Bestseller-Games

Bestseller-Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,–
Jetzt fast geschenkt!

9,99 DM

Ausgabe 3
empf. VK
DM 9,99
SFr 9,90
ÖS 78,–
Lfr 198,–

Virengeprüft durch Thunder BYTE

Deutsche Original-VGA-Version in 256 Farben

Direkt von CD-ROM spielbar

Spielanleitung und kompl. Lösung im Heft

Might and Magic III

Die Inseln von Terra

Rollenspiel-Klassiker in uneingeschränkter, deutscher Vollversion

PEARL
ORIGINALPRODUKT VON NEW WORLD COMPUTING™
LIZENZIERT VON SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH

4 344023 309990

PRIMAX ... die Welt der Innovationen

DER PRIMAX FIRESTORM GAME CONTROLLER



Haben Sie jemals ein Action-geladenes und anspruchsvolles Spiel mit einem Game-Controller gespielt, der verzögerungsfrei und extrem präzise auf alle Ihre Bewegungssteuerungen reagiert? Es könnte zwischen Sieg und Niederlage entscheiden!

Überwinden mit der Schnelligkeit und Präzision des PRIMAX FireStorm Game Controllers Ihre eigenen Leistungsgrenzen! Wenn Sie ihn erst einmal ausprobiert haben, werden Sie keine andere Spielsteuerung mehr einsetzen wollen!

- **Für IBM-kompatiblen PC's**
- **Als drahtlose Infrarot- oder Kabelversion, für einen oder zwei Spieler erhältlich**
- **Hochempfindliche Infrarot-Fernbedienung mit einer Reichweite bis zu 12 m**
- **Kabellänge 1,5 m**
- **Ergonomisches und ästhetisches Design mit griffiger, gummierter Oberfläche**
- **Benötigt einen Gameport oder eine Soundkarte mit Gameport und zwei Mignon-Batterien des Typs LR03-AM4 (nur für Infrarot-Version).**
- **Lieferbar in folgenden Versionen:**
  - **Ein Game-Controller mit Kabel**
  - **Infrarot-Version für zwei Spieler: zwei Infrarot-Gamepads und eine Infrarot-Empfangseinheit**
  - **Infrarot-Version für einen Spieler: ein Infrarot-Gamepad und eine Infrarot-Empfangseinheit**
  - **Infrarot-Erweiterung für zweiten Spieler: ein Infrarot-Gamepad**

DIE PRIMAX SOUNDSTORM WAVETABLE-SOUNDKARTE



Die SoundStorm Wavetable-Soundkarte von PRIMAX arbeitet auf Basis der Wavetable-Synthese, bei der digital aufgezeichneten Klängen direkt auf der Soundkarte gespeichert sind. Durch diese Technologie ist es möglich, den Klang von 192 Instrumenten naturgetreu nachzubilden. Die Installation der PRIMAX SoundStorm-Wavetable-Soundkarte ist ein Kinderspiel. Auf ihr befinden sich die Anschlußschnittstellen für die weitverbreiteten Sony-, Mitsumi-, Panasonic- und kompatible CD-ROM-Laufwerke. Im Lieferumfang der SoundStorm-Wavetable-Soundkarte ist ein umfangreiches, leistungsstarkes Softwarepaket enthalten.

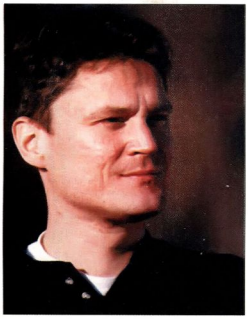
- **Ultrasound- und SoundBlaster-kompatibel**
- **32stimmige Wavetable-Synthese**
- **16 Stereo-Kanäle**
- **192 General-MIDI-Instrumente**
- **Integrierter 2 x 4-Watt Stereo-Verstärker**
- **Im Lieferumfang sind standardmäßig folgende Programme enthalten:**

Midisoft Recording Session (Text-zu Sprache-Programm), Patch Manager (zum Erstellen eigener Samples zum Laden in die Soundkarte), Modus (Windows-MOD-Player für Ultrasound) und MEGA-EM (Emulation für Roland Sound Canvas, MI 32 und SoundBlaster).

PRIMAX®
Praktische Lösungen für praktische Leute

Diese Produkte sind ab sofort über Pearl Agency erhältlich ... zögern Sie nicht länger, sondern treffen Sie gleich die richtige Entscheidung!

Neues Spiel, neues Glück



So sagt man, und auch: wer wagt, gewinnt. Ich will hoffen, daß beide Redensarten zutreffen, denn in der dritten Ausgabe der BESTSELLER GAMES beginnen wir tatsächlich mit einem neuen Spiel, genauer: mit einem neuen Spielgenre. Darin ein liegt zweifellos ein Wagnis, denn der Mensch hängt an seinen Gewohnheiten und reagiert unwillig, wenn seine Erwartungen nicht erfüllt werden. Wer weiß schon, ob es unseren Lesern nicht zur lieben Gewohnheit geworden ist, alle zwei Monate ein Adventurespiel von LucasArts im Heft zu finden? Oder ob sie, im Gegenteil, die Abwechslung lieben und nur darauf warten, mit gemischter Unterhaltungskost versorgt zu werden? Da wir nicht wissen, was die Leser wünschen, machen wir derweil schon mal, was wir wollen.

In diesem Fall heißt das: Vom Adventure zum Rollenspiel, von der Affeninsel auf die Inseln von Terra, von LucasArts zu New World Computing. Zur Enttäuschung besteht wahrlich kein Anlaß, schließlich haben Rollenspiele eine ehrwürdige Tradition, die erheblich älter ist als die der Personal Computer, auf denen sie heute mit Begeisterung gespielt werden. Lange bevor der erste PC seinen ersten Pieps tat, trafen sich phantasiebegabte Spieler in erdachten, wundersamen Welten, oft aus Elementen mittelalterlicher Heldenepen und einem Schuß Science-Fiction zusammengesetzt, um dort andere Identitäten anzunehmen und sich in ihrem imaginären Universum zu bewähren. Natürlich ist der Computer unvergleichlich besser als jedes Spielbrett in der Lage, der Phantasie Gestalt zu verleihen, Freund, Feind und Landschaft in Bild und Ton darzustellen. Am Spielprinzip ändert die Technik freilich wenig. Wir haben es also mit einem echten Klassiker des gehobenen Zeitvertreibs zu tun, und Might & Magic III ist ein prächtiger Vertreter seiner Art. Die Fachwelt hatte an dem Spiel bislang eigentlich nur eines auszusetzen: der Schwierigkeitsgrad sei für Anfänger zu deftig, das Handbuch zu dürftig. Doch keine Sorge, im Bestreben, unsere Leser rundum zu versorgen, gehen wir kein Wagnis ein und bleiben beim Bewährten. Deshalb haben wir Nägel mit Köpfen gemacht und nicht nur die Spielanleitung generalüberholt, sondern dem Programm gleich noch eine komplette Lösung beigelegt. Zu Wutausbrüchen und Verzweiflungstaten wird es also nicht kommen, und auch eingefleischte Adventurefans können getrost einen Blick in die Dungeons von Terra riskieren. Sie wissen ja: wer wagt, gewinnt.

Noch mehr gewinnen Sie, wenn Sie uns anschließend an Ihren Erfahrungen teilhaben lassen, denn so bekommen Sie ein Heft ganz nach Ihren Vorstellungen. Wie schon gesagt: wir machen, was wir wollen, solange wir nicht wissen, was Sie wünschen. Greifen Sie also in die Tasten und bestimmen Sie den Inhalt der kommenden BESTSELLER GAMES mit. Die Regeln sind einfach: Ihr Wunschprogramm darf weder hoffnungslos veraltet noch in den aktuellsten Hitlisten sein, außerdem sollte es keine Highend-Ausstattung benötigen. Ob Sie nun ein bestimmtes Spiel im Auge haben oder eine ganze Spielkategorie vermissen – wir sammeln nicht nur Meinungen, wir berücksichtigen sie auch bei unserer Planung.

Zum Schluß noch ein Trost für die Lucas-Fans: Verzagt nicht, wir haben noch einiges für Euch auf der Pfanne. Und auch für die Rollenspieler wird weiterhin gesorgt werden. Bleiben Sie neugierig und setzen Sie ab und zu einen Zehner auf die BESTSELLER GAMES. Sie wissen ja: Neues Spiel, neues Glück...

Peter Strohl



Inhalt

Bestseller-Games 3

Einleitung

Blitzstart 5

Titel





Might & Magic III - Isles of Terra
Abenteuer auf den Zauberinseln:
Spielanleitung 6
Reisevorbereitungen:
Programmstart und Konfiguration 9
Spielbedienung 17
CPS-Lösungshilfe 18
CPS-Lösungspläne 23
Isles of Terra:
Übersichtskarte 26
CD-ROM- Cover 36

Vorstellungen

Quarantine
Hallo, Taxi! 37
Companions of Xanth
Zauber der Magie 38
Jazz Jackrabbit
So läuft der Hase 40
Hannibal
Mit Elefantenstärke in den Krieg 42
Outpost
Jenseits des blauen Planeten 44
Excellent Games
The Excellent Four 46

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 4
Inserentenverzeichnis 28
Leserservice: CD-ROM- Cover 36
Bestellschein 49
Lizenzurkunde 50

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Redaktion:
Christina Maier (cm),

Mitarbeiter: Ingrid Holl (ih), Michael Zolg (mz)

Techn. Mitarbeit, Beratung
Heiko Günthner

Art Director:
Michael H. Sichler

Titel
Michael H. Sichler

Layout und Satz:
Rainer Spaniel

Fotos:
COMSTOCK GmbH, Berlin

Heftproduktion:
Stephan Striegel

CD-Produktion
MPO, Paris

CD-Zusammenstellung
Pearl Agency, Buggingen

Verlag:
TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung:
Jürgen Kaupp

Anzeigenaquisition/ Mediaberatung:
i.f.- Werbeagentur,
Eisenbahnstr. 14,
79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-375/6
Fax: (07631) 360-481

Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Verbreitete Auflage: 200 000 Ex.

Belichtung:
Infolio 9000, Badenweiler

Druck:
Marco, I-Turin

Verkaufspreis
(inkl. 15% MwSt.): DM 9,99

Abo-Preis
(6 Ausgaben, inkl. Versandkosten):
DM 55,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.
Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **BESTSELLER-GAMES** erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

Die technischen Voraussetzungen für ISLES OF TERRA sind bescheiden. Sie benötigen:

- ❒ einen AT386SX mit 2 MB RAM
- ❒ 570 KB freien Arbeitsspeicher
- ❒ etwa 2 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- ❒ eine Maus
- ❒ eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

Da das Spiel ohne weitere Vorbereitungen direkt von der CD läuft, benötigt es kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis auf der Festplatte an, in dem es Spielstände speichert. Auf Seite neun erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um ISLES OF TERRA oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen, oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Tasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\KATALOG\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.



Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort "Systemanforderungen" im Kurzinfokasten finden Sie ein bis vier 🖳-Symbole. Der entsprechenden Leistungsklasse sollte Ihr PC mindestens angehören, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebenswowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔊-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte ausdrücklich verlangt wird. Ähnliches gilt für einen Joystick: Sie finden das 🕹-Symbol nur dort, wo das Spiel ohne Joystick nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ©-Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk. Die Leistungsklassen im einzelnen:

🖳 →	386SX, 16 oder 25 Mhz, 2 MB RAM
🖳🖳 →	386DX, 25 MHz, 2–4 MB RAM
🖳🖳🖳 →	386DX od. 486SX, 33 MHz, 4 MB RAM
🖳🖳🖳🖳 →	486DX, 33 MHz, 4–8 MB RAM, SVGA- oder Accelerator-Grafikkarte.





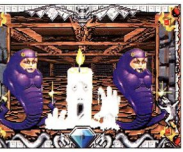


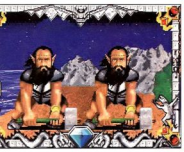
























Abenteuer auf den Zauberinseln

Grämt Euch nicht länger über das kalte Regenwetter draußen, denn die Zeit bis zum Sommer vergeht wie im Fluge, wenn Ihr Euch erst mal an MIGHT AND MAGIC III festgebissen habt. Die Nummer vom Pizza-Service liegt griffbereit neben Euch? Für Getränke und einschlägiges Rauchwerk habt Ihr gesorgt? Der Anrufbeantworter nimmt Euch die lästigen Telefongespräche ab, und der Hund war Gassi? Schön, dann seid Ihr ja ungestört und habt die nötige Muße, um in die Zauberwelt der Inseln von Terra einzutauchen und, wenn's sein soll, mehrere Monate dort zu verweilen.

Stellt Euch Eure Party zusammen und begebt Euch auf die Suche nach Corak, dem Mysteriösen. Helft ihm, den bösen Sheltem zu vernichten, der bereits zweimal versucht hat, die Inselwelt auszulöschen. Durch zahllose Schlösser und Verliese, über Berge und durch Täler, ewiges Eis und Wüsten wird Eure Abenteuerreise führen. Um zu überleben, muß Eure Party nicht nur Stärke, Mut und Intelligenz beweisen, sondern auch das Zaubern beherrschen.

Vorkenntnisse aus den beiden vorangegangenen Spielen I und II werden nicht benötigt. Wer erst einmal die phantastischen magischen Landschaften von Terra mit einer Schar verwegener Abenteurer durchwandert, ihre wundersamen Bewohner und deren Geheimnisse kennenlernt und lüftet, wird diese Welt ungern wieder verlassen wollen. Freut Euch auf das Spiel und macht Euch auf ein überraschendes Ende gefaßt!





Die Saga

Einst führten die Herren der vier Elemente Wasser, Feuer, Erde und Luft einen erbitterten Kampf darum, wer das Nichts auszufüllen habe. Da sie gleich stark waren, konnte keiner von ihnen die Fehde unterbrechen, ohne die Balance aufzuheben und so die Schlacht zu verlieren. Der Krieg dauerte ewig. Während er tobte, veränderte sich das Nichts. In seiner Mitte entwickelte sich ein üppiges Land, entstanden aus dem, was die Gefechtsstürme aufwirbelten. Tiere tauchten auf, woher sie kamen, ist unbekannt. Die Herren der Elemente sahen in ihnen harmlose Wesen und ließen sich in ihrem Ringen nicht stören. Doch bald erschien eine andere Kreatur; sie war intelligent und stark. Unter ihren Händen verwandelte sich das Schlachtfeld in Ackerland, das wüste Gebiet in einen Kontinent.



Flinke Wesen siedelten bald in den Wäldern und grünen Tälern. Sie waren sehr klug und kräftig, dabei schlank und robust und sehr wißbegierig in den magischen Künsten. Elfen hießen sie. Im ewigen Eis ließen sich die Gnomen nieder, ein lustiges und geistreiches Völkchen, das sich auf die Kräfte der Magie verließ. In der trockenen Wüste dagegen überlebten die starken Zwerge, klein aber mächtig. Ein Kriegerstamm entstand in den Mooren und Sümpfen des neuen Kontinents. Die Halb-Orks konnten sich zwar weniger auf ihren Geist, dafür aber umso mehr auf ihren Körper verlassen. Am anpassungsfähigsten jedoch waren die Menschen, die sich überall zwischen den anderen Sippen eine Existenz aufbauten, gemeinsam mit ihnen die Tiere zähmten und das Land bestellten. Sie waren kundig in der Mystik und widerstanden geschickt den Elementen und der Magie.

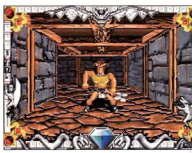
Nun sahen die Herren der Elemente, daß ihnen über dem Kampfgetümmel ihr Siegespreis von sterblichen Winzlingen abgenommen worden war. Da keiner von ihnen Kraft aus der Schlacht abziehen konnte, ohne den anderen gegenüber im Nachteil zu sein, beschlossen sie einen eintägigen Waffenstillstand, um mit vereinten Kräften die Störenfriede zu vertreiben. Ein Überleben würde unmöglich sein.

Zu diesem Zeitpunkt schalteten sich die Mächte der Kuppel ein; sie gaben den Lebewesen des Kontinents die Stärke, dem Ansturm der Elemente Widerstand zu leisten. Wer waren diese Mächte, die Mitleid mit den Geschöpfen hatten und ihnen ihre Geheimnisse lehrten?

Cosmonium wachte über die vier Elemente, Esoterica war die Lebensenergie, Gaiam herrschte über die Ordnung des Lebens und die Natur, Bellum war die Essenz des Krieges und der Gewalt, und Lurkane arbeitete in einer unsichtbaren Welt mit heimlicher Kraft.

Die fünf Gewalten bildeten zehn Meister aus, die im Kampf gegen Wasser, Feuer, Erde und Luft bestehen sollten. Die schreckliche Schlacht ging vorüber, und die Elemente verloren sie. Sie wurden zurück ins Nichts verbannt, aus dem sie gekommen waren. Die Mächte der Kuppel aber nahmen das Land, trugen es zu den Toren von Terra, legten es im Wasser nieder und zerbrachen es in Stücke. Die zehn Helden gründeten Städte und Häfen, Schulen und Tempel und gaben ihr Wissen und ihre Talente an ihre Nachfahren weiter.























Die Charaktere



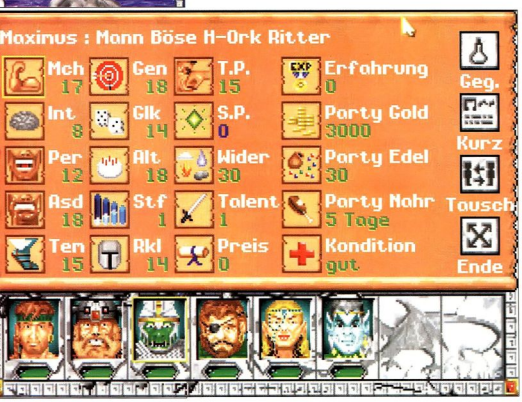
Zwei der ursprünglichen Meister gehörten dem Stamm der Elfen an. Eine Elffrau war perfekt im Umgang mit Pfeil und Bogen. Sie trug eine Kettenrüstung und beherrschte eine ganze Reihe von Zaubersprüchen, wenn auch nicht so viele wie ihr männlicher Artgenosse, Zauberer genannt, der absolute Kontrolle über Feuer, Kälte, Elektrizität und Energie ausübte. Bekleidet war der Zauberer nur mit einer Polsterrüstung, bewaffnet mit einem Stab.

Zwei Gnome lehrten ihre Nachfahren die Kunst des Heilens. Die Gnomenfrau, Klerikerin gerufen, kannte die Geheimnisse um Geist und Körper. Ihre Rüstung bestand aus Helm, Schild und Splitterpanzer. Der Gnomenmann bot in der stärksten aller Rüstungen einen furchteinflößenden Anblick. Auch er war in der Heilkunde unterrichtet, gleichzeitig jedoch ein kraftvoller Kämpfer, ein Paladin.

Aus dem Zwergenreich stammten Druidin und Waldläufer. Die Ordnung der Natur und ihre Kräfte, das Wissen um Pflanzen und Tiere gaben sie an spätere Generationen weiter. Die Druidin bestand ihre Abenteuer ohne Waffen, nur in Leder gekleidet. Geschickt im Umgang mit der Armbrust, fand sich der Waldläufer im Dickicht hervorragend zurecht.

Die beste Rüstung und die mächtigsten Waffen waren gerade gut genug für den Ritter, einen Halb-Ork. Sein ganzes Wesen war auf den Krieg gerichtet, und er kämpfte hervorragend. Die Barbarin zählte in ihrer Schuppenrüstung, mit gehörntem Helm und Hammer, zu den ausdauerndsten Kriegerinnen, die auf dem Schlachtfeld zu finden waren.

Die beiden letzten der zehn Meister stammten aus dem Menschenreich. Auf leisen Sohlen und nahezu unsichtbar verstand sich der Dieb darauf, Schlösser zu knacken und sich an den Feind heranzuschleichen, ihm nötigenfalls seinen Dolch in den Rücken zu stoßen. Auch das Armbrustschießen beherrschte er. Eine mächtige Kämpferin war die Ninja, eine Meisterin aller Waffengattungen. Sie liebte die Einsamkeit, sprach fast nie und zeigte größte Disziplin über Geist und Körper. Wie der Dieb konnte auch sie sich lautlos bewegen, trotz ihrer Kettenrüstungen, die beide trugen.





Die Party

Teamgeist bestimmt die Aktionen Eurer Mannschaft, der *Party*. Ihre Mitglieder besitzen kaum persönliche Habe und lösen alle Schwierigkeiten gemeinsam. Wichtig für den Erfolg des Abenteuers ist die richtige Auswahl der Charaktere. Beim ersten Start von ISLES OF TERRA werdet Ihr eine vollständige Party vorfinden, die bestimmt nicht die schlechteste ist, vor allem für Anfänger. Denn die Mitglieder sind bereits im Besitz verschiedener Fähigkeiten, und sie tragen die für ihren Typ geeignete Ausrüstung (siehe oben). Ein Mausklick auf das jeweilige Gesicht (Funktionstasten F1-F8) am unteren Bildschirmrand ruft alle Informationen ab über die Werte, Talente und Gegenstände des Partymitglieds.

Natürlich steht es Euch frei, eine eigene Truppe zusammenzuwürfeln, im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr könnt das in jedem Gasthaus tun, solltet allerdings einige Dinge beachten: verzichtet nicht auf starke Charaktere, Ritter und Barbar. Unabdingbar sind (mindestens) ein Zauberer und Mischcharaktere, meist Menschen, die sowohl die Magie beherrschen als auch mal ordentlich zuschlagen können, wenn's drauf ankommt. Einen Dieb benötigt jede Gang zum Schlösserknacken. Ansonsten sollte Ausgewogenheit herrschen, nehmt von jeder Rasse einen und seht zu, daß alle drei Gesinnungen (gut, neutral, böse) vertreten sind. Die Kämpfer sollten hohe Werte aufweisen

Ab auf die Inseln: Reisevorbereitungen

Spielstart

1. Direkt von der CD-ROM: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, am DOS-Prompt eingeben und mit [RETURN] bestätigen. Danach tippen Sie *MM3* ein.
2. Um ISLES OF TERRA auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Sie werden gebeten, Angaben über Laufwerk und Verzeichnis zu machen, in das die Programmdateien kopiert werden sollen. Als Name für das Verzeichnis ist MM3 vorgeschlagen. Nach der Installation wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Verzeichnis auf dem entsprechenden Laufwerk. Mit dem Befehl *MM3* starten Sie ins Spielvergnügen.

Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur in Ausnahmefällen, denn außer kürzeren Ladezeiten werden Sie keinerlei Vorteile feststellen. Der einzige Grund, ISLES OF TERRA auf der Festplatte zu installieren, wäre Mangel an Arbeitsspeicher. In diesem Fall sollten Sie daran denken, nach der Installation die CD-ROM-Treiber in den Startdateien zu deaktivieren. Die eindeutig bessere Lösung ist aber die Optimierung Ihrer Startdateien – ziehen Sie das DOS-Handbuch oder kundige Bekannte zu Rate!

Konfiguration

In der Regel werden Sound- und Grafikkarte beim ersten Aufruf korrekt erkannt und brauchen nur bestätigt zu werden. Anschließend werden Laufwerk und Pfad für die Konfiguration und die gespeicherten Spielstände angegeben. Übernehmen Sie die Vorgaben (Festplatte C: und Verzeichnis MM3SAVES), so vermeiden Sie Tippfehler und Fehleingaben!

In einigen Fällen kann es vorkommen, daß die Soundkarte nicht korrekt erkannt wird, mit der Folge, daß sich das Spiel beim oder nach dem Start aufhängt. Das passiert beispielsweise mit der *Soundwave 32* von Orchid, die vom Installationsprogramm als Midi-Karte akzeptiert wird. Die vorgeschlagene Einstellung lautet *Roland & Blaster;* der Versuch, die angebliche Roland-Karte zu nutzen, führt allerdings regelmäßig zum Absturz. Abhilfe schafft hier die Neukonfiguration auf *Blaster*. Sollte Ihre Soundkarte ähnlich reagieren, so setzen Sie die Einstellung auf *Blaster* oder *Adlib*. Zuvor müssen Sie allerdings noch die Voraussetzungen für die individuelle Konfiguration schaffen, denn der erneute Aufruf von der CD führt nicht zum Erfolg:

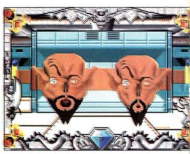
1. Wechseln Sie in das von Ihnen beim ersten Aufruf angegebene Verzeichnis, die Vorgabe lautet C:\MM3SAVES.
2. Wechseln Sie nun auf Ihr CD-Laufwerk und dort ins Verzeichnis MM3.
3. Geben Sie an der Eingabeaufforderung *COPY INSTALL.EXE C:* ein. Achten Sie dabei auf die Leerstellen!
4. Jetzt können Sie wieder auf die Festplatte wechseln und im Spielverzeichnis durch Eingabe von *INSTALL* das Installationsprogramm aufrufen.

Spielesteuerung

Alles was Sie zur Steuerung mit Tastatur und Maus wissen müssen, haben wir in einem Kasten auf Seite 17 zusammengefaßt.








bei Macht, Geschwindigkeit und Genauigkeit, die Zauberer bestechen möglichst durch Intelligenz und viel Persönlichkeit. Würfelt ruhig so lange, bis Euch die Werte zusagen.

Städtisches Leben



Die Reise beginnt in Fountain Head, einer der insgesamt fünf Inselstädte. Sie alle haben einiges gemein, unter anderem, daß sie von verschiedenen Monstern der garstigen Sorte bewohnt sind, die es zunächst zu vertreiben gilt. Außerdem werdet Ihr in jeder Stadt die gleichen Einrichtungen wiederfinden:



- Gasthaus: Wenn Ihr es betretet, wird das Spiel automatisch gespeichert. Ihr könnt hier neue Partymitglieder zusammenwürfeln und Söldner





anwerben. Die Party hat nämlich lediglich sechs Mitglieder, aber acht freie Plätze. In jeder Stadt finden sich Abenteurer, die sich gegen entsprechenden Lohn gerne anschließen.



- Kneipe: Eure Nahrungsvorräte könnt Ihr hier einkaufen, wenn's auch meist nicht gerade Leckeres für den Gourmet ist; Orkschleim erfüllt den Zweck genauso. Der Wirt bietet außerdem Getränke an, die alkoholisch zu sein scheinen, denn ein seliger Ausdruck verbreitet sich auf den Gesichtern der Abenteurer, wenn sie mal einen Becher zuviel davon trinken. Das Wertvollste aber, was es hier gibt, sind Hinweise und Gerüchte. Tagsüber ist die Kneipe geschlossen.



- Schmied: Fen, Schmitty, oder wie sie auch heißen mögen, inspizieren Euer Inventar, untersuchen Rüstungen und Waffen nach besonderen, womöglich magischen Eigenschaften und bieten allerlei zum Kauf an. Wie im wirklichen Leben gilt: je teurer ein Gegenstand, desto wertvoller und besser ist er. Nur am Tag geöffnet.
- Tempel: Krankheiten werden hier geheilt, Tote wieder zum Leben erweckt, Flüche von Euch genommen. Ihr solltet das Spenden nicht vergessen!
- Gilde: Irgendwo in der Stadt könnt Ihr die Mitgliedschaft in der örtlichen Gilde käuflich erwerben. Geht dann nachts hin und erlernt Zaubersprüche. Nur in der Stadt Glutgipfel stehen alle Sprüche zur Verfügung, sonst ist das Angebot eingeschränkt.
- Trainingslager: Tagsüber können die Partymitglieder hier versuchen, in eine höhere Stufe aufzusteigen. Wenn das in der einen Stadt nicht mehr möglich ist, solltet Ihr in die nächste ziehen, die dortigen Trainer haben vielleicht noch einige Lehrstückchen parat. In Glutgipfel können Charaktere beliebig erhöht werden.
- Teleport: Wenn Eure Party mal ganz schnell in eine andere Stadt muß und sich den Land- und Wasserweg ersparen möchte, könnt Ihr mit dem Teleportkristall bequem und schnell reisen. Allerdings machen erst bestimmte Schlüsselwörter den Weg frei, die irgendwo in der Stadt als Inschrift an einer Wand stehen. Ehrliche Naturen sollten den folgenden Kasten übergehen und sich selbst auf die Suche begeben!

Die Codewörter lauten:

HEIM	Fountain Head
SEE	Wachbucht
FREI	Wildabar
PECH	Sumpfstadt
HEISS	Glutgipfel.

Alle diese Dienstleistungen sind nicht umsonst, und sie werden immer teurer, je besser ihr werdet. Gold könnte deshalb am Anfang ein Problem sein. Später werdet Ihr feststellen, daß Ihr womöglich zu viel Gold, Edelsteine und andere Gegenstände mit Euch herumschleppt. Entlastung verschafft in solchen Fällen – aber nur in Fountain Head – eine Bank, wo Ihr Gold und Steine lagern und bei Bedarf, inzwischen verzinst, wieder abheben könnt.

Erfahrung macht den Meister

Zu Beginn sind die Partymitglieder noch unerfahren, sie haben kaum Zaubersprüche zur Verfügung, und ihre Ausrüstung könnte besser sein. Verletzungen kommen deshalb häufig vor, ebenso Todesfälle. Der Zustand Eurer Mitstreiter ist an Ihrem Gesichtsausdruck unschwer abzulesen.



Die Rechnungen im Tempel fallen also ganz schön gesalzen aus. Aber keine Sorge: die Routine kommt, und zum Goldverdienen lohnt es sich immer, vor den Stadttoren ein paar Riesenpilzen, OhNoKäfern oder Goblins den Garaus zu machen; diese Ungeheuer tragen grundsätzlich beachtliche Mengen an Gold und Edelsteinen mit sich herum. Besser noch, Ihr macht Euch gleich auf die Suche nach ihren Brutplätzen, das bringt Euch außerdem auf einen Schlag viele Erfahrungspunkte. Solltet Ihr bei einem Kampf einmal gar zu sehr in Bedrängnis kommen, ruft Mr. Wizard zu Hilfe. Ihr findet ihn im Steuermenü, und er wird Euch sicher nach Fountain Head, Eurer „Heimat" zurückbringen. Mit unerfahrenen Abenteurern übt Mr. Wizard Nachsicht, aber wenn Ihr seine Hilfe auch bei fortgeschrittenem Spiel noch benötigt, wird er Euch Erfahrunspunkte abziehen. Und die sind wichtig: je mehr Ihr davon habt, desto besser kämpft Ihr, desto mehr Zaubersprüche könnt Ihr in den Gilden erwerben. Mr. Wizards weiches Herz sollte also nicht überstrapaziert werden, vielmehr solltet Ihr Euch frischen Mutes ins Kampfgetümmel werfen.

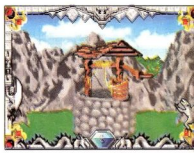
Über die Große Insel

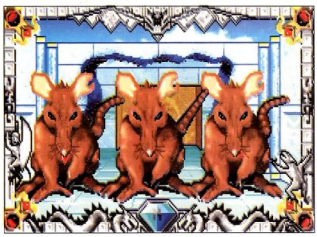


Es gibt für die INSELN VON TERRA keine vorgegebene Reihenfolge, in der man die verschiedenen Dungeons, Städte und Schlösser aufsuchen sollte. Inselhüpfen lautet das Motto, nach und nach alle von Corak gestellten Aufgaben erfüllen und seine Notizen beachten. Einer von vielen möglichen Routen könnt Ihr nun folgen:

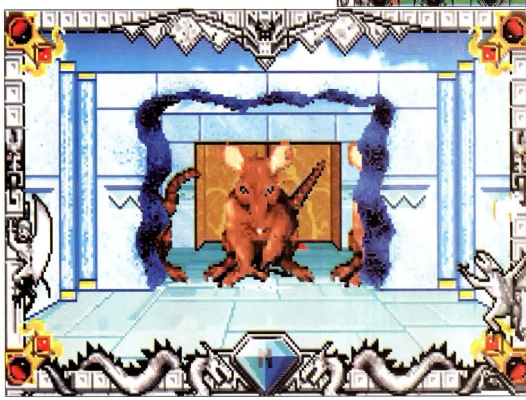


Die biestigen Ratten und grünen Blubbervieher von Fountain Head kann Eure Party recht mühelos überwältigen. Ist die Stadt erstmal von ihnen befreit, könnt Ihr immer wieder dahin zurückkehren und beruhigt schlafen oder zur Bank gehen, von nun an warten dort keine unangenehmen Überraschungen mehr. Vergeßt nicht, die Hilfe der beiden Söld-



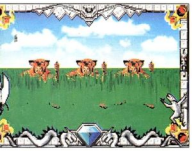




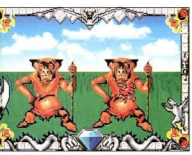


ner Fineous und Alan Bow in Anspruch zu nehmen, sie sind ihr Geld wert. Ihr solltet möglichst in jeder Stadt die Söldner zumindest kurz anwerben, denn einige besitzen Gegenstände, die Ihr benötigt. Wenn sie Euch abgesehen davon nutzlos erscheinen, hindert





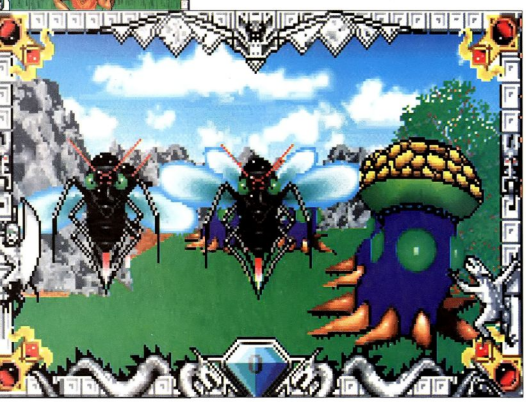


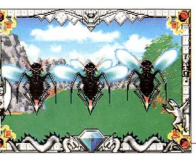




Euch niemand daran, sie einfach wieder rauszuschmeißen – möglichst noch vor der ersten Gehaltsabrechnung!

Vor den Stadttoren von Fountain Head führt ein Weg gen Süden. Dort werdet Ihr schon bald auf die ersten Orks stoßen, die übrigens auf Säure ganz besonders sauer reagieren. Zerstört ihren Brutplatz, dann seid Ihr sie los. Lauft ruhig mal kreuz und quer über die ganze Insel, damit Ihr seht, was so alles geboten ist. Ihr werdet auf Schreihälse treffen, die einen irre machen mit ihrem Gebrüll, eklige Spinnennester vernichten dürfen und die dunkle Seite der allerliebst aussehenden Feen zur Genüge kennenlernen. Aber auch angenehme Überraschungen warten auf Euch: Merkt Euch die Standorte der Brunnen gut, die Eure Haut verstärken, Eure Kräfte steigern oder die magischen Fähigkeiten der zaubernden Abenteurer um ein Vielfaches verbessern, leider nur vorübergehend. Es erfreut Gesundheit und Goldbeutel, wenn Ihr diese Orte, manchmal sind es auch nur kleine Erderhebungen, unmittelbar vor einem harten Kampf mit einem starken Gegner aufsucht. Vor allem, wenn er zu der Sorte gehört, der ohne Magie kaum beizukommen ist, hilft es doch um einiges weiter, wenn der Klerikerin und dem Zauberer an Stelle von jämmerlichen zwanzig über tausend Spruchpunkte zur Verfügung stehen.









Schlösser mit Gesinnung

Auf der Großen Insel befinden sich zwei der insgesamt fünf Schlösser. Drei von ihnen stehen in hartem Konkurrenzkampf untereinander, denn sie werden von den drei Mächten Gut (Schloß Whiteshield), Neutral (Schloß Bloodreign) und Böse (Schloß Drachenzahn) beherrscht. Die Herrscher der Schlösser beabsichtigen, sich gegenseitig zu zerstören, und zwar mit Eurer Hilfe. Denn eine der zentralen Aufgaben der Party besteht darin, einer Seite zum Sieg zu verhelfen. Im Laufe Eurer Inselkreuzfahrt werdet Ihr immer wieder auf Artefakte des Guten, Neutralen oder Bösen stoßen, die Ihr in die entsprechenden Schlösser bringen solltet, die Belohnung dafür fällt sehr großzügig aus. In den Palästen kann man auch jede Menge Erfahrungspunkte sammeln. Die Hauptsache jedoch sind die Königskugeln der Macht, Riesenkristalle, die über die gesamte Inselwelt verstreut sind, und die einem der Schloßherren zum Sieg verhelfen, sobald er elf davon besitzt. Er wird dann die Schlösser der anderen beiden zerstören. Das ist natürlich nicht gut für Euch, denn Ihr müßtet auf all die zauberhaften Abenteuer, die es in den Palästen zu bestehen gilt, verzichten. Also besucht sie, bevor Ihr einem Regenten Eurer Wahl die elfte Königskugel übergebt. Ein Partymitglied mit der Gesinnung „Gut" wird übrigens mehr Erfahrungspunkte erhalten, wenn es die Machtkristalle nach Schloß Whiteshield bringt, eines mit der Einstellung „Böse" bekommt mehr auf Schloß Drachenzahn. Nach Überreichen der elften Königskugel an einen Fürsten Eurer Wahl gelangt Ihr in den Besitz der *Blauen Paß Karte*, die für das Showdown in der Pyramide auf der Feuerinsel unerläßlich ist. Doch darüber braucht Ihr Euch momentan noch keine Gedanken zu machen, denn das wird der letzte Spielabschnitt sein. Ebensowenig sollen Euch jetzt die beiden anderen Schlösser interessieren, Greywind und Blackwind. Sie

stehen auf den Inseln der Illusion, und nur Ruinen sind von ihnen übriggeblieben, nachdem ihre Bewohner, die Zauberer gleichen Namens, eine entsetzliche Feststellung machen mußten. Später werdet Ihr beide Magier befreien müssen.



Rätsel, Zombies, Witzereißer

Den ersten Dungeon, den Eure Party besuchen sollte, ist der Tempel des Moo. Denn dort wird Euch der Titel eines Kreuzritters verliehen, und nur als solche habt Ihr Zutritt zu einigen der Schlösser. Diesen Dungeon könnt Ihr ohne weiteres betreten, für einige der anderen, insgesamt 13, voneinander unabhängigen Labyrinthe benötigt Ihr Schlüssel. Ihr werdet in den Dungeons die sechs *Hologramm Sequencing Karten* finden, die zum Lösen des Spiels unerläßlich sind. Hebt Euch die schwierigsten Verliese, *Drachenhöhle, Grab des Terrors* und *Höllenlabyrinth,* besser bis zum Schluß auf; zu Beginn seid Ihr noch zu grün hinter den Ohren und müßtet nur Mr. Wizard unnötig belästigen.

Im Tempel des Moo wird ein seltsamer Kult betrieben, Tote finden keine Ruhe, Skelette klappern durch die Gänge und belästigen harmlose Abenteurer. Es gilt, *eiskalt* darauf zu reagieren, im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr werdet im Mootempel einige nützliche Zaubersprüche finden, aber auch Gold und Silberschädel, die ja bei Kronion, dem Schädelgeizhals in Fountain Head, gut aufgehoben sind.

Nachdem Ihr zu Kreuzrittern geschlagen worden seid, ist es der Party auch erlaubt, die Schlösser zu betreten, ihre Rätsel zu lösen, reich zu werden und inzwischen gefundene Artefakte abzugeben. Humorvollen Glücksrittern wird es große Freude bereiten, sich so lange Witze erzählen zu lassen, bis sie alle kennen; es sind nicht wenige. Königskugeln habt Ihr wahrscheinlich noch nicht zu bieten, es sei denn, Ihr wart bereits in den *Hallen des Wahsinns* oder in der *Blutbadkathedrale.*



Städtetouren

Danach könntet Ihr eine kleine Sightseeingtour in Wachbucht unternehmen, wo der Mookult ebenfalls gepflegt wird. Im Keller der Stadt ist eine Zauberspruchrolle versteckt, die sofort an Ort und Stelle gelesen und angewendet werden kann, der Schweben-Spruch. In vielen Dungeons und Höhlen befinden sich fiese Falltüren, so auch hier, nervende Teleportfelder oder schwingende Pendel, vor denen kein Entkommen möglich scheint ohne größere Gefahr für Gesundheit und Leben der Abenteurer. Wenn Schweben nichts nützt, bei Pendeln z. B., muß man es mit dem Teleport- oder, noch besser, Ätherisieren-Spruch versuchen. In der Magischen Höhle findet Ihr beide,



aber auch auf der Großen Insel, im Land der Wasserspeier (Koordinaten: B3, x6 y6 und x12 y7).

Die letzte Stadt auf der Großen Insel, Wildabar, wird von angriffslustigen Ninjakämpfern bevölkert, die ganz schön zutreten können. Doch Ihr seid ja inzwischen eine derartig versierte Schar, daß Euch so leicht nichts mehr aus dem Gleichgewicht bringen sollte. Auch die verschrobenen alphabetischen Brüder habt Ihr bald alle abgeklappert, fleißig Quatloo-Münzen gesammelt und erfahren, was es mit der

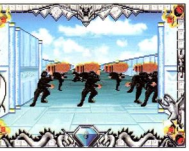














Muschel auf der Regenbogeninsel und dem geheimnisumwobenen Datum auf sich hat. Die heilsamen Sprüche aus der Höhle von Wildabar kann nur ein Kleriker oder anderer Angehöriger des Gesundheitsdienstes verstehen. Wertvolle Fässer stehen außerdem im Keller der Stadt; leider sind einige recht ätzenden Inhalts. Doch da hilft nichts, sie müssen geleert werden, sonst würde der Party womöglich das ein oder andere Schmankerl entgehen.





Feuchte Erde, Eis und Wüstensand

Beim Verlassen von Sumpfstadt blickt Ihr in eine bizarre, zerklüftete Landschaft. Die Natur in diesem unwirtlichen, rheumafördernden Lande ist niederträchtig: Die Bäume greifen an, und hinter ihnen verstecken sich arglistige Waldläufer, die unwillkommenen Abenteurern meuchlings den Garaus machen wollen. Das solltet Ihr Euch nicht bieten lassen, macht Ihre Außenposten alle, dann müssen sie sich nach einer neuen Heimat umschauen. Die unglückliche Prinzessin Trueberry wurde in diese trostlose Gegend verbannt, Ihr seid ihre einzige Hoffnung. Wenn Ihr die Liebe womöglich sogar schon gefunden habt (auf der *Großen Insel*), solltet Ihr der Ärmsten sofort helfen. Auf Eurer Wanderung durch *Immermoore* und *Schattensumpf* findet Ihr irgendwo die Eingänge der beiden Dungeons. Laßt es ruhig auf einen Versuch ankommen; wenn Ihr noch nicht stark und bezaubernd genug seid für die mächtigen Monster, müßt Ihr Euch eben noch etwas gedulden und vor allem: Erfahrung sammeln.







Kleriker sind in vielerlei Hinsicht segensreich. So sind sie beispielsweise fähig, den nützlichen Portal-Spruch aufzusagen, mit dessen Hilfe die gesamte Party in eine Stadt ihrer Wahl teleportiert wird. Das erspart Euch die lästigen Rückwege durch die endlosen Labyrinthe. Den Spruch ergattert Ihr in der *Blutbadkathedrale*, dem Zentrum des Mookultes. Um da hinein zu kommen, müßt Ihr freilich zunächst der *Zyklopenhöhle* einen Besuch abstatten. Aber selbst wenn Ihr den Spruch noch nicht besitzt, wißt Ihr ja bereits, daß Städtereisen am einfachsten und billigsten mit den Teleportern zu absolvieren sind. Warum also nicht einen Abstecher nach *Sumpfstadt* und *Glutgipfel* machen, Ihr müßt ohnehin in den Tempeln aller Städte Geld spenden. Seht zu, daß Ihr in den Sumpfgebieten nicht unnatürlich schnell altert!



Vom Norden der Insel ist es ein Leichtes, per Teleport auf die Gefrorenen Inseln zu gelangen. Schloß Drachenzahn muß hier natürlich besichtigt werden, König Heimtücke, der alte Bösewicht, freut sich bestimmt über Euren Besuch, wenn Ihr ihm etwas schön Böses mitbringt. In der Tundra vor den Schloßtoren hausen widerborstige Werwölfe und zickige Zyklopen von der hartnäckigen Sorte. Übrigens wäre es ein Fehler, über dieser ganzen Kämpferei das Schlafen zu vergessen. Wendet dabei den Zauberspruch *Super Schutz* an, damit Ihr nicht angeknabbert werdet. Den Spruch gibt's in der Magischen Höhle, die überhaupt eine Fundgrube für jeden Zauberer ist. Denn sie befindet sich auf den *Inseln der Illusion,* und dort ist alles verwunschen und nichts so, wie es zu sein scheint.



Nur noch die Ruinen der einstmals prächtigen Schlösser Greywind und Blackwind stehen in der Wüste auf den Inseln der Illusion. Glaubt man der Legende, so war eine Frau, Anathema, das Schicksal der beiden zaubernden Schloßherrn. Denn unglücklicherweise waren sie beide mit ihr verheiratet, und als sie das bemerkten, fanden sie es gar nicht lustig und machten sich gegenseitig das Leben zur Hölle. Was Anathema zu den Bigamievorwürfen zu sagen hatte, wissen wir nicht. Eurer Party wurde jedenfalls die Aufgabe gestellt, die beiden Streithähne aus ihrer mißlichen Lage zu befreien; zum Dank erhaltet Ihr einige Zahlen, ohne die Ihr das Abenteuer nicht beenden könnt, und dürft hier ein bißchen in der Arena kämpfen. Vorher speichern!





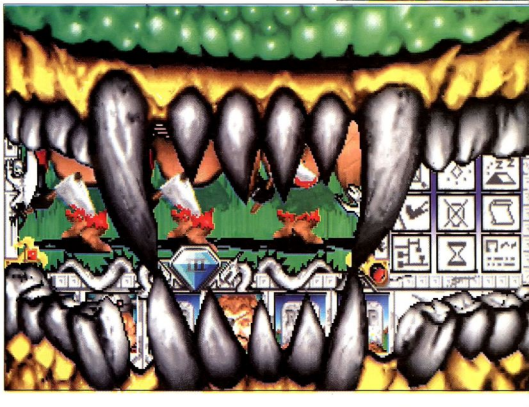




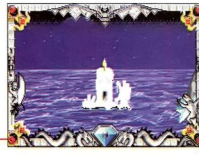


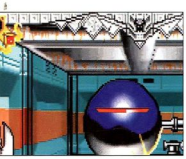


Wenn der Zauberer Eures Teams den Teleportspruch noch nicht drauf hat, muß er ihn spätestens jetzt lernen, sonst kommt Ihr durch den Keller von Ruine Blackwind nicht durch. Ihr wißt ja inzwischen, wo Ihr den Spruch auftreiben könnt. Und schaut ab und zu mal aufs Datum, nur an Hochzeitstagen gibt's Perlen!



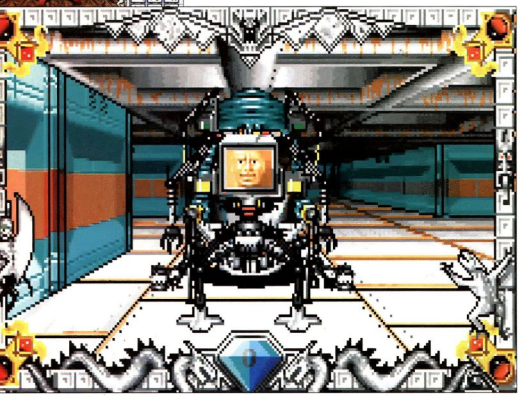
Irgendein Mitglied Eures Haufens hat inzwischen garantiert die Obsidian-Wasserlaufstiefel gefunden. Die soll er mal anziehen *(benutzen)* und ein wenig mit Euch übers Wasser wandeln. In den Strudeln der Großen See finden sich teil-



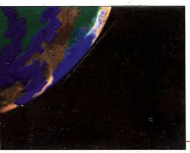












weise interessante und teure Dinge. Und wagt es nicht, Euch von der Piratenkönigin ohne Perlen antreffen zu lassen! Sonst seid Ihr bald arm dran.

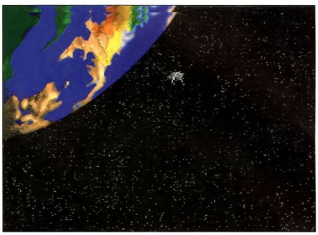
Futuristische Pyramiden

Unsere erste kleine Rundfahrt über die INSELN VON TERRA ist beendet. Ihr freut Euch bestimmt schon, mal wieder die Stadtluft von Fountain Head zu schnuppern, einen trinken zu gehen und vielleicht Euer Geld zu zählen. Zweifellos habt Ihr noch längst nicht alle Aufgaben gelöst. Wart Ihr schon in der Spinnenhöhle mit all seinem widerwärtigen Ungeziefer? Habt Ihr das Einhorn befreit? Und was hat es mit diesen Pyramiden auf sich? Mächtig müßt Ihr sein, sonst gelangt Ihr nie in den Besitz des *Goldenen Meister Schlüssels* vom Schlüsselsteinberg. Doch gehört er Euch erstmal, ist es ein leichtes, die Pyramiden zu betreten. Sie sind ein in sich abgeschlossenes System, untereinander durch Transportröhren verbunden. Ihr werdet staunen, denn so gar nicht will die Welt unter diesen Grabmälern zu den mystischen Inseln passen, die Ihr bereits so gut kennt. Betonfarben ist es hier unten, die aus den Dungeons gewohnten Lattenverschläge wurden durch dicke automatische Schiebetüren ersetzt, und selbst die Monster lassen jegliches Animalische und Magische vermissen und sehen genauso aus, wie sie heißen: ED-409 zum Beispiel. Viele Hinweise, die zur Lösung der zahlreichen Inselrätsel beitragen, gilt es hier aufzuspüren, zahlreiche Konsolen zu untersuchen. Wenn Ihr erstmal die Pyramiden betreten habt, ist alles andere nur noch ein Klacks.



Showdown auf der Feuerinsel

Glutgipfel kennt Ihr ja bereits, ein heißes Pflaster. Dahin soll die letzte Etappe Eures Unternehmens führen. Vor den Stadttoren herrscht eine ziemlich



drückende Atmosphäre. Jeder Schritt löst zischende Dampfwölkchen aus, kein Leben kann hier existieren, sollte man meinen. Aber wir befinden uns in einer wundervollen Welt, Wesen von unfaßbarer Widerstandskraft gegen die Gluthitze nennen dieses rote Land ihre Heimat. Feuerläufer und Dämonen mögen keine Eindringlinge; um eine Chance gegen diese Biester zu haben, solltet Ihr Euch einen guten Schutz zulegen.

Wenn Eure Party wirklich sämtliche von Corak gestellten Aufgaben gelöst hat, sich im Besitz aller notwendigen Gegenstände befindet und einer großen Überraschung gelassen ins Auge blicken kann, scheint mir die Zeit reif, um das Abenteuer zu beenden. Betretet also die Pyramide auf der Feuerinsel. Endlich bekommt Ihr Corak, Euren Meister mal zu sehen, ebenso wie Sheltem, den Verursacher der chaotischen Zustände, die auf der Inselwelt herrschen. Doch bevor Ihr überhaupt die Möglichkeit habt, freundlich einen guten Tag zu wünschen, entfleucht der Bösewicht. Während Ihr ihn verfolgt, müssen noch einige Roboter ausgeschaltet werden. Ihr könnt noch soviel auf sie einschlagen, davon kriegen die nicht mal einen Kratzer. Glücklich, wer zaubern kann, manch ein Partymitglied wird wohl vor Schreck zu Stein erstarren. Doch schlußendlich erfahrt Ihr aller Rätsel Lösung und werdet staunend – aber das wird nicht verraten!

LH

Wissenswertes

Das Steuermenü

Ins Steuermenü gelangt man entweder durch Drücken der [Tab]-Taste oder durch einen Mausklick auf den blauen Kristall am unteren Rand des Sichtfensters. Ihr habt nun die Auswahl aus folgenden Optionen:

G Geräusche. Zum An- und Ausschalten der Soundeffekte.

M Musik. Schaltet die Musik an und aus.

T Tempo. Hier kann die Geschwindigkeit eingestellt werden, in der die Texte erscheinen.

L Lädt einen alten Spielstand.

S Speichert das aktuelle Spiel.

E Beendet MIGHT AND MAGIC und kehrt zu DOS zurück.

W Hilfe Mr. Wizard. Rettet die Party und bringt sie sicher nach Fountain Head. Je nach Erfahrungsstand kostet das Punkte.

Das Anzeigefenster

Das eigentliche Spielgeschehen sieht Ihr im Anzeigefenster, das von einer Art Bilderrahmen umgeben ist. In diesen Rahmen sind verschiedene Elemente eingearbeitet, die nicht allein dem Auge zum Wohlgefallen, sondern auch als Spürgerät dienen sollen.

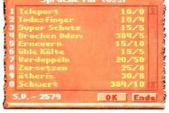
- Der Edelstein in der unteren Mitte des Rahmens zeigt die Himmelsrichtung an, in welcher sich die Party gerade fortbewegt, sofern ein Teilnehmer über Orientierungssinn verfügt.
- Der Wasserspeier links schlägt mit den Flügeln, wenn der *Schweben*-Spruch eingesetzt wurde.
- Die Fledermaus am oberen Rand klappt den Mund auf und zu, sobald die Situation bedrohlich wird; vorausgesetzt ein Mitglied besitzt die Fähigkeit „Gefahrensinn".
- Sind Schutzsprüche aktiv (z. B. Schutz vor Elementen), leuchten die vier Edelsteine in den Ecken auf.
- Der rechte Wasserspeier wird heftig mit dem Arm winken, wenn die Abenteurerschar vor einer Geheimtüre steht. Natürlich nur, wenn jemand *Geheimgänge entdecken* kann. In diesem Fall bitte *Eintreten* im Optionsfenster wählen.

Abenteuermodus

Wie man über die INSELN VON TERRA wandert, ist Geschmackssache. Ich fand zur normalen Fortbewegung die Cursortasten, zum Zaubern, Kämpfen, Abrufen von Informationen usw. aber die Maus praktischer. Mit den Pfeiltasten geht die Party vorwärts, rückwärts, links und rechts. Haltet Ihr die STRG-Taste gedrückt und dazu die Pfeile links oder rechts, bewegt Ihr Euch zur Seite, ohne Euch vorher in die entsprechende Richtung drehen zu müssen. Die [LEER]-Taste läßt Zeit vergehen und dadurch Monster näher herankommen. Außerdem habt Ihr folgende Optionen:

S Wenn sich ein Bogenschütze in der Party befindet, wird er damit *schießen*, sofern keine Hindernisse im Weg sind.

Z Ein Zauberspruchfenster wird geöffnet. Alle zaubernden Mitstreiter haben einen Spruch bereit. Um ihn anzuwenden, muß *Zaubern* gewählt werden. Wird ein neuer Spruch gewünscht, solltet Ihr zunächst *Neu* anklicken (N) und aus der Liste der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche den Sinnvollsten aussuchen. Dann *zaubern*.



R Schlafen muß jeder ab und zu, sogar der kühnste Hasardeur. Wenn noch genügend Essensrationen im Gepäck sind, werden die Treffer- und Spruchpunkte der Partymitglieder wieder auf ihren jeweiligen Höchstwert gesetzt. Doch die *Rast* birgt auch ihre Tücken: Einige Krankheiten verschlimmern sich beim Schlafen, manch einer wacht nicht mehr auf. Das mag auch daran liegen, daß Monster schlummernde Abenteurer ganz besonders lecker finden.

E Die beiden vorderen Charaktere können damit Türen, Gitter und dünne Mauern *eintreten*.

V Partymitglieder *verlassen* das Team und werden in das Gasthaus zurückgebracht, in dem sie registriert sind. Mindestens ein Charakter muß in der Party bleiben.

U Coraks Notizen werden eingeblendet und die momentanen *Aufgaben* angezeigt.

K Ist ein Partymitglied Kartograph, so erscheint ein Fenster mit einer *Landkarte*.

I Folgende *Informationen* können hier abgerufen werden: Zeit und momentan aktive Zauberspruche.

H Der *Besitz* an Gold und Edelsteinen sowie der *Zustand* der Abenteurer läßt sich in einer Liste einsehen.

Kampfmodus

Wenn der Gegner mit Pfeil und Bogen nicht zu vertreiben ist, muß die Party sich einem Nahkampf stellen. Währenddessen ist es nicht möglich zu speichern und vorwärts oder rückwärts zu gehen. Den Kämpfern können bis zu drei Angreifer gegenüberstehen, womöglich warten noch weitere im Hintergrund. Wählt mit 1, 2 oder 3 den Gegner aus oder klickt ihn mit der Maus an. Oben rechts im Bild werdet Ihr dann erfahren, mit wem Ihr es zu tun habt. Ist der Feind getroffen, wird das durch einen roten Spritzer dargestellt, schädigt ihn Magie, erscheinen andere Flecken. Nach tödlichen Treffern verschwindet das Monster von der Bildfläche.

Im Kampfmodus verändern sich die Symbole:

K Im *Schnellkampf* wird der Gegner mit den momentan eingestellten Schnellkampfoptionen (siehe unten) bekämpft. Bei gedrückter Maustaste dauert der Kampf nur wenige Sekunden.

Z *Zaubern*. Siehe Abenteuermodus.

A Das Gegenüber wird mit der Waffe *angegriffen*, die das tapfere Partymitglied gerade in Händen hält.

B Ein Anzeigefenster mit den Optionen zum *Benutzen* von Gegenständen wird geöffnet.

F Geschwächte Partymitglieder können damit an einen sicheren Ort *fliehen* und nach dem Kampf zu den anderen zurückkehren.

P Der hervorgehobene Charakter wird versuchen, den nächsten gegnerischen Angriff zu *parieren*.

O Das Fenster mit den *Schnellkampfoptionen* (kämpfen, parieren, zaubern, fliehen) wird geöffnet.

I Info. Siehe Abenteuermodus.

H Siehe Abenteuermodus.

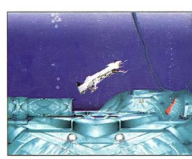








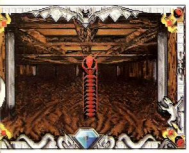






Lösungshilfe







Die Inseln

Große Insel

Städte: Fountain Head; Wachbucht; Wildabar
Schlösser: Schloß Whiteshield; Schloß Bloodreign
Dungeons: Zyklopenhöhle; Schlitzerkultfestung; Festung der Angst; Tempel des Moo; Hallen des Wahnsinns; Kriegerheim; Spinnenhöhle
Pyramide: Lager Sektor Zwei
Blutbadkathedrale

Sonstiges: Betreten Sie eine Region zum ersten Mal, wird Sie von allerlei Monstern bewohnt sein. Da diese sehr lästig sind, ist es sinnvoll, ihre Brutplätze oder Aufenthaltsorte zu zerstören, um sie aus dieser Gegend zu vertreiben. Dies bringt nebenbei eine Menge Erfahrungspunkte ein, was vor allem für Einsteiger fast immer den Aufstieg in die nächste Stufe bedeutet.

Wenn Sie in allen fünf Tempeln der Städte Gold gespendet haben, können Sie sich zum Insektenschrein begeben. Die Party wird von den Mächten gesegnet und steigt in einigen Charakterwerten auf.

Auf einer Anhöhe des Schlüsselsteinberges befindet sich eine Hütte mit einem Glasschrank. Dieser kann von einem Charakter mit mindestens 50 Macht zerschlagen werden. Sie kommen nun in den Besitz des Goldenen Meister Schlüssels.

Im Thorn Blossum Orchard ist ein Brunnen, mit dem sich die Party in die Nähe des Bussardklippen teleportieren lassen kann. Auf dieser Insel gibt es ebenfalls viele Händler, die allerlei nützliche Sachen verkaufen oder sonstige Dienstleistungen an bieten: Mishbee heilt für 10 Edelsteine von Wahnsinn. Tishbee heilt für 100 Gold Vergiftungen. Cpt. Squib bringt die Party für 2000 Gold nach Sumpfstadt. Geben Sie hierfür kein Geld aus. Es gibt billigere Wege. Pavorka verkauft für 1000 Gold Ringe. Machttrünke gibt es für 100 Gold zu kaufen und erhöhen den Wert um fünf Punkte. Sophena ist eine Wahrsagerin. Läßt man sich von ihr die Zukunft verraten, erhält die Party für den Rest des Tages den Magierblick.

Im Land der Wasserspeier öffnen Sie die zwei Gräber und erfahren das Heiratsdatum von Blackwind und Greywind, nachdem Sie die Lösungen DUNKELHEIT und GEHEIMNIS gesprochen haben.

Sehr wichtig ist die Insel in der Piranhabucht. Trinkt man aus dem Brunnen, nimmt der Charakter sein normales Alter an. Danach wird die Party wieder auf das Festland teleportiert. Man altert besonders schnell, wenn man sich von einem Geist berühren läßt oder die Kristalle in den Pyramiden berührt. Desweiteren werden Sie einigen Köpfen begegnen, die für viel Gold oder Edelsteine Talente trainieren. Lassen Sie diese Angebote ungeachtet und kaufen Sie sich für 100.000 Gold alle Talente in den Hallen des Wahnsinns.

Die Gefrorenen Inseln

Schlösser: Schloß Drachenzahn
Dungeons: Verflucht Kalte Höhle; Drachenhöhle
Pyramide: Beta Motor Sektor

Sonstiges: Betreten Sie den Vollmondschrein und es werden einige Werwölfe erscheinen. Sie können hier außerdem die Lager der Zyklopen und Feen zerstören. Hüten Sie sich vor allem, besonders wo die westlichen Insel der Gefrorenen Inseln liegen (Zyklopen!). Die Charaktereigenschaften, die Sie auf der großen dieser Inseln aufbessern können, zeigen nur bis zur nächsten Rast Wirkung.

Sumpfländer

Städte: Sumpfstadt
Dungeons: Höllenlabyrinth; Grab des Terrors
Pyramide: Haupt Motor Sektor

Sonstiges: (Prinzessin Trueberry, siehe Schrein des Icarus auf Großer Insel.) Auf Pfählen sind Totenköpfe befestigt, die Andeutung zu einigen Rätseln preisgeben. Auch auf dieser Insel leben einige Monster, deren Brutstätten Sie zerstören können. Zahlreiche mysteriöse Köpfe verlangen viel Gold dafür, daß sie sich an die Party erinnern werden. Zwar gibt es in den Treibsandgebieten einige Quellen der Erinnerung, doch die zeigen keine Wirkung, auch wenn man bei jedem Kopf bezahlt hat. An die Köpfe, die Sie bei den anderen vergessen wollen, sollten Sie nichts bezahlen.

CPS Frank Heidak

Copyright (C) 1993 Computer – Programm Service Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln
Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak
Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können aber trotzdem nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.
Might and Magic ist ein eingetragenes Warenzeichen der New World Computing, Inc. New World Computing ist ein eingetragenes Warenzeichen der New World Computing, Inc.

Lösung : Carsten Leipold
Redaktion: Christian von Mellenthin
Redaktionelle Bearbeitung und Übersetzungen für die deutsche Version: Ingrid Holl

Inseln der Illusion

Schlösser: Schloß Greywind; Schloß Blackwind
Dungeons: Magische Höhle
Pyramide: Alpha Motor Sektor

Sonstiges: Auf den Inseln der Illusion werden Sie auf einige Schatzkisten stoßen. Diese sollten Sie aber nur an einem Einszweitag öffnen, ansonsten ist die ganze Party verflucht. Der Brunnen teleportiert die Party zum Brunnen im Thorn Blossum Orchard. Auch hier gibt es zwei Außenposten zum Zerstören.

Quelle des Widerspruchs: besser nicht trinken. Wunschbrunnen: nichts Besonderes. Für 10.000 Edelsteine kann ein Charakter in die nächsten Stufen aufsteigen. (Regenbogeninsel: siehe Schrein des Ikarus.)

Insel des Feuers

Städte: Glutgipfel
Pyramide: Zentralkontrollsektor

Sonstiges: Gegen die Lava können Sie sich nur mit einem hohen Feuerwiderstand zur Wehr setzen; der Schweben Spruch hilft nicht. Hier gibt es besonders viele Brutstätten von Monstern, die allesamt sehr viele Erf. Punkt einbringen. Auf der Insel können Sie den Widerstand gegenüber den Elementen erhöhen.

Die Große See D3 (14/10)

Piratenkönigin: Zur Piratenkönigin sollten Sie sich nur begeben, wenn Sie Perlen der Jugend und Schönheit bei sich haben. Dann werden Ihnen 200.000 Erf. Punkte zugeschrieben und Sie landen schließlich in Sumpfstadt. Andernfalls nehmen die Piraten das ganze Gold der Party ab. D2 (3/14): Sie werden in die Arena teleportiert.

Die Städte

Fountain Head

Bei Pegee dem Lehrling kauft sich jeder Zauberer für 50 Goldstücke die Mitgliedschaft der Rabengilde. Cypher der Kartenmacher verkauft das Talent Kartographieren (beeinflußt Genauigkeit des Automappings). Es reicht, wenn ein Charakter dieses Talent hat. Kranion, ein Priester, benötigt zum Ausschmücken eines Tempels fünf Silberschädel. Erledigt man den Auftrag, erfährt man das Passwort in derHöhle (RATTEN). Insgesamt findet man im Spiel etwa 20 Silberschädel. Für jeden erhält man 1000 Goldstücke Belohnung.

Interessant für Einsteiger ist der Brunnen im Südosten der Stadt. Immer, wenn man eine Münze ins Wasser wirft, tauchen drei Monster auf, die relativ leicht zu besiegen sind und Verhältnismäßig viele Erfahrungspunkte bringen.

Fountain Head Höhle: Hier befinden sich mehrere Silberschädel. Einige Altare, die Talente verleihen: Altar von Shuji: Orientierungssinn; Altar von Yu'ude: Gefahrensinn; Altar of Eber: Türenentdecken; Altar von Stufe: Schwimmen (ermöglicht das Betreten von Wasser bis zu zwei Felder vom Festland weg): Hier benutzen Sie das Passwort RATTEN. Klettern Sie die hintere Leiter hoch, besiegen Sie den Rattenkönig und öffnen Sie die Schatzkiste. Sie haben Morphose, den Diener von Gaiam und Beschützer von Fountain Head befreit und erhalten dafür eine Belohnung (Erf. und Gegenstände).

Wachbucht

Bruder Alpha teilt der Party mit, daß eine Muschel gestohlen wurde und verweist Sie auf Bruder Beta, der in der Höhle anzutreffen sei. Sie bekommen eine Quatloo Münze von ihm geschenkt. Chozan der Seher verkauft für 100 Gold die Mitgliedschaft der Albatrossgilde. In einem Abgrund befindet sich u. a. der Festsetzen Spruch. Es funktioniert genauso wie Lloyd's Beacon und läßt sich wieder aufladen. In den anderen Abgründen befinden sich diverse Gegenstände. Bei Darek dem Eroberer können sich Charaktere für 2500 Gold das Pfadfindertalent (Fähigkeit, durch dichte Wälder zu laufen) kaufen. Für 5000 erhält man bei Oro dem Bergsteiger das Talent Bergsteigen, um Gebirge überqueren zu können.

Wachbucht Höhle: Bruder Beta verweist die Party auf seinen Bruder Gamma in Wildabar und schenkt Ihnen eine Quatloo Münze. In der Höhle finden Sie, von Spinnenweben umsponnen, Sir Galant und Darlana. Beide bieten ihre Hilfe an und warten in der Kapitänskajüte.

Wildabar

Von Bruder Gamma erfährt man, daß die gestohlene Muschel auf der Regenbogeninsel ist. Sie werden wiederum auf Bruder Delta verwiesen, der in der Höhle ist und erhalten erneut eine Quatloo Münze. Shoamon der Zauberer verkauft für 1000 Gold die Mitgliedschaft in der Falkengilde. Tsabu der Starke erhöht für 200 Gold die Trefferpunkte des Charakters um 10 Punkte (funktioniert 1x pro Charakter). Shoron der Seemann verkauft das Navigationstalent.

Wildabar Höhle: Hier zuerst alle Hebel ziehen, um die Türen zu öffnen. Bruder Delta erzählt, daß die Regenbogeninsel eine kleine Insel südwestlich von Schloß Blackwind ist. Die Muschel ist nur an einem Tag im Jahr existent. Den Tag sollen Sie von Bruder Zeta in der Spinnenhöhle erfahren. Sie sind erneut um eine Quatloo Münze reicher. In der Höhle finden Sie die beiden NPCs Wartowsan und Einsamer Wolf, die im Torhaus ihre Dienste gegen Entgelt anbieten.

Sumpfstadt

Statue: Was geht auf und nieder, bewegt sich aber nie? Statue: Was dreht alles um, bewegt sich aber nicht? Die Lösungen sind TREPPE und SPIEGEL. Als Gegenleistung erhalten Sie zwei Passwörter für das Reisen in den Pyramiden. In den zahlreichen Gräbern befinden sich entweder Geister, Rollen mit Zauberspüchen, Gegenstände oder Artefakte des Bösen. Achtung: Wird man von einem Geist getroffen, altert man unnatürlich schnell. Einzige Heilungsmöglichkeit besteht im Trinken des Wassers aus dem Brunnen auf der Insel der Piranhabucht (siehe Pyramiden).

Sumpfstadt Höhle: Mitgliedschaft in der Bussardgilde erwerben Sie bei Gagish dem Zauberer. Beim Altar von Karnen, Göttin der Zustimmung, und Ule, Göttin der Macht, werden Macht bzw. Trefferpunkte erhöht.

Glutgipfel

Bei Ornean der Warlock erhalten Sie die Mitgliedschaft in der Adlergilde. In der Herberge halten sich zwei besonders gute NPCs auf, die aber einen sehr hohen Sold verlangen.

Glutgipfelhöhle: Nichts Besonderes hier, außer, daß in den Schatzkisten verhältnismäßig viel Gold versteckt ist.

Die Schlösser

Schloß Whiteshield

Praythos nimmt alle Artefakte des Guten entgegen. Zealot, König Recht belohnt das Bringen von Königskugeln der Macht. Das Passwort für das Betreten des Dungeons wird folgendermaßen gebildet: Man schreibt die Namen der Krieger, denen die Statuen an den Ecken des Schlosses gewidmet sind, in der richtigen Reihenfolge (gemäß den Worten der Statue in der Eingangshalle: „Nord vor Süd, Ost vor West") nebeneinander: „JodelleLeadbestAstrielTeshy" und streicht all die Buchstaben, die im Wort Whiteshield vorkommen. Übrig bleibt JOABARY.

Im Dungeon treffen Sie auf verschiedene Gedichtzeilen, die das Losungswort für die beiden Kisten verraten: STINKI. Die Party wir um mehrere Mio Gold reicher. Die anderen Kisten lösen beim Öffnen einen Alarm aus, so daß man sich noch etwas mit der Schlosswache herumschlagen kann.

Schloß Bloodreign

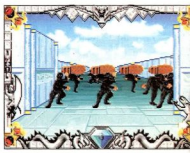
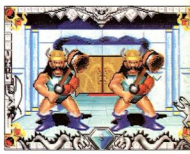
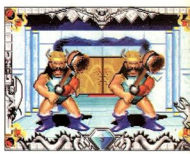
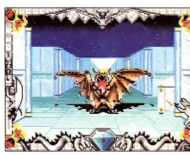
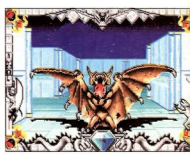
Chatos freut sich über jedes Artefakt des Neutralen. Bei Tumult, King Chaos, können Königskugeln der Macht abgeliefert werden. Das Passwort zum Dungeon erhält man, indem man die Wörter in den Ecken des Schlosses auf Buchstabengleichheit untersucht und die fehlenden bzw. gleichen Buchstaben richtig aneinanderreiht: OGER.

Im Dungeon versteckt sich der Name der Geforenen Inseln hinter den Silben, die an die Wand gekritzelt sind. Dem englischen Alphabet zufolgen wird z. b. aus Tee ein T und aus Zeh ein C. So ergibt sich NORTIC. Hier findet man außerdem die NPCs Sohn von Abu und Almosen, die in der Löwenmähne in Wildabar ihre Hilfe anbieten. Öffnen Sie die Truhen mit dem Losungswort NORTIC.

Schloß Drachenzahn

Pathos setzt eine Belohnung für die Rückgabe der Artefakte des Bösen aus. Malefactor, King Malicious erbittet die Abgabe von Königskugeln. Im Nordteil befinden sich einige Abgründe. Erwähnenswert sind die Löcher, in denen sich drei bzw. fünf Quatloo Münzen befinden.

Das Dungeon darf man mit der Zahl von 20.000 Überlebenden betreten. Dazu sucht man die verschiedenen Inschriften auf, und es
















benötigt nur noch einer kleinen Rechnung, um die Zahl zu finden. Im Dungeon stolpert die Party über einige mathematische Gleichungen, die Aufschluß über das Lösen der Aufgabe der beiden Schatzkisten geben sollen. Der Trick dabei ist, die Ergebnisse in Uhrzeiten umzurechnen. So ist 19+4=23, und 23 Uhr kann auch 11 Uhr sein, also ist das Ergebnis 11.

Schloß Blackwind

In diesem Schloß gibt es mehrere Eingänge in die Arena. Hier können Zauberer mit einem Schlag für 2 Mio Gold alle Sprüche ihrer Klasse erlernen. Lohnt nur, wenn man erst sehr wenige Sprüche beherrscht. Im Südosten und Südwesten des Schlosses stehen zwei beschädigte Throne. Wenn man sich am 60. Tag des Jahres auf einem nieder läßt, erhält die Party gute Gegenstände und fünf Perlen der Jugend und Schönheit, die sich etwas weiter weg erscheinen. Man kann hier auch mit dem Geist von Blackwind dem Banner reden. Er beauftragt Sie, die drei Statuen im Keller aufzusuchen, um ihn zu befreien.

In den Keller gelangen Sie, indem Sie das Kennwort ZEHN sprechen (Es ergibt sich aus den Worten des Brunnens: „Um fünf nach sechs und fünf nach vier ist das Losungswort nahe", 5+6=11 und 5+4=9, der Mittelwert ist 10, also ZEHN). Im Keller sind viele Teleporterfelder eingebaut. Immer, wenn Sie eines betreten, wird Ihre Party auf ein bestimmtes Feld teleportiert. Sie müssen zu einigen Orten gelangen: im Südosten 100.000 Gold opfern; im Südwesten 1.000 Edelsteine abgeben; im Nordwesten ein Partymitglied opfern (kann wiederbelebt werden). Benutzen Sie zum Abkürzen der Wege den Teleport Spruch. Nun ist Blackwind befreit und verrät der Party, daß 231 die Hälfte von dem ist, um die Aufgabe zu erfüllen (nochmal zu seinem Thron zurückkehren).

Schloß Greywind:

Hier gibt es drei Throne, von denen man im Jahr einen am 50. Tag besteigen kann: Thron der Großen Schätze: 1 Mio Gold und 10.000 Edelsteine; Thron des Großen Besitzes: Gute Gegenstände; Thron der Großen Macht: verbesserte Charakterwerte. Am Brunnen können sich die Partymitglieder für 10.000 Gold heilen lassen. Auf dem Thron sitzt der Geist von Greywind dem Illusionisten, der um Freilassung bittet. Dazu begibt man sich mit dem Passwort KREIS in den Keller.

Im Keller drehen Sie zunächst alle Sanduhren um. Dann läuten Sie den Gong des Sieges. Die massiven Felsblöcke verwandeln sich in Hydras. Nachdem diese besiegt sind, nochmals den Gong des Sieges zum Erklingen bringen. Der Felsblock links oben transformiert sich zu einer vierten Sanduhr, die Sie auch umdrehen müssen. Nochmals läuten. Gehen Sie nun zurück zu Blackwinds Thron und er sagt Ihnen, daß 645 die andere Hälfte der Zahlenkombination ist. Rühren Sie die Schätze im Keller nicht an. Es sind nur Illusionen, die der Party das ganze Vermögen entziehen.

Die Dungeons

Tempel des Moo

Die Statue von Feuermähne verleiht den Titel des Kreuzritters. Mit ihm ist das Betreten des Schloß Whiteshield und des Schloß Drachenzahn genehmigt.

Festung der Angst

(Gelber Festungs Schlüssel aus Spinnenhöhle) Hier müssen Sie die Schalter so umlegen, daß im Zentrum des Dungeons die vier Eckposten der Energiefelder zu Köpfen umgewandelt werden. Achten Sie darauf, daß einige Schalter nur bewegt werden können, wenn vorher ein anderer bewegt wurde. Nun können Sie sich in die Mitte des Quadrats teleportieren und gelangen auf ein Feld. Nachdem Sie den Mumienkönig besiegt haben, finden Sie in der Truhe die Hologramm Sequencing Karte 001. Das Schaltergeschiebe können Sie sich sparen, indem Sie sich direkt auf das besagte Feld via Teleport Spruch begeben. In einigen Kisten verstecken sich Mumien.

Schlitzerkultfestung

Hier erhält jeder Charakter 400.000 Erf. Punkte. Das Passwort lautet EPSILON ("sagt, der fehlende Bruder schickt euch?". Wir erinnern uns: Es gab vier Brüder, der fünfte hieße laut griechischem Alphabet EPSILON). In einem Raum stehen drei Automaten, in die man die Quatloo Münzen werfen kann. Der Charakter wird stärker, schneller oder erhält ein paarTrefferpunkte.

Hallen des Wahnsinns

(Blauer Unheiliger Schlüssel aus der Spinnenhöhle) Hier gibt es erst einmal drei Puzzles zu lösen: TRÄNEN; AUGEN; BLINZELN. Vor allen wichtigen Truhen befinden sich Teleporterfelder. Sie müssen hier den Teleport Spruch benutzen. In einer liegt die Hologramm Sequencing Karte 002. Bei der Statue von Goldmähne kann jeder Charakter für 100.000 Gold alle Talente des Spieles kaufen, eine lohnende Offerte.

Kriegerheim

(Roter Krieger Schlüssel aus Zyklopenhöhle) Bestimmte Truhen sollten Sie in diesem Dungeon nicht öffnen. Das Rätsel dieses Dungeons besteht darin, die Zahlen, die uns die Statuen nennen, in der vorgegebenen Reihenfolge zu addieren bzw. zu subtrahieren. Das Ergebnis 314 nennen Sie der einen Statue. Die Hologramm Sequencing Karte 003 finden Sie in einer Truhe.

Blutbadkathedrale

(Green Eyeball Key aus Zyklopenhöhle) Hier befinden sich zwei Königskugeln der Macht, die jedoch von einem Magiefeld umgeben sind. Um es zu brechen, sind folgende Schritte nötig: Die Köpfe im Nordteil des Dungeons müssen, von links nach rechts gesehen, in folgende Richtungen gedreht werden: Nord, West, Nord, Ost, Süd. Die Himmelsrichtungen stammen von einer Inschrift im Tempel des Moo. Auf das Puzzle „Wenn ihr den Schlüssel benutzt, was wird der mächtige Elch sein? „ antworten Sie mit BÖSE. Das ergibt sich aus den Kristallen in diesem Raum. Alle Kelche austrinken. In einem von ihnen befindet sich die Hologramm Sequencing Karte 004. Getötete bzw. versteinerte Charaktere können geheilt werden. Der Feldaktivierungscode ist JVC (Betrachten Sie sich den Raum im Südwesten genauer). Die Königskugeln der Macht sind nun frei.

Spinnenhöhle

In den Ecken befinden sich Gongs, die beim Läuten neue Monster anlocken. Bei herumliegenden Skeletten finden Sie den Gelben Festungs Schlüssel und den Blauen Unheiligen Schlüssel. Hier finden Sie auch Bruder Zeta, mit dem Sie allerdings nicht sprechen können, auch wenn Sie bei Bruder Delta waren. Ursache ist wahrscheinlich ein Programmfehler. Er würde Ihnen an dieser Stelle mitteilen, daß Sie sich am 99. Tag auf die Regenbogeninsel begeben müssen, um die Muschel zu erhalten. Des weiteren gibt es mehrere Kammern, in denen je ein Thron mit einem Lord stehen, von denen jeder den Teil einer mathematischen Aufgabe stellt. Das Endergebnis 20.301 teilen Sie Lord Macht mit. Sie erhalten Erf. Punkte und können für 5000 Edelsteine alle Kristalle mit neuer Energie versehen. Bei Lord Wort kann man das Talent Linguist (Inschriften identifizieren) lernen.

Zyklopenhöhle

Wichtig sind hier der Grüner Augapfel Schlüssel und der Roter Krieger Schlüssel.

Magische Höhle

Alles, was Sie hier brauchen, ist der Goldener Meister Schlüssel. Einige Särge beherbergen Leichen.

Verflucht Kalte Höhle

In einer Kiste befindet sich der Schwarze Terror Schlüssel. Außerdem sind drei Rätsel zu lösen. Bei richtiger Beantwortung erhalten Sie Tips für das Lösen von anderen Puzzles. „Was lebt im Winter, stirbt im Sommer und wächst mit den Wurzeln nach oben?" EISZAPFEN. „Was kann man nicht sehen, aber hören ..." ECHO. „Was ist nichts als Löcher ...?" KETTE. „Was liegt immer vor uns, was wir nie erreichen?" MORGEN.

Drachenhöhle

Keine Rätsel hier, aber ein paar schwere Drachen, die auch dementsprechend viele Erf. Punkte einbringen. Lohnend sind auch ihre Drachenschätze. In dieses Dungeon sollten Sie einen guten NPC mitnehmen.

Grab des Terrors

(Schwarzer Terror Schlüssel aus Verflucht Kalte Höhle) In diesem Dungeon müssen Sie alle Monster besiegen, vor allem die Gegner in den zwei großen Sälen dürften Probleme bereiten. Hier lassen sich die Kampftaktiken aus Tips & Tricks besonders gut an wenden. Die Hologramm Sequencing Karte 005 mitnehmen. Den Sarg öffnen und den Vampir besiegen.

Höllenlabyrinth

Als Perfekter Abenteurer können Sie auf einem der vier Throne Platz nehmen. Alle Charakterwerte werden herabgesetzt, dafür wird der Charakter um 20 Stufen erhöht. (Goldener Meister Schlüssel aus Magischer Höhle) Im Zentrum befindet sich der Brunnen des Wassermähne. Trinkt man aus seinem Wasser, bekommt man den Titel des Perfekten Abenteurers verliehen. Hier findet man auch die Hologramm Sequencing Karte 006. Achtung! Bei vielen Kisten kommt es vor, daß der Charakter beim Öffnen versteinert wird. Rechts oben bewacht der Minotauer Gott eine Königskugel der Macht.

Die Arena

Die Arena besteht nur aus einem einzigen quadratischen Raum. In jeder Ecke können Sie sich für einen Kampf in der Arena eintragen lassen. Haben Sie alle Monster besiegt, begeben Sie sich erneut an einen Eckpunkt. Sie bekommen einige Erf. Punkte (steigt mit der Anzahl der Siege) und werden anschließend vor das Inn von Fountain Head teleportiert. Dieses Spielchen können sie beliebig oft wiederholen.

Die Pyramiden

Die Passwörter für die Abschnitte lauten: Alpha Motor Sektor: WARP; Beta Motor Sektor: UNTEREBENE; Haupt Motor Sektor: ANFANG; Zentral Kontroll Sektor: ERBAUER. In den Pyramiden werden Sie unter anderem den Weg einer Menge Roboter kreuzen. Die sind nur mit Magie zu besiegen; Kämpfer sind hier machtlos.

Lager Sektor 2 (in den Orkwiesen)

Außer den angedeuteten Informationseinheiten befindet sich hier ein Eingang zur Arena. Wichtig ist außerdem der Computer, mit dem Sie die versunkene Insel in der Piranhabucht durch das Passwort JUGEND heben können.

Alpha Motor Sektor (in der Verlassenen Wüste)

Durch die hier befindliche Transportröhre gelangen Sie zum Haupt Motor Sektor. Berühren Sie keinen Kristall, der Charakter altert übernatürlich schnell.

Beta Motor Sektor (in den Mutantenbergen)

Hier führt eine Transportröhre in den Haupt Motor Sektor. Die Kristalle in dieser Pyramide erhöhen dieTrefferpunkte. Dies wirkt zwar nur bis zur nächsten Rast, ist aber dennoch für die Kämpfe hier hilfreich.

Haupt Motor Sektor (in den Sumpfländern)

Die Transportröhren zum Alpha und Beta Motor Sektor sind von hier aus zugänglich. An die Kristalle sollten Sie nicht fassen; sie setzen das Alter des Charakters um mehrere Jahre herauf.

Zentral Kontroll Sektor (auf der Feuerinsel)

Der Database Access Request lautet ERBAUER. Sie können hier Informationen über Sheltem abrufen. Durch die Tür im Nordosten und durch einen langen Gang betreten Sie den Haupt Kontroll Sektor. Die Erf. Punkte Zuschüsse fallen hier besonders großzügig aus.

Haupt Kontroll Sektor

Dies ist der letzte Abschnitt des Spiels. Sie sollten hier erst rein, wenn die Charaktere mindestens Stufe 90 sind und Sie alle sechs Hologramm Sequencing Karten sowie die Blaue Paß Karte dabei haben.

Wenn Sie diesen Sektor betreten, sehen Sie Corak und Sheltem im Gefecht. Corak wird durch die eindringende Party abgelenkt, und Sheltem nutzt die Möglichkeit, mit einer Fluchtkapsel zu entfliehen. Alles, was jetzt noch gemacht werden kann, ist, alle Schalter umzulegen und sich die Computer im Westteil anzuschauen. Sie können jetzt die Fluchtkapseln benutzen. Der Initialisierungscode für das Terminal lautet 645231. Nach der Schlußsequenz wird noch ihr Gesamtscore eingeblendet, den Sie zusammen mit dem Codewort KTOW an New World Computing einsenden können. Hiermit ist das Spiel geschafft.

Tips & Tricks

Das Reisen auf den Inseln von Terra

Welcher Rollenspieler kennt das nicht? Oft genug muß man weite und umständliche Wegstrecken auf sich nehmen. Doch bei M&M3 gibt es einige Möglichkeiten, die Wege abzukürzen. So können Sie z. b. die Städte und Pyramiden als Teleporterstationen benutzen. Eine weitere Erleichterung ist die geschickte Anwendung des Festsetzen Spruchs: Sie werden des öfteren einen Tempel zum Heilen aufsuchen müssen. Doch was nun, wenn Sie tief im Dungeon sind und nicht über die nötigen Heilmittel verfügen? Für solche Fälle begeben Sie sich vor einen Tempel, sprechen den Festsetzen Spruch und setzen die angegebenen Koordinaten fest. Nun können Sie an fast jedem beliebigen Ort mit dem anderen Zauberer die jetzige Position festsetzen und danach mit dem Spruch des ersten zur festgesetzten Koordinate springen (return). Nach der Heilung (oder der Erhöhung) eines Charakters springen Sie mit dem Spruch des zweiten Zauberers wieder zurück und fahren im Spiel fort. Auf andere Inseln gelangen Sie entweder mit dem Teleport Spruch oder dem Über Wasser Laufen Spruch. Schmale Gewässer (nicht mehr als zwei Felder) können mit dem Schwimmen Talent durchschwommen werden (z. B. Land der Wasserspeier, südlicher Teil der Großen Insel). Für das Reisen ist der Magierblick zu empfehlen, damit Sie immer einen Überblick über Ihre Umgebung haben. Eine weitere Möglichkeit, aus einer Stadt auf eine Insel zu gelangen, funktioniert ebenfalls mit den Stadtportalen (mit denen Sie ja bekanntlich auch von Stadt zu Stadt reisen können): Mit ERDE gelangen Sie in den südwestlichen Teil der großen Insel, westlich der Inseln der Illusion. FEUER bringt Sie auf die Insel des Feuers, drei Felder westlich der Pyramide. In den Südwesten der Sumpfländer kommen Sie mit WASSER, und mit LUFT finden Sie sich im Norden der großen Insel der Gefrorenen Inseln wider.

Waffen und Ausrüstungen

Wie schon angesprochen, verhält sich der Preis eines Gegenstandes immer relativ zu der Qualität. Seien Sie also beim Erwerb neuer Dinge nicht zu geizig. Passen Sie nur darauf auf, daß Sie nicht zu viele Sachen kaufen oder gewisse Waffen von bestimmten Berufen nicht benutzt werden können. Generell gilt, daß man die besten Waffen und Ausrüstungen nicht beim Händler kaufen kann, sondern in Schatzkisten findet. Haben Sie viele neue Gegenstände, können Sie bei einem Händler vorbeischauen und sie identifizieren lassen (speichern Sie vorher ab und laden Sie danach erneut, da die Identifikation recht kostspielig sein kann). Besonders beachten sollten Sie Gegenstände mit den Vorsilben Obsidian, Platin und Gold. Um die Rüstungsklasse eines Charakters zu steigern, statten Sie ihn am besten mit Ringen und Amuletten aus. Natürlich sind auch gute Rüstungen vorteilhaft.

Kämpferische Auseinandersetzungen

Wenn Sie am Bildschirm herannahende Monster ausmachen, können Sie ihnen entweder mit Pfeilen oder Zaubersprüchen (effektiver) zusetzen, bevor das Spiel in den Nahkampf umschaltet. Dies ist besonders praktisch bei Gegnern, die nicht über Magiefähigkeiten verfügen (z. B. Zyklopen). Um sie auf Entfernung zu halten, sollten Sie hier den Teleport Spruch benutzen. Ist der Gegner aber von der anderen Sorte, sollten Sie das Gegenteil tun. Schätzen Sie die Entfernung bis zu Ihrem Widersacher ab und teleportieren Sie sich direkt auf sein Feld. Wenn jetzt noch der beste Kämpfer den besten Geschwindigkeits Wert hat (darauf sollten Sie im Spiel unbedingt achten), kann er oft schon den tödlichen Schlag ausführen, bevor sein Gegenüber zum Zuge kommt. Diese Technik haben wir mit Erfolg im Grab des Terrors und im Höllenlabyrinth angewandt. Für den Nahkampf ist Folgendes zu empfehlen. Setzen Sie auf Offensive! Sie sollten keine Spruchpunkte für Sprüche wie Schlaf oder Heilen verschwenden. Für den Angriff haben sich Sprüche wie Funken, Element Pfeil, Feuerbombe oder Energieschlag bewährt. Sie kosten mit Aufstieg in höhere Levels immer mehr Spruchpunkte, nehmen aber dementsprechend in ihrer Durchschlagskraft zu.









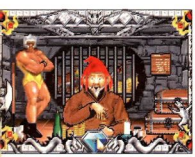












Zu den Dungeons

Sie sind Ihnen bestimmt schon auf zugemauerte Wege gestoßen. Diese müssen Sie auftreten. Sollte dies Ihren ersten zwei Party Mitgliedern nach mehreren Versuchen nicht gelingen und der Teleport oder Sprung Spruch nicht funktionieren (einige Dungeon sind vor solcher Magie geschützt), müssen Sie die Macht Werte des Kämpferduos erhöhen. Sie sollten alle Möglichkeiten nutzen, die Macht der Kämpfer zu erhöhen.

Worauf Sie beim Spielen achten sollten

Um möglichst viele Stufen aufzusteigen, müssen Sie möglichst viele Königskugeln der Macht und Artefakte in die Schlösser bringen. Geben Sie erst einem König die elfte Königskugel, wenn alle Artefakte den Gegenseiten überreicht wurden. Sie werden beim Lesen der Lösung festgestellt haben, daß es keine Schritt für Schritt Lösung ist. Sie müssen selbst entscheiden, was Sie Ihrer Party zutrauen würden. Deshalb ist die eigentliche Lösung aus Gründen der Übersichtlichkeit in Stichpunkten geschrieben. So können Sie, alsbald Sie einen Punkt gelöst haben, ihn anstreichen, damit Sie im Spiel nichts Wesentliches vergessen. Um das Spiel zu schaffen, sind im Grunde nur drei Dinge vonnöten: 1. Alle sechs Hologramm Karten besitzen. 2. Einem König elf Königskugeln der Macht geben (Blaue Paß Karte). 3. Mindestens Stufe 90 sein. Lassen Sie dennoch keine Lösung im Spiel aus, da sie die Gesamtpunktzahl erheblich beeinflussen.

Umgang mit den NPCs (Söldner)

Hier erst einmal eine Liste mit allen NPCs (New Party Characters = Söldner) in der Reihenfolge ihrer Level: Name Beruf Aufenthaltsort.
Fineous, Druide, Fountain Head
Alan Bow, Bogenschütze, Fountain Head
Darlana, Klerikerin, Wachbucht
Sir Galant, Ritter, Wachbucht
Wartowsan, Ninja, Wildabar
Einsamer Wolf, Waldläufer, Wildabar
Almosen, Paladin, Sumpfstadt
Sohn von Abu, Dieb, Sumpfstadt
Lord Bruno, Barbar, Glutgipfel
Der Rabe, Zauberer, Glutgipfel

Für die Aufnahme in die Party würde ich Ihnen nur zu Zauberern raten. Die eigenen Kämpfer sind oft schon viel besser als die NPCs. Bedenken Sie, daß jeder NPC mit Aufstieg in das nächste Level auch mehr Sold verlangt. Geht Ihnen unterwegs das Bargeld aus, und Sie können Ihre NPCs nicht mehr bezahlen, so wenden sie sich von der Party ab und gehen in ihre Herberge zurück. Da die NPCs nicht ganz so billig sind, empfehle ich ihren Einsatz nur vor besonders schwierigen Kämpfen, um Ihre Charaktere zu entlasten. Für solche Fälle kann ich Almosen und Der Rabe sehr empfehlen. Nach den Kämpfen sollten Sie sie wieder wegschicken, um Geld zu sparen. Einige NPCs sind im Besitz von Schlüsseln, die für den Eintritt in ein Dungeon nötig sind: Wartowsan hat den Blauer Unheiliger Schlüssel, Einsamer Wolf den Roter Krieger Schlüssel, Darlana und Sir Galant besitzen den Gelben Festungs Schlüssel bzw. den Grüner Augapfel Schlüssel. Desweiteren sind alle NPCs mit relativ guten Rüstungen und Waffen ausgestattet. Sie können sie in die Party aufnehmen und noch in der Herberge ihre guten Gegenstände abnehmen, ohne einen Pfennig Sold bezahlt zu haben. Das gleiche gilt für die Schlüssel.

Die Komplettlösungen von CPS Frank Heidak

Hat Ihnen diese Lösung geholfen? Hassen Sie es, in einer ausweglosen Situation festzustecken? Dann sind Sie reif für Macht & Magie – für kompetente Hilfe. Die Komplettlösungen der Firma *CPS Heidak* helfen Ihnen mit Sicherheit aus jeder Patsche – beachten Sie bitte die nachstehende Anzeige.

KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • **LÄNE** (je 15,-) • **NLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE** (je 25,-)

20.000 Meilen u. d. Meer ..... L - -
688 Attack Submarine ..... - - A
7 th Guest ..... (L P)-
Abandoned Places ..... L P -
Adventure of Link ..... P -
Alternate Reality - City ..... P A
Alternate Reality - Dung. ..... - -
Amazon-Guardians of Eden ..... (L P)-
Bad Blood ..... L P A
Balance of Power 1990 Ed. ..... - - A
Battlehawks 1942 ..... - - A
Battletech ..... L A
Beneath a Steel sky ..... (L P)-
Betrayal at Krondor ..... L - -
Black Cauldron ..... L - -
Bloodwych ..... L P -
Bubble Ghost ..... P -
Buck Rogers ..... P A
Cadaver ..... P -
Carrier Command ..... - - -
Champions of Krynn ..... P -
Codename: Iceman ..... (L P) A
Companions of Xanth ..... (L P) -
Curse of Enchantia ..... (L P) -
Curse of the Azure Bonds ..... P -
Dark Half ..... L P -
Dark Sun - Shattered Lands .. L P -
Day of the Viper ..... L P -
Death Knights of Krynn ..... L P A
Deathlord ..... P A
Demon's Winter ..... L - A
Drachen von Laas ..... L - -
Dracula Unleashed ..... L - -
Dragon Wars ..... L P A
Dragon's Breath ..... L - -
Dragons Lair ..... L - A
Drakkhen ..... L - -
Elite (nur Amiga/ST) ..... L P A
Eric the Unready ..... (L P) -
Eternam ..... L P -
Fascination ..... L - -
Fatal Heritage ..... L - -
Fish ..... L - -
Fleshrock ..... L P -
Flies - Attack on Earth ..... (L P) -
Freddy Pharkas ..... (L P)-
Futura Wars ..... (L P) -
Gabriel Knight ..... (L P)-
Goldregen's Domain ..... (L P) A
Gateway to the Sav. Front. ..... L P A
Gold Rush ..... L P A
Guild of Thieves ..... L - -
Heart of China ..... (L P) A
Heimdall ..... (L P) -
Hellowoon ..... L - -
Hero's Quest ..... (L P) A
Hillsfar ..... L - A
Holiday Maker ..... L - -
Hook ..... (L P)-
Innocent until caught ..... (L P)-
It came from the Desert ..... (L P) -
Jonathan ..... L - -
Kathedrale Die ..... (L P) -
KGB ..... L - -
King Arthur ..... L - -
King's Quest 7 ..... (L P)-
Kult ..... (L P) -
Landstrz von Martwille ..... L - -
Lands of Lore ..... L P -
Legacy of the Ancient ..... L - -
Legend of Foerghail ..... L P -
Les Manley-Lost in L. A. ..... (L P)-
Loom ..... L - -
Lost Files of Sherlock Holmes ..... L - -
Lure of the Temptress ..... (L P)-
Mawilo ..... L - -
Millennium 2.2 ..... L - -
Neuromancer ..... L P -
Ooze ..... L P -
Pawn The ..... L - -
Personal Nightmare ..... L P -
Phantasie 3 ..... L - -
Pharaoys Star I ..... L - A
Pharaoys Star 2 ..... L - A
Pirates ..... L - A
Pool of Radiance ..... L P A
Pools of Darkness ..... P A
Populous ..... L - A
Ports of Call ..... (L P)-
Projekt Firestart ..... L - A
Prophecy of the Shadow ..... L P -
Questron 2 ..... L P -
Railroad Tycoon ..... L - A
Revenlefft - Strahds Pos. ..... L P -
Red Baron ..... - - A
Return of the Phantom ..... (L P)-
Return to Zork ..... (L P)-
Rex Nebular ..... (L P)-
Rings of Medusa ..... (L P)-
Ringworld ..... (L P)-
Rise of the Dragon ..... - - A
Sam & Max - Hit the Road ..... (L P)-
Savage Empire The ..... - A
Schatz am Silbersee der ..... (L P)-
Schwarze Auge des ..... L P -
Sentinel Worlds ..... L - A
Shadow Caster ..... L P -
Shadow Sorcerer ..... L P -
Shadow of the Beast ..... (L P) -
Shadow of the Comet ..... (L P)-
Shadowgate ..... L - -
Shogun ..... L P -
Simon the Sorcerer ..... (L P)-
Space Ace ..... L - -
Spirit of Adventure ..... L P -
Stadt der Löwen ..... L - -
Summoning The ..... L P -
Sword of Aragon ..... (L P) A
Transworld ..... L - -
Uninvited ..... L - -
Veil Of Darkness ..... L P -
Vision ..... L P -
Wasteland ..... L P A
Wizworks ..... L P -
Wrath ..... L - -
Willy Beamish ..... (L P)-
Wing Commander + Secr. Miss. ..... - A
Winzer ..... L - -
Wonderland ..... L P -
Zak Mc Kracken ..... L P A
Zork ..... L - -
Lies F in Klammern (L P) bedeuten: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne:
Blue Force, Cliffract Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault
CPS-Sammelband 1 ..... 25,- DM

CPS Frank Heidak

Bei uns finden Sie Lösungen, Pläne und deutsche Anleitungen zu einer Fülle interessanter Spiele.

Ab sofort können Sie beim Kauf von Lösungshilfen eine Menge sparen, wenn Sie zu unseren Sammelbänden greifen.

Sammelbände enthalten die Lösungen und z.T. Pläne zu jeweils mehreren Spielen.

WEITERE CPS-SAMMELBÄNDE mit Lösungen und z.T. Plänen zu jeweils mehreren Spielen

Alone in the Dark 1+2 ..... L P -
Bard's Tale 1-3 ..... L P -
Chrono Quest 1+2 ..... L P -
Conquests of Camelot/+if Longbow ..... L P -
Deja Vu 1+2 ..... L P -
Dung.-Master/Chaos strikes back ..... L P -
Eco Quest 1+2 ..... L P -
Elvira 1+2 (nicht für C 64) ..... L P -
Eye of the Beholder 1-3 ..... L P -
Goblins 2+3 ..... L - -
Indy 1+2 ..... L P -
Indiana Jones 3+4 ..... L P -
King's Quest 1-6 ..... L P -
Laura Bow 1+2 ..... L P -
Legend of Kyrandia 1+2 ..... L P -
Leisure Suit Larry 1-6 ..... L P -
Lost in Time 1+2 ..... L P -
Manhunter 1+2 ..... L P -
Maniac Mansion 1+2 ..... L P -
Might & Magic 3-6 ..... L P -
Monkey Island 1+2 ..... L P -
Police Quest 1-4 ..... L - -
Prince of Persia 1+2 ..... L P -
Quest for Glory 2-4 ..... L P -
Space Quest 1-5 ..... L P -
Spellcasting 101+301 ..... L - -
Star Flight 1+2 ..... L - -
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2 ..... L P -
Ultima 3-6 ..... L P -
Ultima 7,1+7,2+F.a.V.+8 ..... L P -
Ultima Underworld 1+2 ..... L P -
Wizardry 6+7 ..... L P -

BESTELLZEITEN mo. - fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰
außerhalb o.g. Zeiten hält unser Anrufbeantworter ein Ohr für Sie auf. Außerdem läuft unser Fax jederzeit auf Ihre Nachricht!

VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuh-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
..... o L o P o A
..... o L o P o A
bitte ankreuzen
AMERICAN EXPRESS
Eurocard MasterCard
Carda Welcome
DINERS CLUB INTERNATIONAL
VISA
AUFTRAGGEBER BG 0395
Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

Die Pläne

















Inhaltsverzeichnis

Die Pläne

Große Insel – Teil 1	24
Große Insel – Teil 2	24
Die Gefrorenen Inseln	24
Die Sumpfländer	24
Inseln der Illusion	29
Die Feuerinsel	29
Fountain Head	29
Wachbucht	29
Wildabar	29
Sumpfstadt	29
Glutgipfel	30
Schloß Whiteshield	30
Schloß Bloodreign	30
Schloß Drachenzahn	30
Schloß Blackwind	30
Schloß Greywind	30
Tempel des Moo	31
Festung der Angst	31
Schlitzerkultfestung	31
Hallen des Wahnsinns	32
Kriegerheim	32
Blutbadkathedrale	32
Spinnenhöhle	32
Zyklopenhöhle	32
Magische Höhle	32
Verdammt Kalte Höhle	33
Drachenhöhle	33
Grab des Terrors	34
Höllenlabyrinth	34
Lager Sektor Zwei	34
Alpha Motor Sektor	34
Beta Motor Sektor	34
Haupt Motor Sektor	34
Zentralkontrollsektor	37
Hauptkontrollsektor	37











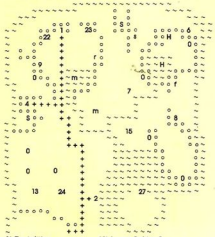




Die Legende

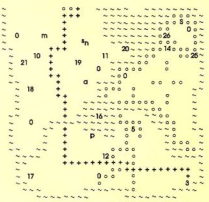
A	Treppe, Seil nach unten
a	Genauigkeit
B	Treppe, Seil nach oben oder Ausgang aus Dungeon/ Pyramide
C	Teleporterkristall für Stadtreisen
c	Kälte
d	Geschwindigkeit
E	Artefakt des Bösen
e	Elektrizität
f	Feuer
G	Artefakt des Guten
g	Energiefelder, die Charakterdaten erhöhen
H	Trefferpunkte
I	Gasthaus
i	Intelligenz
K	Kneipe
L	Trainingslager
l	Glück
m	Magie
N	Artefakt des Neutralen
n	Ausdauer
O	Königskugeln der Macht
p	Gift
Q	Quatloo Münzen
r	Persönlichkeit
S	Schatz (Gold, Edelsteine, Gegenstände, Rollen mit Zaubersprüchen, Skelette, Truhen)
s	Macht/ Stärke
T	Tempel
t	Alter
U	Teleporterfelder, die die Widerstandskraft erhöhen
W	Schmied
X	Erfahrungspunkte
Y	Perlen der Jugend und Schönheit
Z	Gilde

Große Insel – Teil1



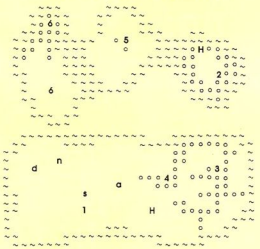
0) Brutplatze
1) Fountain Head
2) Wachbucht
4) Schloß Whiteshield
6) Zyklopenhöhle
7) Schlitzerkultfestung
8) Festung der Angst
9) Tempel des Moo
13) Lager Sektor 2
15) Insektenschrein
22) Machttränke
23) Wahrsagerin
24) Schrein des Ikarus
27) Piranhabucht

Große Insel – Teil2



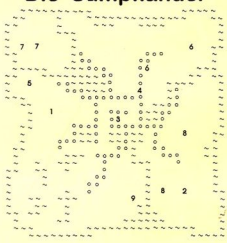
0) Brutplatz
3) Wildabar
5) Schloß Bloodreign
10) Hallen des Wahnsinns
11) Kriegerheim
12) Spinnenhöhle
14) Blutbadkathedrale
16) Schlüsselsteinberg
17) Thorn Blossum Orchard
18) Mushbee
19) Tishbee
20) Capt. Squib
21) Pavorka
25) Grab
26) Grab

Gefrorene Inseln



1) Schloß Drachenzahn
2) Verdammt Kalte Höhle
3) Drachenhöhle
4) Beta Motor Sektor
5) Vollmondschrein
6) Lager der Zyklopen u. Feen

Die Sumpfländer



1) Sumpfstadt
2) Höllenlabyrinth
3) Grab des Terrors
4) Haupt Motor Sektor
5) Prinzessin Trueberry
6) Totenköpfe aufgespießt
7) Brutstatte
8) Treibsand
9) Insel

ACE

✆ (08237) 95998-0

(08237) 95998-5

Lange Wand 3, 86508 Rehling



BTX: ACE#

D-Netz Handy's

M0100	Ericsson GH 198 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0101	Ericsson GH 337 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0000	Ericsson GH 198/197 Standardakku original	88,40 DM
M0001	Ericsson GH 198/197 Standardakku Fremdh.	69,50 DM
M0002	Ericsson GH 198/197 Hochleistungsakku orig.	118,55 DM
M0005	Ericsson GH 198/197 Hochleistungsakku Fremd.	99,70 DM
M0004	Ericsson GH 337 Standardakku original	127,40 DM
M0005	Ericsson GH 337 Standardakku Fremdh.	113,08 DM
M0006	Ericsson GH 337 Hochleistungsakku orig.	136,22 DM
M0007	Ericsson GH 337 Hochleistungsakku Fremdh.	89,37 DM
M0009	Ericsson GH 198 Kfz-Einbausatz	349,00 DM
M0010	Ericsson GH 198 Multiladegerät original	133,50 DM
M0102	Nokia 2010 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0103	Nokia 2110 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0013	Nokia 2110 Standardakku original	211,00 DM
M0014	Nokia 2110 Standardakku Fremdh.	138,00 DM
M0015	Nokia 2110 Hochleistungsakku orig.	238,00 DM
M0016	Nokia 2110 Hochleistungsakku Fremdh.	138,00 DM
M0018	Allgon Minimagnetantenne, 3,5 dB	59,00 DM
M0019	Allgon Fensterklemmantenne, 3,5 dB	110,00 DM

Telefon/FAX

F0000	Olivetti Normalpapierfax OFX2100	1599,00 DM
F0002	Alcatel SEL Private Fax	429,00 DM
F0001	Olympia OF 600 mit FAX/Telefon-Umsch.	890,00 DM
T0000	Schnurlos Telefon Tiptel Online	449,00 DM
T0001	Schnurlos Telefon T-Ton Multilink, Display	399,00 DM

Motherboards

H0010	80386DX40,128C,6XISA,AMD CPU	184,00 DM
H0011	80486 MULTIFREQUENZ,256C,3XVLB,3,3V,ZIF	182,00 DM
H0013	80486 MULTIFREQUENZ,256C,4XPCI,2DVLB,ZIF	289,00 DM
H0200	80486 MULTIFREQUENZ,256C,4XPCI,I/O,Enh.-IDE,ZIF	312,00 DM
H0015	PENTIUM MULTIBOARD,90MHZ,256C,PCI,ZIF, TMC	508,00 DM
H0201	PENTIUM Intel Plato,90MHZ,256CPCI,I/O,Enh.-IDE,ZIF	529,00 DM

Sie haben in ihrem jetzigen Rechner Standard SIMM-Module? Sie hätten gerne ein neues Motherboard, welches nur mit PS/2-Modulen bestückt werden kann? Kein Problem! Wir nehmen ihre alten Module, bei Kauf eines Motherboards bei uns, in Zahlung!

Prozessoren

H0016	80486DX40, AMD	249,00 DM
H0017	80486DX2/66, AMD	304,00 DM
H0018	80486DX2/66, Intel	319,00 DM
H0208	80486DX2/80, AMD	349,00 DM
H0209	80486DX4/100, AMD	649,00 DM
H0154	80486DX4/100 Intel	679,00 DM
H0155	80486DX4/100 Intel Overdrive	719,00 DM
H0021	Pentium-90	1039,00 DM

Speichermodule

H0022	SIM 1 MB	69,00 DM
H0023	SIM 4 MB	244,00 DM
H0024	SIM PS/2 4 MB	269,00 DM
H0025	SIM PS/2 8 MB	538,00 DM
H0026	SIM PS/2 16 MB	938,00 DM

CD-ROM-Drives

H0058	Mitsumi FX-001DE 300 KB/S	219,00 DM
H0059	Mitsumi FX-300DE 450 KB/S	339,00 DM
H0216	ACER CD-525E 350 KB/S	229,00 DM
H0060	TEAC 55-AK-00 600 KB/S	599,00 DM
H0216	Toschiba XM-5201B, SCSI II, 450 KB/S	339,00 DM
H0215	Toschiba XM-3501B, SCSI II, 604 KB/S	599,00 DM
H0217	Sony CDU 33A-81 Kit 300 KB/S	229,00 DM

Festplatten

H0155	IDE 340 MB	279,00 DM
H0156	IDE 420 MB	339,00 DM
H0157	IDE 540 MB	369,00 DM
H0158	SCSI 540 MB	499,00 DM
H0159	IDE 810 MB	699,00 DM
H0160	IDE 1,08 GB	799,00 DM
H0161	SCSI 1,08 GB	919,00 DM
H0163	IBM 3,5" SCSI 1.05 GB, 8,5ms, 2,2MB/s	849,00 DM

Controller

H0050	IDE,FD,SER,PAR,GAME, ISA	49,00 DM
H0051	IDE,FD,SER,PAR,GAME, VLB	49,00 DM
H0052	AHA1542, FASTSCSIII,ISA	369,00 DM
H0053	AHA2946, FASTSCSIII,PCI	639,00 DM
H0054	AHA2842, WIDESCSIII,VLB	689,00 DM
H0216	NCR-53C810 SCSI II, PCI	119,00 DM

Laufwerke

H0055	3,5" MARKENLW.	65,00 DM
H0056	5,25" MARKENLW.	79,00 DM
H0057	Streamer COLORADO,250 MB,QIC 80	259,00 DM

Soundkarten

H0062	SOUNDBLASTER 2.0	104,00 DM
H0063	SOUNDBLASTER PRO	162,00 DM
H0064	SOUNDBLASTER 16 VALUE	179,00 DM
H0065	SOUNDBLASTER 16, Multi CD	179,00 DM
H0066	SOUNDBLASTER 16 ASP Multi CD	239,00 DM
H0067	SOUNDBLASTER 16, SCSI II	259,00 DM
H0068	SOUNDBLASTER 16 ASP SCSI II	289,00 DM
H0069	SOUNDBLASTER 16 AWE 32	399,00 DM
H0070	ENSONIQ WAVETABLE für SB16	209,00 DM
H0071	SPEA MEDIA FX16, 2MB	319,00 DM
H0072	AKTIV-BOXEN, 2X4 WATT.	46,00 DM
H0073	AKTIV-BOXEN, 2X25 WATT.	54,00 DM
H0074	AKTIV-BOXEN, 2X75 WATT.	119,00 DM

Grafikkarten

H0032	STEALTH 864, 1MB, VLB/PCI	239,00 DM
H0034	STEALTH 864, 2MB, VLB/PCI	359,00 DM
H0036	STEALTH 964, 2MB, VLB/PCI	549,00 DM
H0038	DYNAMITE PRO, 1MB, VLB/PCI	219,00 DM
H0040	DYNAMITE PRO, 2MB, VLB/PCI	329,00 DM
H0041	MIRO 20SD, 2MB, VLB/PCI	369,00 DM
H0042	MIRO 20SV, 2MB, VLB/PCI	499,00 DM
H0043	SPEA VEGA PLUS, VLB/PCI	135,00 DM
H0044	SPEA V7 MIRAGE, VLB	229,00 DM
H0045	SPEA MI. P64, VLB/PCI	369,00 DM
H0046	SPEA ME. P64, VLB/PCI	499,00 DM
H0210	Teeng ET4000/W32, 1MB, VLB	229,00 DM
H0211	Cirrus Logic 5428, 1MB, VLB	129,00 DM
H0212	Cirrus Logic 5434, 1MB, PCI	169,00 DM

Monitore

H0075	GREEN 14",1024,NI,DIGI.	419,00 DM
H0076	GREEN 15",1024,NI,DIGI.	599,00 DM
H0077	MAG DX 15F, 1280,NI	699,00 DM
H0078	MAG MX 17F, 1280,NI	1379,00 DM
H0079	MAG MX 17FG, 1280,NI	1379,00 DM
H0080	MAG MX 17S, 1280,NI	1569,00 DM
H0081	PHILIPS 7CM5279, 14	649,00 DM
H0082	PHILIPS 4CM8270, 15	849,00 DM
H0083	PHILIPS 4CM8274, 15	1149,00 DM
H0084	PHILIPS 4CM4770, 17	1299,00 DM
H0085	PHILIPS 4CM6099, 17	1849,00 DM
H0086	PHILIPS 4CM6088, 17	2299,00 DM
H0087	SONY 15 SF, Black-Trinitron	1019,00 DM
H0088	SONY 17 CPD 1730, Black-Trinitron	1799,00 DM
H0089	SONY GDM-17 SE, Black-Trinitron	2249,00 DM
H0213	SONY GDM-20 SEVT, Black-Trinitron	2495,00 DM

Scanner

C0220	Paragon600dpi,16,8 Mio Farben	799,00 DM
C0221	Paragon1200dpi,16,8 Mio Farben	1149,00 DM
C0222	Tamarack 600dpi,16,8 Mio Farben	839,00 DM
C0223	Tamarack 800dpi,16,8 Mio Farben	989,00 DM
C0224	Tamarack 1200dpi,16,8 Mio Farben	1299,00 DM
C0225	Sagitta Color 800dpi,16,8 Mio F.	359,00 DM
C0226	Sagitta Gray 800dpi	179,00 DM

Gehäuse

C0234	Desktop, Display, 3x5,25", 2x3,5"	109,00 DM
C0235	Minitower, Display 2x5,25", 2x3,5"	109,00 DM
C0236	Middletower, Display 3x5,25", 2x3,5"	139,00 DM
C0237	Bigtower, Display 4x5,25", 2x3,5"	169,00 DM

Zubehör

C0227	Microsoft Mouse I	29,00 DM
C0228	Microsoft Mouse II ergo	49,00 DM
C0229	Genius EasyMouse 3-Tasten	19,00 DM
C0230	Genius Mouse One 3-Tasten	25,00 DM
C0231	Genius Mouse Too 3-Tasten	34,00 DM
C0232	Genius HiMouse 3-Tasten	49,00 DM
C0233	Tastatur Mitsumi 102 Tasten	49,00 DM
C0233	Cherry G83 Goldkontakte	89,00 DM

Share CD-ROM

C0001	201 GAMES 4 YOU	13,00 DM
	SPIELE FUR DOS&WINDOWS, U. A. SAM'S,WAX	
C0013	IMPRESSIONEN (PHOTO CD)	13,00 DM
	100 PHOTO-CD BILDER,PAINTSH. PRO V2.1	
C0014	KOMMUNIKATION TOTAL	13,00 DM
	TELIX V3.22, TERMINATE V1.41, XIBTERM	
C0015	LOROS SHARE CD 1 (600 MB)	13,00 DM
	UNIXSYSTEM, JIM BUTTONS DATENBANK	
C0053	SPIELE HITS	13,00 DM
	PINBALL, FORTRESS, DUKE NUKEM II	
C0056	WINDOWS SHAREWARE WELT	13,00 DM
	GRAPHIC WORKSHOP, WINZIP, PHOTO MORPH	

Erotik CD-ROM

	Photo CD-ROM's	
C0064	LA TRAVIATA	39,00 DM
	2600 EROTISCHE BILDER, BIS 1024X 768	
C0065	MY ASIAN LADIES 1-2	6 39,00 DM
	1400 BILDER UND ZEICHNUNG. V. ASIAGIRLS	
C0072	SAKURA	39,00 DM
	2000 BILDER MIT LEIDENSCHTLICHEN GIRLS	
C0072	Erotik CD 1-8	6 39,00 DM
	2000 BILDER MIT LEIDENSCHFTLICHEN GIRLS	
C0119	Wet Dreams Volume 1-3	6 39,00 DM
	wunderschöne Mädchen zum Träumen	
	Video CD-ROM's	
C0084	HOT GIRLS 1	22,00 DM
	BILDER/FILME MIT BETRACHTER UND DIASHOW	
C0085	HOT GIRLS 2	22,00 DM
	BILDER/FILME MIT BETRACHTER UND DIASHOW	
C0098	Adult Share CD 1-6	6 39,90 DM
	Kodak Foto's, Sex-Games, Filme	
C0115	Movies for the Night	39,00 DM
	enthält 3 Video Clips und Bilder	
C0116	Peep-Show	39,00 DM
	enthält 6 Video Clips mit Hintergrundmusik	
C0117	Hot Movies	39,00 DM
	enthält 3 Video Clips mit Hintergrundmusik	
C0118	Share the Heat	39,00 DM
	interaktive Filme in 3D Qualität	

Sonderaktion

C0099 **Mega Pack 5** — **29,99 DM**

5 CD's zu einem Wahnsinnspreis !!!

enthält: Spiele Hits, Windows Shareware Welt, Kommunikation, CD des Monats, Photo-CD "Impressionen"

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten ! - Nachnahmegebühr 12,- DM

Fordern Sie unsere Komplettpreisliste an !

Bestellannahme tägl. 14^{00}-20^{00} Uhr


A
B
1
2
3
4
Fountain Head
Leper Canyon
Verstecktes Tal
Druidenheim
Kruppelbucht
Zaubergrund
Schloß Whiteshield
Orkwiesen
Tal der Trolle
Piranhabucht
Die große See
Die Gefro
Inseln
Die Ins
Feuers
Wachbucht
Warlockburgen
Wald der
Bösen
Augen
Rittersheim
Land der
Wasserspeier
Schlüsselsteinberg
Schloß Blood
Reign
Thorn Blossom
Orchard
Heuschreckenhain
Wildabar
Schloß Greywind
Insel d
Illusion

C D E

1 2 3 4



f Terra

NEW WORLD COMPUTING™

INSERENTENVERZEICHNIS

Bestseller Games

Ausgabe 3-95

ASTAT Media GmbH	45
ACE Roos Christian	25
CHS Marquort	28
TopGame Hirt Frank	31
J E S Software	28
Kramer Michael	28
Media Point	U 3
NOVA MEDIA VERLAG	33
MultiMedia Soft	47
Playcom GmbH	41
Primax Electronics Europe B.V.	U 2
SkyLine GmbH	36
Topshare Röpke	28
TopCom	36

CD-ROM X-D: HD CD-ROM X-D: HD

Aces of the Deep 87,95 81,95 The Fighters' 89,95 89,95
Battle Bull 99,95 99,95 Treasure Tycoon 93,95 97,95
Bubbleman 1 CD's 109,90 Tycoon Turbo Skiing 69,95 91,95
Cyclemania 84,95 Under a killing Moon 109,95 109,95
Dark Sun 2 87,95 Unlimited 69,95 69,95
Doom Power 87,90 US Navy Fighters 93,95 93,95
Die Siedler 89,95 99,95 Vikings 79,95 79,95
Dragon Lore 81,95 X-Wing Duo 78,95 78,95
Elfmeter 93,90 X-MAS Lemmings 49,95 49,95
Elfmeter, die Expedition 51,95 X-Wing Collector's CD-ROM 41,95 41,95
Empire 99,90 PC Clinic CD-ROM (Dr. Christ) 69,95 69,95
Entertainment Tennis Open 87,95 89,95 Reinkarnationsmaschine 89,95 89,95
Fascination 1 + 2 87,90 Formel eins Euro CD-ROM 89,95 89,95
Formula 1 77,95 77,95 Jagd Alle Weltkrieg II 3,5" 69,95 69,95
Magic Carpet 93,90 Tommie Seconds Monster 32 99,95 99,95
Master of Magic 79,95 Tommie Sound/Lab 99,95 99,95
Monthy Python 1 81,90 Soundblaster Developer Kit für 89,95 89,95
Mouse Quest 89,90 89,90 Soundkarten Fanatic 89,95 89,95
Nelli, Hockey 89,90 89,90 unserer Hardware, wie Grafikkarten 89,95 89,95
Newsroom 79,90 79,90 Festplatten, Mäuse, Monitore, 89,95 89,95
Outpost 83,90 Drucker, Druckerzubehör und 89,95 89,95
Power Drive 87,90 49,90 Anfragen. Wir besorgen Ihnen alles! 89,95 89,95
Quarantäne 89,90 89,90
Star Trainer 93,90 81,90 Rise of the Triad Shareware 9,95 89,95 89,95
Rebel Assault 89,90 79,90
Rise of the Robots 77,90 Rise of the Triad Volversion 59,90 89,95 89,95
Sim City 2000 85,90 Besser noch als DOOM! 89,95 89,95
Simon the Sorcerer 99,90 89,95 89,95
Steam Simulator 179,90 89,95 89,95
SPACE Scenario 89,90 89,95 89,95
Star Crusader 87,90 77,90 89,95 89,95
Star Crusader Speech Pack 49,90 49,90 89,95 89,95
Star Trek TNG secession 93,90 89,95 89,95
Supremacy USA 79,90 89,95 89,95
Theme Park 69,90 99,90 89,95 89,95

Preise inkl. MwSt. AGB's: Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa. OS/2 OS/2 Marquort, Auszüge: Ladenpreise, Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise sind exkl. Versandkosten. Auf Wunsch erhalten Sie eine Rechnung. Es gelten die Widerrufsrechte des Fernabsatzgesetzes. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Bei Versandkosten: Vorkasse 5,- DM, Nachnahme 10,- DM, Ausland nur Vorkasse 15,- DM

100 High-Quality Disketten 3,5" HD formatiert inch. Diskettenbox 89,- DM

OS/2 2.0 CHS Marquort Wir besorgen (fast) alles! 49,- DM

Computer Handel Service

C D R O M

Hard & Software KRAMER PD und Shareware

M. Kramer, Hard- u. Software
Postfach 420 426, 12064 Berlin
Tel.: 030 / 755 88 37
Fax: 030 / 755 88 38

Teilweise Anrufbeantworter, wenn Sie zurückgerufen werden wollen hinterlassen Sie die Rufnummer unter der man Sie zwischen 18.00 und 20.00 Uhr erreichen kann.

MUSIK-CDs:		CDs, CDs, CDs CDs:		SPIELE-CDs:	
BAP -Pik Sibbe	45,00	CrosswordSens.	45.00	DOOM II	DA 89.00
BEATLES -Hard Days	69.00	Geburtsagszeitung	35.00	EPIC Pinball 12	Tische 75.00
ELVIS	49.00	Magische Auge	45.00	SAM & MAX	DA 79.00
GRÖNEMEYER-Chaos	39.00	Universallexikon 95	85.00	Microcosm	DA 99.00
PRINCE	89.00	Bücherdatenbank	45.00	Magic Carpet	DV 99.00
SHAREWARE -CDs:		Chronik d. 20. J.	188.00	System Shock	DV 99.00
Night Owl 13 / 14	je 39.00	PLZ-Datenbank	19.00		
- 8 / 9 / 10 / 11	je 29.00	Deutschland Map	78.00	Fordern Sie unsere	
Night Owl Games 2	0 33.00	Falk Stadtplan (1Stadt)	49.00	Katalog-Diskette	
Pegasus 3.0,4.0,5.0	je 39.00	Deutsche Gesetze	85.00	kostenlos an !!!	
Pegasus WIN 2.0	39.00	Bertelsm. Geschichte	119.00	Mit PD, Free- und Shareware für DOS, WIN und Geoworks	
Andromeda 3.0	45.00				
Apogee Vol 1+2	je 85.00				
Power On	19.00				

Es gilt unsere AGB / Irrtümer + Änderungen + Zwischenverkauf vorbehalten. Vorkasse zzgl. 5,- DM, Bar, Scheck oder Postbank Kto.-Nr. 7620 37-105 BLZ 100 100 10 Nachnahme zzgl. 10,- DM, Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM

J E S Multimedia
Eugen-Adolff-Str. 120, 71522 Backnang

Cobra UTILITIES DOOM & DOOM II DM 39,95 2 CD's
2 CD ROM.

WINGS OF GLORY DM 69,95
DM2-MAGIC for DOOM II DM 39,95

Endlich lieferbar:
TV Blaster
Der TV-Blaster wandelt die VGA - Signale Ihres Computers in das Fernsehformat um, mit dem ein Fernseher oder Videorecorder gespeist werden kann. Und das mit einer Auflösung von bis zu 640x480 mit 16,8 Mio Farben. So werden Computerspiele erst zum richtigen Erlebnis. Gleichzeitig können Sie jede Sequenz mit einem Videorecorder mitschneiden.
Anschluß mit Scart, S-VHS oder Cinch.
interne 8-Bit ISA Karte DM 299,–
externe Box DM 399,–

Top-Hits zum Sonderpreis:

Aces of the Deep	CD oder Disk, DV	DM 84,95
Across the Rhine*	CD, DV	DM 89,95
Aladdin	Disk, DA	DM 69,95
Alone in the Dark I	CD, DV	DM 49,95
Alone in the Dark II	CD, DV	DM 69,95
Biofarge	CD, DV	DM 89,95
Cannon Fodder 2	Disk, DV	DM 69,95
Civilization&Colonization	CD, DV	DM 89,95
Creature Shock	CD, DV	DM 89,95
Cyberia	CD, DV	DM 89,95
Cyberia	CD, DV	DM 79,95
Dark Forces*	CD, DV	DM 94,95
Das schwarze Auge 2	CD, DV	DM 74,95
Descent*	CD, DA	DM 84,95
Dune II	CD, DV	DM 39,95
Frontier-First Encounters	CD, DV	DM 79,95
Hell	CD, DV	DM 84,95
Heretic	CD, DA	DM 84,95
Kings Quest 7	CD, DV	DM 89,95
Kyrandia 3	CD, DV	DM 79,95
Little Big Adventure	CD, DV	DM 89,95
lothar Matthäus Super Soccer	Disk, DV	DM 69,95
Magic Carpet	CD, DV	DM 89,95
Magic Carpet	CD, EV	DM 69,95
Magic Carpet Data*	CD, DV	DM 49,95
Master of Magic*	CD od Disk, DV	DM 89,95
Nascar Racing	CD od Disk, DA	DM 74,95
Novgorom	CD, DA	DM 99,95
Panzer General	CD od Disk, DA	DM 79,95
Phantasmagoria*	CD, DV	DM 99,95
Rebel Assault	CD, EV	DM 59,95
Renegades	CD, DA	DM 79,95
Star Trek-The next Generation*	CD, DV	DM 99,95
System Shock	CD, DV	DM 84,95
Transport Tycoon	CD, DV	DM 89,95
Wacky Wheels	CD, DA	DM 69,95
Warcraft	CD od. Disk, DA	DM 79,95
Woodruf	CD, DV	DM 89,95
Wing Commander 3	CD, DV	DM 99,95
Wing Commander 3	CD, EV	DM 84,95
US Navy Fighters	CD, DV	DM 89,95
US Navy Fighters	CD, EV	DM 79,95
X-Com (UFO2)*	CD, DV	DM 99,95

Bestelltelefon: 07191 / 96 02 96
Bestellfax: 07191 / 96 02 98
BTX: EHMANN CD-ROM#
Versandkosten: DM 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50
Ab DM 150,-- versandkostenfrei
Alle Angebote freibleibend. Händleranfragen erwünscht

TOPSHARE
Erika Röpke
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.05384/1680
Fax. 05384/280
BTX röpke#

Bei Bestellung von mindestens 3CD´s 1 Überraschungs CD GRATIS

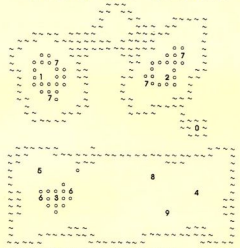
Erotik CD-ROM ab 18 Jahren nur gegen Altersnachweis

3 D Dream Girls		
(mit 3D Brille)		89,-
Amateur Models		59,-
American Girls 1+2je		69,-
EROTRIS		39,-
Extreme Hot Girls		39,-
Hot Girls 1,2	je	29,-
Pin Up Girls 2		39,-
PlayBär Erotic Comic		49,-
Strip Poker		28,-
Erotic Dreams 1 + 2	je	59,-
Striping Hot Girls		39,-
VIBRATION 1,2	je	69,-
Wet Dreams 1-3	je	28,-
Wet Dreams 1-3 zusammmen		69,-
Zpider Erotik Spiele		28,-
7th Guest		49,-
7th Guest & Megarace		79,-
Aces of the Deep DV		89,-
Chessmaster 4000		49,-
Critical Path		69,-
Mad Dog McGree II		59,-
MYST		69,-
Mega Race		45,-
Kyrandia 3 DV		85,-
Nikolausi & Osterhasi		19,-
OLDTIMER DV		89,-
Quantum Gate		69,-
Rise of the Robots		87,-
Themepark deutsch		79,-
Under a killing Moon DV		104,-
US Navy Fighters		85,-
Pegasus Pack : 3.0,4.0,Win OS/2 und Grafics Universe		59,-
Pegasus Pack Plus: wie oben und Pegasus 5.0		89,-
Beatles: A hard Days Night		49,-
Beatles & Elvis		89,-
Bertelsmann Universallex 95		86,-
BREHMS TIERLEBEN		69,-
Chip Pay CD		25,-
ELVIS ON CD-ROM		53,-
GLOBAL EXPLORER		119,-
Map´n GOG		79,-
Microsoft Cinemania 94		99,-
Microsoft Encarta 95		119,-
MOTORAD Test		59,-
Multimedia Tour of Moskau		59,-
Paris Lexikon		59,-
Street Atlas USA		159,-
Soviet Space Program		59,-
Tierpark München		45,-
World Atlas 5.0		59,-
Yellow Star Pay CD		29,-
DER NEUE 10er PACK VOL..2		89,-

Versandkosten:
Vorkasse 5,-DM
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

Gutschein 5,- DM wird beim Kauf von CD-ROM angerechnet
Pro Bestellung einmal BG2/95
Preisliste kostenlos !

Inseln der Illusion



1) Schloß Greywind
2) Schloß Blackwind
3) Magische Höhle
4) Alpha Motor Sektor
5) Brunnen
6) Außenposten
7) Quelle des Widerspruchs
8) Wunschbrunnen
9) Stufe erhöhen
0) Regenbogeninsel

Feuer-insel



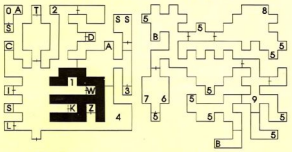
1) Glutgipfel
2) Zentralkontrollsektor
3) Brutstätte
4) Widerstand erhöhen





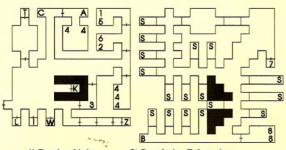


Fountain Head



D) Bank
1) Pegee der Lehrling
2) Cypher der Kartenmacher
3) Kranion der Priester
4) Brunnen
5) Fountain Head Höhle
6) Altar von Shuji
7) Altar von Yu'ude
8) Altar von Eber
9) Altar von Sufe
0) Rattenkönig

Wachbucht



1) Bruder Alpha
2) Chozan der Seher
3) Abgrund
4) Abgründe
5) Darek der Erforscher
6) Oro der Waldläufer
7) Bruder Beta
8) Sir Galant und Darlana



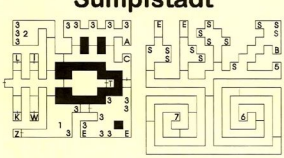


Wildabar

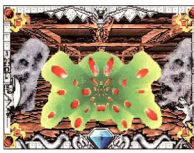


1) Bruder Gamma
2) Shoamon der Zauberer
3) Tsabu der Starke
4) Shoron der Seemann
5) Wildabar Höhle
6) Bruder Delta
7) Wartowsan
8) Einsamer Wolf

Sumpfstadt



1) Statue
2) Statue
3) Gräber
4) Piranhabucht
5) Gargish der Zauberer
6) Göttin der Zustimmung
7) Göttin der Macht



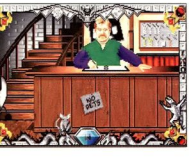


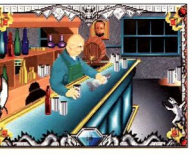


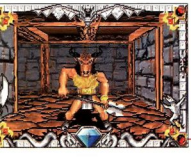




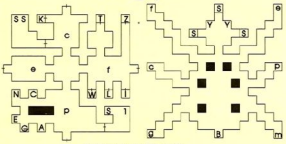






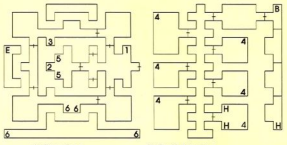


Glutgipfel



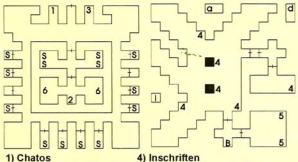
1) Ornean der Warlock

Schloß Whiteshield



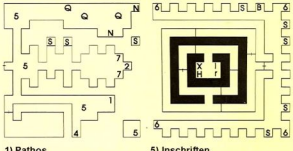
1) Praythos
2) Zealot, König Recht
3) Dungeon
4) Gedichtzeilen
5) Kisten mit Codewort
6) Kisten

Schloß Bloodreign



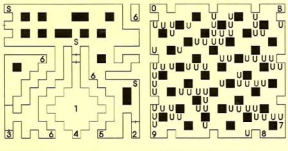
1) Chatos
2) Tumult, König Chaotic
3) Dungeon
4) Inschriften
5) Sohn des Abu und Almosen
6) Truhen

Schloß Drachenzahn



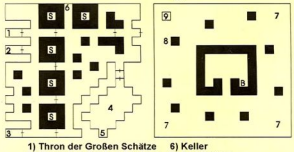
1) Pathos
2) Malefactor, König Heimtücke
3) Löcher
4) Dungeon
5) Inschriften
6) mathematische Gleichungen
7) Schatzkisten

Schloß Blackwind



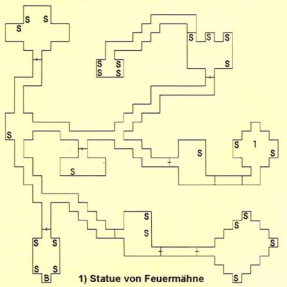
1) Zauberer
2) Gegenstände
3) Perlen der Jugend u. Schönheit
4) Blackwind der Banner
5) Keller
6) Eingang in die Arena
7) Endfeld der Teleportation
8) 100.000 Gold opfern
9) 1.000 Edelsteine opfern
0) Partymitglied opfern

Schloß Greywind



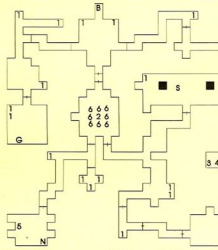
1) Thron der Großen Schätze
2) Thron des Großen Besitzes
3) Thron der Großen Macht
4) Brunnen
5) Thron von Blackwind dem Illusionisten
6) Keller
7) Sanduhren
8) Gong des Sieges
9) Felsblock

Tempel des Moo



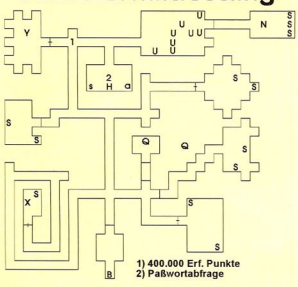
1) Statue von Feuermähne

Festung der Angst



1) Schalter
2) Teleportation zu 3
3) Teleportation von 2
4) Hologramm Sequ. Karte 001
5) Kisten mit Mumien
6) Energiefelder

Schlitzerkultfestung



1) 400.000 Erf. Punkte
2) Paßwortabfrage

TOPGAME

Inh.: F. Hirt

Telefon:
07556/**5444** o. **5491**
Fax: 07556/5490

Linzgaustr. 22
88690 Uhldingen
BTX: **TOPGAME#**

Programm		IBM/PC			
1942 Pacific Air War	**DA**	**94,90**	**Hokum KA 50 - Werewolf**	**DA**	**67,90**
Aces of the Deep	DV	80,90	Hurra Deutschland	DV	67,90
Across the Rhine	**DV**	***94,90***	**Indy 4**	**DV**	**46,90**
Aladdin	DA	60,90	**Jungle Strike**	**DA**	**73,90**
Armoured Fist	**DV**	***87,90***	**Klik´n Play**	**DV**	**87,90**
Aufschwung Ost	DV	67,90	König der Löwen	DA	60,90
Battle Bugs	**DV**	**67,90**	**Lemmings 3**	**DA**	**67,90**
Battle Isle 2	DV	80,90	Loderunner	DA	67,90
Bazooka Sue	**DV**	***87,90***	**Lollypop**	**DA**	**73,90**
Bling	**DV**	**87,90**	Mad News	DV	80,90
Black Hawk	DA	67,90	**Master of Magic**	**DV**	**94,90**
Beneath a Steel Sky	**DV**	**73,90**	**Menzoberranzan**	**DA**	***80,90***
Bloodnet	DA	67,90	**Metal Marines**	**DV**	***60,90***
BMP 3.0: Hattrick	**DV**	**87,90**	**Mortal Kombat 2**	**DA**	***Vorb.***
Cannon Fodder 2	DA	60,90	Nascar Racing	DA	73,90
Carribean Desaster	**DV**	***80,90***	Panzer Genreal	DA	80,90
Chartbreaker	DV	*67,90*	**Pinball Illusions**	**DA**	***Vorb.***
Colonization	**DV**	**87,90**	Pizza Connection	DV	87,90
Cool Spot	DA	53,90	**Project X**	**DA**	**35,90**
Das Schwarze Auge 2	**DV**	**80,90**	Sim City 2000	DV	87,90
Dawn Patrol	DV	87,90	**Star Crusader**	**DV**	**80,90**
Death or Glory	**DV**	**87,90**	**Star Wars Screen Saver**	**DV**	**60,90**
Der Baulöwe	DV	87,90	**Super Streetfighter 2 T.**	**DV**	***67,90***
Der Clou	**DV**	**80,90**	System Shock	DV	87,90
Die Siedler	DV	80,90	**Theme Park**	**DV**	**80,90**
Dungeon Master 2	**DV**	***Vorb:***	Tie Fighter	DV	94,90
Dreamweb	DV	80,90	**Transport Tycoon**	**DV**	**87,90**
Elite III	**DV**	***80,90***	Warcraft	DA	80,90
Earthsiege	DV	87,90	**Wing Armada**	**DA**	**70,90**
F-14 Fleet Defender Plus	**DA**	**94,90**	Wings of Glory	DV	*87,90*
FIFA Soccer	DV	70,90	Woodruff	DV	*Vorb.*
Flight of the Amazon Q.	DV	73,90			
Hanse	**DV**	**40,90**	Komplettlösungen auf Anfrage		
Hattrick	DV	*80,90*			

Neu Neu Neu Neu Neu Neu

Ladenlokal Sunshine
Daisendorfer Str. 2
88690 Uhldingen-Mühlh.

Versand/Ladenpreise weichen ab

CD-ROM

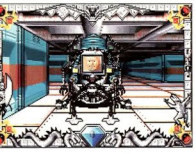
Aces of the Deep	DV	87,90	**Little Big Adventure**	**DV**	**94,90**
Alone in the Dark 3	**DV**	**94,90**	Lost Eden	DV	*Vorb.*
Armored Fist	DV	87,90	**Magic Carpet**	**DV**	**94,90**
Battle Isle 2	**DV**	**87,90**	Master of Magic	DV	94,90
Battle Isle 2 Scenery	DV	46,90	**Menzoberranzan**	**DA**	***80,90***
Battle Race	**DA**	***67,90***	Myst	DA	87,90
Bioforge	DV	*94,90*	**Nascar Racing**	**DA**	**80,90**
Colonization	**DV**	**94,90**	NHL Hockey 95	DA	80,90
Creature Shock	DV	94,90	**Noctropolis**	**DV**	***94,90***
Cyberwar	**DV**	**99,90**	Novastorm	DA	94,90
Cyberia	DA	94,90	**Panzer General**	**DA**	**80,90**
Das Schwarze Auge 2	**DV**	**87,90**	Phantasmagoria	DV	*Vorb.*
Dark Forces	DA	*Vorb.*	**Pinball Fantasies Deluxe**	**DA**	**73,90**
Deathgate	**EV**	**94,90**	Privater + Strike Com.	DA	87,90
Descent	DA	87,90	**Rebel Assault**	**DV**	**80,90**
Die Höhlenwelt-Saga	**DV**	**94,90**	Renegade	DA	*80,90*
Discworld	DV	*Vorb.*	**Rise of the Robots**	**DA**	**87,90**
Dragon Lore	**DV**	**73,90**	Rise of the Triad	DA	*Vorb.*
Dungeon Master 2	DV	*Vorb.*	**Sim City 2000**	**DV**	**87,90**
Earthsiege	**DV**	**87,90**	Star Trek: Generations	DV	*99,90*
Elite III	DV	*80,90*	**Stonekeep**	**DA**	***Vorb.***
FIFA Soccer	**DV**	**67,90**	System Shock	DV	87,90
Falcon Gold	DA	94,90	**The 11th Hour**	**DA**	***107,90***
Full Throttle	**DV**	***Vorb.***	Theme Park	DV	80,90
Hattrick	DV	*87,90*	**Tie Fighter**	**DA**	***87,90***
Hell	**DV**	**87,90**	Under a Killing Moon	DA	94,90
Inferno	DA	99,90	**US Navy Figters**	**DV**	**94,90**
Iron Assault	**DA**	***Vorb.***	Warcraft	DA	80,90
King´s Quest 7	DV	87,90	**Wacky Wheels**	**DA**	**60,90**
Klik´n Play	**DV**	**87,90**	Wing Commander III	DV	107,90
Legend of Kyrandia 3	DV	80,90	**Wings of Glory**	**DV**	**87,90**

– **Kostenlosen Katalog anfordern** – Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,– DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen
– **Versand nur im Sicherheitskarton** – EA = englische Version DA = dt. Anl.; DV = komplett Deutsch
– Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten – **Händleranfragen erwünscht**
– **Abholung nur im Ladenlokal** – Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)
– **Vorbestellungen sind jederzeit möglich !! – Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,–**
– Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. – **Ab DM 180,– liefern wir versandkostenfrei**

Es gelten unsere AGB

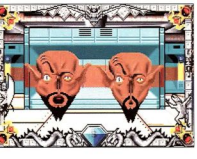






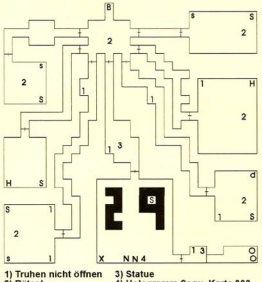






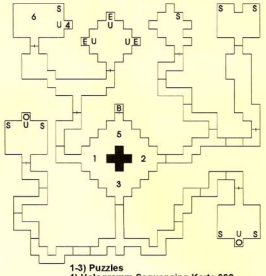


Kriegerheim



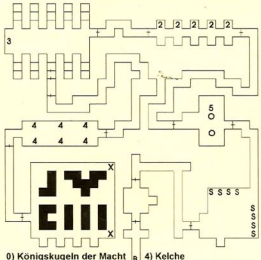
1) Truhen nicht öffnen
2) Rätsel
3) Statue
4) Hologramm Sequ. Karte 003

Hallen des Wahnsinns



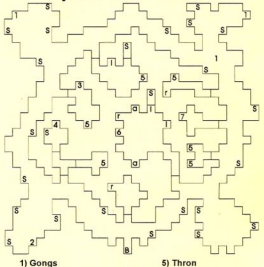
1-3) Puzzles
4) Hologramm Sequencing Karte 002
5) Statue von Goldmähne

Blutbadkathedrale



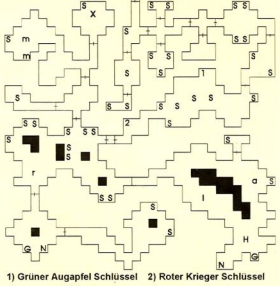
0) Königskugeln der Macht
2) Köpfe
3) Puzzles
4) Kelche
5) Felddeaktivierungscode

Spinnenhöhle



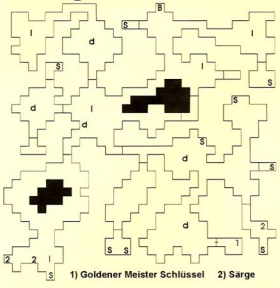
1) Gongs
2) Gelber Festungs Schlüssel
3) Blauer Unheiliger Schlüssel
4) Bruder Zeta
5) Thron
6) Lord Macht
7) Lord Wort

Zyklopenhöhle



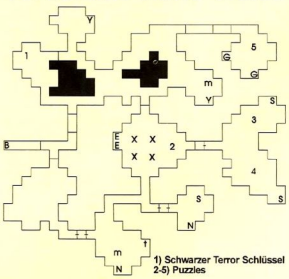
1) Grüner Augapfel Schlüssel
2) Roter Krieger Schlüssel

Magische Höhle

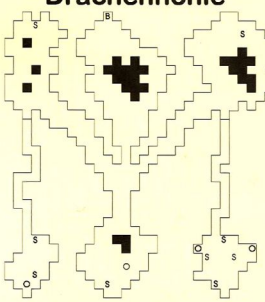


1) Goldener Meister Schlüssel
2) Särge

Verdammt Kalte Höhle



Drachenhöhle









NMV NOVA MEDIA VERLAG

5x Hilfe* für ein besseres Leben.

*Und wir haben noch mehr! Fordern Sie unsere INFO an!



GANOVEN EDDY -Lizenzierte Vollversion-
Eddy plant einen Raubzug. Er will in das Nationalmuseum einsteigen und die dort ausgestellten Schätze rauben. Eddy weiß, daß das Gebäude nicht gut bewacht wird und glaubt vor einem Kinderspiel zu stehen. Wenn es da nicht dieses Gerücht gäbe: Nachts soll es im Nationalmuseum spuken. Und deshalb ist Eddy auf der Hut, denn jeder Fehler alarmiert die Wächter. Schlüpfen Sie in die Rolle von Eddy dem Ganoven und beweisen Sie Ihre Schnelligkeit und Geschicklichkeit in dieser aufregenden Jump-And-Run-Vollversion mit exzellenter Grafik- und Sound-Unterstützung. Zusätzlich befinden sich noch eine Shareware-Version von Jazz Jackrabbit und 30 weitere Jump-And-Run-Shareware-Spiele auf dieser CD-ROM.
Art.-Nr. 100-8004 **29,95 DM**



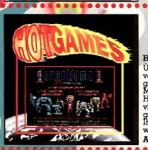
WONDER PACK
Der totalle Knaller - Über ein Giga-Byte Input aus den Bereichen Grafik, Sound, Spiele, Anwendungen, Utilities und Tools auf 10 CD-ROM's bringt Ihnen volle Output-Power. Dieses einmalige Kraftpaket er-halten Sie mit einer formschönen stabilen Kunststoff-CD-Box.
Art.-Nr. 250-2001 **79,95 DM**



GAME ACCESS V 2.0
Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Nervenstärke, und Geduld sind die Eigenschaften die Sie für die Shareware-Gemeinde dieser CD brauchen. Weltbekannte Spiele wie, Pendulous Corridor 7, Nomad, Canasta, No Way Out, Space Dodgem, Superfly, Atlantic Black Jack, Warbeards, Word Empire III, Gateworld, Maycab, Zool 2 und viele andere garantieren Ihnen daß Sie nicht mehr zur Ruhe kommen und stundenlangen Actionspaß erleben können. Genießen Sie die große Auswahl dieser tollen Game-CD.
Art.-Nr. 100-4011 **29,95 DM**



FLUG REVUE interaktiv -Airbus A340-
Kaum ein anderes Verkehrsflugzeug hat in der letzten Zeit Fachwelt und Fans so in Begisterung versetzt wie der neue vierstrahlige Airbus A340. Diese 2 CD - ROM`s entstanden mit Hilfe der Lufthansa und vermitteln jedem bis ins kleinste Detail umfassendes Wissen über Bau, Entwicklung und Einsatz dieser faszinierenden Maschine. Möchten Sie vielleicht Teile des Cockpittrainings selbst miterleben? Kein Problem, entspannen Sie sich und genießen Sie die interaktive Show. Außerdem erhalten Sie Einblick in das Trainingsprogramm der Piloten oder auch in konstruktionstechnische Details mit Tabellen und Diagrammen sowie Detailzeichnungen. Mit über 200 zum Teil bisher unveröffentlichten Farbfotos, Full-Screen-Videos und AVI-Videos kann man auch ohne Vorkenntnisse zum Experten werden.
Art.-Nr. 500-2000 **128,- DM**



HOT GAMES V 2.0
Über 100 heiße Shareware-Spiele für DOS und Windows voll Spannung, Action und Abenteuer werden Sie begeistern und zugleich fesseln. Electric-Body, BioMenace, Monsterbash, Blackstone sind nur wenige Beispiele. Doch HOT GAMES enthält nicht nur Spiele, sondern auch noch viele Zusatzprogramme wie Virenscan-und Cleanprogramme, Etiketten-, Kopier-, Text-und Malprogramme, die Ihnen Viel Freude im Umgang mit dieser CD-ROM bereiten werden.
Art.-Nr. 100-4012 **29,95 DM**

CD-ROM Produktionen & Distribution

NOVA MEDIA VERLAG GmbH
Friedrich-Kaiser-Str. 21 58638 Iserlohn
Tel. 02371/9583-0 Fax 02371/9583-20

Besuchen Sie uns auf der CeBIT '95 Halle 9 Stand E09

Versand per Nachnahme oder Vorkasse - Versandkosten + 10,- DM Ab 150,- DM liefern wir frei. - Mindestbestellwert 20,- DM Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorrauscheck + 20,- DM VK. Wir akzeptieren VISA-Card ! Händleranfragen erwünscht! Autoren, bieten Sie uns Ihre Software an!







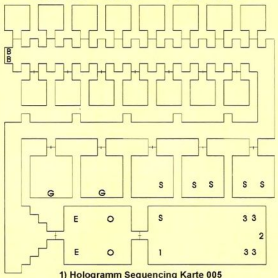






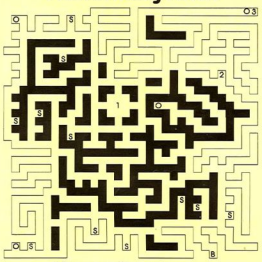


Grab des Terrors



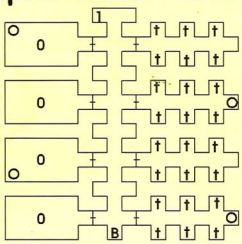
1) Hologramm Sequencing Karte 005
2) Sarg mit Vampir
3) Vier Throne

Höllenlabyrinth



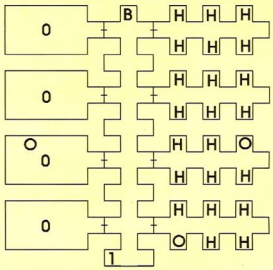
1) Brunnen von Wassermähne
2) Hologramm Sequencing Karte 006
3) Minotauer Gott

Alpha Motor Sektor

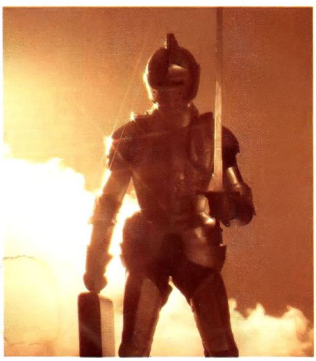


1) Eingang zum Haupt Motor Sektor

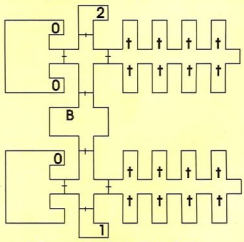
Beta Motor Sektor



1) Eingang zum Haupt Motor Sektor

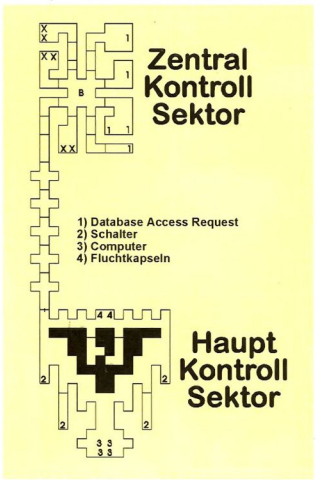


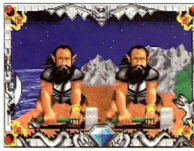
Haupt Motor Sektor



1) Eingang zum Alpha Motor Sektor
2) Eingang zum Beta Motor Sektor











RISE OF THE TRIAD

APOGEE's neuer 3D-Killer!

ACROSS THE RHINE CD 87,-
DARK FORCES CD 97,-
DESCENT CD 78,-
FLIGHT UNLIMITED CD 98,-
MASTERS OF MAGIC CD 75,-
PEGASUS 6.0 CD 37,-

ÜBER 1000 WEITERE SPIELE- UND CD-ROM-TITEL LIEFERBAR!

CD-ROM nur 69,-

layout: boesl

Versandkosten:
Post: 7,- zzgl. NN-Gebühr.
Vorkasse: zzgl. 7,-.
American-, Euro- o. Visacard zzgl. 3,-.
Ausland: nur Vorkasse o. Card zzgl. 16,-.
Ab 200,- Warenwert Versandkostenfrei!

Tel.: 07152 / 7 50 -64 -65
Rufen Sie uns an!
GESAMTKATALOG KOSTENLOS ERHÄLTLICH! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

TopCom
Heidenheimer Str. 12
LADENGESCHÄFT:
Leonberger Str. 97
71229 Leonberg
Tel.: 0 71 52 - 7 35 47
Fax: 0 71 52 - 7 31 96

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *dokat* ein, gefolgt von [RETURN]. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\KATALOG\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

Systemanforderungen

- ☐ einen AT386SX mit 2 MB RAM
- ☐ 570 KB freien Arbeitsspeicher
- ☐ etwa 2 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- ☐ eine Maus
- ☐ eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden!

SkyLine Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

Unser telefonischer Bestellservice:

0711 - 55 76 12

70178 Stuttgart	70469 Stuttgart	70372 Stuttgart
Paulinenstr. 50	St.Pöltener Str. 29	Brunnenstr. 19
Tel.0711/624399	Tel.0711/812736	Tel.0711/557612
71063 Sindelfingen	34117 Kassel	79098 Freiburg
Obere Vorstadt 25	Werner-Hilpert-Str. 22	Schreiberstr. 18
Tel.07031/807353	Tel.0561/711389	Tel.0761/382590

SkyLine TOP-TEN CHARTS

1.Wing Commander 3
2.Leg.o.Kyrandia 3
3.Creature Shock
4.Magic Carpet
5.Kings Quest 7
6.Warcraft
7.US Navy Fighters
8.Panzer General
9.Aces o.t. Deep
10.Cyberia

Es gibt immer zwei Möglichkeiten - in Stuttgart gibt es jetzt drei

Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

NEUERÖFFNUNG seit 2[illegible]
Brunnenstr. 19 - 70372 Stuttgart - Bei [illegible]
Tel.0711/557612 beim Kaufhof
KOMMEN - SEHEN - STAUNEN - SIEG!

NEUERÖFFNUNG seit 12.Dez.94
OBERE VORSTADT 25 - 71063 SINDELFINGEN
Tel. 07031 / 80 73 53 BEIM "DOMO"

Titel IBM / PC	Versand / Laden		Titel CDROM	Versand / Laden	
Aces o.t. Deep	99.95	109.95	11th Hour	125.95	139.95
Aladdin	74.95	79.95	Alone i.t. Dark 3	99,95	109,95
Black Hawk	99.95	109.95	Bing	a.A.	a.A.
BM-Hattrick	99.95	109.95	Bioforge	109.95	116.95
Cannon Fodder 2	79.95	89.95	Cyberia	99.95	109.95
Colonization	99.95	116.95	Dark Forces	a.A.	a.A.
Earth Siege	99.95	109.95	Descent	a.A.	a.A.
Elite 3	89.95	99.95	Discworld	a.A.	a.A.
Fifa Soccer	89.95	99.95	Dungeon Master 2	a.A.	a.A.
Hattrick	89.95	99.95	Heretic	a.A.	a.A.
Jungle Strike	74.95	79.95	Kings Quest 7	99.95	109.95
KA 50 Hokum	79.95	89.95	Little Big Adv.	109.95	116.95
Legions	89.95	99.95	Magic Carpet	109.95	116.95
Lion King	69.95	79.95			
Master of Magic	109.95	116.95	**34117 Kassel Tel.0561/711389**		
Mechwarrior 2	a.A.	a.A.	Menzoberranzan	89.95	99.95
Menzoberranzan	89.95	99.95	Panzer General	89.95	99.95
Nascar Racing	89.95	94.95	Renegade	a.A.	a.A.
			Stonekeep	a.A.	a.A.
70469 Stuttgart Tel.0711/812736			System Shock	89.95	99.95
Panzer General	89.95	99.95	The Last Dynasty	a.A.	a.A.
Star Crusader	89.95	99.95	Transport Tycoon	109.95	116.95
			USS Ticonderoga	89.95	99.95
71063 Sindelfingen Tel. 07031/807353			US Navy Fighters	109,95	116,95
System Shock	89.95	99.95	Wing Commander 3	119.95	129.95
Tie Fighter DV	109.95	116.95	**79098 Freiburg Tel.0761/382590**		
Transport Tycoon	109.95	116.95			
Victory at Sea	89.95	99.95	Woodruff	89.95	99.95
Warcraft	89.95	99.95	X-Com	99.95	109.95
Wings of Glory	a.A.	a.A.			

AMIGA-Titel auf Anfrage

Superauswahl-Teuflische Preise-
Aktuelle Neuerscheinungen

und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Die Preise der mit "a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.
Lieferung per Nachnahme - Fracht-u.Verpackung DM 10.90
Eilzuschlag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten.

Hallo, Taxi!

Kemo City, Anfang 21. Jahrhundert: Die Kriminalität ist drastisch gestiegen, die Stadt hermetisch abgeriegelt und unter Quarantäne gestellt. Ihr Job: als Taxifahrer schräge Vögel transportieren, haufenweise Gegner von der Straße fegen und versuchen, dem finsteren Moloch lebend zu entkommen.

Ihr Glück, daß Sie am Steuer eines Fahrzeugs in Kemo City unterwegs sind – als Fußgänger haben Sie hier ganz schlechte Karten. Die meisten dieser unmotorisierten Zeitgenossen trachten Ihnen nämlich mit Molotow-Cocktails und anderen Nettigkeiten nach dem Leben. Doch keine Panik, diese Konfrontationen gehen meist so aus, daß Sie die unappetitlichen Überreste der übermütigen Unholde von der Scheibe Ihres hochgetunten Checker-Taxis kratzen. Doch auch die motorisierten Verkehrsteilnehmer setzen alles daran, Sie so schnell wie möglich auf den Schrottplatz zu bringen, außerdem bergen finstere Stadtviertel solch unangenehme Überraschungen wie Selbstschußanlagen und komplett verminte Straßenzüge. Damit wird wohl klar sein, daß Quarantine keine charmante Fiaker-Romantik versprüht, sondern schnelle und knallharte Action bietet.



Shoot and Drive

Um in dieser unfreundlichen Umgebung überleben zu können, müssen Sie zuallererst in der Lage sein, Ihr Taxi ordentlich zu steuern. Das Fahren in Kemo City ist eine rasante Angelegenheit. Die Grafik des Stadtbildes wurde bewußt etwas gröber gestaltet, um hohe Geschwindigkeiten und schnelle Beschleunigungen zu ermöglichen. Am besten steuern Sie Ihr Cab mit den Cursor-Tasten (auch mit Joystick möglich), und mit etwas Übung und Routine werden Sie die auf Dauer nervenden Zusammenstöße vermeiden können. Da Ihr Wagen ständig beschossen und in Karambolagen verwickelt wird, müssen Sie häufig Werkstätten und Garagen aufsuchen. Dort können Sie für gutes Geld Ihre Droschke reparieren lassen, ihr eine Stahlpanzerung oder zusätzliche Batteriereserven verpassen. Auch ein Besuch beim Waffenhändler empfiehlt sich dringend. Gegen Bares läßt sich einiges erstehen, womit Sie es den anderen Verkehrsrowdies so richtig heimzahlen können: Maschinengewehre, Kanonen, Raketen, Minenleger, Flammenwerfer und auch fiese Handfeuerwaffen, mit denen Sie aus den Seitenfenstern Ihren Kommentar zum Geschehen abgeben können.

Für Geld – bis ans Ende der Welt

Das Geld für Reparaturen und Bewaffnung verdienen Sie sich natürlich dadurch, daß Sie – meist unangenehme – Fahrgäste durch die Stadt befördern. Passen Sie also gut auf, welche Fußgänger Sie überfahren, es könnte auch Ihre Kundschaft darunter sein. Hat man einen Fahrgast an Bord, muß man ihn innerhalb einer gewissen Zeitspanne zu seinem Zielort bringen. Schafft man das nicht, gibt es keinen roten Heller; ist man schnell, winkt zusätzliches Trinkgeld als Belohnung. Außerdem erfahren Sie von bestimmten Gästen, wie Sie das nächste Level (in Form eines anderen Stadtbezirks) erreichen. Wenn Ihnen die Nase Ihrer Kundschaft einmal nicht paßt, was des öfteren vorkommen wird, schmeißen Sie sie einfach raus – per Schleudersitz.

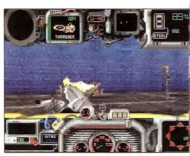
MZ









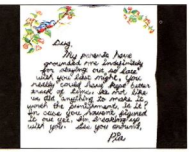


Kurzinfo

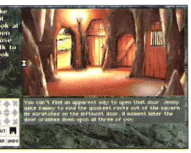
Name:	Quarantine
Inhalt:	Actionspiel
Bestellnummer:	CD-100
Preis	DM 89,80
Systemanforderungen:	















Zauber der Magie

Draußen nichts als Kälte, Sturm und Regen, drinnen den Abschiedsbrief der Freundin in den Händen, nichts als Ödnis also. So geht es Dug, dem Hauptdarsteller in diesem Spiel. Schluchzend wandert er durch die Wohnung und betrachtet sein bekümmertes Anlitz im Spiegel. Wohl dem, der Freunde hat in solchen Zeiten. Dugs bester Freund verspricht, ein PC-Spiel zu schicken, das ihn aus der hiesigen, traurigen Welt entführen wird.

Das Spiel zum Buch

Oft genug gibt es die PC-Spiele zum Film, hier handelt es sich um ein Spiel zum Roman. Der amerikanische Bestsellerautor Piers Anthony lieferte mit seinem Roman „Demons Don't Dream" die Vorlage und ist der geistige Urheber von „Companions of Xanth". Das Buch ist im Lieferumfang enthalten und bietet auf 340 Seiten zunächst einmal genügend Unterhaltung auch ohne PC. Diese Zeit sollte man sich auch gönnen, denn genau genommen dient die Roman-Vorlage auch als Handbuch für Tricks und Lösungswege. Die Schmökerei in „Demon's Don't Dream" hilft also nicht nur, die Welt von Xanth und die magischen Fähigkeiten seiner Bewohner und Gegenstände zu verstehen, sondern birgt auch häufig die rettende Idee zum Weiterkommen in scheinbar ausweglosen Situationen. Denn so viel ist klar: Dies ist kein Spiel für Spieler vom Schlage „Hau drauf" und „Wir schießen auf alles" oder für solche, die meinen, mit ein paar Bomben oder dummen Sprüchen bereits den Sieg in der Tasche zu haben. Die Bewohner (und auch die Gegenstände) auf Xanth wollen mit beachtlichem Respekt behandelt werden. Höflichkeit, Klugheit, Bescheidenheit, Logik und ein gutes Gedächtnis sind hier gefragte Tugenden und Fähigkeiten, die in unserer postpostmodernen Gesellschaft hoffentlich nicht ganz verschüttet liegen.

Die äußerliche Erscheinung von Xanth gleicht zunächst der hiesigen Welt: Wiesen, Wälder, Gebirge und Schluchten wechseln ab mit Städten, Dörfern, Jahrmärkten und Menschen. Diese Welt ist jedoch voller Zauber und Magie, die es den vernunftgeleiteten, technikbegeisterten Menschen unserer Gesellschaft (in der Xanth-Sprache „Mundania") schon recht schwer machen kann. Dug oder vielmehr Sie als Spieler werden Xanth demzufolge als „Monitor" bereisen. Ja, richtig, als Monitor! Sie laden das Spiel, das Sie von Ihrem Freund erhalten, auf dem PC und steigen gewissermaßen durch Ihren Computer als Monitor in die Welt von Xanth. Erst wenn Sie glaubhaft machen können, daß Sie Magie nicht nur für Hokuspokus halten, werden Sie andere Gestalt annehmen dürfen.

Zu Beginn

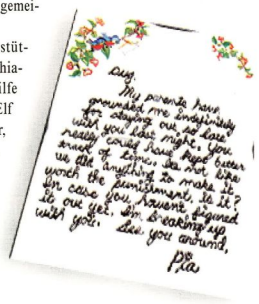
Zur Installation oder zu anderem Technischen braucht nicht viel gesagt zu werden, denn dem Spiel liegt eine detaillierte Installationsanweisung, eine Beschreibung der Spielsteuerung, Bildschirmdarstellung, Spielstandsverwaltung und möglicher Mausprobleme in deutscher Sprache bei, das ganze Spiel und der Roman sind dagegen englisch geschrieben. Eine mittelmäßige Sprachkenntnis ist durchaus empfehlenswert, nicht nur wegen des allgegenwärtiges Sprachwitzes, sondern auch aufgrund der häufigen Dialoge im Spielgeschehen und der Lektüre des ComPendiums, das Ihnen online manchen Hinweis liefern wird.



Wenn der Vorspann erscheint, werden Sie merken, daß die Magie bereits ihre Finger im Spiel hatte. Denn Sie entscheiden nicht selbst, nach Xanth zu reisen! Fast wie in Goethes Faust liegt dem ganzen Abenteuer eine Wette zweier Dämonen zugrunde, die zwei unwissende „Mundanier" zu ihren Spielbällen machen. Nämlich Sie und Kim, Ihre Gegenspielerin. Haben Sie es schließlich geschafft, das Spiel des Freundes auf dem Computer zu laden, verlassen Sie Mundania.

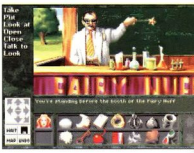
Grundy Golem begrüßt Sie in Xanth und beantwortet auch gern Ihre Fragen, beispielsweise nach möglichen Helfern, nach dem „roten Buch", nach der 3D-Brille, dem Spiel im allgemeinen u.a.

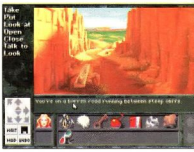
Damit Sie nicht völlig ohne Unterstützung sind, dürfen Sie von vier Xanthianern einen um seine stetige Hilfe während des Spiels ersuchen, Jenny Elf und ihre Katze Sammy, Che Centaur, Nada Naga oder die Dämonin Metria. Alle vier Xanthianer haben jeder für sich betrachtet beachtliche Fähigkeiten, und auch hier obliegt die richtige Wahl bereits Ihrer konzentrierten Aufmerksamkeit. Es gibt nämlich nicht zugleich vier Lösungswege. Nur mit der Wahl der richtigen Xanthianerin gelangen Sie zum Spielziel.



können Sie so oft Sie möchten um Rat fragen (Tipperei ist glücklicherweise nicht nötig, denn Sie wählen aus vorgegebenen Antworten).

Über das tatsächliche Endziel im Spiel ist wenig bekannt (darüber schweigen sich auch die beiden Dämonen aus), dafür erhalten Sie immer wieder „Zwischenaufgaben" und für besonders bemerkenswerte Leistungen Punkte. Beispielsweise beklagen die Bewohner von Isthmus das „Zensurschiff", das im Hafen vor der Stadt liegt und die freie Rede der Menschen einschränkt. Sie sollen Abhilfe schaffen.







Ab nach Xanth

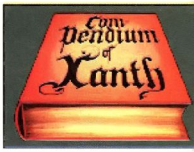
Haben Sie Ihre Begleitung gewählt, befinden Sie sich alsbald in Xanth. Selbstverständlich geht es wie in jedem Spiel dieser Art darum, möglichst viele Dinge für einen möglichen späteren Einsatz „einzusacken" und mit möglichst vielen Menschen zu sprechen. Was Sie mit sich führen, finden Sie unten in der Bildschirmanzeige, welche Worte für ein Gespäch oder eine Handlung zur Verfügung stehen oben links im Bild.

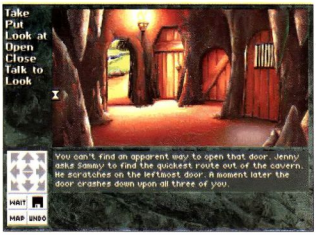


Damit ist es aber nicht getan. Erstens liegt nicht alles Nötige leicht erkennbar auf dem Weg (wer denkt schon daran, im Wald einen dicken Baumstamm aus dem Bach zu fischen, wenn man nicht einmal geeignetes Gerät hat, ihn aus dem Wasser zu ziehen), zweitens kann man ja nicht ahnen, welche Probleme welche Lösung verlangen werden. Einfallsreichtum ist beispielsweise gefragt, wenn man einen gewöhnlich anmutenden Blecheimer aus dem Weg räumen möchte. Machen Sie auch ruhig die Rechnung mit den magischen Fähigkeiten Ihrer Begleitung! Diese

Der Chemiker Fairy Nuff hat dafür eine Rezeptur, um dahin zu gelangen, müssen Sie allerdings erst den hartnäckigen Eimer und das magische Auge in der Tür bezwingen. Aber zuviel soll nicht verraten werden. Nur noch ein wichtiger Tip: Speichern Sie den Spielstand, sobald Sie einen Schritt weitergekommen sind. Das schont die Nerven erheblich.

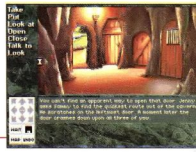
CM











Kurzinfo

Name:	Companions of Xanth
Inhalt:	Abenteuer- und Strategiespiel
Bestellnummer:	RG-342
Preis	DM 49,90
Systemanforderungen:	















So läuft der Hase

Ein Hasenfuß ist JAZZ JACKRABBIT bestimmt nicht, denn seine Aufgabe in diesem Jump&Run setzt mutigen Einsatz voraus. Die Schildkröte Devon Shell hat seine geliebte Eva Longear gekidnappt und besetzt mit ihren dumpfen Schlägertypen die gesamte Galaxie.

Sein Name ist Jazz

Vor allem die lustige und originelle Grafik und der digitalisierte Sound bringen hier Spaß ins Spiel. Farbenfrohe Aktion und atemberaubende Schnelligkeit wurden von Epic MegaGames versprochen, und beides ist den Herstellern auch gelungen. Die CD bietet neben den sechs obligatorischen Episoden mit je drei Levels zusätzlich drei CD-Episoden (je zwei Level) und das CD-Bonuslevel, die alle frei anwählbar sind. Das „schnellste Jump&Run-Spiel aller Zeiten" bedienen Sie entweder mit der Tastatur oder dem Joystick. Soundkartenunterstützung (empfohlen Sound-Blaster, andere Karten tun es aber auch) darf natürlich nicht fehlen, denn Jazz' Kommentare sind wirklich lustig.

Das Hasenpanier ergreifen

Hindernisse auf dem Weg zur Liebsten und zur Vertreibung des Bösen gibt es reichlich, davon kann auch Jazz ein Lied singen. Jede Episode führt ihn auf einen anderen Stern, dessen Oberfläche, aber auch dessen Gefahren komplett verschieden sind. Hin und wieder führen versteckte Verbindungsgänge zu weiteren, ungeahnten Abenteuern. Findet Jazz das Vogelparadies in der Episode Turtle Terror? Eins ist jedenfalls oberstes Gebot: Jazz sollte immer so schnell wie möglich rennen. So mancher verblüffte Feind wird so einfach im Vorübergehen umgerannt. Mit genügend Geschwindigkeit kann Jazz sogar durch Mauern gehen. Außerdem, je schneller er rennt, umso höher kann er auch springen.

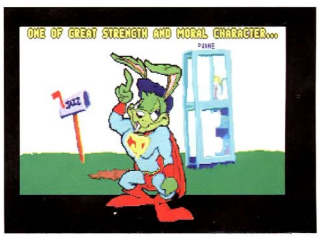
Hier liegt der Hase im Pfeffer

Drei wichtige Strategien müssen verfolgt und jederzeit beachtet werden: Gesunderhaltung, Punktesammeln und Waffeneinsatz. Gesund und munter bleiben Hasen natürlich am besten mit Möhren, naturbelassen. Jazz findet sie auf seinem Weg, er sollte sie aber nur raspeln, wenn der Körper danach verlangt, also nicht bei voller Lebenskraft.

Es ist vernünftig, alles einzusammeln, was irgendwie brauchbar erscheint oder hübsch glitzert, beispielsweise rote und blaue Diamanten, denn das gibt Punkte. Aber auch Sternschnuppen, Tausendmeilenstiefel, rote Springstiefel oder ein Air-Board sind als guter Fund zu betrachten, denn sie versprechen Jazz für einige Zeit einen Vorteil. Zeigt sich unser Hase tierlieb und befreit eingesperrte Vögel (Hip-Hops), dann hat er einen treuen Freund gewonnen, der ihm bereitwillig folgt und auf jeden Feind unaufgefordert schießt. Apropos schießen: Jazz sollte immer auf alles schießen, was sich bewegt. Einen Blaster, sein Basismodell, führt er mit. Bessere Waffen gibt es aber hier und da zu finden, man muß nur die bunte Munition sammeln.

Wie es ausgeht? Mein Name ist Hase.

CM



Kurzinfo

Name:	Jazz Jackrabbit
Inhalt:	Jump&Run-Spiel
Bezugsquelle:	Playcom München
Bestellnummer:	CD-203
Preis	DM 79,80
Systemanforderungen:	

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt **109.00**
Addams Family Values dt 119.00
Addams Family dt 117.00
Air Cavalry dt 99.00
Akira dt 119.00
Al Unser Junior dt 134.00
Animaniacs dt 125.00
Barkley: Shut up & Jam dt 129.00
Batman and Robin dt 129.00
Beauty and the Beast dt 109.00
Biker Mice from Mars dt 119.00
Blackhawk dt 109.00
Bomberman 2 dt 109.00
Brainies dt 134.00
Brett Hull Hockey dt 129.00
Brutal - Paws of Fury dt 99.00
Bugs Bunny dt 125.00
Cannon Fodder dt 109.00
Carrier Aces dt 109.00
Chaos Engine dt 109.00
Clay Fighter dt 111.00
Clay Fighter 2 dt 109.00
Clay Mates dt 99.00
Crazy Chase dt 109.00
Demolition Man dt 109.00
Demons Crest dt 129.00
Desert Fighter dt 119.00
Dino Dini Soccer dt 59.00
Donkey Kong Country dt 139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt159.00

Double Dragon 5 dt 109.00
Dragon - Bruce Lee dt 119.00
Earth Worm Jim (24 Meg) dt 124.00
Equinox dt 99.00
F1 Pelopsotar 2 dt 119.00
Final Fury Special dt 129.00
Fievel der Mauswanderer dt 109.00
Final Fantasy 3 us 149.00
Firemen dt 119.00
Flintstones - Movie dt 109.00
Hagane, 16M dt 119.00
Horror dt 119.00
Hurricanes dt 129.00
Illusion of Gaia us 149.00
Illusion of Time dt 109.00
Impossible Mission dt 109.00
Incredible Hulk dt 134.00
Inferno Jones dt 129.00
Int. Superstar Soccer dt 119.00
Itchy & Scratchy dt 109.00
Jim & Max 3 dt 99.00
Jordan Adventure dt 109.00
Jungle Strike dt 109.00
Jurassic Park 2 dt 119.00
Kick Off 3 dt 109.00
Lemmings 2 dt 119.00
Lion King (24 Meg) dt 124.00
Looney Tunes Animation dt 137.00
Lord of the Rings dt 109.00
Lothar Matthäus dt 109.00
Mario Andretti Racing dt 109.00
Marko's Magic Football dt 109.00
Mask dt 115.00
Metlwarrior dt 129.00
Mickey Mania dt 99.00
Mickey's Challenge dt 129.00
Micro Machines dt 69.00
Might & Magic 2 dt 129.00
Mighty Max dt 99.00
NBA Jam dt 99.00

NBA Jam Tournament dt 139.00
NBA Live 95 dt 129.00
NFL Quarterback Club 95 dt 139.00

NHLPA Hockey '95 dt119.00
Newman-Haas Indy Car dt 109.00
Operation Logic Bombs dt 109.00
Operation Starfish dt 129.00
Pac Man 2 dt 109.00
Pac in Time dt 134.00
Page Master dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00
Pinball Fantasies dt 99.00
Pirates ol.Dark Water dt 129.00
Pitfall! dt 69.00
Powerdrive dt 109.00
Punch Out! dt 134.00
Ren & Stimpy Show dt 119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Robocop vs. Terminator dt 109.00
Samurai Shadown dt 134.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
Seaquest DSV dt 119.00

Secret of Mana-dt.Text dt 109.00

Shadow dt 109.00
Shaq-Fu dt 109.00
Shoutout Soccer dt 109.00
Sink or Swim dt 134.00
Slam Master (24 Meg) dt 129.00
Soul Blazer dt 109.00
Sparkster dt 129.00
Spectre dt 99.00
Spider Man (TV) dt 109.00
Star Trek: Next Generation dt 109.00
Star Trek: Star Flight Academy dt 109.00

Star Wars 3 dt129.00

Stargate dt129.00

Street Racer dt 119.00
Super BC Kid dt 119.00
Super Hockey dt 109.00
Super Pinball dt 89.00
Sunsoftball dt 119.00
Tarzan dt 109.00
Tetrastar dt 89.00
Tetris & Dr. Mario dt 89.00
Theme Park dt 109.00
Tiny Toon 2 dt 119.00
Top Gear 3000 dt 109.00
Tray Aikman Football dt 119.00

True Lies dt 139.00
Ultraman uk 89.00
Unirally dt 109.00
Utopia dt 115.00
Vortex dt 124.00
WCW Wrestling dt 109.00
WWF Raw dt 144.00

WWF Raw incl. Video dt 154.00

Wario's Woods dt 89.00
Warlock dt 129.00
World Cup Striker dt 59.00
X-Kaliba 2097 dt 99.00
X-Men dt 129.00
Yogi Bear dt 105.00
Zero The Kamikaze dt 129.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adepter dt 49.00
ASCII Fighterstick dt 85.00
ASCII Joypad dt 49.00
Action Replay Pro 2 dt 99.00
Cinch Kabel S.NES dt 29.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Game Magic 1 Mogelmodul dt 49.00
Game Mage 2 Mogelmodul dt 89.00
Game Saver Mogelmodul dt 89.00
Infrarot Joypads dt 99.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Maus für S.NES dt 44.00
Pro Pad 2 SV-339 dt 26.00
Pro Pad Joypad SV-334 dt 29.00
Prog. Universal Adapter dt 59.00
Program Pad SV-337 dt 69.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Spielelb. Donkey Kong Cou. dt 24.00
Super Game Boy dt 99.00
S. Nintendo More Fun Set dt 309.00
S. Nintendo ohne Spiel dt 199.00
S. Nintendo Power 2 Set dt 349.00
Top-Fighter Joystick SV-338 dt 139.00
Universal Adaptor (60 Hz) dt 39.00
Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 24.00

Akira dt 59.00
Aladdin dt 59.00
Al Kid 2 dt 59.00
Beethoven dt 61.00
Brainbender dt 45.00
Bubble Bobble 2 dt 59.00
Chopliftr 3 dt 55.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken dt 29.00
European Golf dt 59.00
Fifa Soccer dt 69.00
Flintstones - Movie dt 65.00
Game Boy Gallery (SGB) dt 45.00
Golf Classic dt 59.00
Itchy & Scratchy Golf dt 59.00
Itchy Boy dt 59.00
John Madden Football 95 dt 59.00
Jurassic Park 2 dt 55.00
Kelsey Pinball Land dt 49.00
Lemmings 2 dt 69.00
Link dt 65.00
Locade dt 59.00
Mega Man 3 dt 59.00
Mickey's Challenge dt 59.00
Micro Machines dt 69.00
Milon's Secret Castle dt 59.00
NBA Jam dt 65.00
NFL Quarterback Club 95 dt 69.00
Pac in Time dt 69.00
Page Master dt 59.00
Pinball Fantasies dt 59.00
Prehistorik Man dt 65.00
Probotector 2 (SGB) dt 59.00
Prophecy Viking Child dt 49.00
Race Days dt 59.00
Rocenmither Mann dt 65.00
Samurai Shadown dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
Seaquest DSV (SGB) dt 59.00
Space Invader (SGB) dt 59.00
Stargate dt 59.00
Super Mario Land 3 dt 59.00
Tarzan dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sport dt 59.00
True Lies dt 59.00
USM&R Monster Truck Wars dt 59.00

WWF Raw dt 65.00

Wario Blast (Bomberman) dt 59.00
Winter Gold dt 59.00
World Cup Striker dt 59.00
Yogi Bear dt 59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB dt 49.00
GB + Zelda & Mario 2 dt 169.00
Game Boy Set Sil dt 99.00
Game Boy Special Gelb dt 109.00
Game Boy Special weiß dt 109.00
Game Boy Special rot dt 109.00
Game Boy Special schwarz dt 109.00
Game Boy Special transpa. dt 109.00
Game Boy Special grün dt 109.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00

ATP Tennis dt 109.00
Aero the Acrobat dt 119.00
Akira dt 109.00
Animaniacs dt 99.00
Asterix 2 dt 109.00
Baby Boom dt 109.00
Ballz dt 89.00
Batmann and Robin dt 119.00
Battle Frenzy dt 109.00
Blackhawk dt 119.00
Boogerman dt 109.00
Brett Hull Hockey 95 dt 85.00
Brutal - Paws of Fury dt 109.00
Bubsy 2 dt 89.00
Cannon Fodder dt 109.00
Castlevania dt 109.00
Chaos Engine dt 109.00
Clay Fighter dt 109.00
Cybernation Next Breed dt 109.00
Daffy Duck in Hollywood dt 109.00
Demolition Man dt 99.00
Double Clutch dt 99.00
Dr. Robotniks dt 99.00
Dragon - Bruce Lee dt 99.00
Duchungelbuch dt 99.00
Dune 2 dt 109.00
Dynamite Headdy dt 109.00
EAC Baseball 95 dt 109.00
Earth Worm Jim (24 Meg) dt 119.00
Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
Eternal Champions dt 79.00
F1 '94 dt 119.00

Fifa Soccer 95 dt 99.00

Fire Team Rogue dt 89.00
Flintstones dt 59.00
Generation Lost dt 89.00
Havoc dt 99.00
Hurricanes dt 94.00
IMG Int. Tour Tennis dt 99.00
Itchy & Scratchy dt 99.00
Jack Nicklaus Golf 2 dt 89.00
Jordan Adventure dt 99.00
Jurassic Park Rampage dt 99.00
Kawasaki Super Bikes dt 89.00
Kick Off 3 dt 109.00
Landstalker dt 119.00
Lemmings 2 dt 109.00
Lion King dt 114.00
Lothar Matthäus dt 109.00
Madden NFL 95 dt 99.00
Mario Andretti dt 99.00
Mario Andretti Racing dt 109.00
Marko's Magic Football dt 119.00
Maximum Carnage dt 119.00
Mega Bomberman dt 99.00
Mega SWIV dt 89.00
Mega Turrican dt 89.00
Megaman Wily Wars dt 109.00
Mickey & Minnie dt 109.00
Mickey Mania dt 109.00
Micro Machines 2 dt 109.00
Mig 29 dt 89.00
NBA Jam dt 99.00

NBA Jam Tournament dt 119.00

NBA Live 95 dt 99.00
NFL Quarterback Club 95 dt 129.00
NHLPA Hockey '95 dt 99.00
Nigel Mansell dt 109.00
Normy's Beach Babe dt 89.00
Ottifanti dt 69.00
PGA Euro Tour dt 89.00
PGA Tour Golf 3 dt 99.00
Page Master dt 109.00
Pirates o.t.Dark Water dt 109.00
Pitfall! dt 99.00
Power Rangers dt 99.00
Powerdrive dt 89.00
Powermonger dt 49.00
Prince of Persia dt 59.00
Probotector dt 115.00
Psycho Pinball dt 114.00
Radical Rex dt 94.00
Rocenmither Mann dt 89.00
Red Zone dt 119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Rstar (Feel) dt 114.00

Road Rash 3 dt 99.00

Road Runner dt 99.00
Rock'n Roll Racing dt 109.00
Rocket Knight Adventure dt 45.00
Rugby World Cup dt 109.00
Samurai Shadowdown dt 109.00
Schlümpfe dt 99.00
Seaquest DSV dt 109.00
Second Samurai dt 94.00
Shaq-Fu (24 Meg) dt 99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD dt 99.00

Shining Force 2 (DA) dt 129.00
Skitchin dt 59.00
Slam Masters dt 129.00
Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00

Soleil (Komp. dt) dt111.00

Sonic & Knuckles dt 99.00
Sonic 3 dt 99.00
Sonic Spinball dt 99.00
Sparkster dt 99.00
Speedy Gonzales dt 109.00
Spider Man (Acclaim) dt 119.00
Spiderman/X-Men dt 99.00
Splatterhouse 2 dt 49.00

Stargate dt119.00

Story of Thore komp.dt. dt 124.00

Streetfighter 2 Champ. dt 129.00
Streets of Rage 3 dt 129.00
Striker dt 119.00
Super Streetfighter 2 dt 129.00
Sylvester and Tweety dt 109.00
Syndicate dt 99.00
Talespin dt 49.00
Tazmania 2 dt 109.00
Tiny Toon dt 45.00
Tiny Toon 2 dt 95.00
Toughman Boxing dt 109.00
Tray Aikman Football dt 99.00
True Lies dt 119.00
Unnecessary Roughness 95 dt 55.00
Urban Strike dt 99.00
Virtua Racing dt 159.00
Virtual Bart dt 99.00
WWF Raw dt 124.00

WWF Raw incl. Video dt 134.00

Warlock dt 119.00
Wembley Soccer dt 119.00
Wonder Boy Monsterworld dt 49.00
World Champ. Soccer 2 dt 69.00
Yogi Bear dt 109.00
Zero Tolerance dt 89.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adepter dt 59.00
6 Button Joypad dt 39.00
Action Replay Pro 2 MD dt 99.00
Arcade Power Stick 2 dt 89.00
Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
Infrarot 6 Button Joypad dt 89.00
MD 2 (ohne Spiel) dt 189.00
Mega Drive 2 Sonic Set dt 279.00
MD 2 Lion King Set dt 269.00
MD 2 Virtua Racing Set dt 299.00
Pro Pad 6 Button SV-439 dt 39.00
Program Pad 6 Bat. SV-443 dt 69.00
Program Pad (SV-437) dt 49.00
Scart Kabel MD 2 dt 19.00
Scart Kabel MD 1 dt 29.00
Sega Maus dt 75.00
Universal Adapter dt 39.00
Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00

Another World 2 DV 89.00
Battle Corps dt 109.00
Battle Frenzy dt 89.00
Bloodshot dt 109.00
Brutal - Paws of Fury dt 109.00
Chuck Rally-B.C.Racers dt 109.00
Corpse Killer dt 89.00
Demolition Man dt 99.00
Dragon Lore dt 89.00
Dragon's Lair kompl.dt dt 99.00
Dune - Wüstenplanet dt 89.00
Dungeon Master 2 dt 89.00
ESPN Baseball dt 89.00
Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
Formula 1 Racing dt 109.00
Harrier dt 99.00
Heart of the Alien dt 99.00
Heimall dt 89.00
Jurassic Park komp.dt dt 89.00
KISD Flying Squad dt 89.00
Kids on Site dt 89.00
Links dt 99.00
Marka's Magic Football dt 109.00
Mega Race dt 89.00
Mortal Kombat 2 dt 109.00

NBA Jam dt 99.00

Pitfall! dt 94.00
Powermonger dt 79.00
Rocenmither Mann dt 89.00
Rebel Assault dt 109.00
Road Rash dt 99.00
Schlümpfe dt 99.00
Slam City dt 89.00
Sonic CD dt 89.00
Soul Star (komp. dt) dt 109.00
Star Blade dt 109.00

Super Strike Trilogy dt 99.00

Supreme Warrior dt 89.00
Tomcat Alley dt 89.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter dt 79.00
Mega CD 2 + 3 Spiele dt 499.00
Space Adventure dt 99.00

Sega 32X

Afterburner Complete dt 104.00
Art of Fighting us 109.00
Cyber Brawl dt 129.00
Doom dt 129.00
Fahrenheit (CD) dt 129.00
Golf - Best 36 Holes dt 129.00
Metal Head dt 129.00
Midnight Raiders dt 129.00

Mortal Kombat 2 dt109.00

Motocross dt 129.00
Ratchet and Bolt dt 129.00
Space Harrier dt 129.00
Star Wars Arcade dt 129.00
Surgical Strike dt 129.00
Virtua Racing Deluxe dt 129.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars dt 499.00

Mega Drive 32X dt 379.00
Mega Drive 32X & Doom dt 499.00

Game Gear

Akira dt 69.00
Baby Boom dt 79.00
Dragon - Bruce Lee dt 79.00
EA Hockey dt 79.00
Ecco the Dolphin 2 dt 79.00
F1 '94 dt 89.00
Fatal Fury Special dt 69.00
Fifa Soccer dt 79.00
Hurricanes dt 79.00
Itchy & Scratchy dt 76.00
John Madden Football 95 dt 69.00
Kawasaki Super Bikes dt 79.00
Lion King dt 77.00
Marka's Magic Football dt 79.00
Mickey Mouse 3 dt 74.00

NBA Jam Tournament dt 84.00

NFL Quarterback Club 95 dt 89.00
Pinball Dreams dt 45.00
Pinball Wizard dt 79.00
Power Rangers dt 79.00
Powerdrive dt 69.00
Road Rash 2 dt 79.00
Schlümpfe dt 74.00
Speedy Gonzales dt 79.00
Stargate dt 89.00
Tazmania 2 dt 79.00
True Lies dt 79.00
USHAR Monster Truck Wars dt 89.00
WWF Raw dt 89.00

Game Gear-Zubehör

Panasonic 3DO

Dragon's Lair dt 89.00
Driving Head for Speed dt 89.00
Duello Firemen us 109.00
ESPN Volleyball us 89.00
Flite Soccer dt 89.00
Guardian War us 119.00
Immercenary dt 99.00
Jammit - Streetball dt 119.00
John Madden Football dt 89.00
Magic Carpet us 89.00
Mega Race dt 89.00
Real Pinball us 99.00

Rebel Assault dt 99.00

Rise of the Robots dt 107.00
Road Rash dt 99.00
Sesame Street Numbers us 89.00
Sherlock Holmes uk 89.00
Shock Wave dt 89.00
Shock Wave Op. Jumpgate dt 79.00
Sleyer dt 94.00
Space Ace dt 89.00
Space Hulk us 89.00
Striker us 109.00

Syndicate-kompl. dt dt 99.00

Theme Park kompl.dt dt 109.00
Twisted Gamesbow dt 89.00
Wing Commander 3 Kp.dt. dt 99.00
Wing Commander dt 89.00

3-DO-Zubehör

302ero 6 Button Joypad dt 59.00
Panasonic 3-Do Pal us 999.00

Alien vs. Predator dt 129.00
Brutal Sports Football dt 129.00
Checkered Flag dt 129.00
Club Drive dt 129.00
Crescent Galaxy dt 99.00
Dino Dudes dt 99.00
Doom dt 119.00
Dragon - Bruce Lee dt 109.00
Hardball 3 us 109.00
Tempest 2000 dt 109.00
Tiny Toon us 109.00
Val d'Isere Champ. dt 129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundspiel PAL dt 499.00
Joypad Atari Jaguar dt 49.00

Sony PSX

Ridge Racer jp 189.00

Sony PSX-Zubehör

Sony PSX Playstation jp 1399.00

Saturn

Saturn-Zubehör

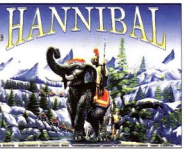
SEGA Saturn jp jp 1299.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganghofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnitstr. 30, D-80686 München. Tel. 089/546 0 300
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

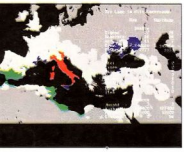
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

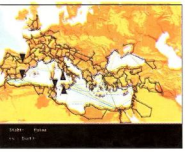
Versand österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnitstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919



Mit Elefantenstärke in den Krieg



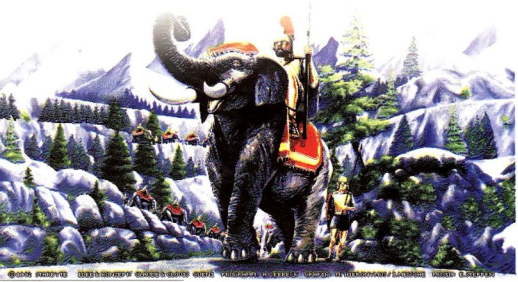


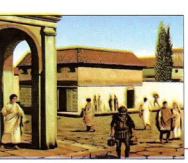


In diesem Spiel werden Sie die Rolle eines legendären und genialen Feldherrn übernehmen: Hannibal, der mit seinen Kampfelefanten über die Alpen zog, um dem Römischen Reich den Garaus zu machen, hat Geschichte gemacht. In diesem Szenario ist alles vom ersten bis zum letzen Bild historisch originalgetreu gestaltet.

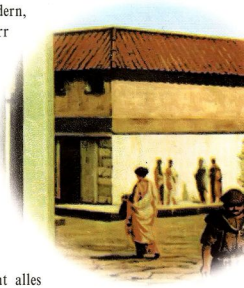
Krieg und Herrschaft in vorchristlicher Zeit

Wer Spaß hat an antiker Geschichte und vorchristlicher kriegerischer Strategie, trifft mit HANNIBAL ins Schwarze: Alle (über 700) historischen Orte mit ihren Angaben für die Anzahl der Soldaten, der Bevölkerung, der Söldner und allem weiteren sind historisch belegbar. Mit über 2000 Befehlen werden die Computergegner, also die Römer, annähernd in der Weise gesteuert, wie sie auch zu ihrer Zeit agierten. Eine leichte Abweichung vom historischen Geschehen wird dies nichts ändern, denn wie ein Feldherr nach Ihrem Gusto schalten und walten zu können, ist der hauptsächliche Reiz des Spieles.





scheint allerdings angemessen, sollen Sie doch auch als Hannibal sich zwar dessen Genialität zu eigen machen, aber auch aus seinen Fehlern lernen. Die Geschichtstreue wird also in dem Umfang nachlassen, indem Sie Lernerfolge verbuchen können. Nunja, am Spielspaß



Feldherrenalltag

Dennoch geht alles realistisch zu. Als verantwortlicher Stratege sind Ihnen die politischen Verhältnisse im Mittelmeerraum vertraut (Politische Karte, Menüpunkt 1). Mit den Pfeilen der Windrose können Sie die Karte in alle Richtungen scrollen, ebenso können Sie sich die geographische Lage gesuchter Städte anzeigen lassen. Sie verwalten die Imperiums- und die Armeekasse, Sie erlegen den Städten Steuern auf oder können sie wirtschaftlich fördern (z. B., um Abspaltungen vom Reich zu verhindern). Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Karte fahren und eine Stadt erreichen, erscheint ein Kreis, und Sie erhalten alle notwendigen Daten.

Wenn Sie Ihre Armeen nicht gerade ins Manöver geschickt haben, dann stehen Sie Ihnen für den Marsch zu Wasser und zu Land zur Verfügung, Sie wählen die Marschrichtung. Übers Wasser geht es natürlich nur mit Schiffen. Notwendiges herbei zu schaffen klappt problemlos auf dem Markt, genügend Talente selbstredend vorausgesetzt. Hier können neben Elefanten und Pferden auch Schiffe und Söldner erworben werden. Freilich hatte auch damals alles seinen Preis. Die Möglichkeit, Heere zu teilen, um wenigstens einen Teil per Schiff übers Meer zu schicken, ist also überdenkenswert. Wenn Ihre Heere eine feindliche Stadt erreichen, haben Sie die Wahl zwischen Kampf und Verhandlung, beide Varianten können sich tagelang hinziehen.

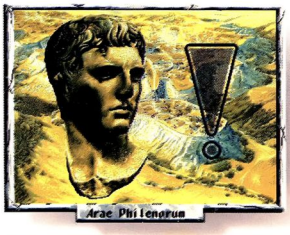
Tips für Möchte-Gern-Feldherren

Wissen ist Macht – verrät uns das geflügelte Wort, für Feldherren trifft es zu. Je detaillierter Sie Bescheid wissen, umso vernünftiger können Sie handeln:

- ❒ Schicken Sie Ihre Truppen nicht einfach los, sondern schauen Sie auf die Karte, ob vielleicht Gebirge oder Höhen überwunden werden müssen, denn das bedeutet eine längere Marschzeit.
- ❒ Je mehr Pferde Sie mitschicken, umso schneller wird das Ziel erreicht werden.
- ❒ Zählen Sie Ihre Leute bei der Ankunft, räuberische Angriffe könnten sie dezimiert haben.
- ❒ Achten Sie auf Disziplin, eine Horde Soldaten ist durchaus zu Schandtaten bereit, insbesondere Söldner neigen zur Desertation.
- ❒ Achten Sie bei der Festlegung der Steuersätze auf die wirtschaftliche Situation der jeweiligen Städte. Sie sollten sowohl deren Wachstum und Aufschwung im Kopf haben als auch mögliche Revolten zu verhindern suchen.
- ❒ Unten rechts im Bildschirm ist das Datum eingeblendet, schicken Sie ab November Ihre Leute ins Lager, Winterfeldzüge provozieren große Verluste.
- ❒ Haushalten Sie mit Ihrem Geld. Die Imperiumskasse ist zwar gut gefüllt, aber ein Imperium zu erhalten kostet viel Geld. Soldaten und Söldner wollen monatlich ihren Sold, Steuern erhalten Sie nur am Jahresende.

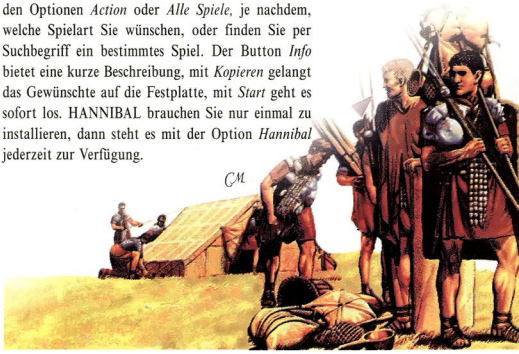
Die Reihe solcher Tips könnte endlos fortgesetzt werden, aber auch das deutsche Handbuch wartet mit einigen Hilfen auf, besonders wenn es darum geht, eine der vielen Schlachttaktiken auszuwählen.

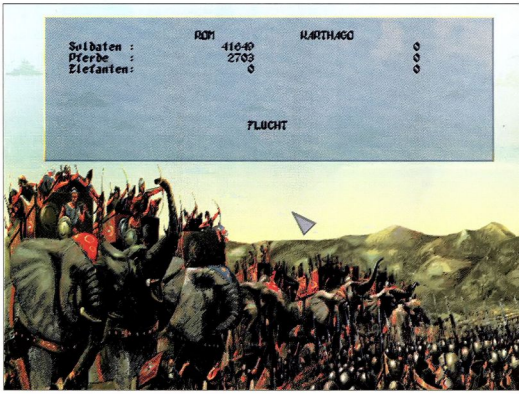
Hannibal, wie jeder weiß, hat sein Spiel nicht so bravourös gelöst. Er überquerte die Alpen mit Elefanten, obwohl jedes Kind weiß, daß diese Dickhäuter nicht auf eisbedeckte Berge gehören. Nur ein Elefant soll überlebt haben. Hannibals Feldherrnschaft endete mit der Flucht aus dem eigenen Land, sein Leben mit dem Freitod



200 Top-Shareware-Games

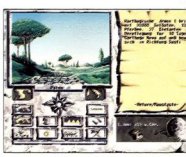
Die kinderleichte Installation und die hervorragende Menüführung verraten es sofort, hier sind neben HANNIBAL zweihundert Top-Sharewarehits zu haben. Wählen Sie zwischen den Optionen *Action* oder *Alle Spiele,* je nachdem, welche Spielart Sie wünschen, oder finden Sie per Suchbegriff ein bestimmtes Spiel. Der Button *Info* bietet eine kurze Beschreibung, mit *Kopieren* gelangt das Gewünschte auf die Festplatte, mit *Start* geht es sofort los. HANNIBAL brauchen Sie nur einmal zu installieren, dann steht es mit der Option *Hannibal* jederzeit zur Verfügung.





Kurzinfo

Name:	Hannibal & 200 Top-Shareware-Games
Inhalt:	Spielesammlung
Bezugsquelle:	Playcom München
Bestellnummer:	RG-373
Preis	DM 39,90
Systemanforderungen:	

















Jenseits des blauen Planeten

Auf unseren schönen, blauen Planeten rast der Asteroid „Vulkans Hammer" mit einer Zerstörungskraft von mehr als einer Milliarde Megatonnen zu. Das wird für die allermeisten Erdbewohner das Ende bedeuten, maximal 200 Menschen, die mit Ihnen, dem Kommandeur eines eilig zusammengeschraubten Raumschiffes, rechtzeitig verschwinden, werden überleben. Ihre Aufgabe ist es, diese letzte Bastion der Menschheit zu retten und einen bewohnbaren Planeten zu finden.

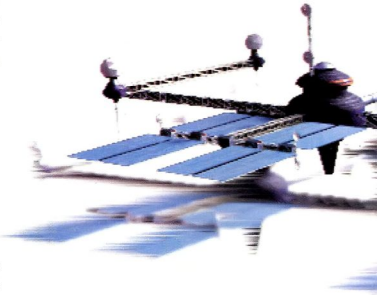
Eine realistische Simulation

OUTPOST bietet Ihnen realistische Simulation für alles, was Sie brauchen, um eine komplett selbständige Gesellschaft auf einem fremden Planeten aufzubauen. Soweit diese bekannt sind, sind ihre Oberflächen menschenunfreudlich und unwirtlich. Zunächst muß also erst einmal ein geeigneter neuer Heimatort gefunden werden, und dann heißt es Arbeit von Grund auf. Sie führen die Reste der Gattung Mensch wie ein Bürgermeister einer beliebigen Stadt auf der Erde. Kurzfristige und langfristige Ziele werden Sie verfolgen müssen, zum Beispiel Bauvorhaben beginnen, Arbeit und Nahrung für die Menschen beschaffen, für soziale Gerechtigkeit sorgen, den Abbau von Rohstoffen für die Herstellung von Handelsgütern betreiben, Schaffung einer sinnvollen Abfallverwertung (wie es sie auf der Erde nie gegeben hat), den Aufbau von Handelsbeziehungen zu anderen Kolonien vorantreiben oder intensive Forschung betreiben lassen.

Was Sie machen, bleibt Ihnen überlassen, Sie müssen es lediglich verantworten. Alles was Sie unternehmen, wird Auswirkungen auf zukünftige Handlungen haben. Zunehmend wird die von Ihnen geschaffene Welt komplexer, und es werden immer wieder Ereignisse auf Sie zukommen, die Sie nicht erwartet haben. Alles sollte also genau bedacht und geplant werden. Im Ernstfall speichern Sie ruhig den Spielstand und nehmen sich soviel Bedenkzeit, wie Sie brauchen. Das Spiel ist nicht geeignet, mal eben ein wenig zu spielen und bei Fehlern neu zu beginnen. OUTPOST stellt sehr hohe Erwartungen, nicht nur an die Zeit der Anwender.

So können Sie starten

Starten Sie das Spiel ruhig ohne Überheblichkeit als Anfänger und wählen Sie einen leichten Schwierigkeitsgrad, selbstverständlich erst, wenn Sie im Handbuch ein wenig gestöbert haben. Unter den Icons *Tips* und *Liesmich* finden Sie hilfreiche Anleitungen zum ersten Start, auch solche, die Sie im Handbuch nicht finden, da das Programm nach Drucklegung der Spielanleitung noch erweitert wurde, beispielsweise um ein *Katastrophen*-Menü, zum Kolonisten erschrecken, oder einen Soundtrack für Ihren CD-Player, der OUTPOST angemessen untermalen wird („Mars, The Bringer of War", G. Holsts Symphonie „The Planets"). Einige Cheats sollen auch zu finden sein, Sie werden jedoch mit der Bemerkung abgespeist, sie zu suchen. Haben Sie schließlich das Hauptmenü vor Augen, können Sie eine zehnminütige Demoshow ablaufen lassen, um zu sehen, was andere geschafft haben. Die Datei TUTOR.OPS auf der CD-Rom hilft Ihnen, eine erste Kolonie zu errichten.



Abfahrt ins Weltall

Neben der Handvoll Kolonisten, die an Bord sein werden, können Sie das Raumschiff mit einigen notwendigen Dingen zur Lebenserhaltung beladen. Hier geht es noch ganz irdisch zu, denn das Ganze muß mit barer Münze beglichen werden, obwohl die Erde eben durch den Aufprall des Astroiden zerbarst. Was Sie aus den 15 Dingen im Angebot wählen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie sich in Sachen Weltraumtechnik nicht so sehr bewandert fühlen und nicht entscheiden können, ob Sie einen Tokamak-Reaktor, einen Solarenergie-, Kommunikations- oder Beobachtungssatelliten (oder zwei?) mitnehmen sollen oder eine Geologische-, Ulbi- oder Interstellare Sonde brauchen, dann lesen Sie noch einmal im Handbuch...

Dann entscheiden Sie, welchen Planeten Sie zuerst anfliegen möchten, dieser erscheint dann in der linken, oberen Ecke des Bildschirms. Sie können ihn drehen und wenden, sich zeigen lassen, welche Landeplätze die Oberfläche bietet, ob es Möglichkeiten zum Bergbau gibt oder eine akzeptable Umgebung zur Besiedelung für Ihre Kolonie. Wenn Sie der Ansicht sind, mit dieser Auswahl einen geeigneten Planeten für die Rest-Erdbevölkerung gefunden zu haben, geht es los. Der erste Schritt: Die ALPHA-Einheit. Das erste Ziel: Überleben! Viel Spaß und tschüß bis im nächsten Jahrtausend.

CM

Kurzinfo

Name:	Outpost
Inhalt:	Weltraum-Strategiespiel
Bestellnummer:	CD-170
Preis	DM 99,80
Systemanforderungen:	💾💾💾W





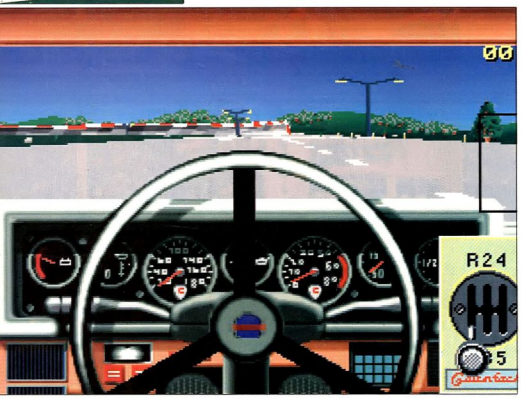






The Excellent Four

Eine abwechslungsreiche Mischung von vier Top-Spielen: Setzen Sie sich mit CAR & DRIVER ans Steuer Ihres Traumwagens, fordern Sie JIMMY WHITE zu einer Partie SNOOKER, jagen Sie als JAMES POND II (Codename Robocod) den äußerst unangenehmen Dr. Maybe oder fordern Sie in POPULOUS II die Götter des Olymp zu einem Duell.



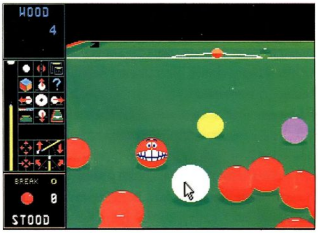




Car & driver

Wer wollte nicht einmal mit einem Ferrari F40 über die California Route 1 rasen? Für alle, die im Moment nicht das nötige Kleingeld für einen passenden Rennschlitten besitzen, gibt es jetzt CAR & DRIVER. Unter den zehn leistungsstarken Autos sind neben dem Ferrari auch der Porsche 959 oder der legendäre Lotus Esprit Turbo zu finden. Hinein in das Auto, das Radio an und durchstarten auf einer der vorhandenen Pisten oder Straßen.

Die phantastische Grafik in 256 Farben kann man während der Fahrt aus zehn verschiedenen Kameraperspektiven bewundern. Per Modem oder Netzwerk können auch mit Freunden Rennen gefahren werden. Der Sound dazu läßt regelrechte Rennatmosphäre aufkommen.



Jimmy White's snooker

Endlich eine realistische Billard-Simulation! Die Hersteller behaupten: „Das schnellste und flüssigste Snookerspiel, das es je gab", und sie haben recht. Die Steuerung mit der Maus ist extrem einfach, und trotzdem lassen sich auch die kompliziertesten Trickstöße umsetzen. Der Lauf der Kugeln ist so wirklichkeitsnah, daß man sich nach einem Stoß ganz lebensecht ärgert, wenn die Kugel wieder nur einen Millimeter neben dem Loch gelandet ist. Der Billardtisch wird wahlweise aus der Sicht des Spielers oder aus der Vogelperspektive gezeigt. Gezielt wird wie beim richtigen Snooker nach Augenmaß. Neben dem Zwei-Spieler-Modus kann man auch gegen verschiedene Computergegner sein Glück versuchen, unter ihnen sogar Jimmy White selbst.

Populous II

Für dieses Strategiespiel sollte man sich mehr Zeit nehmen, es droht süchtig zu machen. Die Story ist schnell umrissen: Sie spielen einen der zahlreichen Söhne des Zeus und müssen sich gegen 32 Götterrivalen durchsetzen, um an Ihr rechtmäßiges Erbe zu gelangen. Im Eroberungsspiel fordern Sie Ihre Gegner auf einer der 1000 Welten von POPULOUS II zum Duell. Auf jeder Welt befinden sich ein gutes und ein böses Volk. Sieger ist die Gottheit, deren Volk das andere unterwerfen kann. Über „göttliche" Eingriffe können Sie das Schicksal der Welt beeinflussen. Sie können fruchtbares Ackerland schaffen, damit sich ihr Volk vermehrt, Helden schaffen, die zum Kampf ausziehen, oder dem Gegner Feuer und Erdbeben

schicken. Mit jeder eroberten Welt erlangt die eigene Gottheit mehr Erfahrung und damit auch mehr Macht und kann neue göttliche Eingriffe erlernen.

Die Grafik und der Sound von POPULOUS sind Spitze. Schon der sehenswerte Vorspann ist herrlich gemacht, aber das eigentlich Faszinierende ist selbstverständlich das Spiel selbst. Einmal angefangen, läßt es einen nicht wieder los.

James Pond 2 – Codename: Robocod

Ein Jump-&-Run Spiel im Stil eines Super Mario: In der Rolle des Top-Agenten Robocod müssen Sie Ihre Spielzeug-Freunde aus der Hand des bösen Dr. Maybe befreien. Aber Vorsicht! Freiwillig rückt Dr. Maybe das erbeutete Spielzeug natürlich nicht heraus. In acht aktionsreichen Rettungsmissionen muß der fischige Held sein Können unter Beweis stellen, bis er schließlich dem Oberschurken persönlich gegenübersteht. Mit über 2500 verschiedenen Bildschirmen in exzellenter Grafik und immer neuen Aufgaben bietet dieses Spiel kurzweiliges Vergnügen und jede Menge Spaß.

CM



Kurzinfo

Name:	Excellent Games
Inhalt:	4 Top-Spiele
Bestellnummer:	RG-267
Preis	DM 68,80
Systemanforderungen:	



MultiMedia Soft

Computerspiele

Online-Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia Soft** Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft
finden Sie in

NEUE ANSCHRIFT!
08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22

12627 BERLIN
Mark Twain Str. 7 Tel. 030-9986164

NEU! NEU! NEU!
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 Tel. 0335/4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040/6528426

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172/3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-RHEYDT
Limitenstr. 152 Tel. 02166/43951

NEU! NEU! NEU! Online Cafe
47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 *Tel. 02841/21704*

48151 MÜNSTER
Weseler Str. 48 *Tel. 0251/524001*

49078 OSNABRÜCK
Martinistr. 82 *Tel. 0541/434792*

50825 KÖLN
Alpenerstr. 11 *Tel. 0221/5505303*

52064 AACHEN
Gualtastr. 2 *Tel. 0241/33199*

52249 ESCHWEILER
Englerthstr. 21 *Tel. 02403/15763*

52349 DÜREN, *Online Cafe BATTLETECHZENTRUM*
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421/28100

NEU! NEU! NEU!
56564 NEUWIED
Hermannstr. 19 Tel. 02631/352320

75172 PFORZHEIM *Online Cafe*
Zerrenerstr. 11 Tel. 07231/17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Str. 5 Tel. 089/7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951/202210

99084 ERFURT
Meienbergstr. 20 Tel. 0361/5621656
Magdeburger Allee 145 *Virtuality Cafe*

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN Tel. 02421/28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421/281020

Wertvolles Dokument – bitte sorgfältig aufbewahren!

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der **„Bestseller-Games"** *und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm*

MIGHT & MAGIC – ISLES OF TERRA

als Lizenz-Inhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

MIGHT &MAGIC III ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **New World Computing™** lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des **ausgefüllten Registrierungsscheins** ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **MIGHT &MAGIC III** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am ☐☐. ☐☐. 1 9 ☐☐ _____

Unterschrift

Registrierungsschein

BG 3

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **MIGHT & MAGIC III** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller- Games"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Media Point

jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 29/29
und ganz neu ab 10. März 1995:
Steglitz – Bismarckstraße 63

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Pinball vom feinsten! (solange Vorrat reicht)
Eight Ball Deluxe für PC-Disk **29,95**
Silverball für PC-Disk **29,95**

Unser Tip des Monats
Dark Forces *
LucasArts präsentiert den langersehnten Nachfolger von Rebel Assault: ein StarWars Action-3D-Abenteuer, das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM **89,95**

Einfach sensationell!
Dune 2
das bereits jetzt schon legendäre Action-Strategie-Spiel nun endlich auch auf CD-ROM zum Knallerpreis komplett in deutsch
CD-ROM **39,95**

Wir müssen wahnsinnig sein!
Der Planer incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

Aktionspreis!
Battle Isle 2
eines der besten und erfolgreichsten Spiele des letzten Jahres jetzt zum Hammerpreis – solange der Vorrat reicht
CD-ROM **59,95**

Der Hammer!
Comanche
incl. 100 Missionen, kompl. deutsch zum absoluten Wahnsinns-Preis – solange Vorrat reicht! –
CD-ROM **49,95**

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	99,95 *	
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3	**89,95 ***	
Armored Fist	89,95	69,95
Battle Bugs (dt.)	89,95 *	69,95
Battle Isle 2	59,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Bimbi	**89,95 ***	**89,95 ***
Biotorge	99,95 *	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95 *	79,95 *
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	109,95 *	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche Data Disk 1 + 2	je 59,95	
Command & Conquer	**99,95 ***	
Commander Blood	79,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia	99,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
CyClones	89,95 *	89,95 *
Dark Forces	89,95 *	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Der Baulöwe (Windows)		89,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Desert Strike	89,95 *	89,95
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		89,95
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	**99,95 ***	**89,95 ***
Doom Episoden für Doom 1 oder 2	je 29,95	
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	**89,95 ***	**79,95 ***
Flightsimulator 5.1 (engl.)		89,95 *
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Frontpage Sports Football Pro '95	89,95	89,95
Full Throttle	89,95 *	
Guilty	69,95 *	69,95 *
Hammer of Gods	79,95 *	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	**59,95 ***	**59,95 ***
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95 *
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.)	99,95	
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Iron Assault	99,95 *	

	CD	Disk
Iron Cross	89,95 *	
Joy of Sex	79,95 *	
Jungle Strike	**79,95 ***	**79,95 ***
Kick Off 3 – European Challenge	69,95 *	
Kingdoms of Germany	79,95	79,95
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95 *	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	39,95
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.)	89,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	**99,95 ***	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	99,95 *	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		69,95 *
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95 ***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95 *	89,95 *
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	89,95 *	
Retribution	79,95	
Rise of the Robots (dt.)	**69,95**	**69,95**
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sensible Golf		79,95
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95 *
Sim Tower		89,95 *
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	79,95
Star Crusader (dt.)	79,95	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	**69,95 ***	**69,95 ***
Sternenschwelf (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschwelf Speech Pack (dt.)		39,95

	CD	Disk
Strike Com. & Privateer komplett	99,95	
S.U.B.		79,95 *
Superkarts	**99,95 ***	**99,95 ***
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95 *
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	89,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter	99,95	
USS Ticonderoga	**99,95 ***	
Virtuoso	79,95	79,95
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	89,95	
Wing Commander 3 (dt.)	**109,95**	
Wing Commander Armada	89,95	69,95
Wings of Glory	79,95 *	89,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked	49,95 *	

PC-Disk Preishits (solange Vorrat reicht)

Burning Steel 2 (engl.)	**39,95**
Chaos Engine	29,95
Dark Legions (engl.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eight Ball Deluxe	29,95
Eishockey Manager	**29,95**
Even more Incredible Machine (dt.)	19,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Hurra Deutschland	**39,95**
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	je 39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Mad TV (dt.)	39,95
Michael Jordan in Flight	29,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Pirates Gold	39,95
Populous 2	29,95
Railway Challenge	**29,95**
Silverball	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
Super VGA Harrier	19,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Ultima 7	39,95
Universe	**29,95**
World Cup USA '94	29,95

CD-ROM Preishits (solange Vorrat reicht)

7th Guest	39,95
Comanche (incl. 100 Missionen, dt.)	49,95
Der Planer	**SONDERPOSTEN 29,95**
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Hannibal & 200 Spiele	29,95
Harrier Jump Jet	39,95
Hurra Deutschland	**49,95**
Ishar 1	19,95
Larry 5 & Perfect General	kompl. 39,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	29,95
Megarace	**AKTIONSPREIS 29,95**
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Power 3 (Sil.Serv.2, Railr.Ty., Perf.General)	49,95
Rebel Assault (e.dA.)	**SONDERPOSTEN 49,95**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Universe	29,95
Wizardry 6 & 7 Compilation (dt.)	**kompl. 49,95**

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**159,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**249,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Angabe Ihrer Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
VISA EUROCARD MasterCard

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

DESIGN: M.H.SICHLER, FRANCE

Might and Magic III

Die Inseln von Terra

fühle die macht und erlebe die magie!

- Diese **lizenzierte Vollversion** des Fantasy-Rollenspiels ISLES OF TERRA umfaßt den Inhalt des **kompletten Originalpakets**, einschließlich einer **ausführlichen Spielbeschreibung** und der gedruckten Übersichtskarte zum Herausnehmen.

- ISLES OF TERRA ist ein **eigenständiges Spiel**; Vorkenntnisse aus Might & Magic I und II sind nicht erforderlich.

- MIGHT & MAGIC III – ISLES OF TERRA ist **direkt von der CD-ROM spielbar** und benötigt **keinen Platz auf Ihrer Festplatte.**

- Dank der **ausgefeilten Spielsteuerung** mit **Maus und Tastatur** brauchen Sie **nichts einzutippen**, sondern nur Befehle und Gegenstände am Bildschirm auszuwählen.

- Trotz **VGA-Grafik in 256 Farben** und **hervorragender Musik- und Soundeffekte** stellt das spannende Bildschirmabenteuer bescheidene Ansprüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM, VGA-Grafikkarte und Maus genügt, eine Soundkarte ist empfehlenswert.

- Die raffinierten Aufgaben und Rätsel bieten **wochenlangen Spielspaß** auch für ausgebuffte Könner, ohne Anfänger zu frustrieren, denn **hilfreiche Unterstützung** wird gleich mitgeliefert: Auf **über 14 Seiten** finden Sie eine **komplette Lösungshilfe** einschließlich aller Lagepläne, **erstellt von der Firma CPS Heidak**, in der Spielszene bestens bekannt für kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.

CPS Frank Heidak

- Tauchen Sie ein ins Abenteuer, erleben Sie Macht und Magie – zu einem **Bruchteil des ursprünglichen Preises!**

Mit einer Gruppe ausgesuchter Abenteurer durchstreifen Sie die geheimnisvolle Inselwelt von Terra. Auf der Suche nach Corak, dem legendären Zauberer, durchquert Ihre Schar modrige Sümpfe und dunkle Wälder, kämpft sich durch finstere Verliese und düstere Ruinen, übersteht eisige Kälte auf gefrorenen Gipfeln und höllische Hitze auf der Feuerinsel. Mächtige Widersacher werden Ihnen das Leben schwermachen, bizarre und hinterlistige Kreaturen fordern Sie auf Ihrem Weg heraus. Kraft allein reicht nicht aus, um auf Terra zu bestehen: Sie müssen Geschick, Heldenmut und magisches Wissen in ihrer Truppe vereinen, um die Geheimnisse des exotischen Lands zu lüften. Eile ist geboten, das Schicksal der Welt hängt davon ab, daß Sie den geheimnisvollen Magier aufspüren. Doch seien Sie auf der Hut – Terra steckt voller Gefahren!



Außerdem auf der CD-ROM

Aktuelle Demo-Versionen kommerzieller Spielehits Rebel Assault, Little Big Adventure, Wing Commander III, King's Quest VII, The Last Dynasty, Woodruff and the Schnibble of Azimuth

