TREND

Bestseller Games

Bestseller-Games

Might and Magic 4: Vollversion auf der CD!

4 344023 309990

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

9,99 DM

Gutschein im Heft:
CompuServe und INTERNET
– 10 Stunden gratis –
zusätzlich Gutschein über DM 3,– im PEARL-BTX

Ausgabe 6
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,–
Lfr 198,–

Inkl. Vollversionen von WinCIM und NetLauncher

Might and Magic

Clouds of Xeen

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

FREISCHALT-NUMMERN
CIS-InterNet(35 DM-Gutsch.)
Vertrags-Nr.: ZC3763
Serien-Nr. : 1018349O1
PEARL-BTX (3 DM-Gutschein)
Freischalt-Nr. : 51273764667

Komplette Lösung vom Spielepro Frank Heidak

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION

DIREKT VON CD-ROM SPIELBAR – MIT SPRACHAUSGABE

PEARL

Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH – Originalprodukt von NEW WORLD COMPUTING

Neue kommen besser !



PC CD - ROM

AD & D Collection	79,90
Ascendancy	85,90
Battle Isle 3	85,90
Chessmaster 4000	35,90
Dark Forces	69,90
Day of Tentacle	35,90
Descent	49,90
Discworld	39,90
Fade to Black	89,90
Magic Carpet 2	85,90

PC CD - ROM

Humans 1 & 2	29,90
Inferno	39,90
Need for Speed	85,90
NHL Hockey 96	85,90
PGA Golf 96	85,90
Rebell Assault	35,90
Space Hulk	29,90
Ultima 7 Bundle	29,90
Underworld 1&2	29,90
Werewolf vs Comanche	69,90

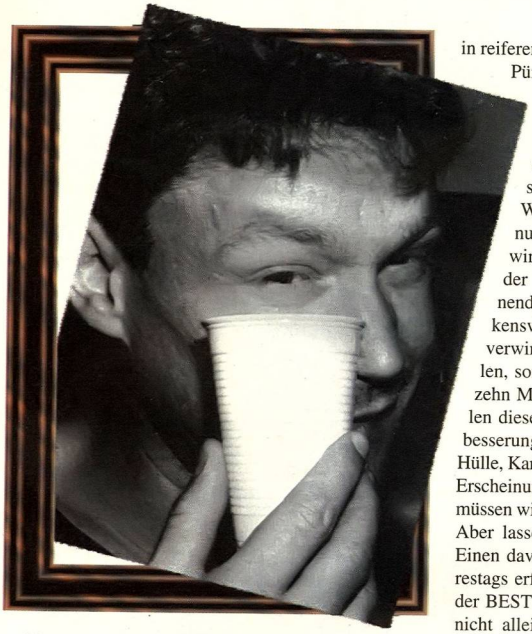
Game ZONE

Orleansstr. 63 · Tel. 089-4802913

Fax. 089-48 80 74 · 81667 München · nh. Ostbahnhof

Ladenverkauf und Versand · Ladenöffnungszeiten: 10.00 -18.30, Samstag: 10.00 -13.00

HOCH DIE TASSEN



Nanu! Braucht der Chefredakteur etwa Alkohol, um fröhlich zu sein? Unfug, genau umgekehrt: Wie jeder vernünftige Mensch braucht der Chefredakteur Alkohol einzig und allein, um *betrunken* zu sein, und in diesem Zustand trifft man ihn gelegentlich an, wenn er besonders fröhlich ist. Manchmal wird er dabei auch fotografiert, aber selbstverständlich würde ein solches Abbild niemals veröffentlicht. Da nehmen wir immer das mit dem Mineralwasserbecher, schon wegen der Vorbildfunktion.

Doch lassen wir das, zurück zur Fröhlichkeit. Zu der gibt es allen Anlaß, denn sobald dieses Heft an den Kiosken liegt, ist die BESTSELLER GAMES sechs Ausgaben und damit ein Jahr alt geworden. Das ist keine schlechte Leistung in einem Markt, in dem der plötzliche Kindstod grausam wütet und so manches ehrgeizige Projekt sehr schnell seinen letzten *Tango* tanzt. Unsere Zeitschrift dagegen ist nach einem Jahr aus dem Gröbsten raus, und ihre Erzeuger können anstoßen, Verzeihung, aufatmen. Immerhin hat die Auflage im ersten Jahr um über 50.000 zugenommen, und noch immer ist der kleine Sonnenschein seinen Lesern ein echter Quell der Freude – meistens jedenfalls. Ein paar Unarten, ich gebe es zu, konnten wir ihm noch nicht abgewöhnen. So ist er leider ein zwar zuverlässig, aber chronisch unpünktlich erscheinendes Kerlchen geblieben. Doch bedenkt, Leser, der Kleine ist erst ein Jahr alt, und wir alle haben in diesem zarten Alter bestenfalls pünktlich nach dem Fläschchen gebrüllt. Einige tun das übrigens auch in reiferen Jahren noch, aber lassen wir das. Zurück zur Pünktlichkeit: die werden wir der BESTSELLER GAMES schon noch beibringen, vielleicht sogar schon in ihrem zweiten Jahr.

Schließlich haben wir bereits bewiesen, daß wir dazulernen – niemand mußte mehr seine Lösungspläne zerschneiden, und der Windowskatalog auf der Heft-CD wurde auch nur einmal vergessen. Wie jeder Neuling lernen wir aus Mißerfolgen, durch Ratschläge und nach der Versuch-und-Irrtum-Methode. An wohlmeinenden Vorschlägen läßt es unsere Leserschaft dankenswerterweise nicht fehlen, und wenn sie nicht verwirklicht werden, liegt das nicht am bösen Willen, sondern am Bemühen, den Verkaufspreis unter zehn Mark zu halten. Ist das nicht artig? Leider fallen dieser wohltätigen Maxime die sinnvollsten Verbesserungsvorschläge zum Opfer; eine stabile CD-Hülle, Kartoneinlagen für das CD-Cover, die monatliche Erscheinungsweise... das alles kostet Geld, und von dem müssen wir schon unsere Jubiläumsfläschchen bezahlen. Aber lassen wir das, zurück zu den Leserwünschen. Einen davon möchte ich anläßlich unseres ersten Jahrestags erfüllen, und zwar die Ankündigung kommender BESTSELLER GAMES. Might & Magic IV wird nicht alleine bleiben, sondern im übernächsten Heft durch seinen Nachfolger ergänzt werden, mit dem zusammen, Rollenspielveteranen wissen Bescheid, sich ein weiteres Spiel mit völlig neuen Aufgaben ergibt. Doch damit nicht genug: die kommende Ausgabe wird keinen Geringeren als den Spitzenreiter der Leserwunschliste enthalten, Monkey Island II.

Wenn das kein Grund ist, fröhlich zu sein und nach dem Fläschchen zu brüllen…

Peter Stohl



P.S: Apropos Versuch und Irrtum: Wir versuchen es in diesem Heft mal mit einem neuen Layout. Ihr Leser gebt uns doch Bescheid, wenn's ein Irrtum war? Zur Belohnung drucken wir das nächste Mal ein Bild vom Setzer ab.

Inhalt

Einleitung

Blitzstart 5

Titel

Might and Magic 4: Clouds of Xeen

Über den Wolken: Spielanleitung 6
Schnelleinstieg: Programmstart und Installation 9
Referenzkarte Might & Magic 4 15
Kopierschutz: Code-Tabelle 20

CPS-Komplettlösung

Stairway to heaven: Lösungsweg 21
Die Zaubersprüche 29
Tränke, Orte und Personen 30
Lösungspläne 32

Übersichtskarte 26

CD-ROM-Cover 47

Vorstellungen

Simon the Sorcerer
Who the f... is David Copperfield? 38

Dungeon Master 2
Unter Tage 40

Earthsiege
Heavy Metal 42

Atlas
Auf Entdeckungsreise 44

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 28
CD-ROM-Cover 47
Bestellschein 48
Lizenzurkunde 50

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 CLOUDS OF XEEN sind bescheiden. Sie benötigen:

- einen AT386SX mit 2 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist empfehlenswert.

CLOUDS OF XEEN läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände und Konfiguration 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

❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um CLOUDS OF XEEN 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 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:\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.



Die Sounduntermalung beim Öffnen und Schließen des Windowskatalogs läßt sich durch einen Druck auf die [ESCAPE]-Taste abbrechen.

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 ebensowenig 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. 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 oder 486SX, 33 MHz, 4 MB RAM
🖳🖳🖳🖳	486DX, 33 MHz, 4-8 MB RAM





Über de

Willkommen, Freunde der Phantasie und des Wagemutes, zu neuen Abenteuern in einer verzauberten Welt. Die Bewohner von Xeen brauchen Eure Hilfe, denn dunkle Mächte regieren das Land und herrschen durch Chaos und Bosheit. Die heißen Wüsten, verwunschenen Wälder und schaurigen Sümpfe sind von gräßlichen Ungeheuern bevölkert, ja selbst die Städte werden tyrannisiert. Nur Ihr besitzt genügend Kraft und Verstand, nur Ihr seid der Kunst des Zauberns mächtig genug, um diese unhaltbaren Zustände zu beenden und Eure Welt zu retten. Die Reise wird durch ewiges Eis führen; Lavaseen gilt es zu durchqueren, und vor allem müßt Ihr auf der Wolkenwelt von Xeen wandeln. Dort wartet Lord Xeen, ein ganz besonders abscheulicher Zeitgenosse. Auf seine Rechnung geht der Unfrieden, unter dem das ganze Land leidet. Präsentiert ihm die Quittung!

Vorkenntnisse aus MIGHT & MAGIC I-III werden für CLOUDS OF XEEN nicht benötigt. Dieses Mal werden auch Anfänger des Rollenspiels nicht ständig mitsamt ihrer Party zugrunde gehen, denn in MIGHT & MAGIC IV finden weniger und leichtere Kämpfe statt – wenn Ihr das wünscht. Doch an Abenteuern mangelt es keineswegs. Schwingt Euch hinauf, die Wolken warten!



n Wolken

Der Gemeinsame Traum

In jüngster Zeit haben sich merkwürdige Dinge ereignet. Um darüber zu sprechen, trefft Ihr Euch in der Schenke von Vertigo, der Stadt, wo Ihr anfangs zu Hause seid. Besonders beunruhigt Euch ein Traum, den Ihr alle seit Wochen immer wieder habt, ein Alptraum, eindringlich und von erschreckender Klarheit. Crodo, der Berater des Königs Burlock, spricht zu Euch: „Dies ist kein Traum. Es ist für mich die einzige Möglichkeit, in die Außenwelt durchzudringen, in der Hoffnung, von mutigen Abenteurern gehört zu werden. Das Land Xeen braucht Eure Hilfe!“

Crodo erzählt von den tragischen Ereignissen, die sich auf Schloß Burlock in den letzten Monaten zugetragen haben. Ein Mann war bei Hofe erschienen und hatte behauptet, Roland, der verschollene Bruder des Königs, zu sein. Roland war vor vielen Jahren aus den Lavabergen nicht zurückgekehrt, wo er nach dem legendären *Land unter dem Land* gesucht hatte. König Burlock freute sich sehr über den wiedergewonnenen Bruder, doch Crodo blieb mißtrauisch. Er fragte sich, wo Roland in all den Jahren gewesen sein mochte und warum er nicht früher heimgekehrt war. Natürlich wußte Roland vieles zu berichten von seinen Abenteuern, von sagenhaften Gestalten, fremden Mächten und großen Schätzen. Am meisten beschäftigte ihn ein magischer Spiegel; von diesem *Sechsten Spiegel* war er geradezu besessen. König Burlock wollte seinem Bruder einen Gefallen tun und ihn bei der Suche nach dem Artefakt unterstützen. Er rief Abenteurer ins Schloß, rüstete sie aus und finanzierte Expeditionen in alle Winkel von Xeen. Die Jagd blieb erfolglos; Truppe um Truppe kehrte unverrichteter Dinge ohne den Sechsten Spiegel zurück. Doch Roland trieb den König an, nicht



aufzugeben. Schließlich hatte die Suche Folgen, aber ganz und gar nicht die erwünschten: die Staatskasse war fast gänzlich geplündert, König Burlocks Gesundheitszustand verschlechterte sich, er vernachlässigte seine Regierungsaufgaben, und seine Vasallen vergaßen ihr Pflichtbewußtsein.

In der Nacht, bevor Crodo den König nochmals eindringlich zur Vernunft mahnen wollte, geschah etwas Schreckliches. Der Berater erwachte, weil er deutlich spüren konnte, daß in seiner Nähe dunkle Magie angewandt wurde. Als er leise durch das Schloß schlich, um der Sache auf den Grund zu gehen, vernahm er aus Rolands Gemächern unheimliche Geräusche.

Durch das Schlüsselloch konnte Crodo beobachten, wie Roland Beschwörungsformeln aus einem schwarzmagischen Buch murmelte. Vor ihm stieg alsbald ein übler Geist auf, der die Gestalt eines Ritters mit gehörntem Helm hatte. Die beiden sprachen in einer Sprache des Bösen, die Crodo nicht verstehen konnte.

Unglücklicherweise machte er hinter der Tür wohl ein Geräusch, welches die Aufmerksamkeit Rolands erregte. Eine wilde Verfolgungsjagd durch das gesamte Schloß endete mit einem magischen Duell, bei dem die schwarze Magie als Sieger hervorging. Bevor ihn seine Kräfte verließen, mußte Crodo zu seinem Entsetzen feststellen, daß sich unter Rolands Gestalt ein Untoter verbarg und er ihn deshalb nicht vernichten konnte. Mit einem grauenerregenden Grinsen schmetterte er Crodo entgegen: „Nenn' mich Lord Xeen! Ich werde schon bald Herrscher über diese Welt sein. König Burlock wird dann tun, was ich ihm befehle. Je eher du ihm keine üblen Ratschläge mehr geben kannst, desto besser!"

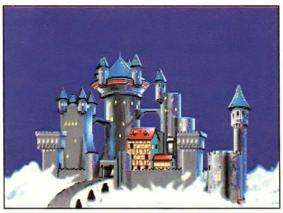


Als Crodo wieder zu sich kam, befand er sich in Baron Darzogs Turm, umgeben von besonderen Mauern, die jeden Zauber wirkungslos machten. Vom Fenster aus konnte er jedoch Schloß Burlock beobachten und die Gruppen von Abenteurern, die dort nach wie vor auf der Suche nach dem *Sechsten Spiegel* ein- und ausgingen.

Soweit der Traum. Er endet mit Crodos Aufforderung, in den Laboratorien von Schloß Neuburg eine Waffe zu schaffen, mit der Lord Xeen vernichtet werden könnte. „Beeilt Euch! Ihr seid die Einzigen, die eine Chance gegen den Untoten haben. Wenn er von der Mission erfährt, wird er Euch vernichten!"

Der Traum wiederholte sich Nacht für Nacht. Eines Tages erfuhrt Ihr, daß Schloß Neuburg von einem schrecklichen Blitz aus den Wolken zerstört und alle Bewohner dabei ums Leben gekommen seien. In der darauffolgenden Nacht blieb der Traum aus. Da wußtet Ihr, daß es höchste Zeit zum Handeln war. Heute abend sitzt Ihr also beisammen und trinkt auf das Gelingen Eures Vorhabens, und morgen, gleich in der Frühe, beginnt das Abenteuer.







Installation und Programmstart

Spielstart

❶ 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 geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *MM4* ein.

❷ Festplatteninstallation: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Legen Sie Laufwerk und Verzeichnis fest, in das die Programmdateien kopiert werden sollen. Nach der Installation wechseln Sie in dieses Verzeichnis auf dem entsprechenden Laufwerk. Mit dem Befehl *XEEN* starten Sie ins Spielvergnügen.



Die **Festplatteninstallation** empfiehlt sich nur in Ausnahmefällen, denn außer kürzeren Ladezeiten werden Sie keinerlei Vorteile feststellen, wohl aber 13 MB Festplattenplatz einbüßen. Der einzige Grund, CLOUDS OF XEEN auf der Festplatte zu installieren, ist Mangel an Arbeitsspeicher. Nach der Installation können die CD-ROM-Treiber deaktiviert werden; die eindeutig bessere Lösung ist aber die Optimierung Ihrer Startdateien *(AUTOEXEC.BAT* und *CONFIG.SYS)* – ziehen Sie das DOS-Handbuch oder kundige Bekannte zu Rate!



Speichermangel: Sollte Ihr System nicht über ausreichend Speicher verfügen, so wird das Programm durch einen roten Hinweiskasten darauf aufmerksam machen. Sollte es an konventionellem Arbeitsspeicher mangeln, erscheint in der Meldung die Anzahl der fehlenden Bytes; andernfalls werden Sie aufgefordert, einen Speichermanager zu installieren, denn M&M 4 verwendet Extended Memory. Geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* ein, wenn Sie weitere Hinweise benötigen!



Mausprobleme: MIGHT & MAGIC 4 ist wählerisch, wenn es um die Maus geht. Sollte nach dem Programmstart kein Mauszeiger sichtbar sein, verwenden Sie einen Microsoft-Maustreiber, der MS DOS, Windows und vielen Microsoftprogrammen beiliegt.

Konfiguration

In der Regel werden Sound- und Grafikkarte beim ersten Aufruf korrekt erkannt und brauchen nur bestätigt zu werden. Anschließend wird der Pfad für die Konfiguration und die gespeicherten Spielstände angegeben. Übernehmen Sie die Vorgaben, 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. Abhilfe schafft hier die Neukonfiguration auf *Soundblaster* oder *Adlib*. Zuvor müssen Sie allerdings noch die Voraussetzungen für eine individuelle Konfiguration schaffen, denn der erneute Aufruf von der CD führt nicht zum Erfolg:

❶ Wechseln Sie in das von Ihnen beim ersten Aufruf angegebene Verzeichnis, die Vorgabe lautet C:\MM4SAVES.

❷ Wechseln Sie nun auf Ihr CD-Laufwerk und dort ins Verzeichnis MM4.

❸ Geben Sie an der Eingabeaufforderung ein: *COPY INSTALL.EXE C:*
Achten Sie dabei auf die Leerstellen!

❶ Jetzt können Sie wieder auf die Festplatte wechseln und im Spielverzeichnis durch Eingabe von *INSTALL* das Installationsprogramm aufrufen.

Steuerung

Was Sie zur Steuerung mit Tastatur und Maus wissen müssen, haben wir auf den Referenzseiten 15/16 zusammengefaßt. Sie können dieses Blatt auch herausstrennen, wenn Sie es immer greifbar haben wollen.

Kopierschutz

Als Abwehrmaßnahme gegen Raubkopierer wird an einigen Stellen im Spiel ein Codewort abgefragt, das Sie im Originalhandbuch auf einer angegebenen Seite an einer bestimmten Stelle finden. Wir haben alle Fundstellen und die zugehörigen Wörter in einer Tabelle zusammengefaßt, die Sie auf Seite 20 nachschlagen können.



Das Rollenspiel

Alle alten Hasen des Rollenspiels dürfen sich jetzt gleich ins Getümmel stürzen und die folgenden Kapitel als Nachschlagewerk benutzen. Für Neulinge sei an dieser Stelle einiges zum Spiel selbst, den Rollen und Charakteren erklärt.







Kämpfer und Abenteurer

Wie beim Vorgänger besteht bei CLOUDS OF XEEN die Möglichkeit, zwischen dem Abenteurer- und dem Krieger-Modus zu wählen, das entscheidet über die Anzahl der Kämpfe und Gegner. So oder so gibt es Monster in Hülle und Fülle, und damit die Angriffe mit der Zeit nicht lästig werden, empfiehlt es sich, das Abenteuer zu wählen. Denn hat man sich einmal entschlossen, gibt es kein Zurück, es sei denn, man beginnt ein neues Spiel. Der Spieler ist durch eine Gruppe von Abenteurern der unterschiedlichsten Art repräsentiert, der sogenannten *Party*. Bei CLOUDS OF XEEN besteht die Party aus sechs verschiedenen Charakteren und ist am unteren Rand des Anzeigefensters zu sehen. Manchmal geht es ihren Mitgliedern nicht besonders gut, ein Fluch lastet auf ihnen, sie sind geschwächt, vergiftet, verwirrt oder auch betrunken. Ihr seht ihnen das sofort an und solltet möglichst bald etwas dagegen unternehmen, denn ein verletzter Kämpfer ist ein schlechter Kämpfer. Eingeschränkte Kondition, aus welchen Gründen auch immer, verkleinert die Zahl der Trefferpunkte, d.h. der Abenteurer kann weniger gegnerische Schläge einstecken, bevor er bewußtlos wird. Das trifft ein, sobald die Trefferpunkte im Minusbereich sind. Besonders hinterhältig sind Gegner, die Partymitglieder künstlich altern lassen. Sie werden dann schwach, dumm und langsam – typischer Fall von Alterssenilität eben. Gegen derartige Verfallserscheinungen helfen dann nur noch Wallfahrten zu diversen Tempeln und Brunnen.

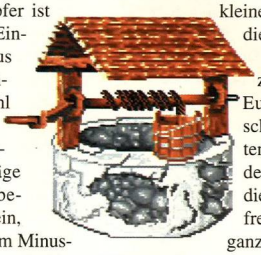




Sub-Quests

Während des Spiels sammelt jedes Partymitglied Erfahrungspunkte. Habt Ihr genügend beisammen, solltet Ihr in einem Trainingslager, das es in fast jeder Stadt gibt, eine Stufe höher steigen (dazu mehr im Kapitel Charakterwerte).

Die Stufe eines Charakters ist von Bedeutung, weil sich mit ihr auch die Trefferpunkte und die Geschicklichkeit im Kampf erhöhen.



Um Erfahrungspunkte zu sammeln, empfiehlt es sich, vor allem zu Beginn des Spiels die zahlreichen kleineren Aufgaben, die sogenannten Sub-Quests, zu lösen, die Euch von verschiedenen Seiten gestellt werden, meist von diesen Campingfreunden, die auf ganz Xeen verteilt in rot-weiß-gestreiften Zelten ihr Frischluftdasein fristen. Solche kleineren Missionen bringen Euch nicht nur Punkte, sondern auch Gold, Klunkerchen, bessere Waffen als beim Schmied und wertvolle Tips. In Eurem Notizbuch sind die Aufträge, die Ihr erfüllen müßt, fein säuberlich aufgeschrieben. Verzettelt Euch nicht, sonst blickt Ihr irgendwann nicht mehr durch, wer jetzt Einhörner, Steine, Bücher oder was auch immer verloren hat und wen es zu befreien gilt aus den Klauen welches Bösewichts.

Deshalb sind die Notizen mit den Koordinaten hinter aufgeführten Namen und Orten ungeheuer nützlich.

Glücklicherweise schreiben sich Eure Memoiren ganz von selbst und wie von Zauberhand, was wohl ganz natürlich ist im Land der Magie und Euch praktischerweise den Schreibkram erspart.



RASSEN UND KLASSEN

In diesem und ähnlichen Zeitvertreiben muß sich der Spieler zunächst einmal in viele verschiedene Rollen hineinversetzen, wie der Name „Rollenspiel" ja schon sagt. Die abenteuerlustigen Wesen, aus denen die Party besteht, gehören unterschiedlichen Klassen, man könnte sie auch Berufe nennen, und Rassen an. Manche zaubern wie Merlin zu seinen besten Zeiten, kämpfen aber schlecht, einige sind völlig unbegabt fürs Klauen, doch klettern können sie messmermäßig. Je vorteilhafter die jeweiligen Begabungen ausgenutzt werden, umso besser gestaltet sich die Teamarbeit. Die Party benötigt unter allen Umständen mindestens einen Kämpfer, der ordentlich zulangen kann, wenn's hart auf hart kommt. Ebenso unerläßlich sind der Magier mit möglichst zahlreichen Spruchpunkten und ein Dieb, sonst kriegt Ihr Türen und Schatzkisten nicht auf, und das wäre schade. MIGHT AND MAGIC, Kraft und Magie, sollten gleichmäßig verteilt sein, nicht umsonst heißt das Spiel so. Wenn Ihr also ein bis zwei Starke und Spruchgewaltige beisammen habt, werden die verbleibenden freien Stellen mit Mischcharakteren besetzt, die zur Not alles können.

Ritter sind die schlagkräftigsten Kämpfer, die Ihr kriegen könnt, Sie fühlen sich in jeder Rüstung wohl und beherrschen alle Waffen, weshalb sie von Anfang an über das Talent *Waffenmeister* verfügen. Zaubern kann der Ritter nicht, aber er fügt jedem Gegner mehr Schaden zu als jeder andere Kämpfer. Gönnt ihm die beste Ausrüstung, die es auf Xeen gibt.

Der Paladin kämpft fast so gut wie der Ritter, wird im Laufe des Spiels jedoch nicht ganz so viele Trefferpunkte erlangen. Auch er trägt alle Waffen und Rüstungen und ist zum *Kreuzritter* talentiert. Er besticht durch Persönlichkeit und Ausdauer und kann sogar klerikale Sprüche anwenden.

Schützen sind intelligent und treffsicher; sie schlagen sich ebensogut wie Paladine. Da sie keine schweren Rüstungen tragen, allenfalls ein Kettenhemd, wissen sie sich zum Ausgleich mit magischen Sprüchen ihrer Haut zu wehren.

Kleriker benutzen niemals spitze oder scharfe Waffen, das halten sie für unfair. Doch ihnen steht eine beachtliche Anzahl von Spruchpunkten zur Verfügung.

Niemand kämpft so schlecht wie







ein Zauberer. Kein Wunder, denn er ist nur mit einer Robe bekleidet und mit Stab oder Dolch bewaffnet. Seine Zauberkraft ist aber nicht zu überbieten, keiner kennt solch vernichtende Sprüche wie er. Intelligent wie er ist, beherrscht er auch perfekt die *Kartografie*.

Das Glück sollte mit den Dieben sein. Um beim Anschleichen keinen Lärm zu verursachen, kleiden sie sich salopp wie die Schützen. Sie sind sehr geschickte Kämpfer, die auch mal hinterrücks zustoßen, mit einer Hand, in der anderen tragen sie ein Schild.

Schnell sind die Ninjas, und genau. Sie kämpfen ausgezeichnet, können stehlen, aber nicht zaubern, geradeso wie die Diebe.



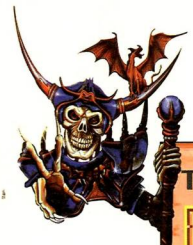
Der Barbar trägt nur leichte Rüstungen und kennt sich mit fast allen Waffen aus. Er ist ein hervorragender Krieger, es fehlt ihm nicht viel zum Ritter.

Druiden sind für den Kampf nicht sehr tauglich, dafür besitzen sie *Orientierungssinn* und wissen um Kleriker- und Zaubersprüche.

Halb soviele Sprüche wie einem Druiden stehen dem schnellen, ausdauernden Waldläufer zur Verfügung. Sein Talent besteht im *Pfadfinden*, er streitet wacker, mit nahezu allen Waffen.

Die Lebewesen von Xeen lassen sich in fünf Rassen einteilen, von denen eine jede auf bestimmten Gebieten mehr, auf anderen minder begabt ist. Die Rasse der Menschen kennen wir. Sie sind typische Mischcharaktere, zaubern passabel und kämpfen sehr geschickt, sind von Beginn an gute Schwimmer, bringen jedoch der Magie wenig Widerstand entgegen. Die großen, schlanken Elfen dagegen sind meisterhafte Magier und darum besonders zum Zauberer geeignet.

Langfinger entstammen oftmals der Elfenrasse, diesem behenden Völkchen, das leider nicht besonders zäh ist und nur wenige Schläge einzustecken vermag. Die Spezialität der kleinen, stämmigen Zwergenrasse besteht im Kämpfen, Stehlen und Türenfinden. Die kräftigen Wichte eignen sich auch deshalb hervorragend zum Ritter, weil sie sehr robust sind. Die noch kleineren Gnome besitzen einen ausgeprägten Orientierungssinn und sind magisch begabt. Leider läßt ihre Widerstandskraft etwas zu wünschen übrig. Bei der fünften Rasse handelt es sich um die tumben, dafür aber umso unempfindlicheren Halb-Orks, einer Kreuzung aus Menschen und Orks. Sie geben erstklassige Ritter und Barbaren ab, scheitern jedoch bei so ziemlich jeder Tätigkeit, die auch nur einen Funken Verstand fordert.







DIE CHARAKTERWERTE

Das Wesen eines jeden Abenteurers wird von Charakterwerten bestimmt, beispielsweise Kraft, Intelligenz, Glück usw. Diese Werte lassen sich im Personenfenster abrufen, indem Ihr auf das Bild des Partymitgliedes klickt oder die entsprechende Funktionstaste drückt. Verschiedene Symbole erläutern in aller Kürze, wie's um den Charakter steht, wenn Ihr sie anklickt oder mit den Cursortasten auswählt und mit ENTER bestätigt:

Kraft (Kra):
Beschreibt den Schaden, den ein Charakter mit einem Schlag anrichten kann. Maßgeblicher Wert beim Eintreten von Geheimtüren, Zerstören und Aufheben von Gegenständen. Hauptattribut von Rittern und Paladinen.

Intelligenz (Int):
Die Spruchpunkte eines Charakters sind an diesen Wert gebunden. Deshalb ist er für Zauberer, Druiden, Waldläufer und Schützen besonders wichtig.

Persönlichkeit (Per):
Auch davon ist die Anzahl der Spruchpunkte der Klassen Kleriker, Druide, Waldläufer und Paladin abhängig.

Ausdauer (Asd):
Dieses Charaktermerkmal hat Einfluß auf die Trefferpunkte eines Charakters und ist deshalb für die Kämpferklassen von Bedeutung.

Tempo (Tem):
In der Welt von Xeen legt jedes Lebewesen, auch die Monster, eine gewisse Schnelligkeit an den Tag. Ist der Tempowert eines Partymitglieds höher als der des Gegners, so kann es zuerst einen Schlag landen. Hauptattribut von Ninjas und Waldläufern.

Genauigkeit (Gen):
Die Trefferquote eines Abenteurers bei Angriffen, sei es mit Waffen oder Zaubersprüchen, wird von diesem Wert bestimmt.

Glück (Glk):
Diebe sind auf viel Glück angewiesen.

Alter (Alt):
Zu Beginn des Spiels seid Ihr alle noch jung und frisch, 18 Jahre alt. Dieser Wert verändert sich mit der Zeit, teils natürlich, teils durch magische Sprüche Eurer Gegner, die Euch vorzeitig altern lassen. Wenn man alt ist, lassen viele andere Charaktermerkmale an Wert nach. Wählt man dieses Symbol an, so öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Geburtsdatum, natürliches und tatsächliches Alter abgerufen werden können.

Stufe (Stf):
Wenn ein Charakter in eine höhere Stufe aufsteigen kann, wird das hier angezeigt.

Rüstungsklasse (Rkl):
Je höher dieser Wert, desto schwerer kann der Charakter bei einem Kampf Schaden erleiden.

Trefferpunkte (TP):
Zeigt die maximalen Trefferpunkte des Abenteurers an. Einer der wichtigsten Werte, auf die Ihr immer ein Auge haben solltet.

Spruchpunkte (SP):
Zeigt die maximal zur Verfügung stehenden Spruchpunkte eines Partymitglieds an, sofern es der Magie mächtig ist.

Widerstand (Wider):
Hier könnt Ihr ablesen, wie wider-



standsfähig die Person gegenüber Zaubersprüchen und Elementen (Feuer, Kälte, Elektrizität und Säure) ist. Ein hoher Wert bedeutet aber nicht Immunität, sondern geringere Wirkung eines Angriffes.



Talente (Talent):
Eine Liste der erworbenen Talente (Schwimmen, Gefahrensinn, Linguist, Pfadfinden usw.) wird angezeigt.



Preis:
Für manche Aufgaben, die Ihr im Laufe des Spiels gelöst habt, werden Titel verliehen, die dann hier aufgeführt sind.



Erfahrung:
Die momentan erreichten Erfahrungspunkte sind hier erfaßt, ebenso, wie viele Punkte noch benötigt werden, um in die nächste Stufe aufzusteigen.



Party Gold:
Gold und Edelsteine, die Ihr Euch verdient oder findet, gehören immer der ganzen Gruppe. Wieviel Ihr auf der hohen Kante habt und wieviel Ihr mit Euch tragt, läßt sich hier abrufen.



Edelsteine:
Siehe Party Gold.



Nahrung:
Zeigt an, für wieviele Tage Ihr noch Nahrung mit Euch führt. Die Rucksäcke können in jedem Gasthaus aufgefüllt werden.



Kondition:
Wenn die Party plötzlich so merkwürdig aussieht, könnt Ihr hier erfahren, ob sie vergiftet ist, betrunken oder einfach nur müde.



Gegenstände (Geg):
Taste G Wählt man diesen Menüpunkt, erscheint das Gepäckmenü. Man kann damit jedem Charakter in den Rucksack gucken, wird über seine Waffen, Rüstung und Accessoires informiert. Die Gegenstände können bei Gelegenheit benutzt, angelegt oder abgelegt werden. Was Ihr gar nicht mehr wollt, kommt weg.



Kurzübersicht (Kurz):
Taste K Wissenswertes über die Party in aller Kürze.



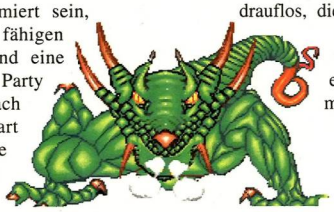
Tausch:
Taste T Die Positionen der Charaktere innerhalb der Party können getauscht werden. Das ist wichtig z.B. beim Türeneintreten, denn das tun grundsätzlich die ersten beiden Abenteurer. Manchmal nimmt sie das ganz schön mit.



Ende:
Schließt das Personenfenster.

ERSTELLUNG EINES CHARAKTERS

Ihr solltet nun allmählich bestens darüber informiert sein, was einen fähigen Abenteurer und eine unschlagbare Party ausmacht. Nach dem Spielstart werdet Ihr eine bereits fertig erstellte Party vorfinden, die zwar nicht die schönste, aber auch nicht die schlechteste ist. CLOUDS OF XEEN beginnt vor der Schenke von Vertigo. Jedes Gasthaus ist der richtige Ort, um neue Truppenmitglieder anzuheuern, d.h. zu erstellen, wenn Ihr mit den vorhandenen nicht oder nicht mehr zufrieden seid. Dazu solltet Ihr die Party ins Gästebuch eintragen und anschließend *erstellen* anklicken.



Im Charakterporträt könnt Ihr nun Rasse, Geschlecht und Klasse eines Charakters wählen und anschließend aus einer ganzen Liste seine Eigenschaftswerte erwürfeln. Um zwei Werte zu tauschen, müßt Ihr sie nacheinander anwählen. Probiert es einfach mal aus und würfelt ruhig so lange, bis Ihr wirklich zufrieden seid.

Danach wählt nochmals *erstellen* und denkt Euch einen möglichst klang- und phantasievollen Namen aus.

Hinter die kleineren Tücken und Raffinessen von CLOUDS OF XEEN werdet Ihr sehr schnell selber kommen, doch es ist ein leicht erlernbares Rollenspiel. Spielt ruhig drauflos, die Sache ist bei weitem nicht so verwirrend, wie es sich anhören mag. Auf geht's, das Abenteuer wartet!





DOWNTOWN

Fünf Städte wurden auf Xeen erbaut, außerdem ist da noch Shangri-La unterhalb der lebensfeindlichen Lavasee. In keiner werdet Ihr Euch so wohl fühlen wie in Vertigo, wo alles beginnt, obwohl der Empfang durch ein schleimiges grünes Waberwesen nicht gerade herzlich ausfällt – aber ungefährlich. Sind erst mal die Ungeheuer unterschiedlichster Gestalt vertrieben, die jede Stadt beherbergt, solltet Ihr einen Rundgang unternehmen. Die wesentlichen Einrichtungen bieten alle Cities:



GASTHAUS



Die lasziv über die Theke hingegossene Dame des Hauses begrüßt Euch mit einem lüsternen *Hallo* und fragt nach Eurem Begehr. Hier könnt Ihr trinken, die Rucksäcke mit Essen auffüllen, Partymitglieder entlassen, erstellen, löschen und aufnehmen. Gebt Euch kontaktfreudig und plaudert ein bißchen, sowohl mit der Wirtin als auch mit den Gästen, denn die haben immer ein paar Gerüchte und Tips auf Lager. Sperrstunden gibt es auf Xeen nicht. Es würde mich nicht wundern, wenn man in diesen Etablissements noch andere lebensnotwendige Dinge käuflich erwerben könnte, aber das geschieht wohl jenseits der Klickfelder in verschwiegenen Séparées.



SCHMIEDE



Ein sonores „Was wollt Ihr denn hier?“ tönt Euch beim Betreten entgegen, untermalt von metallischen Schlägen. Der Meister des Amboß kauft, verkauft, repariert und identifiziert Waffen, Rüstungen und andere Dinge. Gegen harte Währung, versteht sich. Hat Eure Ausrüstung im Eifer des Gefechts Schaden genommen und Ihr laßt sie hier reparieren, solltet Ihr daran denken, sie nach erledigter Arbeit auch wieder anzulegen!

TEMPEL

Wenn Ihr Euch so richtig mies fühlt, das Leben Euch übel mitgespielt hat, Flüche auf Euch lasten, ja, solltet Ihr womöglich gar nicht mehr unter den Lebenden weilen – hier wird geholfen. Sphärische Klänge begleiten jede Heilung, und den



Leitspruch, der an so manchem Tempeltore prangt, dürft Ihr wörtlich nehmen: „Betet und zahlt!“

GILDE



In jeder Stadt findet sich ein Mensch, der Euch die Mitgliedschaft in der örtlichen Gilde verkauft. Dort kauft Ihr dann Sprüche ein und laßt Euch erklären, wie sie funktionieren. Nicht alle magisch begabten Partymitglieder zahlen gleichviel für die gleichen Sprüche.

Fortsetzung auf Seite 18

Befehlsreferenz

Das Steuermenü



Ins Steuermenü gelangt man durch Drücken der Tab-Taste oder durch einen Mausklick auf den violetten 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.
- L — Lädt einen alten Spielstand.
- S — Speichert das aktuelle Spiel.
- P — Speichern als. Speichert das aktuelle Spiel unter einem vorher festgelegten Namen.
- E — Beendet CLOUDS OF XEEN und kehrt zu DOS zurück.
- W — Rettet die Party und bringt sie sicher nach Vertigo. Je nach Erfahrungsstand kostet das Punkte.

Das Anzeigefenster



Das eigentliche Spielgeschehen spielt sich im Anzeigefenster ab, das von einer Art Bilderrahmen umgeben ist. In diesen Rahmen sind Elemente eingearbeitet, die nicht allein zum Wohlgefallen, sondern auch als Spürgerät dienen sollen.

- Der Edelstein am unteren Ende 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 grün auf.
- Der rechte Wasserspeier wird heftig mit dem Arm winken, wenn die Abenteurerschar vor einer Geheimtüre steht. Natürlich nur, wenn jemand *Türenfinden* kann. In diesem Fall bitte *Eintreten* im Optionsfenster wählen.
- Ist der *Hellsehen*-Spruch aktiv, haben die beiden Köpfe am linken und rechten Bildrand ihren Auftritt. Immer, wenn die Party vor ja/nein Fragen gestellt wird, leisten sie Entscheidungshilfe, indem sie nicken oder den Kopf schütteln. Tun sie beides, wartet auf Euch nicht nur ein Schatz, sondern obendrein noch eine Falle, oder es spielt einfach keine Rolle, wie Ihr Euch entscheidet.

Das Übersichtsfenster



Es befindet sich oben rechts auf dem Bildschirm und zeigt gewöhnlich das MIGHT & MAGIC-Logo an. Ist ein Partymitglied mit dem Talent *Kartografie* gesegnet, erscheint nach Anklicken des Logos (Drücken von [=]) dort eine Übersichtskarte, in der Ihr Euch ein Bild über die nähere Umgebung Eures Standorts machen könnt. Allerdings ist die Karte nur an den Stellen ausgefüllt, wo Ihr schon mal wart. Wenn der Spruch *Magierblick* zur Anwendung kommt, zeigt die Karte die vollständige Umgebung, unabhängig davon, ob Ihr dort schon mal einen Fuß hingesetzt habt. Das werdet Ihr vor allem in Dungeons zu schätzen wissen, wo man sich leicht verirrt.

Der Abenteuermodus

Im Lande Xeen gibt es, abgesehen von einigen Teleportern, keine Transportmittel des ÖPNV. Daher muß sich die Party auf Schusters Rappen fortbewegen. Mit den Pfeiltasten unten rechts im Bild geht die Party nach vorwärts, rückwärts, links und rechts. Haltet Ihr die Control-Taste gedrückt und dazu die Pfeile links oder rechts, bewegt Ihr Euch zur Seite, ohne Euch vorher in die entsprechende Richtung drehen zu müssen. Außerdem stehen im Abenteuermodus (d.h. Ihr kämpft nicht) folgende Optionen zur Auswahl:

Fortsetzung, nächste Seite ➜

Befehlsreferenz


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 augenblicklich 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 so 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. Euer Glück, daß Ihr meist gewarnt werdet, wenn die Stelle zu gefährlich zum Rasten ist.


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


V Partymitglieder *verlassen* das Team und werden in das Gasthaus von Vertigo zurückgebracht. Mindestens ein Charakter muß in der Party bleiben.


U Öffnet das Aufgabenfenster, in dem die momentan zu erledigenden Aufträge eingeblendet werden, ebenso die dafür notwendigen Gegenstände, sofern Ihr sie besitzt, und eine Reihe von sehr nützlichen Notizen, die wichtige Koordinaten, Codewörter und Tips enthalten. Es lohnt sich immer, mal einen Blick darauf zu werfen.


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


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


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

Der 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. Oben rechts im Bild werdet Ihr erfahren, mit wem Ihr es zu tun habt. Ist der Feind getroffen, wird das durch einen roten Spritzer dargestellt, je größer, desto schlimmer der verursachte Schaden. Ist er durch Magie geschädigt, erscheinen andere Flecken. Bei 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 bekämpft. Bei gedrückter (Maus-) Taste dauert der Kampf nur wenige Sekunden.


Z *Zaubern*. Siehe Abenteuermodus.


A Das Gegenüber wird mit der Waffe *angegriffen*, die das leuchtend umrahmte 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.

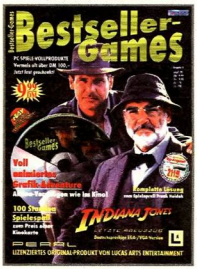

I Info. Siehe Abenteuermodus.


H Siehe Abenteuermodus.

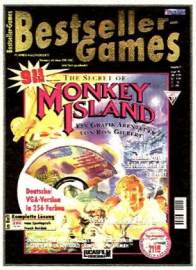
Sparen Sie jetzt volle 50 Prozent!

Greifen Sie zu und nutzen auch Sie unser sensationelles Kennenlern-Angebot: Sie **erhalten zwei aktuelle Ausgaben** (inkl. Disketten bzw. CD-ROMs) im **Bestseller-Games-Probe-Abo** frei Haus geliefert und **bezahlen nur eine einzige Ausgabe!** Das heißt: Sie **sparen volle 50 Prozent**, denn die Versandkosten für die Direktlieferung sind im Preis bereits inbegriffen! Testen Sie jetzt ohne jegliches Risiko die Vorteile unserer Bestseller-Games-Abos – als **Begrüßungsgeschenk** erhalten Sie **zusätzlich kostenlos** eine Ausgabe der Zeitschrift „fast geschenkt" mit einem kommerziellen deutschen Original-Lizenzprogramm.

Zeitschriften zum Nachbestellen:



INDIANA JONES und der letzte Kreuzzug: Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-01 **DM 9,99**



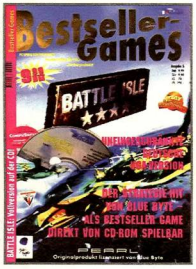
The Secret of MONKEY ISLAND: Das witzigste Adventure diesseits der Karibik (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-02 **DM 9,99**



Might and Magic III – Die Inseln von Terra: Das bekannte Fantasy-Rollenspiel – erlebe die Magie!
Bestell-Nr. TBG-03 **DM 9,99**



INDIANA JONES and the Fate of Atlantis: Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-04 **DM 9,99**



BATTLE ISLE: Die Referenz unter den Strategie-Spielen (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-05 **DM 9,99**

Schnell noch Nachbestellen:

Diese älteren Ausgaben erhalten Sie für DM 9,99 direkt bei PEARL.

Bitte verwenden Sie zur Bestellung den Bestellschein am Ende des PEARL-Kataloges in der Heftmitte.

Bestseller-Games-Abo:



„Vormals oft über hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" Der Traum vieler spielebegeisterter Computerfans wird endlich wahr: In dieser Heftreihe finden Sie **kommerzielle Spielehits**, die das Herz jedes Spielefreaks höher schlagen lassen, zum unfaßbar günstigen Preis. Endlich werden diese Bestseller für wirklich jedermann erschwinglich! Neben der Vorstellung besonders empfehlenswerter **„Preisschnäppchen"** im redaktionellen Teil des Heftes steht vor allem die beiliegende **CD-ROM** im Mittelpunkt des Interesses. **Keine** Demo, Softwareprobe oder Shareware, sondern **ein komplettes kommerzielles Originalprogramm** liegt jeder Heftausgabe bei, ergänzt durch die umfangreiche gedruckte Anleitung im Heft.

Absolut ohne Risiko:

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Bezugs-Abo mit jeweils 6 weiteren Ausgaben umgewandelt. Die **Preise und Lieferbedingungen** der regulären Bezugs-Abos finden Sie im untenstehenden Kasten. Das Probeabo-Angebot gilt nur für Neukunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der entsprechenden TREND-Zeitschrift waren.

Versäumen Sie keine Ausgabe!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie erhebliche Preisvorteile beim Bezug Ihrer Zeitschrift im **regulären Abo mit jeweils 6 Ausgaben:** Das **Jahresabo für Bestseller-Games kostet nur DM 55,90**. Die **Versandkosten sind im Preis mit enthalten!** Das Abo verlängert sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf (vor der 5. Abolieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

Bestseller-Games

ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und **zwei Ausgaben** zum Sonderpreis **im Probe-Abo** beziehen. Außerdem erhalte ich als **gratis als Begrüßungsgeschenk** eine Heft-Ausgabe aus der TREND-Topserie „fast geschenkt!" mit einem kommerziellen Original-Lizenzprogramm.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Probe-Abo(s) ab der nächst erreichbaren Ausgabe:

☐ [113] **Bestseller-Games-Zeitschriften-Probeabo**
(Original-Programm inkl. HD-Heftdiskette 3,5" oder CD-ROM).
2 Ausgaben komplett nur DM 9,99

Ältere Ausgaben erhalten Sie für DM 9,99 direkt bei PEARL.
Bitte verwenden Sie zur Bestellung nur den Bestellschein am Ende des PEARL-Kataloges in der Heftmitte.

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Dieses Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich. Bitte keinen Scheck mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen · Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444



TRAININGSLAGER



Der Trainingsleiter ist gar nicht so garstig, wie er ausschaut, und spart nicht an Lob, wenn Ihr eine Stufe aufgestiegen seid. Das ist immer dann möglich, wenn Eure Erfahrungspunkte ausreichen. Kostet natürlich auch 'ne Kleinigkeit. Weder in Vertigo noch in Flußstadt könnt Ihr beliebig hoch aufsteigen. Erst Euer eigenes Trainingslager in Neuburg, dem feudalen Landsitz mit Sumpfblick, das Ihr irgendwann im Laufe des Spiels zweifellos erwerben werdet, bringt Euch über die 15. Stufe hinaus.



BANK



Wahrscheinlich schleppt Ihr mit fortgeschrittenem Abenteuer so viel edle Steinchen und Gold mit Euch herum, daß der Platz in den Rucksäcken knapp wird. Was zuviel ist, kommt auf die hohe Kante, wo es auch Zinsen bringt, wie sich das gehört. Allerdings wird die Abrechnung nur einmal jährlich gemacht. Trotzdem solltet Ihr einen Teil des Partyvermögens anlegen, denn auf Xeen gibt es tückische Geldfallen, die Euch mit einen Haps die Kohle aus dem Sack ziehen. Wohl dem, der ein Konto sein eigen nennt, wenn er ungewollt alles mitgeführte Gold in Drachenzölle investieren mußte!

TELEPORT



Für gewöhnlich erkundet Ihr Xeen zu Fuß, was auch sinnvoll ist, denn nur so könnt Ihr Eure Karten vervollständigen (sogenanntes Automapping) und alle umherstreunenden Ungeheuer vernichten. Aber ab und an muß man mal dringend und ganz schnell wo hin, oder man kennt schon alle Ecken des Landes, und Wandern würde nur unnötig Zeit, Kraft, Nahrung und Sohlen in Anspruch nehmen. Es gibt deshalb in den Städten Teleporterspiegel, die das Reisen wesentlich erleichtern.

Auf ein Klicken singen sie Euch ein vergnügtes „Wohinnn-n-n?" entgegen und schicken Euch nach erfolgter Antwort prompt in die gewünschte Stadt oder Mine, zu Schloß oder Turm. Nicht jeder Ort allerdings ist dem Zauberspiegel bekannt.



Reisen Im Lande Xeen

Es existieren noch andere Formen der Fortbewegung, die auch außerhalb der Städte funktionieren – meistens jedenfalls. Kleriker erwerben irgendwann den *Portal*-Spruch, der sehr geeignet ist, um aus Dungeons wieder herauszukommen, in denen man sich verfranst hat, womöglich schon teilweise bewußtlos und mit angeschlagener Rüstung. Der Spruch bringt Euch in eine Stadt Eurer Wahl.

Unter den Gegenständen und Kleinodien, die Ihr bei Erledigung der Aufträge hier und da findet und erbeutet, befinden sich auch einige Stäbe, Kugeln und Ähnliches mit dem Zusatz Portal. Vor der Benutzung dieser Gegenstände solltet Ihr auf jeden Fall Euren Spielstand abspeichern, denn sie führten auf einigen Rechnern zu Abstürzen. Abspeichern und ausprobieren – bei Abstürzen sind diese ***Portal-Gegenstände zu meiden, Ihr braucht sie nicht unbedingt.***

Die dritte Art, auf Xeen schnell von hier nach dort zu gelangen, besteht im Setzen eines Lloyds Signals *– ein äußerst nützlicher Zauber. So empfiehlt es sich beispielsweise, das Signal auf der obersten Ebene von Darzogs Turm zu setzen, damit man sich nicht nochmals durch diese entnervenden grünen Punkteansammlungen quälen muß, die Zauberpunkte saugen und nirgendwo hinführen. Wollt Ihr wieder dorthin zurück, nachdem Ihr zwischendurch vielleicht irgendwas anderes erledigen mußtet, so zaubert Ihr nochmals das Lloyds Signal und beamt Euch retour.*

Abschliessende Ratschläge

Was die Reiseroute angeht, so wird jeder Rollenspieler seinem eigenen Geschmack und Instinkt folgen. Die in der CPS-Lösung im Heft vorgeschlagene Tour ist aber auch nicht die schlechteste. Einige Tips seien den großen Glücksrittern noch mit auf den Weg gegeben. So solltet Ihr in den Zwergenminen, die finanziell in der Tat sehr lukrativ sind, nicht zu habgierig sein. Denn nach mehrmaligem Graben an einer Goldader kann schon mal die Decke runterkommen. Laßt die restlichen 35 Goldklumpen lieber liegen, das ist gesünder.

Verzweifelt nicht, wenn die geisterhaften Monster in Wintertod partout nicht verschwinden wollen und immer wieder neue auftauchen, sobald Ihr die alten besiegt habt. Nach der dritten Austreibung ist's mit dem Spuk endgültig vorbei.

In allen Dungeons, Minen und vor allem auf den Wolken empfiehlt sich der Spruch *Tageszauber*. Über den Wolken ist Schweben ohnehin unerläßlich, und der im *Tageszauber* mit inbegriffene *Magierblick* leistet große Hilfe an den Wolkenrändern; runterfallen ist nämlich unangenehm, wie Ihr leicht an den entsetzten Gesichtern Eurer fallenden Abenteurer feststellen könnt, ganz zu schweigen von den spitzen Schreien, die sie dabei ausstoßen. Klar, daß man in solch luftiger Umgebung auf keinen Fall den Zeitpunkt verpassen darf, zu dem der Zauber seine Wirkung verliert. Lieber einmal zu oft rasten – auf festem Boden, versteht sich.



In den zahlreichen Höhlen, die Xeen durchziehen wie einen Schweizer Käse, kann Euch der *Magierblick* dazu dienen, unliebsame Fallen und Umwege zu umgehen, indem Ihr gleich zum Zentrum des Geschehens, zur Schatzkammer, zum bösen Obermotz oder was auch

"Lernen und Spaß am PC"
Spiele / Info- Edu- tainment
Fachgeschäft in
Jens Schubert
Berlin - Charlottenburg
12 CD´s, 10 Spiele; Viel Spaß; Unser Tip für zusammen(!!!) 89
T.F.X Flugsimulator
VORTEX QUANTUM GATE 2 auf 3 CD´s
The Lemmings Chronicles
NOVA-STORM
Reunion
Journeyman Project Turbo
MEGARACE
JAMMIT Streetball
Dragon Lair
Cyclones
Natürlich haben wir im Gesch... noch viel mehr.
- Lösungshefte je 14,90
- Vokabeltrainer ab 24,90
- Viele Spiele bis 50.-
- Neuheiten
- Lexika
und vieles mehr
(ca. 1000 verschiedene Artikel)
Achtung Eltern:
Unser Schwerpunkt im Versand:
Software für Kinder. ADI, Kett,
Microsoft Home und mehr.
Gratisliste anfordern!!
Die Einzelspiele vor kurzem einzeln häufig teurer, als jetzt das komplette Paket. Eine tolle Gelegenheit für Eure Spielesammlung.
Jetzt bei uns im Geschäft erhältlich. Wer nicht sofort nach Berlin kommen will, kann auch bestellen. Per Vorkasse: Verrechnungsscheck an unser Ladengeschäft.
Versandkostenanteil: 5,90.
Andere Versandarten und Auslandsversand nur nach Absprache
Preise in DM.Änderung und Irrtum vorbehalten
Lernen & Spaß am PC
Gierkezeile 23
10585 Berlin
Nähe U-Bhf. Bismarckstr.
Öffnungszeiten:
Mo/DI/DO/FR 14-18
Sonnabend 10-13
Tel:030 - 348 22 51
Gierkezeile 23
Thrasolfstr.
Wilmersdorferstr.
Bismarckstr.
Fußgängerzone



immer durchdringt. Auf der Karte oben rechts läßt sich leicht entdecken, wo Gebiete sind, in die man so ohne weiteres nicht vordringen kann. Der *Teleport*-Spruch ermöglicht es Euch, Wände und andere Hindernisse zu umgehen. Vor allem in der Sphinx ist das wirklich hilfreich, ebenso in der Vulkanhöhle, wo sich das Teufelsnest inmitten des Fegefeuers befindet. Eine weitere feine Sache beim *Tageszauber* ist die Entscheidungshilfe der beiden hellsehenden Köpfe. Schütteln sie ihre Häupter, so



solltet Ihr ihnen ruhig vertrauen und etwa im Yaktempel den Trank gar nicht erst probieren oder in der Vulkanhöhle die vermaledeiten Truhen verschlossen lassen. Sie explodieren alle, außer der oben links. Habt Ihr erst mal Euer Schloß ganz restauriert, sollte es als Eure „Heimat" Vertigo ersetzen. Essen gibt's umsonst, das Training ist härter, also effektiver, und der Schmied äußerst preisgünstig. Außerdem dürft Ihr in richtig luxuriösen Betten schlafen, wenn auch seltsamerweise selbst hier keine Einzelzimmer zur Verfügung stehen. Naja, was soll man schon von einem Schloß erwarten, bei dem der Keller zuletzt gebaut wird.

TIP *Zum Schluß sei Euch noch verraten, daß das Lösen der Hauptaufgabe mitnichten das Ende aller Abenteuer bedeutet. Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten. Denn herrscht auch über den CLOUDS OF XEEN eitel Sonnenschein, so hat diese Welt noch eine andere, finstere Seite: DARK SIDE OF XEEN. Und wenn sie beide zusammengeführt werden, entstehen plötzlich ganz neue Welten, wo Pyramiden betreten werden können und unauffindbare Schlüssel und Amulette doch noch auftauchen...*

Code-Tabelle

Seite	Zeile	Wort	Code
6	1	1	spiegel
6	1	2	durch
6	1	3	diesen
6	2	1	die
6	2	2	anderen
6	3	2	ihn
7	1	1	ich
7	1	3	wohl
7	1	4	ein
7	3	1	denn
7	3	3	flog
7	5	1	ich
7	6	1	rannte
8	1	1	und
8	1	2	das
8	1	3	waren
8	1	3	waren
8	2	1	und
8	2	2	um
8	4	1	von
8	5	1	sammelte
9	1	2	hingen
9	1	3	von
9	1	3	von
9	3	1	untoter
9	3	2	war
9	6	1	welt
9	6	2	denn
10	1	1	reiches
10	1	2	sollte
10	1	3	er
10	1	4	erfolg

Seite	Zeile	Wort	Code
10	2	1	welt
10	2	2	die
10	2	3	die
10	3	2	mit
10	3	3	deren
13	1	2	und
13	1	4	der
13	2	2	alle
13	2	3	personen
13	2	4	ist
13	3	1	schreibt
24	1	1	aus
24	1	2	der
24	1	4	entlassen
24	1	5	und
24	3	1	sobald
26	1	1	bildrand
26	1	2	bewegt
26	1	3	den
26	1	4	mund
26	1	5	wenn
26	2	1	wird
27	1	2	die
27	1	2	dieses
27	1	2	die
27	1	3	talent
27	1	4	der
27	2	1	tasten
29	1	1	wichtig
29	1	2	ist
29	1	3	im
29	1	5	ein

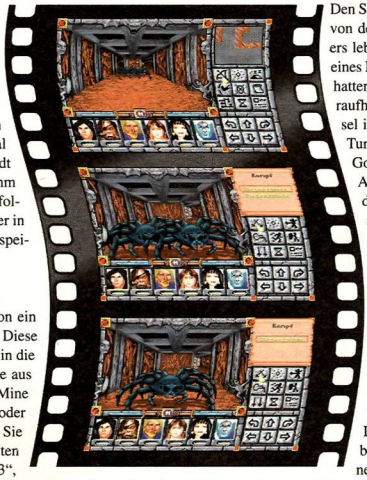


Stairway To Heaven

Vertigo: (F3 10, 13)

Das ganze Abenteuer beginnt in Vertigo, einer kleinen und noch ungefährlichen Stadt. Der Bürgermeister der Stadt, sein Name ist Gunther und er wohnt in einem kleinen roten Zelt, hat ein Problem: die ganze Stadt wird von einer Insektenplage heimgesucht, wie man sie noch nie gesehen hat. Joe, ein Kammerjäger, wurde zwar bereits angestellt, um den Insekten den Garaus zu machen, aber er hat sich nicht als besonders effektiv erwiesen. Nach einer Besichtigungstour durch die Stadt wissen Sie auch, warum:

Joe wußte, daß, wenn es keine Viecher mehr gibt, er seinen Job los wäre. Deshalb wirkte er dem Ganzen geschickt entgegen, indem er die niedlichen Tierchen selbst züchtete und sich damit dauerhaft einen Arbeitsplatz sicherte. Zuerst wird natürlich das Lagerhaus „hochgenommen", d.h., alle Kisten geöffnet, durchsucht und die Insekten getötet. Die Notiz die man dabei findet (eine Bestelliste von Joe an einen Großtierhändler) wird natürlich sofort an Gunther weitergegeben, der Sie mit Geld und Erfahrungspunkten belohnt. Das Geld kommt gelegen und unsere magiekundigen Charaktere werden erst einmal Mitglieder in der hiesigen Gilde, wo man sich dann auch direkt einmal umschauen geht. Dann gehen wir ins Trainigsviertel und trainieren die überflüssigen Pfunde weg – springt hier schon die erste Beförderung raus? Bürgermeister Gunther gibt Ihnen nun den entscheidenden Tip: die Zwerge, die zum Glück gleich um die Ecke wohnen, haben Probleme – Grund genug für Sie, einmal vorbeizuschauen. Wir verlassen die Stadt und gehen den Kiesweg entlang, bis von ihm ein Sandweg abgeht, dem wir dann weiter folgen. Die Mine wird dann früher oder später in Sichtweite kommen. Hier sollte man abspeichern und dann die Mine betreten.



Die Minen: (F3 9, 13)

Diese Minen enthalten Goldadern, die von ein paar irren Zwergen abgebaut werden. Diese Zwerge hindern uns deshalb daran, tiefer in die Schächte vorzudringen, woraufhin Sie sie aus dem Weg räumen sollten. In der ersten Mine gibt es nicht allzuviel zu holen. Früher oder später treffen Sie dann auf eine Lore, die Sie nach einem Zielort fragen wird. Am besten geben Sie nacheinander „Mine2", „Mine3", „Mine4" und „Mine5" ein. Erkunden Sie diese Gegend, es gibt ein paar Fallen hier, die aber wenig Punkte wegnehmen. Graben Sie alle Goldadern an und sammeln Sie die Münzen ein. Bei Gelegenheit müssen Sie zur Mine 1 zurückkehren und dann nach Vertigo zum Tempel oder eventuell zum Trainingslager. Spätestens jetzt sollte Ihre Panzerung angekratzt worden sein und dringend Reparatur oder Ersatz benötigen. In den Kisten der Mine findet man neben Tränken auch jede Menge Rüstungen, die man alle mitnehmen und verkaufen sollte. Natürlich sollte man vorher die besten selber anziehen und die zerstörten wegwerfen. Wenn man die ersten fünf Minen „befreit" hat, sollte man bereits über eine ordentliche Barschaft verfügen. Vergiftungen sollten Sie in Vertigo heilen lassen, von dort aus kann man wieder die Minen betreten, indem man am Teleporter die entsprechenden Codes eingibt. Die nächsten nun folgenden Levels heißen mit Teleporterkürzel „Alpha", „Theta", „Kappa" und „Omega". Im letzten Level treffen wir auf den Zwergenkönig, den es zu exekutieren gilt. Ist dies geschehen und alle Levels geplündert, so gehen Sie nach Vertigo zurück, lassen sich im Kloster heilen und im Trainingscenter auf Vordermann bringen. Jetzt werden kurzerhand alle Sprüche, die der Gilde zur Verfügung stehen, aufgekauft. Jeder magiekundige Charakter sollte nun die einfachsten Sprüche beherrschen. Ein kleines Vermögen könnte man auch auf der Bank sicher deponieren, je nach Wahl. Auf jeden Fall aber sollte man um die 30.000 Goldmünzen als Wegegeld behalten. Nachdem man sich in der Taverne mit frischer Nahrung versorgt hat, geht es weiter in Richtung Hexenturm.

Der Hexenturm: (F4 10, 9)

Den Schlüssel zu diesem Monument erhält man von der alten Frau, die unterhalb des Gemäuers lebt. Sie gibt Ihnen den Auftrag, das Horn eines Einhorns wiederzubeschaffen. Die Hexen hatten es ihrem Einhorn abgeschnitten, woraufhin es elendig verendete. Mit dem Schlüssel in der Hand können Sie ungehindert den Turm betreten, werden aber schon bald von Goblins und eben den Hexen angegriffen. Allerdings sollte das kaum ein Problem darstellen. Im ersten Level macht man alles nieder, durchsucht die Lumpen und läßt die Gefangenen frei. Die Totenköpfe an der Wand sprechen und können Tips und Sprüche gegen Diamanten tauschen. Sie sollten die günstige Gelegenheit unbedingt nutzen!!! Im zweiten Level gibt es nichts Berauschendes, ebenso in den darauffolgenden. Die Hexenkessel sollten stets der stärkste Charakter durchsuchen, da man oft sehr viele Hitpoints dabei verliert. Im letzten Level begegnet uns die etwas schwachbrüstige Oberhexe, die mit ihren Gehilfinnen allzu leicht besiegt werden dürfte. Einer der Jungen auf dieser Ebene verrät Ihnen ein Passwort („Rosebud"). Dieses Passwort sagen Sie dem Totenschädel an der Wand und der Weg zum Einhorn ist frei! Das Horn bringen Sie, wie versprochen, zur alten Frau zurück, die Sie mit einigen Erfahrungspunkten belohnt. Auf der Wiese vor der Hütte der alten Frau wachsen Blumen, von denen Sie sich eine mitnehmen sollten. Dann aber geht es schnurstracks zurück nach Vertigo, wo Sie sich wieder einmal zum Tempel durchkämpfen und sich trainieren lassen.

Copyright © 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: Sascha Rüttgers
Grafische Gestaltung und Redaktion: Christian von Mellenthin
Redaktionelle Bearbeitung für diese Ausgabe: Ingrid Holl

Pläne: Sascha Rüttgers
Redaktion: Christian von Mellenthin
Grafische Gestaltung für diese Ausgabe: Ingrid Holl



Flußstadt

Nachdem Sie sich in Vertigo haben heilen lassen, geht es per Teleporter nach Rivercity oder Flußstadt. Hier wird die Party von verrückten Bettlern bedrängt, die es erst einmal kaltzustellen gilt. Ist dies geschehen, sollten Sie das Automapping vervollständigen und dafür sorgen, daß keine grauen Flecken mehr oben rechts auf der Karte sind. Jetzt kommen Sie zur eigentlichen Aufgabe: Barok, ein Magier (lebt in einem Zelt) ist ein magischer Anhänger von den Hexen der Stadt gestohlen worden. Er bittet die Gruppe, diesen wiederzubeschaffen. Die Hexen aber sind sehr gut ausgerüstet und in der Übermacht. Auch können sie oft in der Runde angreifen. Durchschlagskräftige Zaubersprüche sind hier sehr von Nützen, falls Sie sich an diese Hexen heranwagen. Die im Hexenturm waren dagegen noch die reinsten Waisenkinder. Wenn Sie es trotzdem wagen und die Hexen besiegt haben (Level 8-9 wird empfohlen), so bringen sie den Anhänger zu Barok zurück, der Sie dafür entlohnen wird. Die Hexen haben es schon mächtig drauf, die Feuerbälle sind nicht ohne – hier ist Vorsicht geboten. Oft abspeichern, nachdem man eine von denen erlegt hat, ist ratsam. Nach mehreren Anläufen sollte es dann aber geklappt haben und Sie das Amulett in Händen halten.



Asp: (C2 9, 15)

Nachdem Sie sich in Flußstadt herumgeschlagen haben, begeben Sie sich nach Asp, wo Sie gleich von extrem unfreundlichen Schlangen begrüßt werden. Diese gilt es zu killen. Nachdem Sie diese Plage losgeworden sind, sprechen Sie mit einigen Einwohnern, die Sie dann in ihr Geheimnis einweihen: über dem Dorf hängt ein Fluch, der alle Menschen in Reptilien verwandelt. Ihre Aufgabe: diesem Treiben ein Ende bereiten. Zuerst aber werden die Kugeln auf dem Marktplatz umgefärbt und zwar so:

rechts oben: rot	rechts unten: blau
links oben: blau	links unten: rot

Mit dieser Kombination ist der Weg zum Transformer frei. Dieser wird vernichtet, den Kristall nehmen Sie natürlich mit. Diesen Kristall geben Sie dem Zauberer vor der Stadt, der Sie dafür mit dem Spruch „Hochspannung" belohnt. Zu Fuß gehen Sie jetzt zurück nach Vertigo, plätten ein paar Oger und versorgen sich daheim mit Nahrung. Jetzt machen Sie sich auf die Socken, um die Stadt Nachtschatten von bösen Übeln zu befreien.

Nachtschatten

Dieses Nest wird von Vampiren bedroht, die es allesamt zu eleminieren gilt. Dies stellt aber kein größeres Problem dar, mit der Zeit ist dies nur lästig. Wie gehabt, alles abgehen und das Automapping vervollständigen. Sie werden bald auf drei Sonnenuhren stoßen, die man alle auf 9.00 Uhr stellt. In der Nacht läßt sich der ansonsten verschlossene Sarg im Gärtchen öffnen und der Graf der Untoten erwacht zu neuem Leben. Dieser schwere Hänger hat wohl alle 4 Castlevanias überlebt und macht der Gruppe schwer zu schaffen. Der Kerl saugt der Gruppe nur so zum Spaß alle Spruchpunkte aus – das einzige, was da hilft, ist ein Rückzug, um den Kerl dann aus einiger Entfernung zu bearbeiten. Ist dieser harte Brocken geschafft, geht es zurück nach Flußstadt, wo Sie Geld auf der Bank deponieren, Ihre Panzerung aufbessern und die schlechten und überflüssigen Rüstungen verkaufen.



Wintertod: (A3 4, 6)

Jetzt sind Sie reif für die Rätsel in Wintertod. Per Teleporter begeben Sie sich dorthin und fragen den Bürgermeister über dessen Problem aus. Dieser gesteht, daß seine Stadt seit längerem von unfeinen Geistern belästigt wird. Dem kann Abhilfe geschaffen werden: alle Geister müssen getötet (achten Sie auf den Geheimgang) und dann der Südgong geschlagen werden. Erst jetzt begeben Sie sich zum Bürgermeister und fragen ihn nach den „Credits". Diesen Vorgang wiederholen Sie sooft, bis Sie das gewünschte Geld und die E-Punkte intus haben. Nun gehen Sie wie gewohnt die Gegend ab und vervollständigen das Automapping. Die Stadt sollten Sie vorerst nicht verlassen, sondern nach Flußstadt zurückkehren.

Flußstadt

Wieder in wärmeren Gebieten angelangt, wenden Sie sich dem Training zu und besuchen auch die Ritter, die hinter den Trainingsgebieten leben. Da diese sehr unfreundlich seien können, empfehle ich den Spruch „Hochspannung" vor allem bei größeren Formationen. Haben Sie diese Sippe ausgerottet und auch den Oberritter zur Hölle geschickt (der wohnt samt Belegschaft hinter einer Geheimwand), so gehen Sie zum Training zurück und kaufen in Vertigo erneut zu essen ein. Nun sollten die Städte Vertigo, Asp, Flußstadt und Nachtschatten völlig monsterfrei sein! Jetzt können wir die Gruppe ruhig in die unterirdische Stadt Shangri-La teleportieren.

Shangri-La: (Vulkanhöhle)

Hier versorgen Sie erst einmal die Party mit Nahrung für 40 Tage und werden Mitglied der Gilde. Hier unten können Sie für „nur" 100.000 Goldmünzen alle Skills auf einmal lernen. Diese Chance sollte man bei zwei Charakteren nutzen, denn wenn zwei Abenteurer den Skill Mountaineering (Bergsteigen) und den Skill Pathfinding (Pfadfindern) beherrschen, kann sich die Gruppe im Lande Xeen nahezu frei bewegen. Da man sich ja hierhin teleportieren kann, lohnt es sich zurückzukommen, wenn man ein dickes Geldkonto hat. Der Brunnen erleichtert Sie gnadenlos um ein Erfahrungslevel, obwohl Sie gar nichts weiter getan haben, als in den Teleporter zu steigen. Jetzt wird aber erst einmal in der Gilde eingekauft und jeder Spruch genommen, der irgendwie nützlich klingt. Vor allem aber den Spruch „Portal", denn ohne den müssen Sie durch ein ziemlich mieses Dungeon an die Oberfläche zurück, und das würden Sie gewiß noch nicht überleben. Ebenso hilfreich ist der Spruch „Super Schutz". Wie gesagt, benutzen Sie nun endlich den Teleporterzauber und beamen sich nach Wintertod.

Wintertod

Die Stadt wird sofort wieder verlassen und dem Weg gefolgt. Früher oder später findet man ein Zelt, in dem ein alter Mönch wohnt, der Ihnen den Auftrag erteilt, einen Ninja Clan, der ihn immer wieder nervt, zu beseitigen. Den Auftrag erledigen Sie prompt. Sobald die Hütte der Ninjas entweiht worden ist, gilt der Auftrag als ausgeführt. Zum Glück gibt es wieder Erfahrungspunkte und nette Extras. Jetzt gehen Sie zu Fuß zur Schloß Burlock, wobei Sie den Weg rechts und links immer wieder nach versteckten Extras absuchen sollten. Das Automapping sollte nach und nach eine komplette Landschaft ergeben.





Schloß Burlock: (D2 8, 2)

Hier warten neben dem Kopierschutz auch gleich drei Aufträge auf Sie: einer vom König, einer von dessen Tochter, Prinzessin Roxanne, und noch einer beim Berater des Königs. Nachdem Sie mit Aufträgen beladen sind, können Sie die Feste erneut verlassen und sich in Richtung Vertigo auf die Socken machen.

Vertigo

Hier steht ein Wagen vor der Stadt, in dem Sie den Auftrag erhalten, eine gewisse Celia zu befreien. Hier in der Nähe können Sie dann auch die Blume vom Hexenturm gegen ein paar Tränke eintauschen. Und weiter geht's!

Flußstadt

In einer der Truhen der Diebe findet sich der Anhänger der Prinzessin, den Sie erobern und der Dame natürlich sofort zurückbringen. Wer hier schon einmal vorbeigesehen hat, als er die Stadt säuberte, kann sich den Weg sparen. Es locken wieder Erfahrungspunkte in rauhen Mengen bei der Abgabe des Tiaras.

Nachtschatten

Hier werden Sie erst einmal Gildenmitglied und besorgen sich den Spruch „Schweben". Diesen brauchen Sie zwar erst später, er hilft aber jetzt schon gegen Bodenfallen und ähnliche Ekligkeiten.

Hexenturm

Sie erinnern sich an das, was einer der Totenköpfe gesagt hat und sprechen den Spruch „Schweben", bevor Sie sich auf die Wolkendecke wagen. Die Nester der Vogelwesen werden geplündert und die Kristalle eingesackt. Auch die kleinen Statuen und Präsente sind nicht zu verachten (alles mitnehmen). Nachdem die Nester zerstört sind, begeben Sie sich wieder auf festen Boden. Im Wolkenreich darf man auf keinen Fall rasten, da sonst der Spruch „Schweben" aufgehoben wird und man in den Tod stürzt. Immer erst auf festen Boden begeben.

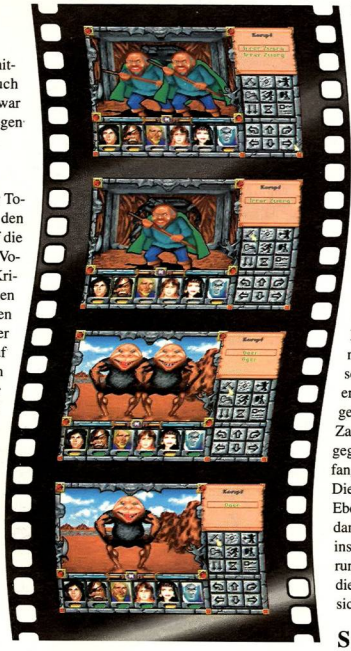
Flußstadt

Im Osten der Stadt wohnt der Elfe Danulf, der Ihnen einen Auftrag gibt. Diesen nehmen Sie dankend an und begeben sich zum Alten Tempel von Yak, der im Osten von Nachtschatten liegt.

Tempel von Yak

Hier kann man jede Menge an Münzen und anderen Wertsachen mitgehen lassen. Besonders hier empfiehlt sich die Benutzung des „Schweben"-Spruches. Die Wände können meist verschoben werden, wenn man die dazugehörigen Kreuze dreht. Den untoten Totenköpfen kann man besonders gut mit dem Spruch „Erwachen" beikommen, aber ein Zusammentreffen mit diesen Gegnern kann man meist vermeiden. Vollbeladen mit antiken Wertsachen und einem Elexier der Wiederherstellung können Sie nun dem Tempel den Rücken zukehren und sich wieder ihrer wahren Aufgabe zuwenden. Allerdings ist es spätestens jetzt unbedingt notwendig, Ihre Rüstungen überholen zu lassen – ich will nicht wissen, wie diese jetzt aussehen.

Es ist ratsam, die gefundenen Bögen bereit zu halten. Damit kann man vier Pfeile abfeuern, wenn man auf das Bogensysmbol klickt. Viele Gegner machen schon nach drei Schußsalven schlapp. Ein Nahkampf mit allen Konsequenzen (Vergiftungen, Lähmungen, Flüche, etc.) bleibt Ihnen so erspart. Da Sie mehr als vier Bögen nicht benutzen können, kann der Rest ruhig verkauft werden. Mit dem Spruch „Reparieren" kann man Rüstungen auch selber wieder auf Vordermann bringen, sehr zu empfehlen, wenn man im untersten Level eines Dungeons festhängt und so gut wie nackt den Attacken der Gegner ausgeliefert ist.



Nachtschatten

Im Süden dieser Stadt gibt es ein Zelt, in dem eine verhexte Meerjungfrau lebt, die wie wild auf das Elexier aus dem Yak Tempel ist. Da Sie es ja (hoffentlich) soeben gefunden haben, können Sie es gegen einen Batzen Erfahrungspunkte eintauschen. Vielleicht ist ja jetzt wieder eine Beförderung fällig. Das können Sie überprüfen, indem Sie im Charaktermenü auf die Erfahrungspunkte klicken. Die untere Zahl gibt an, wieviele Punkte Sie noch brauchen, die obere ist Ihr „Guthaben". Steht unten „Möglich", so sollten Sie direkt ins nächste Trainingscenter eilen; neue Levels sollten sofort eingelöst werden. Nördlich von Nachtschatten findet man eine Hütte, in der die vermißte Celia gefangengehalten wird. Da Sie schon mal da sind, wird sie natürlich sofort befreit. Jetzt muß man sie nur noch nach Vertigo zum Zigeunerwagen bringen und die folgenden 20.000 Erfahrungspunkte einheimsen. Da Sie jetzt gerade auf den Geschmack gekommen sind, begeben Sie sich an die Positionen C2/ 10, 6 und C2/ 8, 11, wo Sie weitere Aufträge von Carlawna und von Farlagar erhalten. Auch sie haben wichtiges Zaubermaterial verloren und warten auf die Rückgabe.

Asp

Der alte Captain Nystor, der im Süden von Asp wohnt, hat ein arges Problem mit den Orks, die andauernd sein Hab und Gut stehlen und ihm tierisch auf den Senkel gehen. Sie sollen da Abhilfe schaffen. Kein Problem! Zuallererst wird der Orkbau in den westlichen Bergen vernichtet – kein größeres Problem bei Ihrer jetzigen Ausrüstung. Anschließend holen Sie sich beim dankbaren Captain die Belohnung ab (immerhin 40.000 Erfahrungspunkte).

Schloß Basenji: (A1 8, 8)

Hier sind massenweise Schriftrollen, die man nur mir dem Talent „Linguist" lesen kann. Dieses erhält man auf Schloß Burlock. Nun wird erst einmal die ganze Festung kurz und klein gekämpft. Wenn dann die Werwölfe und die Zauberer mitsamt dem Kultführer den Geist aufgegeben haben, erfahren Sie von einem der Gefangenen im Keller das Passwort „Der Wolf". Dieses Codewort benötigen Sie, um die höheren Ebenen der Burg auszubeuten. Dort findet man dann auch die Schriftrolle der Einsicht, die man ins Zelt vor der Burg bringt (750.000 Erfahrungspunkte). Dort erhält man den Anhänger, der die nördliche Sphinx öffnet. Dahin begeben Sie sich dann auch.

Sphinx: (A2 11, 9)

Das erste Level ist voll mit Golems und Mumien. Die Golems geben nach zweimaligem Golemstopper auf, die Mumien haben „Untote abwehren" nicht gerne. Die Särge kann man nur mit einiger Kraft öffnen. Unsere Gruppe war beim erstenmal noch nicht stark genug. Um ins zweite Level zu kommen, muß man den Namen des Königs kennen, der hier begraben wurde. Er heißt Golux. In der zweiten Ebene muß man noch einmal ein paar Untote meucheln, hier müßte auch der Endgegner zu finden sein. Wir haben ihn mit dem Spruch „Starker Sturm" umgepustet, bevor er in Reichweite kam. Daher wissen wir leider seine Klassen nicht genau. Wenn Sie ihn ebenso massakrieren, werden Sie aber keine Probleme haben. Hier oben gibt es keine Fallen, dafür aber für jede Rasse einen Thron. Den entsprechenden Charakter auf den Thron gesetzt, ergibt 500.000 Erfahrungspunkte. Die Diamanten werden mitgenommen, 300 davon müssen aber aufgespart werden. Es kann leicht passieren, daß man seinen Vorrat durch übertriebenes Zaubern allzu schnell dezimiert. Da man aber unbedingt noch mindestens 300 davon braucht, müssen Sie entweder gut aufpassen oder aber sie auf der Bank deponieren. Da man im ersten Level oft verflucht wird, müssen Sie vielleicht von Zeit zu Zeit die Sphinx verlassen, sich heilen lassen und mit Lloyds Signal wieder die Sphinx betreten. Übrigens: wenn Ihr von Anfang an schwachbrüstiger Magier



zu oft von Ihnen geht und Sie ihn wiederbelebt haben, so werden Sie merken, daß bei jeder Reinkarnation die Kondition um einen Punkt sinkt. Das macht sich vor allem empfindlich an den Trefferpunkten bemerkbar. Unser Magier hatte nach etlichem Krepieren zwar Level 14 erreicht und auch schon 120 Spruchpunkte, aber nur 14 Trefferpunkte. Daß der Knabe alle 5 Minuten den Löffel abgibt, versteht sich von selbst.

Jahreszeiten: (E3, 3, 14, B2 1, 10)

Über ganz Xeen verteilt sind einzelne Runenringe, in denen jeweils ein Priester für eine Jahreszeit den Anfang einläutet. Wenn man ihnen hilft, die letzten Regentropfen des Sommers, die letzte Schneeflocke des Winters etc. untereinander auszutauschen, so wird man unweigerlich auf sein natürliches Alter zurückgeschraubt. Nach dem Geisterreiten von Wintertod ist dies eine willkommene Verjüngungskur. Auch in der Sphinx kann man altern und daher ist diese Aktion spätestens jetzt von Nöten.

Sightseeing

Da über ganz Xeen (Oberfläche) wertvolle Artefakte verstreut sind, die irgendwelche Magier begehren, ist es sehr ratsam, die Oberwelt systematisch abzugehen. So sollte nach und nach die Karte entstehen, die dem Spiel beiliegt. Dies ist die einzige Möglichkeit, wirklich alle Quests zu lösen, da man ja zwangsweise über die verlorenen Objekte stolpert und sie nur noch zurückbringen muß. Es locken Geld und Erfahrungspunkte und vor allem ein monsterfreies Xeen. Mit den Talenten „Schwimmen, Bergsteigen, Pfadfinden" und dem Spruch „Wasser wandeln" ist jeder Punkt der Oberwelt gut zu erreichen. Nun sollte jedes Zelt erkundet und jeder Berg erklommen werden, um das Automapping von häßlichen grauen Flecken zu befreien.

Folgende Regionen sollten komplett erforscht werden

Rote Zwergenbergkette ● Garten Immergrün ● Magisches Delta ● Hexenturm und Umgebung ● Krötenau ● Wald der Wandelnden Toten ● Heugabel Bucht ● Lagune der Lebenskraft ● Feenwald ● Region um den Turm der Hohen Magie ● Region um den Dunklen Turm ● Trollwald ● Land der Riesen ● Region um Wintertod ● Barbarische Hügel ● Ogerhügel ● Region um die Arena ● Savanne der Kämpfer ● Region um Schloß Burlock ● Wüste der Sphinx ● Schloß Basenji ● Berge der Wasserspeier



Hiervon sollten Sie tunlichst die Finger lassen

Region westlich von Schloß Basenji ● Drachenturm und Umgebung ● Lavasee ● Drachenhorst und Umgebung ● Berg Feuerstein ● Rotflußtal ● Region um Darzogs Turm ● Die Sub-Quests können Sie nun auch ohne die Erwähnung in diesem Text lösen.

Höhle der Illusion

Jetzt wird diese Höhle erkundet. Alle Pfeilfallen und Schätze sind Illusionen. An den Totenköpfen kann man seine Merkmale verbessern. Bei Kriegern sollte man die Kraft wählen, bei Zauberern und Priestern Persönlichkeit und Intellekt. Wenn Ihr Zauberer auch nur 14 Trefferpunkte hat, dann sollten sie ihm ein paar Punkte (so um die 20) Ausdauer gönnen. Der Preis ist fair, bewahren Sie aber noch 300 Diamanten auf!!! Die Wassergolems werden mit zweimaligem Golemstopper zum Teufel gejagt, der Rest ist ein Kinderspiel. Im untersten Level kauft man den Schlüssel zum Turm der Hohen Magie und zieht den Stopfen heraus. Nachdem Sie die Höhle hochgenommen haben, verlassen Sie sie und machen sich auf den Weg zum Turm der Hohen Magie.

Turm der Hohen Magie

Diese Gegner sind lächerlich!!! Die Füße geben nach einmaligem Beschuß mit vier Pfeilen gleichzeitig den Geist auf, die Magier können gut von den Kämpfern niedergemacht werden, da sie so gut wie keine Trefferpunkte und Waffenklasse haben. Die grünen Pfützen gehen Ihnen wahrscheinlich auch bald auf den Wecker, den Drachen kann man mit dem Spruch „Implosion" plätten. Nachdem Sie den Turm abbruchreif gemacht haben, nehmen Sie sich den Schlüssel zu Darzogs Turm und begeben sich dorthin.

Darzogs Turm: (D3, 4, 14)

Auch hier das gleiche Bild: die Dinos vorm Turm sind eine echte Plage, Sie sollten sie umgehen. Die Langbärte werden mit dem Bogen umgeholzt – kein Problem. Die Quetschhände sind ebenso ungefährlich, sie haben nur einen Angriff pro Runde. Die Pfützen im vorletzten Level müssen Sie mit dem Spruch „Springen" umgehen, dann wird Darzogs Leibgarde erschossen und Darzog mit dem Spruch „Implosion" zur Hölle geschickt. Da Sie jetzt wohl etwas versteinert sind, sollten Sie Lloyds Signal zaubern und zum nächsten Tempel eilen. Dann wieder zurückgekehrt, geht es die Treppe hoch, wo Sie hinter den Teppichen Knöpfe drücken müssen. Diese öffnen Wände, hinter denen sich Crodo (siehe Intro) unter einer Strickleiter verbirgt. Seine Befreiung bringt Ihnen 1.000.000 Erfahrungspunkte, was wohl fürs nächste Level reichen sollte.



Schloß Burlock

Nachdem Sie Crodo befreit haben, wird Ihnen vom Berater erlaubt, die Neuburg wieder aufzubauen. Dazu sind 15 Megakredits nötig. Diese findet man im Yak Tempel und im Dungeon in den Sümpfen. Dann hat man die 15 Megakredits zusammen, die man nur noch beim Baumeister einzulösen hat.

Neuburg

Wenn Sie den Bau vollendet haben, begeben sie sich in den Keller, wobei sie das Passwort „Labor" eingeben. Hier unten finden Sie hinter einer Geheimwand das Schwert „Xeen Töter". Dieses ist die einzige Waffe auf Xeen, die den Dämonen töten kann, deshalb ist sie von entscheidender Bedeutung! Im Verlaufe des Baus erhalten Sie zwei Steine, mit denen Sie Zugang zum Golem Dungeon und zum Grab des Terrors haben. Diese Dungeons enthalten noch Unmengen von jetzt unnötigen Megakredits, reinschauen lohnt aber dennoch. Einen Trainer, der Sie über das 15. Level befördert, ist in Ihrer neuen Burg zu finden, ebenso ein preiswerter Schmied. Pro Jahr erhalten Sie 50.000 Goldstücke als Steuern – so ein Leben als Feudalherr kann gefallen.

Xeens Tod

Nachdem ganz Xeen geplündert wurde, ist es ratsam, endlich dem Dämon den Garaus zu machen. Dazu begeben Sie sich zu Darzogs Turm und betreten von da aus die Wolkenwelt. Xeens Burg ist nur mit dem Spruch Teleportieren zu erreichen, der am Schild „Xeen 9 N" gesprochen werden muß. Es folgt nun das etwas dämliche Austauschen von Puppen, bei dem es sich um einen Art Test handelt, hier die Lösung:

„fang den Goblin."	◗ Schnelligkeit
„läute die Glocke."	◗ Stärke
„treffe die Scheibe."	◗ Genauigkeit
„trete die Mühle."	◗ Ausdauer

Der Charakter mit dem jeweils besten Wert sollte den Test bestreiten. Jetzt werden die vier Puppen beim Spielleiter eingetauscht.

Nun in die Burg. Im Schloß selbst macht man die Wachen nieder, zerstört die Maschinen und begibt sich zu Xeen selbst. Diesen nur mit dem Xeen Töter angreifen (jeweils nur der stärkste Kämpfer). Sind Xeen und seine Schoßtiere besiegt, klicken wir auf den Spiegel und Might and Magic IV ist gelöst! Das Schloß wird in die dunkle Dimension gesogen, wo ein neuer Obermotz wartet.

Fazit: Ich warte gespannt auf Might and Magic V – Dark Side Of Xeen!

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

NEU!

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Außerdem Shops in: DORTMUND-Hörde · Fußgängerzone
Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da! Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC 3,5 "

Aces o.t. Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Aladdin	DA	59,99
Battle Isle 2	**DV**	**39,99**
Bund.Manag.Supporter	DV	47,99
Bundesl.Manager Hattrik	DV	77,99
Colonization	DV	49,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Crusade	**DV**	**79,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Meister	DV	54,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Die Siedler	**DV**	**49,99**
Dschungelbuch	**DV**	**59,99**
Dungeon Master 2	**DV**	**87,99**
F14 Fleet Defend.+Data	**DA**	**24,99**
Hardball 4	DA	84,99
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	**DA**	**32,99**
König der Löwen	DA	59,99
Master of Magic	DV	87,99
Micromaschines 2	**DA**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	DA	34,99
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Psycho Pinball	DV	64,99
Screamball Flipper	DA	49,99
Sensible Golf	**DV**	**59,99**
Sim Tower	DV	x79,99
Sim Town	DV	x69,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Star Trek 2	DV	82,99
Super Karts	DA	87,99
The Atlas	**DV**	**54,99**
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	DV	32,99
Transp.Tycoon + Editor	**DV**	**69,99**
Transport Tycoon Editor	DV	36,99
Warcraft	DA	79,99
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. - Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99

PC-CDRom

11th Hour	DA	x89,99
A4 Network	DV	87,99
Aces o. t. Deep Data3,5"	DV	**39,99**
Aces of the Deep	DV	79,99
Across the Rhine	**DV**	**99,99**
Action Soccer	**DV**	**74,99**
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99

Ascendancy DV 79,99

Apache Longbow	**DV**	**79,99**
Battle Isle 2 +Data	**DV**	**69,99**
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Battle Isle 3	**DV**	**82,99**
Bliing	DV	x69,99
Bioforge	DV	87,99
Buried in Time	**DV**	**79,99**
Blue Planet	**DV**	**74,99**
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	DV	69,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Crusade	**DV**	**84,99**
Crusader	DV	x89,99

Dark Forces DV 69,99

COMMAND & CONQUER

CD - ROM voll deutsch

89,99

US Version auf Anfrage

PC-CDRom

Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Day of Tentacle	**DV**	**39,99**
Dune 2	DV	39,99

Dung. Master 2 DV 87,99

EA Sports Rugby	DA	82,99

Fade to Black DV 89,99

Flight Comander 2	**DV**	**69,99**
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**79,99**
Frankenstein	**DV**	**94,99**
FX - Fighter	DV	79,99
Hardball 4	DA	79,99
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DV	x89,99
HI - Octane	DV	87,99
Hollywood Pictures	DV	79,99
Human Recal	**DV**	**99,99**

PC-CDRom

Micromaschines 2	DA	74,99

Missi. Critical DV 79,99

Myst / voll deutsch	**DV**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	**DA**	**87,99**
Navy Strike	**DV**	**99,99**
NBA Live 95	DA	89,99
Perfect General 2	**DA**	**79,99**
Phantasmagoria	**EV**	**87,99**
Phantasmagoria	DV	x87,99
Pinball Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Illusions	**DA**	**64,99**
Pinball Mania	DA	59,99
Pitfall	**EV**	**79,99**
Powerhouse	**DV**	**62,99**

Primal Rage DA 79,99

Formula One Grand Prix 2

Erscheinungstermin ca. mitte November
Vorbestellungen empfohlen ! CD-ROM voll deutsch



99,99

Inca Teil 1 und 2	DV	69,99

Endlich voll deutsch !!

Jagged Alliance DV 89,99

Jewels of Oracle	**DV**	**84,99**
Kaiser deluxe	DV	59,99
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko Diebe der Nacht	DV	62,99
Knights o. Xentar	**DV**	**89,99**
Kyrandia 2	DV	34,99
Kyrandia 3	DV	79,99
Larry Collec. 1 - 6	DA	79,99
Last Dynasty	DV	79,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Live Action Football	DA	79,99
Lukas TOP Adventure	**DV**	**78,99**
o Day of Tentacle		
o Indina Jones 4		
o Monkey Island 2		
Lost Eden	DV	79,99
Machiavelli t. Prince	DV	87,99
Magic Carpet 1+ Data	DV	94,99
Magic Carpet 2	**DV**	**x89,99**
Magic Carpet 1 Data	DV	39,99
Mechwarrior 2	**EV**	**79,99**

Rebel Assault DV 39,99

Saga of Aces	**DA**	**59,99**
Sam & Max	DV	78,99
Sensible Golf	**DV**	**64,99**
Sim City 2000 Compilation - mit allen Data´s	**DV**	**89,99**
Sim Tower	DV	x79,99
Sim Town	DV	x69,99

Simon the Sorcerer 2 DV 74,99

Slipstream 5000	DA	69,99
Space Quest 6	**DV**	**79,99**
Star Trek 3 -		
The Final Unity	**DV**	**99,99**
Star Trek Techn.Manuel	EV	69,99
Star Trek Omnipedia	EV	74,99
Stonekeep	DV	x94,99
Superkarts	DA	89,99

RIFLE EXPERT

ca. Ende September

Battle Isle 3

Schatten des Imperiums

CD-ROM
deutsche Version
Ab Windows 3.1
unterstützt Windows 95

82,99

PC-CDRom Angebote !

solange Vorrat reicht !!

Super Streetfighter 2	**DA**	**39,99**
Termial Velocity	**DA**	**69,99**
The Atlas	DV	59,99
The Scroll	DV	59,99
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
Ul Unser Autorennen	DA	69,99
US Navy Fighter	DV	89,99
US Navy Fighter Data	**DV**	**44,99**
USS Tricenderoga	DV	79,99
Virtual Pool	DA	89,99

Vollgas DV 84,99

Warcraft	DA	77,99
Werewolf vs.Comanche	EV	69,99

CD 1942 Pacific A.W.Gold	**DA**	**49,99**
CD 7th Guest	**DA**	**24,99**
CD Anstoss+Worldcup	**DV**	**29,99**
CD Beneath Steel Sky	**DV**	**29,99**
CD Burntime	**DV**	**19,99**
CD Dawn Patrol	**DV**	**29,99**
CD Day of Tentacle	**DV**	**39,99**
CD Der Patrizier	**DV**	**39,99**
CD Die verrückte Rallay	**DV**	**39,99**
CD Formula One GP	**DA**	**34,99**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV**	**34,99**
CD Indy Car Racing	**DA**	**29,99**
CD Labyrinth of Time	**DA**	**34,99**
CD Lands of Lore	**DV**	**34,99**
CD Mega Race	**DV**	**29,99**
CD NHL Hockey 94	**DA**	**34,99**

Sonderangebote !

CD Master o. Magic DV
CD X-Com Terror.....DV
CD Tank Comander DV
CD Falcon Gold DV
CD Ravenloft 2 DA
CD Panzergeneral DA
CD U.F.O.+Master o. Orion DV

Solange Vorrat reicht
Preis je Spiel
NUR

49,99

ca. Ende November

Warcraft 2 DV x79,99

Whales Vojage 2	**DV**	**79,99**
Windows 95/Update		**195,-**
Wing Commander 3	**DV**	**97,99**
Woodruff and.....	DV	77,99
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	DA	62,99

LÖSUNGEN

Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Cyberia	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Discworld	**19,-**
Dungeon Master 2	**19,-**
Flight o.t.Amaz.Queen	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Prisoner of Ice	**19,-**
Simon t. Sorcerer 2	**19,-**
Star Trek Final Unity	**19,-**
Ultima 8	**19,-**

über 200 Lösungen vorrätig

CD Pirates Gold	**DV**	**34,99**
CD Privateer + aller Data´s	**DA**	**34,99**
CD Rebel Assault	**DV**	**39,99**
CD Royal Flash Flipper	**EV**	**39,99**
CD Sim City	**DV**	**24,99**
CD Space Hulk	**DV**	**34,99**
CD Star Trek 1	**DV**	**29,99**
CD Strike Comand.+Datas	**DA**	**34,99**
CD Super Streetfihter 2	**DA**	**39,99**
CD Syndicate +Data	**DV**	**34,99**
CD Ultima 7 Compilation	**DA**	**34,95**
CD Ultima Underw. Teil 1+	**DA**	**34,95**
CD Wing Comand. 2+Datas	**DA**	**34,99**
PC 3,5 F14 Fleet Defender und Missionsdiskette	**DA**	**24,99**

Original Creative Labs Produkte:

Soundblaster 16 Value	
mit IDE	**179,99**
Soundblaster 16 Pro	
mit IDE	**249,99**
Soundblaster 16 Pro	
mit IDE und CSP	**299,99**
Soundblaster AWE 32	
Value mit IDE	**359,99**

FRANKENSTEIN

Through the Eyes of the MONSTER

3 D generierte Grafiken, plastische Soundeffects und ein hervorragender TIM CURRY in der Rolle des Dr. Frankenstein. Ein super interaktives ERLEBNISS.

voll deutsch, auf CD- ROM

94,99

Gravis Analog Pro		**59,99**
Gravis Game Pad		**39,99**
Gravis Eliminator Card		**39,99**
Gravis Firebird		**119,99**
Gravis Phönix		**189,99**
Thrustmaster Produkte :		
Joyst. Flight 2		**149,99**
Joyst. Flight Pro		**269,99**
Joyst. F 16		**289,99**
Mark II Wappon -		
Control System		**199,99**
Lenkrad T1 incl. - Fußpedale		**259,99**
Paddles		**219,99**

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurations - probleme Call&Play Hotline anrufen und nach Frank Klein fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung

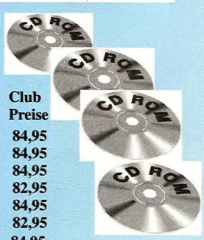

A
B
C
1
2
3
4
Might and
Berge der Wasserspeier
Schloß Basenji
Wüste der Sphinx
Asp
Savanne der Kämpfer
Barbarische Berge
Arena
Ogerhügel
Flußstadt
Wintertod
Dunkler Turm
Turm der Hohen Magie
Höhle der Illusion
Neuburg
Trollwald
Land der Riesen
Das La


Magic
Drachenhorst
Drachenturm
Lavasee
Berg Feuerstein
Rote Zwergenberge
Rotflußtal
Schloß Burlock
Garten Immergrün
Vertigo
Magisches Delta
Heugabel Bucht
Hexenturm
Lagune der Lebenskraft
Wald der Wandelnden Toten
Krötenau
Nachtschatten
M.WINTERBAUER
nd Xeen



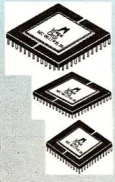
Händler - Anfragen erwünscht

PC - CD ROM
*** Deutsche Versionen**



	Normal Preise	Club Preise
Command & Conquer *	94,95	84,95
Flight o. t. Amazon Queen *	94,95	84,95
PGA Tour Golf 96 *	94,95	84,95
Battle Isle 3 *	94,95	82,95
Magic Carpet 2 *	94,95	84,95
Vollgas *	89,95	82,95
Fade to Black *	89,95	84,95
Dungoen Master 2 *	89,95	81,95
German Box 1.0	39,95	34,95
Pinball Illusions	79,95	67,95
Warriors *	79,95	69,95
Need for Speed *	99,95	89,95
Warlords 2 Deluxe	94,95	84,95

Speicher - Module



4 MB PS/2 70ns	245,00	225,00
8 MB PS/2 70ns	475,00	450,00
16 MB PS/2 70ns	855,00	825,00
32 MB PS/2 70ns	a. A.	a. A.

Festplatten

Conner 425 MB	E-IDE	249,00	237,00
Conner 540 MB	E-IDE	289,00	279,00
Conner 850 MB	E-IDE	379,00	364,00
Conner 1,27GB	E-IDE	469,00	449,00
Quantum 1,08GB	E-IDE	449,00	429,00

Motherboards & CPUs



Shuttle Hot 486PCI Board	229,00	209,00
Flinder Pentium Board	339,00	319,00
Astra Pentium Board	379,00	359,00
Cyrix 486 DX2-66	109,00	99,00
AMD 486 DX2-80	139,00	125,00
Intel Pentium 75	369,00	339,00
Intel Pentium 90	539,00	519,00
Intel Pentium 100	739,00	709,00
Intel Pentium 120	1029,00	999,00
Intel Pentium 133	a. A.	a. A.

Aktiv Boxen

Stereo Boxen 2 x 3,5 W	29,00	24,95
Stereo Boxen 2 x 25 W	44,95	39,95
Stereo Boxen 2 x 80 W	79,90	69,90
Stereo Boxen 2 x 120 W	99,90	87,95
Stereo Boxen 2 x 240 W	129,95	115,95

Software

Windows 95 Update	199,00	184,95
Windows 95 Vollvers.	379,00	339,00
MS Office 4.2	999,00	969,00
MS Office Pro 4.3	a. A.	a. A.

Irrtum und Änderungen der Preis vorbehalten.
Versandbedingungen: Ab DM 300,- Portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachn. DM 12,50 plus NN Gebühr.
Informationen zum Club erhalten Sie telefonisch Mo.- Fr. von 14.oo -18.3o Uhr unter 02153-71636

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Redaktion:
Heiko Lammers (hl)

Mitarbeiter: Ingrid Holl (ih),
Patrick Meyer (prm), Michael Zolg (mz)

Art Director:
Michael H. Sichler

Layout und Satz:
Peter Haak

Titel
Michael H. Sichler

Heftproduktion
Stephan Striegel

CD-Produktion
MPO, Paris

CD-Zusammenstellung
Pearl Agency, Buggingen

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

Vertrieb:
Michael Denzer
Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen
Tel.: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Außendienst: Büro West
Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen
Tel.: (0280) 644110
Fax: (0280) 644367

Anzeigenleitung: Jürgen Kaupp

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

Erscheinungsweise:
bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 235.000 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. 15949.2

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. 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 Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Zaubersprüche aus Might & Magic IV

Zur Magie im Lande Xeen läßt sich sagen, daß nicht jeder sie beherrscht, und daß es Unterschiede bei den Sprüchen gibt. So beherrscht ein Zauberer nicht die normalen Kleriker-Sprüche, sondern kennt Spezialsprüche. Bei den anderen Charakteren sind die Zaubersprüche größtenteils identisch, so daß sie zusammengefaßt werden können. Dabei muß aber noch erwähnt werden, daß nicht jeder Spruch immer den gleichen Preis hat; für Paladine zum Beispiel ist jeder Spruch doppelt so teuer wie für den Geistlichen der Party.

Säure Spray	800	Der Zauberer sprüht einen feinen Säurenebel auf alle Monster vor ihm und verursacht 15 Punkte Giftschaden bei jedem Treffer.
Erwachen	100	Holt alle Partymitglieder aus ihrem Schlummer und beendet den Schlafzustand.
Bestienmeister	500	Hypnotisiert eine Gruppe von Monstern, bis sie den Spruch überwunden haben.
Segen	1000	Erhöht die Rüstungsklasse eines Charakters um einen Punkt pro Stufe des Magiers.
Kälte Strahl	1000	Ein Strahl entspringt den Händen des Zauberers und verursacht 2-4 Punkte Kälteschaden pro Stufe des Magiers.
Nahrung	2000	Erzeugt eine Essensration für jedes lebende Partymitglied.
Krankh. heilen	2000	Hebt die Kondition „Krank" eines Charakters auf.
Paralyse aufh.	1200	Hebt die Kondition „Paralysiert" eines Charakters auf.
Entgiften	800	Hebt die Kondition „Vergiftet" eines Charakter auf.
Wunden heilen	300	Heilt auf magische Weise einen Charakter und gibt 15 Schadenspunkte zurück.
Tagesschutz	7500	Zaubert gleichzeitig die Sprüche „Licht", „Schutz vor Elementen", „Heiliger Bonus" und „Segen" zum Sparpreis von 75 Spruchpunkten.
Tödlicher Schwarm	1200	Überdeckt eine Gruppe von Monstern mit Bissen, Stichen und saugenden Insekten. Verursacht 25 physikalische Schadenspunkte bei jedem Gegner.
Göttliche Einmischung	20000	Heilt die ganze Party von allen Schäden.
Feuer Prügel	2500	Eine Flamme schießt hervor und bewirkt bei einem Gegner 100 Punkte Feuerschaden.
Erste Hilfe	100	Heilt auf magische Weise 6 Schadenspunkte eines Charakters.
Faust	200	Verpaßt einem Gegner einen Schlag, der physikalischen Schaden anrichtet.
Frost	700	Entzieht dem Körper eines Gegners die Wärme und verursacht 35 Punkte Kälteschaden.
Helden	1000	Erhöht vorübergehend die Stufe eines Charakters um einen Punkt pro Stufe des Zauberers.
Heiliger Bonus	1000	Erhöht den Schaden, den ein Charakter im Kampf verursacht, um einen Punkt pro Stufe der Zauberers.
Heiliges Wort	10000	Entzieht den Untoten die gesamte belebende Energie und verwandelt sie somit zu Staub.
Hypnose	1500	Wie bei „Bestien Meister" kann mit diesem Spruch eine Gruppe Monster hypnotisiert werden. Mit dem Unterschied, daß dieser auch auf nicht tierische Monster wirkt.
Licht	100	Erfüllt ein Dungeon mit einem stetigem, sanftem Licht, bis die Part rastet.
Hellsehen	500	Bewirkt, daß die beiden Köpfe der Wasserspeier am Rande des Bildschirmes einen Rat (ja/nein) geben, z.B., ob eine Truhe geöffnet werden soll oder nicht.
Schwert	1500	Der Schwert-Spruch erzeugt hunderte von sehr scharfen Klingen, die das Fleisch vom Feind abfetzen und verursacht 6-14 physische Schadenspunkte pro Stufe d. Magiers.
Tageszauber	4000	Dieser Spruch zaubert gleichzeitig die Sprüche „Licht", „Schweben", „Magierblick" und „Kraftschild" für alle Mitglieder.
Monster finden	600	Zeigt die Position aller Monster in der Nähe der Gruppe.
Drachenschlaf	1000	Läßt einen Drachen einschlafen.
Schwerer Sturm	10000	Alle Monster vor der Gruppe werden von einem magischen Energiestrom überfallen. Es werden 150 Punkte Schaden eines zufälligen Typs verursacht.
Gegenstand	3000	Belegt einen Gegenstand mit magischer Kraft.
verzaubern		Je mächtiger der Zauberer, desto größer die Chancen für einen mächtigen Gegenstand.
Energie Schlag	500	Ein Blitz purer Energie schießt aus den Händen des Zauberes und verursacht 2-6 Punkte Energieschaden pro Stufe des Zauberers.
Ätheriesieren	3000	Bewegt die Party unabhängig von Hindernissen ein Feld vorwärts. Dieser Spruch nützt oft dort, wo der Teleport Spruch versagt.
Üble Kälte	1500	Senkt die Temperatur der Luft um den Gegner herum für einen Moment auf „Absolut Null". Verursacht 40 Punkte Schaden bei jedem Gegner.
Todesfinger	1000	Erschlägt unblutig die Gegner, auf die der Magier zeigt.
Feuerball	1000	Plaziert eine Explosion in eine Gruppe Gegner. Verursacht 3-7 Punkte Feuerschaden pro Stufe des Zauberers.
Golem Stopper	2000	Raubt einem Golem die Magie, die ihn belebt und verursacht damit 100 Schadenspunkte.
Monster erkennen	500	Enthüllt die „Kondition" eines Monsters, während die Party kämpft.
Implosion	10000	Implosion konzentriert die Schwerkraft in dem Gegner. Bis auf die stärksten Monster wird damit jeder Gegner vernichtet. Dieser Zauber verursacht 1000 Punkte Schaden.
Einäschern	3500	Schießt einen Feuerstrahl auf ein Monster und verursacht 250 Punkte Feuerschaden.
Inferno	7500	Schließt eine Gruppe Gegner in ein magisches Feuer ein, und verursacht 250 Punkte Schaden.
Insekten Spray	500	Bedeckt eine Gruppe Gegner mit einem Gift.
Ding zu Gold	2000	Verwandelt einen Gegenstand in die Anzahl Goldstücke, die der Gegenstand wert ist.
Sprung	400	Gibt der Party genug Kraft, über ein Feld zu springen, vorausgesetzt, daß kein Hindernis aus Materie oder Magie im Weg ist. Kann nicht im Kampf benutzt werden.
Schweben	500	Macht die Party schwerelos. So können die Charaktere nicht mehr in Gruben, Sümpfe oder durch Wolken fallen.







Blitz	1000	Lichtblitze entspringen den Händen des Zauberers und verpassen den Gegnern Elektroschocks für 4-6 Punkte Schaden pro Stufe des Zauberers.
Lloyds Signal	600	Dieser Spruch erlaubt es der Gruppe, magisch an einen Ort zurückzukehren, an dem sie schon einmal war. Beim ersten Zauber wird das Signal gesetzt, beim zweiten reisen die Charaktere dorthin zurück.
Magie Pfeil	200	Feuert einen magischen Blitz auf einen Gegner und verursacht 8 Punkte Schaden.
Hochspannung	4000	Hochspannung ist der verbesserte Spruch zu Blitz und verursacht 150 Punkte Elektroschaden bei einer Gruppe Gegner.
Gift Schwall	2500	Feuert 6 Giftpfeile in jedes Feld vor der Party. Die Pfeile verursachen je 10 Punkte Giftschaden.
Kraft Schild	1000	Reduziert den Schaden, der einem Partymitglied zugefügt wird, um die Zahl, die der Stufe des Zauberers entspricht.
Prisma Licht	6000	Mysteriöses Licht entspringt den Händen des Zauberers und verursacht 80 Punkte Schaden eines zufälligen Typs. Die Größe des Schadens ist unberechenbar.
Erneuern	1500	Bewirkt, daß ein magischer Gegenstand wieder um 1-6 Anwendungen erneuert wird. Es kann passieren, daß der Spruch den Gegenstand zerstört.
Schrapnell	500	Übersät eine Gruppe Monster mit Metallsplittern und verursacht 2 Punkte physischen Schaden pro Stufe des Zauberers.
Schlaf	300	Versetzt eine Gruppe Monster in Schlaf, bis sie den Spruch überwinden oder verwundet werden.
Sternen Staub	20000	Setzt alle Monster vor der Gruppe einer massiven Explosion aus und verursacht 500 Punkte physischen Schaden bei jedem Monster.
Super Schutz	1500	Versteckt die Party an unsichtbaren Orten vor Monstern, so daß gefahrlos gerastet werden kann.
Teleport	1000	Schickt die Party bis zu 9 Felder in Blickrichtung, unabhängig von Hindernissen.
Zeit verzerren	800	Verändert die Zeit so, daß die Party genug Zeit hat, einem Kampf zu entfliehen.
Giftwolke	400	Umgibt eine Gruppe Monster mit giftigen Gasen und verursacht 10 Punkte Giftschaden.
Magierblick	500	„Magierblick" gibt der Gruppe eine Übersicht über ihre Umgebung aus der Vogelperspektive.



Tränke

Im Spiel gibt es die Möglichkeit, seine Werte mittels spezieller Tränke anzuheben. Da man aber vorher nicht weiß, welcher Trank was bewirkt, hier eine kleine Liste:

grün = Ausdauer	rot = Kraft
gelb = Genauigkeit	weiß = Glück
blau = Personalität	orange = Intellekt
lila = Schnelligkeit	

Orte und Personen

Brunnen, Schreine, Quellen	Koordinaten auf der Spielkarte	Effekt der Handlung
Elemente Schrein	E 3, 9, 14	+ 20 Widerstand
Brunnen des Schutzes	F 3, 12, 12	+ 5 Rüstungsklasse
Brunnen der Fähigkeit	F 3, 0, 1	+ 5 Levels
Brunnen der Größe	A 3, 3, 14	+ 30 Rüstungsklasse, Schutz
Olympischer Brunnen	C 3, 15, 10	+ 10 Ausd., Tempo & Gen.
Sages Brunnen	C 3, 15, 10	+ 10 Intellekt & Pers.
Schrein des Gifts	F 3, 14, 6	+ 50 Widerstand
Schrein des Feuers	E 2, 13, 3	+ 50 Widerstand
Schrein der Elektrizität	D 3, 15, 4	+ 50 Widerstand
Schrein der Magie	C 3, 15, 0	+ 50 Widerstand
Schrein der Kälte	A 4, 12, 14	+ Widerstand
Schrein der Energie	A 1, 7, 6	+ 50 Widerstand
Statue	F 3, 12, 2	Krankheit heilen
Statue	F 3 ,12, 8	Entgiften
Wasser der Macht	F 3, 7, 7	+ 25 Trefferpunkte
Wasser der Magie	E 3, 8, 6	+ 25 Spruchpkt.
Quelle der Geschwindigkeit	E 2, 3, 4	+ 50 Tempo
Wunschbrunnen	F 3, 1, 7	+ 60 Glück
Quelle der Macht	D 2, 3, 8	+ 50 Macht
Quelle der Ausdauer	C 1, 2, 4	+ Ausdauer
Quelle der Genauigkeit	B 3, 0, 3	+ 50 Genauigkeit
Wasser der Großen Macht	A 1, 4, 12	+ 250 Trefferpkt.
Wasser der Großen Magie	A 4, 3, 3	+ 250 Spruchpkt.

Personen, Aufträge, Türme u. Dungeons	Koordinaten auf der Spielkarte	Vermerke und Besonderes
Arena	B 2, 12, 4	
Arie	A 1, 11, 5	Für den Tod aller Zauberer im Schloß Basenji erhaltet ihr vom König das Amulett zur nördlichen Sphinx.
Asp	C 2, 9, 15	
Carlawna	C 2, 10, 6	Sie sucht den Scarabäus
Celia	D 4, 15, 15	Derek belohnt Euch für ihre Befreiung
Danulf der Feenkönig	C 3, 14, 5	es sucht den Stab der Feenmagie
Darzogs Turm	D 3, 4, 14	hier wird Crodo gefangen gehalten, über die Wolken gelangt ihr in Xeens Reich
Derek	F 3, 4, 5	siehe Celia
Drachenhöhle	E 1, 14, 12	
Drachenturm	D 1, 10, 5	
Dunkler Turm	B 3, 11, 0	
Eis Troll Lager	B 4, 2, 7	siehe Thickbard
Falagar	C 2, 8, 11	er sucht einen Kristall aus Asp
Frühlings Druide	E 3, 3, 14	er hat den letzten Regentropfen des Frühlings
Glom	A 3, 10, 0	s. Zyklopen Vorposten
Golem Dungeon	B 4, 11, 9	hier wartet ein Schatz
Grab des Terrors	C 4, 6, 6	
Halon	B 3, 9 , 6	siehe Lavastein
Heiliges Buch d. Elfen	B 4, 14, 13	bringt es zu Tito

Herbstdruide	C 2, 15, 9	von ihm erhaltet Ihr eines der gesuchten Artefakte, die eine neue Jahreszeit einleiten
Hexenturm	F 4, 10, 9	hier liegt das Horn des Einhorns, das Valia sucht.
Höhle der Illusion	B 4, 2, 15	hier erhaltet Ihr den Schlüssel zum Turm der Hohen Magie
Joe	D 2, 18, 2	er lehrt das Talent Handeln
Kai-Wu	A 3, 15, 12	er will den Tod aller Ninjas
Kai-Wus Pagode	A 3, 15, 6	räuchert sie für Kai-Wu aus
Kapitän Nysto:	D 3, 15, 9	für ihn tötet Ihr die Oger und zerstört deren Bau
Lavastein	E 2, 7, 11	bringt es zu Halon
Ligono der Geist	D 3, 12, 8	er sucht seinen Schädel
Ligonos Schädel	D 4, 2, 1	siehe Ligono der Geist
Medin	C 3, 12, 13	
Mirabeth	D 4, 12, 3	sie sucht das Elixier der Wiederherstellung, von ihr erhaltet Ihr den Yakstein des Öffnens
Myra	F 3, 9, 11	für sie sollt Ihr Wurzeln sammeln
Nord Spinx	B 1, 12, 8	
Oger Lager	C 2, 5, 0	siehe Kapitän Nystor
Orothin	F 3, 9, 6	er sucht seine Flöte
Orothins Flöte	E 4, 5, 14	bringt sie zu Orothin
Oslo	E 3, 11, 12	er lehrt das Talent Türen finden

Reflektor	A 4, 0, 0	stellt sie an den Ecken der Welt auf
Reflektor 2	F 4, 15, 5	
Reflektor 3	F 1, 15, 15	
Reflektor 4	A 1, 0, 15	
Saul	A 2, 6, 13	bei ihm gibt es das Talent Großmeister
Scarabäus	C 1, 15, 11	siehe Carlawa
Schloß Basenji	A 1, 8, 9	siehe Arie
Schloß Burlock	D 2, 8, 2	hier gebt Ihr das Tiara und die Megacredits ab
Shangri-La	Vulkanhöhle Level 3	hier kann man gut einkaufen
Sommerdruide	B 2, 1, 10	er hat die letzte Blume des Sommers
Südliche Sphinx	A 2, 11, 9	
Thickbard,	B 3, 6, 3	vernichtet die Eis Trolls für ihn
Tito	C 3, 3, 8	er sucht das heilige Buch der Elfen
Turm der Hohen Magie	C 4, 6, 15	hier gibt's den Schlüssel zu Darzogs Turm
Valia	F 4, 9, 3	sie hat den Schlüssel zum Hexenturm
Vertigo	F 3, 10, 13	
Vulkanhöhle	E 1, 15, 2	hier liegt Shangri-La
Wintertod	A 3, 4, 6	
Zwergen Mine 1	F 3, 9, 13	
Zwergen Mine 2	F 2, 9, 1	
Zwergen Mine 3	F 3, 7, 15	
Zwergen Mine 4	E 2, 1, 1	
Zwergen Mine 5	5 D 2, 9, 9	
Zyklopen Vorposten	A 4, 10, 8	Zerstört ihn und Glom belohnt Euch

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUS. JE 19.95 - **ANLEITUNGEN** JE 19.95

7th guest	(L+P)	faery tale adventure	(L+P)	**revealed! 2 stone proph.**	(L+P)
abandoned places	(L+P)	flashback	(L+P)	return of the phantom	(L+P)
al'qadim - flock des djinn	(L+P)	flies attack on earth	(L+P)	return to zork	(L+P)
alone in the dark 3	(L+P)	flight of the amazon queen	(L+P)	rex nebular	(L+P)
amazon	(L+P)	freddy pharkas	(L+P)	rings of medusa	(L+P)
anburster	(L+P)	future wars	(L+P)	ringworld	(L+P)
bad blood	(L+P) A	gabriel knight	(L+P)	sam und max - hit the road	(L+P)
big red adventure	(L+P)	gateway to the savage frontier	(L+P)	schatz am silbersee	(L+P)
bioforge	(L+P)	guilty	(L+P)	shadow caster	(L+P)
bloodwych	(L+P)	heart of china	(L+P) A	shadow of the beast	(L+P)
bloodnet	(L+P)	heimdall	(L+P)	shadow of the comet	(L+P)
cadaver	(L+P)	höhlenwelt saga	(L+P)	shadow sorcerer	(L+P)
champions of krynn	(L+P)	hook	(L+P)	shogun	(L+P)
code name: ice man	(L+P) A	inherit the earth	(L+P)	simon the sorcerer	(L+P)
codes & hexadressen	(L+P)	it came from the desert	(L+P)	**simon the sorcerer 2**	(L+P)
companions of xanth	(L+P)	kathedrale	(L+P)	**space quest 6**	(L+P)
creature shock	(L+P)	king's quest 7	(L+P)	spirit of adventure	(L+P)
curse of enchantia	(L+P)	kult	(L+P)	**star trek ng o final unity**	(L+P)
curse of the azure bonds	(L+P)	lands of lore	(L+P)	summoning	(L+P)
cyberia	(L+P)	legend of foerghail	(L+P)	superhero l. of hoboken	(L+P)
deadlux encounter	(L+P)	legend of kyrandia 3	(L+P)	sword of aragon	(L+P) A
dark forces	(L+P)	les manley - lost in l.o.	(L+P)	ultima 8 - pagan	(L+P)
dark half	(L+P)	little big adventure	(L+P)	veil of darkness	(L+P)
dark sun -shattered lands	(L+P)	lost in time teil 1 und 2	(L+P)	vision	(L+P)
dark sun 2	(L+P)	lösungsbuch d. flugsims	(L+P)	**vollgas**	(L+P)
death gate	(L+P)	lure of the temptress	(L+P)	waxworks	(L+P)
death knights of krynn	(L+P) A	menzoberranzan	(L+P)	**woodruff-schnibble ex.**	(L+P)
discworld	(L+P)	neuromancer	(L+P)	zak mc kracken	(L+P)
dragon lore	(L+P)	personal nightmare	(L+P)	**Fett gedruckte Titel sind neu!**	
dragonsphere	(L+P)	pool of radiance	(L+P)		
dreamweb,universe, niet.	(L+P)	pools of darkness	(L+P) A	CPS-Sammelband 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Heinz, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.	
dungeon master 2	(L+P)	ports of call	(L+P)		
ecstatica	(L+P)	**prisoner of ice**	(L+P)		
eric the unready	(L+P)	prophecy of the shadow	(L+P)		
eternam	(L+P)	ravenloft 1 strahd's possession	(L+P)	**CPS-Sammelband 1 ..... 25.- DM**	

SAMMELBÄNDE JE 25.-

(mit Lösungen und - wo vorhanden - Plänen für mehrere Spiele)

Alone in the Dark 1+2	L	P	
Bard's Tale 1-3	L	P	
Chrono Quest 1+2	L	-	
Conquests of Camelot/-ot Longbow	L	P	
CPS Sammelband 1	L	P	
Deja Vu 1+2	L	-	
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	-	
Inca 1+2	L	-	
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	
Monhuntet 1+2	L	P	
Moniac Mansion 1+2	L	P	
Might & Magic 3-5	L	P	
Monkey Island 1+2	L	P	
Police Quest 1-4	L	P	
Prince of Persia 1+2	L	P	
Quest for Glory 1-4	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+U 7/2+Forge o.Virt.	L	P	
Ultima Underworld 1+2	L	P	
Wizardry 6+7	L	P	

DIE RATGEBER

Mit diesem Inserat stellt sich unsere neue Abteilung vor, die Sie in Zukunft mit den aktuellen Spielen für IBM-PC CD-ROM versorgen möchte. Traditionsgemäß bieten wir Ihnen dazu natürlich auch weiterhin Lösungsbücher zu den beliebtesten und kniffligsten Rollenspielen und Adventures.

Frischer Wind in unseren Segeln soll Ihnen Freude bereiten. Deshalb nun die **Preissenkungen**:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.- für Lösung + Pläne;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **deutsche Anleitungen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher **25.-** je Band;
- **vergleichen Sie die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.

Bitte beachten Sie unsere neuen Rufnummern und Bestellzeiten!

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN

CPS FRANK HEIDAK

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte ..... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme ..... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheingelt)



1 STAR TREK NG FIN. UNITY
PC CD-ROM DV 99.95



2 DARK FORCES
PC CD-ROM DV 99.95



3 VOLLGAS
PC CD-ROM DA 69.95

DIE WEITEREN PLÄTZE **CD-ROM**

4.	DUNGEON MASTER 2 DV	79.95
5.	SIMON THE SORCERER 2 DV	79.95
6.	TERMINAL VELOCITY DA	74.95
7.	WING COMMANDER 3 DV	99.95
8.	REBEL ASSAULT DV	49.95
9.	PRISONER OF ICE DV	89.95
10.	FLIGHT UNLIMITED DV	89.95

TELEFONVERKAUF MO.-FR. 14⁰⁰-18³⁰ UHR **TELEFON (0221) 97 010 97**

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.

Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. **FAXGERÄT (0221) 97 010 99**

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gern nach Zugang des Gewerbenachweises.

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung dieser Anzeige werden ältere Angebote ungültig!

AUFTRAGGEBER BG 1195

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT ....

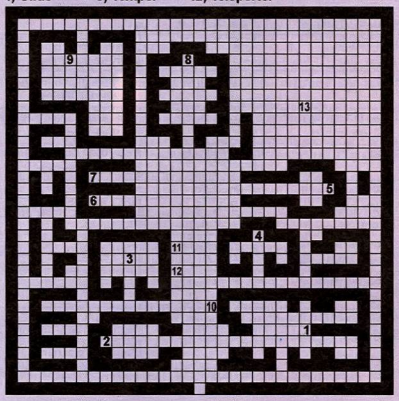
TELEFON ..... KUNDEN-NR. (falls vorh.) .....



Lösungspläne

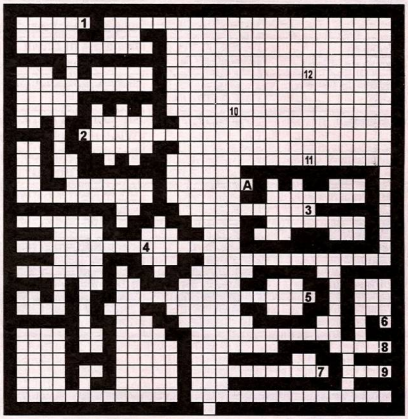
Vertigo

1) Taverne
2) Waffen
3) Training
4) Gilde
5) Bank
6) Kartograph
7) Joe
8) Tempel
9) Lager
10) Gunther
11) Gildemaster
12) Teleporter
13) Pfadfinder

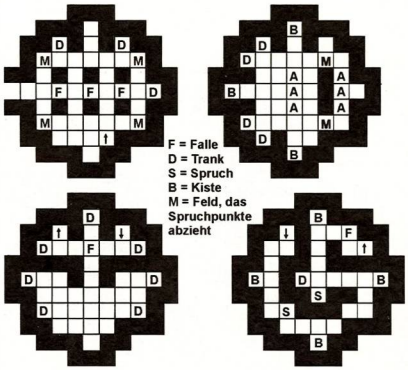


Flußstadt

1) Gilde
2) Tempel
3) Taverne
4) Training
5) Waffenlager
6) Taskmaster
7) Bank
8) Armsmaster
9) Bodybuilder
10) Schwimmen
11) Barok
12) Gildemeister
A) Teleporter



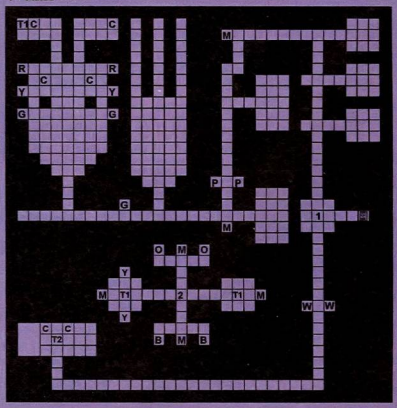
Turm der Hohen Magie



F = Falle
D = Trank
S = Spruch
B = Kiste
M = Feld, das Spruchpunkte abzieht

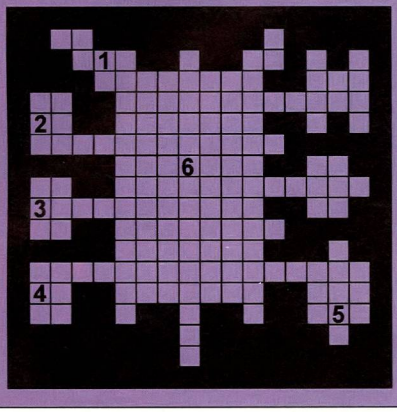
Grab des Terrors

C = Sarg
R = Red Juice
Y = Yellow Juice
1 = Statue
G = Green Juice
W = White Juice
B = Blue Juice
O = Orange Juice
P = Purple Juice
M = Megacredit
T1 = Sprung zu 1
T2 = Sprung zu 2
▤ = Treppe

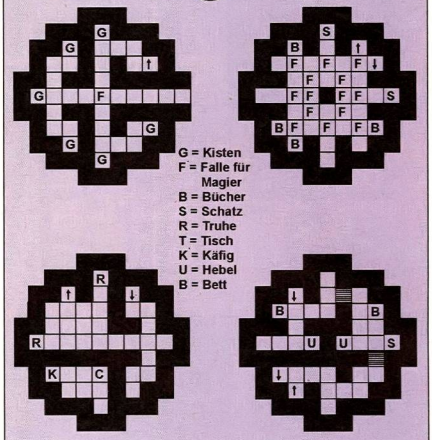


Shangri-La

1) Sally
2) Gildemeister
3) Gilde
4) Jack, der Lehrer
5) Benedict
6) Brunnen



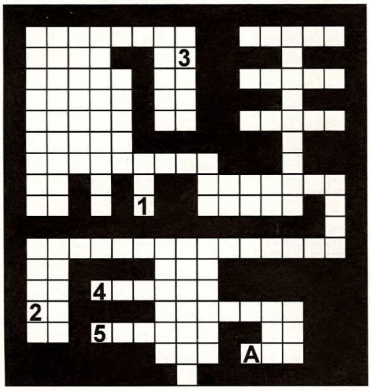
Darzogs Turm



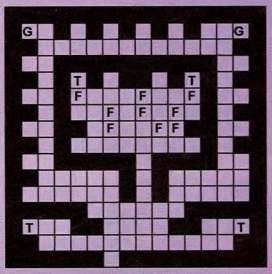
G = Kisten
F = Falle für Magier
B = Bücher
S = Schatz
R = Truhe
T = Tisch
K = Käfig
U = Hebel
B = Bett

Asp

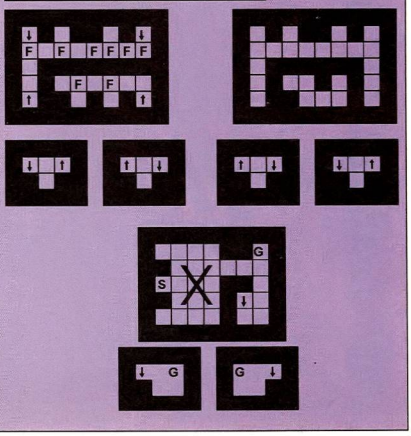
1) Gildemeister
2) Gilde
3) Maschine
4) Schuppenhaus
5) Ölhaus
A) Teleporter



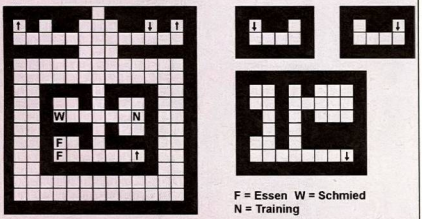
Xeens Schloß



T = Treppe
G = Generator
F = Falle
S = Spiegel
X = Xeen



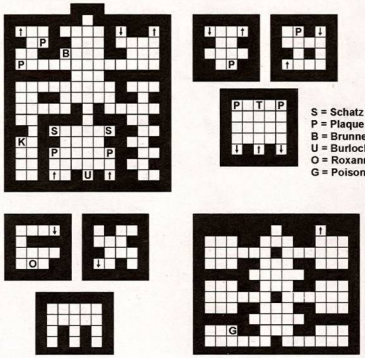
Newcastle



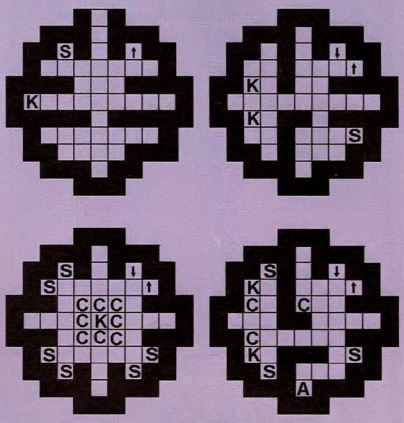
F = Essen W = Schmied
N = Training



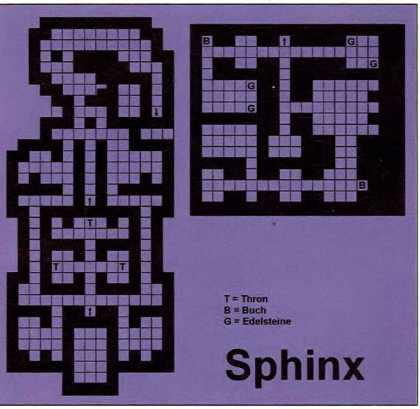
Schloß Burlock



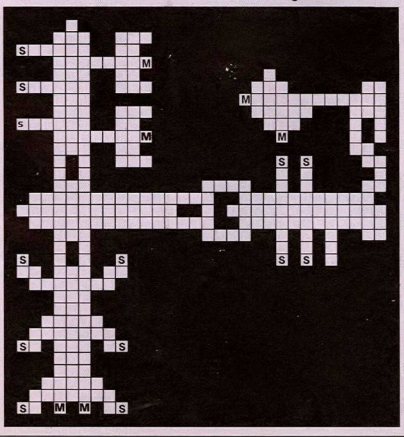
Hexenturm



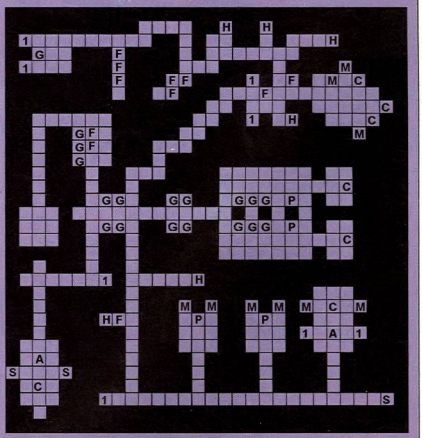
Sphinx



Golem Dungeon



Alter Yak-Tempel



Jetzt beginnt der heiße Herbst !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersystems GmbH

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep	e	2	33.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
Ali Around Hollywood	d	inf	44.-
Al Unser Arcade Racing *	e/d	1	59.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Atlas	d	2	59.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II incl. Erbe d. T.	d	3	79.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	33.-
Biing *	d	2	69.-
Bioforge	d	3	69.-
Bleifuß *	d	2	59.-
Buried in Time *	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika)	d	8	89.-
CIV Net *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse *	d	2	94.-
Cyberia	d	1	49.-
Cyberia II *	d	2	89.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	69.-
Der Riieder	d	2	75.-

Lösungsbuch (dt)
System Shock **19.-**

Der Seelenturm *	d	5	69.-
Descent	e/d	1	49.-
Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	3	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	84.-
Dungeon Keeper *	d	3	89.-
Dune II	d	2	39.-
EA Sports Rugby	e/d	4	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Elder Scrolls II *	e	5	84.-
Elite 3 First Encounters	d	2	39.-
Fade to Black *	d	2	89.-
FIFA Soccer 96 *	d	4	89.-
Flight Commander II *	d	2	75.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Unlimited	d	3	89.-
Freddy Pharkas	d	3	49.-
Future Dimension *	d	1	59.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Heart of Darkness *	d	2	89.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hattrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Indy Car Racing II *	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Lemmings 3D *	e/d	8	77.-
Little Big Adventure	d	3	69.-

CD SPIELE

Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic Carpet II *	d	1	89.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Max City Guide	d	inf	59.-
Mechwarrior II	e	1	79.-
Mega Pack III *	e	sam	69.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar (WIN95) *	e/d	1	89.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	44.-
Navy Strike *	d	2	99.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NBA Jam Tournament *	e/d	4	85.-
Need for Speed *	d	2	89.-
NHL Hockey 96 *	d	4	84.-
Panzer General	e/d	8	69.-
Perfect General II *	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96 *	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Illusions *	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95) *	e/d	1	76.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4 *	e/d	3	79.-
Primal Rage *	e/d	1	79.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Rebel Assault 2 *	i.V.		a.A.
Sam & Max	d	3	75.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Sim City 2000 Collection	d	2	89.-
Sim Isle *	d	2	79.-
Sim Town *	d	2	66.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Slipstream 5000	e/d	2	65.-
Space Quest 6 *	d	3	75.-

Lösungsbuch (dt)
Phantasmagoria **19.-**

Star Trek 25th Annivers.	d	3	29.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Steel Panther *	d	2	76.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	79.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def. o. Emp.	d	zus	29.-
Tilt *	d	2	69.-
Theme Park	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Thunderscape *	d	5	79.-
Total Distortion *	e	2	74.-
Phantasmagoria	d	3	89.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters Plus	d	2	89.-
USS Ticonderoga	e/d	8	75.-
Vollgas	e/d	3	69.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Whales Voyage II	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	79.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive *	e/d	2	39.-
Cheats, Hints und Trainer	e/d	inf	29.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
Elite III Frontier F.E.	d	1	29.-
Hand of Fate	d	2	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time *	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Space Hulk Classic *	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Super Streetfighter Turbo II	d	1	29.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
Weltatlas 4.0	d	inf	33.-
Wing Commander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage !

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
CD-ROM ATAPI 2 Speed	99.-
Conner 1275 MB CFSA	349.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	129.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
Virtual Pilot Pro	189.-
SB komp. 16 Bit incl. IDE für CD-ROM	89.-
Gravis Ultrasound ACE	169.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Alone in the Dark 3			19.-
Amberstar			19.-
Bioforge			19.-
Creature Shock			19.-
Das Schwarze Auge 1 oder 2	je		24.-
Dark Forces			19.-
Death Gate			19.-
Discworld			19.-
Dungeon Master II			19.-
Ecstatica			19.-
Flight of the Amazon Queen			19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1			19.-
Indiana Jones 4			19.-
King's Quest 7			19.-
Lands of Lore			19.-
Legend of Kyrandia III			19.-
Menzoberranzan			19.-
Might & Magic 3 oder 4	je		19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen			19.-
Monkey Island 1 oder 2	je		19.-
Phantasmagoria			19.-
Prisoner of Ice			19.-
Ravenloft Strahd's Possesion			19.-
Ravenloft Stoneprophet			19.-
Sam & Max			19.-
Simon the Sorcerer II			19.-
Space Quest 6			19.-
Star Trek TNG A Final Unity			19.-
System Shock			19.-
Ultima 8 Pagan			19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je		19.-
Vollgas			19.-
Woodruff			19.-
Wizardy 7			19.-
11 th Hour *			19.-
Stonekeep *			19.-

Unsere Spiele des Monats:

Magic Carpet II *
70 % (!) schneller als der erste Teil. PCPlayer 90 %.
Jetzt mit Nachtflügen, Labyrinten und Höhlen.
Komplett deutsch
nur **89.-**

Need for Speed *
Fahren Sie endlich wie Sie wollen ! No Limits !
PCPlayer 84%
Anleitung deutsch
nur **84.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Battle Isle III *
Jetzt Netzwerkfähig!
Komplett deutsch
nur **89.-**

Mega Pack III
Megarace, Novastorm, Dragons Lair, Reunion, TFX, Cyclones, Lemmings, Vortex Gate u.a.
englisch
nur **69.-**

Mortal Coil *
21 Level mit 3D-Scrolling!
Anleitung deutsch
nur **69.-**

Air Power *
Komplett deutsch
nur **79.-**

SU 27 Sukhoi *
Der neue Flusi Maßstab!
Anleitung deutsch
nur **76.-**

Fade to Black *
Der S-VGA Nachfolger von Flashback
Komplett deutsch
nur **86.-**

Warcraft II *
Jetzt in S-VGA
Komplett deutsch
nur **79.-**

NHL Hockey 96
Mit neuen Rendergrafiken
Komplett deutsch
nur **84.-**

Thunderscape *
Neues Rollenspiel von SSI
komplett deutsch
nur **79.-**

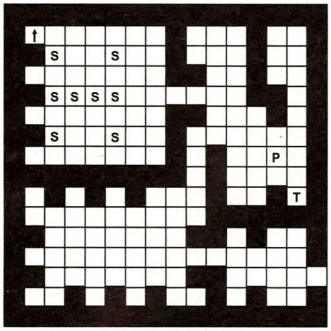
Cyberia oder Descent
Anleitung deutsch
je nur **49.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nu gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, b Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM Als Vorkasse wird generell nur Eurocheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).



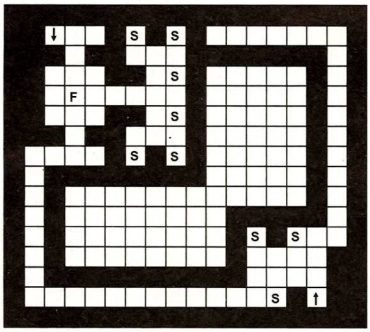
Schloß Basenji



S = Schriftrolle
F = Falle

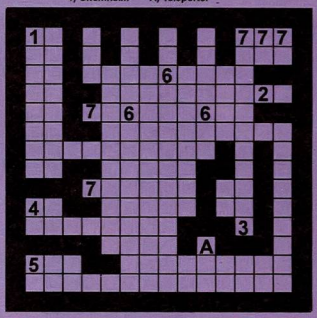
↑ Treppe rauf
↓ Treppe runter

Schloß Basenji 2

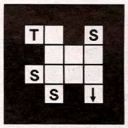


Nachtschatten

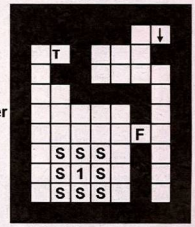
1) Obervampir
2) Gildemaster
3) Gilde
4) Gnomheim
5) Schatzkammer
6) Sonnenuhr
7) Grab
A) Teleporter

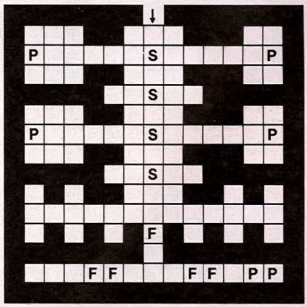


Schloß Basenji 3



F = Falle
S= Schatz
1 = Schriftrolle der Einsicht
P = Passant
S = Schriftrolle
↓ = runter
↑ = rauf

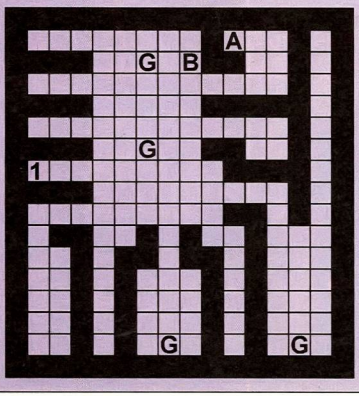




Schloß Basenji 4

Wintertod

1) Gildemeister
2) Gilde
G) Gong
A) Teleporter
B) Bürgermeister



Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig bei PEARL: Für nur DM 14,90 können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!



Dr. IRIS **AntiVirus Plus** zählt zu den **weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen** und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes **Antiviren-Paket für DOS und Windows**: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen **Millionen von Anwendern** in den USA, Japan und Europa (darunter viele **namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften**) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause **IRIS Software**, die in rund **30 Ländern der Erde** unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ist **nicht als Shareware erhältlich!**

Auch wenn Sie bereits andere Virenscanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ein halbes Jahr lang als **kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen** im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von **insgesamt DM 14,90** – das sind **weniger als 5 Mark je Lieferung**, und **die Portokosten sind bereits im Preis enthalten!** (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virenscanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der **kommerziellen, lizenzierten Vollversion** mit folgendem Leistungsumfang:

- Kompl. **deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller**
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde", Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virenscanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.
- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeichers (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz", um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
nur DM 14,90!

Absolut ohne Einschränkungen:
Nutzen Sie ein halbes Jahr lang **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein **regulären Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich)** umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die **Preise und Lieferbedingungen** des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets topaktuell!
Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im **regulären Jahres-Abo** erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das **Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur DM 119,80**, die **Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abopreis mit enthalten!** Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

FALLS BESTELL-COUPON FEHLT, BITTE ANFORDERN BEI:
PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE
AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

98 ☐ **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo** (kommerzielle lizenzierte Vollversion, **insgesamt 3 Lieferungen** im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis von **komplett** nur **(inkl. Versandkosten)!** **14,90 DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein regulären Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.
Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich.
Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

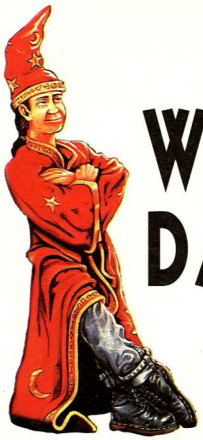
Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE · AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

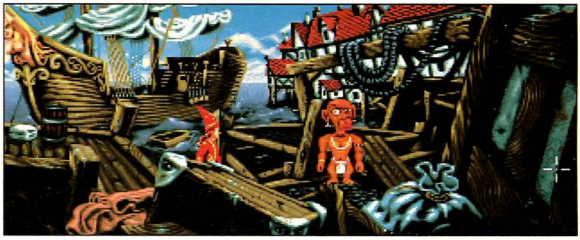
Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444



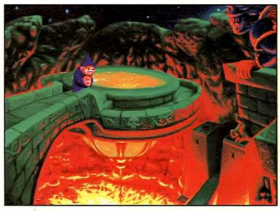
Who the f... is David Copperfield?



Simon ist zurück! Ja genau, der dilettierende Jung-Magier mit dem zu großen Spitzhut und dem bescheuerten Zöpfchen. Mit frechen Sprüchen, dämlichen Kommentaren und schrägem Humor puzzelt er sich wieder mehr oder weniger tapfer durch die Zauberwelt – ein hervorragendes Training für eingetrocknetes Hirnschmalz und verrostete Lachmuskeln.



Das Sommerloch ist vorüber, die Liga kickt wieder, auch die Schüler müssen wieder ran – wem das nicht genügt oder keinen Spaß bereitet, der ist bei SIMON in den besten Händen. Unsere Light-Ausgabe von David Copperfield findet sich nämlich wieder unversehens in die finsteren Machenschaften von Ober-Ekel Sordid verstrickt: mittels eines Zauberschranks, der urplötzlich in seinem Zimmer auftaucht, wird der verblüffte Simon in die Zauberwelt



teleportiert und landet direkt vor dem Haus seines alten Bekannten Calypso. Dieser kann ihm zwar auch nicht weiterhelfen, weiß aber zumindest, daß der magische Schrank einen gewissen Treibstoff namens „Bed Full" (das Konkurrenzprodukt müßte dann wahrscheinlich „Lying Force" heißen) benötigt, um seinen Besucher in die Menschenwelt zurückzutransportieren. Also macht sich Simon auf die Suche nach dem magischen Sprit. Aber bis er sein flügellahmes Zaubermöbel wieder auf Trab bringen kann, liegt natürlich ein langer Weg vor ihm – voller kniffliger Rätsel, seltsamer Begegnungen und aberwitziger Dialoge. Das Abenteuer kann beginnen!

Großer (Sprach-) Zauber

Gleich vorneweg ein großes Lob an das Team von Adventure Soft: Mit dem zweiten Teil von SIMON THE SORCERER ist der Kultstatus endgültig garantiert. Rund 100 kauzige Charaktere – die Palette reicht dabei von dämonischen Finsterlingen über gierige Krämerseelen und kokette (Jung-) Frauen bis hin zu äußerst dämlichen Knallchargen – tummeln sich an über 80 liebevoll gestalteten Orten. Das Simon-Universum verwöhnt Auge und Ohr bis ins kleinste Detail und wartet mit immer neuen Überraschungen und Rätseln auf. Was fängt Simon z.B. mit einem Sumpfshake an („Kotztüten liegen jeder Packung gratis bei")? Wie erhöht man die Leuchtkraft von Glühwürmchen? Wie auch immer, Simon meistert jede Situation mit Witz, Frechheit, Schlagfertigkeit und gelegentlichen, aber immer zweckmäßigen Lügen, und mit etwas Nachdenken und logischem Kombinieren sind auch die anspruchsvolleren Puzzles zu knacken. Das Spiel ist für jede Altersgruppe empfehlenswert, auch wenn Simon gelegentlich köstlich



zweideutige Anspielungen entschlüpfen. Und gleich zum nächsten überschwenglichen Lob: Die Dialoge – dabei handelt es sich um Tausende von Sätzen – wurden für die CD-ROM-Version komplett ins Deutsche übertragen und von Schauspielern gesprochen, denen man den Spaß an der Sache anmerkt. Das Ergebnis überzeugt: keine peinlichen Anglizismen, kein Kapitulieren vor unübersetzbaren Wortspielen, im Gegenteil – die deutsche Sprachausgabe besticht durch außergewöhnlichen Witz und Humor. Seien es nun Anspielungen auf die Lindenstraße, auf Werbespots oder auf die DDR-Vergangenheit, jede Pointe sitzt und wird den Spielern hierzulande kolossales Vergnügen bereiten. Sogar der fehlerhafte Intel-Pentium-Chip kriegt sein Fett weg („Wie viele Spieler hat die Intel-Fußballmannschaft?" – „10,997").



Magie – immer eine gute Suppe

Gespielt wird wie üblich per Mausklick, und im unteren Bildschirmrand lassen sich die verschiedenen Inventar- und Handlungs-Icons problemlos anwählen.



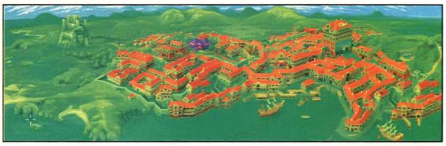
Erwähnenswert ist eine kleine, aber feine Neuerung: Drückt man die F10-Taste, so werden auf dem Bildschirm alle Gegenstände oder Personen angezeigt, mit denen Simon per Gespräch oder Handlung etwas anfangen kann. Somit entfällt lästiges Suchen mit dem Cursor, und Leichtsinnsfehlern wird vorgebeugt.



Aber Vorsicht, es genügt nicht immer, eine Szene lediglich einmal zu „scannen". Je nach Handlungs- oder Gesprächsverlauf können neue, relevante Punkte auf dem Bildschirm erscheinen… Wer allerdings kein absolutes Adventure-Greenhorn ist, dem ist das ohnehin nicht neu. Simon muß insgesamt vier große Spielabschnitte bewältigen. Wer sich durch die Vielzahl der Rätsel in der mittelalterlichen Stadt gepuzzelt hat, der landet anschließend auf einem Piratenschiff, macht dann einen Abstecher auf eine einsame Insel und begegnet schließlich Bösewicht Sordid auf dessen Schloß. Übrigens, fast jede einzelne Spielszene wartet mit einer anderen Hintergrundmusik auf und bietet neue Soundeffekte. Altbekannte Figuren aus dem ersten Teil tauchen auch wieder auf, zum Beispiel der Publikumsliebling Sumpfling, der inzwischen ein Fast-Food-Restaurant mit einer ziemlich fragwürdigen Speisekarte eröffnet hat (Schneckenburger mit Schleimkugel). Außerdem werden einige bekannte Märchenplots wie Rapunzel, Aladin und die Wunderlampe oder Goldlöckchen und die drei Bären „simongerecht" in die Handlung eingebunden, das heißt, herrlich respektlos und humorvoll aufbereitet. Und Simon selbst schlägt sich auf unnachahmliche Weise trickreich, frech und cool durch die Zauberwelt, obwohl er mit dem ganzen Schlamassel überhaupt nichts zu tun haben möchte und gern wieder zu Hause wäre. Helfen Sie ihm doch einfach dabei! Ob nun Einsteiger, Gelegenheitsspieler oder Adventureprofi, SIMON THE SORCERER 2 haut voll ins (magische) Auge. Genau die richtige Unterhaltung, die auch an kühlen Herbstabenden niemanden kalt läßt. ☆ MZ









Kurzinfo:

Name: Simon the Sorcerer 2
Inhalt: Adventurespiel
Bezugsquelle: Bomico, Kelsterbach
Preis: DM 119,95
Systemanforderungen:



UNTER TAGE



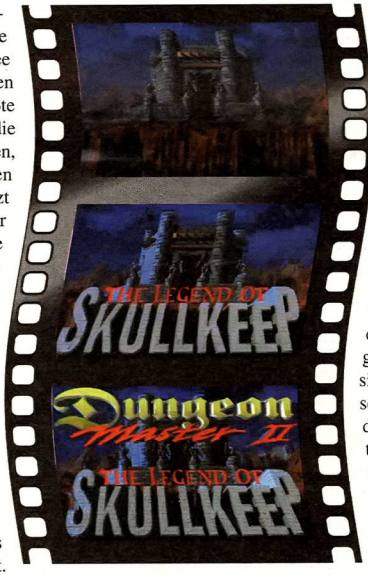
Böse Mächte sind am Werk, Höllenkreaturen tauchen auf, irgendein Oberschurke kehrt zurück und macht Helden das Leben schwer. Und wie immer wissen nur wenige Bescheid und noch weniger versuchen, das Unvermeidliche aufzuhalten. Zugegebenermaßen eine nicht ganz so neue Idee, aber trotzdem eine, die immer noch viel Spaß bringt.

Torham Zed hätte ein wirklich schönes Leben haben können. Er stammt aus einer der angesehensten Familien von Zalk, bekleidete einen hohen Rang in der Armee und war mit einer hübschen jungen Frau verlobt. Dummerweise wußte sein Onkel Mylius von Dingen, die lieber verschwiegen werden sollten, und degradierte seinen eigenen Neffen. Und eben dieser muß jetzt in einer Garnison am Ende der Welt Wache schieben, muß eine Aufgabe übernehmen, für die sein Onkel zu alt ist...

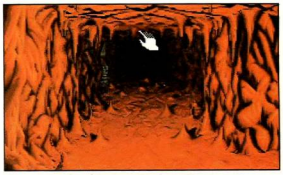
So beginnt die Geschichte von DUNGEON MASTER II, der Fortsetzung eines der erfolgreichsten Rollenspiele für den PC. So beginnen auch viele andere Geschichten, und meistens enden sie auch genauso langweilig. Der erfahrene Rollenspieler weiß, daß die Story oft nur noch schmückendes Beiwerk ist, mit dem sich ein schlechtes Programm eben besser verkauft. Hier aber liegt der Fall ein bißchen anders, denn dieses Spiel ist wirklich gut.

ES BLEIBT IN DER VERWANDSCHAFT

Als junger Mann versprach Mylius der Herrscherin des Moon-Clans, er werde Hilfe schicken, sollten die bösen Mächte je wieder versuchen, die Große Leere zu überqueren. Jetzt ist es soweit, aber Mylius ist bereits ein Greis, zu keiner Heldentat mehr fähig. Also sendet er seinen Neffen aus, der die Maschine Zo Link wieder zusammenbauen muß, um das Gröbste zu verhindern. Problem Nummer eins: Die Teile dieses Apparats liegen in der Burg Skullkeep, und nur wer die Schlüssel der vier Clans besitzt, kann das Tor öffnen. Problem Nummer zwei: Wo sind die Schlüssel? Die Hinweise, die Torham von seinem Onkel bekam, waren leider nur dürftig. Dem Helden bleibt nichts anderes übrig, als sich mit seinen Kumpels auf die Suche zu machen. Doch das Forschen nach den Schlüsseln ist erst der Anfang der Geschichte, und schon hier kann man vor lauter Monstern und finsteren Gesellen beinahe keinen richtigen Schritt mehr tun.



Von nun an gestaltet sich das Abenteuer kniffliger als erwartet. Es ist schwierig genug, sich zwischen den Hecken, in den dunklen Gängen und Kerkern (den Dungeons eben) zurechtzufinden. Dazu kommt, daß das Spiel auf langatmige Kampfsequenzen verzichtet und Begegnungen mit dem Feind in Echtzeit gemeistert werden müssen. Natürlich hat jeder der Helden und Heldinnen verschiedene Fähigkeiten, die es im Kampf sinnvoll einzusetzen gilt. Dabei ist die Wahl der Waffen genauso wichtig wie Blick- und Schlagrichtung. Und wo andere Rollenspiele den Faktor Magie eher simpel behandeln, ist in DUNGEON MASTER das Zaubern eine Wissenschaft für sich, ohne kompliziert oder langweilig zu werden. Und als wäre das noch nicht genug, werden dazu die schwierigsten Rätsel und Aufgaben aufgetischt, die meisten durchaus logisch und keineswegs an den Haaren herbeigezogen. Ehe man sich's versieht, wird dann die Geschichte auch noch spannend, und der Spieler will unbedingt dahinterkommen, wer ER denn nun eigentlich ist, der solch böse Gedanken hegt. Denn der ist schließlich verantwortlich für die magischen Wesen, die auf Zalk ihren Schabernack veranstalten. Dabei sind die Glops noch relativ harmlos, von dem penetranten Gestank abgesehen. Aber was ist gegen Hände aus Stein zu unternehmen, die sich beinahe lautlos durch die Erde graben und dann plötzlich vor der Spiel-





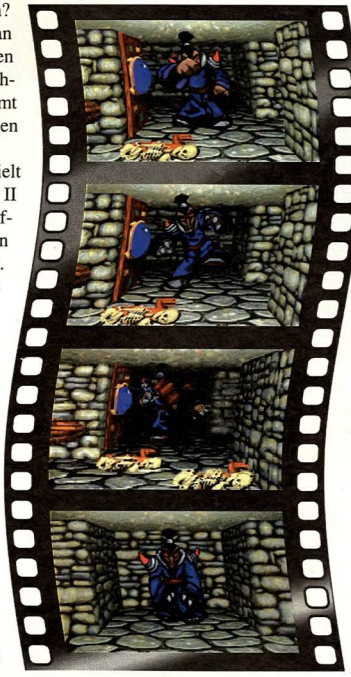




figur aus dem Boden schießen? Und wie kommuniziert man mit einem halben, fliegenden Skelett, das aus dem fleischlosen Mund qualmt und mit den Augen rollt?



Am besten spielt sich DUNGEON MASTER II nachts und alleine und mit aufgedrehten Aktivlautsprechern an einer guten Soundkarte. Gruseleffekte, wie man sie bereits aus Spielen wie „Alone in the dark“ oder „The 7th Guest“ kennt, finden wieder ihren Einsatz. Werbetexter sprechen gerne von 3D-Soundeffekten, die eine Art Raumklang simulieren sollen. Da wird man schon mal stutzig, wenn Geräusche aus einer Richtung zu hören sind, wo im trauten Heim eigentlich das Bücherregal stehen müßte. Auch die Grafik trägt zu einem wohligen Gruselgefühl bei, obwohl sie nichts Herausragendes darstellt.



Dennoch sind schöne Bildeffekte zu bewundern, wenn die Fackel einen leichten Schein auf die Kerkermauer wirft, die Blitze vom düsteren Himmel krachen und ein grimmiger Zwerg seine Äxte schwingt. Daß der Heldenausflug etwas kompliziert zu steuern ist, fällt da eigentlich gar nicht mehr auf. Sicher, die Bedienung ist gewöhnungsbedürftig, und die eine oder andere Figur wird wohl das Besteck wegwerfen, ehe die Mannschaft im Kampf die erforderliche Routine hat. Meist hilft bereits der Ankauf einer ordentlichen Waffe beim nächsten Krämer. Der anfängliche Krieg mit der Steuerung behindert den Spielfluß nicht lange,





und notfalls gibt es ja immer noch den Altar in der Halle der Abenteurer, wo die blassen Knochen der unglücklichen Gefährten wieder eine gesunde Gesichtsfarbe annehmen.

DUNGEON MASTER II tritt würdig in die Fußstapfen seines Vorgängers, der in Rollenspielerkreisen einen legendären Ruf genießt. Zugegeben, die Grafik ist nicht eben State of the Art, die Entwickler haben sich offensichtlich auf anderes konzentriert. Auf eine spannende und schlüssige





Geschichte zum Beispiel und auf ein durchdachtes Gameplay, und so ist das Ergebnis wirklich fesselnd geworden. Rollenspieler bekommen für einige Nächte die Droge geboten, nach der sie süchtig sind. Sie sollten sich schon im voraus ein paar Ausreden für Lehrer und Arbeitgeber einfallen lassen. ☆ PRM



Kurzinfo:

Name: Dungeon Master II
Inhalt: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Preis: DM 119,95
Systemanforderungen:



HEAVY METAL

Wuchtige Schritte lassen den kargen Boden der apokalyptischen Landschaft erzittern. Ihr stählerner Kampfkoloß ist auf Patrouille, und jeden Moment können ein Paar Cybrid-Hercs auftauchen: gefährliche Kampfroboter und künstliche Intelligenz in einem! Überflüssig zu sagen, daß das weitere Schicksal der Erde von Ihren Leistungen als Roboter-Pilot abhängt.



EARTHSIEGE ist zwar keine Neuheit mehr, es lohnt sich aber immer noch, über das Spiel ein paar Worte zu verlieren. Die Tatsache, daß wohl bald eine Fortsetzung auf dem Markt erscheinen wird, schmälert die Herausforderung an anspruchsvolle Actionfans in keinster Weise, könnte aber für kräftige Preisnachlässe sorgen. Damit bleibt EARTHSIEGE ein heißes Eisen!

Im dritten Jahrtausend herrscht Krieg zwischen den von einer mutierten, künstlichen Intelligenz gesteuerten Kampfmaschinen und dem tapferen Rest der Menschheit, der sich verzweifelt gegen das schier unabwendbare Schicksal seiner Vernichtung zur Wehr setzt. Beide Seiten bedienen sich dabei zweibeiniger, aufrecht gehender und schwerbewaffneter Kriegsroboter, sogenannter Herculans. Die Menschen haben schon schwere Schlappen hinnehmen müssen, und gute Piloten sind Mangelware. Doch gerade die vermeintliche Schwäche, der menschliche Faktor, könnte die Chance bieten, das Blatt zu wenden. Durch Intuition, clevere Taktik und gute Zusammenarbeit mit den anderen Piloten kann es gelingen, den üblen Stahlkolossen eins auszuwischen und schließlich sogar ihre Hauptbasis zu zerstören.

Kampf Der Giganten

EARTHSIEGE besticht durch eine Vielfalt an Möglichkeiten und Spieloptionen. Um das Spiel richtig genießen zu können, sollte man zu Anfang etwas Geduld mitbringen. Es empfiehlt sich, mit dem im Handbuch beschriebenen Lehrgang zu beginnen. So macht man sich am besten mit der Art eines Einsatzes, mit Steuerung und Bewaffnung der Roboter, Navigation, Funk und natürlich mit den Kampfhandlungen vertraut. Als Pilot können Sie sich für jede Mission einen beliebigen Herc aussuchen, vom kleinen, wendigen *Outlaw* bis hin zum gigantischen *Colossus*. Auch die Art der Bewaffnung bleibt Ihnen überlassen, die Auswahl läßt keine Wünsche offen, denn auch der Gegner hat einiges an Gemeinheiten auf Lager. Natürlich sollte die obige Auswahl auf die Art der Mission abgestimmt sein – ein Aufklärungseinsatz verlangt selbstverständlich eine andere Ausrüstung als ein Verteidigungskampf.



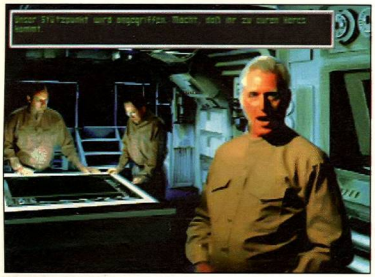


Ob Sie nun eine Einzelmission spielen oder einen ganzen Feldzug, um erfolgreich zu sein, müssen Sie die geforderten Einsatzziele, die vor dem Start der Mission angegeben werden, unbedingt erfüllen. Die Kampfhandlungen selbst bieten dann Action und Ballerspaß pur. Aber bitte mit Sinn und Verstand, denn um einen Gegner kampfunfähig zu machen, reicht es oft schon, seine Beine zu treffen. Der Vorteil: da der Cybrid-Herc jetzt nicht vollständig zerstört ist, dürfen Sie sich











ein wenig als Schrotthändler betätigen. Mit dem Bergungsgut können Sie versuchen, einen weiteren Herc zu bauen, was natürlich der Kampfkraft Ihrer Einheit nützt. Steuern läßt sich Ihre Kampfmaschine am besten mit einem Joystick, und zwar sowohl die Laufrichtung und Geschwindigkeit als auch die Turmbewegungen. Damit haben Sie freie Hand auf der Tastatur für die komplexen Cockpitfunktionen, wie z.B. Funk, Waffenwahl, Navigationskarte, Radar und vieles andere mehr. EARTHSIEGE wartet mit einer Unmenge an Details und Optionen auf, die das Spielerherz höher schlagen lassen: verschiedene Schwierigkeitsgrade, Schadensanfälligkeit, Sichtverhältnisse, Tag- oder Nachteinsatz usw. lassen sich auswählen oder verändern. Auch Besitzer von etwas langsameren Rechnern brauchen nicht auf den Spielspaß zu verzichten: die graphische Detailtreue kann reduziert werden, um eine akzeptable Spielgeschwindigkeit zu erreichen. Selbstverständlich werden im Verlauf des Spiels immer höhere Anforderungen an den Piloten gestellt – nicht nur in punkto Ballerbegabung, sondern vor allem im taktischen Bereich: Unterschätzen Sie das Teamwork mit den anderen Piloten Ihrer Einheit nicht! Der richtige Funkspruch zur richtigen Zeit schafft Ruhe und Behaglichkeit…

Und damit EARTHSIEGE doppelt so lange Spaß macht, ist jetzt das EARTHSIEGE EXPANSION PACK angesagt: Es bietet einen kompletten neuen Schlachtensatz, weitere fiese Gegner, zusätzliche



Waffen, einen neuen, gewaltigen Herc namens „Apocalypse“ und noch so manches andere. Selbstverständlich lassen sich Ihre alten Spielkarrieren problemlos in die neuen Feldzüge transferieren. Also dann, die Dosenöffner gewetzt und der Blechbüchsenarmee wacker getrotzt! ☆ MZ







Kurzinfo:

Name: Earthsiege
Inhalt: Action-Spiel
Preis: DM 119,95

Name: Earthsiege Expansion Pack
Inhalt: zusätliche Missionen, Schlachten und Hercs
Preis: ca. DM 100,–

Bezugsquelle: Bomico, Kelsterbach
Systemanforderungen:
empfohlen

Fordern Sie unsere Media-Unterlagen an:

DOS-TREND EXTRA CD-ROM fast geschenkt!

DOS-TREND, DOS-TREND-EXTRA, DOS-TREND CD-ROM und *fast geschenkt*
Unsere Anzeigenabteilung hat eine eigene HOTLINE
☎ 07631/360-375 ✆ 07631/360-481

Hint Shop
Inh.: C. v. Mellenthin
Sülzgürtel 96 - 50937 Köln
Tel/Fax: 0221/4200942
BTX: MELLEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service. Pro Komplettlösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Alone i.t. Dark 1-3	Guilty	Prisoner of Ice	**Sammelhefte:**
Bioforge	Hell-A Cyberpunk Thr.	Ravenloft 1+2	Eye o.t. Beholder 1-3
Bloodnet	Höhlenwelt Saga Teil 1	Rebel Assault+Privateer	King's Quest 1-6
Bureau 13	King's Quest 1-7	Sam und Max	Larry 1-6
Creature Shock	Kyrandia 1-3	Simon the Sorcerer 1+2	LucasArts Classic Adv.
Cyberia	Lands of Lore 1	Space Quest 1-6	LucasArts Top Adv.
Daedalus Encounter	Last Dynasty	Star Trek-N.G. "A.F.U."	Might & Magic 3-5
Dark Forces	Little Big Adventure	System Shock	Police Quest 1-4
Discworld	Menzoberranzan	Ultima 8-Pagan	Space Quest 1-5
Dragon Lore	Myst, Noctropolis	Vollgas (Full Throttle)	Star Trek 1+2
Dungeon Master 1+2	Orion Conspiracy	Wizardry 6+7	Ultima 7-Komplett
Flight o.t. Amazon Q.	Phantasmagoria	Woodruff	Ultima Underw. 1+2

Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie unsere Gesamtliste an.
Unsere Hefte werden von verschiedenen Händlern verkauft. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax:033/457001

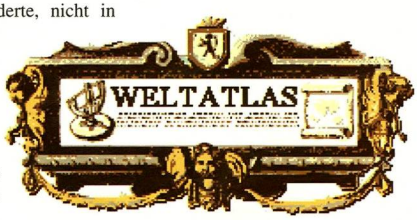


Auf Entdeckungsreise

Futuristische Zukunftswelten, Interspaceraumpatroullien, die mit unglaublicher Reisegeschwindigkeit ihren Dienst im All ableisten, Kämpfe mit fremden Wesen um ferne Galaxien, echte Helden, die sich furchtlos mit ihren Laserkanonen in Duelle gegen die Tyrannen des Weltalls stürzen – das alles verpackt in eine Unmenge von Animationsszenen, mit vielen Details und knallig bunten Bildern vollgestopft und mit geistreichen Dialogen und aufwendigen Musikszenarien vertont. Alles dies bietet ATLAS – nicht.

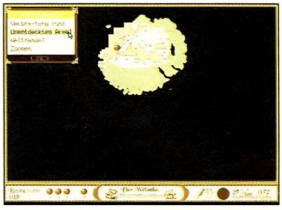
Warum auch? Schließlich richtet sich der Blick in ATLAS nicht in zukünftige Jahrhunderte, nicht in unbekannte Galxien oder Paralleluniversen. Die Himmelskörper hängen anno domini 1469 noch an einer Halbkugel am Firmament; die Erde ist eine flache Scheibe, an deren äußeren Rändern der Absturz in die Hölle droht; Christoph Columbus ist 1469 gerade mal 18 Jahre alt geworden und denkt wohl an vielerlei Dinge, mit Sicherheit aber nicht an die Entdeckung Amerikas; 1469 ist das Geburtsjahr des Portugiesen Vasco da Gama, der noch fast ein halbes Jahrhundert zu warten hat, bis er sich aufmachen wird, den Seeweg nach Indien zu finden. In Lissabon, der Hauptstadt Portugals, herrscht König Alfonso IV, der im ewigen Wettstreit mit seinem spanischen Kollegen nichts sehnsüchtiger begehrt, als sich neue Länder in seinen Herrschaftsbereich einverleiben zu können. Für dieses Verlangen scheinen ihm 10.000 Goldstücke Jahressalär kein zu hoher Preis.

Damit ausgestattet, werden Sie von seiner Majestät beauftragt, in ihrer Namen die Welt zu erobern, um Ruhm, Ehre und Inhalt der Staatskasse zu mehren. Da Sie sich jedoch eher als cleveren Kaufmann



denn als tüchtigen Seefahrer und mutigen Eroberer sehen, heuern Sie die besten Admiräle an, die in Portugal zu haben sind, erweitern ihre Handelsflotte um einige Expeditionsschiffe und begnügen sich damit,



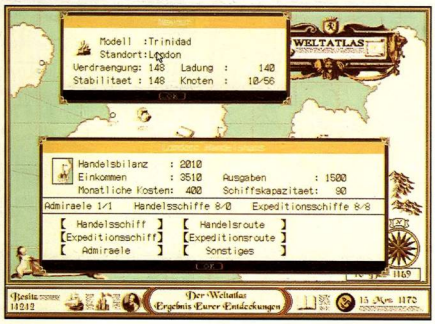


die Fäden der Ereignisse von Lissabon aus in den Händen zu halten. Hier warten Sie sehnsüchtig auf die Rückkehr ihrer Admiräle, die hoffentlich einiges über neue Länder, Küstenstriche, Städte oder Inseln in ihren Logbüchern zu verzeichnen haben. Denn die königliche Drohung, die jährlichen Zahlungen zu kürzen oder gar ganz zu streichen, hängt wie das Schwert des Damokles über Ihnen. Als zusätzlicher Anreiz für die Entdeckungsreisen nicht ganz zu verachten ist selbstverständlich die Zusage, alle Erträge der neuen Waren und Handelsgüter in die eigene Tasche stecken zu dürfen.

Der Haken an der ganzen Sache ist, daß immer wieder unvorhergesehene Ereignisse auftreten: Stürme, Krankheiten, übermäßiger Widerwille der örtlichen Bevölkerung, Konjunkturflauten oder Meutereien der Schiffsbesatzung bedrohen Ihre Unternehmungen. Das alles läßt sich zwar durch Goldeinsatz problemlos wieder ungeschehen machen, doch die anfängliche Unerfahrenheit wird schnell für graue Haare bei Ihrem Zahlmeister sorgen – der Pleitegeier schwebt auch über Ihnen. Die Tips und Tricks am Ende des Handbuchs zeigen jedoch Wege auf, wie man einer vorzeitigen Pleite aus dem Wege gehen kann.

Der mittelalterlichen Zeit entsprechend, präsentiert sich die gesamte Aufmachung des Programms: Der in drei Stufen zoombare ATLAS hat schon leicht vergilbte Brauntöne angenommen, Aktionen und Ereignisse werden durch schriftliche Botschaften übermittelt, und selbst bei weit verzweigten Handelsnetzen, Expeditionsrouten und riesigen Flot-





tenkontingenten hilft keine digitale Suchfunktion beim Auffinden von Schwachpunkten Ihres Wirtschaftsimperiums. Aber auch ein Vasco da Gama, ein Magellan und ein Amerigo Vespucci konnten sich ihre Handelsbilanzen und Seefahrtsrouten nicht auf einem Laserdrucker ausgeben lassen. Warum Sie ATLAS trotz fehlender Üppigkeit weiter spielen werden? Weil sie der Forscher- und Entdeckervirus gnadenlos gepackt haben wird! Vielleicht schaffen Sie es ja, vor Kolumbus in Amerika zu sein, um ihm schonend beizubringen, daß dies nicht Indien ist. ☆ HL



Kurzinfo:

Name: Atlas
Inhalt: Strategie- und Handelssimulation (limitierte Erstauflage mit historischer Weltkarte)
Bezugsquelle: Bomico, Kelsterbach
Preis: DM 79,95
Systemanforderungen:

Bestseller-Games

Shareware Shop

Kauftip des MONATS 79.-



TYRIAN = EPIC !!
Bestes Ballerspiel in Automatenqualität ! Nichts für defekte Joysticks oder schwache Nerven.. Ein Programm das seines Gleichen sucht. Ein Muß !!

PD/Sharewarespiele

NAME	Sharew.-3.5" Disk	Disk/CD
Assimilation	4.-	
BIFI I	4.-	(Vollver.)
BIFI II	4.-	(Vollver.)
BIFI III	10.- nur CD	(Vollver.)
BLOB 3D	4.-	-/49.-
Boppin	4.-	59./-
Boulderoid	4.-	(Vollver.)
Break Free	4.-	
Break Machine	4.-	
Canton	4.-	
Conflict 2271	4.-	
Cold Dreams	6.50	39.95/-
Checkers	4.-	
Crosso	4.-	49./-
DADD	4.-	59./-
Diomono	4.-	
Dr. Riptide	4.-	59./-
Dunkle Schatten	4.-	(Vollver.)
Electro Man	4.-	-/29.-
ENOID	4.-	29./-
Epic Pinball	4.-	99./99.-
Flashlight	4.-	
Funball	4.-	49./-
Fuzzy's World	6.50	-/49.-
Gems III	4.-	
Halloween Harry	4.-	59./-
Heartlight PC	4.-	-/29.-
Highway Hunter	4.-	
Hocus Pocus	4.-	59./59.-
Jill of the Jungle	4.-	-/29.-
Jazz Jackrabbit	4.-	49.95/69.-
Jeff Jet (HP)		15.-/-
Kellogs (Tony..)	4.-	(Vollver.)
Kiloblaster	4.-	-/29.-
Krypton Egg	4.-	-/59.-
One must Fall	6.50	49.-/69.-
Outer Ridge	4.-	49./-
Overkill	4.-	-/24.95
Morphello	4.-	
Mystic Towers	4.-	59./59.-
Raptor	6.50	69./59.-
Rollin	4.-	
RULE	4.-	39.-
Sinaria	4.-	
Shia Dao	4.-	
Skulltare	4.-	29.95/-
Sky Roads	4.-	49./-
Solar Winds	4.-	-/29.-
Sokoban	4.-	
Stellar Defense	4.-	
Teen Agent	4.-	69./69.-
Therminal Velocity	7.-	89./89.-
TOM LONG		15.-/-
Tubes	4.-	
Venyl Goddess	4.-	49./49.-
Wacky Wheels	6.50	59./79.-
Wrath of Earth	6.50	79./79.-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. *Verfügbarkeit erfragen!

Deutsche Lösungshefte

11th Hour*	Menzoberanzan
Alone i. t. Dark 1&2	Might & Magic 4
Alone i. t. Dark 3	Might & Magic 5
Big Red Adventure	Monkey Island 1
Bioforge	Monkey Island 2
Critical Path	Prisoner of Ice
Death Gate	Ravenloft 2
Deadalus Enc.	Sam & Max
Discworld	Simon t. Sor. 2
Dreamweb	Space Quest 6*
Dragonsphere	Start Trek TNG*
Dungeon Master 2*	Stonekeep
DSA 1 - Schicksalsk.	Ultima 8-Pagan
DSA 2 - Sternens.	Ultima Underw. 1
Estatica	Ultima Underw. 2
Flight o. t. Ama. Q.*	Vollgas (Full T.)
Guilty	Universe
Höhlenwelt Saga 1	Wizardry
Indiana Jones 3	pro Heft nur :
Indiana Jones 4	19.95
Inherit the Earth	
Kings Quest 7	
Legend of Kyrandia 3	
Lands of lore 2	
Little Big Adv.	
Lost Eden	

Aktuelle Shareware

343 TYRIAN 5.50* Ballersp. **



344 IRGOR A.- ** Advent.**

345 Lone Eagle A.- ** Advent. **



346 Schach A.- ** Denksp. **

347 Virus A.- ** Geschick. **



NEUSTE Sharew. Versionen !!





U.A.D.D 59.-
Jump & Run der Coverdisk. In der Vollversion warten weitere Level und jede Menge Spass. (kompl. dt.)



Wrath of Earth 79.-
Ein 3D Shooter mit Adventure Charakter. Kämpfen Sie auf fernen Planeten gegen Aliens.



BIFIII = CD only 70.-
Das bislang beste und animierenste Werbespiel. Tolle 3D Grafik, 2 Spielermodus und jede Menge Spielspaß.



One must Fall 49.-
Futuristischer Zweikampf. In gigantischen Robotern kämpft man um den Turniersieg.



Jazz Jackrabbit 49.-
Weiterhin ungeschlagen an das TOP Prg der Jump&Run. Spaß, Anforderung, Grafik, Sound... alles stimmt



Terminal Velocity 39.-
In allen Zeitschriften hoch gelobt, überall als Shareware bereits veröffentlicht. Jetzt die Vollversion!!

ASTAT MEDIA

Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Tel: 0911/306868
Tel: 0911/306869
Fax: 0911/306866
Mailbox: 0911/209911

Bestellcoupon

☐ Folgende Programme möchte ich in der Demo- bzw. Shareware-version auf 3.5 Zoll HD Disk ! ACHTUNG ... wenn ich eines der Paketangebote wahrnehme, ist es gleich ob der einzelne Artikel 4 oder 6.50 DM kostet.
☐ Alle Neuveröffentlichungen (1) 95 für 14.95

Artikelbezeichnung	Preis

1* = Lösungsbuch
2* = Shareware-version
C* = Vollversion auf CD

Zahlungsweise & Portokosten:
☐ Zahlung bei Erhalt. Porto & Ver: 9.50 DM
☐ Bargeld. Scheck liegt bei. Porto & Ver: 5.00 DM

Name - Adresse
Meine Kundennummer
Unterschrift
PLZ - ORT

COMPUSERVE und INTERNET sofort GRATIS testen!

Schnuppern Sie jetzt **10 Online-Stunden völlig kostenlos und unverbindlich** im Datenparadies der weltgrößten Online-Dienste! Mit den **individuellen Freischalt-Nummern**, die Sie dem **Aufkleber auf der Titelseite dieser Zeitschrift** entnehmen, sowie der komfortablen **Windows-Software auf der beiliegenden Heft-CD-ROM** kann es sofort losgehen – bereits in wenigen Minuten ist die Software installiert, mit der Ihnen die Auffahrt zum weltgrößten Datenhighway offensteht: Testen auch Sie jetzt **gratis, unverbindlich und ausgiebig** die Vorzüge von **CompuServe und INTERNET**!

Übrigens: Schauen Sie im CompuServe doch auch mal bei PEARL vorbei. Hier finden Sie aktuelle Infos, treffen nette Leute und holen sich direkt neueste Programme ab:

GO PEARL

Der **Wert dieser Freischalt-Nummern** beträgt über

DM 35,– *

*Inbegriffen sind folgende **Gratis-Leistungen:***

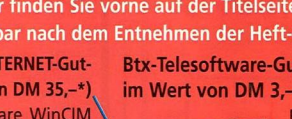
- Insgesamt **10 Online-Stunden** zur uneingeschränkten Nutzung von CompuServe und INTERNET
- 2 CompuServe-Zeitschriften
- 1 Monat CompuServe-Mitgliedschaft

*) basierend auf einem Umrechnungskurs von DM 1,43 / US $

Ihr Gutschein für alle GRATIS-Leistungen:

Diesen Aufkleber finden Sie vorne auf der Titelseite dieser Zeitschrift (sichtbar nach dem Entnehmen der Heft-CD)!

CompuServe- / INTERNET-Gutschein im Wert von DM 35,–*) Einfach die Software WinCIM und NetLauncher von der Heft-CD installieren und bei der CompuServe-Anmeldung die **Vertrags- und Seriennummer** eingeben, die sich auf dem **Etikett** (siehe Titelseite!) befinden. Hiermit steht Ihnen eine **Gratis-Mitgliedschaft bei CompuServe** mit insgesamt **10 Online-Stunden in CompuServe und INTERNET zur freien Verfügung!**



Btx-Telesoftware-Gutschein im Wert von DM 3,– Einfach innerhalb des PEARL-Btx-Forums (*PEARL#) die Sektion Telesoftware anwählen und bei Abfrage die **Freischaltnummer** eingeben, die sich auf dem **Etikett** (siehe Titelseite!) befindet. Jetzt können Sie beliebige **Telesoftware im Wert von insgesamt DM 3,– kostenfrei** abrufen!

Die Vollversionen von WinCIM und NetLauncher finden Sie auf der beiliegenden Heft-CD-ROM!

Und so einfach funktioniert's:

Schritt 1: WinCIM installieren

- Windows-Dateimanager starten und auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk ins Verzeichnis \DFUE\WINCIM wechseln.
- Dort mit SETUP.EXE die Installation starten: Das Verzeichnis C:\CSERVE wird automatisch angelegt. Die Anmeldedateien müssen Sie mitkopieren, wenn Sie noch nicht CompuServe-Mitglied sind.! Bei der Frage, ob Sie die Anmeldung jetzt durchführen wollen, auf den JA- und den WEITER-Button klicken.
- Vertrags- und Seriennummer eingeben – siehe Etikett auf der Zeitschriften-Titelseite!
- Zahlungsweise und Adresse angeben, OK klicken.
- Aus der Telefonliste einen CompuServe-Knoten oder Datex-P-Anschluß in Ihrer Nähe oder den Zugang über Btx auswählen. Wichtig: Um den NetLauncher für INTERNET installieren zu können, muß eine Verbindung mit mind. 9600 Baud gewählt werden!
- Nach Auswahl der Schnittstelle (in der Regel COM 2) und Klick auf auf WEITER wird die Verbindung zu CompuServe hergestellt. Folgen Sie nun einfach den weiteren, leicht verständlichen Anweisungen. Sie erhalten Ihre persönliche CompuServe-ID und Ihr vorläufiges Paßwort.

Schritt 2: Installation des NetLaunchers SPRY MOSAIC

- Windows-Dateimanager starten und auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk ins Verzeichnis \DFUE\MOSAIC wechseln.
- Dort mit CNL.EXE die Installation aufrufen. PROCEED-Button anklicken und das Verzeichnis C:\CSERVE bestätigen. Die Installation läuft automatisch ab.
- Zur Anmeldung im Internet einfach die entsprechende Frage mit JA bestätigen. Alles andere erledigt SPRY MOSAIC automatisch. Nun stehen Ihnen alle Infoseiten im WWW (World Wide Web) zur Verfügung.

Haben Sie noch Fragen?

Gebührenfreie CompuServe-Telefon-Hotline:

D: 0130 / 86 46 43
A: 06 60 / 87 50
CH: 15 53 17 9

BTX = *PEARL#

Neue Erlebnis-Welten im PEARL-Rechenzentrum!

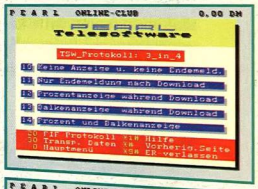
(Voraussichtlicher Termin für die Inbetriebnahme des PEARL-BTX-Rechenzentrums: September '95)

Mit PEARL macht Btx jetzt doppelt Spaß: **Wir übernehmen für Sie bei Beantragung eines neuen Btx-Anschlusses die volle Btx-Anmeldegebühr in Höhe von DM 50,–** – verwenden Sie dazu einfach den Btx-Antrag im PEARL-Katalog (siehe Heftmitte). Und falls Sie bereits zu den rund 800.000 Teilnehmern dieses vielseitigen **Telekom-Online-Dienstes** zählen, können Sie jetzt zum Ausprobieren im PEARL-Forum **Telesoftware im Wert von DM 3,– gratis abrufen!** Einfach mal reinschauen bei *PEARL# !





Bis zu 5000 User gleichzeitig möglich!





Überzeugen Sie sich selbst von der Qualität und Preiswürdigkeit des riesigen PEARL-Angebots – das neue PEARL-Btx-Forum hat Ihnen fantastisch viel zu bieten!

Für nur 6 Pfennige Zeittakt pro Minute öffnet sich für Sie eine neue Online-Welt im Btx:

- **Zwei Online-Dialogsysteme gleichzeitig** (EDV-Bereich und Privatbereich) mit Mailboxen, Postfächern usw.
- **Gruppen-Dialoge, Party und Spielwiese**
- **Foren** zu verschiedensten Themen
- PEARL-Katalog und Online-Bestellsystem
- **Online TV-Zeitschrift** mit vielen Recherche-Funktionen
- **Shareware** bereits ab **unter 1 Pfennig pro Kilobyte**
- Rund **3000 Shareware-Programme** großteils **weit unter Katalogpreis** abrufbar!
- **Software-Vollversionen** – supergünstig!

Design: M.H.Sichler, STYLE OF THE ARTS GMBH, Tel. 07631/360-488

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

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 1 MB RAM
- 580 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.

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 *doskat* 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:\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.

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 4 – Clouds of Xeen

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Besitzer in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Clouds of Xeen ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **Softgold Computerspiele GmbH**, lizenziert an Pearl Agency 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 Orginal-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die 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 Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Clouds of Xeen** werden.

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

Registrierungsschein abgesandt am ☐☐.☐☐.*1*☐☐ _____

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Might & Magic – Clouds of Xeen** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu 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 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Strategie-Fans aufgepaßt!
Ascendancy
– Die Macht der Allmacht –
Eine gelungene Mischung aus Strategie- und Wirtschaftssimulation auf CD-ROM!
89,95

Fast geschenkt!
Beneath A Steel Sky PC Disk
Legend of Kyrandia 2 PC Disk
North & South CD-ROM
je **9,95**

Unser Tip des Monats
Battle Isle 3
Schatten des Imperators
Aller guten Dinge sind drei! Im dritten Teil der Battle Isle-Saga müssen Sie wieder Ihr ganzes strategisches Geschick unter Beweis stellen!
komplett in deutsch, nur auf CD-ROM
79,95

1942 Pacific Air War
Die historische Flugsimulation von Microprose in der erweiterten CD-ROM Version – jetzt bei uns zum absoluten Tieffliegerpreis!
CD-ROM **39,95**

Keine Hexerei!
Masterof Magic
Das Strategie-Fantasy-Abenteuer von Microprose jetzt zum magischen Preis!
CD-ROM **39,95**

Command & Conquer
Teil 1: Tiberiumkonflikt
Der Strategiehammer des Jahres. Ein Muß für alle Strategie-Fans!
CD-ROM **99,95**

Zwei Lucas Arts-Knaller zum Hammerpreis!
Rebel Assault Dt. Version! CD-ROM **29,95**
Maniac Mansion 2 komplett deutsch! CD-ROM **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Air Power (dt.)	**89,95 ***	**89,95 ***
Aliens	79,95 *	
Al Unser Arcade Racing +	59,95 *	59,95 *
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95 *	
Batman Forever +	89,95 *	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	**69,95**	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95 *	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Bilng! (dt.)	79,95 *	79,95
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
CivNet (dt.)	99,95 *	
Clearing House (dt.)	79,95 *	
Command & Conquer	99,95 *	
Crusade (dt.)	89,95	89,95 *
Crusader – No Remorse (dt.)	99,95 *	
Cyberia (dt.) AKTIONSPREIS	**59,95**	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.)	79,95 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,95 *	
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch		69,95 *
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack		49,95
Elite 3 (1st Encounters. dt.)	79,95	79,95
Fade to Black (dt.)	**99,95 ***	
FIFA Soccer 96	99,95 *	
Flight Commander 2 (dt.)	69,95	
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95 *	
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Iron Cross	89,95 *	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,95 *
Jagged Alliance (e.dA. bzw. engl.)	79,95	69,95
Jewels of the Oracle	**79,95 ***	
Judge Dredd (nur Windows 95)	89,95 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
Klik & Play Game Pack	9,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	**79,95 ***	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lords of Midnight (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	99,95 *	
Magic the Gathering	99,95 *	
Marco Polo	79,95 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Mechwarrior 2	89,95	89,95 *
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95 *	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
Need for Speed (dt.)	**99,95 ***	
NHL Hockey '95	79,95	
Paparazzi	79,95 *	
Perfect General 2	79,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 96	99,95 *	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	59,95	59,95
Pinball Wizzard 2000	69,95 *	
Pitfall (nur Windows 95!)	**79,95**	
Police Quest Collection (dt.)	89,95 *	
Primal Rage	79,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95 *	
Screamball	59,95	59,95
Screamer – Bleifuß	**59,95 ***	
Sensible Golf	69,95 *	69,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,95 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Solitaire Deluxe (Windows)	89,95	69,95
Space Academy	79,95 *	79,95 *
Space Marines (dt.)	89,95 *	
Space Quest 6 (dt.)	79,95 *	
Star Trek Judgem. Rites Enhaned	89,95 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95 *	
Sternenschweif (DSA 2. dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	**99,95 ***	
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	69,95	69,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Thunderscape	79,95 *	
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tiny Troops	79,95 *	79,95 *
Top Gun (dt.)	**109,95 ***	
Total Distortion	79,95 *	
Transport Tycoon incl. World Editor		69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95 *	
Warhammer	89,95 *	
Warlords 2 Deluxe	99,95 *	
Warplanes 2	109,95 *	
Waterworld (Action)	89,95 *	
Werewof vs. Comanche	**79,95**	
Whales Voyage 2	79,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
2 Fast 4 You (Bi-Fi Spiel)	9,95 *	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Alien Legacy		29,95
Anstoss & Anstoss World Cup	**29,95**	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Bureau 13	29,95	29,95
Burning Steel 3 (e.dA.)	49,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Colonization (dt.)		**39,95**
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	39,95	
Cyclemania	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Descent	49,95	
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49,95
Dragon Lore (dt.)	39,95	
Dune 2 (CD–dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Elite 2. Humans & Nomad kompl.	19,95	19,95
F-14 Fleet Defender	69,95	19,95
Falcon Gold	**39,95**	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Hell (dt.)	29,95	
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	29,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95 *	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	9,95
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	**29,95**	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	29,95
Megarace	29,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		19,95
Monkey Island 1&2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
NHL Hockey 94	29,95 *	39,95
Noctropolis (dt.)	**39,95**	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)	49,95	
PGA Tour Golf	29,95 *	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	**49,95**	
Rebel Assault (engl.dt.Ut.)	29,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sherlock Holmes (engl.)	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
Space Hulk (dt.)	29,95 *	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	**29,95**	**29,95**
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Tank Commander (dt.)	39,95	
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	29,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95 *	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95 *	
WarCraft: Orks & Humans	**39,95**	
Wing Commander 1	19,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winter Olympics	19,95	
X-COM – Terror from the Deep	59,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Complete After Dark (dt.)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)	39,95	
Spaß am Sex	79,95	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Tuneland (dt.)	79,95	
Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!		

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed	359,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	**129,95**
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

+ = Software läuft auch unter Windows 95
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 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: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

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

Might and Magic

Clouds of Xeen

Ein Fantasy-Abenteuer voller phantastischer Episoden, grauenhafter Monster und neuer Herausforderungen – ziehen Sie aus in das Land der Wolken, um sich dem großen Widersacher zu stellen: Lord Xeen höchstpersönlich! Mit einer Gruppe unerschrockener Abenteuer erforschen Sie eine geheimnisvolle Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird. Brechen Sie auf zu einer Reise in die entlegensten Winkel Ihrer Phantasie, und zögern Sie nicht länger – das Schicksal des Wolkenlandes liegt in Ihren Händen!







- CLOUDS OF XEEN ist ein eigenständiges Spiel; Vorkenntnisse aus Might & Magic III sind nicht erforderlich.
- MIGHT & MAGIC IV – CLOUDS OF XEEN ist **direkt von der CD-ROM spielbar** und benötigt **keinen Platz auf Ihrer Festplatte.**
- 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.
- Tauchen Sie ein ins Abenteuer, erleben Sie Macht und Magie – zu einem **Bruchteil des ursprünglichen Preises!**

CPS
Frank Heidak

Außerdem auf der CD-ROM:

Demo-Versionen aktueller Spielehits
Simon the Sorcerer 2, Earthsiege, Bloodnet, Atlas

DESIGN: M.H.SICHLER, STYLE OF THE ARTS. GMBH