Bestseller Games

Might & Magic 5: Vollversion auf der CD!

4 134023 309990

TREND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

9,99 DM

Gutschein im Heft:
CompuServe & INTERNET
10 Stunden GRATIS-ZUGANG

Ausgabe 8
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,–
Lfr 198,–
HFL 13,–

Might and Magic

Dark Side of Xeen



In Verbindung mit dem Vorgänger MIGHT & MAGIC IV ergibt sich eine Bonus-Welt, die „World of Xeen“!

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

FREISCHALT-NUMMERN
CIS-InterNet(35 DM-Gutsch.)
Vertrags-Nr.: CC1415
Serien-Nr. : 102498952
PEARL-BTX (3 DM-Gutschein)
Freischalt-Nr. : 51641688666
1569

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION

DIREKT VON CD-ROM SPIELBAR

Komplette Lösung vom Spieleprofi Frank Heidak

PEARL

NEW WORLD COMPUTING

Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH – Originalprodukt von



Mutter ist auch dagegen !

PC CD — ROM

11th Hour 85,90	Frankenstein 79,90	Rebel Assault 2 75,90
3D Pinball 79,90	Freddy Pharkas 49,90	Ring der Nibelungen 69,90
Abaron 69,90	Front Page Football 96 79,90	Sam & Max 35,90
Aces of the Deep 89,90	FX Fighter 59,90	Schwarzes Auge 39,90
Aces over Europe 19,90	Gobliins 1 &2 25,90	Screamball 49,90
Across the Rhine 69,90	Goblins 3 25,90	Seelenturm 75,90
Action Soccer 69,90	Grand Prix Manager 89,90	Sensible World of Soccer 79,90
AD&D Collection 79,90	Great Naval Battles 4 69,90	Separation Anxiety 79,90
Advanced Civilisation 89,90	Hand of Fate 39,90	Shadowcaster 29,90
Air Power 79,90	Hattrick (Ubarion) 99,90	Shivers 89,90
Albion 89,90	Hattrick Supporter k.D. 49,90	Shockwave Assault 89,90
Alien Logic 39,90	Havoc 89,90	Sid Meiers Classic Coll. 89,90
Alien Odyssey 69,90	Heroes of Might & Magic 79,90	Siedler 29,90
Aliens 75,90	Hexen 69,90	Sim Isle 79,90
Alone in the Dark 3 kD. 69,90	History Line 29,90	Simon 1 k.D. 39,90
Anvil of Dawn 69,90	Hits for Six 6 - 9 je 39,90	Simon 2 k.D. 79,90
Apache Longbow 79,90	Hive 69,90	Sim Tower 89,90
Arcade Classics 49,90	Hole in One Golf 59,90	Sim Town 69,90
Archibald 79,90	Hugo 69,90	Stars Gulf 89,90
Ascendancy 79,90	Humans 1 & 2 29,90	Skunny 55,90
Atari Action Pack #2 39,90	Ice & Fire 59,90	Soccer Kid 19,90
Baryon 59,90	Imperium Romanum 85,90	Space Hulk 29,90
Battle Bugs 49,90	Inca 25,90	Space Marines 79,90
Battle Isle 3 79,90	Indy Car 2 79,90	Space Quest 4 25,90
Beast Within-Gabriel Knight 2 99,90	Inferno 39,90	Space Quest 6 89,90
Bermuda Syndrome 89,98	Island Peril 79,90	SSN 21 Sea Wolf 29,90
Betrayal at Krondor engl. 39,90	Jagged Alliance k.D. 89,90	Star Rangers 69,90
Bing ! 65,90	Johnny Mnemonic 79,90	Star Trek Final Unity k.D. 75,90
Bleifuss 59,90	Johnny Bazookatone 79,90	Star Trek JR Enh. 79,90
Bloodwings 79,90	Kingdom-Far Reaches 79,90	Star Trek Tech Manual 69,90
Breach 3 39,90	King's Quest 6 25,90	Steel Panthers 79,90
Bundesliga Man. Hattrick 79,90	Knights Chase - Time Gate 85,90	Stonekeep 89,90
Bureau 13 29,90	Labyrinth of Time 29,90	Stone Prophet 79,90
Burn Cycle 69,90	Lemmings 1 & 2 29,90	Strike Commander 29,90
Caesar 1 25,90	Lost in Time 25,90	SU 27 Flanker 75,90
Caesar 2 85,90	Lucasarts Top Adventures 79,90	Swat - Police Quest 5 89,90
Capitalism 79,90	Made in Germany 69,90	Syndicate Plus 29,90
Caribbean Disaster 95,90	Mad News 69,90	System Shock 29,90
Casino Deluxe 79,90	Magic Carpet Plus 69,90	Take your best Shot 49,90
Central Intelligence 69,90	Magic Carpet 2 85,90	Talisman 79,90
Chaos Control 79,90	Magic of Endoria 49,90	Tempest 2000 69,90
Chess Challenge 69,90	Master of Magic 59,90	Terminal Velocity 69,90
Chessmaster 3000 39,90	Master of Orion 39,90	Terra 6 - Mission IQ 79,90
Chewy - Esc. from F5 69,90	Mechwarrior 2 89,90	TFX 2 (EF 2000) 89,90
Civ Net 99,90	Mechwarrior 2 Expansion Set 45,90	This means War ! 69,90
Colonization dt. 59,90	Megarace 39,90	Thunderhawk 2 69,90
Commander Blood 29,90	Micro Machines 2 Sp. Ed. 49,90	Thunderscape 79,90
Command - Aces o. Deep 89,90	Millennia 65,90	Tiefighter 69,90
Command & Conquer dt. 89,90	Mission Critical 39,90	Tilt 59,90
Command & Conquer Data 29,90	Mortal Coil 59,90	Torins Passage 89,90
Conquror AD 1086 89,90	Monopoly 69,90	Total verrückte Rallye 49,90
Crusader - No Remorse 89,90	MTV Unplugged 59,90	Tower 95,90
Cybermage 89,90	Myst 69,90	Transport Tycoon 59,90
Daedalus Encounter 69,90	NBA Jam T.E. 79,90	Transport Tycoon Dlx. 89,90
Dark Universe 89,90	Need for Speed 85,90	Trivial Pursuit 85,90
Dawn Patrol 39,90	NHL Hockey 94 29,90	Ultima 7 Bundle 29,90
Day of Tentacle 35,90	NHL Hockey 96 85,90	Under Killing Moon k.D. 79,90
Descent 49,90	Noctropolis 29,90	Underworld 1 & 2 29,90
Descent Missions 59,90	Oldtimer 29,90	US Navy Fighters Gold 89,90
Desert & Jungle Strike 29,90	Panic in the Park 79,90	USS Ticanderoga 89,90
Destruction Derby 95,90	Panzer General 49,90	Virtual Pool 79,90
Dig engl. 65,90	Panzer General 2 (Allied Gen.) 79,90	Vollgas 89,90
Dime City 85,90	Patrizier 29,90	Warcraft 79,90
Discworld 49,90	PGA Tour Golf 29,90	Warcraft 2 79,90
D-Info 2 39,90	PGA Golf 96 85,90	Warhammer 69,90
Dragon Lore kD. 39,90	Phantasmagoria 99,90	Warriors 59,90
Dreamweb engl. 29,90	Pinball 95 (Maxis) 59,90	Welcome to the Future 95,90
Dreamweb kD. 39,90	Pinball Illusion 59,90	Wetlands 69,90
Druidenzirkel 69,90	Pitfall 95 85,90	Werewolf vs Comanche 79,90
Dune 2 29,90	Pool Champion 69,90	Westwood Compilation 79,90
Earthworm Jim (Win 95) 79,90	Populous & Powermonger 29,90	Whales Voyage 2 79,90
Eightball Deluxe 2 29,90	Primal Rage 85,90	Willi Lemke Manager 59,90
Empire 2 69,90	Prince of Persia Collection 59,90	Wingcommander Armada 29,90
Endorfun 59,90	Prisoner of Ice 79,90	Wingcommander 2 29,90
Entomorph 79,90	Privateer 29,90	Wingcommander 4 99,90
Extreme Pinball 59,90	Pro Pinball - The Web 59,90	Wipeout 99,90
Fade to Black 89,90	Prototype 69,90	Witchaven 69,90
Falcon Gold 59,90	Psychic Detective 79,90	Wizardry 6 & 7 39,90
Fatal Racing 69,90	Psycho Pinball 75,90	Wolf 59,90
Fifa Soccer 96 89,90	Quantum Gate 39,90	Woodruff 79,90
First Encounter-Elite 3 k.D. 59,90	Radix 59,90	Worms 69,90
Flight Shop 79,90	Ran Soccer 79,90	X-Com 69,90
Flightsimulator 5.1 dt. 119,90	Ran Trainer 2 75,90	X-Wing 75,90
Flight Unlimited 89,90	Raven Project 65,90	Zone Raiders 59,90
Fladders 59,90	Rebel Assault 35,90	

Tel. 089-480 29 13

Fax. 089-48 80 74

Orleansstr. 63 · 81667 München
nh. Ostbahnhof

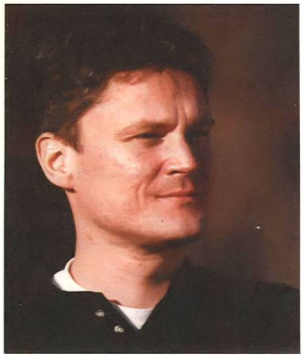
Game ZONE

Ladenverkauf und Versand

Ladenöffnungszeiten:
10.00 -18.30,
Samstag: 10.00 -13.00

Agentur - Werbung & Aktion 089-44 82 007

Go PEARLSUP!



Das ist zwar ein Befehl, aber noch lange keine schräge Anmache. Es ist mir bekannt, daß man seine Leser nicht im Imperativ anschnauzt, aber in diesem Fall bleibt mir nichts anderes übrig, denn auf eine höfliche Bitte reagiert WinCIM nun mal nicht. WinCIM ist bekanntlich die Zugangssoftware des Online-Dienstes Compuserve, und wie jedes andere Computerprogramm ist auch dieses so stur wie dumm und völlig unempfänglich für formvollendete Aufforderungen. Wenn ich Sie also, werte Leser, freundlichst dazu einlade, sich ins soeben neu eröffnete Pearl-Support-Forum zu begeben, um sich dort im ebenfalls neuen Bereich „Bestseller Games" umzuschauen, dann rufe ich zwar höflich in die Leserschaft hinein, herausschallen aber muß jenes rüde „Go Pearlsup". Auf was anderes hört der Schlingel nicht, wenngleich er seinerseits den Benutzer mit einem schmeichelnden „Willkommen bei Compuserve" begrüßt. Da kommt mir immer der Gedanke, daß Computer etwas Hündisches an sich haben, aber das nur am Rande. Wenn Sie aber erst mal drin sind im Forum, lassen Sie den Feldwebel bitte draußen, denn dort werden Sie nur auf nette Menschen treffen: auf Leser, Autoren und Redakteure der Bestseller Games.

So stelle ich mir das jedenfalls vor, und Sie sind alle eingeladen. Das dürfen Sie ruhig wörtlich nehmen, jedenfalls während der ersten zehn Stunden. Haben Sie schon mal auf das Angebot geachtet, das auf unserem Titel prangt? Richtig, zehn Online-Stunden gratis, und die nötige Software finden Sie auf der Heft-CD, so daß einer kleinen Probefahrt auf der vielzitierten Datenautobahn nichts mehr im Wege steht. Eine Abzweigung ins Internet ist inbegriffen, aber ich will doch hoffen, Sie zuerst im Bereich „Bestseller Games" begrüßen zu dürfen.

Was Sie dort sollen? Ein Beispiel: Kürzlich bat unser Leser Hans-Jürgen Rolle in einem Brief um einen Tip zu Monkey Island 2, denn er kam trotz Komplettlösung einfach nicht weiter. Gern hätte ich ihm geholfen, zumal er eine frankierte und adressierte Postkarte für die Antwort beigelegt hatte, der hochgeschätzte, vorbildliche und gar nicht genug zu lobende Herr Rolle. (Wenn's um die Portokasse geht, bekommen auch Redakteure etwas Hündisches. Aber das nur am Rande.)

Allein, ich konnte es nicht, denn es ist Jahre her, daß ich Monkey gespielt habe, und auch die Autorin des Artikels konnte sich an das Problem nicht mehr erinnern. Andererseits gibt es einige zehntausend Leute, die sich zur Zeit eingehend mit dem Spiel beschäftigen und deshalb die beste Adresse sind für derartige Fragen: die anderen Leser der Bestseller Games. Was fehlt, ist nur das Forum, in dem sich diese Spezialisten treffen und austauschen können, und genau das wollen wir anbieten. Wäre Herrn Rolle geholfen, wenn ich seine Frage abdrucke? Er bekäme die Antwort Monate später, frühestens im nächsten Heft. Ein Online-Forum dagegen zählt die Antwortzeiten in Tagen, mit etwas Glück auch nur in Stunden. Technische Hilfe, Updates, Cheats, weitere Demos und Shareware, Ankündigungen und Previews, vielleicht auch mal die eine oder andere Datei, die auf der Heft-CD vergessen wurde - alles am schnellsten und unkompliziertesten mit einem simplen Befehl zu bekommen:
GO PEARLSUP! ;-)

Peter Stöhl

Inhalt

Einleitung

Blitzstart 5

Titel

Might & Magic 5: Darkside of Xeen
Spielanleitung: Die dunkle Seite der Welt 6
Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8
World of Xeen 9
Code-Tabelle 13
CPS-Komplettlösung 24
CPS-Lösungspläne 25
Übersichtskarte (Poster) 34

Spielvorstellungen

Stonekeep: Mehr Licht! 56
Ascendancy: Sternenzauber 58
Chewy – Esc from F5: 007 - die Lizenz zum Blödsinn 60
Per.Oxyd: Dicke Luft 62

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 63
CD-ROM-Cover 64
Bestellschein 65
Lizenzurkunde 66



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 MIGHT & MAGIC 5 sind bescheiden. Sie benötigen:

- einen AT386DX mit 4 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist empfehlenswert.

MIGHT & MAGIC 5 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 MIGHT & MAGIC 5 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.



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 erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. 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 entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt – das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick 🕹: er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ◉-Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk.
Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

Die dunkle Seite der Welt

Der dramatische Himmel am Horizont verheißt nichts Gutes: Giftgelb und purpur leuchten die Wolken hinter der Dunkelheit. Jegliches Ding hat zwei Seiten, sagt man. Dies ist die dunkle Seite von Xeen. Ein letztes Mal wird Eure Hilfe benötigt, dann dürft Ihr Euch zur wohlverdienten Ruhe setzen, eine Pizzeria eröffnen oder einem Bettelorden beitreten. Doch zuvor solltet Ihr den Bewohnern der dunklen Seite beistehen und die Ursache der merkwürdigen Ereignisse klären, die dort vor sich gehen. Der Auftrag ist gefährlich, die Wege sind beschwerlich. Selten werdet Ihr auf freundlich gesinnte Wesen treffen. Ihr werdet mit feuchten Socken und trockenen Kehlen zu kämpfen haben und könnt Euch glücklich schätzen, wenn Ihr von widerlichen Monstern umzingelt seid, denn es könnte schlimmer sein. Es könnte Flüche oder Lava hageln, der Orkschleim zur Neige gehen und der Magier sich verlieben. Kurz gesagt: das perfekte Abenteuer erwartet die Party. Unwiderstehlich, oder?



Die Vereinigungslegende

Einst schufen die Alten Xeen und eine Vielzahl anderer Welten, die sie unter die Sterne streuten. So gelangten ihre Völker ins Universum. Alle waren vom gleichen Ziel beseelt: ihren auserwählten Stern zu erreichen, ihn zu bevölkern und zu seiner vollen Bestimmung zu bringen. Dieser Vorgang wird als Vereinigung bezeichnet.

Da die Reise durch den Sternendschungel weit und gefährlich ist, wird jede Welt von einem Wächter beschützt. Er beaufsichtigt das Schicksal seiner Welt und verteidigt sie.Wenn die Monde richtig stehen, wird auch im Lande Xeen die bevorstehende Vereinigung durch des Wächters Botschafter verkündet werden. Die Pyramiden werden für all jene offen sein, die von einer in die andere Welt zu reisen wünschen. Lange war das Volk Xeen durch eine natürliche Barriere getrennt, doch nun werden sie sich treffen, Freundschaften schließen, Feste feiern und vor Freude auf den Straßen singen und tanzen, wie es der Brauch bei Wiedervereinigungen gebietet.

Der Dunkle Turm von Xeen wird geöffnet und das Siegel zu den Wolken gebrochen werden. Die Herrscher Xeens werden in einer wundervollen, unvergeßlichen Zeremonie Zepter und Würfel auf den Altar der Vereinigung legen. Die Prophezeiung besagt, dadurch werde eine grenzenlose Magie freigesetzt, die sodann Xeen durchflute. Blitz und Donner würden beide Welten zu einer verschmelzen, so daß sie fürderhin von keiner Macht des Universums je wieder getrennt werden könnten.

Chronik der angekündigten Prophezeiung

Die Zeit der Prophezeiung ist so nah, daß man sie förmlich riechen kann. Viele Vorbereitungen für die große Zeremonie wurden getroffen, Freiwillige haben sich gemeldet, um ihren Teil dazu beizutragen. Jeden Tag erwartet man den Botschafter von der anderen Seite Xeens. Es gab viele gute Zeichen in der letzten Zeit. So mußte nicht ein einziges von Crindr Amns 18 Kindern wegen körperlicher



Abnormitäten vertilgt werden, alle waren gesund geschlüpft. Auch das Einschlagen zweier Meteore in Darkside betrachtete der Drachenpharao als gutes Omen. Er schickte Wolrow los, um die Einschlagstelle näher zu untersuchen.

Bis jetzt hat man noch keine Nachricht von ihm. Königin Kalindra ließ auf Anfrage des Pharaos verlauten, sie sei zu einer Teilnahme an der prachtvollen Zeremonie gerne bereit. Außerdem berichtete sie von einem mysteriösen, aber zauberhaften Besucher namens Alamar im Schloß. Der Gesandte von der anderen Seite der Welt jedoch war noch nicht eingetroffen, auch meldeten sich keine weiteren Freiwilligen mehr für den festlichen Akt.

Als Wolrow auch nach mehreren Tagen nicht von den Meteoren zurückgekehrt ist, schickt man ihm eine Abordnung nach, die nach ihm suchen soll. Der Drachenpharao spürt Störungen, die er nicht recht zu deuten weiß. Die Wahrscheinlichkeit, daß die Prophezeiung sich erfüllt, ist um 10 Prozent gesunken und sinkt mit jedem Tag mehr. Chaotische Faktoren müssen nun in die Gleichung mit einbezogen werden. Als die Abordnung zurückkehrt, bringt sie schlechte Nachrichten: die Truppe erreichte nicht einmal die Einschlagstelle der Meteoren, denn eine Rebellenarmee hatte davor ihr Lager aufgeschlagen. Der Drachenpharao ist ratlos. Eine Rebellenarmee? Von wem geführt? Wer würde seine uneingeschränkte Autorität anzweifeln? Die Wahrscheinlichkeit sinkt damit auf 70 Prozent. Königin Kalindra hat nichts mehr von sich hören lassen, seit sie ihre Teilnahme an der Zeremonie bestätigte. Dabei könnten von nun an jeden Tag die Festlichkeiten beginnen.

Die Rebellenarmee ist stark angewachsen und bewegt sich auf die königliche Pyramide zu. Verbündete Monsterstämme, die der Pharao um Hilfe bittet, sind aus unterschiedlichen Gründen nicht dazu bereit. So schützen die Orks religiöse Riten vor, die sie derzeit abhalten würden; die Oger senden eine unbegründete Absage, von den meisten anderen erhält der Drache überhaupt keine Antwort. Königin Kalindra reagiert nicht einmal mehr auf seine Versuche, sie auf magischem Wege zu erreichen. Somit ist die Wahrscheinlichkeit auf dürftige 20 Prozent gesunken. Berichten zufolge soll in der Nähe der Einschlagstelle ein Schloß errichtet worden sein, außerdem munkelt man vom Bau eines Dungeons auf der Insel der Verlorenen Seelen. Der Drachenpharao sieht sich gezwungen, die Freiwilligen zur Verteidigung einzuteilen, denn die Ankunft der Rebellenarmee steht unmittelbar bevor.

S. 10 ▷▷▷

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 *MM5* ein.

❷ Festplatteninstallation: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Darauf werden Laufwerk und Verzeichnis für die Programmdateien abgefragt, die Vorgabe lautet C:\MM5. Nach der Installation wechseln Sie in dieses Verzeichnis und geben *INSTALL* ein, um das Spiel zu konfigurieren, und *XEEN*, um es zu starten. Das Programm belegt ca. 20 MB auf der Festplatte.



Die **Festplatteninstallation** bringt außer kürzeren Ladezeiten keinerlei Vorteile. Der einzige Grund, DARKSIDE 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!



Ignorieren Sie das Angebot des Installationsprogramms, *World of Xeen* einzurichten! Diese Option gilt nur für die Diskettenversion.



Leider läuft M&M 5 nicht zuverlässig unter Windows 95. Sie können ohne weiteres einen Doppelklick auf MM5.BAT riskieren; sollte das Spiel starten, gehören sie zur glücklichen Minderheit. Andernfalls bricht der Start mit einer Fehlermeldung ab. Je nach Installation können Sie

- mit der alten DOS-Version booten, wenn Sie Windows 95 als Update installiert haben;
- Windows 95 mit der Option *Computer im MS-DOS-Modus starten* beenden;
- den Rechner neu booten und F8 drücken, während die Meldung „Windows 95 wird gestartet..." auf dem Schirm erscheint. Im folgenden Menü wählen Sie „Nur Eingabeaufforderung", und Sie haben den gewohnten DOS-Prompt vor sich.

Beachten Sie, daß bei den letzten beiden Möglichkeiten nicht unbedingt alle benötigten Treiber geladen werden. M&M 5 braucht auf jeden Fall die Speichermanager HIMEM.SYS und EMM386.EXE, einen CD-ROM- und einen Maustreiber. Wer mit Windows 95 etwas vertrauter ist, kann auch eine Verknüpfung anlegen und in deren Eigenschaften-Menü festlegen, daß der „MS-DOS-Modus" verwendet wird. In diesem Fall können auch alle benötigten Treiber speziell für diese Sitzung nachgeladen werden. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine allgemeine Einführung in die Untiefen des Betriebssystems geben können. Wir empfehlen allen weniger versierten Anwendern, den Programmstart in der oben beschriebenen Reihenfolge zu versuchen.

Konfiguration

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

Wird die Soundkarte nicht korrekt erkannt, hängt sich das Spiel beim oder nach dem Start auf. Abhilfe schafft hier die Neukonfiguration auf *Soundblaster (Pro)* oder *Adlib*. Zuvor müssen Sie allerdings noch die Voraussetzungen für eine manuelle Konfiguration schaffen, denn der erneute Aufruf von der CD führt nicht zum Erfolg:

❶ Wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Programmverzeichnis, die Vorgabe lautet C:\MM5SAVES.

❷ Wechseln Sie nun auf Ihr CD-Laufwerk und dort ins Verzeichnis MM5.

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

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

Problemlösungen

Leider zählt M&M 5 nicht zu den allerstabilsten Programmen und hat uns im Test manche Nuß zu knacken gegeben. Die Früchte dieser Testläufe finden Sie in diesem Abschnitt. Sollte das Spiel auf Ihrem Rechner nicht funktionieren, lesen Sie bitte zunächst die folgenden Zeilen aufmerksam durch – vielleicht finden Sie die Lösung Ihres Problems! Ausführlichere Erklärungen und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Spiel „hängt" beim oder nach dem Vorspann: ❶ Soundkarte richtig konfiguriert? Probieren Sie andere Einstellungen (s.o.)! ❷ Falls Sie einen Festplattencache wie SMARTDRIVE verwenden – deaktivieren Sie ihn! ❸ Testen Sie einen anderen Maustreiber (s.u.)! ❹ Versuchen Sie es mit einer Festplatteninstallation!

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

Speichermangel: Sollte Ihr System nicht über ausreichend Speicher verfügen, so wird das Programm durch einen roten Hinweiskasten darauf aufmerksam machen. Mangelt es an konventionellem Arbeitsspeicher, erscheint in der Meldung

die Anzahl der fehlenden Bytes; andernfalls werden Sie aufgefordert, einen Speichermanager zu installieren, denn M&M 5 verwendet Extended Memory.

Steuerung

Was Sie zur Steuerung mit Tastatur und Maus wissen müssen, haben wir auf der Referenzseite 19/20 zusammengefaßt. Sie können dieses Blatt auch heraustrennen, wenn Sie es immer greifbar haben wollen.

Kopierschutz

An einigen Stellen im Spiel wird 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 auf Seite 13 zusammengefaßt.

World of Xeen

Die Welt von Might & Magic ist bekanntlich eine Scheibe und hat zwei Seiten: das Wolkenland und die andere, die Dunkle Seite von Xeen. Diese Welten sind nicht für immer getrennt, unter bestimmten Voraussetzungen ist der Übergang an einigen Stellen möglich. Besitzer von Might & Magic 4 und 5, „Clouds of Xeen" und „Darkside of Xeen", dürfen sich also über einen Bonus freuen, denn durch die Verbindung beider Spiele entsteht ein drittes mit neuen Aufgaben und Rätseln, die sogenannte *World of Xeen*. Wer „Clouds of Xeen" schon gespielt hat, mag sich vielleicht gefragt haben, warum er einige Orte nicht betreten konnte - die Antwort ist einfach: sie gehören zur World of Xeen und werden erst nach dem Zusammenschluß der Teilwelten zugänglich.

Installation der World of Xeen

Da die Verbindung erst erzeugt und dann gesichert werden muß, kann sie naturgemäß nicht auf einer CD-ROM stattfinden. Die World of Xeen belegt ca. 15 MB auf der Festplatte, sofern Sie einen Teil auf CD-ROM belassen, was grundsätzlich zu empfehlen ist. Wenn Sie M&M 5 problemlos von CD-ROM spielen können, sollten Sie es dabei belassen und nur den ersten Teil auf der Festplatte ergänzen.

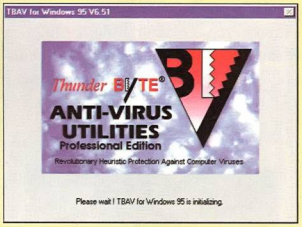
WICHTIG Ignorieren Sie das Angebot des Installationsprogramms, die World of Xeen zu erzeugen! Diese Option funktioniert nur mit der Diskettenversion. Halten Sie sich stattdessen an folgende Anleitung.

1. Installieren Sie M&M 5 entweder auf die Festplatte oder für den CD-ROM-Betrieb, wie auf Seite 8 beschrieben.
2. Legen Sie die CD-ROM der Bestseller Games 6 (Clouds of Xeen) ein, wechseln auf Ihr CD-Laufwerk und dort ins Verzeichnis MM4 *(cd \mm4)*. Kopieren Sie nun die Datei *XEEN.CC* in das Programmverzeichnis von M&M 5; wenn Sie die Vorgaben übernommen haben, heißt es entweder C:\MM5SAVES oder C:\MM5 (Festplatteninstallation). Beispiel:
   copy xeen.cc c:\mm5saves.
3. Falls Sie M&M 4 schon gespielt haben und ihre Spielstände und Charaktere in die World of Xeen übernehmen wollen, kopieren Sie aus dem Programmverzeichnis von M&M 4 (Standard: C:\MM4SAVES oder C:\MM4) alle Dateien mit den Namen *XEEN??.SAV* in das gleiche Verzeichnis wie in Punkt 2 *(copy xeen??.sav c:\mm5saves)*.
4. Beim nächsten Start von M&M 5 wird automatisch die World of Xeen erzeugt.



5. Starten und spielen Sie die World of Xeen zur Probe. Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit funktioniert, können Sie das Programmverzeichnis von M&M4 getrost löschen, es wurde komplett in World of Xeen übernommen.

Antiviren- und Packprogramme



Für unsere eigene CD-ROM legen wir die Hand ins Feuer, denn jede Master-CD wird von den Profis der Firma ESaSS geprüft, die uns die Virenfreiheit schriftlich bestätigen. Erst dann gehen die Scheiben in Produktion. Andere nehmen den Virenschutz vielleicht weniger genau, und auch aus Mailboxen kommt nicht immer geprüfte Sicherheit. Deshalb liefern wir unseren Lesern die gleichen Programme, die auch ESaSS benutzt, natürlich in der Sharewareversion: Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95.
Drei der beliebtesten Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt! Wir werden die Programme ab sofort regelmäßig auf unsere Heft-CDs übernehmen, selbstverständlich immer in der aktuellsten Version. Treue Leser erhalten so einen regelmäßigen Update-Service.

Might and Magic

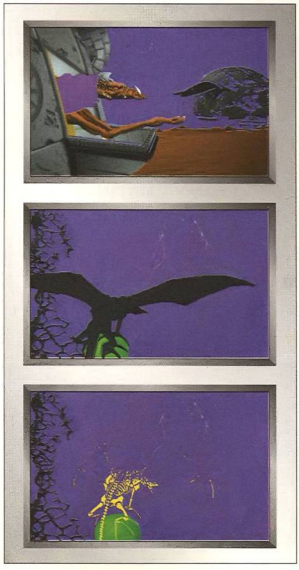


Die Armee belagert die Pyramide. Vom Fenster aus erkennt der Pharao einige ehemalige Verbündete unter den Soldaten. Gremlins und Feen beleidigen die Belagerten, anstatt ihnen beizustehen. Ein Gesandter der Rebellen verlangt die Kapitulation und Unterwerfung unter seinen Herrn - Alamar! Allem Anschein nach hat er Königin Kalindra den Schlüssel zur Pyramide abgenommen; seine Männer konnten bereits eindringen. Der Drachenpharao sieht keinen anderen Ausweg, als sich in die oberste Ebene zurückzuziehen und ein Siegel dort anzubringen. Nun kann niemand mehr in die Pyramide gelangen, aber auch dem Pharao ist die Flucht verwehrt. Auf magischem Wege erhält er Nachricht von Ellinger, dem königlichen Berater Kalindras. Er hat ähnliche Schritte eingeleitet, um die Eroberung seines Turms in Schloßblick durch die Rebellenarmee zu verhindern. Des weiteren weiß er davon zu berichten, daß Schloß Kalindra *aus der Phase geschoben* sei. Es ist nicht mehr möglich, sie zu betreten. Die Wahrscheinlichkeit liegt nur mehr bei 10 Prozent.









Seit einer Woche ist die Lage unverändert. Täglich wird der Drachenpharao aufgefordert, sich zu ergeben. Alamar ließ ihm mitteilen, er habe den Gesandten der anderen Seite, Prinz Roland, in seiner Gewalt und an dessen Stelle seinen eigenen Botschafter dorthin geschickt. Darkside befindet sich fest in Alamars Gewalt. Und seine Herrschaft ist grausam.

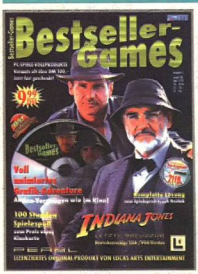
In dieser verzweifelten Lage greift der Pharao zum letzten ihm zur Verfügung stehenden Mittel, denn seine Kräfte sind erschöpft: Er sendet seinen kleinen Flugdrachen mit einer Zauberkugel aus, die einen Hilferuf enthält. Irgendein tapferer Abenteurer wird sie hoffentlich finden!



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.

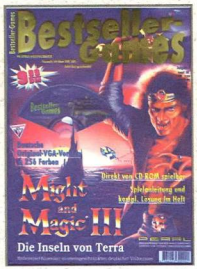
Zeitschriften zum Nachbestellen:



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



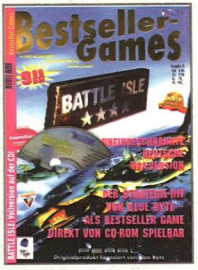
The Secret of MONKEY ISLAND: Das witzigste Adventure diesseits der Karibik (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-02 **DM 9,99**



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



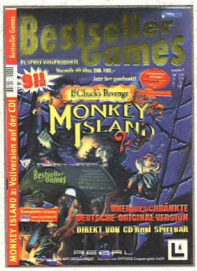
INDIANA JONES and the Fate of Atlantis: Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-04 **DM 9,99**



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



Might and Magic IV– Clouds of Xeen: Fantasy-Rollenspiel mit vielen Episoden (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-06 **DM 9,99**



Monkey Island – Le Chuck's Revenge: Der üble Geisterpirat Le Chuck kehrt von den Toten zurück...
Bestell-Nr. TBG-07 **DM 9,99**

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. Diese 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

Über das Rollenspiel

Wer schon Bescheid weiß, darf sich jetzt gleich ins Geschehen 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 DARKSIDE 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 DARKSIDE OF XEEN besteht die Party aus sechs verschiedenen Charakteren, die am unteren Rand des Anzeigefensters zu sehen sind. Manchmal geht es ihren Mitgliedern nicht 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 zum Jungbrunnen.



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 längsgestreiften 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 Statuen, Vergrößerungsgläser, Schlüssel 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.











Tabelle der Codewörter

Seite	Zeile	Wort	Code
5	1	1	tagebuch
5	1	2	des
8	1	1	eintrag
9	2	2	beginn
9	3	2	als
9	4	2	spiel
9	5	1	dann
11	1	3	hat
11	4	1	dieser
11	4	2	wert
11	5	1	bevor
13	1	1	erstellen
13	2	2	anfang
13	2	3	des
13	2	4	spiels
17	1	1	rassen
17	2	1	jeder
17	2	4	einer
17	1	3	klassen
18	1	1	dieb
19	1	2	folgende
19	1	3	tabelle
19	2	1	klasse
19	3	1	ritter
21	1	1	gnome
21	1	2	gnome
21	2	2	sich
21	2	5	magie
23	1	1	die
23	1	3	der
23	2	2	sie
23	2	4	spiel
25	1	1	der
25	2	3	ist
25	2	4	in
25	4	1	eine
26	1	1	die
26	2	1	unter
26	3	1	lange
26	3	3	sich
28	1	1	die
28	1	2	bilder
28	1	3	der
28	2	1	am
28	2	2	unteren
28	2	3	rand
28	2	4	des
28	3	1	kann
28	3	2	auf
28	3	3	einen
29	1	1	das
31	1	1	das
35	1	1	das
37	2	1	talente
37	2	2	sind
37	4	1	bis
37	4	2	hin
37	4	3	zu
37	5	1	an
37	5	2	ein
37	5	3	talent
37	6	1	im
38	2	1	dieses
38	2	2	talent
38	5	1	hiermit
38	5	2	ist
38	5	3	der
38	5	4	zutritt
39	1	1	der
39	2	1	auf
39	2	2	ihren
39	2	3	wegen
39	2	4	wird
39	3	1	sobald
39	3	2	sie
39	3	3	einen
39	3	4	kampf
40	1	1	wenn
40	1	2	der
40	1	3	kampf
40	1	4	beginnt
40	2	1	sie
40	2	3	dann
40	2	4	eine
40	2	5	von
40	2	6	den
40	4	1	immer
40	4	2	wenn
40	4	3	ein
40	4	4	gegner
40	6	1	einen









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 besagt. Die abenteuerlustigen Wesen, aus denen die Party besteht, gehören unterschiedlichen Klassen, man könnte sie auch Berufe nennen, und Rassen an. Manche zaubern wie David Copperfield in Höchstform, kämpfen aber schlecht, einige sind völlig unbegabt fürs Klauen, doch klettern können sie gemsenmäßig. 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 ist 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 Darkside 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 unsportlich. 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.

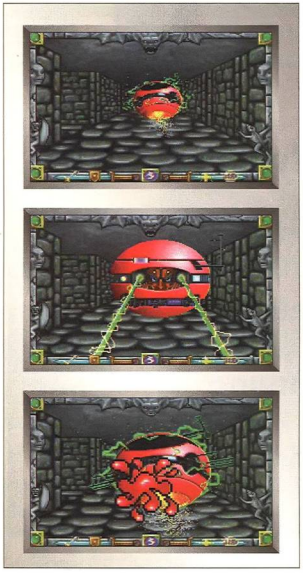
Schnell sind die Ninjas, und genau. Sie kämpfen ausgezeichnet, können stehlen, aber nicht zaubern, geradeso wie die Diebe.

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 Zaubererspräche.

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.

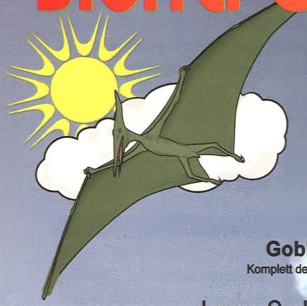
Die Lebewesen von Xeen lassen sich in fünf Rassen einteilen, von denen eine jede auf bestimmten Gebieten mehr, auf anderen minder begabt ist. Die Rasse der Menschen kennen wir. Sie sind typische Mischcharaktere, zaubern passabel und kämpfen sehr geschickt, sind von Beginn an gute Schwimmer, bringen jedoch 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.



Sierra Originals je 24,99 DM



Lost in Time
Komplett deutsche Version. Bestehen Sie Abenteuer in verschiedenen Zeitebenen.

Kings Quest 6
Deutsche Anleitung. Der vorletzte Teil dieser weltweit bekannten Serie.

Space Quest 4
Deutsche Anleitung. Einer der besten Teile des Space Adventures

Es gibt viele Softwarefirmen... Sierra gibt es einmal. Jetzt gibt es die Sierra Originals Zu diesem Preis gibt es nur eins: Zugreifen!!

Goblins 1+2
Komplett deutsche Version auf 2 CD´s. Lustig, niedlich, schwer, ein Hit für Tüftler

Aces over Europe
Komplett deutsche Version. Top Simulation für Fliegerasse.

INCA 1
Komplett deutsche Version. Adventure / Action Spiel in vergangenen Zeiten.

Goblins 3
Komplett deutsche Version.

Cäsar
Deutsche Anleitung.

Battle Bugs
???????????????????????????

Gabriel Knight
???????????????????????????

Jens Schubert Info- / Edu- / Enterainment
Ab sofort finden Sie uns hier:

HAUBACHSTR. 16
10585 BERLIN

Direkt an der Wilmersdorfer (Nähe U Bhf. Bismarckstr. oder Richard Wagner Platz)
Tel: 030 - 348 22 51 Fax: 030 - 342 90 34 (Versand nur Vorkasse zzgl. 6,90 DM)
Wir führen auch LEXIKA, Lösungshefte, Sprachkurse, Lernsoftware und und und.....
Preisänderungend Irrtum vorbehalten. Solange Vorat. Einen noch zum Schluß: Last Dynasty 2 CD´s (Incl. Basecap) Deutsch 29,99!!

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 ausrichten 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 von Klerikern, Druiden, Waldläufern und Paladinen 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. Dieser Wert verändert sich mit der Zeit, teils natürlich, teils durch magische Sprüche Eurer Gegner oder berührte Gegenstände, die Euch vorzeitig altern lassen. Ihr solltet unbedingt darauf achten, nicht älter als hundert Jahre zu werden. Wenn man alt ist, lassen viele andere Charakterwerte 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 des Partymitglieds an, sofern es der Magie mächtig ist.

Widerstand (Wider):



Hier könnt Ihr ablesen, wie widerstandsfähig 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 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 dem 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 Position 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 fertig erstellte Party vorfinden, die zwar nicht die schönste, aber auch



nicht die schlechteste ist. DARKSIDE OF XEEN beginnt in der Stadt Schloßblick, wo es eine Schenke gibt. 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 sollte sich 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 DARKSIDE 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!





Stadtluft

Fünf Städte wurden auf der dunklen Seite von Xeen erbaut, eine davon, Olympus, über den Wolken. In keiner werdet Ihr Euch so wohl fühlen wie in Schloßblick, wo alles beginnt, obwohl der Empfang durch bissige kleine Gremlins und Goblins nicht gerade herzlich ausfällt - aber damit werdet Ihr schon fertig. Sind erst mal die Ungeheuer unterschiedlichster Gestalt vertrieben, die jede Stadt beherbergt, solltet Ihr einen Rundgang unternehmen. Die wesentlichen Einrichtungen bieten alle Cities:



Gasthaus



Der blaugesichtige Herr des Hauses begrüßt Euch 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 dem Wirt als auch mit den Gästen, denn die haben immer ein paar Gerüchte und Tips auf Lager. Sperrstunden gibt es in Darkside nicht, auch kein Ladenschlußgesetz. Und Waffen und Rüstungen gibt's beim Schmied, oder noch besser, man findet sie einfach irgendwo.

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

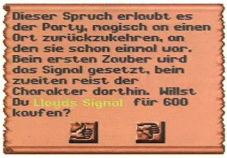


Wenn Ihr Euch so richtig mies fühlt, das Leben Euch übel mitgespielt hat, Flüche auf Euch lasten, ja, solltet Ihr womöglich gar nicht mehr unter den Lebenden weilen - hier wird geholfen. Sphärische Klänge begleiten jede Heilung, und wenn Ihr reichlich spendet, werdet Ihr mit Schutzzaubern belohnt und für einen Tag zum Helden erklärt.

Gilde



In jeder Stadt findet sich ein geschäftstüchtiger Mensch, der Euch die Mitgliedschaft in der örtlichen Gilde verkauft. Dort versorgt Ihr Euch mit



Sprüchen - gegen Bares, wie überall - und laßt Euch gleich noch erklären, wie sie funktionieren. Nicht alle magisch begabten Partymitglieder zahlen gleichviel für die gleichen Sprüche; Zauberer und Kleriker erhalten alles zu echten Schnäppchenpreisen.

Trainingslager



Der Trainingsleiter hat zwar lausige Manieren und spuckt ungeniert vor sich auf den Boden, aber er spart auch nicht mit Lob, wenn Ihr eine Stufe aufgestiegen seid. Das ist immer dann möglich, wenn Eure Erfahrungspunkte ausreichen. Kostet natürlich auch 'ne Kleinigkeit. Weder in Schloßblick noch in Sandstadt könnt Ihr beliebig hoch aufsteigen. Erst der Trainer in Olympus bildet über die hundertste Stufe hinaus aus.

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 Darkside gibt es tückische Geldfallen, die Euch mit einen Haps die Kohle aus dem Sack ziehen. Wohl dem, der dann ein Konto hat!



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 DARKSIDE OF XEEN und kehrt zu DOS zurück.

W Rettet die Party und bringt sie sicher nach Schloßblick. 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 im Schlaf, 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 Schloßblick 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.

H 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.

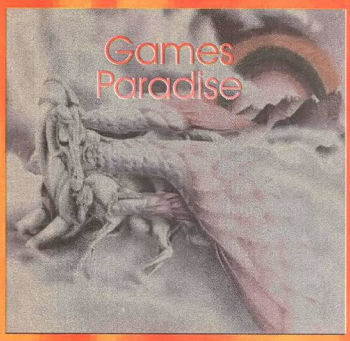
P Der hervorgehobene Charakter wird versuchen, den nächsten gegnerischen Angriff zu *parieren*.

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

I Info. Siehe Abenteuermodus.

H Siehe Abenteuermodus.

Endlich !!! Top-Angebote zu coolen Preisen !!!



Über 700 Shareware-Spiele für DOS mit ausführlichen Beschreibungen und komfortablem deutschen Menü. Fast alle Spiele direkt von der CD spielbar ! Sortiert nach Bereichen, so finden Sie in Sekunden Ihr Lieblingsspiel ! Hier einige Auszüge aus dem Inhalt: ACTIONSPIELE: Bloodsport, Corridor 7, One Must Fall, Major Stryker, Zone 66. ADVENTURES: Bifi 1&2, Victor Loomes, Skyworker, Das Telekommando 1&2. DENKSPIELE: 3D-Chess, Bloxit, Chexo, Go, Magic Cube. FLIPPERSPIELE: Silverball, Rain, Spider Pinball. GESCHICKLICHKEITSSPIELE: Aquanoid, Bananoid, Floatris. GLÜCKSSPIELE: Gold Star, Monster Carlo, Scoot Along. HANDELSSPIELE: Druglord, Kaiser, Wall Street Raider. JUMP & RUN SPIELE: Colgate, Hocus Pokus, Tony + Friends, Bio Menace, Ninja Rabbit. KARTENSPIELE: Memory, Blackjack, MauMau, Gin Rummy. KRIEGSSPIELE: Armies of Steel, Battle of Atlantis, Tankwars. QUIZSPIELE: Conjecture, Europa, Scrommle. ROLLENSPIELE: Gor, Nethack, Escape from Hagor, The Land. SIMULATIONEN: Chopper Commando, Sim City, Sim Space. STARTREK SPIELE: Trek Trivia, Simtrek, Typetrek. TEXT-ADVENTURES: Hotel, Skyland´s Star. Zusätzlich viele Demos zu kommerziellen Spielen, Spiele Utilities, Lösungen, Magazine und 3 Bonus Audio Tracks !

Superpreis: 19,-- DM



Help Wanted ?

Wissen Sie bei einem Adventure nicht weiter? Oder wollen Sie ein Adventure komplett mit Lösung spielen? Was auch immer - auf jeden Fall kann Ihnen Adventure Lösungen weiterhelfen! Adventure-Lösungen hat eine komfortable Oberfläche, mit der man sich die Lösungen auf dem Bildschirm anzeigen oder auf dem Drucker ausdrucken lassen kann. Außerdem gibt es noch ein Handbuch, in dem alle wichtigen Karten zu den Adventures abgedruckt sind. Jede der Lösungen wurde von mehreren Personen auf Fehler überprüft ! Deshalb mit Erfolgsgarantie !

Adventure-Lösungen 1 beinhaltet Lösungen zu: Captain Zins, Day of the Tentacle, Dunkle Schatten, Eco Quest, Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Heart of China, Indiana Jones 3, King´s Quest 1, 5, 6 und 7, Larry 1, 3, 5 und 6, Legend of Kyrandia 2, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 2, Telekommando 2.

Adventure-Lösungen 2 beinhaltet Lösungen zu: The Dig, Simon the Sorcerer 1 und 2, Chewy Escape from F5, Kyrandia 3, Space Quest 1, 5 und 6, Larry 2, King´s Quest 4, Monkey Island 1, Woodruff and the Schnibble of Azimuth, Legend of Kyrandia 1, Vollgas, Phantasmagoria, Torin´s Passage, Monkey Island 2, Police Quest 1, Höhlenwelt-Saga.

Adventure-Lösungen 1 oder 2 jeweils nur 19,95 DM, beide zusammen nur 35,90 DM !



NEC CD-ROM Laufwerk 6-Fach Speed (E-IDE). Zum Hammerpreis von nur 199,00 DM

Abbildung entspricht nicht unbedingt dem Original !



D-Info 2.0
nur 35,00 DM

Jewel Cases (CD-Leerhüllen) 10er Pack, schwarz
nur 6,69 DM

Jewel-Cases 10er Pack, rot
nur 7,99 DM

Weitere Top-Angebote:

Wing Commander IV (DV)
nur 97,90 DM

Überraschungs CD-ROM
nur 2,99 DM

Winware 8
nur 4,90 DM

Achtung: Jetzt auch CD-ROM Brennservice - Wir brennen Ihre Daten auf CD ! :Achtung

Bei Anlieferung der Daten auf Festplatte oder CD nur 39,00 DM ! Formate: CD-ROM, CD-Audio, Mixed-Mode.

Bestellen Sie noch heute ! Versandkosten bei Vorkasse/ Bankeinzug nur 5 DM, bei Nachnahme 7 DM (+3 DM Zahlkartengebühr) ! Bei Bestellungen ab 250,-- DM Versandkostenfrei ! Bei Bestellungen von mind. drei versch. Artikeln gratis Überraschungs CD ! Gesamtkatalog auf Diskette kostenlos !

WALLOSOFT CD-ROM Versand
Ihr Partner in Sachen CD-ROM !
Martin Wallbruch
Auf der Gewann 1
61276 Weilrod
Tel. & Fax: 06083-940453

Wandern über Darkside

Für gewöhnlich seid Ihr auf Schusters Rappen unterwegs, was auch sinnvoll ist, denn nur so könnt Ihr Eure Karten vervollständigen und alle Ungeheuer vermöbeln. Am Anfang hat Eure Party gar keine andere Möglichkeit des Reisens. Zwar findet Ihr hier und da einen Reisespiegel, aber er reagiert nicht, wenn man ihn anspricht. Erst gegen Ende des Abenteuers eröffnet sich diese bequeme Möglichkeit. Der Spiegel wird angeklickt, das Ziel genannt und schwuppdiwupp befindet sich der ganze Haufen genau in dem Turm, in den er wollte.
Auch andere Formen der Fortbewegung funktionieren ohne Spiegel - meistens jedenfalls. Kleriker erwerben irgendwann den *Portal*-Spruch, der sehr geeignet ist, um aus Dungeons und Höhlen wieder herauszukommen.

TIP Unter den Gegenständen, die Ihr 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 Gegenstände zu meiden, Ihr braucht sie nicht unbedingt.

TIP Die dritte Art, auf Darkside schnell von hier nach dort zu gelangen, besteht im Setzen eines *Lloyds Signals*, eines äußerst nützlichen Zaubers. So empfiehlt es sich beispielsweise, das Signal vor Ellingers Stuhl auf der vierten Ebene seines Turms zu setzen. Wollt Ihr wieder dorthin zurück, um die dringend benötigten Energiescheiben abzuliefern, so zaubert Ihr nochmals das *Lloyds Signal* und beamt Euch retour.

Tips für Abenteurer

Schon die Natur ist auf Darkside überaus tückisch: beim Durchwandern der Wälder fällt hie und da ein Partymitglied plötzlich in Ohnmacht, k.o. geschlagen von zu tief hängenden Ästen. Ganz zu schweigen von den Trollöchern, in die Ihr garantiert tappen werdet. Da ist das Geschrei groß! Von übelster Beschaffen-



heit sind die Gewässer. Der Zornfluß macht seinem Namen alle Ehre, desgleichen Gift- und Säurepfuhl. Zu allem Überfluß ist der Oktopodsee hochgradig Nessiverseucht. Um kein Haar besser sind die Wüsten. Sie werden die anfälligeren Gemüter der Truppe in den Wahnsinn treiben. Das äußert sich darin, daß sie den gesamten Reiseproviant auf einen





Haps verzehren, ohne Rücksicht auf dürstende Freunde. Die possierlichen Vögelchen, die sich ein derart unwirtliches Gebiet zur Heimat auserkoren haben, zählen zu den schwierigsten Gegnern auf der dunklen Seite Xeens.
Hier empfiehlt sich der Griff in die Trickkiste: schaut doch mal in Eure Rucksäcke. Ihr habt im Laufe des Abenteuers so viel Kram gesammelt, seht zu, daß Ihr das auch wieder los werdet. Teilweise ist es nämlich ziemlich nützlich, so auch bei den vermaledeiten Armardillos mit ihren stachligen Keulenschwänzen. Also: das Bild des Kämpfers anklicken, der gerade an der Reihe ist, dann *Gegenstände Verschiedenes* wählen. Sucht Euch was Fieses aus, hypnotisiert sie, gebt's ihnen mit dem Schwert, fügt ihnen Schmerz zu! Den entsprechenden Gegenstand dann noch *benutzen*, das schwächt das Monster, selbst wenn die konventionellen Waffen bereits versagt haben. Auf diese Art und Weise könnt Ihr auch Eure Kumpels zu Helden machen, heilen oder vom Tode erwecken.
Denn manchmal hilft eben nichts mehr, da muß gestorben werden. Zu allem Überfluß schüttet dann auch noch Alamar,





der todesgesichtige Widerling, sein hämisches Lachen über Euch aus. Manchmal schleicht er sich sogar in Euren wohlverdienten Schlaf ein und wünscht „Angenehme Träume".
Wirklich tragische Folgen zieht ein Besuch im Dungeon der Verlorenen Seelen nach sich, ebenso im Kellergewölbe von Necropolis, das ansonsten eine durchaus heiße Sache ist. Einige von Euch werden da drin so schnell alt aussehen, daß sie mit dem Zählen der Falten nicht mehr nachkommen. Und Altern ist gar nicht gut für Abenteurer, denn Verjüngungskuren erfordern eine weite Reise. Zur Überbrückung sei deshalb angeraten, eifrig von den überall sprudelnden Brunnen Gebrauch zu machen.
Die verschiedenfarbigen Tränke, die in Fässern, Flaschen und Schalen zu finden sind, setzen Charakterwerte dauerhaft herauf. Der vorderste Kämpfer sollte möglichst viele Kraft- und der Magier alle Intellekttränke zu sich nehmen.

Orange Flüssigkeit	Intellekt
Violette Flüssigkeit	Tempo
Weiße Flüssigkeit	Glück
Blaue Flüssigkeit	Persönlichkeit
Gelbe Flüssigkeit	Genauigkeit
Grüne Flüssigkeit	Ausdauer
Rote Flüssigkeit	Kraft

Bedenkt, daß auch unscheinbare Knochenhaufen Wertvolles enthalten können, Gespräche oftmals erleuchtend sind und Waffen und Rüstungen nur gekauft oder getragen werden sollten, wenn sie Pluspunkte in der *Rüstungsklasse* bringen.

Die Welt Xeen

Die Welt ist eine Scheibe! Darkside heißt die eine, Clouds of Xeen die andere Seite, zusammen ergeben sie die Welt Xeen. Jedes Spiel hat seine eigenen Monster, Geschichten und Ziele und kann für sich gespielt werden. Kombiniert Ihr die beiden Spiele, erschafft Ihr die Xeen-Welt. Eine dritte Hauptaufgabe entsteht, die Reisen zwischen den Ländern erfordert. Sobald die kleinen Pyramiden betreten werden, die auf CLOUDS OF XEEN hier und da verstreut sind, gelangt Ihr zur Pyramide Schloßblick auf DARKSIDE. Umgekehrt funktioniert das ebenso, Ihr landet dann außerhalb Vertigos. Erfahrene Weltenbummler wissen um einen weiteren Weg, die Seiten zu wechseln ...

IH



Die Installation der World of Xeen ist auf Seite 9 ausführlich beschrieben!

Geld verdienen mit dem PC



• Excel-Makros
• Word-Makros
• Access-Programme

laufend gesucht, gegen bares Geld. Senden Sie uns eine kurze Beschreibung Ihrer Programme. Wir setzen uns dann umgehend mit Ihnen in Verbindung.

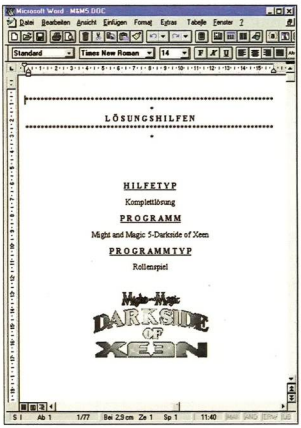
G.I.B. Verlag GmbH
Truderinger Str. 287
81825 München
Tel. 0 89 / 420 10 36
Fax 0 89 / 42 14 86

Erst drucken, dann schummeln

Die Komplettlösungen von CPS Heidak sind bei unseren Adventures und Rollenspielen schon Tradition, und so soll das auch bleiben. Im Falle von Might & Magic 5 standen wir allerdings vor einem dicken Problem.

77 Seiten dick, um genau zu sein. Diesen Umfang hat die Lösung zu DARKSIDE OF XEEN, die zusätzlich die WORLD OF XEEN umfaßt. Dazu kommen die Pläne, so daß unser Heft nur noch aus der Lösung bestanden hätte. Also haben wir uns für einen Kompromiß entschieden, die Pläne abgedruckt und den Lösungstext in zwei Formaten auf der Heft-CD unergebracht: als Acrobat-Dokument für den Reader von Adobe und im Originalformat von Word für Windows. Sie finden die Dateien auf der CD-ROM im Verzeichnis LOESUNG:

m&m5.doc	WinWord 6.0
m&m5w20.doc	WinWord 2.0
m&m5.pdf	Acrobat



Die Installation von ACROBAT

Dank *Acrobat* sind Sie nicht auf eine Textverarbeitung angewiesen, um die Lösung zu lesen oder auszudrucken.

• DOS-Installation

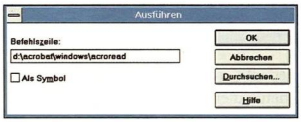
❶ Wechseln Sie ins Verzeichnis ACROBAT\DOS des CD-Laufwerks und geben *INSTALL* ein.

❷ Um den Acrobat Reader zu starten, wechseln Sie nach der Installation ins Verzeichnis ACRODOS der Festplatte (oder das von Ihnen angegebene Verzeichnis) und geben *ACROBAT* ein.

• Windows-Installation

❶ Starten Sie Windows und wählen Sie im DATEI-Menü des Programm-Managers den Menüpunkt AUSFÜHREN.

❷ Geben Sie in der Befehlszeile der Dialogbox den vollständigen Pfad des Setup-Programms an:



❸ Geben Sie ein Zielverzeichnis an oder übernehmen Sie die Vorgabe. Schließen Sie Ihre Angaben durch einen Klick auf INSTALLIEREN ab. Nach dem Neustart von Windows finden Sie das Acrobat-Symbol in der Adobe-Programmgruppe. Ein Doppelklick darauf startet das Programm.

• Lösungsheft laden und drucken

In beiden Versionen laden Sie das Dokument, indem Sie im DATEI-Menü *Öffnen* anklicken, im Dialogfeld auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und ins Verzeichnis LOESUNG wechseln und dort die Datei *M&M5.PDF* anwählen. Wählen Sie *Drucken* im DATEI-Menü, um das gesamte Dokument oder Teile davon auszudrucken.

TIP Die Windows-Version des Readers ist schneller und komfortabler, die DOS-Version ist nur ein Notbehelf. Wie Sie ACROBAT wieder loswerden, erfahren Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben oder die Datei LIESMICH.TXT lesen.



Inhaltsverzeichnis der Lösungspläne

Schloßblick 26
Ellingers Turm 27
Planquadrate A1 bis A4 27
Planquadrate B1 bis B4 28
Planquadrate C1 bis C4 28
Planquadrate D1 bis D4 30
Planquadrate E1 bis E4 30
Planquadrate F1 bis F4 31
Schloß Kalindra 31
Die Trollhöhlen 32
Die Edelsteinminen 32
Sandstadt 37
Großer Südturm 38
Großer Ostturm 38
Großer Nordturm 40
Großer Westturm 40
Uferstadt 42
Necropolis 42
Schloß Giftzahn 42
Rindentempel 43
Dungeon der verlorenen Seelen 44
Die große Pyramide Ebene 1 und 2 45
Die große Pyramide Ebene 3 und 4 46
Olympus 46
Fluchtkapsel 1 und 2 48
Drachenwolken 48
Schloß Alamar 50
Südliche Sphinx 50
Drachenturm 51
Dunkler Turm 51
Elementarebenen (Feuer, Wasser, Erde und Luft) 52
Wolken der Alten 52
Himmelsstraße 54

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.

Erstellung und grafische Gestaltung: Christian von Mellenthin und Natalie Lay
Bearbeitung für diese Ausgabe: Ingrid Holl

Die Lösungspläne

LEGENDE

- Felder, die nur mit dem Spruch "Schweben" zu betreten sind.
- Schilder, Statuen, Flaschenpost (alles was über das Spiel informiert)
- Treppen
- Türen
- Unsichtbare Bodenplatten
- Fallgruben
- Illusionswände
- Hebel, Knöpfe
- Tempel, Brunnen
- Truhen, Nischen, Schränke, Kisten, Fässer
- Teleporter
- Gaststätte
- Bank
- Tempel
- Waffenschmied
- Trainer
- Magiergilde
- Lager verschiedener Stämme
- Wasser
- Gebirge
- Wald
- Lava
- Felder, die ohne Talent passierbar sind
- Fallen

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest (L+P)	flashback (L+P)	return to zork (L+P)
11th Hour (L+P)	flight of the amazon queen (L+P)	rex nebular (L+P)
abandoned places (L+P)	freddy pharkas (L+P)	**riddle of master lu** (L+P)
al'qadim - fluch des djinn (L+P)	gabriel knight (L+P)	ringworld (L+P)
allan logic (L+P)	gateway to the savage frontier (L+P)	sam und max - hit the road (L+P)
alone in the dark 3 (L+P)	**goblins 1** (L+P)	schatz am silbersee (L+P)
amberstar (L+P)	guilty (L+P)	shadow caster (L+P)
archib. applebrooks adv. (L+P)	heimdall (L+P)	shadow sorcerer (L+P)
bermuda syndrom (L+P)	heimdall 2 (L+P)	**shannara** (L+P)
big red adventure (L+P)	hell, bureau 13 (L+P)	**shivers** (L+P)
bling! (mit Spieltrend-Etikette) (L+D)	höhlenwelt saga (L+P)	simon the sorcerer1 (L+P)
bioforge (L+P)	inherit the earth (erben der erde) (L+P)	simon the sorcerer 2 (L+P)
bloodnet (L+P)	**jagged alliance** (L+P)	space quest 6 (L+P)
Chewy - Escape from F5 (L+P)	jewels of oracle (L+P)	spirit of adventure (L+P)
codes & hexadressen (L+P)	**journeyman's project 2** (L+P)	star trek rpg o final unity (L+P)
command & conquer (L+P)	king's quest 7 (L+P)	**stonekeep** (L+P)
congo (L+P)	**knights of xentar** (L+P)	summoning (L+P)
creature shock (L+P)	lands of lore (L+P)	superhero l. of hoboken (L+P)
crusader - no remorse (L+P)	**last dynasty** (L+P)	system shock (L+P)
curse of enchantia (L+P)	legend of foerghail (L+P)	**time gate 1 knights chase** (L+P)
cyberia (L+P)	legend of kyrandia 3 (L+P)	**torin's passage** (L+P)
daedalus encounter (L+P)	les manley - lost in l.a. (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 eden, myst, noctrop. (L+P)	voligas (L+P)
dark sun 2 - wake of ravager (L+P)	menzoberranzan (L+P)	**warcraft 2** (L+P)
death gate (L+P)	orion conspiracy (L+P)	warworks (L+P)
dig, the (L+P)	phantasmagoria (L+P)	woodruff-schnibble of azimuth (L+P)
discworld (L+P)	**police quest: SWAT** (L+P)	zak mc kracken (L+P)
dragon lore (L+P)	ports of call (L+P)	**Fett gedruckte Titel sind neu!**
dragonsphere (L+P)	prisoner of ice (L+P)	
dreamweb, universe, nietam (L+P)	prophecy of the shadow (L+P)	CPS-Sammelband 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
dungeon master 2 (L+P)	ravenloft 1 strahd's possession (L+P)	**CPS-Sammelband 1 25.- DM**
ecstatica (L+P)	ravenloft 2 stone prophet. (L+P)	
eric the unready (L+P)	**rebel assault 2** (L+P)	
fade to black (L+P)	return of the phantom (L+P)	

SAMMELBÄNDE JE 25.-

(mit Lösungen und - wo vorhanden - Plänen zu mehreren Spielen)

Alone in the Dark 1+2	L P
Bard's Tale 1-3	L P
Chrono Quest 1+2	L -
Conquests of Camelot/+f 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 1-3	**L -**
Inca 1+2	L -
Indiana Jones 3+4	L P
Ishar 1-3	**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
Manhunter 1+2	L P
Maniac 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 2-6	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

SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **vergleichen Sie selbst 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 neue Rufnummer!

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.- Zahlscheinentgelt)

1 

REBEL ASSAULT 2
PC CD-ROM DA 69.95

2 

THE DIG
PC CD-ROM DA 69.95

3 

COMMAND & CONQUER
PC CD-ROM DV 89.95

TELEFONVERKAUF MO.-FR. 10⁰⁰-14⁰⁰ UHR **TELEFON (0221) 9687090**

ACHTUNG: NEUE RUFNUMMER!

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**

DIE WEITEREN PLÄTZE

		CD-ROM
4.	WARCRAFT 2 DV	79.95
5.	PHANTASMAGORIA DV	89.95
6.	ELEVENTH HOUR DA	89.95
7.	STONEKEEP DA	99.95
8.	CAESAR 2 DV	79.95
9.	CYBERMAGE: DARKLIGHT DV	89.95
10.	PANZER GENERAL 2 DV	79.95

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 0496

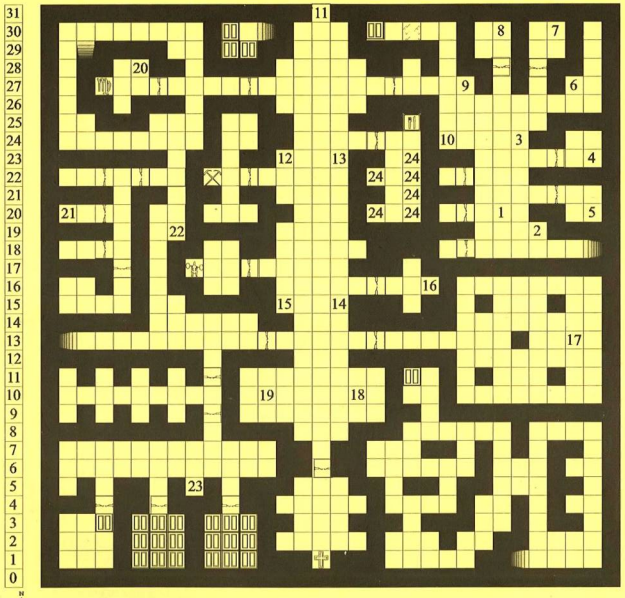
NAME, VORNAME .....

STRABE .....

PLZ ORT ....

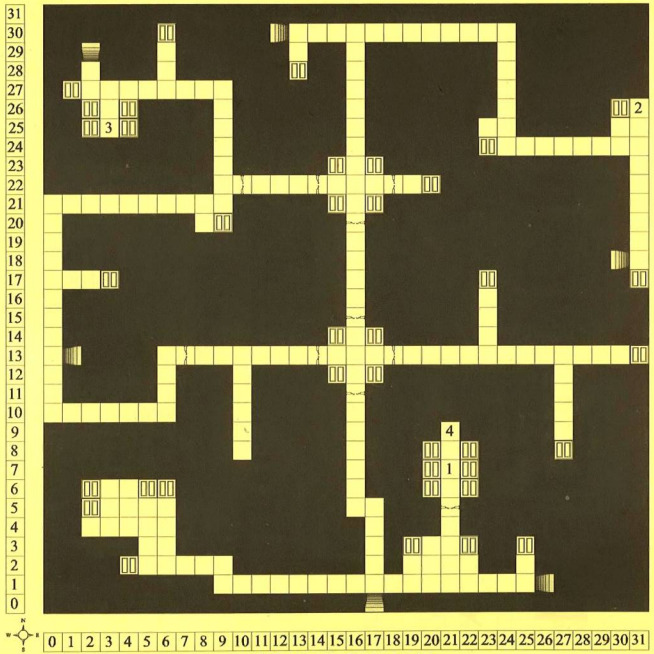
TELEFON ..... KUNDEN-NR. (falls vorh.) .....

Schloßblick (A4, 14, 10)



1) Startpunkt der Helden
2) Nadias Zelt
3) Reisepyramide
4) Lydia die Kartographin
5) Miles der Kartograph
6) Goldur der Waldläufer
7) Joe der Kartenverkäufer
8) Jojoshh der Jobvermittler
9) Der Bürgermeister
10) Jethro
11) Ausgang der Stadt
12) Tinit der Sträwkcür Mönch
13) Otto der Sträwkcür Mönch
14) Bob der Sträwkcür Mönch
15) Pip der Sträwkcür Mönch
16) Die Bank
17) Gremlin Gettlewaith
18) Oorlas Zelt
19) Ellingers Turm
20) Metla die Gildenmeisterin
21) Jethros Bruder
22) Ordana die Schwimmeisterin
23) Dyson der Puzzlemeister
24) Gästetische mit Personeninfos

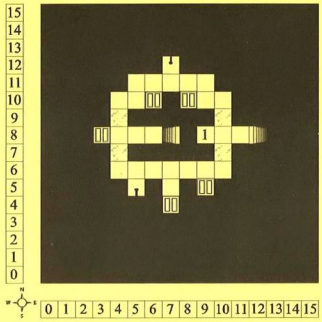
Schloßblick Kanalisation



1) Rooka die Rattenkönigin
2) Valio der Magier
3) Felix
4) Onyxhalsband

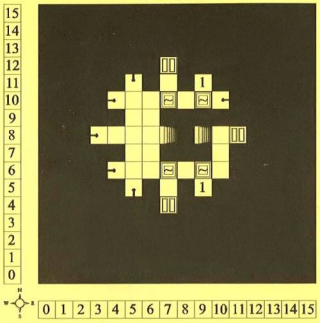
Ellingers Turm

Ebene 1



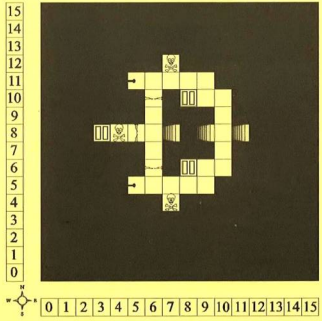
1) Reisespiegel

Ebene 2

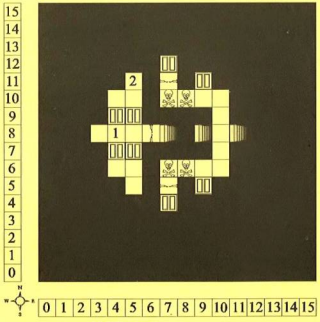


1) Buch der Widerstände

Ebene 3

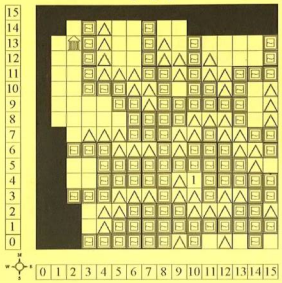


Ebene 4



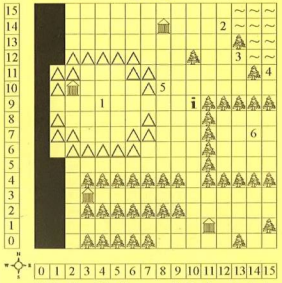
1) Ellinger
2) Buch der Zauberkunde

A1



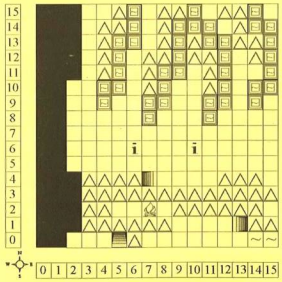
1) Schloß Alamar

A3

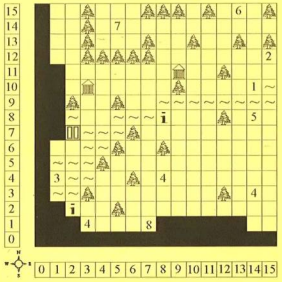


1) Großer Westturm
2) Rubinschmied
3) Smaragdschmied
4) Saphirschmied
5) Dreyfrus der Mokpriester
6) Leiter führt in den Himmel

A2



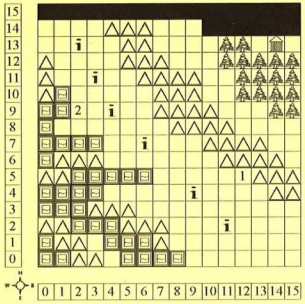
A 4



1) Schloßblick
2) Justine verkauft den Paß für Schloßblick
3) Bruder Reger, der Mönch
4) Monga Melonen
5) Eingang zur Schloßblick-Kanalisation
6) Die Druidin Luna
7) Schloß Kalindra
8) Falista das Einhorn

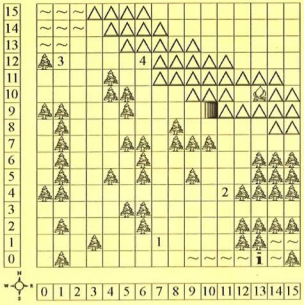
LÖSUNGSPLÄNE

B1



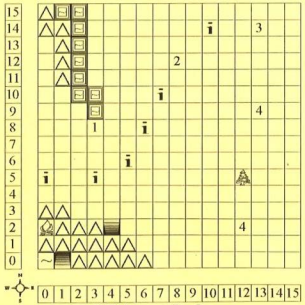
1) Ambrose, der Ritter
2) Alamars Fluchtkapsel

B3



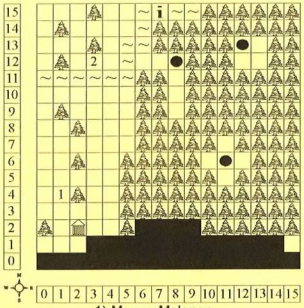
1) Vespar, der Magier
2) Kramer, der Karawanenführer
3) Diamantenschmied
4) Barbarendorf

B2



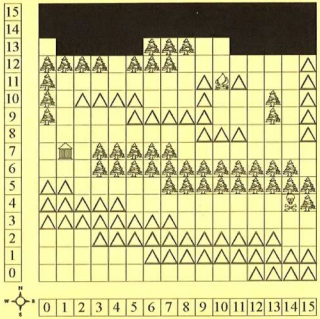
1) Seltsame Zunft
2) Necropolis
3) Freeda, die Bergsteigerin
4) Wunschlampe

B4



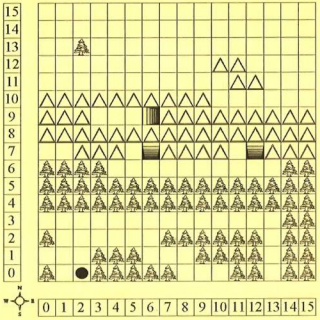
1) Monga Melonen
2) Nibbler, der Affe

C1



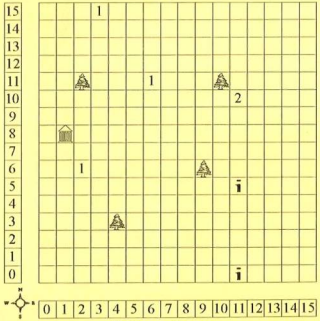
1) Wunschlampe
2) Rätselstein

C3

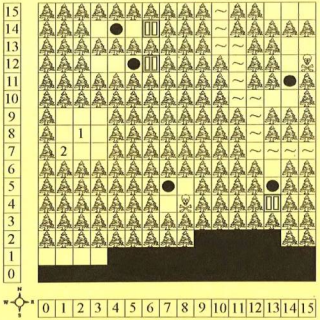


1) Rindentempel
2) Feenkönigin

C2



C4



2 Ausgaben zum Preis von 1

Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!



AUF DER CD-ROM

Chronik
Die wichtigsten politischen, kulturellen und sportlichen Ereignisse der vergangenen Monate

Die schönsten Fernreiseziele
mit Reiseberichten, Tips und tollen Fotos

Spiele-Demos und Vollversionen
z.B. Flugschiff der Königs, u.v.m.

Demos
Wie funktioniert das?, Kulturquiz, Rätselbox, über 100 Bikinigirls, über 150 aktuelle Sharewareprogramme, die aktuellsten Virenkiller ...

Greifen Sie zu und nutzen Sie unser sensationelles Kennenlern-Angebot: Sie erhalten zwei aktuelle Ausgaben inkl. CD-ROM im Probe-Abo und bezahlen nur eine einzige Ausgabe (DM 10,-)!

CD Info ist der Aufsteiger unter den CD-ROM-Zeitschriften in Deutschland. Neben einer Fülle von interessanten CD-ROM- und Shareware-Vorstellungen, Hard- und Software-Tests sowie dem umfangreichen **Spiele-Teil** finden Sie in CD Info auch 'angenehmere' Dinge wie Berichte über **Fernreisen** und **Erotik** im Internet oder auf CD-ROMs. In jeder Ausgabe können Sie an einem **Gewinnspiel** mit tollen Preisen teilnehmen.
Der Hammer kommt aber noch: die besten Spiele- und Programmdemos finden Sie gleich auf unserer **Heft-CD-ROM**, der Powerdrive for You'. Neben dem Themen-Sonderteil bekommen Sie mit unserer CD-ROM immer die neueste Shareware, aktuelle Virenkiller und die schönsten Fotos aus unserer Reihe 'Bikinigirls'. 650 MB purer Computerspaß! Mit CD Info versäumen Sie keine Highlights der Computer-Szene!

Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch.
Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 6 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 49,-.
Jedes Abo verlängert sich um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Ja, ich möchte ihr spezielles Probe-Abo nutzen und zwei Ausgaben zum Sonderpreis von **DM 10,-** beziehen.

Lieferanschrift

Vorname_____

Name_____

Straße_____

PLZ/Ort_____

Datum_____

Unterschrift_____

Mit meiner Unterschrift bestätige ich weiters, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen beim CDA Verlag widerrufen zu können.

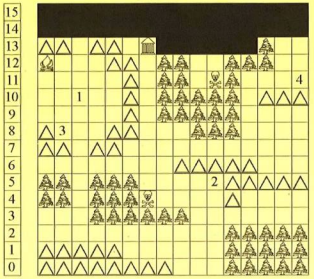
CDA-Verlag

bitte ausreichend frankieren

An den
CDA Verlag
Postfach 1315
D-77712 Haslach
Tel.: 07631/17076-5
Fax: 07631/17076-6

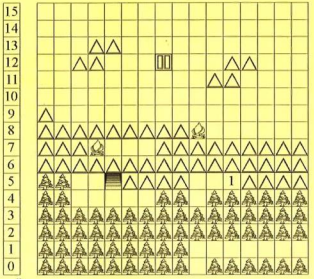
Lösungspläne

D1



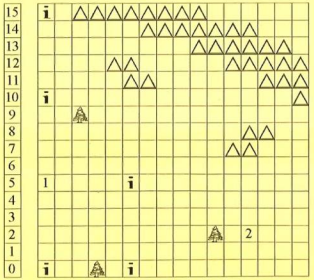
1) Der große Nordturm
2) Gurodel, der Anführer der Riesen
3) Bosco, der Zwergenkönig
4) Zelt

D3



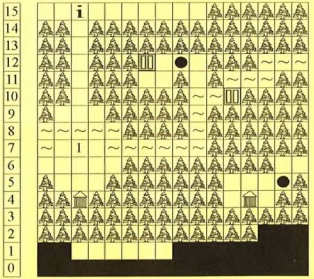
1) Ogerdorf

D2



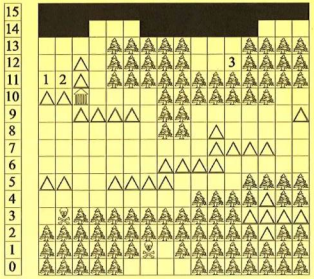
1) Die große Pyramide
2) Eingang zur Sandstadt Kanalisation

D4



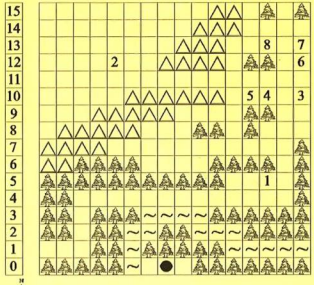
1) Großer Südturm

E1



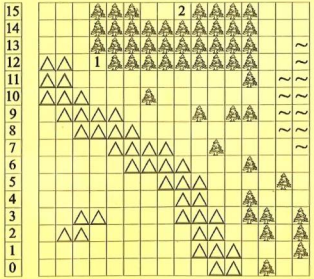
1) Xanthus, der Magier
2) Slibo der Schatzsucher
3) Ectors Ring

E3



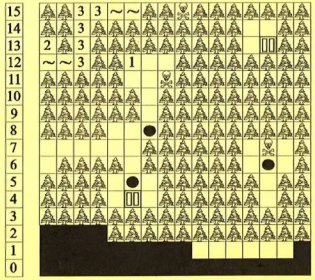
1) Vespars Smaragdgriff
2) Sandstadt
3) Halskettenverkäuferin
4) Robenverkäufer
5) Rationsverkäufer
6) Gürtelverkäufer
7) Stiefelverkäuferin
8) Calebs Wagen

E2



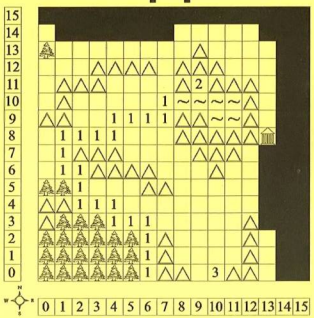
1) Ector der Waldläufer
2) Grünblatt der Baum

E4



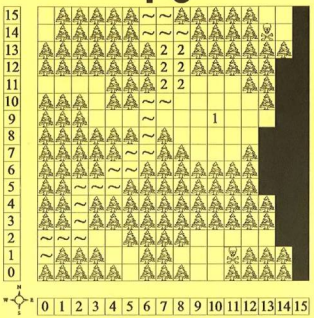
1) Cornelius der Finder
2) Der Schatz am Regenbogen
3) Stromschnellen

F1



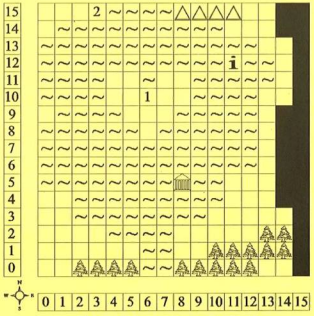
1) Eisige Stromschnellen
2) Schloß Giftzahn
3) Höhle der Wasserspeier

F3



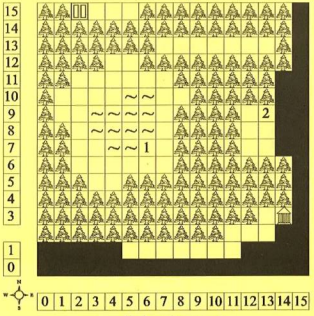
1) Der große Ostturm
2) Der Zornfluß

F2



1) Insel der verlorenen Seelen
2) Uferstadt

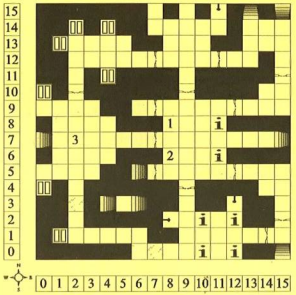
F4



1) Jungbrunnen
2) Leere Hütte

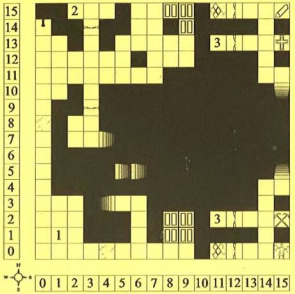
Schloß Kalindra

Ebene 1 (A4, 5, 14)



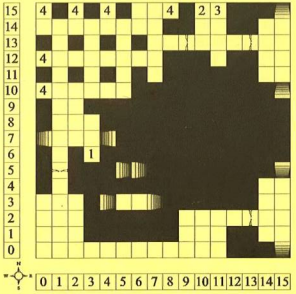
1) Gem mit seinem Gefahrensinn
2) Errol der Waffenmeister
3) Kalindras Thron

Ebene 3



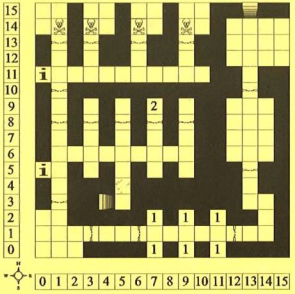
1) Monolith
2) Kalindras Safe
3) Teleportziel

Ebene 2



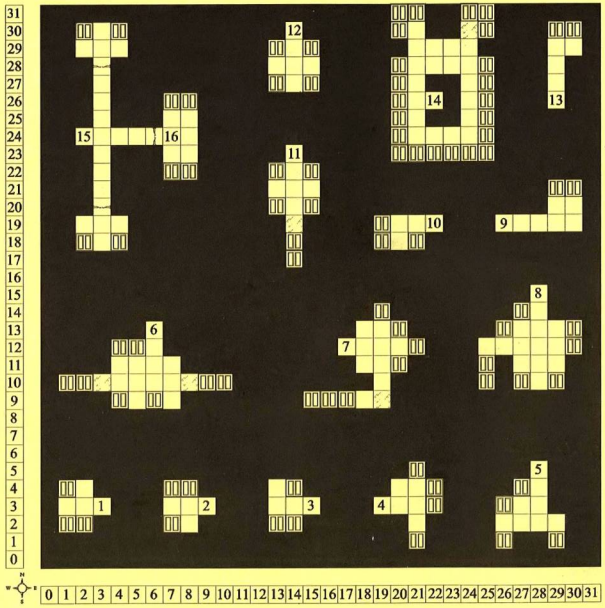
1) Buch der Astrologie
2) Dimitri der König
3) Mega,die Prinzessin
4) Energiescheibe

Dungeon



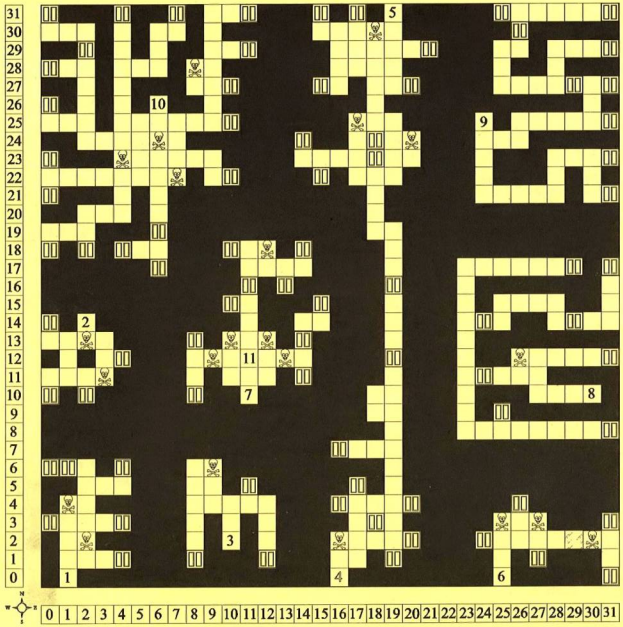
1) Safes
2) Gefangener

Die Trollhöhlen



1) Ausgang (B4, 8, 12)
2) Ausgang (B4, 12, 13)
3) Ausgang (B4, 11, 6)
4) Ausgang (C3, 2, 0)
5) Ausgang (C4, 4, 14)
6) Ausgang (C4, 5, 12)
7) Ausgang (C4, 7, 5)
8) Ausgang (C4, 13, 5)
9) Ausgang (C4, 14, 11)
10) Ausgang (D4, 8, 12)
11) Ausgang (D4, 14, 5)
12) Ausgang (E3, 7, 0)
13) Ausgang (E4, 6, 8)
14) Ausgang (E4, 5, 5)
15) Ausgang (E4, 13, 6)
16) Der Trollkönig

Die Edelsteinminen



1) Ausgang (A2, 5, 0)
2) Ausgang (A2, 7, 4)
3) Ausgang (A2, 13, 1)
4) Ausgang (B2, 1, 0)
5) Ausgang (B2, 4, 2)
6) Ausgang (B3, 10, 9)
7) Ausgang (C3, 6, 9)
8) Ausgang (C3, 6, 7)
9) Ausgang (C3, 12, 7)
10) Ausgang (D3, 4, 5)
11) Der Gott der Edelsteinminen

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



Das Profi-Spielemagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 5,- jetzt im Zeitschriftenhandel!

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!


A
B
C
1
2
3
4
Might
Zitterwald
Schloß Alamar
Greifenpaß
Necropolis
Verbotene Zone
Schicksalswüst
Säurepfuhl
Juwelenberge
Großer Westturm
Dunkelhain
Schloß Kalindra
Schloßblick
Feenwald


D
E
F
1
2
3
4
Großer Nordturm
Magischer Berg
Schloß Giftzahn
Eisige Stromschnellen
Todeswald
Paraboltöhen
Uferstadt
Insel der verlorenen Seelen
Elendswüste
Oktopodsee
Zornfluß
Ogerpaß
Sandstadt
Große Kreuzung
Großer Ostturm
Jammerwald
Wald der Zeit
Giftpfuhl
roßer Südturm
M. WINTERBAUER
Side
of
™

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

NUR 5 PFENNIGE PRO MINUTE!

BTX JETZT ERÖFFNET: *PEARL# ODER *404008#

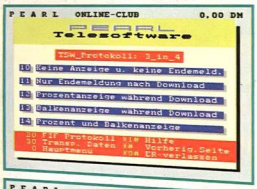
4.000 TSW-Programme, 2 Dialog-Systeme, Spielwiese u.v.m.

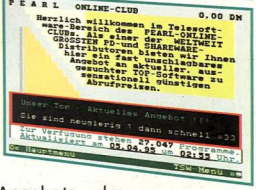
Mit PEARL macht Btx jetzt doppelt Spaß: **Wir übernehmen für Sie bei Beantragung eines neuen Btx-Anschlusses die volle Btx-Anmeldegebühr in Höhe von DM 50,–** – verwenden Sie dazu einfach den Btx-Antrag im PEARL-Katalog (siehe Heftmitte). Und falls Sie bereits zu den rund 800.000 Teilnehmern dieses vielseitigen **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!





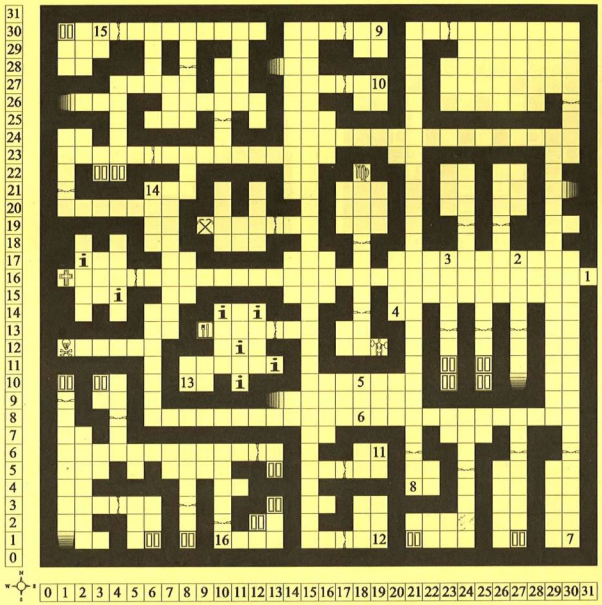
Überzeugen Sie sich selbst von der Qualität und Preiswürdigkeit des riesigen PEARL-Angebots – das neue PEARL-Btx-Forum hat Ihnen fantastisch viel zu bieten!

Für nur 5 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!

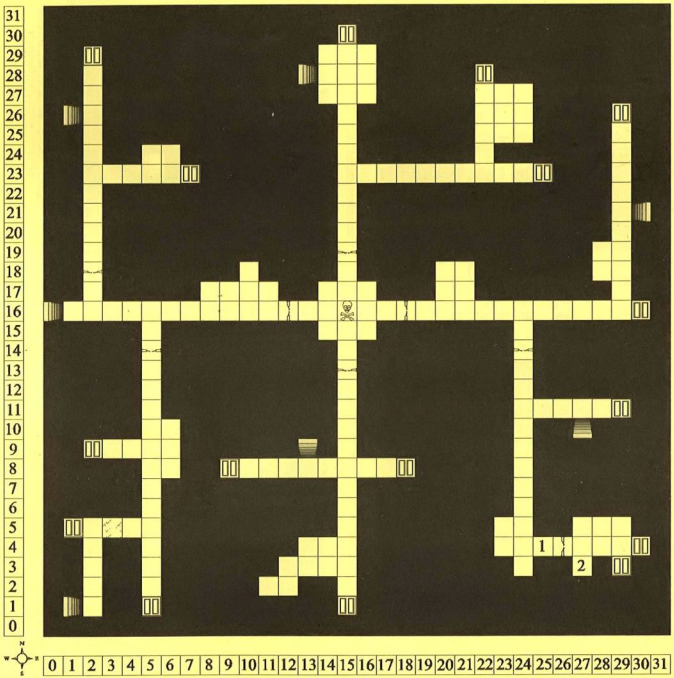
Design: M.H.Sichler, STYLE OF THE ARTS.GMBH, Tel. 0761/31/360-488

Sandstadt (E3, 4, 12)



1) Ausgang
2) Edmund
3) James der Händler
4) Astra die Magierin
5) Gildenmeister
6) Passverkäufer
7) Ostturmschlüssel
8) Natascha die Zauberin
9) Linguistik Lehrkurs
10) Händler Lehrkurs
11) Navigations Lehrkurs
12) Taschendiebstahl Lehrkurs
13) Tischbanause
14) Digga der Verkäufer
15) Morganas Lager
16) Xenocs Lager

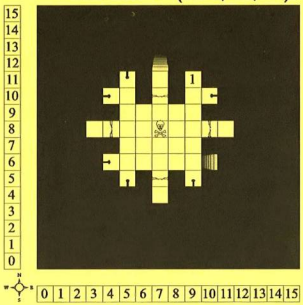
Sandstadt Kanalisation



1) Wächter 2) Buch des Bodybuildings

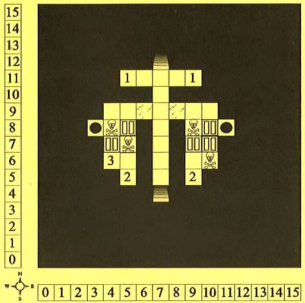
Großer Südturm

Ebene 1 (D4, 2, 7)



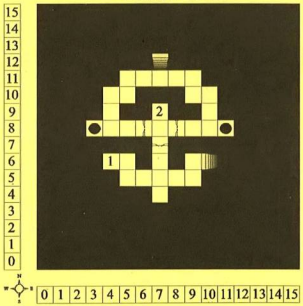
1) Reisespiegel

Ebene 3



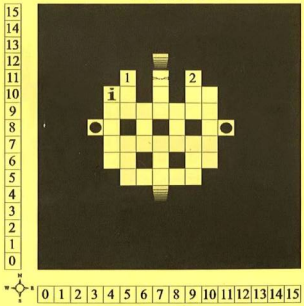
1) Gong
2) Energiescheibe
3) Ali Babas Kiste

Ebene 2



1) Buch der Diebe
2) Gong

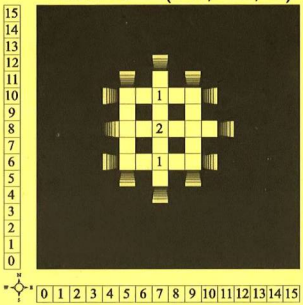
Ebene 4



1) Buch des Diebstahls
2) Buch der Prinzen

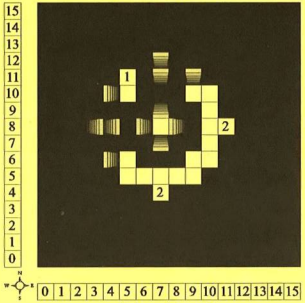
Großer Ostturm

Ebene 1 (F3, 10, 9)



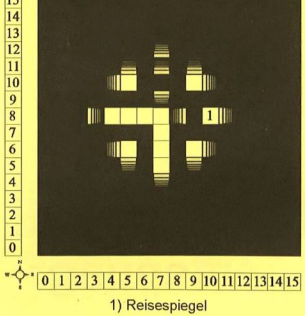
1) Teleport zu 2
2) Ankunftsort von 1

Ebene 3



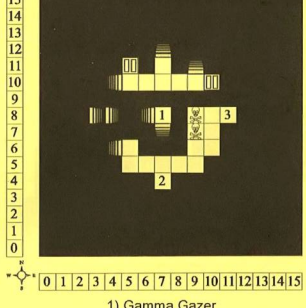
1) Juwel des Alters
2) Energiescheibe

Ebene 2



1) Reisespiegel

Ebene 4



1) Gamma Gazer
2) Buch der Stufen
3) Buch des Intellekts

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.



Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Software-Versand

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

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Fax: (02 81) 9 52 98-10

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-CD ROM

7thGuest	DA	19,99	**FIFA Soccer 96**	**DV**	**79,99**	**Raymann**	**DA**	**69,99**
11th Hour	DV	84,99	Fighter Duell	DA	67,99	Rebel Assault	DV	34,99
3 D Lemminge	DA	84,99	Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99	Rebel Assault 2	DA	69,99
3 D Pinball	DA	64,99	Flugsimulator 5.1	DV	109,99	Red Ghost	DV	x79,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**	Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99	Return to Zorck	DV	29,99
AH - 64 Longbow	DV	x84,99	**Form.One Gr.Prix 2**	**DV**	**x97,99**	**Riddle of Master LU**	**DV**	**74,99**
Aces over Europe	DV	19,99	Frankenstein T.t.E.o.t.M.	DV	84,99	Ridge Racer	DV	x54,99
Across the Rhine	DV	54,99	**Fritz 4 Schach**	**DV**	**124,99**	**Ripper**	**DV**	**77,99**
Albion	**DV**	**74,99**	FX - Fighter	DA	74,99	Rise o. t. Robots 2	DV	i.V.
Alien Odyssey	DA	67,99	Gabriel Knight 2	DA	74,99	Rivers of Dawn	DV	x67,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99	Gabriel Knight 2	DV	x79,99	Sam & Max	DV	29,99
Angel Devoid	DA	67,99	Gender Wars	DV	69,99	Schleichfahrt	DV	x77,99
Anvil of Dawn	EV	67,99	Gene Wars	DV	x79,99	**Sea Legends**	**DV**	**74,99**
Apache Longbow	DV	74,99	Gobliins 3	DV	19,99	Sens.World o.Soccer	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99	Gobliins Teil 1+2	DV	19,99	**Shannara**	**DV**	**74,99**
Assault Rigs	DA	67,99	Hell	DV	24,99	**Shellshock**	**DV**	**74,99**
ATF Tactical Fight.	**DV**	**84,99**	Heroes of Might&Mag.	DV	74,99	**Shivers**	**DV**	**74,99**
Battle Isle 2&Data	DV	59,99	History Line 14 -18	DV	29,99	**Silent Hunter**	**DA**	**69,99**
Battle Isle 3	DV	69,99	Hugo 3	DV	64,99	Silent Hunter	DV	x69,99
Battle Race	DA	77,99	Indy Car Racing	DA	19,99	Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Battle Team Classic	DV	24,99	**Indy Car Racing 2**	**DV**	**74,99**	Sim City Enhanced	DV	24,99
Battlecruiser 3000 AD	**DV**	**64,99**	**Imperium Romanum**	**DV**	**79,99**	Sim Isle	DV	79,99
Beavis & Butthead	**DA**	**64,99**	Inca 1	DV	19,99	Sim Tower	DV	74,99
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99	Jagged Alliance	DV	89,99	Sim Town	DV	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99	John Madden Footb.96	DA	79,99	Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Big Red Racing	DA	69,99	**Johnny Bazookaton**	**DA**	**x67,99**	Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Biing	DV	59,99	Kingdom of Magic	DV	69,99	Soccer Kid	DV	19,99
Bleifuß	DV	54,99	Kings Quest 7	DV	39,99	Spycraft	DV	x77,99
Braindead 13	**DV**	**64,99**	Lands of Lore 1	DV	34,99	Space Marines	DV	74,99
Bureau 13	DV	19,99	Lemminge 1 + 2	DA	29,99	Space Quest 4	DA	19,99
Buried in Time	DV	74,99	Loadstar	DA	i.V.	Star Gate	DV	x44,99
Burning Steel 4	**DV**	**69,99**	Magic Carpet 2	DV	79,99	Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99
Caesar 2	**DV**	**74,99**	Magic the Gathering	DV	97,99	Star Trek 2	DV	24,99
Carrier Strike Force	DV	74,99	Mechwarrior 2	DV	74,99	Star Trek 3/Final Unity	DV	74,99
Championship Manager 2	DV	89,99	**Mechwarrior 2 Data**	**DA**	**39,99**	Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Championship Pool	DA	29,99	Metal Lords	DV	79,99	Tycoon	DV	54,99	**Steel Panther**	**DV**	**69,99**
Chewy ESC von F5	DV	59,99	Micromasch. 2 Edition	DV	47,99	**This means War**	**DV**	**84,99**	Stonekeep	DV	84,99
Civilization	DV	34,99	Mission Critical	DA	74,99	Thunderscape	DV	69,99	Strike Com.+alle Data's	DA	34,99
CivNet	DV	89,99	Monopoly	DV	59,99	Tie Fighter SVGA	DA	67,99	Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Command Aces o.t.Deep	DV	74,99	Myst / voll deutsch	DV	64,99	**Tilt**	**DV**	**54,99**	Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
Command&Conq.Data	**DV**	**29,99**	NBA Jam Tournem.	DA	84,99	**Time Gate**	**DV**	**77,99**	System Shock	DV	34,99
Command&Conquer	**DV**	**84,99**	**NBA Live 96**	**DA**	**79,99**	**Torin´s Passage**	**DV**	**79,99**	**Teamchef**	**DV**	**84,99**
Congo	DA	77,99	Need for Speed	DV	79,99	Transp. Tycoon del.	DV	84,99	**Terminator FutureSho**	**DV**	**74,99**
Conquerer AD 1086	**DV**	**74,99**	Network	DV	74,99	Trivial Pursuit	DV	74,99	TFX	DV	29,99
Creature Shock	DV	19,99	Nick Faldo Golf	DV	74,99	UFO + Master o.Orion	DV	39,99	**TFX 2000 Eurofight.**	**DV**	**79,99**
Cronicle o.t. Sword	DV	74,99	Novastorm	DA	74,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99	Grundgerät mit Pad		574,99
Cronomaster	DA	74,99	Obsidian	DV	74,99	Ultima Underw. 1+2	DA	34,99	3 D Lemminge	DA	84,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	Operation Crusader	DV	74,99	Vollgas	DV	79,99	Assault Riggs	DA	84,99
Cyberia 2	DV	x74,99	Pacific Strike	DV	74,99	**Warcraft 2**	**DV**	**74,99**	Cyber Speed	DA	84,99
Cybermage	**DV**	**79,99**	Pagan	DV	74,99	Warhammer	DV	69,99	Destruction Derby	DA	94,99
Daggerfall	**DV**	**79,99**	Panzergeneral	DA	74,99	Werewolf vs.Comanche	DV	74,99	Discworld	DA	84,99
Darker	DA	74,99	**Panzergeneral 2**	**DA**	**69,99**	Westwood Compilation:	DV	74,99	Fifa Soccer 96	DA	89,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99	Willi Lembkes Manager	DV	59,99	Goal Storm	DA	94,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99	Pinball Illusions	DA	59,99	**Wing Commander 4**	**DV**	**99,99**	HI - Octane	DA	89,99
Dawn Patrol	DV	24,99	Pinball Wizzard 2000	DA	69,99	Wipeout	DA	84,99	Johnny bazookaton	DA	79,99
Day of Tentacle	DV	34,99	Pitfall	DV	74,99	WipEout	DA	84,99	Kileak the Blood	DA	84,99
Death Gate	DA	74,99	**Pole Position 3,5"**	**DV**	**79,99**	World Cup Golf	DA	84,99	Krazy Ivan	DA	84,99
Deep Space Nine	**DA**	**x77,99**	**Pole Quest -SWAT**	**DA**	**69,99**	Worms	DA	89,99	Loaded	DA	89,99
Der Druidenzirkel	DV	64,99	Police Quest -SWAT	DV	x79,99	**Worms**	**DV**	**64,99**	Novastorm	DA	84,99
Der Patrizier	DV	29,99	Privateer + Data	DA	34,99	WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99	Parodius Deluxe	DA	89,99
Der Planer 2	DV	74,99	Psycho Detective	DA	x74,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99	PGA Golf 96	DA	89,99
Der Seelenturm	DV	67,99	Psycho Pinball	DV	69,99	Zone Riders	DA	67,99	Power Serve	DA	89,99
Destruction Derby	DA	84,99	Quest for Fame	DA	87,99	**Zork Nemesis**		**i.V.**	Raymann	DA	94,99
Die Fugger 2	DV	74,99	RAN Soccer	DV	74,99	" Z "	DV	i.V.	Ridge Racer	DA	94,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99	RAN Trainer 2	DV	69,99				Starblade Alpha	DA	84,99
Die Siedler 2	DV	77,99	Raven Project	DV	57,99				Tekken	DA	99,99
Duke Nukem 3D	**EV**	**i.V.**							Thunderhawk 2	DA	84,99
Dune 2	DV	29,99							To Shine Den	DA	84,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99							Twisted Metal	DA	84,99
Dungeon Master 2	DV	79,99							WipEout	DA	94,99
Earth Worm Jim 1	**DV**	**64,99**							World Cup Golf	DA	84,99
Earth Worm Jim 1 & 2	DA	64,99							Worms	DA	89,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99							WWF Wrestlemania	DA	94,99
Extreme Games	DA	49,99							X-Com Terror	DA	79,99
Extreme Pinball	DA	54,99									
Fantasy General	DA	69,99							**weitere Playstation - Spiele und Zubehör auf Anfrage.**		

Spielelösungen der Fa. Hint Shop 14,90 per Stück

Wing Commander 4 DV 99,99

Command & Conquer Data DV 29,99

Die Siedler 2 DV 77,99

Die Fugger 2 DV 74,99

Silent Hunter DV/DA 69,99

Daggerfall DV 79,99

Shannara DV 74,99

Formula One Grand Prix 2 DV 97,99

Riddle of Master Lu DV 74,99

Duke Nukem 3 - D DA 77,99

Braindead 13 DV 64,99

Spycraft DV 77,99

Sony Play Station

ZUBEHÖR

Logit.Wingm.extrem		**89,99**
Microsoft Sidewinder3D Pr		**89,99**
Gravis Analog Pro		**49,99**
Gravis Game Pad		**34,99**
Gravis Eliminator Card		**39,99**
Gravis Firebird		**119,99**
Gravis Phönix		**179,99**
Thrustm. Joystick Flight 2		**149,99**
Thrustm. Joystick Flight Pr		**239,99**
Thrustm. Joystick F 16		**269,99**
Thrustm. Mark II Wappon		**199,99**
Thrustm. Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität		**239,99**
Thrustm. Fußpaddles		**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme 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.

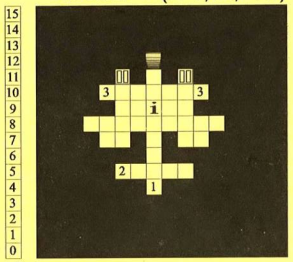
Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Eurocheck 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! **Ladenpreise variieren.**

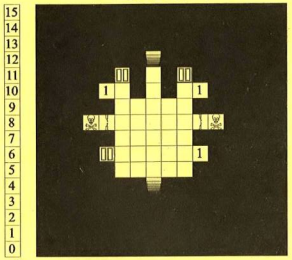
Großer Nordturm

Ebene 1 (D1, 2, 10)



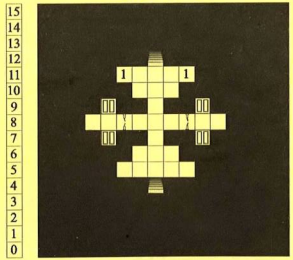
1) Ausgang
2) Reisespiegel
3) Rätselbuch der vokallosen Ritter

Ebene 3



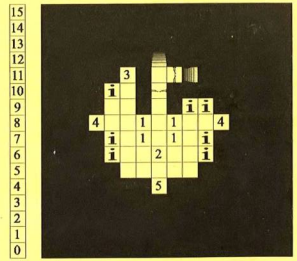
1) Rätselbuch der vokallosen Ritter

Ebene 2



1) Rätselbuch der vokallosen Ritter

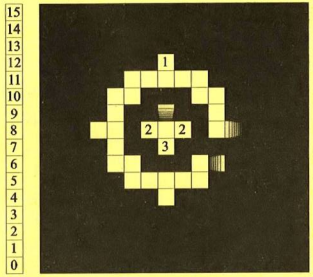
Ebene 4



1) Thron
2) Trohn der Euphorie
3) Thron der Dummheit
4) Energiescheibe
5) Kelch des Schutzes

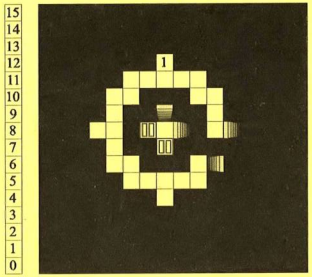
Großer Westturm

Ebene 1 (A3, 4, 9)



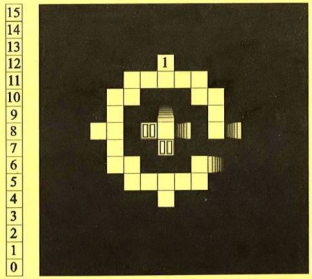
1) Reisespiegel
2) Energiescheibe
3) Pegasusstatue

Ebene 3



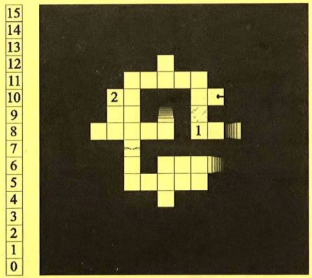
1) Unschuldiger Mönch

Ebene 2



1) Unschuldiger Mönch

Ebene 4



1) Schlüssel zum Westturm
2) Dreyfus, der Priester

Best Web Sites* **Die besten Kicks im World Wide Web von**

CHIP SPECIAL

Surfen im World Wide Web mit den "Best Web Sites"

Sie surfen durch´s Internet und zeigen den Gebühren-Haien eine lange Nase! Die besten Home-Pages zum jeweiligen Thema sind im Heft beschrieben und auf der CD enthalten. Und wenn Sie wollen, genügt ein Mausklick, und Sie sind mitten drin...

Das Besondere dieser Ausgabe:

Hybrid-CD
das heißt Surf-Spaß für Windows, OS/2 und Macintosh.

Diesmal: Fun im Internet
Also Hollywood und Spielfilme, Sport und Reisen, Hobby und Kunst, Erotik und Fantasy, Comics und Cartoons, und und und...

Direkter Internetzugang
Per Knopfdruck können aus der CD heraus Online-Verbindungen hergestellt werden

Dazu auf der CD
Internet-Zugang für 30 Tage, WWW-Browser, Internet-Shareware und vieles mehr.



*Diese Reihe erscheint alle 3 Monate

Let´s have fun!

CHIP SPECIAL:
Best Web Sites
Fun im Internet
Ca. 100 Seiten
ISBN 3-8259-1372-4
DM 29,00
inklusiv
1 Hybrid-CD!

FAXCOUPON: 0931/418-2120
oder Telefon: 0931/418-2283

Ja, bitte schicken Sie mir nebenstehenden Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil
(Inland DM 4,50, Ausland DM 8,-)

Vogel Computer Presse · 97064 Würzburg

Name, Vorname

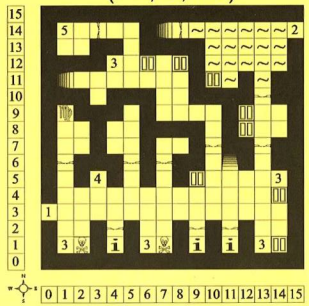
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

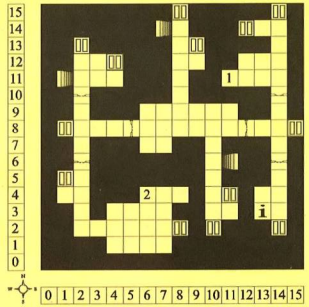
4843

Uferstadt
(F2, 3, 15)



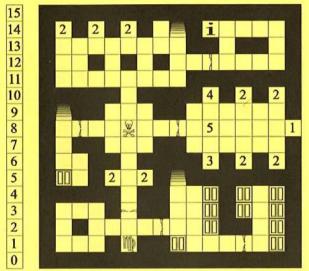
1) Ausgang
2) Pfad zur Insel
3) Gefangener
4) Schädel mit Rätsel
5) Paß für Necropolis

Kanalisation



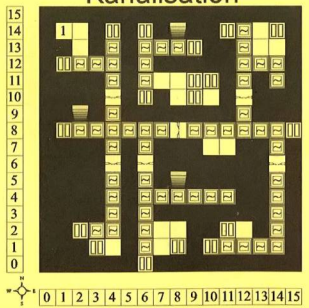
1) Drachenstatue 2) Joseph, der Gebetsmeister

Necropolis
(B2, 8, 12)



1) Ausgang
2) Buch der Toten
3) Monsterschädel
4) Goldstatuette
5) Sandro, der Herr der Untoten

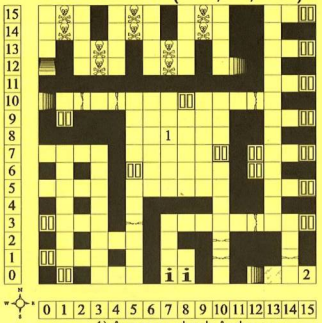
Kanalisation



1) Sandros Herz

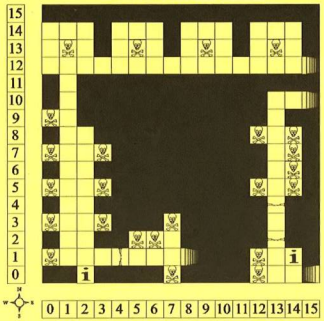
Schloß Giftzahn

Ebene 1 (F1, 9, 11)

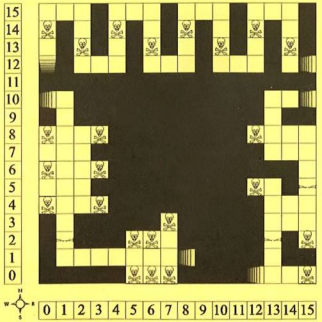


1) Ausgang, durch Ambrose
2) Gong

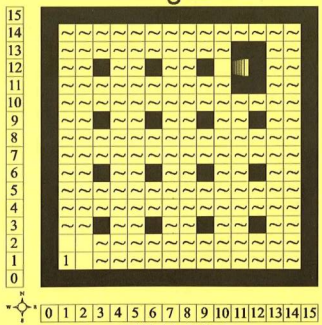
Ebene 3



Ebene 2



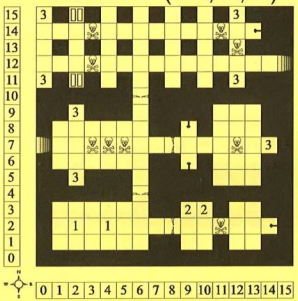
Dungeon



1) Königin Kalindra

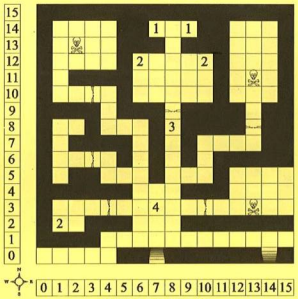
Rindentempel

Ebene 1 (C4, 2, 8)



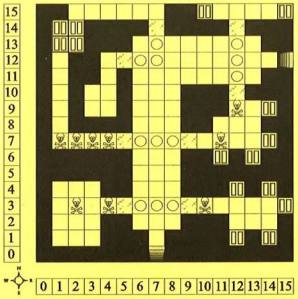
1) Brunnen
2) Gefangene
3) Buch über die Rinde

Ebene 3

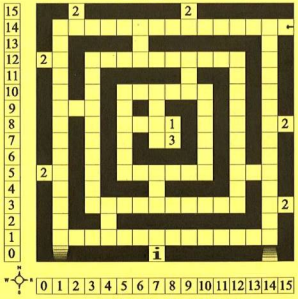


1) Buch der Rinde
2) Gefangener
3) Shaalth der Orkkönig
4) Brunnen

Ebene 2

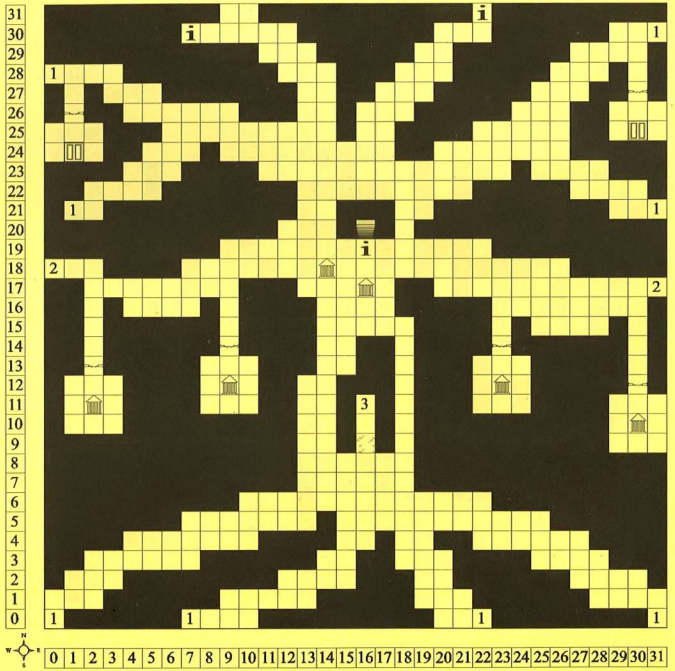


Ebene 4



1) Shaalth, der Orkkönig
2) Sanduhr
3) Brunnen

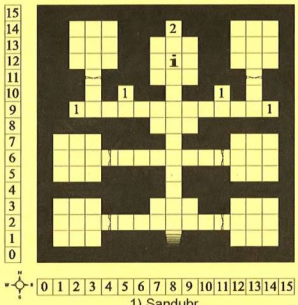
Ebene 5



1) Monsterschädel
2) Energiescheibe
3) Rindenmann

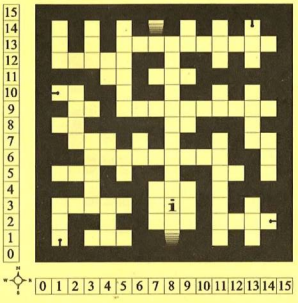
Dungeon der verlorenen Seelen (F2, 6, 10)

Ebene 1

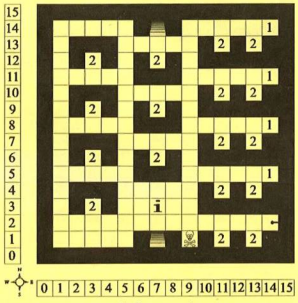


1) Sanduhr
2) Ausgang

Ebene 3

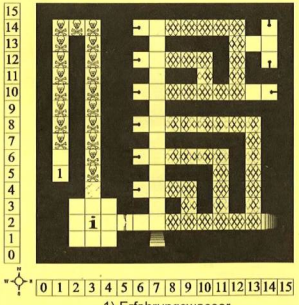


Ebene 2



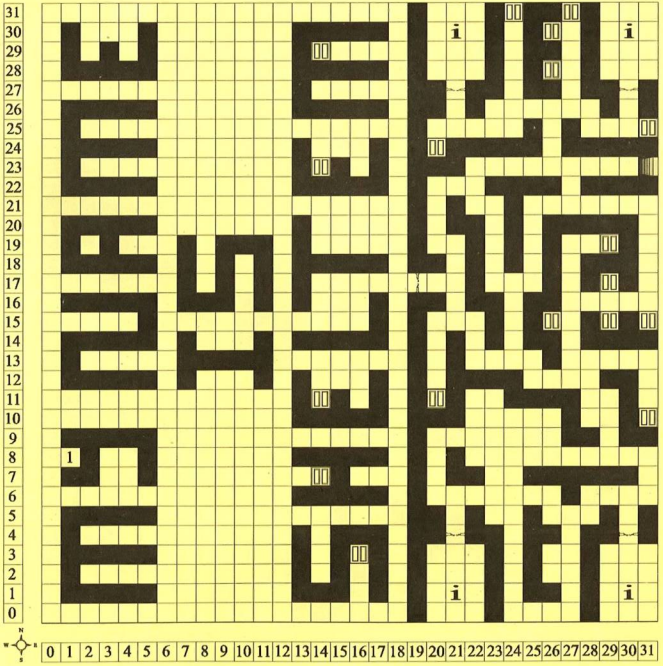
1) Sonnenuhr
2) Brunnen

Ebene 4



1) Erfahrungswasser

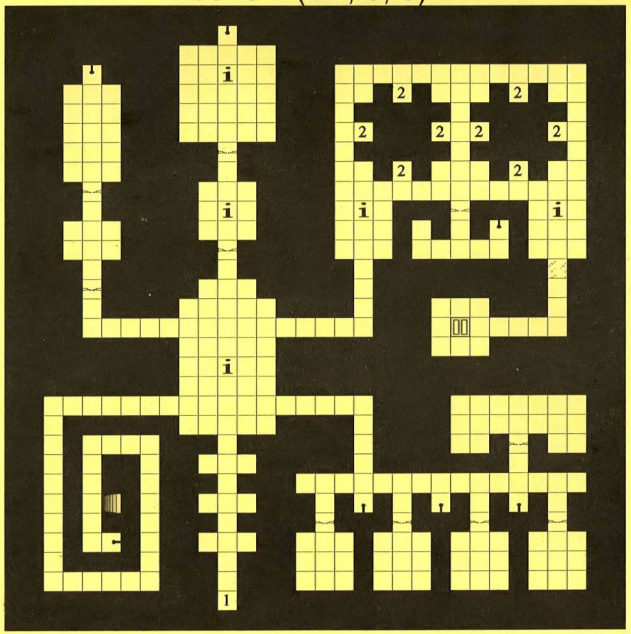
Ebene 5



1) Singvogel der Heiterkeit

Die große Pyramide

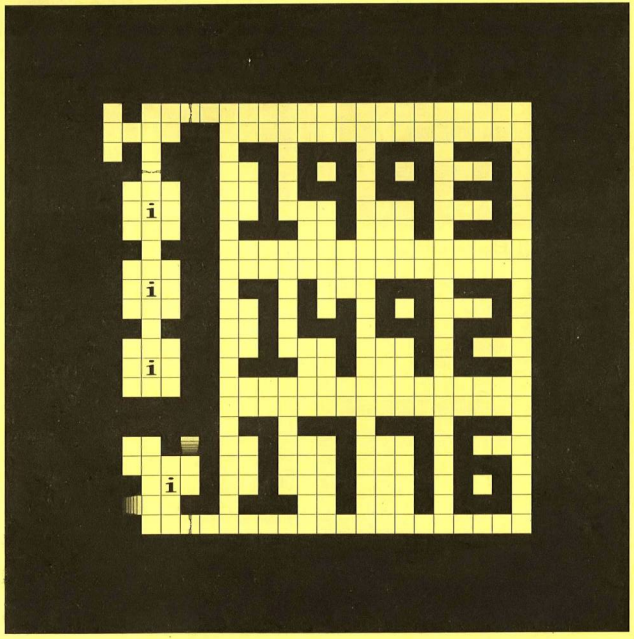
Ebene 1 (D2, 0, 5)



1) Ausgang 2) Rätselkopf

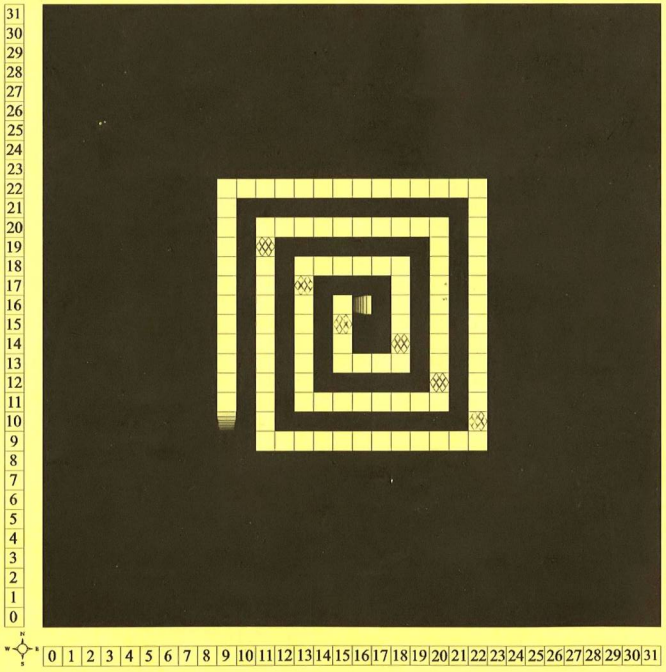
Die große Pyramide

Ebene 2



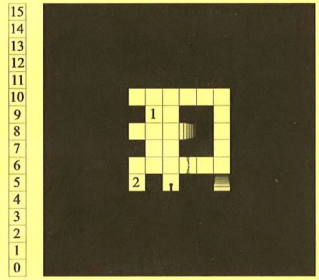
Die große Pyramide

Ebene 3



Die große Pyramide

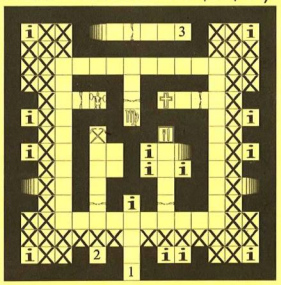
Ebene 4



1) Drachenpharao
2) Safe

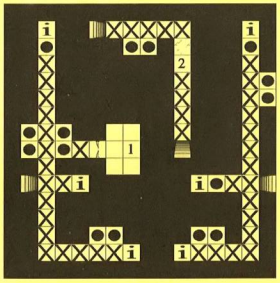
Olympus

(Himmelstraße C2, 2, 7)



1) Ausgang
2) Eintritt in die Magiergilde
3) Seelenbox

Kanalisation



1) Cyrano, der Kuscheltierhändler
2) Rätsel

Drei Dinge braucht der Mensch:

Jetzt ist Schluß mit Rätseln im PC-Spielemarkt! Denn PC PLAYER bringts:

Lösungen, Lösungen, Lösungen.

PC Player.

Und das zum halben Preis für die nächsten drei Ausgaben!

PC Player.

PC Player.



3x PC PLAYER plus (mit CD-Rom) für 20,-DM!

Kritisch-kompetente Spiele-Tests, ein ausführlicher Lösungsteil und Hintergrundberichte über Hard- und Software – das steckt in jeder PC PLAYER – Ausgabe. Doch mindestens genauso wichtig ist, wie es drinsteckt. Und da verweisen wir am liebsten auf unseren Ruf, eines der besten PC Spielemagazine mit Niveau zu sein. Woran nicht nur wir unsere Freude haben, sondern auch Sie. Denn soviel Qualität finden Sie in nächster Zeit höchstens dreimal – allerdings nur bei diesem besonderen Angebot. Also : Testen Sie die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER und sparen Sie dabei 50% – egal, ob mit oder ohne CD-ROM!

3x PC PLAYER für 10,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PC PLAYER zum Freudenpreis!

☐ JA, PC PLAYER will ich testen und dabei 50% sparen (3x PC PLAYER für nur 10,- DM)!

☐ JA, PC PLAYER plus mit CD-ROM will ich testen und dabei fast 50% sparen (3x PC PLAYER plus für nur 20,- DM)!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung der PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER DM 6,- pro Heft statt DM 7,-/PC PLAYER plus DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

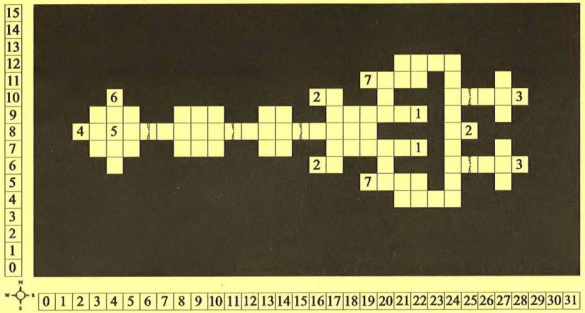
Datum, 2. Unterschrift

CBS 63

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

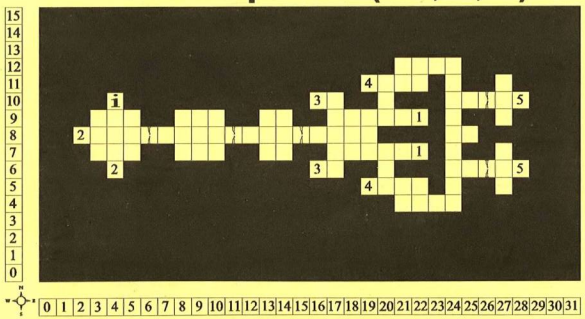
Sankt und Rosen

Fluchtkapsel 1 (B2, 3, 8)



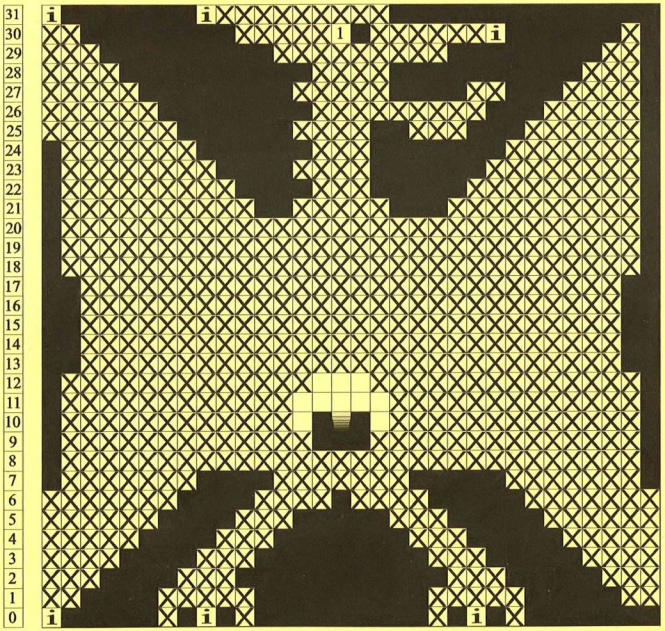
1) Ausgang 2) Hauptkraftgenerator
3) Seltsames Gerät 4) Rätsel 5) Corak
6) Coraks Logbuch 7) Phasersteuerung

Fluchtkapsel 2 (B1, 2, 9)



1) Ausgang 2) Defekter Computer 3) Feuerleit-Computer
4) Phasersteuerung 5) Seltsames Gerät

Drachenwolken



1) Silberne ID Card



Die Volltreffer aus dem Hause Tronic



In'side MULTIMEDIA

Die erste monatliche Zeitschrift mit CD-ROM! Computertechnik und Multimedia verstehen und erleben. Umfangreiche, multimedial aufbereitete Informationen!



PC SPIEL

Spiele-Power ohne Ende! Tips, Tricks, Trends, Facts, News, Infos, Stories, Hintergründe, Videos, Demos und noch vieles mehr!



in'side online

Fit für die große, weite Welt der Datennetze – mit Praxisinformationen, Orientierungshilfen und Backgroundberichten.

Sichern Sie sich noch heute Ihr Heft!

Wir haben das Know-how

- Sie das Vergnügen!

Rufen Sie uns gleich an!
Telefon: 0 56 51/97 96 19

Tronic-Verlag
Abonnement-Verwaltung
Postfach 1870
37258 Eschwege

oder bestellen Sie per Fax:
0 56 51/97 96 44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO.KG



PC SPIEL SPECIAL

Ausgesuchte Themen aus dem Spielesektor sorgen für noch mehr Spaß am PC. Passende Shareware, Demos und oft auch eine Vollversion findet man auf der beiliegenden CD.



IMM EXTRA

Behandelt Spezialthemen aus der Software- und Hardwarebranche. Auf der CD-ROM sind neben den wichtigsten Artikeln aus dem Magazin jede Menge Test- und Demoprogramme enthalten.

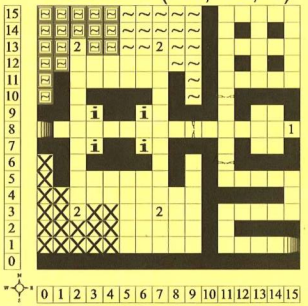


In'side SHAREWARE

Hilft dem Leser, sich im Angebotsdschungel zurechtzufinden und berichtet über Shareware-Highlights, Preise und Bezugsquellen. Alle vorgestellten Shareware-Programme sind auf der CD enthalten.

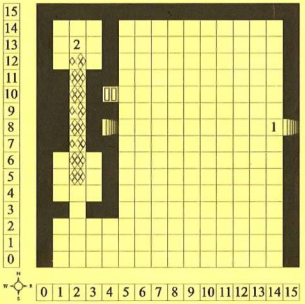
Schloß Alamar

Ebene 1 (A1, 10, 4)



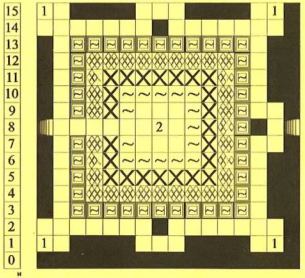
1) Ausgang) 2) Lavakopf

Ebene 3



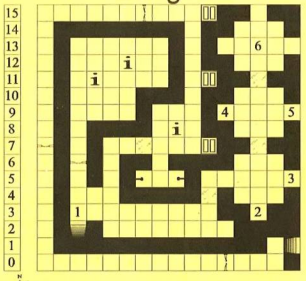
1) Elementarebene 2) Sheltem

Ebene 2



1) Uhren 2) Rätselkopf

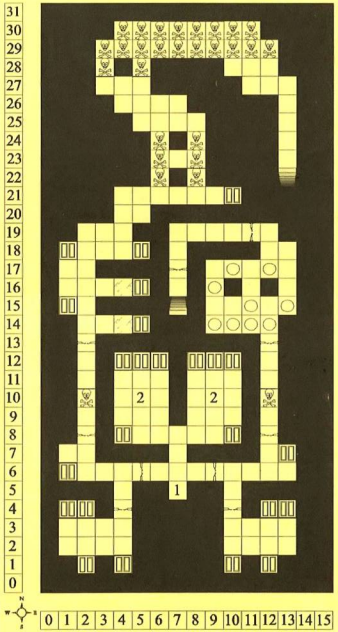
Dungeon



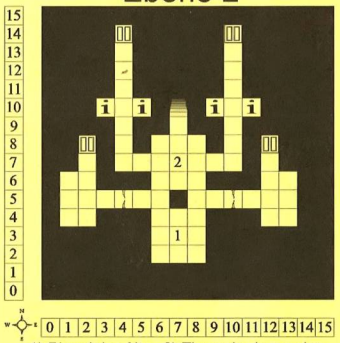
1) Weg zu Shangri-La
2) Schlüssel zum Drachenturm
3) Monsterschädel
4) Schlüssel zum dunklen Turm
5) Monsterschädel 6) Prinz Roland

Südliche Sphinx

Ebene 1 (A2, 11, 9)

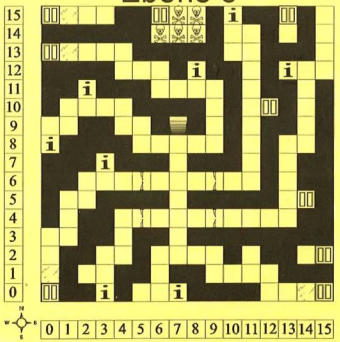


Ebene 2



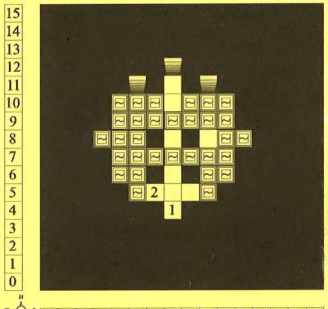
1) Picard der Alte 2) Thron der Legenden

Ebene 3



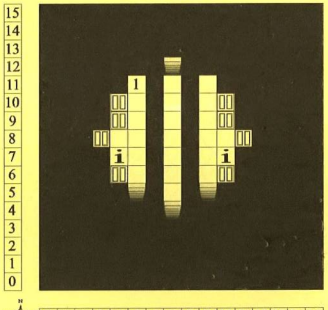
Drachenturm

Ebene 1 (D1, 10, 5)



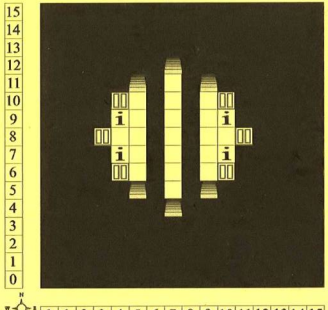
1) Ausgang 2) Magier

Ebene 3

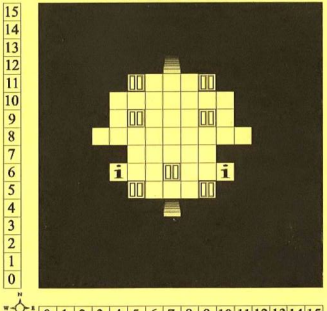


1) Drachenei

Ebene 2

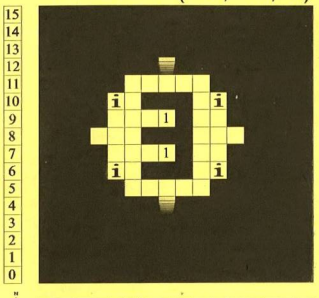


Ebene 4



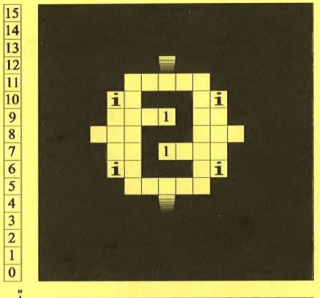
Dunkler Turm

Ebene 1 (B3, 11, 0)



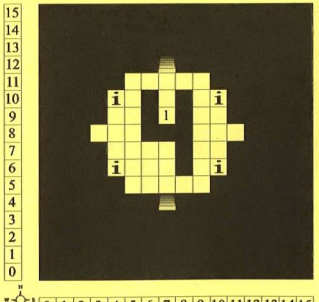
1) Gong

Ebene 3



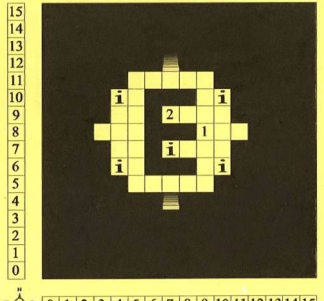
1) Gong

Ebene 2



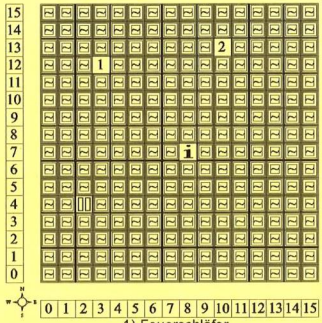
1) Gong

Ebene 4



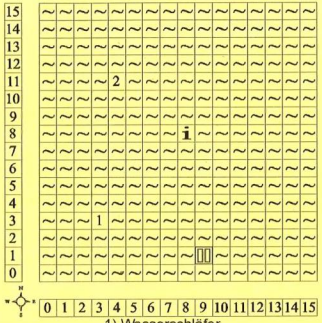
1) Goldene ID-Karte
2) Rätselkopf

Feuerebene



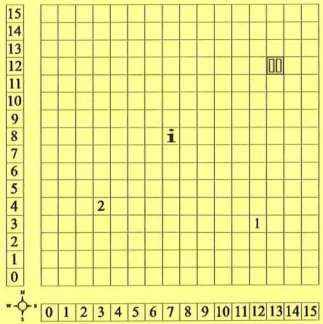
1) Feuerschläfer
2) Schrein

Wasserebene



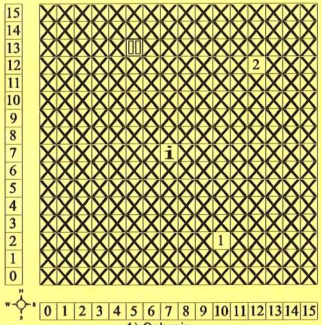
1) Wasserschläfer
2) Schrein

Erdebene



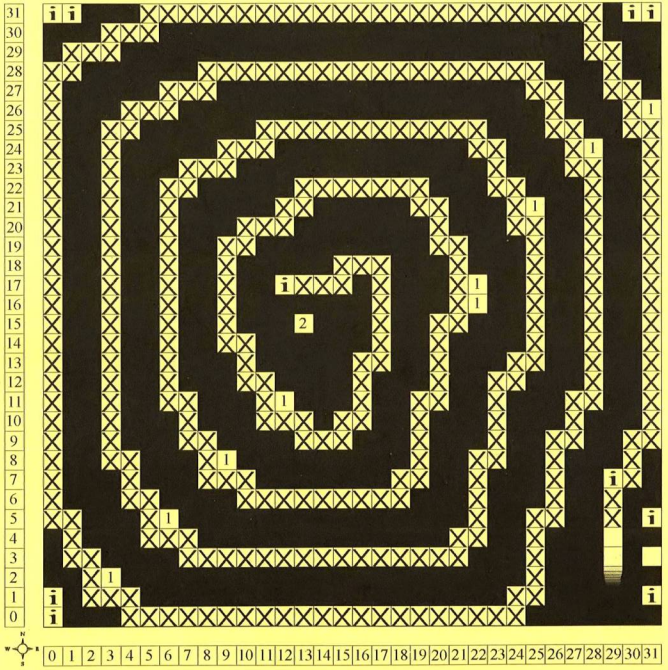
1) Erdschläfer
2) Schrein

Luftebene



1) Schrein
2) Luftschläfer

Wolken der Alten



1) Rastplätze 2) Finale

Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: 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 **reguläres 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 AUSDRUCKEN BZW. 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 reguläres 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 _____

Ort und Name der Bank _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

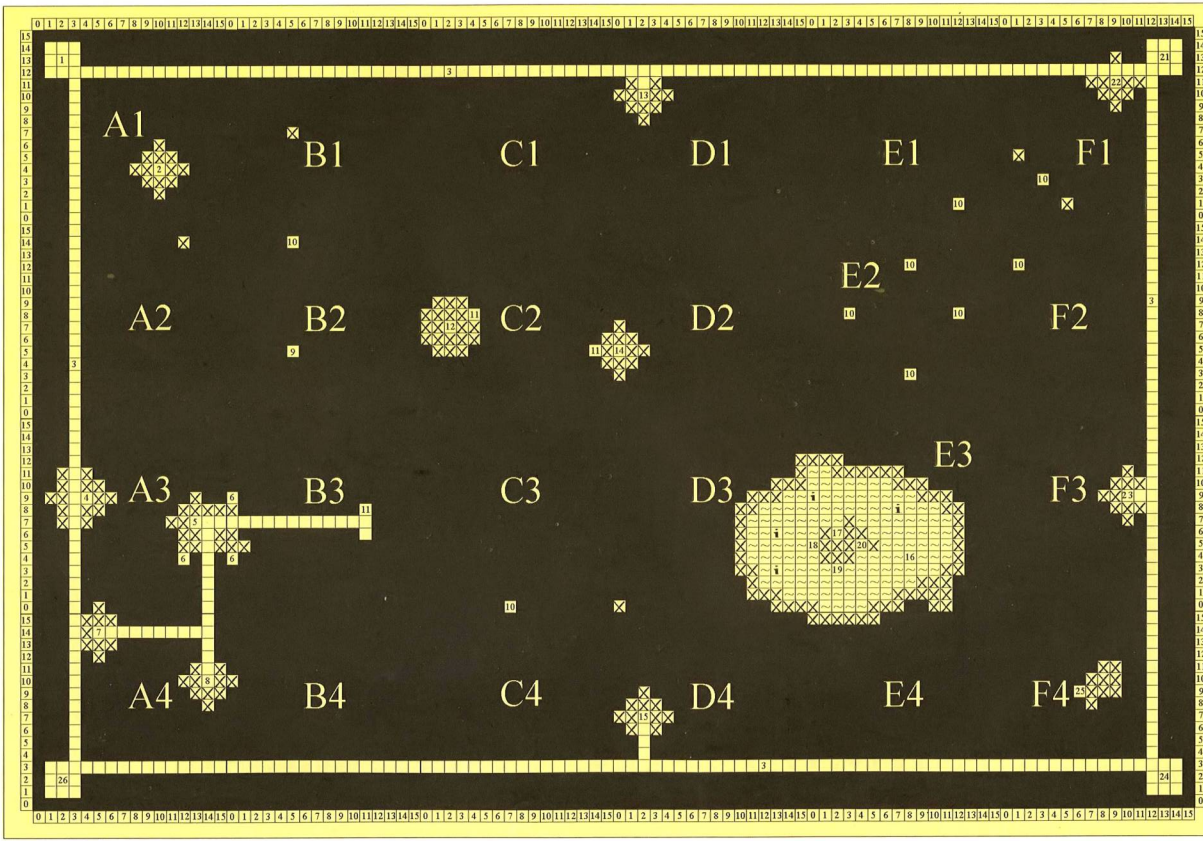
Plz./Ort _____

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



Himmelsstraße

1) Eingang zur Feuerebene
2) Megadrache und Eingang ins Schloß Alamar
3) Händler der Elemente
4) Eingang zum großen Westturm
5) Brunnen mit nach unten führendem Seil
6) Brunnen der Dunkelheit
7) Eingang ins Schloß Kalindra
8) Eingang in Ellingers Turm
9) Schild
10) Aladins Wunderlampe
11) Lucio, Bootsmann der Götter
12) Olympus
13) Eingang zum großen Nordturm
14) Eingang in die große Pyramide
15) Eingang zum großen Südturm
16) Wasserstrudel, der hinabführt
17) Wardoz, der Blaue
18) Rahib, der Skarabäenhändler
19) Clara, der Kalte
20) Dorion, der Energiehändler
21) Eingang zur Luftebene
22) Eingang zu Schloß Giftzahn
23) Eingang zum großen Ostturm
24) Eingang zur Erdebene
25) Lucky, der Bootsmann des Sees
26) Eingang zur Wasserebene

PC Shopping geht man mit der PC-SHOPPING!





PC-SHOPPING ist das Magazin für den Hard- und Softwareeinkauf. Als eine der führenden PC-Zeitschriften informiert die PC-SHOPPING jeden Monat aktuell über die neuesten EDV-Trends und berät Ihre Leser kompetent beim EDV-Einkauf.

Die PC-SHOPPING bietet eine große Auswahl an Produktanzeigen und gezielter Redaktion für Ihren optimalen Einkauf. Durch die Produktvielfalt und den heraustrennbaren Einkaufsführer mit über 4.000 Produkten mit Monatsdurchschnittspreisen wird ein übersichtlicher Preisvergleich und eine ausführliche Kaufberatung garantiert. Und das alles bequem von zu Hause oder vom Arbeitsplatz aus. Denn bestellen können Sie in der PC-SHOPPING natürlich direkt, ohne Umwege.

Darüber hinaus berichtet die PC-SHOPPING u.a. über die neuesten Markt-News, prüft in umfassenden Tests objektiv interessante EDV-Neuerscheinungen und präsentiert auf 16 Seiten "Tips & Tricks" von Lesern für Leser. Natürlich als Heft im Heft zum Heraustrennen und Sammeln.

Wenn Sie also wissen wollen, was rund um den PC-Markt angesagt ist und beim Einkauf Geld sparen möchten, dann gehen Sie doch mal PC Shopping mit der PC-SHOPPING.

Bestellen Sie Ihr persönliches Schnupper-Abo:
3 Ausgaben für nur 12 Mark!
Abo-Info: PC-SHOPPING • Leserservice 731 • Vogel Verlag
97064 Würzburg • Fax: 09 31 / 4 18 - 21 20

Die PC-SHOPPING hat's:

- **Aussagekräftige Tests zu Hard- und Softwareprodukten**
- **Klare Kaufberatungen**
- **CD-ROMs, Spiele und Shareware**
- **Großer Online-Teil**

Extras zum Heraustrennen und Sammeln:

- **Tips & Tricks**
- **Einkaufsführer mit über 4.000 Produkten mit Monatspreisen**

vmm

Für nur 5,50 DM an jedem Kiosk!

Mehr Licht!

Dunkel ist's in den unterirdischen Labyrinthen von Stonekeep, und es wimmelt nur so von allerlei Viecherei. Einige der possierlichen Geschöpfe haben sich als Ameisen verkleidet, andere haben Schwerter in der Hand, mit denen Sie wild in der Luft herumfuchteln. Dumm, wenn sie den Helden treffen!



Also, dachte ich mir, also setze ich mich eben mal eine Stunde vor den PC, spiele ein bißchen mit dieser CD herum und schreibe ein Artikelchen darüber, ist ja schließlich nicht mein erstes Rollenspiel. Ab ins Dungeon und die Gegner erschlagen und... Moment, ich habe noch gar keine Waffe! Naja, irgendwo

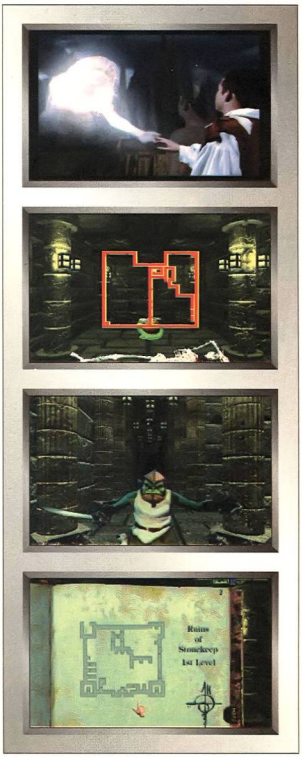


wird eine liegen. Diesen Ork, der da gerade vor mir auftaucht, kann ich auch mit der bloßen Hand erschlagen. Wie? Game over? Nanu.

So einfach ist es dieses Mal nicht. Nach einer langen Durststrecke bringt Interplay endlich wieder einen richtigen Rollenspiel-Knüller auf den Markt. Zwar ist die Hintergrundstory nicht preisverdächtig, aber die Umsetzung, besonders die Führung der Figuren, könnte Maßstäbe setzen.

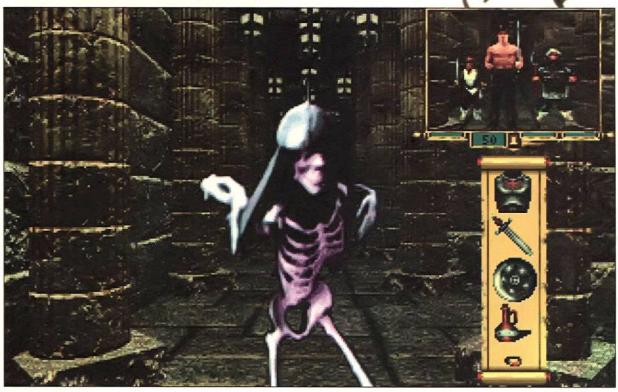
Doch zunächst zur Story. Die Animation zu Beginn klärt uns darüber auf, wie einst eine Stadt von einem Drachen vernichtet und anschließend begraben wurde. Der einzige Überlebende, damals ein kleiner Junge, kehrt nun in diese Stadt unter der Erde zurück. Eine Fee empfängt den Kämpen und führt ihn zu einem Unhold, der die Dame mit einem Zauber bannt. Bevor der Schurke verschwindet, wird unserem Helden mitgeteilt, wie er die Fee von ihrem Schicksal und das Land von einer düsteren Bedrohung befreien kann.

Und nun steht er da, ohne Kleidung, Waffen, Nahrung oder sonstige nützliche Dinge. Alles, was zu sehen ist, sind ekelhaft große Ameisen in vielen leeren Gängen, ab und zu ein Skelett und hier und da verschlossene Türen. Deshalb gleich ein Tip: Als Spieler sollte man das erste Stockwerk gründlich durchsuchen. In einem der Räume ist beispielsweise ein Messer versteckt, die Grundausrüstung für erfolgreiche Orkschlächter. Auch sogenannte Spielefreaks sollten besser nicht versuchen, die kleinen grünen Gesellen mit der bloßen Faust zu töten. Besonders wichtig ist das Journal, in dem alle Informationen notiert werden. Ohne das Buch kann keine Karte über das unterirdische Labyrinth geführt werden, und auch die Anwendung der Zaubersprüche wird schwierig. Beim Versuch, das Journal zu erlangen, kann der Spieler gleich ein wenig seine kämpferischen Qualitäten testen und sich mit der Steuerung anfreunden.





Spieglein, Spieglein...



Die ist etwas gewöhnungsbedürftig und erfordert gute Auge-Hand-Koordination. Dafür ist sie exakter als alles, was man bisher bei PC-Rollenspielen gesehen hat. Mit der Maus wird das Ziel anvisiert, ein Klick mit der Taste löst den Schlag aus. Wird der Zeiger auf einen Gegenstand bewegt, verwandelt er sich in eine Hand. Gleichzeitig werden auf dem Akionsbildschirm ein Spiegel und eine Schriftrolle sichtbar, mit denen der Spieler seine Habseligkeiten verwaltet. Der Held im Spiegel kann herangezoomt, mit Gegenständen und Kleidern ausgestattet oder gefüttert werden. Diese Steuerung erweist sich nach einiger Übung auch im Kampf als bequem, wenn es zum Beispiel gilt, zwei Feinde gleichzeitig niederzumetzeln. Auch die Anwendung von Magie ist hervorragend einfach. Die Zauber sind als Runen überall im Dungeon versteckt und müssen in einen hölzernen Manastab geritzt werden, von dem man sie im Bedarfsfall ablesen kann. Ist die Energie des Stabes verbraucht, muß der Held sich einen neuen suchen, so einfach ist das!



Besonders lobenswert ist die grafische und klangliche Umsetzung, die allerdings erst mit einem Pentium so richtig zur Geltung kommt. Schon das exakte Scrolling ist ein Genuß, wenn man durch die Gänge zieht. Keine Menüs und Zustandsmonitore stören die Aktionen, die allesamt auf einem Full Screen ablaufen. Man möchte fast schon von einem neuen Rollenspielgefühl sprechen. Und auch Spielern, die bereits sämtliche Klassiker des Genres durchgearbeitet haben, wird vielleicht endlich mal wieder dieser wohlige Schauer über den Rücken ziehen, den man verloren glaubte. Die Monster tauchen nicht in einem zwei mal zwei Zentimeter großen Fenster auf, es wird keine Lupe benötigt, um das Goldstück auf dem Boden zu entdecken. Die Gefahren erscheinen eindringlicher und auch ein bißchen echter. Gut gelungen ist auch die Sprachausgabe, die von den meisten Soundkarten unterstützt wird. Zusammen mit den Soundeffekten eine schöne Mischung für die Ohren.

Dieses Abenteuer macht einfach höllischen Spaß, vor allem, wenn man die Steuerung im Griff hat. Dann erschließt sich dem Menschen vor dem Monitor auch der Spielwitz. Wie in einem Rollenspiel üblich, muß er nicht alleine durch die garstige Umgebung streifen. Ein Grüppchen anderer Gesellen steht dem Helden zur Seite, die allerdings nicht nicht wie bei einer Musterung beim örtlichen Kreiswehrersatzamt angeheuert werden, sondern ebenfalls durch die unterirdische Stadt streifen und ihren eigenen Geschäften nachgehen. Sie entwickeln sogar ein gewisses Eigenleben, das den Spieler mal verzweifeln läßt, ein anderes Mal zum Lachen bringt. Egal, wie verschroben die Mitstreiter sein mögen, man wird sie sich zur Seite wünschen, denn dieses Spiel wird nicht einfach so durchgespielt. Wie die Programmierer von Interplay scheinen mittlerweile auch die Gegner dazugelernt zu haben. Die Waffen sollten geschärft und der Geist wach sein, damit auch diese CD-Rom endlich einmal mit dem Vermerk „gelöst und überlebt" ins Regal gestellt werden kann.

prm



AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

Name:	**Stonekeep**
Inhalt:	**Rollenspiel**
Preis:	**ca. DM 100,-**
Hersteller:	**Interplay**
Vertrieb:	**Acclaim, München**
Systemvoraussetzungen:	**486DX/2, 8 MB RAM,**



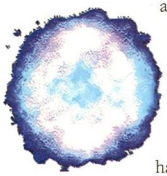
Sternenzauber



Wir sind nicht allein - zumindest scheint diese Möglichkeit nach der Entdeckung ferner Planeten und dem Nachweis von Antimaterie nicht mehr ganz so absurd zu klingen. The Logic Factory liefert nun das gute Spiel zur richtigen Zeit: eine fesselnde, phantasievolle und intelligente Science-Fiction-Simulation mit interstellarem Unterhaltungswert. Aber selbst am PC ist es gar nicht so leicht, ein galaktisches Volk in eine gesicherte und wohlhabende Zukunft zu führen.

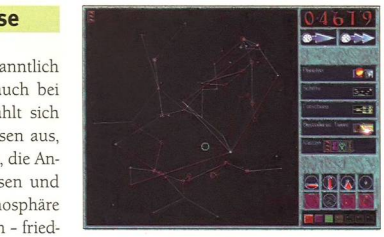


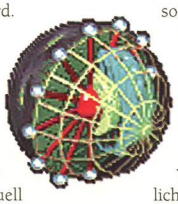
Zugegeben, manchmal gäbe es gute Gründe, die Simulationsfreaks unter den PC-Spielern für eine besonders seltsame, eventuell sogar schützenswerte Spezies zu halten. Denn gerade diejenigen Spielkomponenten und Zutaten, denen der Rest der großen Spaßgemeinde bedingungslos immense Summen auf dem Altar der Chips und Megabytes opfert, also Sound, Grafik, Geschwindigkeit etc., scheinen für den Simulanten kein allzu großes Gewicht zu haben, ganz im Gegenteil, wochenlange unspektakuläre Hingabe an die Entwicklung einer Stadt oder einer Ameisenkolonie spricht für sich! Doch für alle, die noch meinen, Simulationsspiele seien nur etwas für frühreife Mathegenies und verströmten den Charme einer Tabellenkalkulation gepaart mit Rechenschiebermief gibt es jetzt als sofort süchtigmachende Einstiegsdroge ASCENDANCY - spannende Unterhaltung auch für Neulinge oder Simulationsgegner.

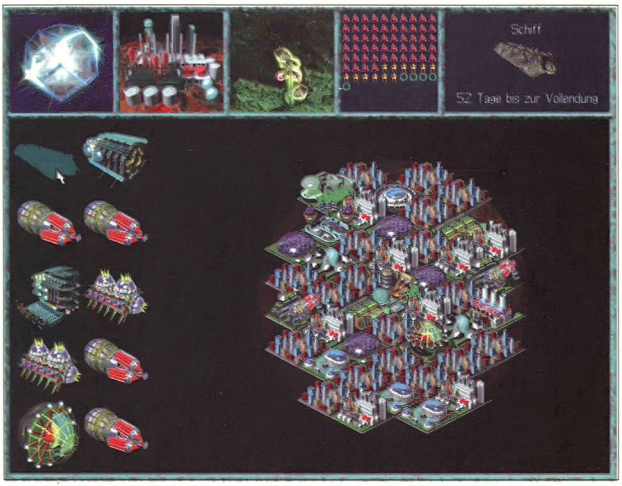


Masters of the Universe

Die einfachsten Dinge sind bekanntlich immer noch die besten - so auch bei ASCENDANCY. Der Spieler wählt sich eine von 21 verschiedenen Rassen aus, bestimmt die Größe der Galaxis, die Anzahl der darin lebenden Rassen und die vorherrschende Atmosphäre zwischen den Völkern - friedlich, neutral oder feindlich. Das ist mit ein paar Mausklicks schnell getan, und schon entwickelt sich ein überraschend komplexes und aufregendes Spiel, das aber jederzeit überschaubar bleibt und garantiert nicht langweilig wird. Bei ASCENDANCY geht es schlicht und einfach darum, die eigene Rasse im Wettkampf mit den anderen möglichst weit vorne zu sehen. Jede dieser Rassen hat ihren eigenen Charakter und ein einzigartiges Talent, das eventuell sogar spielentscheidend sein kann. So können die Ungooma kurzzeitig andere Spezies steuern, die Chamachies sind erfolgreiche Ingenieure und Erfinder, die Orfa zähe Überlebenskünstler. Grundlage für den Erfolg der eigenen Rasse ist die Erforschung des Weltraums und die Kolonisierung neuentdeckter Welten. Bevor es aber soweit ist, muß erst einmal auf dem Heimatplaneten eine solide Infrastruktur geschaffen werden, das heißt, das planetare Management der Ressorts Industrie, Forschung, Wachstum und Bevölkerung sollte einigermaßen umsichtig und erfolgreich sein. Erst danach, wenn der Stand der Forschung nach und nach ein gewisses Niveau erreicht hat, ist es möglich, Raumschiffe zu bauen und nach den Sternen zu greifen. Dies sollte so schnell wie möglich geschehen, um nicht schon nach der ersten halben Stunde heillos ins Hintertreffen zu geraten. Außerdem darf man als frischgebackener

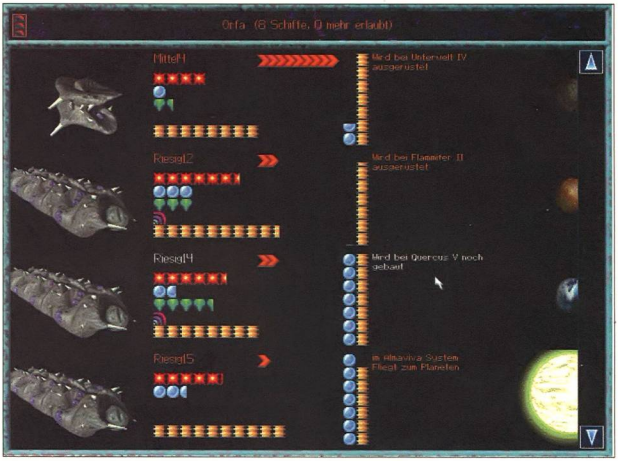


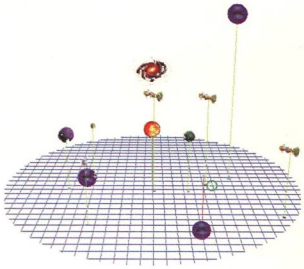






Flottenkommandeur nicht blindlings sein neu gebautes Raumschiff auf eine Mission schicken, bevor man nicht sicher ist, daß das technologische Know-how alle wichtigen Komponeneten bereithält, die für Reisen im All und Kolonisierungsaufträge nötig sind. Alle Planeten und Kolonien werden nach dem gleichen Prinzip verwaltet und entwickelt. Verschiedene Grundstücke müssen mit diversen nützlichen Gebäuden und sonstigen Einrichtungen bebaut werden - eine Arbeit, die man gerne dem Computer überläßt, sobald das eigene Imperium mehr als ein halbes Dutzend Kolonien umfaßt. Der PC steuert auch recht ordentlich die anderen am Spiel beteiligten Völker, obwohl deren Aktionen zuweilen etwas harmlos oder zumindest leicht zu durchschauen sind.





Live long and prosper



Das richtige Space-Opera-Gefühl stellt sich spätestens nach den ersten Kontakten und Begegnungen mit anderen Rassen ein. Wohlgemerkt, bis zum Zeitpunkt des ersten wie auch immer gearteten Aufeinandertreffens wissen wir nicht, mit welchen fragwürdigen Aliens wir unseren stellaren Hinterhof teilen müssen. Da ist für manche Überraschung gesorgt - von der urplötzlichen Kriegserklärung bis hin zu überschwenglichen Freundschaftsangeboten, und diplomatisches Geschick ist auf Dauer erfolgversprechender als ein ständig nervöser Finger am Abzug der Impulskanonen und Phasenbomben. Die anderen am Spiel beteiligten Rassen lassen sich jederzeit auf einem Extrabildschirm kontaktieren, wo man vielfältige Optionen für die Kommunikation hat, Geheimdienstinformationen inklusive. Jede Rasse präsentiert sich dazu noch mit ihren spezifischen Umgangsformen und einer passenden Hintergrundmusik. Das strategische Spielniveau läßt an Vielschichtigkeit und Komplexität nichts zu wünschen übrig. Das allein reicht schon für gute Noten, doch betrachtet man noch Grafik, Sound, Einfallsreichtum und Benutzerfreundlichkeit, dann kann man getrost ein paar Lobeshymnen mehr singen. Verschiedene Bildschirmfunktionen versorgen mit allen wesentlichen Informationen, Sternenkarten lassen sich beliebig drehen und zoomen (selbstverständlich in hochauflösender SVGA-Graphik), selbst die Duelle zwischen den Schiffen sind liebevoll bis ins kleinste Detail mit Detonationswölkchen und verschiedenen Waffengeräuschen versehen. Die Designer haben eine schier unendliche Phantasie bei der Darstellung und Benennung von Ausrüstungsgegenständen und Forschungsthemen bewiesen, und der Soundtrack würde jedem Science-Fiction-Spektakel im Kino zur Ehre gereichen. Trotz der (noch) fehlenden Multiplayer-Funktion ist ASCENDANCY ein Muß für alle Sternenflotten-Kadetten! Picard Ende.



mz





AUF DER HEFT-CD DEMO

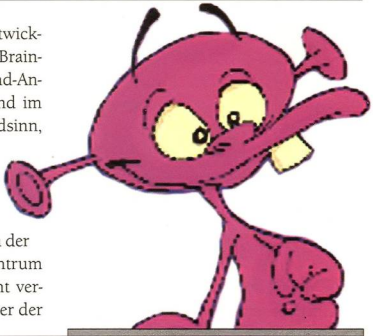
KURZINFO

Name:	**Ascendancy**
Inhalt:	**Science-Fiction-Strategie-Simulation**
Preis:	**ca. DM 100,-**
Hersteller:	**The Logic Factory**
Vertrieb:	**Softgold, Kaarst**
Systemvoraussetzungen:	**486/33, 6 MB RAM,**

007 - die Lizenz zum Blödsinn



Die Geschichte von Chewy, dem rosaroten Rebellen mit ständigem Heißhunger auf Space Burger, ist schnell erzählt: Zusammen mit seinem wackeren Mitstreiter und besten Freund Clint erhält der Weltraum-James-Bond den Sonderauftrag, das Geheimnis um den roten Glump, die neue Wunderwaffe der Borx, zu lüften.



Ausgerüstet mit den neuesten Entwicklungen des genialen Erfinders Brainstorm - eine weitere James-Bond-Anleihe, für die „Q" Pate stand - und im Besitz der Lizenz zum totalen Blödsinn, machen sich beide auf den Weg.
Der einleitende Kurzcomic des Handbuchs verrät, daß diese Mission keine große Hürde für die beiden Helden darstellt. Doch nach der Flucht vom Planeten F5, dem Zentrum der Borx, läuft einiges schief. Clint verschwindet in einem Wurmloch über der





Erde, Chewy wird von den Borx gefangen genommen und anschließend mit Spinatfütterungen gequält. Sein dringlichstes Anliegen ist es folglich, F5 auf dem schnellsten Wege wieder zu verlassen, um sich endlich auf die Suche nach seinem verschollenen Freund begeben zu können. Hier setzt das eigentliche Spielgeschehen ein. Mit List und Tücke und ein wenig Schleim an den Füßen gelingt Chewy schließlich die Flucht - kurz darauf findet er sich auf der Erde wieder.
Und das wäre sie auch fast schon gewesen, die Story von Chewy Bond, wenn da nicht noch eine Unmenge an überdrehten, schrägen und aberwitzigen Abenteuern und Ereignissen den weiteren Weg des pinkfarbenen Helden pflastern würde. So muß der Schreiber dieser Zeilen von Glück sprechen, daß er während der Testphase des Spiels einsam im Redaktionsbüro weilte, während die lieben Kollegen ihren wohlverdienten Urlaub genießen konnten - weil es so keine Zeugen für vulkanartig ausbrechende Lachanfälle, für wahre Tränenfluten und durch heftige Lachkrämpfe verursachtes Stühleumschmeißen geben konnte. Ja, lieber Chefredakteur, liebe Redaktionskollegen, ich gestehe: die Zeit allein mit Chewy war schön und überaus unterhaltsam. Ich habe einen neuen Freund gefunden, den ich nicht mehr missen möchte. Und wenn nicht bald Chewy II, III und IV auf dem Markt erscheinen, so lautet mein Schwur, dann mach ich den Leuten von Blue Byte ordentlich Feuer unterm .... oder ich schicke ihnen einen Surimy nach Mülheim, das sind diese kleinen, rattenartigen Viecher, deren unerhört duftende Blähungen jeden Borx umhauen.
Doch diese aufwühlende Testphase ist inzwischen ohne bleibende Schäden über-







wunden, Tag für Tag kann der Rezensent seine CHEWY-Ration um einige Minuten verkürzen und fühlt sich nun geistig wieder so weit genesen, daß er mit dem nötigen inneren Abstand das Spiel zu analysieren vermag.

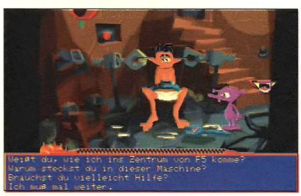
Chewy stammt zwar nicht von LucasArts, steht aber in bester Tradition von Comic-Adventures wie Maniac Mansion oder Sam & Max - was nicht als Plagiatsvorwurf, sondern als Kompliment gemeint ist. Szenenbild um Szenenbild arbeitet sich Chewy der Auflösung des Abenteuers entgegen. Jeden Gegenstand mustern seine kritischen Augen, und er nimmt (fast) alles mit, was in seiner imaginären Reisetasche Platz findet, manchmal sogar den so unendlich gehaßten Spinat. Jeder Bürgermeister, Taxifahrer oder Verkäufer wird von ihm angesprochen, selbst wenn es sich um so eine Schlaftablette handelt wie den Schriftsteller Howard, den er dann für den Rest des Abenteuers auch noch als Reisepartner ertragen muß. Sollte es sich als nützlich herausstellen, schreckt Chewy auch keineswegs davor zurück, vermittels eines Translators mit den Tieren zu kommunizieren.

CHEWY könnte sich zu einem echten Familienklassiker entwickeln. Die Kleinen werden ihre helle Freude an den bunten Bildern haben und gebannt die rasanten Slapstickeinlagen mitverfolgen. Chewys unglaubliche Widerstandskraft wird ihnen dabei zugute kommen, denn sie wappnet ihn davor, durch unüberlegte Schritte oder Handgriffe sein Leben zu riskieren - stellen Sie mit Chewy an was Sie wollen, im Gegensatz zu einem Indiana Jones ist er unsterblich. Ein weiteres Indiz für Chewys Kinderfreundlichkeit ist der moderate Schwierigkeitsgrad der Rätsel: mit ein wenig Probieren und Knobeln läßt sich fast jede Aufgabe, jedes Hindernis recht einfach überwinden. Das verzweifelte Warten auf das erste Erscheinen einer Komplettlösung gehört bei CHEWY der Vergangenheit an. Ebensowenig werden Sie irgendwann einmal vor einer verschlossenen Tür stehen und feststellen, daß sie vor zwei Tagen einen gut versteckten Zettel mit einem Codewort hätten mitnehmen müssen, der nun den Flammen eines Feuers zum Opfer gefallen ist. Bei CHEWY sind alle relevanten Räume und Plätze jederzeit erneut begehbar, so geht kein benötigtes Hilfsmittel verloren.

Auch die Steuerung des Spiels ist ein Kinderspiel. Da CHEWY ohne große Einbußen auch auf Tastaturbefehle reagiert, kann bei Problemen mit dem Arbeitsspeicher zur Not der Maustreiber deaktiviert werden. Gleiches gilt zwar auch für die Soundkartentreiber, denn alle Kommentare Chewys können auch als Bildschirmtext angezeigt werden - doch dieser Verzicht fällt schwer und mindert das Spielvergnügen gewaltig, entgehen dem Spieler doch neben dem „Orginalton Chewy" auch viele andere überraschende Soundeffekte, und selbst die von Szene zu Szene wechselnde Hintergrundmusik hat nicht die schlechte Angewohnheit, einem nach spätestens fünf Minuten auf den Wecker zu fallen.

Die älteren Semester unter den CHEWY-Fans werden sich dagegen an den zahlreichen Wortverdrehungen, sprachakrobatischen Darbietungen und Filmzitaten nicht satt hören und sehen können. Unser Tip daher: Gehen Sie gerade in Gesprächen nicht immer den direktesten Weg. Umwege führen genauso zum Ziel, versprechen aber deutlich mehr Spaß.

Doch nun genug des Drumherumredens, ich muß einen Schlußstrich ziehen - es ist gleich zwölf: CHEWY-Zeit.





AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

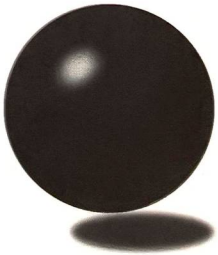
Name:	**Chewy – Esc von F5**
Inhalt:	**Adventurespiel**
Hersteller:	**Blue Byte, Mülheim**
Preis:	**DM 99.95**
Systemvoraussetzungen:	**486, 4 MB,**

Per.Oxyd®

Dicke Luft

Per.Oxyd

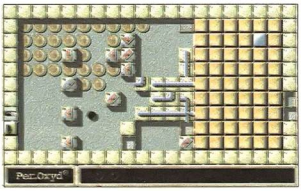
Oxyd-Fans können schon mal die Maus ölen - Dongleware hat ihr Lieblingsspiel erheblich verfeinert. Wer Oxyd noch nicht kennt, sollte sich vorsehen, denn die Hersteller unterteilen PC-Spieler in zwei Gruppen: Oxyd-Fans und zukünftige Oxyd-Fans.



Peroxyd bezeichnet, laut Duden, eine sauerstoffreiche chemische Verbindung, womit schon klar ist, daß sich an der Spielidee von Oxyd nichts wesentliches geändert hat. Der Spieler schiebt seine Maus im Dienste der Luftreinhaltung durch die Oxyd-Welt, um deren merkwürdige Bewohner vor dem Erstickungstod zu retten. Dazu muß er wertvolle Sauerstoffmoleküle freisetzen und die miefenden Stinksteine zerstören, und wie beim Vorgänger gelingt das, indem eine Kugel möglichst geschickt über den Bildschirm gelenkt wird.

Hindernisse aller Art, Fallen, Löcher und Teleporter, Wassergräben, Mauern oder auch nur die Schwerkraft müssen überwunden werden, um die Kugel wohlbehalten durch ein Level zu steuern. Bei der Erfindung und Gestaltung dieser Zutaten haben die Entwickler einen erstaunlichen Einfallsreichtum an den Tag gelegt und die Vielfalt von Oxyd noch übertroffen. Dazu kamen Elemente, die Dongleware schon bei BOLO (vgl. BG 4) mit Erfolg eingesetzt hat: Gummiseile und Federn konfrontieren den Spieler mit angewandter Physik und verlangen ihm einiges mehr ab als die üblichen Breakout-Spiele à la Arkanoid. Die schnelle Maushand genügt eben nicht immer, oft sind auch logisches Kombinieren und Intuition gefragt.

Das gilt besonders, wenn Puzzlesteine ins Spiel kommen, die den Weg nur frei geben, wenn sie in ganz bestimmter Reihenfolge bewegt werden. Sie bringen einen Hauch von Sokoban ins Spiel, das Breakout-Erbe wurde bereits angesprochen, dazu kommen ein Schuß Tetris, eine Prise Flipper und hin und wieder sogar ein wenig Jump and Run. Ein gutes Gedächtnis und schnelle Reaktionen sind ebenfalls hilfreich. Kurz: Per.Oxyd ist ein Genre-Mix, wirkt aber trotzdem wie aus einem Guß, zumal die Umsetzung auf bewährtem (hohem) Dongleware-Niveau sehr gelungen ist. Grafik und Sound stimmen, das Spiel läßt sich unter DOS wie unter Windows starten, und verschiedene Spieloptionen runden die Schwierigkeitsgrade ab. Wer sich unterfordert fühlt, kann gegen die Uhr spielen, wer sich anfangs schwertut, sollte den Anfängerbonus einschalten. 100 der 200 Spielebenen lassen sich wahlweise zu zweit gegeneinander oder alleine mit zwei Kugeln spielen.









In der Shareware-Version (die auch auf der Heft-CD zu finden ist) erwarten den Oxyd-Fan 10 raffinierte Landschaften, die restlichen 190 Levels sind zwar ebenfalls enthalten, können aber nur mit Hilfe des Anleitungsbuchs gespielt werden.



Die „Magicsteine" genannten Kontrollfelder, die den Griff zum Buch erzwingen, sind im Vergleich zum Vorgänger geschickter eingebaut und fallen nicht mehr durch ständige Abfragen auf die Nerven. Das Buch allein macht die Shareware zur Vollversion, einen weiteren Datenträger brauchen Sie nicht zu kaufen. ps

AUF DER HEFT-CD SHARE WARE

KURZINFO

Name:	**Per.Oxyd**
Inhalt:	**Geschicklichkeitsspiel**
Hersteller:	**Dongleware, Neckargemünd**
Preis:	**DM 60,– (für das Anleitungsbuch)**
Systemvoraussetzungen:	**386DX, 4 MB RAM**

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Peter Strobel (ps)
(verantwortlich für den Inhalt)
Mitarbeiter:
Heiko Lammers (hl), Patrick Meyer (prm), Michael Zolg (mz)
Art Director:
Michael H. Sichler
Layout, grafische Gestaltung und Satz:
Style of the arts. GmbH, Christian Lampe
Titel:
Michael H. Sichler
Heftproduktion:
Stephan Striegel
CD-Produktion:
MPO, Paris
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) 360-449
Außendienst: Büro West
Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen
Tel.: (0208) 644110
Fax: (0208) 644367
Anzeigenleitung: Jürgen Kaupp
Anzeigenaquise/Mediaberatung:
i.f.- Werbeagentur,
Eisenbahnstr. 14, 79426 Buggingen
Tel.: (0 76 31) 17 07- 65 Fax: (0 76 31) 17 07- 66
Erscheinungsweise:
bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 330.000 Ex.
Belichtung: SKRIPT, Freiburg
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.

Hint Shop
Inh.: C. v. Mellenthin

Gültige Adresse bis zum 1.2.96:
Sülzgürtel 96 - 50937 Köln
Tel/Fax: 0221/4200942
BTX: MELLEN#

Neue Adresse ab dem 1.2.96:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
BTX: MELLEN#

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

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

7'th Guest / 11'th Hour	Gabriel Knight 1	Police Quest: SWAT	**Sammelhefte:**
Al' Qadim / Aliens	Hell-A Cyberpunk Thriller	Prisoner of Ice	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Alone in the Dark 1-3 (je)	Höhlenwelt Saga Teil 1	Ravenloft 1+2 (je)	Ishar 1 bis 3
Archibald App. Abenteuer	Jagged Alliance	Rebel Assault 1 & Privateer	King's Quest 1 bis 6
Bermuda Syndrom	Jewels of Oracle	Riddle of Master Lu	Larry 1 bis 6
Bioforge / Chewy-Esc v. F5	Journeyman's Pojekt 1+2 (je)	Shannara	LucasArts Classic Adv.
Command & Conquer 1	King's Quest 1-7 (je)	Simon the Sorcerer 1+2 (je)	LucasArts Top Adventures
Crusader - No Remorse	Knights of Xentar	Space Quest 1-6 (je)	Might & Magic 3 bis 5
Dig, The / Discworld	Kyrandia 1-3 (je)	Star Trek - N.G. "A F.U."	Police Quest 1 bis 4
Druidenzirkel (engl:Druid)	Lands of Lore 1	Stonekeep / System Shock	Quest for Glory 1 bis 4
Dungeon Master 1 + 2 (je)	Little Big Adventure	Talisman / Thunderscape	Space Quest 1 bis 5
Entomorph / Fade to Black	Menzoberranzan	Torin's Passage / Ultima 8	Star Trek 1 und 2
Frankenstein	Mission Critical / Myst	Vollgas / Wizardry 6 + 7 (je)	Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
Flight o.t. Amazon Queen	Phantasmagoria	Woodruff and the Schnibble	Ultima Underworld 1 + 2

Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. 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

Hier könnte Ihre Werbung stehen !
Fordern Sie unsere Media-Unterlagen an:

Bestseller Games
PC - Spiele - Vollprodukte

if Werbeagentur * Postfach 41 * 79426 Buggingen
T.: +49 7631 17 07 65 * F.: +49 7631 17 07 66



Eine Zukunft für den Waldrapp!

Bitte unterstützen Sie unsere Bemühungen zur Erhaltung eines lebendigen Naturerbes.

Mit ihren langen, sichelförmigen Schnäbeln und ihren federlosen Schädeln wirken sie wie Tiere aus der Urzeit.
Bereits im Mittelalter starben sie in Deutschland aus. Heute leben nur noch ca. 300 - 400 Tiere in Marokko und Algerien.

Bitte senden Sie mir Informationen:
☐ zur Waldrapp-Patenschaft (DM 3,- liegen bei.)
☐ zum Förderkreis EURONATUR

Bitte senden Sie mir:
☐ das Aktionsbuch "Natur ohne Grenzen" (DM 58,- und DM 4,50 für Versand liegen bei.)

Stiftung Europäisches Naturerbe (EURONATUR), Güttinger Str. 19, 78315 Radolfzell

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 65

BESTSELLER GAMES 8 • Might and Magic – Darkside of Xeen •

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 AT386DX mit 4 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.

Might and Magic

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.

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.

CD-Inhalt

Vollversion:

Might & Magic 5 – Darkside of Xeen

Spielbare Demos: Virtual Pool, Pitfall, Simisle, Stonekeep, Ascendancy, Chewy – Esc from F5, Per.Oxyd

Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme

Bestseller Games

BESTSELLER GAMES 8 • Might and Magic – Darkside of Xeen •

SOUND • SOUND • SOUND • SOUND • SOUND • SOUND • SOUND • SOUND • S

PEARL HYPERSOUND 16 Stereo

▶ Unterstützt **DOS, OS/2 Warp, Windows 3.x, NT und 95** ▶ Durch **Wavetable-Connector** erweiterbar zur Wavetable-Soundkarte ▶ **Kompatibel** zu SoundBlaster Pro, AdLib, Windows Sound System, MPC Level 1&2 ▶ **16-Bit Stereo-Sampling** bis 44,1 KHz ▶ **MP-401** (UART Mode) Interface ▶ High Quality **20 Voice, 72 Operator** ESFM™ Synthesizer ▶ kompatibel zum **OPL™-3 FM-Synthesizer-Chip** ▶ **General MIDI** kompatibel durch SoundBlaster MIDI-Mode ▶ Game- u. MIDI-Port (15 pol.) ▶ **IDE CD-ROM-Interface (ATAPI)** ▶ **Stereo-Verstärker** ▶ Stereo-Anschlußbuchsen für **Line-In, Mikrofon** und **Lautsprecher** ▶ **MPC-Pin-Connectors** (onboard) für CD-Audio, Mikrofon, Line-Out ▶ IRQ, I/O-Adr., DMA, IDE-Port per Jumper konfigurierb. ▶ Inkl. **Audio-Application-Software**: Aufnahme/Wiederg., Mixer, sprechender Rechner u. Uhr etc. **Bestell-Nr. PE-641**, nur



78,80 DM

PEARL-Dynamic Booster

Stereo-Aktivboxen für Multimedia mit sattem, kraftvollem Sound: **120 Watt Musik.** Getrennte Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. **Kräftiger Schalldruck** mit **voluminösen Bässen** durch **2-Weg-System und Baßreflexöffnung**. Magnetische **Abschirmung** gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert. **Best.-Nr. PE-671**, Paarpreis



78,80 DM

Surround-Power-System 320

Das **totale Klangerlebnis** am PC! Modulares System mit **2 High-Power-Aktivboxen** (3-Wege-Baßreflexsystem, **2x 160 Watt Musikleistung**), integriertem Netzteil und 2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satellitenboxen für **raumfüllenden Surround-Sound.** Geeignet für alle Geräte mit Line-Ausgang, wie z.B. Soundkarten, Videospielsysteme, Walkman™, usw. **Bestell-Nr. PE-675**

198,80 DM

Auch lieferbar mit zusätzlicher Subwoofer-Aktivbox für satte Tiefenbässe als Komplettsystem (2 High-Power-Aktivboxen, 2 Surround-Boxen und Subwoofer). **Bestell-Nr. PE-674**



298,80 DM

JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY • JOY •

Rockfire GF-8i Turbo

- **2 Feuerknöpfe**
- **Ergonomisch geformter Griff**
- **4 Saugfüße** für **stabilen Halt**
- X/Y-Justierungsregler
- Schalter für **Turbo-Dauerfeuer**
- 1 Jahr **Vollgarantie!**

Bestell-Nr. PE-554, nur



29,80 DM

Rockfire Shuttle Gamepads



UF SHUTTLE GAMEPAD
- digitale Steuerung in 8 Richtungen
- **3 Buttons mit Instant-Turbo bzw. Highspeed-Turbo Funktion**
- 3 prog. Funktions-Buttons
- Auto-Zentrierung
- **komp. zur Joysticksteuerung**
- inkl. Anschlußkabel für Gameport

Bestell-Nr. PE-556

38,80 DM

SILVER SHUTTLE GAMEPAD
- **Anschluß direkt am Tastatur-Port!**
- kompatibel zur Tastatursteuerung
- **voll programmierbar** mit Memory-Hold-Funktion
- **4 Betriebsmodi**
- **Turbofunktion** (Dauer-Repeat)
- Digital Signal Processing

Bestell-Nr. PE-557

58,80 DM

FireStorm Infrarot-Gamepad

- für uneingeschränktes Spielvergnügen
- **kabellose Steuereinheit mit Infrarot-Sender** (Reichweite ca. 7 m.)
- Empfängeranschluß am Joystickport
- Steuerfunktionen in **8 Richtungen**
- **Profi-Modus** mit zwei zusätzlichen Feuerknöpfen
- Turbo- und Autofeuerfunktionen
- LED-Statusleuchte
- Betrieb über zwei 1,5V-Batterien
- **ein Jahr Vollgarantie**



FireStorm 1-Player Set
(ein Gamepad und Infrarotempfänger)
Bestell-Nr. PE-558

48,80 DM



FireStorm 2-Player Set
(zwei Gamepads und Infrarotempfänger)
Bestell-Nr. PE-559

78,80 DM

ORDNUNG • ORDNUNG • ORDNUNG • ORDNUNG • ORDNUNG • ORDNUNG • ORDNUNG

CD-L'Case

Die komfortable Aufbewahrungs- und Transportlösung für Ihre CDs: Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern**. Unser Geschenktip für jeden PC- und Musik-Fan. **Bestell-Nr. SA-015**, nur



12,80 DM

CD Jumbo-Case

Das elegante Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. **Bestell-Nr. PE-957**



28,80 DM

CD-Leerboxen

Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff. **Packung mit 10 Stück**, **Bestell-Nr. PE-961**



9,99 DM

CD-Archivhüllen

Die **platzsparende Archivierungslösung** für Ihre wertvollen CDs. **Beschriftungsfelder** auf Vorder- und Rückseite. Passend auch für 5 1/4"-Archiv-Systeme. **Packung mit 40 Archivhüllen, Bestell-Nr. PE-962**, zum Sparpreis von nur



4,80 DM

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	Leder-Etui zur CD	SA-015	12,80
	CD-Leerboxen (10er Pack)	PE-961	9,99
	CD-Archivhüllen (40er Pack)	PE-962	4,80

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 5,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 6,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 8,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 10,90)

▲(Nur Großfirmen / öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

Service

VERKAUFSBERATUNG
Kompetente, persönliche Fachberatung
Telefon: 07631-360-300

RUND-UM-DIE-UHR-BESTELLANNAHME
24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr
persönliche Bestellannahme
Telefax: 020-39955-300
(außerhalb unsen aufgef. Annahmezeiten)

SCHNELLE LIEFER-SERVICE
Eil-Bestellungen bis 14** Uhr werden am gleichen Tag abgeraandt. Zuschlag 10 Mark. Lieferbarkeit abfragen!

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4

D-79426 Buggingen

Bestellannahme: (076 31) 360-200 **MO-FR** 8-20 Uhr · **SA + SO** 16-20 Uhr
Außerhalb dieser Zeiten: (020) 3 99 55-300
Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 50,- erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,-. · Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkts bewegen behalten wir uns vor!

Österreich
Steyrer Str. 40 · A-4540 Bad Hall
Tel (07258) 5333 · Fax (07258) 5315
Preise: öS-/DM-fl

Bezug: 20-Zeitschriften-Coupon

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 5 – Darkside of Xeen

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

Darkside 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 **Darkside of Xeen** werden.

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

Registrierungsschein abgesandt am ☐☐.☐☐.*1 9*☐☐ _____

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Might & Magic – Darkside 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

BRANDHEISS!

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99 ***	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Descent 2	89,99 *	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99 *	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99 *	
Ecco the Dolphin	59,99 *	
Elisabeth I. (dt.)	**99,99 ***	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Gabriel Knight 2	79,99	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Heart of Darkness	99,99 *	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Magic (dt.)	79,99 *	79,99 *
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	**89,99 ***	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pole Position (dt.)	89,99 *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ripper (dt.)	79,99 *	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	**89,99 ***	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stonekeep (dt.)	85,00	
Teamchef (dt.)	89,99 *	
Terminator: Future Shock	79,99 *	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The_Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Top Gun – Fire At Will (dt.)	**99,99 ***	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	
Zork Nemesis	79,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99 *	
Battle Bugs	19,99 *	
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	**19,99 ***	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Gabriel Knight 1	19,99 *	
Goblins 3	19,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Kings Quest 6	19,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lollypop (dt.)	19,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Nascar Racing	**29,99 ***	
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	
Oldtimer (dt.)	29,95	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim	19,99 *	
Sam & Max (dt.)	**29,99**	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99 *	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	29,99 *	
Strike Commander	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	**29,99**	
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
MTV Unplugged	49,99	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99 *	

Zubehör	
CD-ROM 6fach-Speed, IDE	**299,99**
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	5,99

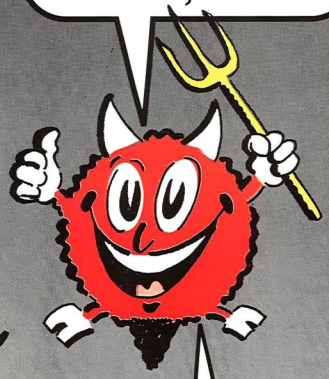
Joysticks	
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	**35,00**
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	**109,99**
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Unser aktueller Tip:

Wing Commander IV

CD-ROM

99,99



Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Cyclemania
USS Ticonderoga
Thunderscape

CD-ROM, komplett für

29,99

Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS DINERS



Darkside of Xeen

Might and Magic

Wer kennt noch den Unterschied zwischen Gut und Böse?



Schlechte Zeiten für Darkside im Lande Xeen: die Einwohner sind versklavt, die Herrscherin ist gestürzt, das ganze Land stöhnt unter der Knute eines grausamen Tyrannen, rebellische Monsterhorden ziehen marodierend umher. Und nun hat das Schicksal Sie und Ihre Freunde auserwählt, eine Botschaft an jemanden zu überbringen, der noch den Unterschied kennt zwischen Gut und Böse. Diese Botschaft ist die letzte Hoffnung für Darkside...









- Lizenzierte Originalversion von New World Computing™
- Rollenspiel-Abenteuer mit animierten 3-D Grafiken
- Digitalisierte Sprache und Soundeffekte
- Hunderte animierter Monster und Objekte
- Erfahrungen mit vorigen Might & Magic-Spielen sind nicht erforderlich
- Komplett deutsch und direkt von CD-ROM spielbar
- Mit ausführlicher Spielbeschreibung und CPS-Komplettlösung
- **Systemanforderungen:** 386DX, 4 MB RAM, Maus, Soundkarte empfohlen



BONUS Darkside of Xeen ist ein eigenständiges Spiel, doch als Bonus ergibt sich zusammen mit dem Vorgänger, Might & Magic 4, eine völlig neue Welt, die *World of Xeen*. Reisen Sie von einem Land ins andere und zurück, um zusätzliche Rätsel zu lösen und eine spezielle, dritte Endsequenz zu erleben!

Außerdem auf der CD-ROM

Vollversionen der Compuserve-Software WINCIM und des Internet-Browsers SPRY MOSAIC

Shareware-Versionen der neuesten Virenscanner von THUNDERBYTE und einiger Packprogramme

Demo-Versionen aktueller Spielehits: Stonekeep, Ascendancy, Sim Isle, Pitfall, Virtual Pool, Chewy, Per.Oxyd



