Alone in the Dark 2: Vollversion auf CD-ROM!

Bestseller Games

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12,99 DM

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 13
DM 12,99
SFr 12,90
öS 102,–
Lfr 258,–
HFL 15,–

ALONE IN THE DARK 2

BAV GEPRÜFT EMPFEHLENSWERT

Virengeprüft

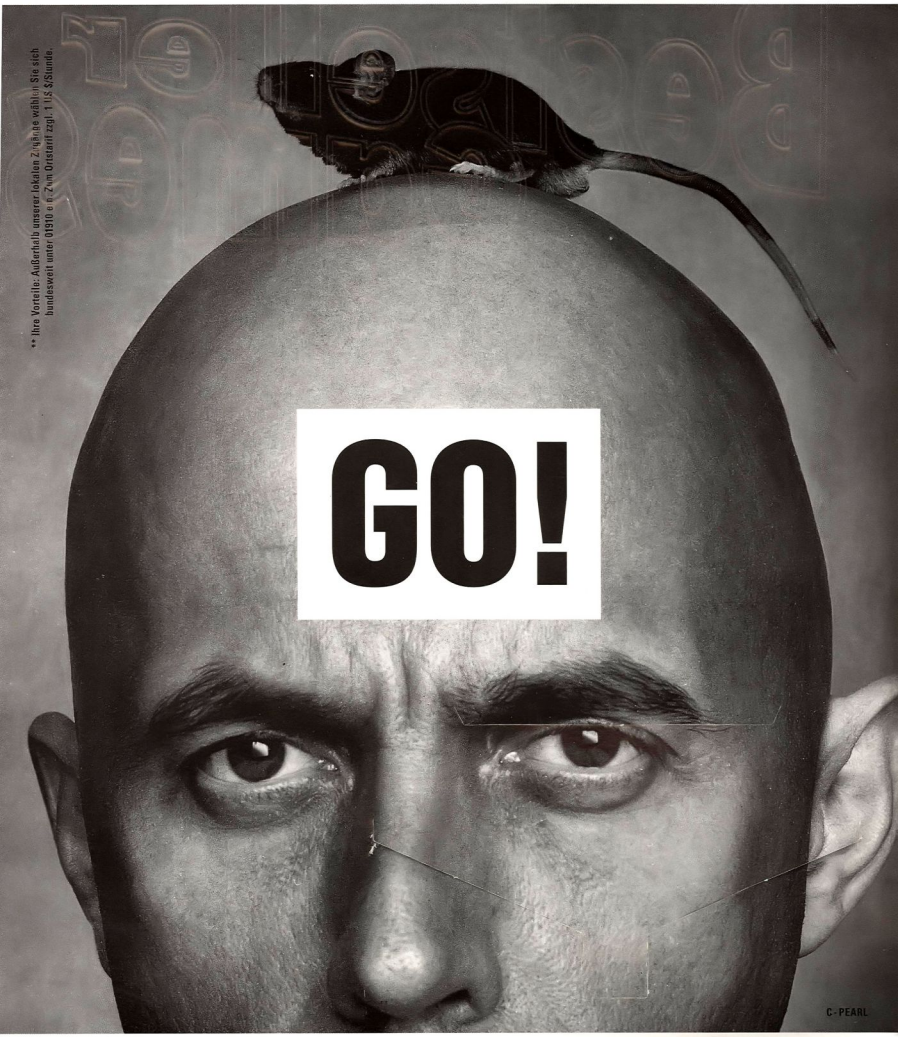
MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

IM HEFT:
SPIELTIPS &
CPS-KOMPLETT-
LÖSUNG

UNEINGESCHRÄNKTE
DEUTSCHE CD-ROM-VERSION

INFOGRAMES

Testen Sie uns*: CompuServe inkl. Internet. Titel-CD rein los geht´s



** Ihre Vorteile: Außerhalb unserer lokalen Zugangsknoten wählen Sie sich bundesweit unter 01910 o. ä. Zum Ortstarif zzgl. 1 1/5 $/Stunde.

GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren und durch den Internet-Zugang Support für Ihre Hard- und Software. *Testen Sie uns unverbindlich. Wir schenken die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Legen Sie einfach die Titel-CD ein. Ganz wichtig: Ihre Vertragsnr. GRMPEARL2 und Ihre Seriennr. 231164. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an **D: 018 05/25 81 47** (Fax 089/66 57 80 08) CH: 08 48/80 11 12 A: 06 60/87 50. Accept no Limits - Go online.

Neu: Bundesweit mit günstigem City-Zugang**

http://www.CompuServe.de

Hauen und Stechen

Fußtritte, Kopfstöße, Säbelhiebe, Schwinger links wie rechts, und wenn das noch nicht reicht, eine Salve aus dem 38er oder dem Maschinengewehr - was den Austausch von schlagkräftigen Argumenten angeht, ist für Edward Carnby Geben eindeutig seliger denn Nehmen. Beim Honorar steht der Privatdetektiv vermutlich auf dem entgegengesetzten Standpunkt, aber das ist eine andere Geschichte, und die wird hier nicht erzählt. Zimperlich ist er jedenfalls nicht, der Held unseres Adventures, aber das darf er auch nicht sein, wenn er gegen eine Armee untoter Bösewichte bestehen und ein kleines Mädchen aus ihrer Gewalt retten will.

ALONE IN THE DARK 2 weicht in manchem von der Adventure-Kost ab, die wir unseren Lesern bislang vorgesetzt haben. Der hohe Action-Anteil ist einer der augenfälligsten Unterschiede zu Titeln wie *Indiana Jones*, *Monkey Island* oder auch *Leisure Suit Larry*, aber bei weitem nicht der einzige. Als Spezialist fürs Okkulte hat es Carnby mit den Mächten der Finsternis zu tun, und diese Vorgabe haben die Schöpfer des Spiels verdammt ernst genommen. Die Story, die Grafiken, die Hintergrundmusik - alles scheint dem Ziel verpflichtet, dem Spieler eine Gänsehaut zu verpassen und ihn in die mysteriöse Atmosphäre der Schauplätze hineinzuziehen, und das ist beeindruckend gut gelungen. Wer den Bemühungen der Programmierer noch etwas hinzufügen will, kann im Schein einiger flackernder Kerzen spielen. Der passende Modergeruch ist ja in den Kammern begeisterter PC-Spieler ohnehin das vorherrschende Aroma, nicht wahr? Wie, Ihr lüftet gelegentlich? Und die Socken duften auch nicht mehr nach Zombie? Wenn schon, in meinem Alter trennt man sich ungern von liebgewonnenen Klischees, und das vom pizzavertilgenden, rotäugig übernächtigten Spielefreak ist nun mal eines meiner bevorzugten.

A propos Alter: Facelifting, Silikon und Fitnesscenter sind total out. Das beste, schnellste und am wenigsten schweißtreibende Mittel gegen Fältchen und andere Anzeichen zunehmender Lebenserfahrung heißt *Vektorisierung*. Hilft außerdem gegen Profillosigkeit, Hautunreinheiten und lästigen Bartwuchs. Wer ältere Ausgaben der *Bestseller Games* besitzt, kann sich vom Vorher-Nachher-Effekt selbst überzeugen, indem er die Seite 3 mit dieser vergleicht. Nein, nicht die Ausgabe 12, Scherzbolde - das war jemand anderes! Aber im Ernst, die Polygon-Grafik von ALONE IN THE DARK war wegweisend und ermöglichte 3D-Effekte und wechselnde Perspektiven, die zuvor auf PCs undenkbar waren - heute gehören sie zum Standard und sind in vielen neuen Produktionen (etwa TOMB RAIDER, Demo auf der Heft-CD) zu bewundern. Dort sind sie selbstverständlich verfeinert und an die gesteigerte Rechenleistung heutiger PCs angepaßt, aber das Prinzip, Objekte aus geometrischen Grundformen zusammenzusetzen, hat ALONE IN THE DARK mitbegründet. Ein Klassiker in doppeltem Sinn also, eines der ersten Gruseladventures und eine Pionierleistung auf dem Gebiet der Computergrafik, und damit ein echtes BESTSELLER GAME, an dem es wohl nichts zu nörgeln gibt... wie bitte? Na schön, wir sind drei Mark teurer geworden. Der Grund ist einfach: wir müssen mehr bezahlen, wollen aber



nicht weniger verdienen (wo kämen wir denn da hin!), also müssen wir mehr verlangen und hoffen, daß uns die Leser auch mehr geben. Unsere Abonnenten übrigens, sonst nicht eben vom Schicksal verwöhnt, werden dieses Mal bevorzugt behandelt, denn sie bekommen die Hefte während der Laufzeit ihres Abos zum alten Preis. Das freut mich ganz besonders, denn ein Abonnent, glaubt es mir, ist für den Redakteur die Krone der Schöpfung, und nichts ist uns unangenehmer, als das Vertrauen zu enttäuschen, das er durch seine Vorauszahlung bewiesen hat.

Peter Stöhl



Inhalt

ALONE IN THE DARK 2

Blitzstart 5

Alone in the Dark II

Einleitung: In Teufels Küche 6

Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8

Spielanleitung: Handbuch für Geisterjäger 10

Spieltips 13

Komplettlösung 15

Lösungspläne 26

Spielvorstellungen

Missionforce: Cyberstorm
Metallstrategen 30

C&C 2: Alarmstufe Rot
Das letzte Gefecht 34

Risiko
No Risk, no Fun 36

Flottenmanöver
Ja, wo schwimmen sie denn? 37

Diablo
Des Teufels Saat 38

Realms of the Haunting
Schaurige Erbschaft 40

Down in the Dumps
Blub Fiction 42

Creatures
Sie leben! 44

Tomb Raider
Das Superweib 46

Verschiedenes

Editorial 3

Impressum 4

CD-ROM-Cover 48

Lizenzurkunde 50

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), H.-J. Sütterlin (hjs), Michael Zolg (mz)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4-6, 79423 Heitersheim
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@compuserve.com
Layout, grafische Gestaltung und Satz: STYLE OF THE ARTS. / Helmut Kammerer
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Michael Denzer, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-449
Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 280.000 Exemplare
Belichtung: Style of the Arts., Heitersheim
Druck: Marco, Turin
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 12,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90
Abo-Service: Maria Zwania, Telefon: (07631) 360 338 Fax: (07631) 360 444
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 GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

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

Systemanforderungen und Installation

- 386DX33 mit 2 MB RAM
- 18 MB Festplattenplatz
- MS DOS V 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte
- 572 KB freier konv. Speicher
- 256 KB EMS-Speicher

ALONE IN THE DARK 2 kann wahlweise unter DOS oder Windows 3.1/95 gespielt werden.

DOS: Benutzen Sie den Programmstarter (s.u.) oder geben Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *INSTALL* ein. Darauf erscheint ein grafisches Menü, in dem Sie alle Optionen einstellen können. Nach Abschluß der Installation starten Sie das Spiel im angegebenen Verzeichnis auf der Festplatte durch Eingabe von *AITD2*.

Windows: Wählen Sie den Punkt *Ausführen* im DATEI-Menü des Programmanagers (Win95: *Ausführen* ist ein Eintrag des Startmenüs). Geben Sie im Dialogfeld X:\WINSTALL ein (X steht für das CD-ROM-Laufwerk), und bestätigen Sie mit OK. Nach Abschluß der Installation starten Sie das Spiel durch Doppelklick auf sein Symbol in der Programmgruppe INFOGRAMES.

Genauere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 8-9 im Heft. 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 *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um ALONE IN THE DARK zu installieren 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.

Antiviren- und Packprogramme

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!

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder sonst einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Bitte beachten Sie die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen!

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.



In Teufels Küche

Wir schreiben das Jahr 1924, die Prohibition ist das Thema Nummer eins in Amerika. Drei Jahre sind vergangen, seit Edward Carnby das Rätsel um den Landsitz Derceto in Florida aufklärte und seither den Spitznamen „Detektiv des Unergründlichen" trägt. Kurz vor Weihnachten erreicht ihn ein Telegramm aus Kalifornien von seinem Freund Ted Striker: „Hell's Kitchen ist verflucht. Grace Saunders wurde von One Eyed Jack entführt. Brauche dringend Hilfe. Stop." Und Carnby kann es gar nicht leiden, daß man sich an Kindern oder seinen Freunden vergreift...

Grace Saunders, Tochter eines berühmten Filmproduzenten, war am 21. Dezember von einem Mann in Schwarz und einer Frau mit unnatürlich stechendem Blick entführt worden. Die Polizei tappte wie immer im Dunklen, also engagierte George Saunders, der Vater der Kleinen, einen Privatdetektiv.
Wie die dramatische Geschichte weitergeht, erfahren Sie in ALONE IN THE DARK 2. Sie werden Zeuge des Schicksals von Ted Striker und übernehmen am Heiligen Abend des Jahres 1924 die Rolle von Edward Carnby, des Detektivs des Unergründlichen.

Die Gruseltrilogie

Edward Carnby geht seit 1992 auf Tausenden von Computermonitoren dem Unergründlichen auf den Grund, die Bedeutung des Wortes „unergründlich" völlig mißachtend. Vor fünf Jahren also erschien der erste Teil von ALONE IN THE DARK, das inzwischen zu einer Trilogie angewachsen ist. Das Pilotspiel der Serie sorgte seinerzeit für großes Aufsehen in der Spielebranche, etwas Derartiges war noch nicht da gewesen. Als eines der ersten Adventures setzte ALONE IN THE DARK Polygone zur dreidimensionalen Darstellung und Animation von Menschen, Monstern und Objekten ein. Im zweiten Teil bereits verfeinert, wird diese Methode heutzutage von zahlreichen Spielen der verschiedensten Genres genutzt. Sie macht Dinge möglich, die geradezu revolutionär wirkten, als der erste Teil von ALONE IN THE DARK herauskam. Nicht nur einzelne Objekte können von verschiedenen Seiten betrachtet werden, sondern das gesamte Bild wird aus verschiedenen Perspektiven dargestellt. Diese Technik machte den kinoartigen Einsatz verschiedener Einstellungen möglich, der auch



heute vielen Spielen ihre besondere Stimmung verleiht. Die Kombination von Rätseln, 3D-Action und gruseliger Atmosphäre war ebenfalls noch weitgehend unbekannt. ALONE IN THE DARK begründete durch diese vielen innovativen Aspekte eine neue Adventure-Gattung.
Im ersten Teil galt es, den Tod des Malers Jeremy Hartwood aufzuklären, der unter mysteriösen Umständen auf seinem Anwesen *Derceto* ums Leben kam. Der Spieler hatte die Wahl, als Erbin Emily Hartwood oder als Edward Carnby zu agieren. In einer düsteren Villa warteten Kreaturen und Rätsel aus der mythischen Welt des H. P. Lovecraft. Um Lösungen zu finden, mußten oft antike Sagen oder Aufzeichnungen des Toten gelesen werden, die über zehn



Bildschirme füllten, und auch die Steuerung war noch relativ komplex. Mit der CD-ROM-Version wurde als Zugabe das Adventure *Jack in the Dark* ausgeliefert, das mit Grace Saunders und One Eyed Jack bereits Figuren des zweiten Teils vorstellte.
Der zweite Teil von ALONE IN THE DARK, also das Spiel auf der Heft-CD, ist in verschiedener Hinsicht moderner. Einerseits wurde die Steuerung und natürlich die Grafik verbessert, andererseits haben sich auch Thematik und Spielablauf geändert. Auf den Polygonen der Figuren und Objekte finden sich im zweiten Teil detailliertere Texturen und - siehe da - Carnby ist seit dem ersten Teil sogar ein bißchen älter und fülliger geworden. Damit unser





Held trotzdem nicht ins Schwitzen gerät, wurde die Steuerung dahingehend vereinfacht, daß im Inventar nunmehr unbegrenzt Platz ist und außerdem für ein Objekt nur noch die tatsächlich möglichen Verwendungen angezeigt werden.

Die Lösung der Rätsel in *Hell's Kitchen* (Teufels Küche) bleibt auch so noch schwierig genug. Diesmal muß sich Carnby zwar nicht durch seitenlange Texte aus der griechischen Mythologie schmökern, aber das Übernatürliche der Neuzeit hat es ebenfalls in sich. Voodoo, das steht für Pakte mit dem Teufel, untote Zombies und ewiges Leben auf Seiten des Bösen. Auch hier benötigt der Detektiv des Unergründlichen einige Informationen, um gegen die Vielzahl der durch Schwarze Magie kontrollierten Gegner bestehen zu können. Nicht jeder zweihundertjährige Untote läßt sich auf beliebige Art bekämpfen. Diesmal dürfen Sie übrigens nicht schon bei Spielbeginn zwischen zwei Figuren wählen, später im Spiel ergibt sich der Wechsel von selbst. Und obwohl beide mit den gleichen sechs Tasten gesteuert werden, macht es natürlich einen nicht unerheblichen Unterschied,





















ob Sie einen vollbewaffneten Nahkampfexperten oder ein neunjähriges Mädchen verkörpern.

kh



ALONE IN THE DARK

Und der dritte Teil von ALONE IN THE DARK? In dem zieht es die Kreaturen der Finsternis nach Westen, in einen geisterhaften Wilden Westen... Lassen Sie sich überraschen, denn ALONE IN THE DARK 3 wird als Ausgabe 15 der BESTSELLER GAMES erscheinen.

Installation und Programmstart

ALONE IN THE DARK II läuft wahlweise unter MS DOS oder Windows 3.1/95. Mit einigen Hardware-Kombinationen ist es nicht möglich, die Soundeffekte unter Windows wiederzugeben. In diesem Fall empfehlen wir den Betrieb unter DOS oder im MS-DOS-Modus von Windows 95.

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.
Wenn danach kein CD-ROM-Laufwerk und/oder keine Maus mehr vorhanden zu sein scheinen, lesen Sie bitte auf Seite 9 unter *Problemlösungen/Windows 95* weiter.

Installation und Konfiguration

Installation unter Windows

Im Programm-Manager rufen Sie im Menü DATEI die Option AUSFÜHREN auf.

AUSFÜHREN ist ein Eintrag des Startmenüs.

Tippen Sie D:\WINSTALL in das Eingabefeld ein, und bestätigen Sie mit der Taste OK.
In dem nun aufgerufenen Dialogfeld sind drei Symbole abgebildet:



Hier können Sie die Installationsoptionen (Laufwerk, Pfad, Soundhardware) wählen.



Hier wird die Installation gestartet.



Damit beenden Sie die Installation.



Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine Programmgruppe mit dem Namen INFOGRAMES im Programm-Manager.

Sollte die Programmgruppe nicht automatisch erscheinen, können Sie nach dem Windows-üblichen Verfahren selbst eine erzeugen. Informieren Sie sich im Windows-Handbuch oder geben Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* ein, wenn Sie nähere Angaben benötigen.

Installation unter MS-DOS

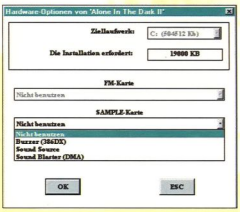
Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der Heft-CD und geben Sie in der DOS-Befehlszeile *INSTALL* ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
Es erscheinen, grafisch etwas verändert, die gleichen drei Symbole wie bei der Windows-Installation. Auch ihre Funktion ist identisch.

Konfiguration unter Windows

Die Konfiguration beschränkt sich auf die Auswahl der richtigen Soundkarte. Dazu öffnen Sie im Programm-Manager das INFOGRAMES-Fenster und klicken auf das Symbol „Aktualisierung" doppelt. Es erscheint ein Menü mit drei Optionen:



Dieser Schalter öffnet zunächst ein Fenster, das über die Speicherbelegung informiert. Klikken Sie hier nochmals auf HARDW.-OPT., und Sie haben das eigentliche Konfigurationsmenü vor sich. Wählen Sie aus der Auswahlliste die passende Soundkarte:





Wenn Sie die Konfiguration verändert haben, klicken Sie zur Bestätigung auf dieses Symbol.



Beendet die Aktualisierung und schließt das Fenster.

Konfiguration unter MS-DOS

Wechseln Sie in das Spielverzeichnis, das auf der Festplatte angelegt wurde (Standard: C:\INFOGRAM\INDARK2). Geben Sie INSTALL ein, und es erscheint das gleiche grafische Menü mit denselben Optionen wie unter Windows.

Bei unseren Tests war es nicht mit allen Hardwarekombinationen möglich, unter Windows die Sounduntersützung zu aktivieren. Da die Musik und Teile der Sprachausgabe direkt von der CD gelesen werden, fällt das nicht unbedingt gleich auf; achten Sie daher beim Spielstart auf die akustische Untermalung. Wenn die Soundausgabe funktioniert, sollten Sie beim Eröffnungsbildschirm das Geräusch der Brandung und Vogelgeschrei hören. Funktioniert sie nicht, erklingt nur die Musik. Natürlich ist das Spiel dank der Untertitel auch ohne Sound zu bewältigen, in einigen Spielsituationen kann er aber hilfreich sein. Wer eine Soundkarte besitzt, sollte sie daher wenn irgend möglich auch benutzen.

Programmaufruf unter Windows



Öffnen Sie im Programm-Manager das INFOGRAMES-Fenster und klicken Sie doppelt auf das Symbol ALONE IN THE DARK 2.

Programmaufruf unter MS-DOS

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\INDARK2) in das Verzeichnis, in dem das Spiel angelegt wurde. Tippen Sie AITD2 ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Während des Spiels muß die CD ständig im CD-ROM-Laufwerk bleiben.



TIP Obwohl sich die Installation auch ohne EMS-Speicher durchführen ließ, besteht das Spiel darauf. Ist kein EMS-Speicher vorhanden, bricht der Spielstart unter Windows kommentarlos ab, unter DOS erscheint eine entsprechende Meldung. Konfigurieren Sie Ihren Computer so, daß EMS-Speicher zur Verfügung steht!

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration
ALONE IN THE DARK II benötigt 572 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und 256 KB EMS-Speicher. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*.

EMS-Speicher unter MS-DOS
Unter MS-DOS und/oder Windows 3.1 haben Sie keine Wahl: die Speicherkonfiguration des Rechners muß EMS-Speicher zur Verfügung stellen. Er wird den Programmen durch sogenannte Speichermanager zugänglich gemacht. Der bekannteste ist EMM386.EXE, der zum Lieferumfang von MS-DOS und Windows gehört und in der Datei CONFIG.SYS geladen wird. Passen Sie diese Datei, sie befindet sich im Hauptverzeichnis der Festplatte C, dem Bedarf des Spiels so an, daß sie folgende Zeilen enthält:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=EMM386.EXE RAM 512 D=64
DOS=HIGH,UMB
```

Benutzen Sie für Änderungen der Konfigurationsdateien einen ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS. Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Dort erfahren Sie auch, wie Sie eine Bootdiskette für ALONE IN THE DARK herstellen. Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

TIP EMS-Speicher ist ein Relikt aus vergangenen Computerzeiten. Moderne Programme, darunter auch Windows, können nichts damit anfangen. Wenn Sie nur gelegentlich, etwa für ein Spiel, EMS-Speicher benötigen, sollten Sie die Benutzung einer Bootdiskette erwägen und ihre Standardkonfiguration unangetastet lassen.

EMS-Speicher unter Windows 95
Neue Rechner, die mit Windows 95 ausgeliefert wurden, stellen normalerweise EMS ohne weitere Eingriffe automatisch zur Verfügung. Leider ist das nicht immer so, wenn Windows 95 als Update installiert wurde. Sollte also das Spiel nicht starten, müssen Sie auch unter Windows 95 EMS-Speicher in der CONFIG.SYS zur Verfügung stellen. Das Verfahren entspricht dabei der Konfiguration für MS-DOS. Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Keine Hintergrundmusik
Die musikalische Untermalung und Teile der Sprachausgabe werden nicht von der Soundkarte erzeugt, sondern als Audio-Spuren direkt von der CD gelesen – Sie erkennen es am ständigen Zugriff auf das Laufwerk. Damit auch etwas zu hören ist, muß das Laufwerk korrekt mit der Soundkarte verbunden sein. Manchmal muß diese mit Hilfe einer zugehörigen Mixer-Software erst dazu gebracht werden, Audio-Klänge wiederzugeben. Informieren Sie sich bitte im Handbuch der Soundkarte. Sie können die korrekte Wiedergabe jederzeit am Kopfhörerausgang des Laufwerks überprüfen.

Kein Sound unter Windows
Dieses Problem trat in unseren Tests bei einem Teil der Rechner auf, ohne daß wir die Ursache oder Abhilfe gefunden hätten. Wer also unter Windows keinen Sound hört, muß wohl oder übel unter DOS spielen. Dort sollte, die richtige Konfiguration der Soundkarte vorausgesetzt, der Sound auf jeden Fall funktionieren. Windows 95 muß mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" verlassen werden, was dazu führen kann, daß kein CD-Laufwerk mehr zur Verfügung steht. Lesen Sie in diesem Fall den folgenden Abschnitt!

Windows 95
Vor allem neuen Rechnern, die mit Windows 95 ausgestattet sind, kann ein Vorteil des Betriebssystems zum Nachteil gereichen: Windows 95 kommt völlig ohne DOS-Treiber aus, nicht einmal die Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind mehr nötig. Läßt sich allerdings ein Programm nicht unter Windows starten, so fehlen unter Umständen wichtige Komponenten wie Speicherverwaltung, Tastatur-, Maus oder CD-ROM-Treiber. Hier hängt viel davon ab, ob Ihr Computerhersteller oder -händler für solche Fälle schon bei der Installation vorgesorgt hat, denn die Speicher- und Tastatureinrichtung bringt Windows 95 mit, CD- und Maustreiber liegen der Hardware bei. Sie müssen nur installiert werden.

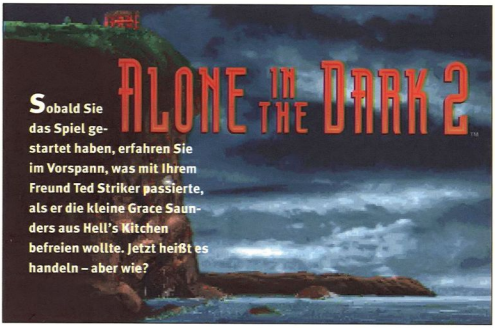
Wurde Windows 95 dagegen als Update über ein bestehendes DOS-System installiert, bleiben die vorhandenen Treiber in der Regel erhalten und werden aktiviert, sobald Sie Win95 zum MS-DOS-Modus verlassen.

TIP Hintergrund: Bei einem Systemabschluß zum MS-DOS-Modus arbeitet Windows 95 die Datei DOSSTART.BAT im Windows95-Verzeichnis ab. Dort ist folglich der richtige Ort für alle Programme, die Sie unter DOS, nicht aber in Windows benötigen. Die wichtigsten sind ein Maustreiber (meist MOUSE.COM) und die Microsoft CD-Erweiterung (MSCDEX).
Wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben, erhalten Sie auch zu Windows 95 weitergehende Hinweise und eine Beispielkonfiguration. Da aber im ungünstigsten Fall das CD-Laufwerk erst für DOS installiert und dann für Windows 95 wieder deaktiviert werden muß, sollten Sie nötigenfalls Ihren Händler oder fachkundige Bekannte zu Rate ziehen.

Fehlermeldungen
- **CD not found:** Legen Sie die CD ein, und starten Sie das Spiel erneut. Wenn Sie Windows 95 zum MS-DOS-Modus verlassen haben, sind möglicherweise keine DOS-Treiber für das CD-Laufwerk installiert.
- **Spiel startet nicht unter Windows:** Das Programm findet keinen EMS-Speicher und schaltet sofort und kommentarlos wieder zu Windows zurück. Stellen Sie genügend EMS- Speicher zur Verfügung!
- **Memory Error: No EMS Driver or not enough EMS memory DETECTED:** Gleiche Ursache wie Punkt 2, allerdings unter DOS.
- **Memory Error: Not enough DOS Memory:** Haben Sie mindestens 572 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher? Der DOS-Befehl *MEM* gibt an, wieviel tatsächlich vorhanden ist. Geben Sie im Hauptverzeichnis der CD *START* ein, wenn Sie weitergehende Hinweise zur Speicherverwaltung benötigen!
- **Drive not ready** oder **General Failure:** siehe Punkt 1. Falls Ihre CD verschmutzt ist – reinigen Sie sie vorsichtig mit einem weichen Tuch. Wenn Sie einen Material- oder Produktionsfehler aufweist, lesen Sie bitte Punkt drei des Lizenzvertrags auf Seite 50.



Handbuch für Geisterjäger



Sobald Sie das Spiel gestartet haben, erfahren Sie im Vorspann, was mit Ihrem Freund Ted Striker passierte, als er die kleine Grace Saunders aus Hell's Kitchen befreien wollte. Jetzt heißt es handeln – aber wie?

Das Intro sollten Sie sich mindestens einmal ansehen. Wenn Sie es schon kennen, gelangen Sie durch dreimaliges Drücken der ESC-Taste schneller zum Hauptmenü. Hier stehen drei Optionen zur Auswahl:



Neues Spiel beginnen: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen oder von vorne beginnen wollen, wählen Sie diese Option und bestätigen mit der Eingabetaste. Ein weiterer kurzer Vorspann läuft ab, danach finden Sie sich als Edward Carnby im Park von *Hell's Kitchen* wieder.

Gespeichertes Spiel laden: Wenn Sie diese Option mit der Eingabetaste bestätigen, wird die Tabelle der bereits gespeicherten Spiele eingeblendet. Sie wählen mit den Pfeiltasten das Spiel aus, das Sie fortsetzen wollen, und bestätigen mit der Eingabetaste.

Zurück zu DOS/WINDOWS: Beendet das Spiel.

Steuerung

Fortbewegung

Die Figur (Edward, manchmal aber auch Grace) kann mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur in jede beliebige Richtung bewegt werden:

↑	vorwärts gehen
↓	rückwärts gehen
←	nach links gehen
→	nach rechts gehen

Wenn Sie sich schneller vorwärts bewegen möchten, lassen Sie beim Vorwärtsgehen die Pfeiltaste kurz los und drücken ganz schnell wieder drauf.

TIP

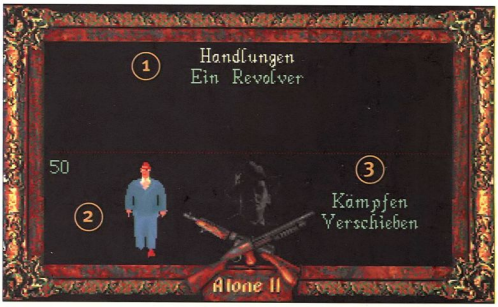
Dieses Vorgehen erfordert – wie ein Doppelklick bei der Maus – eine bestimmte Geschwindigkeit. Sie sollten deshalb ein Weilchen üben zu rennen, wenn Sie die ersten drei Gegner ausgeschaltet haben. Es kann später oft wichtig sein, schnell loslaufen zu können.



Der Befehlsbildschirm

Um bestimmte Handlungen durchführen und die gefundenen Objekte benutzen zu können, müssen Sie den Befehlsbildschirm einblenden. Dazu drücken Sie die Eingabetaste (RETURN). Das Spiel wird angehalten und die folgende Bildschirmanzeige erscheint:

- Dieses Feld ist Ihr Inventar, in dem alle während des Spiels eingesammelten Gegenstände auftauchen. Am Anfang des Spiels stehen hier nur die Optionen *Handlungen* und *Ein Revolver* zur Ver-





fügung. Sie werden aber schon bald eine ganze Reihe von Dingen besitzen, zwischen denen Sie mit den Pfeiltasten auswählen können.

1. In dem Fenster links unten erscheint eine Ansicht Ihrer Figur mit der Anzahl ihrer Lebenspunkte, wenn im Inventar *Handlungen* eingestellt ist, bzw. ein ausgewähltes Objekt, bei Schußwaffen mit der verbleibenden Munition.
3. Das Fenster unten rechts zeigt die möglichen Handlungen an - Handlungen der Figur oder Verwendungen des ausgewählten Objekts.

Wenn Sie eine bestimmte Handlung ausführen oder ein Objekt benutzen wollen, wählen Sie die Option *Handlungen* bzw. das entsprechende Objekt mit den Pfeiltasten aus und bestätigen mit der Eingabetaste. Sie wechseln dadurch ins Fenster Nr. 3. Mit den Pfeiltasten wählen Sie nun das gewünschte Kommando oder die gewünschte Funktion und bestätigen wiederum mit der Eingabetaste (RETURN). Mit dieser letzten Bestätigung verlassen Sie den Befehlsbildschirm und kehren zurück ins Spielgeschehen.

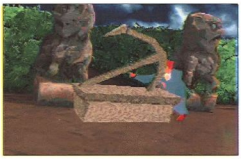
Handlungen

Sie können im Befehlsbildschirm zwei Handlungen auswählen, die kein Objekt erfordern: *Kämpfen* oder *Verschieben*. Andere Aktionen sind direkt mit Objekten verbunden und werden über diese angewählt.

Kämpfen: Diese Option macht Carnby kampfbereit. Im Abschnitt „Die Kämpfe" erfahren Sie, wie Sie ihn steuern.



Verschieben: Um ein großes Objekt wie ein Möbelstück zu verschieben oder einen Hebel zu bedienen, betätigen Sie die Leertaste und gleichzeitig eine der Pfeiltasten, die der gewünschten Richtung entspricht.



Nicht alle Gegenstände lassen sich bewegen, andere nur, wenn Carnby genau richtig positioniert ist. Bevor Sie etwas verschieben, sollten Sie abspeichern, denn ein Druck in die falsche Richtung kann den Zugang zum Rest des Spiels unmöglich machen.

Wenn Sie eine der Optionen im Befehlsbildschirm gewählt und bestätigt haben, kehren Sie ins Spiel zurück und können die entsprechende Handlung ausführen.

Umgang mit Objekten

Objekte finden

In ALONE IN THE DARK müssen Sie nicht jeden Ort millimeterweise absuchen. Wenn Sie nahe genug an einem einsammelbaren Gegenstand vorbei laufen, erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie ihn nehmen wollen oder nicht.



Ein solches Fenster erscheint *nicht* bei Gegenständen, die Sie verschieben oder sonst irgendwie benutzen, aber nicht mitnehmen können.

Objekt benutzen

Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, das Sie besitzen, müssen Sie es in der Inventarliste des Befehlsbildschirms auswählen. Danach wählen Sie die Handlung, für die Sie das Objekt benutzen wollen (benutzen, laden, essen, abstellen, werfen ...), indem Sie die Handlung im Fenster Nr. 3 bestätigen. Haben Sie eine Waffe mit dem Befehl *Benutzen* ausgewählt, bedeutet das lediglich, das Carnby sie in die Hand nimmt. Wenn Sie eine Schußwaffe nachladen wollen, müssen Sie die entsprechende Munition benutzen.

Manche Objekte lassen sich auch mit anderen kombinieren. Sie müssen dafür nur einen von zwei kombinierbaren Gegenständen markieren und dann *Benutzen* wählen. Das eine Objekt wird dann automatisch mit dem passenden zweiten zusammengefügt. Auch wenn Sie vor einer Tür stehen und z.B. einen Schlüssel benutzen möchten, brauchen Sie nur *Schlüssel* und dann *Benutzen* zu wählen - vorausgesetzt, Sie stehen an der richtigen Stelle.



Nützliche Tasten

S	Aktiviert oder deaktiviert den Sound, ohne daß dazu das Optionsmenü aufgerufen werden muß.
M	Aktiviert oder deaktiviert die Musik, ohne daß dazu das Optionsmenü aufgerufen werden muß.
P	Pause.
RETURN	Aufruf des Inventar- bzw. Befehlsbildschirms.
ESC	Aufruf des Optionsmenüs.

Die Kämpfe

Sie können Nahkämpfe oder Kämpfe mit Waffen führen, die Sie in Ihrem Inventar haben. Achten Sie bei Schußwaffen darauf, daß diese geladen sind.

Nahkämpfe

Wählen Sie im Befehlsbildschirm die Handlung *Kämpfen*. Bei gedrückter Leertaste benutzen Sie die Pfeiltasten in folgender Weise:

↑	Kopfstoß
↓	Fußtritt
←	Faustschlag nach links
→	Faustschlag nach rechts



TIP Um während eines Kampfes die Position zu wechseln, müssen Sie die Leertaste loslassen. Vergessen Sie aber nicht, die Leertaste wieder gedrückt zu halten, wenn Sie zuschlagen wollen, und halten Sie die Pfeiltasten jeweils so lange gedrückt, bis der Schlag ausgeführt ist.

Kämpfe mit Hieb- und Stichwaffen

Wählen Sie erst eine der gefundenen Waffen und dann die Option **Benutzen**.



Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

↑	Gerader Stoß oder Hieb von oben
↓	Hieb von oben
←	Hieb von links nach rechts (Rückhand)
→	Hieb von rechts nach links (Vorhand)

TIP Es gibt einige herkömmliche Gegenstände, z.B. gewisses Küchengerät, die Sie auch als Waffe verwenden können, probieren Sie es aus. Machen Sie außerdem zur Übung mit den Fechtwaffen ruhig mal ein Kämpfchen mit dem Nichts, und achten Sie darauf, bei welchen Hieben Carnby auf der Stelle stehen bleibt und bei welchen er einen Schritt nach vorne macht.

Kämpfe mit Feuerwaffen

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option *Benutzen*. Halten Sie im Spiel die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

↑	Feuer
←	Waffe nach links bewegen
→	Waffe nach rechts bewegen

TIP Üben Sie sich am Anfang des Spiels im Umgang mit Schußwaffen. Das Zielen ist durch die wechselnde Perspektive nicht immer ganz leicht.



Das Optionsmenü

Mit der Taste ESC rufen Sie den folgenden Bildschirm auf, der mit den Pfeiltasten und der Eingabetaste bedient wird:



Zurück zum Spiel: ...oder ESC schließt das Optionsmenü.

Speichern: Setzen Sie mit den Pfeiltasten den Cursor auf die gewünschte Zeile. Geben Sie den Namen ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Es stehen sechs Speicherplätze zur Verfügung.

Gespeichertes Spiel laden: Wählen Sie mit den Pfeiltasten das Spiel, das Sie laden möchten, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.



Musik/Sound: Mit der Eingabetaste können Sie Musik und Sound ein- und ausschalten

Details normal/grob: Wenn Sie mit der Eingabetaste auf *Details grob* umschalten, können Sie die Geschwindigkeit des Spiels erhöhen.

Abbrechen: Sie kehren zum Hauptmenü zurück, ohne zu speichern.

TIP Die sechs Spielstände werden im Verzeichnis des Spiels auf der Festplatte abgelegt. Die Dateinamen lauten SAVE0.ITD bis SAVE5.ITD, auf andere greift das Spiel nicht zu. Wenn Sie diese Spielstände in ein anderes Verzeichnis verschieben, können Sie weitere speichern, ohne die alten zu überschreiben. Wie bei allen Dateioperationen sollten Sie aber aufpassen, nicht ungewollt Dateien zu überschreiben.

Weihnachtsmänner leben länger

Auf der Seite 15 beginnt die Komplettlösung von CPS Heidak. Sie beschreibt *einen* möglichen Weg durch das Spiel, der nicht unbedingt der beste sein muß. An einigen Stellen existieren weniger kämpferische, listigere Alternativen, oder es gilt, auf zusätzliche Besonderheiten zu achten. Hier haben wir zusammengestellt, was uns beim Spielen aufgefallen ist.





An Land



Im Gartenlabyrinth muß Carnby nicht unbedingt mit jedem Gegner kämpfen, wenn er schnell und zielstrebig die benötigten Gegenstände einsammelt. Ihre Widersacher steigen hier grundsätzlich keine Leitern hinab. Sie können also beispielsweise an das Seil gelangen, indem Sie im Rücken des sehr zähen Gegners aus der Luke klettern, schnell das Seil einsacken und wieder im Untergrund verschwinden. Dabei kassiert man höchstens einen oder zwei Treffer.



Der Untote, der Ihnen direkt beim Verlassen des Fahrstuhls entgegentritt, ist der Music Man. Beenden Sie sein ewiges Leben, indem Sie den Music Man's Pact zerreißen.

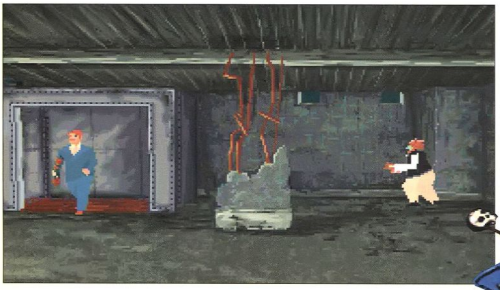


Erledigen Sie zuerst alle Aufgaben im Keller (zwei Gegner am Schießstand, vier Karos erboxen, weiterer Gegner, Whisky etc. finden) und erwehren Sie sich dabei der besoffenen Ballerina, indem Sie in ihrer Nähe den Whisky ablegen. Ziehen Sie das Weihnachtsmannkostüm aus dem Sack an, bevor Sie das erste Mal die Treppe hoch gehen. Der kleine Koch wird dann nicht um Hilfe rufen, und Sie können sich Ihre Gegner nach und nach suchen.



Die Weihnachtsmannvariante eröffnet Ihnen folgende Möglichkeiten:

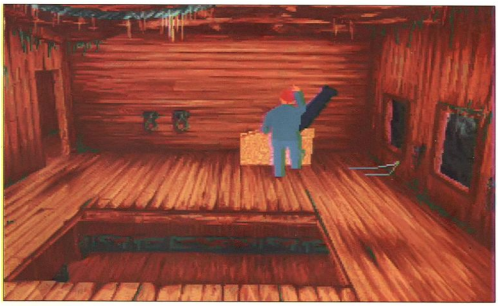
1. Sie können ungehindert in die Küche gehen und dort alles tun, was Sie wollen, solange Sie den Koch nicht angreifen.
2. Sie können auf dem Weg in die Küche provozieren, daß die Statue ihren Dreizack wirft, in die Küche rennen und links neben dem Koch abwarten, bis er getroffen wird. Aber Vorsicht! Ein Dreizacktreffer ist tödlich, egal wieviel Lebenspunkte Sie haben, selbst wenn es 32000 sein sollten.
3. Ist der Koch erledigt, und Sie haben sich Bratpfanne, Wein und Gift geschnappt, gilt es noch die fünf oder sechs Jungs im Klavierzimmer auszuschalten. Betreten Sie es nicht von der Küche aus, Sie werden unweigerlich erschossen. Gehen Sie statt dessen in die Stube, öffnen Sie die Tür zum Klavierzimmer, nehmen die Bratpfanne in die Hand, treten kurz ein, bekommen vermutlich einen Schuß ab und gehen dann sofort rückwärts wieder durch die Tür zurück. Stellen Sie sich nun schnell links neben der Tür an die Wand und schauen zur Tür hin. Halten Sie jetzt die SPACE-Taste und die rechte Pfeiltaste gedrückt, um kontinuierlich Rechtsschläge zur Tür hin auszuteilen. Wenn Sie alles schnell genug machen, sollten Sie nicht einen weiteren Schuß





abbekommen. Schauen Sie also zu, wie Carnby einen Gegner nach dem anderen buchstäblich in die Pfanne haut.

- Statt der Pfannentaktik können Sie auch erst versuchen, das Dachgeschoß zu erreichen (siehe Lösung). Wenn Sie hier die Granate in den Kamin des Pavillons werfen, bevor Sie hinabsteigen, werden im Klavierzimmer nur noch drei Gegner am Leben sein.



Der Cheat

Auf welchem Weg auch immer, irgendwann sollten Sie im Besitz von Gift und Wein sein. Benutzen Sie eines von beiden, um den Wein zu vergiften. Rufen Sie jetzt den Befehlsbildschirm auf, und trinken Sie den vergifteten Wein. Drücken Sie aber sofort wieder die Eingabetaste und halten sie gedrückt, wenn Carnby die Flasche ansetzt. So wird der Befehlsbildschirm wieder aufgerufen, bevor Ihr Held Zeit hat, an dem Gift zu sterben. Sie werden feststellen, daß das Gift Carnby 1000 Lebenspunkte kostet. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange, bis die Anzeige der Lebenspunkte von -32000 auf 32000 umspringt. Der Wein, den Sie noch brauchen, ist nun weiterhin in Ihrem Besitz, und Sie sind in der Lage, einiges einzustecken.



Nur noch 29 Fläschchen...

Auf dem Schiff



Benutzen Sie bei allen Säbelkämpfen möglichst nur den Hieb von rechts nach links (die Vorhand).



Falls Sie die zunächst schlafenden Piraten im Kampf besiegen wollen, sollten sie sich von ihnen nicht gegen die Leiter auf dem Gang drängen lassen. Das Programm kann sonst hängenbleiben, und Carnby kommt nicht mehr von der Leiter weg.



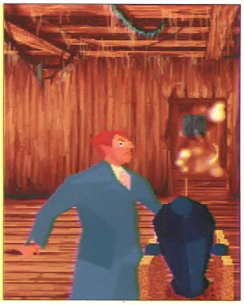


Fallen Sie im Raum mit der Kanone und dem Schlafenden nicht durch die offene Luke, die zur Feueresse führt. Auch dadurch kann das Spiel sich aufhängen, und Carnby tritt dann bei der Esse auf der Stelle.



Statt erst die schlafenden Piraten zu bekämpfen und dann mit der Kanone ihre Kojen zu zertrümmern, können Sie natürlich auch die Schläfer gleich mit der Kanone erledigen. Dafür müssen Sie erst die Kanone verschieben, was nicht ganz leicht ist. Carnby führt nämlich, im Gegensatz zu allen anderen Orten im Spiel, die Schiebebewegung hier nur aus, wenn er an der richtigen Stelle steht. Lassen Sie sich also nicht abschrecken, sobald der Held richtig positioniert ist, wird er die Waffe verschieben. Die Kanone steht richtig, wenn sich beim Schieben das Rohr umgedreht hat (Sie werden sehen, wie das gemeint ist).

Stellen Sie sich jetzt hinter die Kanone, und benutzen Sie die Lunte mit ihr, wenn das gelungen ist, sehen Sie die Lunte als dünnen Strich auf dem Rohr. Gehen Sie dann geradewegs in den Schlafraum. Dort ist ein undeutlicher Fleck auf dem Boden, in dessen Nähe Sie das Pulverfaß abstellen müssen. Verlassen Sie jetzt sofort wieder den Raum, da die Bösewichter sonst in ihrem ungerechten Schlaf gestört werden. Stellen Sie sich wiederum hinter die Kanone und benutzen Sie den Schürhaken, um die Lunte anzuzünden. BUMM, ausgeschlafen ... kh

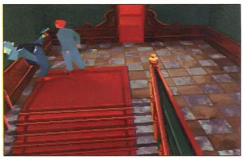


Komplettlösung und Pläne

Der Lösungsweg

Allgemeines	15
Das Labyrinth	15
Unter dem Haus	17
Im verhexten Haus	17
Im Dachgeschoß des Hauses	20
Grace im Park	21
Auf dem Schiff als Grace	21
Als Grace im Haus	23
Mit Carnby auf dem Piratenschiff	23
Das Finale auf dem Schiffsdeck	25
Die Lösungspläne	
Das Gartenlabyrinth	26
Grace an Land	26
Das Höllenhaus	27
Das Piratenschiff	28

Allgemeines



Schon in der Anfangsphase des Spiels werden Sie oft in Kämpfe verwickelt. Sie sollten daher so bald wie möglich die richtigen Kampftechniken lernen und etwas üben. Dazu können Sie das Spiel beispielsweise mehrmals von vorne beginnen, um an den ersten drei oder vier Gegnern zu trainieren. Oft ist die beste Methode, nah an den Gegner heran zu rennen und ihn mit einer Hieb- und Stichwaffe zu schlagen oder ihm Kopfstöße zu verpassen, wenn Sie keine Waffe haben. Der Trick dabei ist, jedesmal wenn der Gegner getroffen zurück taumelt, wieder auf ihn zuzugehen und Carnby so dicht wie möglich vor den Widersacher zu stellen. Auf diese Weise können Sie erneut zuschlagen, und die meisten Schußwaffenträger werden an Ihnen vorbei schießen.



Trinken Sie alle Feldflaschen aus, die Sie finden (plus 10 Lebenspunkte), und lesen Sie alle Bücher und sonstigen Schriftstücke, sie enthalten oft wichtige Hinweise, wie bestimmte Untote zu bekämpfen sind. Fast alle Gegenstände, die sich irgendwie vom Hintergrund abheben, können Sie einsammeln, verschieben oder sonstwie benutzen. Das Spiel erwartet allerdings oft eine exakte Positionierung Ihrer Figur. Sollte also eine Handlung nicht funktionieren, verändern Sie Carnbys Standort und versuchen es erneut. Vergessen Sie außerdem nie, daß die Spielkartenfarbe *Karo* eine besondere Bedeutung in ALONE IN THE DARK hat.



Im folgenden wird *ein* Lösungsweg beschrieben, von dem Sie sowohl in der Reihenfolge als auch in der Art der Erledigung mancher Aufgaben abweichen können. Auf Seite 13 finden Sie einige Tips der Redaktion, die Ihnen manchen Zweikampf ersparen können.



Das Labyrinth

Edward Carnby erreicht Hell's Kitchen und wird von einem Wächter am Tor abgewiesen. Daher sprengt er kurzerhand das Eingangstor in die Luft. Mit diesem gewaltsamen Eindringen beginnt für Sie das Spiel in der Rolle Carnbys.

Bewältigen Sie als erstes den von der Explosion benommenen Gegner, sobald er sich aufrappelt, indem Sie sich mit Tritten und Kopfstößen verteidigen und dabei so wenig Punkte wie möglich verlieren *(Handlungen: Kämpfen)*. Da Sie noch einige Kämpfe vor sich haben, ist das besonders wichtig. Nachdem Sie den ersten Angreifer besiegt haben, erhalten Sie ein Gewehr, ein dazugehöriges Magazin und eine Feldflasche. Benutzen Sie das Magazin, um das Gewehr mit 30 Schuß zu laden. Nehmen Sie das Gewehr in die Hand *(Benutzen)* und gehen





Sie nach unten aus dem Bild heraus. Sobald Sie weitergegangen sind, erscheinen zwei weitere Gegner, die Sie mit Ihrer geladenen Waffe vernichten müssen. Achten Sie allerdings darauf, daß Sie noch 10-20 Schuß sowie ca. 40 Lebenspunkte übrigbehalten. Trinken Sie die Flasche aus, und Sie haben wieder Ihre 50 Lebenspunkte. Gehen Sie nun nicht auf die Haustür zu, sie bleibt Ihnen sowieso im ganzen Spiel verschlossen, sondern begeben Sie sich zu dem Durchgang, der durch einen

Copyright © 1994 - Computer-Programm-Service - Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak. Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können aber trotzdem nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar • „Alone in the Dark" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Infogrames • Redaktionelle Bearbeitung für diese Ausgabe: Karsten Hohage.

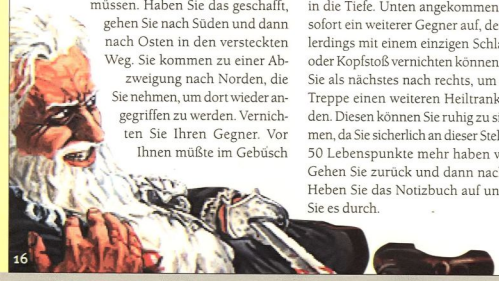


Steinanker versperrt wird. Schieben Sie diesen nach oben oder unten *(Handlungen: Verschieben)*. Auf keinen Fall in den Gang hinein, denn Sie versperren sich so den Zutritt.

HINWEIS Die Bildschirmrichtungen sind im Labyrinth schwer zu beschreiben, da die Perspektive ständig wechselt. Im Abschnitt über den Irrgarten werden daher nur die Himmelsrichtungen angegeben, die dem Plan auf Seite 26 entsprechen. Dabei kann z.B. Osten wegen der wechselnden Bildschirmperspektive mal links, mal rechts, mal unten sein. Sie müssen also selbst im Auge behalten, welche Richtung in welcher Perspektive wo liegt.



Folgen Sie dem Weg und verteidigen Sie sich bei der nächsten Gabelung. Haben Sie Ihren Gegner besiegt, erhalten Sie ein Foto. Betrachten Sie es, es zeigt eine Statue. Gehen Sie in den Weg, aus dem Ihr Gegner kam, und Sie werden einen leeren Raum vorfinden. Gehen Sie weiter nach Osten, bis Sie an einer Kreuzung auf einen weiteren Zombie stoßen, den Sie besiegen müssen. Haben Sie das geschafft, gehen Sie nach Süden und dann nach Osten in den versteckten Weg. Sie kommen zu einer Abzweigung nach Norden, die Sie nehmen, um dort wieder angegriffen zu werden. Vernichten Sie Ihren Gegner. Vor Ihnen müßte im Gebüsch ein Dämonenkopf auftauchen und wieder verschwinden. Gehen Sie in die kleine Nische hinein. Sie sehen am Ende eine Art Baumgesicht.



Folgen Sie dem Weg weiter, indem Sie nach Verlassen der Nische nach Westen gehen. Gehen Sie anschließend nach Süden in die Einmündung hinein. Achten Sie auf den Gegner, der Ihnen hier entgegentritt. Nachdem Sie ihn besiegt haben, achten Sie auf die beweglichen Äste, denn gegen diese können Sie im Moment nichts unternehmen.

Gehen Sie zurück, bis Sie eine Draufsicht erhalten und im Westen um die kleinen Büsche herum, bis Sie eine Seitenansicht erhalten. Gehen Sie direkt nach Norden und nicht weiter nach Westen, da Sie sonst in einen Kampf mit einem sehr starken Gegner verwickelt werden. An der Kreuzung gehen Sie nach Osten und später nach Norden. Dann ein Stück nach Westen zu vier Kartensymbolen.

Achten Sie darauf, daß Sie noch nicht den Haken nehmen, der auf dem Boden liegt, sonst locken Sie alle restlichen Gegner an. Gehen Sie erstmal an den Karten vorbei, indem Sie dem Weg weiter nach Westen und Süden folgen, danach folgen Sie dem ersten Abzweig. Hier kämpfen Sie mit dem nächsten Zombie. Gehen Sie anschließend zurück zu den Kartensymbolen, und speichern Sie am besten an dieser Stelle ab.



Eine der vier Karten hat einen geheimen Eingang, es ist die Karokarte, alle anderen sollten Sie besser nicht betreten. Sie fallen in die Tiefe. Unten angekommen, taucht sofort ein weiterer Gegner auf, den Sie allerdings mit einem einzigen Schlag, Tritt oder Kopfstoß vernichten können. Gehen Sie als nächstes nach rechts, um vor der Treppe einen weiteren Heiltrank zu finden. Diesen können Sie ruhig zu sich nehmen, da Sie sicherlich an dieser Stelle keine 50 Lebenspunkte mehr haben werden. Gehen Sie zurück und dann nach links. Heben Sie das Notizbuch auf und lesen Sie es durch.

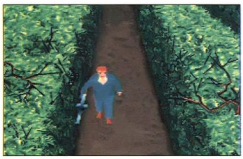


Gehen Sie jetzt zur Truhe und schieben diese weg, um darunter eine Karte zu finden. Diese nehmen Sie natürlich ebenfalls an sich. In diesem Moment taucht ein Geist auf. Nun sollten Sie etwas schneller agieren. Nachdem der Altar in die Höhe gestiegen ist, gehen Sie zu ihm und legen die Karte darauf *(Benutzen)*. Dadurch öffnen Sie eine Tür, die Sie im Moment noch nicht sehen können. Den Geist müssen Sie mit Schüssen zur Strecke bringen. Er hinterläßt Ihnen ein Schwert. Nehmen Sie es und gehen Sie wieder zurück und nach oben.



Nehmen Sie auch jetzt noch nicht den Wurfanker. Gehen Sie nach Westen, den Weg weiter nach Süden und wieder in die Einmündung hinein, wo Sie vorhin einen Gegner vernichtet haben. Hier müßte nun ein Buch liegen, das Sie an sich nehmen sollten. Lesen Sie es durch. Es handelt sich um das „Shorty-Leg-Buch". Jetzt sollten Sie weiter nach Süden gehen, an der Kreuzung nach Westen in Richtung Eingang und in den Abzweig nach Süden hinein. Speichern Sie jetzt am besten ab, bevor Sie sich dem nächsten Gegner stellen.

Folgen Sie dem Gang um die Ecke, und versuchen Sie Ihr Glück an dem Untoten mit der Thompson. Sie sehen nun die Falltür, die Sie zuvor unten geöffnet haben. Sie erhalten nach dem Kampf einen neuen Heiltrank sowie Gewehrmunition und ein Seil. Laden Sie die Waffe und gehen Sie wieder nach Norden und dann Osten auf die Kreuzung zurück. Gehen Sie nach Süden, und folgen Sie dem Gang nach Westen. Nehmen Sie Ihre Waffe in die Hand und folgen Sie dem Gang. Sie erreichen den bereits erwähnten schweren Gegner. Speichern Sie also vorher ab. Erschießen Sie ihn mit dem Gewehr. Achten Sie darauf, daß Sie ungefähr 10 Schuß übrigbehalten, und folgen Sie nach dem Kampf dem Gang. Sie werden hier weitere Munition finden.



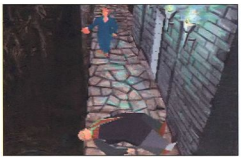
Jetzt werden Sie keinen Angreifer mehr finden. Sie können also zur Kreuzung zurückgehen, dort geradeaus weiter und dem Gang folgen, bis Sie wieder bei den Karten sind. Nehmen Sie nun den Wurfanker an sich, und gehen Sie abermals zurück zur Kreuzung und dort weiter nach Süden. Jetzt biegen Sie in den versteckten Weg nach Osten ein und folgen dann dem Abzweig nach Süden. Sie befinden sich bei den Ästen. Nehmen Sie das Piratenschwert in die Hand und bekämpfen Sie damit die wehrhaften Zweige. Sobald Sie sie durchgehauen haben, ist das Piratenschwert zerstört. Achten Sie beim Kampf darauf, die Hiebe zu verwenden, bei denen Sie auf der Stelle stehen bleiben.

Nehmen Sie nun Ihr Gewehr in die Hand, rennen Sie nach vorne und nach dem Bildwechsel in die linke Gasse hinein. In der rechten befindet sich nämlich Shorty Leg. Versuchen Sie aus der Nische heraus, den Pirat zu erschießen, da er Ihnen im Kampf überlegen ist. Denken Sie daran, daß Sie Munition nachladen können. Nach einem Sieg finden Sie eine Zeitungsseite. Nehmen Sie diese an sich. Außerdem finden Sie eine weitere Heilflasche. Sollten Sie stark angeschlagen sein, gönnen Sie sich direkt einen Schluck. Die Zeitungsseite können Sie nicht lesen, behalten Sie sie jedoch in Ihrem Inventar. Stellen Sie sich nun direkt vor den Eingang und benutzen Sie im Inventar den Wurfanker mit dem Seil. Es entsteht die Kombination *Ein Haken und ein Seil*, die Sie nun benutzen, um einen Mechanismus in Gang zu setzen, der die Tür öffnet.



Unter dem Haus

Steigen Sie in die Gruft hinab. Leider ist die Leiter zu kurz, Sie stürzen ab. Dabei verlieren Sie Ihre Waffen und Munition. Gehen Sie von der Brücke weg auf die Leiter zu, von der Sie kamen. Hier werden Sie ein 5-Cent-Stück finden. Marschieren Sie weiter über die Brücke (Sturzgefahr!), und Sie werden eine Kurbel finden. Nehmen Sie diese an sich. Auf der anderen Seite finden Sie eine Papiertüte, die Sie ebenfalls mitnehmen. Folgen Sie dem Weg, und Sie



stoßen auf die Leiche von Striker. Untersuchen Sie den Leichnam, damit Sie unter ihm ein weiteres zerrissenes Notizbuch finden können. Lesen Sie es. Es scheint sich hier um die zweite Hälfte des bereits gefundenen zu handeln, so daß Sie die beiden Hälften miteinander benutzen können, um das Buch dann komplett zu lesen. Außerdem finden Sie in der Nähe der Leiche einen Pfeifenreiniger. Nehmen Sie auch diesen. Gehen Sie nun zur Tür, schieben die Zeitungsseite darunter und benutzen den Pfeifenreiniger, um den Schlüssel aus dem Türschloß herausfallen zu lassen. Ziehen Sie den Schlüssel mit dem Zeitungsausschnitt an sich. Aus der Zeitung ist in Ihrer Ausrüstung der „Music Man's Pact" geworden, den Sie lesen können. Haben Sie das getan, öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel.



Betreten Sie den Gang, um in den Weinkeller zu gelangen. Hier müssen Sie aufpassen, da sich im nächsten Raum ein Angreifer befindet. Ihn müssen Sie nun austricksen, da er ein Gewehr hat und sehr schwer zu besiegen ist. Speichern Sie möglichst zunächst den Spielstand. Stellen Sie sich dann vor den Ausgang, also rechts von dem Hebel, und benutzen Sie die Papiertüte einmal, um sie aufzublasen und ein zweites Mal, um den Pirat aufzuschrecken. Kurz bevor er bei der Ausgangstüre steht, müssen Sie um den Hebel herumrennen und diesen bewegen *(Handlungen: Verschieben)*. Damit setzen Sie die Tonne weiter vorne im Gang in Bewegung, die den Gegner hinaus befördert.

Er hinterläßt ein Manuskript, eine Flasche und eine Schrotflinte, die Sie an sich nehmen. Lesen Sie das Manuskript durch (Von den Bräuchen der Freibeuterei). Sie bemerken eine große Standuhr. Stellen Sie sich hinter sie, d.h. das Gesicht muß zu Ihnen zeigen. Benutzen Sie dann die Kurbel. Mit Hilfe dieser Kurbel öffnet sich im Weinkeller ein Geheimraum. Betreten Sie diesen Raum, wo Sie ein weiteres Buch finden werden. Lesen Sie es. Der Titel lautet Music Man. Gehen Sie durch den Gang, und Sie werden Patronen für Ihr neues Gewehr finden. Steigen Sie in den Fahrstuhl, und lassen Sie sich ins nächste Stockwerk bringen.



Im verhexten Haus

Sobald Sie den Fahrstuhl verlassen, erscheint ein Gegner, den Sie mit Ihrem Gewehr erschießen sollten – oder Sie erinnern sich daran, was Sie über den Music Man gelernt haben.... Wenn Sie Ihre gesamte Munition verschossen haben, schlagen Sie noch ein- bis zweimal zu, und er wird sterben und einen Haken für Sie hinterlassen, den Sie mitnehmen sollten. Betreten Sie durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes den Waschraum. Darin finden Sie ein Brett. Nehmen Sie es an

Komplettlösung



sich. Öffnen Sie noch nicht die nächste Tür, sondern steigen Sie die Treppe hinauf, um ins Erdgeschoß des Gebäudes zu gelangen.
Sie entdecken hier eine Treppe, die weiter nach oben führt und möglicherweise einen kleinen Koch, der um Hilfe schreit. Das kommt jedoch auf Ihr Timing an, da der Koch ständig hin und her läuft. Jetzt heißt es sich beeilen, da Sie ansonsten von einer ganzen Schar von Angreifern umgeben sein dürften. Sie rennen also so schnell wie möglich die Treppe hinauf.
Im ersten Stock werden Sie schon erwar-



tet. Wie gewohnt erzielen Sie durch einen Kampf den Sieg. Gehen Sie nun durch die vordere Tür, durch den Flur und durch die hintere Tür, um ins Badezimmer zu gelangen. Hier können Sie allerdings nichts ausrichten. Verlassen Sie das Bad wieder und gehen Sie durch die linke Tür. Sie erreichen so das Billardzimmer und einen weiteren Gegner. Er wird durch einen normalen Kampf zur Strecke gebracht. Gehen Sie hinterher etwas weiter in den Raum hinein, wo Sie drei Schrankwände entdecken. Im mittleren Schrank finden Sie ein Buch sowie ein Pergament. Lesen Sie das Buch „Der fliegende Holländer". Lesen Sie ebenfalls das Pergament, und Sie werden feststellen, daß auch hier die Hälfte des Textes fehlt.



Verlassen Sie den Raum nun wieder. Am Ausgang werden Sie einen Stock mit Degen finden. Sollte er dort nicht sein, schauen Sie einmal hinter den Billardtisch, wo außerdem ein Derringer liegen sollte. Folgen Sie dem Gang weiter nach vorne. Betreten Sie die letzte Tür und damit das Voodoozimmer. Gehen Sie an dem Bett vorbei und vor das Fenster. Hier entdecken Sie ein weiteres Stück Pergament, das durch zwei Arme beschützt wird. Nehmen Sie den Degen und zerstören Sie die Arme (einige verschiedene Kampfperspektiven möglich). Anschließend nehmen Sie die Pergamentrolle an sich und benutzen sie mit dem anderen Teil, um eine vollständige Rolle daraus zu machen. Lesen Sie nun den kompletten Text durch. Der Titel lautet „Chess and Magic". Das Voodoozimmer besitzt einen zweiten Ausgang auf der linken Seite. Benutzen Sie diesen, gelangen Sie in einen kleinen Raum, in dem sich eine Art Altar befindet. Keine Angst, die Bodenplatte vor Ihnen ist lediglich eine Attrappe. Durch eine weitere Tür erreichen Sie ein anderes Badezimmer. Verlassen Sie dieses, denn auch hier können Sie im Moment nichts machen. Verlassen Sie auch den Altarraum und gehen Sie im Voodoozimmer durch die rechte hintere Tür, um in den Flur zu gelangen.



Gehen Sie zurück ins Treppenhaus und steigen Sie hinunter. Achten Sie auf die kampflustigen Gesellen und vermeiden Sie einen Kampf. Flüchten Sie durch die Tür in den Waschraum im Keller. Jetzt gehen Sie durch die Tür und bleiben im Türrahmen stehen. Ziehen Sie Ihren Derringer und schießen Sie auf den Piraten mit dem weißen Hemd. Dieser wird durch einen einzigen Schuß erledigt, so daß Sie sich nur noch um den Piraten im Grünen Anzug kümmern müssen. Für ihn brauchen Sie keine Waffe. Stellen Sie sich lediglich ganz nah vor ihn und versetzen Sie ihm Kopfstöße oder Tritte. Haben Sie beide besiegt, können Sie vom Tisch die Patronen für ihr Gewehr aufsammeln. Am Raumende sehen Sie vier große Karten, auf die die Piraten zuvor geschossen haben (nicht die an der Wand, sondern die auf Stöcken drehbaren).



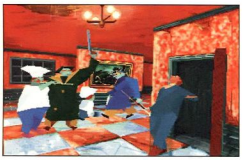
Sie brauchen nicht auf die Karten zu schießen, um sie zu drehen, sondern lediglich den Kampfmodus einzunehmen. Wie weit die Karten sich drehen, hängt von Ihrer genauen Position und der Schlagart ab. Bringen Sie alle Karozeichen nach vorne. Wenn Sie das geschafft haben, öffnet sich eine Geheimtür und ein Gegner mit einer Pistole erscheint, den Sie im Nahkampf besiegen können. Betreten Sie den Raum. Hinten zwischen den Fässern finden Sie ein Buch, das Sie an sich nehmen können. Im Regal finden Sie einen weiteren Heiltrank, den Sie mit Sicherheit bitter nötig haben. Außerdem finden Sie eine Flasche Whisky.
Hinten bei den Fässern finden Sie ein weiteres Buch. Lesen Sie beide Bücher. Die Titel lauten „T. Bone" und „Meine Erfahrung am Billardtisch". Sobald Sie zurück in den Schießraum kommen, sehen Sie an der Wand mit den Karten und dem Ständer eine Art besoffene Ballerina. Diese Tänzerin hat einen Sack neben sich stehen. Bevor Sie diesen nehmen, sollten Sie den Geist niederschießen. Wenn Sie den Sack an sich genommen haben, öffnen Sie ihn einmal. Sie werden darin ein Weihnachtsmmannkostüm finden. Verlassen Sie den Raum zur Waschküche hin.



HINWEIS Laufen Sie im Erdgeschoß möglichst nicht direkt in den Weg des kleinen Koches. Das Spiel kann dadurch unter Umständen hängenbleiben, so daß beide Figuren nur noch auf der Stelle treten.



KOMPLETTLÖSUNG



Stellen Sie sich jetzt darauf ein, öfters die Treppe hinauf und hinunter zu laufen, denn oben warten die vom Koch alarmierten Gegner auf Sie. Es sind mindestens sechs Angreifer, die Sie durch das Hoch- und Runterlaufen der Treppe dazu bewegen, sich im Getümmel gegenseitig zu erschießen. Sie werden das auch selber merken. Zwischendurch können Sie natürlich auch mal in die Menge schießen, um den Vorgang zu beschleunigen.

Sie sollten aber mindestens drei Schüsse aus irgendeiner Waffe zurückbehalten, denn Sie müssen den letzten Gegner natürlich selbst erledigen. Sobald das geschafft ist, betreten Sie den Flur und gehen durch die offene Tür. Neben der Tür entdecken Sie eine Statue, bei der Sie darauf achten sollten, daß die Statue immer rechts und nicht links von Ihnen im Bild ist. Ansonsten wird Sie sofort einen Dreizack nach Ihnen werfen. Gehen Sie von links an die Statue heran, können Sie ihr die Krone vom Kopf nehmen. Gehen Sie anschließend in die Wohnstube hinein und von dort aus in den nächsten Raum, wo sich ein Klavier befindet.

Gehen Sie durch die rechte Tür, und Sie finden sich in einem Badezimmer wieder. Wenn Sie neben dem Klavier durch den Durchgang gehen, gelangen Sie in die Küche. Der Koch wird nur mit Ihnen kämpfen, wenn Sie beginnen. Vorsicht! Es kann hier auch noch ein anderer Gegner versteckt sein. Im ersten Schrank von links finden Sie eine Weinflasche, neben dem Schrank am Fenster eine Flasche mit Gift. Auf dem Tisch liegt eine Bratpfanne, die Sie als Waffe mitnehmen können, und eine Portion Spiegeleier, die Sie sich einverleiben sollten. Das bringt Ihnen zehn Lebenspunkte.



Benutzen Sie die Weinflasche mit dem Gift, damit der Wein entsprechend vergiftet ist. Gehen Sie zurück zum Klavier. Rechts neben dem Kamin befindet sich ein Weihnachtsbaum. Laufen Sie an diesem vorbei, und Sie werden eine Billardkugel finden. Gehen Sie nach rechts und durch die linke Tür in die Wohnstube hinein. Betreten Sie von dort aus den Flur und marschieren Sie in den ersten Stock.



Betreten Sie direkt den Flur und von dort aus das Billardzimmer. Benutzen Sie nicht den Billardtisch, sondern die Apparatur, die sich daneben befindet. Werfen Sie die Kugel hinein. Dadurch wird ein Schrank zur Seite geschoben, und eine neue Tür kommt zum Vorschein, allerdings noch verschlossen. Verlassen Sie das Zimmer vorerst wieder und begeben Sie sich ins Voodoozimmer. Hier sehen Sie bei der Tür, die zum Altar führt, eine Büste. Setzen Sie ihr die Krone auf. Carnby muß dabei mit dem Rücken zu Ihnen stehen. Verlassen Sie das Zimmer wieder und gehen Sie ins Treppenhaus, von dort ins Erdgeschoß. Von hier aus begeben Sie sich die Treppe hinunter in die Waschküche. Gehen Sie ins Schießübungszimmer und weiter ins Weinlager. Hier sehen Sie einen Spielautomat. Stecken Sie die 5-Cent-Münze hinein, und Sie erhalten zwei Jetons. Im Erdgeschoß befindet sich die Statue mit dem Dreizack. Sobald Sie auf dem Boden ein braunes Feld rechts der Statue betreten, werden Sie mit dem Dreizack beworfen. Benutzen Sie also die weißen Platten. Sollten Sie allerdings doch einmal attackiert werden, müssen Sie darauf achten, daß Sie nicht getroffen werden. Dafür gibt es nur die Möglichkeit, in die Küche zu rennen und den Speer auf den Koch zu lenken.



Betreten Sie den Flur und legen Sie vor der verschlossenen Doppeltür den vergifteten Wein ab. In diesem Moment wird der Wein auch schon verschwinden, und wenige Sekunden später erscheinen die beiden Vergifteten, die natürlich tot umfallen. Betreten Sie nun den neuen Raum. Sie erreichen eine Orgel. Benutzen Sie zuerst den gelben und anschließend den orangen Jeton mit der Orgel. Eine Tür weiter hinten im Raum wird sich öffnen.

Betreten Sie das hintere Zimmer, und finden Sie auf dem ersten Bett eine kugelsichere Weste. Ziehen Sie sie an *(Benutzen)*. An einem der Schränke finden Sie eine Thompson, die 10 Schuß geladen hat. Lassen Sie sie trotzdem liegen, das Gewehr ist kaputt. Zwischen den Betten am Ende des Raumes finden Sie ein weiteres Magazin, das Sie natürlich kassieren.





Verlassen Sie den Raum und gehen Sie wieder zurück zur Orgel. Da Sie zuvor die beiden Jetons eingeworfen haben, sollte hier jetzt eine Dublone liegen. Verlassen Sie danach den Raum und gehen Sie zurück in den Flur. Falls die Statue noch immer mit dem Dreizack bewaffnet ist, müssen Sie weiterhin darauf achten, nur die weißen Platten zu betreten.

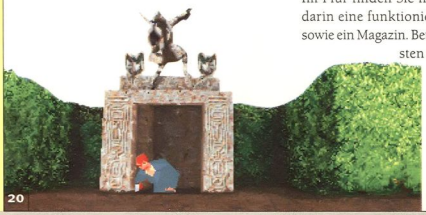
Im Dachgeschoß des Hauses



Steigen Sie die Treppen hinauf, um wieder in den ersten Stock zu gelangen. Begeben Sie sich direkt in das Voodoozimmer und von da aus zu dem Amulett im Altarzimmer. Nun können Sie den magischen Anhänger auf der Scheinfalltür an sich nehmen und werden magisch in die Höhe gehoben. Sobald Sie wieder landen, stellen Sie fest, daß Sie sich in einem völlig anderen Raum befinden. Sie finden eine Nachricht auf dem Boden, die Sie lesen. Es ist ein Zettel von der Xmas ACME Ltd. Außerdem finden Sie einen Heiltrank, den Sie natürlich trinken können.
Verlassen Sie den Raum und treffen Sie auf zwei Gegner. Bleiben Sie am besten am Türeingang stehen, und vernichten Sie zuerst den Gegner in Weiß. Dieser wird so außerdem von seinem Kollegen angeschossen, da er im Weg steht. Sobald Sie ihn besiegt haben, erhalten Sie eine Granate und eine Flasche. Flüchten Sie in den vorherigen Raum zurück und bleiben Sie an der Tür stehen. Gehen Sie mit dem zweiten Angreifer auf Nahkampf über, da die lange Waffe des Gegners einen Treffer unmöglich macht, wenn Sie direkt vor ihm stehen. Sobald Sie auch diesen Piraten besiegt haben, erhalten Sie einen Schlüssel.



Im Flur finden Sie nun eine Kiste und darin eine funktionierende Thompson sowie ein Magazin. Betreten Sie den nächsten Raum. In diesem entdecken Sie eine Kiste mit einer Spiralfeder und einem Kopf darauf. Mit diesem Spielzeug





benutzen Sie die Dublone, um eine Quaste zu erhalten. Verlassen Sie das Zimmer und betreten Sie durch die verschlossene Tür einen Raum, in dem Sie einen Clown vorfinden. Dieser kann Ihnen allerdings nichts anhaben. Er wird lediglich in Ihrer Nähe wild auf- und abspringen und Ihnen im Weg sein. Sie sehen ein Bett sowie den Durchgang zu einem Pavillon. Betreten Sie diesen nicht, da Sie ansonsten sofort von Schlangen getötet werden. Sie müssen genau vor dem Eingang die rote Quaste werfen, damit die Schlangen darauf zukriechen. Diese Handlung erfordert exakte Positionierung. Jetzt können Sie den Pavillon betreten. Der Clown folgt ebenfalls der Quaste und wird von den Schlangen vernichtet. Begeben Sie sich nun durch den Kamin hinunter. Sie landen wieder im Erdgeschoß. Gehen Sie durch die vordere Tür, durch den nächsten Raum in



den Flur, und steigen Sie die Treppe nach oben. Gehen Sie ins Billardzimmer und benutzen Sie an der noch verschlossenen Tür den Schlüssel, den Sie bei sich tragen. Sie werden jetzt automatisch eingesperrt und sehen durch die Tür die entführte Grace sowie den einäugigen Piraten, Ihren gefährlichsten Gegner.
Er erzählt Ihnen sein gesamtes Schicksal. Während dessen gelingt es dem kleinen Mädchen, sich selbständig zu machen und wegzulaufen. Der Einäugige folgt Ihr, und Sie bleiben einsam in Ihrer Zelle zurück. Benutzen Sie den Haken mit der vorderen Tür (exakte Positionierung), um diese zu öffnen. Verlassen Sie den Raum, gehen Sie durch den Gang in den Flur und die Treppe hinunter. Wenn Sie nun an der

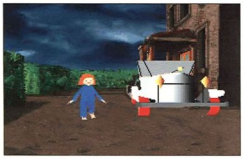




Haupttür vorbei und ein Stück in Richtung Küche gehen, taucht die Voodoo-Priesterin auf. Diese wird Sie in Ohnmacht versetzen.

Grace im Park

Carnby wird von der Hexe und zwei Zombies abgeführt, und Sie finden sich in der Rolle von Grace wieder, der langsamsten Spielheldin aller Zeiten. Sie stehen anfangs am Eingang zum Gartenlabyrinth, der jetzt wieder versperrt ist. Gehen sie von hier aus auf keinen Fall nach unten, sondern auf das Haus zu und nach rechts zu dem dort geparkten Auto. Gehen Sie nicht zu weit nach rechts, sonst wird Grace erwischt. Begeben Sie sich zum Kofferraum (hinten) des Wagens und stellen Sie als Handlung *Öffnen/Suchen* ein. Versuchen Sie nun, den Kofferraum zu öffnen, bis jemand aus dem Haus kommt und mit dem Auto das Grundstück verläßt, Grace versteckt sich dabei im Kofferraum.





Grace kann nicht kämpfen. Also lassen Sie sich nicht erwischen, sonst ist alles aus. Das Auto fährt mit Ihnen durch das Gartentor, und Grace steigt wieder aus. Beim Aussteigen oder in der Nähe des Autos sollten Sie eine Billardkugel finden. Oben im Bild sehen Sie einen Pavillon, in dem sich drei Wächter aufhalten, rechts daneben liegt ein Gegenstand. Schleichen Sie sich rechts der Straße, entlang der Hecke auf die rechte Seite des Pavillons, bis Sie einen Haken finden. Gehen Sie keinen Schritt weiter, sobald Sie den Haken haben, sondern kehren Sie um und begeben sich zurück zum Auto. Laufen Sie im Sichtschutz des Autos nach links aus dem Bild und dann immer geradeaus, bis Grace die Klippe erreicht und anmerkt: „Ich will mir doch nicht alle Knochen brechen." Von hier gehen Sie parallel zur Klippe vom Haus weg, bis Sie die Golffahne sehen. Stellen Sie sich vor die Fahne und benutzen Sie die Billardkugel, damit hinter Grace eine Statue erscheint. Wenn Sie jetzt den Haken mit der Statue benutzen, erscheint ein Pirat, nimmt Grace gefangen und bringt sie auf das Schiff zum gefangenen Carnby.

Auf dem Schiff als Grace

Auf dem Schiff finden Sie sich in der Zelle wieder, wo Carnby an die Wand gekettet ist. Auch die Voodoo-Priesterin ist da und berichtet von ihrem Schicksal. Nachdem Sie sich alles angehört haben, verschwindet sie. Bewegen Sie sich auf den gefesselten Carnby zu, und nehmen Sie die Anweisung entgegen, den Schlüssel für seine Ketten zu suchen. Sie sehen an einer Wand ein loses Brett vor einer Luke. Schieben Sie dieses beiseite. Betreten Sie den nächsten Raum. Sie finden an einer Wand eine Karte des Schiffs, auf der bestimmte Orte markiert sind. In diesem Raum werden Sie auch auf einen Papagei treffen. In der Nähe des Tisches finden Sie einen Sack mit Körnern. Auf dem Tisch liegt ein Sandwich sowie eine Pfefferdose. Nehmen Sie alles an sich.



Geben Sie dem Papagei den Sack mit den Körnern, wobei Grace erstmal ein Weilchen im Kreis läuft, um den Papagei auf sich aufmerksam zu machen. Hat der Vogel gefressen, wird er Ihnen von einem Geheimversteck berichten. Das Sandwich können Sie verzehren, um 10 weitere Lebenspunkte zu







der Luke aus nach links auf die Piraten zu, bis die Perspektive wechselt. Bewegen sie sich jetzt nach oben, zwischen dem Faß und dem Mast hindurch. Von hier aus schleichen Sie immer zwischen der Reling und den herumstehenden Fässern und Kisten entlang bis zu dem Gegenstand, der auf dem Deck liegt.

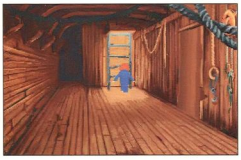
Hier werden Sie eine Luke entdecken, vor der ein Faß steht. Verstecken Sie sich hinter diesem. Bevor Sie sich zur Luke begeben, schnappen Sie sich den Gegenstand. Es handelt sich um ein Sturmfeuerzeug. Sollten Sie unbeobachtet geblieben sein, steigen Sie die Luke hinunter. Das geht allerdings nur von direkt neben dem Faß aus. Sobald Sie unten angekommen sind, werden Sie feststellen, daß Sie nicht mehr zurück können. Sie betrachten Ihre Umgebung und stellen fest, daß Sie sich in einem Schlafzimmer befinden. Sie finden eine Truhe, die Sie natürlich öffnen. Aus dieser können Sie eine kleine Kanone herausholen. Im Schrank daneben finden Sie eine Vase. Nehmen Sie auch diese an sich. Im Raum befindet sich unter anderem eine Statue von Kapitän Nichols. Diese Mitteilung erhalten Sie, sobald Sie gegen die Statue laufen. Marschieren Sie von hier aus hinter das Bett. Dort liegt der Stab des Kapitäns, den Sie ebenfalls mitnehmen. Gehen Sie auf die Seite des Raumes zurück, an der die Truhe steht. Plazieren Sie die Kanone auf dem Boden mit dem Befehl *Ablegen/Setzen*. Benutzen Sie die Pfefferdose aus Ihrer Ausrüstung, und laufen Sie zur Spitze der Kanone, um sie damit zu laden. Sobald Sie das getan haben, stellen Sie sich hinter die Waffe. Werfen Sie nun die Vase gegen die Tür, damit die Wache vom Flur erscheint. Nehmen Sie in diesem Moment das Sturmfeuerzeug in die Hand, und benutzen Sie es mit der kleinen Kanone. Der Pirat wird so vernichtet. Nehmen Sie die zerbrochene Vase sowie die kleine Glocke an sich, die Ihr Gegner hinterlassen hat. Letztere liegt entweder im Zimmer oder erst draußen auf dem Gang.

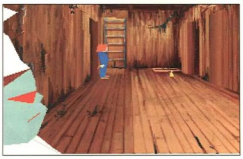


erhalten. Sie starten so mit 30 Punkten. Achten Sie als nächstes auf die Wache im Flur. Sobald Sie hinausgegangen sind, hören Sie Schritte. Gehen Sie sofort zurück in den Raum und schauen Sie an der Tür, wann der Wächter an dieser vorbeigeht. Achten Sie darauf, daß Sie nicht genau am Türrahmen stehen, sondern ein wenig versteckt sind. Bleiben Sie also mindestens auf der Höhe der Karte an der Wand zurück.

Ist der Wächter an der Tür vorbeigelaufen, können Sie den Flur gefahrlos betreten. In der ersten Ansicht, die Sie erhalten, sollten Sie direkt nach unten gehen und die Leiter nach oben steigen. Wenn möglich steigen Sie auch sofort die nächste Leiter nach oben, um so das Hauptdeck zu betreten.

Auf dem Deck befinden sich mehrere Piraten an einem Lagerfeuer. Gehen Sie von





Verlassen Sie den Raum und betreten Sie den Gang des Zwischendecks, den Sie bereits kennen. Der Wächter ist zwar verschwunden, aber Sie müssen feststellen, daß sich im vorderen Teil ein Koch befindet. Marschieren Sie daher sofort in die Küche, also in die gegenüberliegende Tür. Nehmen Sie sich vom Tisch den Hühnerfuß. Benutzen Sie neben dem ofenähnlichen Speiseaufzug die Glocke, damit ein Mechanismus ausgelöst wird und er sich



öffnet. Die beiden Köche werden natürlich aufmerksam, d.h. Sie müssen so schnell wie möglich in den Aufzug hinein. Nehmen Sie allerdings vorher den Schlüssel an sich, den Sie finden werden. Durch den Aufzug gelangen Sie zurück in die Küche im Erdgeschoß des Hauses.

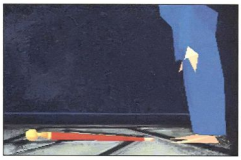
HINWEIS Es ist auch möglich, daß Sie den Schlüssel erst im Erdgeschoß des Hauses finden.



Als Grace im Haus

Rechts neben dem Ofen befindet sich ein Küchenschrank. Benutzen Sie den Schlüssel, um ihn zu öffnen. Sie finden darin einen Eisbehälter und einen Topf mit Melasse, nehmen Sie beides mit. Verlassen Sie die Küche zum Flur hin und verschütten Sie im Flur das Eis. Stellen Sie sich jetzt so hinter die Eisspur, daß der Wächter auf ihr ausrutscht. Jetzt haben Sie die Chance, über die Treppe nach oben zu gelangen. Entweder im Treppenhaus oder erst im Billardzimmer wird Ihnen ein weiterer Wächter begegnen. Sobald er Sie bemerkt, müssen Sie die Melasse auf den Boden schütten und sich dahinter stellen, damit der Wächter auf dem Fleck kleben bleibt. Sie sollten jedoch darauf achten, daß er Ihnen später nicht den Weg, beispielsweise in einem Türrahmen, versperrt.

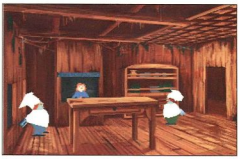
Gehen Sie ins Billardzimmer, und Sie werden dort in der Nähe der Billardkugelöffnung einen weiteren Jeton finden. Betreten Sie nun das Zimmer des Einäugigen, und gehen Sie dort zum Sekretär. Benutzen Sie den Stab des Kapitäns, damit Sie an den Eisenschlüssel und an ein Buch gelangen. Lesen Sie dieses Buch, es heißt „Wie ich den Voodoo besiegte". Durchqueren Sie das Billardzimmer und von dort aus das Voodoo-Zimmer. Durchqueren Sie das Zimmer, und begeben Sie sich in den kleinen Altarraum. Stellen Sie sich auf die Plattform, und benutzen Sie den Stab des Kapitäns. Dieser wird magisch, und Sie finden sich im Erdgeschoß wieder.



Sobald Sie versuchen, mit dem neuen Stab in die Küche zu gehen, taucht ein Pirat auf. Locken Sie auch diesen in die Nähe der Eiswasserspur. Stellen Sie sich jetzt in der Küche vor den Aufzug und läuten Sie die Glocke. Steigen Sie hinein. Sie werden in der Küche von den beiden Köchen geschnappt und landen in der Gefängniskajüte. In diesem Moment treten Sie wieder in Gestalt von Edward Carnby ins Spiel ein.







Mit Carnby auf dem Piratenschiff

Drücken Sie die Cursortaste solange nach rechts, bis Sie den Schlüssel aufheben können, der neben Ihnen liegt. Benutzen Sie ihn, und befreien Sie sich so. Sobald Sie aufstehen, wird der Pirat angreifen. Besiegen Sie ihn im Kampf, und Sie erhalten ein Piratenschwert. Betreten Sie durch die Tür das Zimmer mit dem Papagei. Hier werden Sie sofort angegriffen. Nach einem Sieg finden Sie eine Thompson sowie einen Heiltrank. Gehen Sie weiter auf den Gang hinaus, und vernichten Sie hier den nächsten Piraten. Dieser hinterläßt eine Piratenpistole und eine Lunte. Heben Sie alles auf.

Öffnen Sie die Tür gegenüber dem Papageienzimmer. Betreten Sie den Raum und kämpfen Sie auch hier mit einem Gegner.



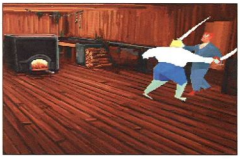


Alone II

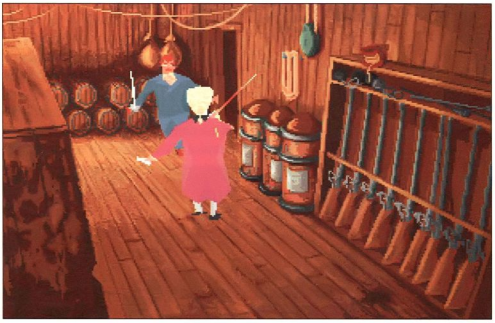
Komplettlösung

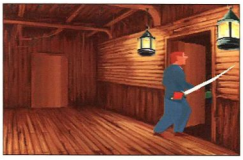
Sie kommen in den Weinkeller. Sie werden von einem fettleibigen Piraten angegriffen, den Sie mit Ihrem Schwert besiegen. Nehmen Sie das Kettenhemd an sich. Munition, eine weitere Pistole und einen Heiltrank können Sie ebenfalls ergattern. Ziehen Sie das Kettenhemd zu Ihrem Schutz an *(Benutzen)*. Sie entdecken ein weiteres Kettenhemd auf einem Regal. Vor diesem befindet sich ein Faß, das Sie ganz wegschieben müssen. Vorher sollten Sie jedoch abspeichern, denn das Faß versperrt den Weg zum Regal, wenn es einmal falsch verschoben wird. Um es weit genug nach links zu verschieben, muß man in jedem Fall mehrmals ansetzen. Nehmen Sie das zweite Kettenhemd und die Flasche an sich.

Hinter der Feueresse befindet sich ein weiterer Pirat, den Sie bekämpfen. Nehmen Sie die Zange, die sich hinter der Feueresse befindet. Nehmen Sie außerdem den Schürhaken aus der Esse. In einer der Raumecken entdecken Sie noch einen sehr brauchbaren Schlüssel. Nehmen Sie diesen, und verlassen Sie den Raum.
Gehen Sie mittels des Schlüssels durch die noch verschlossene Tür, und betreten Sie die Waffenkammer. Achten Sie darauf, daß Sie hier keine Feuerwaffen benutzen, da ansonsten das gesamte Schiff in die Luft fliegt. Den hier erscheinenden Angreifer müssen Sie also mit dem Schwert zur Strecke bringen. Dafür erhalten Sie ein Pulverfaß und ein neues Buch, das Sie natürlich sofort lesen.
Verlassen Sie den Raum und begeben Sie sich in die andere Flurhälfte. Gehen Sie in der Nähe der Nische durch die erste Tür.



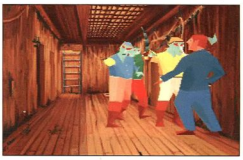
In der Flasche befindet sich ein Brief. Werfen Sie die Flasche auf den Boden, um Sie zu zerbrechen. Nehmen Sie das Pergament und die zerbrochene Flasche an sich. Lesen Sie das Pergament durch. Es handelt sich um die Schriftrolle „Von der Unsterblichkeit". Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die letzte Tür, die sich auf





diesem Zwischendeck befindet. Sie betreten eine Art Lagerraum und treffen auf einen Piraten. der gleich mit zwei Waffen auf Sie feuert. Sollte Ihr Kettenhemd nicht lange genug halten, ziehen Sie das zweite an. Haben Sie den Gegner vernichtet, so werden Sie einen weiteren Heiltrank und etwas Munition finden. Auf dem Weg zu den Leitern werden Sie erneut angegriffen. Steigen Sie nach dem Kampf die Leiter hinauf. Neben der Treppe befindet sich eine Tür, durch die Sie sofort hindurchgehen. Hier gelangen Sie in die Quartiere der Piraten. Sie treffen auf drei Schlafende. Diese werden der Reihe nach wach, und Sie werden in einen schweren Kampf verwickelt. Versuchen Sie, einzeln an Ihre Gegner heranzukommen.

HINWEIS Mit diesen drei Piraten müssen Sie nicht unbedingt kämpfen, Sie könnten auch sofort die Kanone benutzen. (siehe Seite 14)



Leider hinterlassen die drei noch nichts. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür, und betreten Sie das gegenüberliegende Zimmer. Schauen Sie sich die Kanone von der Seite an. Sie werden einige Drähte bemerken. Benutzen Sie die Zange, um die Drähte durchzuschneiden. Sie sollten jetzt Ihren Helden von hinten sehen, und die Kanone sollte vor ihm stehen. Schieben Sie die Kanon so, daß sie durch die Tür zeigt.

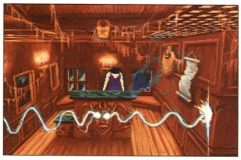
HINWEIS In diesem Raum wird Carnby nur dann überhaupt die Schiebebewegung machen, wenn er an der richtigen Stelle steht.



Legen Sie das Pulverfaß im Schlafraum ab, und gehen Sie zurück ins Kanonenzimmer. Benutzen Sie die Lunte mit der Kanone und dann den Schürhaken mit der Lunte, um sie anzuzünden. Sie zerschießen das Pulverfaß im anderen Raum. Schauen Sie sich dort an, was Sie angerichtet haben. Dadurch finden Sie einen Beutel mit Goldmünzen, den Sie an sich nehmen. Verlassen Sie den Raum, und Sie werden noch zwei verschlossene Türen finden. Jetzt brauchen Sie nur mit dem Geldbeutel zu klimpern, und die Küchentür öffnet sich. Besiegen Sie die beiden Köche im Kampf. Dazu bleiben Sie am besten im Türrahmen stehen, damit nicht beide Köche gleichzeitig in den Gang können. Benutzen Sie den Kopfstoß oder den Piratensäbel.



Nach einem Erfolg betreten Sie die Küche und durchsuchen den Küchenschrank. Genehmigen Sie sich den Heiltrank, wenn nötig. Betreten Sie durch die verschlossene Tür den nächsten Raum. Sie treffen auf den Chefkoch, den Sie natürlich besiegen müssen. Am besten hat sich hier der Piratensäbel bewährt. Der Koch hinterläßt eine metallene Karte. Verlassen Sie die Speisekammer sowie die Küche, und gehen Sie zur gegenüberliegenden, verschlossenen Tür. Hier brauchen Sie nur die Metallkarte zu benutzen, damit sich diese öffnet. Sie werden von der Voodoo-Priesterin abermals verhext und schlüpfen erneut in die Rolle von Grace. Gehen Sie als Mädchen zur Statue von Kapitän Nichols, und benutzen Sie den magischen Stab. Dadurch öffnet sich die nächste Tür. Gehen Sie hindurch, und die Tür wird sich hinter Ihnen schließen. Jetzt stehen Sie alleine der Hexe gegenüber. Benutzen Sie den Hühnerfuß, sobald Sie vor dem Altar stehen, und die Hexe ist beseitigt. Schlüpfen Sie zurück in die Rolle von Carnby, um sich direkt einem Muskelprotz stellen zu müssen. Ihre Lebenskraft ist in diesem Moment auf ihrem Maximum. Da das Muskelpaket sehr schlecht zu töten ist, flüchten Sie trotzdem aus dem Zimmer. Laufen Sie den Gang entlang und die Leiter hinauf.



Das Finale auf dem Schiffsdeck

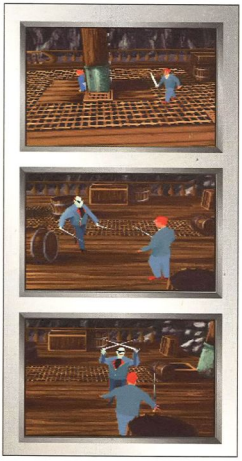
Bewegen Sie sich auf dem Deck zunächst möglichst wenig. Kümmern Sie sich als erstes um den Piraten mit der Ziehharmonika, indem Sie Ihre Pistole benutzen, die Sie auch mehrmals laden können. Dieser Musiker hinterläßt einen Haken, den Sie nehmen. Jetzt können Sie in die Reichweite der anderen Piraten gehen. Einer flüchtet auf den Mast, ein anderer verschwindet. Aber es bleiben Ihnen immerhin drei Gegner, die Sie besiegen müssen. Dafür können Sie natürlich das Schwert benutzen, mit dem Sie durch Rechtsschläge schnell zum Sieg kommen werden.



Klettern Sie nun an dem Mast hinauf, um auch diesen Gegner auszuschalten (Sturzgefahr!). Benutzen sie auch hierzu Rechtsschläge. Stellen Sie sich nach diesem Kampf genau dorthin, wo man die Leiter nach unten sehen kann. Über Ihnen befindet sich nun ein Seil. Stellen Sie sich genau darunter, und benutzen Sie den Haken. So befördern Sie sich auf die andere Seite des Schiffes.

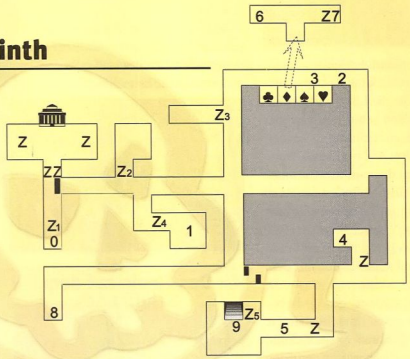


Vernichten Sie hier den noch übriggebliebenen Piraten (Sturzgefahr!). Obwohl dieser Gegner sehr stark ist, können Sie ihn mit dem Piratenschwert besiegen. Wenn Sie erfolgreich waren, fällt er vom Segel. Springen Sie hinterher, um an Kapitän Nichols Schwert heranzukommen. Benutzen Sie dieses auch sofort.
Ihr Endgegner, der einäugige Pirat, ist zwischenzeitlich auf dem Deck erschienen. Marschieren Sie um den Mast herum, so daß er Ihnen folgt. Befreien Sie mit der Zange ganz schnell das kleine Mädchen (Zange benutzen und dann auf Grace zugehen). Jetzt sollten Sie die Lunte der Kanone löschen, indem sie einfach hinmarschieren und eine entsprechende Meldung abwarten.
Setzen Sie durch Rechtsschläge mit Kapitän Nichols Schwert (und nur mit dem!) Ihren letzten Gegner außer Kraft, damit Sie danach das Happy End genießen können.
ENDE



Pläne

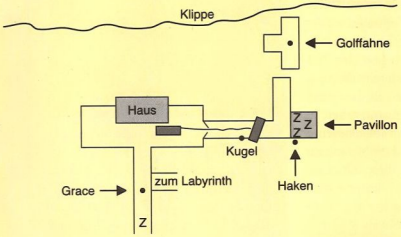
Das Gartenlabyrinth



0) Startpunkt
1) Seil, Falltüre zu 6
2) Baumgeist
3) Haken
4) Baumkopf
5) Äste mit Schwert zerstören
6) Heiltrank
7) Truhe, Altar, Geist, Notizbuch, unter der Truhe liegt eine Karte
8) Gewehrmunition
9) Eingang zur Gruft

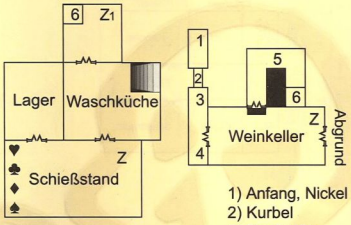
Z) Starke Zombies
Z1) Zombie hinterläßt Gewehr, Munition und Heiltrank
Z2) Zombie hinterläßt ein Foto
Z3) Zombie hinterläßt das Buch "Shorty Leg"
Z4) Zombie hinterläßt Munition und Heiltrank
Z5) Zombie hinterläßt Zeitungsseite

Grace an Land



Das Höllenhaus

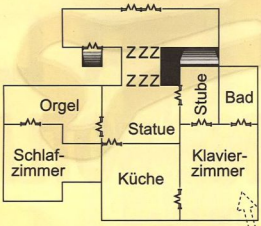
Gruft



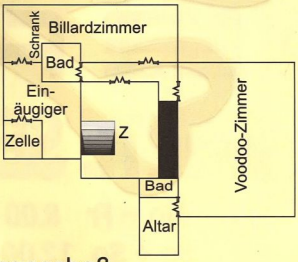
Z) Starke Zombies
Z1) Zombie hinterläßt Haken

1) Anfang, Nickel
2) Kurbel
3) Papiertüte
4) Strikers Leiche
5) Munition
6) Lift

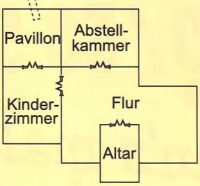
Erdgeschoß



1. Stockwerk

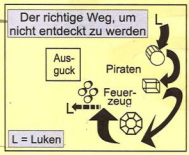


Dachgeschoß

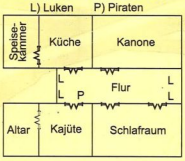


Das Piratenschiff

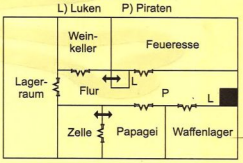
Hauptdeck



Zwischendeck



Unterdeck



PEARL
ERWEITERTE SERVICE-HOTLINE
Mo – Fr 8.00 bis 21.00 Uhr
Sa + So 12.00 bis 20.00 Uhr
0190 / 58 55 55
Wenn's mal am Sonntag „brennt"...
DM 1,20/Minute * ein Service von IN+OUT und PEARL

AMERICAN. STYLE.





Mag-Lite®, Mini Maglite® and Solitaire® flashlights.
American made. American style.

MAG-LITE®

Made in the U.S.A.

Generalimporteur Fa. VICTOR WINKLER, Solingen - Tel: 0212/46038 Fax: 0212/49282

©1996 MAG INSTRUMENT, INC. 1635 South Sacramento Ave., Ontario, CA 91761 (909)947-1006

The distinctive shapes, styles and overall appearances of Mag Instrument's flashlights are proprietary to Mag Instrument, as is the circumferential inscription around the face cap of every Mag Instrument flashlight.

Metallstrategen



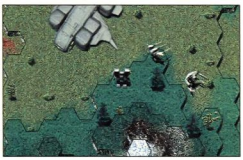
MISSIONFORCE
CyberStorm

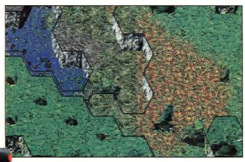
Sierra schickt nicht zum ersten Mal Kampfroboter aufs Schlachtfeld; mit EARTHSIEGE 1 und 2 kann man auf einen respektablen Haufen Altmetall zurückblicken. Doch obwohl das neue Produkt ebenfalls im Metaltech-Universum angesiedelt sein soll, hat Sierra keineswegs nur altes Blech aufpoliert.

Wo früher der Action-Fan im Robo-Cockpit Platz nahm und die Gegner persönlich niederstreckte, ist inzwischen der Stratege am Werk, der seine Hercs mehr oder weniger überlegen steuert und ihre Spur der Verwüstung mit 16 Zoomstufen im Windows-Fenster beobachtet. CYBERSTORM ist ein waschechtes Strategiespiel im klassischen Stil, d.h. rundenorientiert und auf einem Hexfeld-Schlachtfeld. Trotz der Roboter hat es mehr mit Battle Isle oder Fantasy General gemein als mit dem alten Earthsiege, angereichert freilich mit dem zusätzlichen Reiz der mechanischen Armee und der futuristischen Szenarien.

Der Spieler dient sich durch die Dienstgrade und Missionen, die dank zufallsgenerierter Landschaften bei jedem Start variieren. Auch die Aufgaben wechseln von reiner Verteidigung über Erzgewinnung und Aufklärung bis zum Angriff auf feindliche Stellungen. Dabei sind sowohl die Art der Mission als auch der Schwierigkeitsgrad frei wählbar, man tut allerdings gut daran, sich anfangs nicht zuviel vorzunehmen, sondern erstmal beim Erzabbau die Mittel für zusätzliche Kampfkraft zu erwerben - und die nötige Erfahrung im Umgang mit den gegnerischen Cybriden, deren künstliche Intelligenz sich sehen lassen kann.



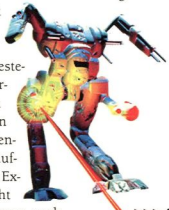




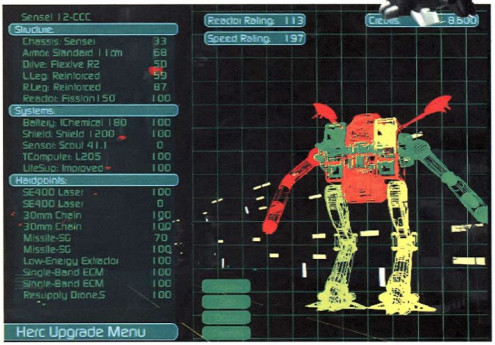


Vier der 16 Zoomstufen

Noch mehr Spaß macht wie immer ein menschlicher Gegner, und da hat Sierra vorgesorgt: das Spiel ist netz- und modemfähig, und dank der mitgelieferten zweiten CD kann zumindest ein Mitspieler gleich einsteigen. Obwohl man nahezu aus dem Stand mit dem Spiel und seiner Bedienung zurechtkommt, ist Cyberstorm sehr komplex. Die Roboter bestehen aus 25 verschiedenen Grundmodellen und einer ellenlangen Liste aufpreispflichtiger Extras, und nicht nur die Hardware, auch



➤➤➤ Seite 32



Jetzt NEU!

12 Urlaubstage zu gewinnen!

mit noch mehr Inhalt
verbessertem Layout
und natürlich jeder
Menge Computer-Spaß!



Diesmal auf der Heft-CD:

6 Vollversionen: U.a. Globe Quiz

EXTRA: Die Star-Parade der deutschen Ski-Asse

NEU: Der Motor-Salon

Fotos und Stories über Pamela Anderson

Die neuesten Spiele-Demos

u.v.m.

Ab
5. Februar
im Zeitschriftenhandel

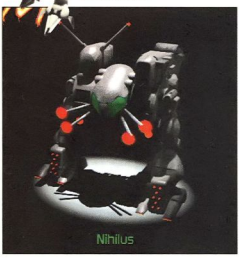
Bisher um DM 49,- im Handel, jetzt gratis auf der Heft-CD!



MISSIONFORCE CYBERSTORM



die halborganische Software läßt sich tunen. Wer's allerdings übertreibt mit den stimulierenden Substanzen, macht seine Geschöpfe genetisch instabil und damit unbeherrschbar.



Natürlich gewinnen die Truppen an Erfahrung, man sollte sich also genau überlegen, wen man an der Front verheizt. Auch die Einsatzbedingungen sind höchst variabel, Gravitation, Atmosphäre und Höhenunterschiede auf verschiedenen Planeten bestimmen über die Schlagkraft der Hercs.



Bei aller Komplexität ist das Spiel hervorragend zu bedienen. Die Windows-Oberfläche ist ein Schmuckstück, und das gilt nicht nur für die sehenswerte SVGA-Grafik, sondern auch für die durchdachte Kombination aus Fenstern und (Kontext-) Menüs, die alle Informationen bereithält, ohne unübersichtlich zu werden. Cyberstorm ist eine Empfehlung für Strategie-Fans wert, dank der guten Bedienbarkeit aber auch für Neulinge geeignet. Alles in allem eine echte Alternative zum aktuellen Echtzeit-Boom. ps

AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

Name:	**Missionforce: Cyberstorm**
Inhalt:	**Strategiespiel**
Hersteller:	**Sierra**
Vertrieb:	**Bomico**
Preis:	**ca. 100 DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, CD, Windows 3.1 oder 95**

Action Feeling

CeBit '97
Halle 9 EG
Stand 17 A



SV 244 3D CYCLONE
Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempfehlung
DM 99,95

SV 235 3D PROGRAM PAD
Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuertasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 214 PC SABRE PRO
Fliegen muß nicht teuer sein!
Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO
Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6
Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel


JETZT NEU
MULTIMEDIA
KOMMUNIKATION
TEST
Nur 2,80 DM
Ab 17. 2. am Kiosk!
Druckauflage 400.000

Das letzte Gefecht

Heißgeliebt und viel gekauft: Das erfolgreichste Spiel des Jahres 1995 war kein Adventure, sondern ein Echtzeit-Strategietitel. „Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt" räumte Preise ab und gewann dem Genre zahllose neue Fans. Jetzt ist endlich der Nachfolger erschienen. Ob das Warten gelohnt hat?



Gerade sind die Landungsboote der Sowjets abgewehrt, da erscheint die Meldung, daß unser Cyborg-Spion in Gefahr schwebt. Schnell einen Mechanobot ins Feld geschickt, und dann können wir den Zerstörer positionieren, um der roten Flotte endgültig den Garaus zu machen. Doch erneut ein Notruf: Die südliche Einheit Kampfpanzer ist in Bedrängnis geraten. Jetzt heißt es, schnell reagieren ...

Gepflegte Hektik



Ein ganz normaler Arbeitstag des Oberbefehlshabers der Alliierten Streitkräfte. Denn bei Alarmstufe Rot bricht schnell gepflegte Hektik aus: Die strategische Echtzeit-Simulation ist umfangreicher, schöner und ausgefeilter als ihr Vorgänger. Deshalb ist auch mehr zu beachten. Diesmal entbrennt der Zweite Weltkrieg ein wenig anders als in den Geschichtsbüchern beschrieben: Albert Einstein gelingt es Mitte der Vierziger Jahre, eine Zeitmaschine zu bauen. Umsichtig versetzt er Deutschlands „Größaz" in eine Paralleldimension, in der er keinen Schaden anrichten kann. Ohne Hitler bleibt Deutschland auf westfreundlichem Kurs und kämpft auf der Seite der Alliierten, als Stalin mit Hilfe des gewissenlosen Heerführers Kane, der seinerseits einer Parallelwelt entstammt, in Mitteleuropa einfällt. Doch hier tobt allenfalls eine Materialschlacht - Menschenleben werden nicht geopfert, denn dank Einsteins Eingreifen ist die Robo-Technologie so fortgeschritten, daß nur Cyberkämpfer an die Front müssen und dürfen. Kriege mit menschlichen Soldaten sind in der Welt von Alarmstufe Rot passé.



Das Spiel beginnt, nachdem die Sowjettruppen schon weite Teile Ost- und Mitteleuropas besetzt haben. Sie lenken in jeweils 14 umfangreichen Einsätzen wahlweise die Geschicke der alliierten oder der Sowjetarmee. Das Prinzip? Alles zerstören, was nicht zur eigenen Seite gehört - und noch ein wenig mehr. Strategisch wesentlich kniffliger als der Vorgänger, bietet Alarmstufe Rot abwechslungsreiche Aufträge für alle Truppenteile. Da gilt es, einem Konvoi Geleit zu geben, einen Kraftwerksreaktor abzukühlen, feindliche Basen auszuspähen und zu besetzen oder bestimmte gegnerische Einheiten zu stellen und auszuschalten. Mit rund 40 verschiedenen Einheiten und 30 Gebäudetypen sowie doppelt sovielen Landschaften ist „C&C2" raffinierter, aber auch kniffliger als sein Vorgänger - schon, weil wesentlich mehr Entscheidungen zu treffen und Wegepunkte zu setzen sind.



Der Spion, der mich siebte

Vorbei die Zeiten, da simple Artillerietruppen einander beharkten. Jetzt rüsten sich die Sowjets mit Flammenwerfertürmen, Minenlegern und Radarstörgeräten aus. Sie setzen kybernetische Kampfhunde ein und bereiten auf der höchsten Technologiestufe einen Atomschlag vor. Als Bonus haben sie den „Eisernen Vorhang", der nach endlos langer Aufwärmphase eine Einheit für kurze Zeit unverwundbar macht. Dagegen werfen die Alliierten Kreuzer und Zerstörer ins Gefecht, lassen Cyber-Spione und (bei Geldmangel) Diebe los und dürfen die Geheimwaffe Tanya verpflichten. Rambos große Schwester ist ihr Geld wert, legt die Einzelkämpferin doch



Command & Conquer II: Alarmstufe Rot





mehr feindliche Hardware lahm als manche Großeinheit. Außerdem mit dabei: Tarnbunker, Flakgeschütze, Sanitäter und Fallschirmjäger. Als ultimatives Schmankerl können die Alliierten zudem die Zeitmaschine benutzen. Sie lädt sich extrem langsam auf, kann aber je Ladung eine beliebige Einheit an jede gewünschte Stelle im Feld versetzen.

Dabei fängt alles eigentlich ganz harmlos an. Sie errichten Ihre Basis, gewinnen und verkaufen Rohstoffe und kaufen mit steigender Technologiestufe immer höherwertige Waffen und Vehikel, Kampfeinheiten und Gebäude. Die wollen natürlich optimal genutzt werden, denn das Geld ist knapp. Mit einfachen Mausklicks weisen Sie den Einheiten Ziele zu. Neu ist die Möglichkeit, Einheiten in Truppen einzuteilen, denen Sie dann blitzschnell Befehle erteilen können. Mehr Kontrolle ist auch nötig, sollen die jetzt vorhandenen Seestreitkräfte und die einzeln erreichbaren Kampfflieger taktisch befehligt werden.

Wie beim Vorgänger wird das eigentlich Geschehen im Feld aus der verfälschten Vogelperspektive gezeigt und mit jeder Menge gefilmter Szenen und Einsatzbesprechungen angereichert. Leider ist unter DOS wieder kein SVGA gelungen, dafür läuft Alarmstufe Rot unter Windows 95 um so schöner. Hier ist ständig ein feingezeichnetes Randmenü eingeblendet; in der DOS-Version läßt es sich wegschalten. Da die Sprites und manche Landschaftsdetails recht klein sind, ist es ratsam, mit möglichst großem Bildschirm zu spielen. Die Augen der vom „C&C"-Fieber Befallenen werden es danken! Wer im Netzwerk, per Modem oder Internet keine sieben Mitspieler findet, darf im „Skirmish"-Modus gegen bis zu sieben Computergegner antreten. Eine feine Dreingabe ist der Gelände-Editor, mit dessen Hilfe man eigene Aufträge basteln kann. Natürlich lassen auch die sich zu mehreren spielen.

Dank dreier Schwierigkeitsgrade und dem ausführlichen, übersichtlichen und reich bebilderten Handbuch ist Alarmstufe Rot eine wunderbare Einstiegsdroge ins Strategendasein - wenn man mit ein wenig Hektik zurechtkommt. Für die Fans steht sowieso außer Frage: Das Warten hat sich gelohnt!

hh



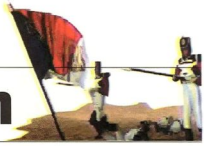
Kurzinfo

Name:	**Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot**
Inhalt:	**Echtzeit-Strategie**
Preis:	**119,95 DM**
Hersteller:	**Westwood/Virgin**
Vertrieb:	**Avalon**
System:	**Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95,**





No Risk, no Fun



RISK

Unter den Top Ten im Brettspielmarkt befinden sich seit Jahren Klassiker der HasBro-Parker-Gruppe wie Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo, Risiko oder Flottenmanöver. Seit einem Jahr betreibt die Computerdivision des weltgrößten Spielekonzerns das ehrgeizige Projekt, die Brettspielhits als Computerumsetzungen zu präsentieren. Brettspielumsetzungen litten vormals meist am allzu strikten Beharren auf vorgegebenen Szenarien und dem Fehlen des menschlichen Faktors. Mit Risiko tritt HasBro nun an, zu beweisen, daß Besseres machbar ist als die bisher eher drögen 1:1-Umsetzungen klassischer Brettspiele.

Risiko ist voll auf aktuelle Multimediapräsentation ausgelegt. Das Spiel läuft nur unter Windows 95 und klinkt sich mittels DirectX direkt ins System. Falls die Installation gelingt, ist damit optimale Präsentation von Sound, Bild und Video garantiert. Kehrseite der Medaille sind die Hardwareanforderungen (siehe unten). Das Spiel präsentiert sich allerdings auch vom Feinsten. Blitzschnelles Scrolling und Videoanimationen bei allen größeren Gefechten machen jede Aktion zum Vergnügen. Leider läßt sich das vom Handbuch nicht sagen, denn dessen Informationsgehalt ist einfach mangelhaft. Nicht einmal die simplen Grundregeln des Brettspiels werden erklärt, geschweige denn die Veränderungen der modifizierten Computerfassung. Die Online-Hilfe ist wesentlich ausführlicher und enthält beispielsweise auch die unverzichtbaren Wertetabellen zum Aufbau einer echten Spielstrategie. Es empfiehlt sich, sie ständig im Hintergrund geöffnet zu halten, was allerdings nur auf Rechnern mit mindestens 16 MB möglich ist. Abgesehen vom mangelhaften Handbuch ist die Ausstattung gut, insbesondere die Mitlieferung einer zweiten CD zur Installation im Netzwerk ist vorbildlich.

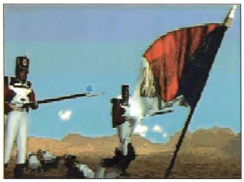


Auf der CD ist eine klassische Variante der Brettspielversion enthalten, die eigentliche Stärke der Umsetzung entfaltet sich jedoch erst bei den speziellen Computervarianten. Vier verschiedene Kontinent- und Weltkarten sind im Angebot, im Unterschied zum normalen Risiko existieren wesentlich mehr Gebiete und mehr Aufgabenstellungen wie die Verteidigung einer speziellen Hauptstadt oder die Eroberung eines bestimmten Prozentsatzes der Karte. Statt der Armeeklötzchen stehen Infanterie, Artillerie, Kavallerie, stationäre Forts und Generäle zur Verfügung. Letztere sind besonders wichtig, um größere Armeen führen und unter mehr Kampftaktiken auswählen zu können, denn statt schlichtem Würfeln können Angreifer und Verteidiger vor einem Kampf nun Taktiken auswählen. Falsche Taktik kann auch den Angriff einer weit überlegenen Armee zum Massaker werden lassen, so daß die Ausbildung guter Generäle (mit jedem gewonnenen Kampf steigt ihr taktisches Repertoire) ein Schlüssel zum Spielgewinn





Ja, wo schwimmen sie denn?



Wer sich an die gute alte Zeit erinnert, als schlichtes kariertes Papier und ein Bleistift genügten, um jede Schulstunde mittels „Schiffeversenken" interessant zu gestalten, wird beim Anblick von Flottenmanöver seinen Augen nicht trauen.



ist. Die Ansiedlung des Spiels in der napoleonischen Epoche mit entsprechend gestalteten Videos, „historischen" Anführern und einer Auswahl historischer Szenarien trägt weiter zum Flair eines exzellenten Spiels bei, auch wenn Risiko natürlich nicht den Anspruch einer historischen Simulation erheben kann. Es ist aber ein geniales Taktikspiel, gleich ob im Kampf gegen die bis zu 8 Computergegner oder gegen menschliche Mitspieler an einem PC oder im Netzwerk.

Unterm Strich bleibt fast nur Gutes über Risiko zu sagen. Lediglich die Mängel beim Handbuch und die enormen Hardware-Anforderungen sind etwas ärgerlich, ansonsten ist HasBro ein großer Wurf gelungen. Das Spielprinzip hat durch die zusätzlichen Karten, Spielvarianten und Szenarien an Attraktivität gewonnen, die technische Umsetzung und die grafische Aufbereitung sind brillant, die künstliche Intelligenz liegt recht hoch, und der Mehrspielermodus mit seinen ständig wechselnden Bündnissen ist einfach genial. Seit Erscheinen dieser Umsetzung gibt es für Computerbesitzer eigentlich keinen Grund mehr, die nun geradezu primitiv erscheinende Brettspielausführung zu erwerben.



KURZINFO

Name:	**Risiko**
Inhalt:	**Strategie, rundenbasiert**
Hersteller:	**HasBro Interactive**
Preis:	**99,95**
System:	**486DX2/66, 8 MB, SVGA, Windows-kompatible Soundkarte, Windows95,**
empfohlen:	**Pentium 90, 16 MB, 2 MB-Grafikkarte, 70 MB Festplattenplatz**

Auch hier wurde das traditionelle Regelwerk großzügig variiert und unter Ausnutzung aller Multimedia-Möglichkeiten ein nahezu perfektes Spiel geschaffen. Beim Flottenmanöver sind die Schiffe nicht an das klassische Feld von 10×10 Karos gebunden, sondern fahren auf einer Oberfläche von insgesamt 1000 dieser Felder. Einmal lokalisierte Flotten können daher versuchen, davonzulaufen, einen Verfolger in einen Hinterhalt zu locken, oder an Inselstützpunkten Reparaturen durchzuführen. Verschiedenste Angriffswaffen von der leichten Bordkanone über weitreichende Schlachtschiffgeschütze und Cruise Missiles bis zu trägergestützten Jagdbombern erschweren dem Hobbyadmiral das Überleben. Ebenso vielseitige Abwehrwaffen ermöglichen dafür gezielte Defensivmaßnahmen. Alle wichtigen Vorgänge werden durch eingeblendete Videoanimationen illustriert. Flottenmanöver verfügt über zahlreiche abwechslungsreiche Szenarien und eine exzellente künstliche Intelligenz, die einige Übung zur Beherrschung der Weltmeere erfordert. Der absolute Hammer ist jedoch die Netzwerkoption, mit der unglaublich spannende Echtzeitduelle zwischen mehreren menschlichen Spielern möglich werden. Flottenmanöver kann in diesem Bereich mit jedem Death Match-Actionspiel mithalten. Lehrer sollten auf die Auslastung ihrer Schulnetze achten, sonst haben Karopapier und Bleistift wohl für alle Zeiten ausgedient.

hjs





KURZINFO

Name:	**Flottenmanöver**
Inhalt:	**Echtzeitstrategie**
Hersteller:	**HasBro Interactive**
Preis:	**99,95**
System:	**486DX2/66, 8 MB, SVGA, Windows-kompatible Soundkarte, Windows 95,**
empfohlen:	**Pentium 90, 16 MB, 2 MB-Grafikkarte, 70 MB Festplattenplatz**



Des Teufels Saat

Lange war es angekündigt worden, das Rollenspiel aus dem Hause Blizzard. Lange hat DIABLO auf sich warten lassen. Aber das Warten hat sich für alle gelohnt, die ein actionbetontes Rollenspiel mit toller Grafik und Atmosphäre zu schätzen wissen. Den eingefleischten Rollenspielern allerdings dürfte Diablo etwas zu wenig tüftelig und langwierig ausgefallen sein.

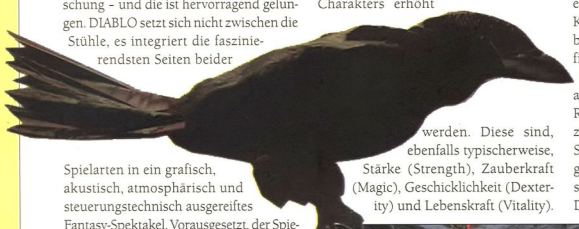
Die Informationen des deutschen Vertreibers *Bomico* weisen darauf hin: DIABLO begründet „fast schon ein neues Spielegenre". Das heißt, es handelt sich weder um ein reinrassiges Rollenspiel noch um ein Action-Adventure, sondern um eine Mischung - und die ist hervorragend gelungen. DIABLO setzt sich nicht zwischen die Stühle, es integriert die faszinierendsten Seiten beider Spielarten in ein grafisch, akustisch, atmosphärisch und steuerungstechnisch ausgereiftes Fantasy-Spektakel. Vorausgesetzt, der Spieler betreibt einen Pentium unter Windows 95, möglichst mit 16 MB RAM, und ist gewillt, DirectX auf seinem Rechner zu installieren.

Unter der Kathedrale

Nach dem Spielstart entscheidet sich der Spieler für einen von drei Charaktertypen: Krieger (Warrior), Jägerin (Rogue) und Zauberer (Sorceror) stehen zur Auswahl, alle mit sehr spezifischen Eigenschaften. Es ist nicht möglich, einen Krieger zum Zauberer zu entwickeln, da die Entscheidung für eine Art von Heldenfigur gewisse Limits mit sich bringt. So kann ein Krieger maximal fünfzig Magiepunkte besitzen, während für einen Magier hundert kein Problem sind. Noch vor der Charakterwahl fällt übrigens die Entscheidung für ein Single- oder Multiplayer-Spiel, aber dazu später mehr ...



Mit anfangs nur wenig Waffen, Rüstung und Gold macht sich der frisch gebackene Held auf in die Labyrinthe unter der Stadt Tristram. In den finsteren Gängen unter der Kathedrale gilt es, König Leoric, seinen dem Bösen verfallenen Berater Bischof Lazarus und schließlich Diablo persönlich aufzuspüren. Vorher müssen aber unzählige weniger hochrangige Monster ausgeschaltet werden, denn so gewinnt der Held die nötige Erfahrung, um sich den Urhebern allen Übels stellen zu können. In klassischer Rollenspielmanier können bei Erreichen bestimmter Erfahrungspunktzahlen die Basiseigenschaften des Charakters erhöht werden. Diese sind, ebenfalls typischerweise, Stärke (Strength), Zauberkraft (Magic), Geschicklichkeit (Dexterity) und Lebenskraft (Vitality).





Ausrüstungsgegenstände finden sich ebenfalls im Untergrund, sind aber auch in der Stadt beim Schmied oder der Hexe gegen erbeutetes Gold zu haben.

Action im Dungeon

Der Held und die Spielwelt werden in bildschirmfüllenden isometrischen 3D-Ansichten komplett in SVGA dargestellt. Sollte es dabei passieren, daß eine Mauer die Spielfigur zu verdecken droht, wird das Hindernis transparent. Trotzdem kann der Spieler nur dann sehen, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt, wenn es der Position seiner Figur entspricht. Die Kreaturen Diablos werden erst dann sichtbar, wenn sie sich in dem Lichtkreis befinden, der den Helden umgibt. Dieser wächst im Laufe des Spiels und kann auch durch magische Gegenstände an Reichweite gewinnen. Die Grafik schafft zusammen mit dem gruftig-schönen Soundtrack von der CD und den gelungenen Soundeffekten eine wunderbar spannende und mystische Atmosphäre. Die Sprachausgabe wurde (zum Glück)



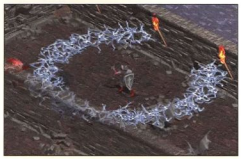


DIABLO



im englischen Originalton belassen und trägt mit Erzählungen und Büchern in altertümlichem Englisch zur Stimmung bei. Die Steuerung des Spiels kann vollständig mit der Maus erledigt werden, unterstützt von einigen nützlichen Hotkeys. Das Spiel entscheidet automatisch, ob das Anklicken einer Figur „Angriff" bedeutet oder „Rede mit". Eigentlich reduzieren sich die Handlungen somit darauf, durch die Labyrinthe zu laufen, per Linksklick zuzuschlagen und per Rechtsklick Magie anzuwenden. Und das soll spannend sein? Nun, es ist spannend, es ist sogar fesselnd, macht geradezu süchtig! Selbst wenn Rätsel in DIABLO quasi nicht existieren, hat es einen unglaublich hohen Motivationswert. Und bestanden ursprüngliche Rollenspiele nicht auch aus dem einfachen Vorgang: ab in den Dungeon und dann gebt's den Monstern?

Wie lange diese hohe Spielmotivation anhält, läßt sich schwer abschätzen. Ein geübter Spieler kann zwar einen Durchgang in vier oder fünf langen Nächten absolvieren, aber die Levels werden jedesmal neu berechnet, wenn ein neues Spiel gestartet wird. So sind einige der möglichen *Quests* (Missionen) und *Items* (Gegenstände) bei einem kompletten Testlauf gar nicht aufgetaucht. Dabei begegnet einem ohnehin schon genug in den sechzehn Levels: über 100 Monsterarten, von denen sich ca. vierzig schon auf den ersten Blick unterscheiden, um die fünfzig verschiedene Waffen- und Rüstungsarten, die sich außerdem noch durch magische Eigenschaften unterscheiden können. Das alles bei jedem neuen Spiel anders verteilt, multipliziert mit drei verschiedenen Charakteren - wer will da abschätzen, wann alles ausgeschöpft ist?



Im Schlachtnetz

DIABLO läßt sich nicht nur per Modem und im lokalen Netzwerk spielen, *Blizzard* hat außerdem einen kostenlosen Server für Online-Spiele eingerichtet. Die Verbindung zu diesem ist kinderleicht herzustellen, und bei halbwegs freien Leitungen spielt sich DIABLO im *Battle.net* fast genauso schnell wie allein. Voraussetzung ist ein schneller Zugang zum Internet, und den sollte man sich spätestens für DIABLO zulegen.

Bis zu vier Spieler aus aller Welt können hier gegen das Böse oder gegeneinander kämpfen. Das Verhalten gegenüber den Mitspielern läßt sich dabei im laufenden Spiel ändern. Neben friedfertigen Naturen sind daher betrügerische Waffenhändler und *Player Killer* im *Battle.net* unterwegs, und da jeder in ein laufendes Spiel einsteigen kann, ist man niemals sicher. Schon nach wenigen Monaten haben sich Clans gebildet, es gibt Web-Seiten, auf denen Kopfgelder auf andere Spieler ausgesetzt werden können und ... - schauen Sie einfach selbst ins *Battle.net* oder in einen der vielen DIABLO-Einträge im Internet. Es lohnt sich.

kh

AUF DER HEFT-CD

DEMO

KURZINFO

Name:	**Diablo**
Inhalt:	**Rollenspiel, actionbetont**
Hersteller:	**Blizzard**
Vertrieb:	**Bomico, Kelsterbach**
Preis:	**ca. 90,- DM**
System:	**Pentium 60, 8 MB RAM (16 für Multiplayer), Windows95,**
empfohlen:	**Pentium 100, 16 MB RAM, Internetzugang**

Schaurige Erbschaft



Wenn jemand etwas erbt, freut ihn das meist. Nicht aber Adam Randall. Der junge Mann wird unversehens auf ein riesiges englisches Anwesen geschickt, um das Vermächtnis seines Vaters anzutreten. Doch sehr bald merkt er, daß hier nicht alles mit rechten, sprich: natürlichen Dingen zugeht – und schon wird er in einen Strudel kosmischer Ereignisse gezogen.

Von dem riesigen Landsitz aus, der sich ihm erst Stück für Stück erschließt, gelangt Adam in eine Vielzahl bizarrer, gruseliger, aber auch wunderschöner fremder 3D-Umgebungen und in drei weitere Welten. Finstere Höhlen, unheimliche Tempel und Wege durch die Wolken sind nur einige der ausgedehnten, traumhaft schönen und abgrundtief fremden Landschaften, die Adam manchmal lieber gar nicht entdeckt hätte. Denn bald dämmert ihm, daß sich hier ein uraltes Drama abspielt, ein erbitterter Kampf des Guten gegen das Böse.



Und Adam ist laut den Prophezeiungen offenbar eine Hauptrolle zugedacht. Dabei wüßte er zunächst einmal gerne, wem er überhaupt trauen kann – dem in Ketten gelegten Engel Hawk, der geheimnisvollen Dozentin Rebecca, die plötzlich im Haus auftaucht und ihn ein gutes Stück auf seinem Weg begleitet, oder gar dem seltsamen Fremden, der ihn nach England gelockt hat? Und was ist mit dem schemenhaften Geist Aelf?

Liebe, Tod und Teufel

Biblische Motive im modernen Gewand mischen sich mit geschickt eingestreuten Versatzstücken aus diversen Kulturkreisen. Mesopotamische, altgriechische und normannische bis hin zu hypermodernen Zitaten reichern die ohnehin schon dichte Atmosphäre an. Da treiben Racheengel, Minotauren und eiskalte Killer in dichtem Nebel und finsteren Abgründen ihr Unwesen, stapfen tödliche Taucher durchs Techno-Labyrinth. Und dann die Welten selber: Zum Verlieben und Verlaufen! Wer später nicht kartiert, wird schlaflose Nächte verbringen... Übrigens ist durchaus anzuraten, auch einmal beherzt zu flüchten, wenn die Übermacht zu groß oder der Monstervorrat, wie in den Höhlen vor dem Observatorium, unerschöpflich ist. Dabei rettet oft ein Kniff den bestürmten Spieler: Kein Monster ist in der Lage, geschlossene Türen zu öffnen – und die wenigsten stürmen, je nach Patrouillenroutine, durch Öffnungen oder Treppen hinauf. Da kann man seine Munition sparsam und gezielt einsetzen oder in Ruhe warten, bis die eine oder andere magische Waffe sich wieder aufgeladen hat.



Rätsel und Feindbegegnungen halten einander die Waage, bis gegen Ende des Abenteuers einige geballte Denkaufgaben und der fiese Showdown ganz allmählich unleugbare Ermüdung hervorrufen. Ist das Universum erst wieder im Lot, weiß der Spieler, was er geleistet hat. Adam läßt sich dank der hervorragenden Benutzerführung mit Maus und Tasten präzise steuern. Im Geh-Modus läßt sich genauer, im Lauf-Modus weiter und höher springen. Sie werden beide brauchen. Vom grafischen, jederzeit aufrufbaren Hauptmenü aus können Sie das Spiel (in zehn Speicherplätzen) sichern, laden, Einstellungen verändern, vor allem aber Adams Inventar verwalten und eine Vielzahl weiterer Informationen einholen. Die meisten weltlichen und magischen Gegenstände, Waffen sowie besondere Charaktere oder Orte werden auf Wunsch erläutert. Da sich die Kommentare im Laufe des Abenteuers ändern, lohnt es sich, öfter einmal nachzusehen. Gleichzeitig dient das Hauptmenü als Pausenfunktion,







REALMS OF THE HAUNTING



mit deren Hilfe Adam während seiner Kämpfe die Waffen wechseln oder Heiltränke einnehmen kann. Rebecca dagegen nimmt an den Kämpfen nicht teil. Sie gibt nur Kommentare ab und ist ausschließlich in den Filmszenen sichtbar.

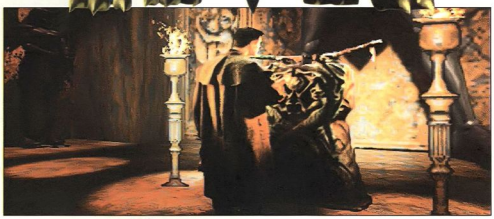
Himmlische Verführung

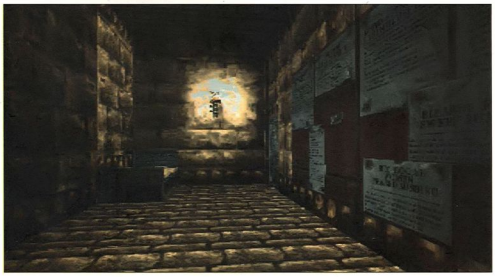
Insgesamt rund zwei Stunden gefilmter Szenen treiben in den 20 Kapiteln des Epos die Handlung voran. All diese Schlüsselszenen lassen sich jederzeit wieder abrufen. Wer auf feinere Bildschirmgrafik verzichten kann, sollte ruhig die etwas gröbere Auflösung wählen: Cursor, Texte und das Inventar sind hier größer dargestellt und wesentlich besser zu erkennen. Das spart Mühe, zumal die Cursorfunktion geradezu vorbildlich ist: Schon von Ferne erkennt man anhand zweier Leuchtpunkte, ob ein Gegenstand, Wesen oder Landschaftsteil ein potentielles Ziel darstellt und ob es einen Kommentar hergibt (rechter Mausklick). Ist die Stelle in irgendeiner Weise manipulierbar, wird der kleinere Leuchtpunkt blau. Sobald Sie in Reichweite stehen, verfärbt er sich hellgrün. Mit linkem Mausklick nehmen Sie dann Dinge an sich, öffnen oder schließen Türen oder benutzen den Gegenstand in Adams rechter Hand. Bei eingeschalteter „Anfänger"-Funktion legt Ihnen das Programm automatisch den richtigen Gegenstand zurecht, so daß er beim nächsten Klicken verwendet wird.

Was leicht als Gruselgeschichte enden könnte, hat Gremlin geschickt zu einem packenden, dabei anfängerfreundlichen, wenngleich actionhaltigen Adventure umgestrickt. Die vielfältigen Landschaften, Gegner und Objekte jenseits der meisten Klischees sorgen bis zum letzten Moment für Spannung, Zweifel und Überraschungen. Grenzgänger beider Genres, Einsteiger und alle, die sich nicht zu den Vollprofis zählen, kommen unbedingt auf ihre Kosten. Wer sich dieses lang erwartete Spiel entgehen läßt, hat selbst Schuld!

hh







KURZINFO

Name:	**Realms of the Haunting**
Inhalt:	**actionhaltiges Adventure**
Hersteller:	**Gremlin**
Vertrieb:	**Rushware**
Preis:	**ca. 100 DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM (16 MB für Windows 95), VGA/SVGA, ®, 90 MB Festplatte**



Blub Fiction

Ein Familienabenteuer der besonderen Art: Statt des geplanten Urlaubs in einem sonnigen Sektor der Galaxis müssen die Blub-Däumlinge auf der Erde notlanden, noch dazu auf einer stinkenden Müllkippe – eine schöne Bescherung! Was sich daraus an Komik, irrwitzigen Dialogen und absurden Abenteuern entwickelt, kann sich allerdings sehen lassen.

Man hätte es ihnen ja gegönnt: Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Opa und Oma Blub kreuzen mit ihrem Haustier Stinky nichtsahnend und voller Urlaubsvorfreude durchs All, als ihnen plötzlich die Vorfahrt genommen wird. Schuld daran sind die Thugs, eine Bande köstlich-fieser Weltraum-Punks, die gerade einen erfolgreichen Raubüberfall ausgiebig begossen haben und sich einen Dreck um die StVO scheren. Die beiden Raumschiffe kollidieren und trudeln in Richtung Erde, wo sie ausgerechnet auf einer Müllhalde stranden. Jetzt geht für die Blubs der Ärger erst richtig los: Das Schiff ist im Eimer, und die Nachbarschaft mit den Hooligans der Thug-Bande macht die Suche nach brauchbaren Ersatzteilen für die Reparatur unnötig schwer. Ganz zu schweigen von der Tatsache, daß man für den ungeplanten Aufenthalt auf einer ekelhaften irdischen Müllkippe wohl kaum einen Reiseveranstalter haftbar machen kann.

Alles Müll... oder was?

DOWN IN THE DUMPS ist mit Sicherheit das verrückteste und aberwitzigste Adventure seit langem. Hunderte (!) von originellen Schauplätzen und eine Unmenge an Puzzles, deren Logik oft jenseits von Gut und Böse liegt, garantieren auch dem hartgesottenen Profi wochenlang schlaflose Nächte. Grafisch präsentiert sich das Müllhalden-Drama in durchgehend detailverliebter Üppigkeit und in komplett gerenderter 3D-Opulenz. Auf Bildschirm-Scrolling wurde verzichtet, dafür gibt es bei jedem Schauplatzwechsel eine kleine







Video-Animation. Selbstverständlich lassen sich diese Sequenzen abschalten, und auch die Spielgeschwindigkeit ist regelbar – je höher, desto cartoonartiger geht die Post ab, denn dann werden nicht nur die Bewegungen der Figuren beschleunigt, sondern auch die Sprachausgabe quiekt in den höchsten Oktaven. Aufgrund des immensen Spielumfangs griff das Haiku-Team zu einem ebenso einfachen wie genialen Kniff.

DOWN IN THE DUMPS ist in vier abgeschlossene Kapitel unterteilt, die sich aber nur nacheinander spielen lassen. In jeder dieser Episoden steht ein anderes Familienmitglied im Vordergrund, zusammen mit jeweils anderen Gegenspielern und

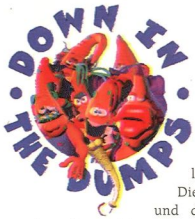


Statisten. Dazu wird noch jeder dieser vier Abschnitte mit einer prächtigen Video-Sequenz eingeleitet und beendet. Allzu ausufernde Multiple-Choice-Dialoge wird wohl niemand vermissen, obwohl die deutsche Sprachausgabe mit professionellen Sprechern





DOWN IN THE DUMPS



und Schauspielern dem Müllspektakel ein zusätzliches Glanzlicht aufsetzt. Die Steuerung und die Handhabung der unzähligen Items ist kinderleicht zu bedienen - einfach anklicken und sehen, was passiert. Das hat seinen guten Grund: Freunde purer Logik werden an den teilweise recht abgedrehten Rätseln schier verzweifeln, da hilft oft nur noch die gute alte Trial-and-Error-Methode weiter. Aber keine Bange! Bei fast jedem anderen Adventure wäre dies ein unverzeihliches Manko, doch eben nicht bei DOWN IN THE DUMPS. Selbst wenn man nicht des Rätsels Lösung auf der Spur ist, macht es einfach Spaß, auszuprobieren und zuzuschauen, was selbst die unsinnigste Aktion an Gags und witzigen Details bietet. Außerdem gibt es für jedes Kapitel mindestens zwei verschiedene Lösungswege. So richtig schwierig und abstrus wird es aber erst im letzten Abschnitt, wo man gleich zwei Charaktere steuert (Sohn und Tochter Blub) und es darauf ankommt, mit der richtigen Figur und dem richtigen Item die richtige Aktion auszulösen. Aber, Hand aufs Müllkutscherherz und Ernst beiseite, die Gummistiefel angezogen, dann so richtig im schleimigen und stinkigen Müll umhergestapft, und die Logik



im nächstbesten Sondermüll entsorgt: DOWN IN THE DUMPS macht einfach Spaß, der zum Himmel stinkt!

Familienserie

Die vierteilige Story läßt keinen Lachmuskel unstrapaziert. Das beginnt schon mit den Eigenheiten der Blubschen Familienmitglieder - aber auch die fiesen Deppen vom Thug-Clan und die restliche Müllhalden-Bevölkerung haben ihre komischen Qualitäten. In Episode 1 hat es der vorwitzige Sohnemann mit einer zappligen und schießwütigen Ratte zu tun, die ihm ein begehrtes Ersatzteil vor der Nase wegschnappt. Mit von der Partie und von unschätzbarem Wert ist auch Stinky, das haustierähnliche Familienscheusal. Mutter Blub steht in Kapitel 2 ihren Mann. Oma Blub befindet sich unter Einfluß eines Hypnosestrahls und dreht durch. Mutter hat alle Hände voll zu tun, Ordnung ins Familienchaos zu bringen und den bösen Jungs eins auszuwischen. Der etwas spießig-behäbige Vater Blub (Hobbies: Bier und Fernsehen) läuft in Folge 3 zu Hochform auf. Er bringt als Robin Blub das Volk der Frösche durcheinander und entpuppt sich als Meister im Schneemannbauen. Schließlich versuchen der Sohn und seine lispelnde Schwester ihr Glück in Kapitel 4 bei einem menschlichen Clochard, dessen Ohrschmuck dringend für das blubsche Raumschiff benötigt wird. Zwei Hürden sind zu meistern: Wie kommen die beiden auf das Haupt des Riesen, und wie finden sie sich auf dem unappetitlich schorfigen Grind des Penners zurecht?





Schließlich befinden sie sich dort in einer Läusestadt, komplett mit meckernden Omas, einem faulen Sheriff, einer Rockerkneipe und einem Elvis-Imitator... Was fehlt? Episode 5, in der sich unzählige Spieler an DOWN IN THE DUMPS erfreuen, Lösung hin oder her... und natürlich eine Fortsetzung!

mz

KURZINFO

Name:	**Down in the Dumps**
Inhalt:	**Adventure**
Hersteller:	**Haiku/Philips**
Vertrieb:	**Bomico**
Preis:	**ca. 90 DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, Maus, Soundkarte**

WARNING DIGITAL DNA ENCLOSED

Sie leben!

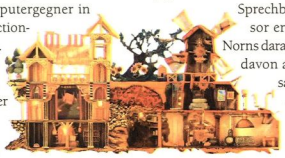
Ein Spiel, das vom kleinsten Mädchen bis zum stärksten Mann jedem ans Herz wachsen wird? Ein Spiel, dem *Der Spiegel* einen Absatz und *Spektrum der Wissenschaft* sogar sechs Seiten gewidmet hat? Unglaublich, aber wahr – und sehr lebendig!

Norns sind kleine haarige Wesen mit einem putzigen Blick, der ein bißchen an E.T. erinnert. Auch sonst haben die Kreaturen eine wichtige Gemeinsamkeit mit Steven Spielbergs Außerirdischem: Sie müssen über die Welt noch einiges lernen. Allerdings nicht weil sie von einem fremden Planeten kommen, sondern weil sie zu Beginn des „Spiels" frisch aus dem Ei schlüpfen. Ihre eigene Welt, deren Bewohner und selbst ihre eigenen Bedürfnisse sind für die Norns zu Anfang Neuland, das es zu erforschen gilt.



Das Osternest

Die Bezeichnung „Spiel" kann man für CREATURES aus mehreren Gründen nur in Anführungszeichen verwenden. Erstens kann man die Norns völlig sich selbst überlassen und einfach nur zusehen, was sie anstellen, wie sie sich entwickeln. Zweitens hat CREATURES ein nettes Äußeres und einen hohen Unterhaltungswert, ist aber ganz nebenbei auch eine sehr ernstzunehmende Simulation künstlichen Lebens. Damit ist nicht die viel beschworene künstliche Intelligenz gemeint, wie Sie beispielsweise Computergegner in Strategie- oder Actionspielen besitzen. Norns können lernen, empfinden Schmerz, Wut oder Zuneigung, bekommen Hunger, Langeweile oder Lust auf das andere Geschlecht. Sie haben Erbanlagen, pflanzen sich fort und werden schließlich auch alt und krank, sterben letztendlich. Der „Spieler" kann dabei einfach zusehen oder seine Lieblinge so positiv wie möglich beeinflussen.



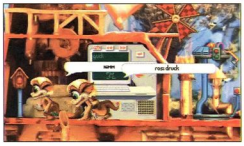
Der „Spieler" kann auf mehrere Arten ins Geschehen eingreifen. Zum einen ist da der Mauscursor in Form einer Hand, mit dem man Knöpfe drücken und seine Lieblinge streicheln oder züchtigen kann. Per Tastatur können Wörter oder Sätze eingegeben werden, die auf Wunsch als Sprechblase am Mauscursor erscheinen. Ob die Norns darauf reagieren, hängt davon ab, ob sie das Gesagte verstehen und ob ihnen gerade danach ist, denn schließlich haben sie ihren eigenen Willen. Außerdem kann man den niedlichen Biestern noch im Gesundheits-Set Spritzen mit Medikamenten und bestimmten Hormonen verabreichen und vor allem an Jungtiere den begrenzten Vorrat an Käse verteilen.

Eine eigene Welt

Die Creatures leben in der Welt von Windows 95. Ihr SVGA-Fenster ist ca. 8-10 Bildschirme breit und zwei hoch (siehe unten), wobei immer der Ausschnitt zu sehen ist, in dem sich der Norn befindet, um den man sich gerade kümmert. Die Welt der Creatures hat mehrere Ebenen, die durch Bambusfahrstühle miteinander verbunden sind, und enthält zwei Seen, die sich mit Flößen und U-Booten durchqueren lassen. Außerdem gibt es nachwachsende Nahrungsmittel, Kräuter, eine Dusche und viele Gerätschaften wie Radios, Bälle und einen Filmprojektor, die es zu entdecken gilt. All diese Dinge können von den Norns selbst oder von ihrem Beschützer und Lehrer am PC bedient werden.

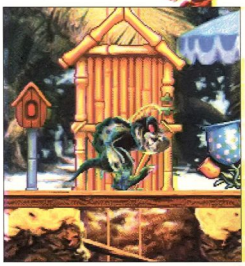
Lernen für's Leben

In CREATURES existiert kein definiertes Spielziel, wie eine Punktzahl für jedes geborene Wesen oder ähnliches. Vielmehr geht es darum, die Entwicklung der Norns zu beobachten und sie, wenn möglich, ein bißchen zu erziehen. Den Tod eines Norns, der durch Krankheit oder spätestens nach 12 bis 14 Stunden altersbedingt



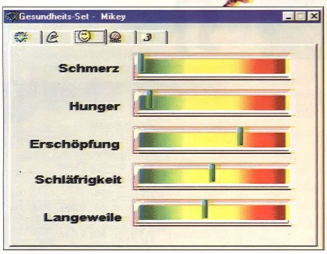
Am Sprachcomputer gibt es viel zu lernen





Von Grendels hält man sich besser fern

eintritt, kann man nicht endgültig verhindern, und darum geht es auch nicht. Ein gerade geschlüpfter Norn muß noch viel lernen, bevor er oder sie überhaupt fähig ist, sich fortzupflanzen und die Art zu erhalten, denn die Geschlechtsreife tritt erst nach ein bis zwei Stunden ein. Bis dahin muß der Betreuer dafür sorgen, daß eine Jungkreatur lernt zu essen und sich von giftigen Kräutern und von Grendels fernzuhalten (Grendels sind gesellige aber fiese Wesen, die Krankheiten übertragen und nicht vom „Spieler" kontrolliert werden können).



Das Gesundheits-Set verschafft einen schnellen Überblick über den Zustand eines Norns

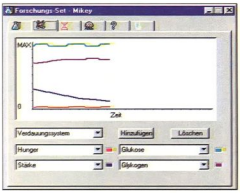
Um einen Norn erziehen zu können, führt man ihn am besten erst zum Sprachcomputer, wo er oder sie ein paar grundlegende Begriffe lernen kann, wie „Nimm!", „Laß!" oder „Komm!". Kurze Zeit später wird klar, daß den Tierchen einfach alles beigebracht werden muß. Im Gesundheits-Set ist zwar erkennbar, wenn ein Creature Hunger hat oder sich langweilt, aber das heißt nicht, daß der Norn weiß, wie dem abgeholfen werden kann. Auf Eßbares oder Spielzeug muß seine Aufmerksamkeit erst gelenkt werden. Später kann der „Spieler" dann nur hoffen, daß sein Schützling sich gewisse Prozeduren gemerkt hat. Nicht umsonst lautet eins der wichtigsten Attribute eines Norns: „Ißt selbständig."



Hintergründe und Aussichten

Das Verhalten der Norns wird von Ihrem Gehirn, bestehend aus tausend künstlichen Neuronen, und einer Sammlung von Parametern ihres Stoffwechsels und Hormonhaushalts kontrolliert. Einen Überblick über die Vorgänge kann der PC-Züchter sich im Forschungs-Set verschaffen.

Viele Funktionen eines echten Gehirns werden simuliert. So wirkt beispielsweise eine Erfahrung wie Schmerz noch nach Abklingen als Ärger darüber weiter, was zu einem Lerneffekt führen kann. Das Gedächtnis eines Norns ist jedoch begrenzt... Da Norns individuelle Erbanlagen besitzen, ist die



Hier kann z.B. beobachte werden wie Stärke über Glukose in Glykogen umgewandelt wird.

Entwicklung kaum abzusehen. Nach vielen Generationen könnten Mutationen eintreten, die zu intelligenteren, gesünderen Norns führen mögen, oder die genetische Defekte mit sich bringen könnten. Die Wege der Creatures sind unergründlich... kh

AUF DER HEFT-CD

DEMO

KURZINFO

Name:	**Creatures**
Inhalt:	**künstliches Leben**
Hersteller:	**Millenium Interactive**
Vertrieb:	**Time Warner Interactive**
Preis:	**ca. 90,- DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, Win95, Win95-kompatible Soundkarte,**
empfohlen:	**Pentium 133, 16 MB RAM**







Das Superweib

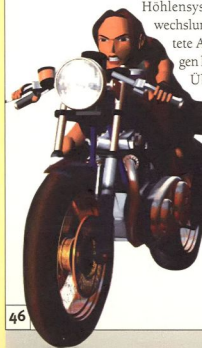


Viel Geschick und gute Nerven braucht man für diese actionhaltige Reise durch vier riesige Höhlenwelten. Traumhafte Polygonhallen und die knackigste Heldin des Jahres warten.



Von Beruf Tochter? Nicht Lara Croft, Erbin eines Adelstitels und eines riesigen englischen Landsitzes. Sie jagt lieber durch dampfende Dschungel oder in schwindelerregenden Höhen nach seltenen Artefakten. Kein Wunder, daß die undurchsichtige Industrielle Natla sie für ein ganz besonderes Projekt gewinnen kann: In der eisigen Bergwelt Perus liegt der *Scion* vergraben, ein offenbar wertvolles Zeugnis alter Zeiten. Ihn möchte Natla um jeden Preis haben.

Vom Jagdfieber gepackt, startet unsere durchtrainierte Heldin in ein buchstäblich gigantisches Abenteuer. Mit Hilfe einer feinfühlig abgestimmten Tastenbelegung steuern Sie Lara durch riesige Hallen und Höhlensysteme. 15 abwechslungsreich gestaltete Abschnitte bergen landschaftliche Überraschungen, knifflige Hebelrätsel und den einen oder anderen tierischen, menschlichen oder übernatürlichen Gegner.



Da dankt man für Laras serienmäßiges Pistolenpaar und die überall im Spiel verstreut-versteckten Boni: Munition, Waffen und die begehrten Medi-Packs zur Energieauffrischung.

Mit ihren vom Hersteller zu Recht gepriesenen mehr als 2000 Animationsstufen bewegt sich unsere kurvenreiche Powerfrau wunderschön flüssig durch die Gegend. Geschmeidig führt sie Rollen, Salti und Handstände aus und klettert auch die vertracktesten Wände hoch - Fingerspitzengefühl ist dabei das A und O. Vor allem unter Wasser, wo Lara einen Gutteil ihrer Zeit verbringt, verliert man leicht die Orientierung und Kontrolle. Darum gibt's einen Übungsmodus, in dem Sie die Bewegungsabläufe einstudieren können. Wie



auch die gelungene Inventarverwaltung werden die Sprungkombinationen und diversen Handlungen bald selbstverständlich - für den optimalen Spielgenuß sehr zu empfehlen.

Wichtig auch die wechselnden Kameraperspektiven: Meist wird Lara von hinten gesehen. Sie können (und sollten) sich aber orientieren, indem Sie sich immer wieder im Raum umschauen. Die Kameraschwenks geben interessante Einzelheiten preis, die in der Normalsicht verborgen blieben.





Schön wie Sounds, Stimmen und Grafik sind auch die Intermezzi: An wichtigen Stellen treiben Filmsequenzen die Handlung voran. Was sich Core Design zusätzlich zu den herrlichen Landschaften an Geschichte ausgedacht hat, ist denn auch buch- und kinoreif. Und wer die spannende Reise einmal angetreten hat, mag die kühle Brünette kaum mehr missen. Lara ist eine echte Alternative zur unnennbaren, weil indizierten Action-Konkurrenz aus dem Macho-Lager.



hh

AUF DER HEFT-CD

DEMO

KURZINFO

Name:	**Tomb Raider**
Inhalt:	**geschicklichkeitsbetontes Action-Adventure**
Hersteller:	**Core Design/Eidos**
Vertrieb:	**Avalon**
Preis:	**ca. 100 DM**
System:	**Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA**
Empfohlen:	**P 90, 16 MB RAM**



Super-Software-Schriften

Jetzt GRATIS testen!

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GmbH · Tel.: 07634/9204-0

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch auszeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80





PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **kompletten kommerziellen Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistelligen Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein regulär-es **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, **die bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐ FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐ FG 002	ORGANICE	DM 9,99
☐ FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐ FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐ FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐ FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐ FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐ FG 008	MEDIA-MANIA 1.2	DM 9,99
☐ FG 009	PARADOX 4.5 F. Win.	DM 9,99
☐ FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐ FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐ FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐ TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐ TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐ TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐ TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐ TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐ TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐ TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐ TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐ TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐ TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐ TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐ TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Vorrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [pro] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [pro] **Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [pro] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [pro] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

☐ [pro] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*

☐ [pro] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulär-es Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

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 _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Bitte ausschneiden und einsenden an:

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 herausheben;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

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

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 2 MB RAM
- 18 MB Festplattenplatz
- MS DOS V 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte
- 572 KB freier konv. Speicher
- 256 KB EMS-Speicher

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 *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

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

CD-Inhalt

Vollversion: Alone in the Dark II

Demos: Creatures, Diablo, Missionforce: Cyberstorm, Tomb Raider

Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme

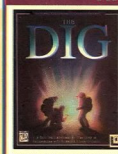
Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder

Bestseller Games 13

BESTSELLER GAMES 13 · Alone in the Dark II ·

Spielehit

The Dig



◆ Nach der Kollision mit einem Asteroiden finden sich 3 Überlebende auf einer lebensfeindlichen Einöde wieder. Nur Zusammenhalten kann das Überleben sichern, doch bald schon droht eine ungeheure Entdeckung alles ins Chaos zu reißen. Das **aufwendigste und größte Adventure von LucasArts seit Indiana Jones!** Ein Science-Fiction-Abenteuer, das Sie einen ganzen Winter fesseln kann!

49,90 DM

CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA). **Bestell-Nr. RS-164**, nur

Rebel Assault II

The Hidden Empire



◆ Die **atemberaubende Fortsetzung des Action-Arcade-Superhits**. 15 Level mit völlig neuer Storyline, **hochauflösenden Fullscreen-Videos** in erstklassiger Qualität mit brillanter Sprach- und Soundausgabe. Führen Sie mit Rookie One und Ru Murleen den Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel, sei es im X-Wing, auf dem Speeder-Bike, Zu Fuß oder an Bord des Millenium Falcon. Erleben Sie die wohl **atemberaubendste Raumschlacht**, die Sie in dieser Galaxis jemals gesehen haben! CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA).

49,90 DM

Bestell-Nr. RS-163, nur

Tie Fighter Collection



◆ Dienen Sie dem Imperator! Retten Sie die Galaxis vor den subversiven Rebellen, die die Grundmauern des Imperiums erschüttern! Erleben Sie den Kampf um die Macht endlich einmal hautnah aus der Sicht eines treuen Tie-Piloten mit. **Super-Grafik, über 100 Missionen, zahlreiche Zusatzmissionen** mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad, **7 Kampfschiffe zur Auswahl**, erstklassige Story mit zahlreichen möglichen Karrieren und dazu der sensationelle Soundtrack nach John Williams Originalmusik zeichnen dieses **ausgereifteste und fesselndste Sequel der X-Wing-Reihe** aus. CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

49,90 DM

Bestell-Nr. RS-165 nur

Begrenzte Stückzahl, sofort zugreifen!

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

BRANDNEU UND ZUKUNFTSWEISEND

58,80 DM

Best.-Nr. PE-641, nur

Hypersound PnP 32/1 Wave



Profi-Soundkarte mit **allen technischen Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zusätzlich **1 MB ROM Wavetable-Modul** und **SRS™ 3D-Soundmodul**! Ideal geeignet für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

98,80 DM

Bestell-Nr. PE-640, nur

SRS™ 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle **neuen PEARL HyperSound PnP Karten** (nur für Modelle mit SRS 3D-Sound-Connector!) ▶ Erzeugt aus herkömmlichen Stereo-Signalen (Wave, Midi, CD-Audio usw.) durch **SRS™-Soundprozessor** einen voluminösen **räumlichen 3D-Sound!** Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 3D-Sound-Funktion schaltbar.

28,80 DM

Bestell-Nr. PE-650, nur

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

PEARL DYNAMIC 180 Watt-Aktiv

Luxus-Modell für höchsten Klanggenuß mit satten **180 Watt Power** (P.M.P.O.), **3-Weg-Lautsprechersysteme** mit 2-teiligem Gehäuse (drehbar), **Magnetische Abschirmung**!

- **Integriertes Netzteil**
- Getrennte Regler für Volumen, Baß und Höhen
- Frequenzbereich: **18 Hz – 20 KHz**
- Mitteltöner / Hochtöner (drehbar!)
- **Baß-Woofer** u. Baßreflex-Öffnung
- Maße ca. 140 x 152 x 330 mm
- Farbe PC-weiß



128,80 DM

Bestell-Nr. PE-678, Paarpreis nur

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit vollen **120 W Musik-Spitzenpower!** Auch zur Nachrüstung für „schwachbrüstige" Stereoanlagen geeignet. **Getrennte Regler für Lautstärke, Baß und Höhen**, **LED-Betriebsanzeige**.

Fetziger Sound mit **voluminösen Bässen** durch **2-Weg-System und Baßreflexöffnung**. **Kräftiger Schalldruck!** Magnetische **Abschirmung** gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

68,80 DM

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 12.

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern**. **Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. KS-215, nur

19,80 DM

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. (Lieferung ohne CDs!)

28,80 DM

Bestell-Nr. PE-957, nur

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). **Packung mit 10 Stück**.

9,80 DM

Bestell-Nr. PE-961, nur

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungslösung** für ihre wertvollen CDs.

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster
Packung mit 20 Archivhüllen

4,80 DM

Bestell-Nr. PE-963 nur

100 CD-Archiv-Drehturm

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. **Für 100 CD-Boxen.**



Bestell-Nr. PE-840 , nur

68,80 DM

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-841 , nur

38,80 DM

Bestellschein

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

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 6,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 7,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 9,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 11,90)

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

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	The Dig	RS-164	49,90
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	RS-163	49,90
	Tie Fighter Collection	RS-165	49,90
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	58,80
	PEARL Hypersound PnP 32/1 Wave	PE-640	98,80
	SRS™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschriftungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	38,80

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL Schweiz GmbH
Freiburger Straße 1
CH-4023 Basel
Tel: +41-84-888 77 88
Fax: +41-61-225 44 10

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-737 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ★ An allen Tagen

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindervermögenszuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Liefermöglichkeiten, Änderungen der Lieferumfänge, oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 13" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Alone in the Dark II

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

Alone in the Dark II ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Infogrames Multimedia*, lizenziert an die Trend Redaktions- und Verlags GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz 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 **Infogrames Multimedia** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Infogrames Multimedia** 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 **Alone in the Dark II** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Alone in the DArk II** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 13"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium
Speicher: ❑ 4 MB ❑ 8 MB ❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ❑ DOS ❑ Win 3.1 ❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie: ❑ Soundkarte ❑ Modem ❑ Joystick/Gamepad

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

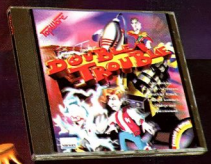
Bestseller Games 13

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

Verrückte Abenteuer gegen Langeweile

SPIELEN SIE TOONS?

Bud Tucker in DOUBLE TROUBLE



BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

MUTATION OF J.B.



THE MUTATION OF J.B.

Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

Compuserve: go topforum
http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Ihr Weg zu TopWare CD-SERVICE Kostenlose Mitgliedschaft • Infoline 0621/48950 • Telefax 0621/48950

ALONE IN THE DARK 2™



Edward Carnby erhob die Augen zu HELL'S KITCHEN, das mit seinen imposanten Mauern die Felswand überragte, an der sich die Brandung unermüdlich brach. Im Laufe seiner Erkundung würde sich sein langes, hartes Training im Nahkampf und im Umgang mit Feuerwaffen sicher bezahlt machen.
Aber in dieser verweihnachtlichen Zeit dachte Carnby zuallererst an GRACE, ein achtjähriges Mädchen, das von einer Schmugglerbande entführt wurde. Es galt, sie um jeden Preis aus den Klauen des unerbittlichen ONE EYED JACK zu befreien.
Irrgärten, Falltüren, Geheimgänge, Geisterschiff, gemeine Gangster, gewissenlose Schieber, blutrünstige Piraten... Solche unliebsamen Begegnungen können einem leicht zum Verhängnis werden, besonders wenn man allein ist.



Mit ALONE IN THE DARK begründete INFOGRAMES ein neues Genre: nie zuvor hatte es ein Adventure geschafft, dem Spieler Schauer über den Rücken zu jagen. Der zweite Teil setzt diese Tradition meisterhaft fort. geheimnisvolle Rätsel, düstere Schauplätze und der schaurigschöne Soundtrack der CD-Version garantieren Gänsehaut und Nervenkitzel. Begleiten Sie den Detektiv des Unergründlichen in ein Grusel-Adventure der Extraklasse. Auch bei seinem neuen Fall hat es Carnby mit einem bösen Finsterling und einer ganzen Armee untoter Widersacher zu tun - schicken Sie die Bande dahin, wo sie hingehört: ZUR HÖLLE! Sie kontrollieren dabei abwechselnd zwei Figuren, und von einem vollbewaffneten Karatemeister auf ein achtjähriges Mädchen umzuschalten, sorgt mit Sicherheit für zusätzliche Spannung...



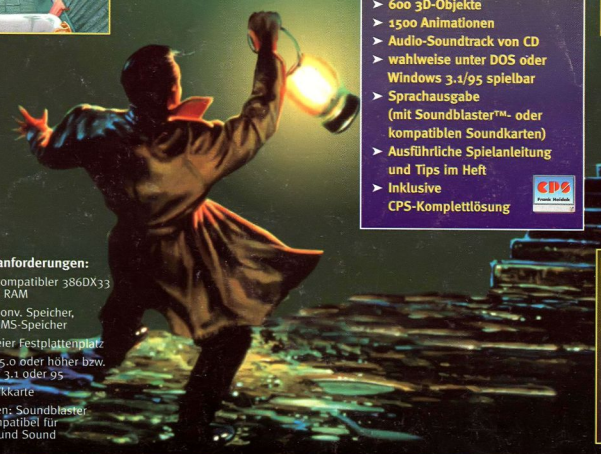


allein in der Finsternis





- **Original CD-Version von INFOGRAMES**
- **50 spannende Spielstunden**
- **70 rätselhafte Charaktere**
- **600 3D-Objekte**
- **1500 Animationen**
- **Audio-Soundtrack von CD**
- **wahlweise unter DOS oder Windows 3.1/95 spielbar**
- **Sprachausgabe (mit Soundblaster™- oder kompatiblen Soundkarten)**
- **Ausführliche Spielanleitung und Tips im Heft**
- **Inklusive CPS-Komplettlösung**



Systemanforderungen:

IBM-PC kompatibler 386DX33 mit 2 MB RAM

572 KB konv. Speicher, 256 KB EMS-Speicher

18 MB freier Festplattenplatz

MS-DOS 5.0 oder höher bzw. Windows 3.1 oder 95

VGA Grafikkarte

empfohlen: Soundblaster oder kompatibel für Sprache und Sound

So urteilt die Fachpresse

ASM (4/94): „Alone in the Dark 2 ist durchweg gelungen." 10 von 12 Punkten, „Gut"

MACOpen (11/95): „Alone in the Dark 2 ... ist ein Muß für jeden Adventure-Fan" (Mac-Version)

Power Play (3/94): „Super ... gehört in jede gute Spielesammlung." Besonders empfehlenswert, 85%

Außerdem auf der CD-ROM: Demo-Versionen aktueller Spielehits, Pack- und Antivirenprogramme aus der Shareware, Compuserve-Zugangssoftware inkl. Online-Guthaben und Netbrowser, T-Online-Dekoder und weitere Demo-Software