Bestseller Games

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12 99 DM

Vormals oft über DM 100,–
Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 15
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,–
Lfr 268,–
HFL 15,–

ALONE IN THE DARK 3

POSTER IM HEFT

Virengeprüft

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

INKLUSIVE KOMPLETT-LÖSUNG & CHEATS IM HEFT

INFOGRAMES

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE VOLLVERSION

ALONE IN THE DARK 3: VOLLVERSION AUF CD-ROM!

4 134402 312990 15

Produktion STYLE OF THE ARTS, GmbH · Tel. 0180 - 563 11 88

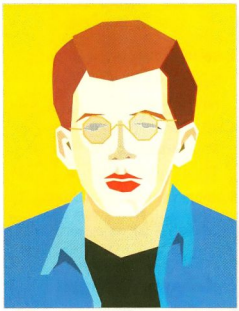


DER RUF NACH CTHULHU

Was haben wir denn hier für ein seltsames Polygongesicht? Der geneigte Leser wird gemerkt haben, daß es sich nicht um Peter Strobel handelt. Der weilt nämlich in den USA, während diese Zeilen geschrieben werden, genauer gesagt auf der E3 in Atlanta, der größten Spielemesse des Jahres. Angeblich will er dort schwer arbeiten und riesige Mengen toller neuer Lizenzen für die BESTSELLER GAMES mitbringen – angeblich...

Na gut, ich gebe es zu: aus mir spricht der Neid, daß ich mich nicht auch in der Heimatstadt von Coca-Cola rumtreiben kann. Der Herr Chefredakteur wird bestimmt trotz 35°C und 99,9% Luftfeuchtigkeit alles geben, um den Spielefirmen die besten Games abzuluchsen. Schließlich sind wir ständig bemüht, unsern Lesern das Beste zu bieten.

Klimatisch gesehen hat Edward Carnby es besser. Zwar dürfte es in Slaughter Gulch, dem Schauplatz von ALONE IN THE DARK 3, ähnlich heiß sein, aber im Westen ist die Luft wenigstens angenehm trocken. Außerdem sorgen häufige Schreckensschauer für Abkühlung, und die Atmosphäre in der Geisterstadt läßt ein angenehmes Frösteln aufkommen, auch wenn es diesmal keine frische Seeluft zu genießen gibt wie in ALONE IN THE DARK 2 (BG 13). Es hätte also alles sehr schön sein können in Slaughter Gulch, wenn es da nicht das mysteriöse Verschwinden einer ganzen Filmcrew zu klären gäbe. Carnby hat daher auch diesmal wenig Zeit, sich der Romantik der Szenerie zu widmen, denn er wird von Cowghosts und noch viel Schlimmerem geplagt (Cowghost, *engl.*: untoter Rinderhirt, meist von übler Gesinnung). Die aktuelleren beiden Teile der Gruseltrilogie, die aus vielen Gründen Spielgeschichte schrieb, haben wir damit abgedeckt. Voodoo, Riesenspinnen, Reinkarnationen, Kindesentführung, düstere Gewölbe, Schießereien, mystische Rätsel, Werwölfe und andere Kreaturen der Finsternis – das alles scheint einige Leser noch nicht ausreichend vom Schlafen abzuhalten. Aus den unergründlichen Tiefen der schwärzesten Seelen erhebt sich der Ruf nach dem Ursprung alles Bösen, nach Rätseln, die noch geheimnisschwangerer unter den modrigen Schleiern vergangener Zeiten lauern – nach *Alone in the Dark 1*.



Es sei angemerkt, daß ich diesen Ruf verstehen kann. Der erste Teil der Trilogie ist den beiden folgenden zwar in Sachen Grafik und Steuerungskomfort unterlegen, aber wenn es um gruselige Atmosphäre geht, ist *Alone in the Dark 1* vielleicht noch einen Tick besser als seine Nachfolger. Wen wundert's? Schließlich basieren die Rätsel und Kreaturen des ersten Teils auf den Werken von *H. P. Lovecraft (1890–1937)*, den ein gewisser Stephen King als „bisher besten Autor klassischer Horrorgeschichten des 20. Jahrhunderts" bezeichnet. Lovecraft hat eine Welt geschaffen, in der sich alte Legenden und die Vorstellung von außerirdischem Leben auf eine Weise vermischen, daß dabei Welten und Wesen entstehen, von denen sich nicht genau sagen läßt, ob sie einer klassischen Hölle oder völlig anderen, unvorstellbaren Dimensionen einer Parallelwelt zuzuordnen sind. Eine immer wiederkehrende Figur ist *Cthulhu*, Fürst der Dunkelheit, der in *R'lyeh* auf seine Auferstehung wartet. Die rätselhaft beunruhigende Atmosphäre von Lovecrafts Erzählungen wird in *Alone in the Dark 1* wiedergegeben, was es wirklich zu einem besonderen Adventure macht.

Das finden auch Ronny Förster und 120 andere Leser, die auf seiner Postkarte unterschrieben haben, um uns aufzufordern, den ersten Teil der Trilogie auch noch zum BESTSELLER GAME zu machen. Euch allen vielen Dank für die Anregung. Ich glaube, es liegt nun an mir, kurz zu erklären, warum wir nicht mit dem ersten Teil begonnen haben. Die Lizenz für den zweiten und dritten Teil stammt von *Infogrames*, der Vertrieb des ersten Teils in Deutschland liegt jedoch in anderen Händen, wir konnten ihn also nicht zusammen mit den anderen beiden einkaufen. Ob wir AITD1 noch nachliefern können, kann ich leider nicht versprechen, zumal wir in diesem Jahr schon ziemlich ausgebucht sind (siehe S. 45), aber wir bleiben auf jeden Fall dran. Bis dahin empfehle ich allen Fans, die gerne ein paar Schlafstörungen haben möchten, die Lektüre einiger Lovecraft-Geschichten. Aber laßt Euch nicht dabei erwischen, man könnte Euch für Satansanbeter halten und denkt immer daran:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.





Karsten Hohage



INHALT

Blitzstart 5

Alone in the Dark 3

Einleitung:
Der mit dem Werwolf tanzt ... 6

Schnelleinstieg:
Installation und Programmstart 8

Spielanleitung:
Geister pflastern seinen Weg 10

Cheat:
Wunderheilung und Munitionsvermehrung 14

Komplettlösung 15

Lösungspläne 29

Spielvorstellungen

Earth 2140
Gekonnt geklont 34

X-Wing vs. Tie-Fighter
Guter Schuß, Rot 1 36

Extreme Assault
Angriff des Sioux 38

Comanche 3
Voxel-Wunder 40

Need for Speed 2
Duell der Giganten 42

Vorschau auf kommende Ausgaben 45

DESCENT-Demo
Minenspiel 46

Verschiedenes

Editorial 3

Impressum 4

CD-ROM-Cover 47

Lizenzurkunde 50

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage

Mitarbeiter: Patrick Meyer (pm), Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4–6, 79423 Heitersheim

Compuserve: GO PEARLSUP

E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel

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, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-449

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360338, Fax: (07631) 360444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 230.000 Exemplare

Druck: Leykam, Graz

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 12,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BEST-SELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

BLITZSTART

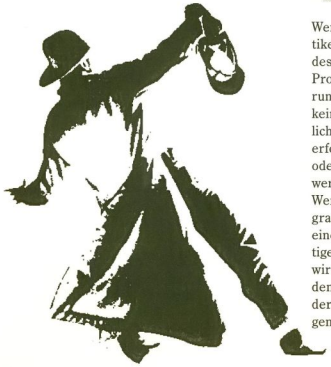
Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 8 und 9. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- 386DX-33 mit 4 MB RAM
- 592 KB konv. Speicher und 2,5 MB EMS-Speicher
- 35 MB Festplattenplatz
- MS-DOS ab 5.0 oder Windows 3.1/95
- Soundkarte empfohlen

ALONE IN THE DARK 3 muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Sie können es wahlweise unter DOS oder Windows spielen.

DOS: Benutzen Sie entweder den Programmstarter, 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 *AITD3*.



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.

Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 8/9 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];

2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um ALONE IN THE DARK 3 zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft mit einer Demo-Version des besprochenen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.

Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben.

Online-Software

Die Heft-CD enthält die Zugangssoftware großer Online-Anbieter wie Compuserve oder T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Shareware



Thunderbyte erarbeitet zur Zeit eine neue Produktpalette und ein neues Vertriebskonzept. Sobald dies abgeschlossen ist, werden Sie wieder Testversionen auf unserer Heft-CD vorfinden. In dieser Ausgabe müssen Sie leider auf die Antiviren-Software verzichten. Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Das Verzeichnis \HEXWORKS enthält einen Shareware-Hexeditor für Windows 3.1/95. Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (S. 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



DER MIT DEM WERWOLF TANZT



Arme Emily Hartwood! Gerade den grauenhaften Verwicklungen aus ALONE IN THE DARK 1 und 2 (BG 13) entronnen, bekommt sie es erneut mit den Mächten des Übersinnlichen zu tun. Im trügerischen Glauben, endlich ein ruhiges und normales Leben führen zu können, hat Emily einen Job bei der Hill Century Film Company angenommen, die in einem verlassenen Dorf mit dem unheilschwangeren Namen Slaughter Gulch einen Western drehen wollte. Doch kaum ist die Crew in der Mojave-Wüste angekommen, verschwindet die gesamte Besetzung mitsamt der Produktionsmannschaft spurlos – darunter Emily Hartwood, die alte Freundin unseres Helden Edward Carnby.

Einige Tage später wird ein erschöpftes und völlig verängstigtes Pferd in der Wüste gefunden. Auf dem Sattel stehen die Worte „Holt Carnby" geschrieben, was der ehrliche Finder auch sofort tut, natürlich nicht, ohne den Gaul zuvor zu verkaufen, um seine Auslagen abzudecken. Durch einen Anruf der Filmfirma erfährt Edward Carnby von der Geschichte, Held der ersten beiden Teile von ALONE IN THE DARK und professioneller Emily-Hartwood-Retter. Er begreift sofort, daß Emily mal wieder bis zum Hals in Schwierigkeiten steckt und dringend seinen Beistand benötigt. Das ist der Punkt, an dem Sie ins Spiel kommen...

Selbstverständlich geht es auch im dritten Teil nicht mit rechten Dingen zu: Sie werden es mit Alchimie, indianischer Navajo-Magie und Reinkarnation zu tun bekommen, und nicht nur der Held wechselt im Verlauf des Spiels seine Gestalt, auch einigen der Gegner wachsen bei Vollmond verdächtig viele Haare und furchteinflößende Zähne.

In der Gestalt oder besser den Gestalten von Edward Carnby haben Sie nichts weiter zu tun als Emily zu retten, herauszufinden, was mit der Film-Crew geschehen ist, das verschwundene Vermögen der Filmgesellschaft wiederzufinden und natürlich den verantwortlichen Oberschurken zur Strecke zu bringen. Ein Kinderspiel für den Schnüffler mit dem Hang zum Okkultismus und dem Gang eines Menschen, der unter Hämorrhoiden leidet und Unterhosen aus Glaswolle trägt...

AITD 3 kombiniert die stärkeren Seiten der beiden Vorgänger. Die herausragende Neuheit des ersten AITD-Abenteuers war die atemberaubend gruselige Atmosphäre, die den genreüblichen Rätseln ihre besondere Note verlieh; der zweite Teil übernahm den Horror und die Rätsel, war aber wesentlich actionbetonter. Die nicht ganz einfachen Kampfeinlagen konnten durch die typischen Perspektivenwechsel der 3D-Grafik zuweilen nervtötend schwierig werden.

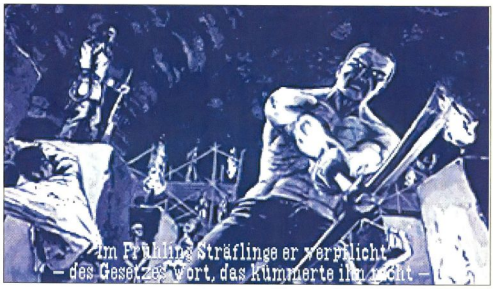
Bei Teil drei haben die Programmierer hinzugelernt. Die gruselige Atmosphäre blieb erhalten, doch es sind erheblich weniger Kämpfe nötig, um voranzukommen.

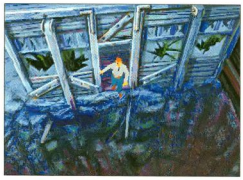
Wer als Grobmotoriker mit den Kampfszenen überhaupt nicht zurechtkommt oder ganz einfach lieber knobelt als prügelt, wird durch drei wählbare Schwierigkeitsgrade entlastet. In den leichteren Stufen kann Carnby mehr vertragen und austeilen, während die Schurken deutlich schneller zu Boden gehen. Dabei werden keine Szenen ausgelassen, das Spiel bleibt komplett,

und auf die Rätsel haben die Schwierigkeitsgrade ohnehin keinen Einfluß. Eine weitere Verbesserung bieten die speicherbaren Spielstände: In vier Verzeichnissen können je sechs davon abgelegt werden, wer auf Diskettenlaufwerke zurückgreift, kann im Prinzip unbegrenzt sichern.

Unsere Leser werden natürlich wie gewohnt zusätzlich mit einer Komplettlösung verwöhnt, und notorische Betrüger können gar auf einen Cheat zurückgreifen.

Die bewährte 3D-Polygongrafik wurde beibehalten, Sound und musikalische Untermalung sind ebenfalls untadelig, zu-





mal die Musik und Teile der Sprachausgabe als Audio-Spuren direkt von der CD-ROM gelesen werden. ALONE IN THE DARK 3 war als erstes Spiel der Reihe ausschließlich auf dem neuen Speichermedium erhältlich.

Auch das Gameplay hat hinzugewonnen: Wo in den ersten Teilen hauptsächlich in große, alte Bauwerke hinein- bzw. wieder herausgefunden werden mußte, spielt der dritte in einer Geisterstadt voller verfallener Gebäude mit brüchigen Fußböden, trügerischen Treppen und dunklen Gängen. Angereichert wird das Ambiente durch die Tatsache, daß es sich um eine Filmstadt handelt; folglich bestehen einige Häuser aus wenig mehr als ihrer Fassade, außerdem kommen optische Täuschungen ins Spiel, sowohl der Held wie die Schurken verfügen über die Technik des 20. Jahrhunderts.

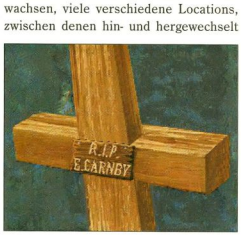
Ach ja, die Bösewichte: Werwölfe, Mutanten, Spinnenwesen und revolverschwingende Cowboy-Zombies, deren Lieblings-



beschäftigung darin besteht, in Seitengassen herumzuhängen und auf Passanten zu ballern. Seien Sie auf der Hut, wenn Sie Slaughter Gulch erkunden – wie John Wayne breitbeinig die Strassen entlang zu stolzieren ist Ihrer Gesundheit mit Sicherheit nicht zuträglich.

Während Sie sich von Rätsel zu Rätsel hangeln, entwickelt sich die Geschichte von Emily und der verfluchten Stadt in einer Reihe von Filmen und Rückblenden – und selbstverständlich in dem gewohnten Berg von aufgefundenen Büchern, Notizen und Zeitungen, allesamt von einer knarzenden Westernstimme laut vorgelesen, zum Teil sogar gesungen.

ALONE IN THE DARK 3 präsentiert sich dank der wählbaren Schwierigkeit deutlich zugänglicher als die Vorgänger. Dabei ist die Spielgröße sogar noch gewachsen, viele verschiedene Locations, zwischen denen hin- und hergewechselt



werden muß, garantieren langanhaltenden Spielspaß und überraschende Wendungen. In welchem anderen Spiel sterben Sie, um gleich zweimal wiedergeboren zu werden? Wo sonst dürfen Sie mit einem Gatling-Maschinengewehr unter dem Arm herumlaufen, um die unzweifelhaft tiefschwarzen Seelen Ihrer Widersacher zur Hölle zu schicken? ALONE IN THE DARK 3 ist der Höhepunkt einer Trilogie, die Softwaregeschichte schrieb, und dennoch brauchen Sie weder Gewohnheitsspieler noch professioneller Revolverheld zu sein, um es erfolgreich zu beenden.

Wie schrieb die „Johannesburg Gazette" schon 1865: Gemetzel in Slaughter Gulch!

Die Killer sind noch unter uns – sieh Dich vor, Edward Carnby!

PS



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

ALONE IN THE DARK 3 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.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

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 (ersetzen Sie D durch den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks), und bestätigen Sie mit OK.

In dem nun aufgerufenen Dialogfeld sind 3 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.

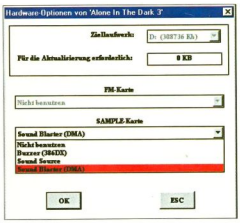
KONFIGURATION

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. Klicken 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\INDARK3). 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 Soundunterstützung 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 am Ortseingang von Slaughter Gulch Carnbys Schritte hören können. Ziehen Sie Ihre Waffe und feuern Sie – die Schüsse müssen deutlich hörbar sein. Natürlich ist das Spiel 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.

PROGRAMMSTART

Windows



Öffnen Sie im Programm-Manager das Fenster INFOGRAMES und klicken Sie doppelt auf das Symbol ALONE IN THE DARK 3.

Programmaufruf unter MS-DOS

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\INDARK3) in das Verzeichnis, in dem das Spiel angelegt wurde. Tippen Sie AITD3 ein, und drücken Sie die Eingabetaste.



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



Obwohl sich die Installation auch ohne EMS-Speicher durchführen ließ, be-

steht 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

Speichermangel ist die Ursache für die weitaus meisten Probleme mit AITD 3; er ist z.B. für die Mehrzahl der „FILE NOT FOUND"-Fehlermeldungen verantwortlich. Lesen Sie daher die folgenden Abschnitte und zusätzlichen Angaben auf der CD-ROM sorgfältig durch, wenn Sie auf Schwierigkeiten stoßen.

ALONE IN THE DARK 3 benötigt 592 KB (Wenn Sie unter Windows 3.1 spielen: 602 KB) freien konventionellen Arbeitsspeicher und 2560 KB EMS-Speicher. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*.

EMS-Speicher unter MS-DOS

Unter MS-DOS und 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=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 3072 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!

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 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 bei einem Teil der Rechner auf, ohne daß wir die Ursache oder Abhilfe gefunden hätten. Wer also unter Windows keinen Sound hört, muß 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

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 nur im MS-DOS-Modus 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.

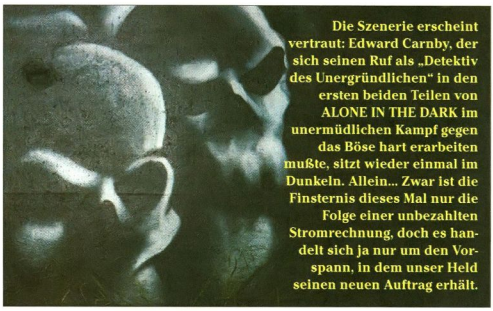


Hintergrund: Bei einem Systemabschluß zum MS-DOS-Modus arbeitet Windows 95 die Datei DOSSTART.BAT im Windows95-Verzeichnis ab. Dort ist folglich der richtige Ort für alle Programme, die Sie unter DOS, nicht aber in Windows benötigen. Die wichtigsten sind ein Maustreiber (meist MOUSE.COM) und die Microsoft 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 Ihren Händler oder fachkundige Bekannte zu Rate ziehen.

Fehlermeldungen

1. **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.
2. **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!
3. **Memory Error: No EMS Driver or not enough EMS memory specified:** Gleiche Ursache wie Punkt 2, allerdings unter DOS.
4. **Memory Error 01: Insuficient EMS memory:** Das Spiel benötigt mindestens 2,5 MB EMS-Speicher. Lesen Sie im Abschnitt „EMS-Speicher unter MS-DOS", wie Sie diesen Bedarf erfüllen.
5. **Memory Error: Not enough DOS Memory:** Haben Sie mindestens 592 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! Achtung, selbst wenn das Spiel startet, sind spätere Probleme zu erwarten, wenn nicht genügend Speicher zur Verfügung steht – siehe Punkt 6.
6. **File not found – ETAGE01.PAK oder MASK00.PAK:** Ladefehler aufgrund unzureichenden Arbeitsspeichers – siehe Punkt 5.
7. **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.

GEISTER PFLASTERN SEINEN WEG



Die Szenerie erscheint vertraut: Edward Carnby, der sich seinen Ruf als „Detektiv des Unergründlichen" in den ersten beiden Teilen von ALONE IN THE DARK im unermüdlichen Kampf gegen das Böse hart erarbeiten mußte, sitzt wieder einmal im Dunkeln. Allein... Zwar ist die Finsternis dieses Mal nur die Folge einer unbezahlten Stromrechnung, doch es handelt sich ja nur um den Vorspann, in dem unser Held seinen neuen Auftrag erhält.

Zum Verständnis der Spielhandlung sollten Sie sich das Intro mindestens einmal ansehen. Später gelangen Sie durch dreimaliges Drücken der ESC-Taste schneller zum Hauptmenü. Hier stehen vier Optionen zur Auswahl:



Neues Spiel beginnen: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten oder von vorne beginnen wollen, wählen Sie diese Option und bestätigen mit der Eingabetaste. Danach finden Sie sich als Edward Carnby am Ortsschild des Westernstädtchens *Slaughter Gulch* wieder.

Gespeichertes Spiel laden: Wenn Sie diese Option mit der Eingabetaste bestätigen, wird die Liste der bereits gespeicherten Spiele eingeblendet. Sie wählen mit den Pfeiltasten das Spiel aus, das Sie fortsetzen wollen, und bestätigen mit der Eingabetaste. Eine Abbildung finden sie auf Seite 12 unter *Optionsmenü*.

Schwierigkeitsgrad: Dieses Menü erlaubt entweder die Wahl aus drei vorgegebenen Schwierigkeitstufen oder die gezielte Modifizierung der einzelnen Werte. Benutzen Sie die Cursortasten AUF/AB, um von einer Zeile zur anderen zu springen, und LINKS/RECHTS, um die Werte zu ändern.





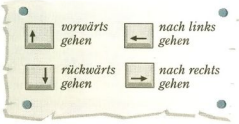
Wer auf die Hilfe der Komplettlösung oder des Cheats verzichten will, findet auch in der leichtesten Spielstufe genug Herausforderung, besonders gegen die harten Brocken im Finale.

Spiel beenden: Zurück zu DOS oder Windows.

STEUERUNG

Fortbewegung

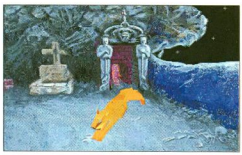
Die Figur (Edward in Menschen- oder in Pumagestalt) kann mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur in jede beliebige Richtung bewegt werden:



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



Dieses Vorgehen erfordert – wie ein Doppelklick bei der Maus – eine bestimmte Geschwindigkeit. Sie sollten deshalb zu Anfang ein Weilchen üben zu rennen. Es wird 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:



① 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 38er Special* zur Verfügung. Sie werden aber schon bald eine ganze Reihe von Dingen besitzen, aus denen Sie mit den Pfeiltasten auswählen können.

② In dem Fenster links unten erscheint eine Ansicht Ihrer Figur mit der Anzahl ihrer Lebenspunkte, wenn im Inventar *Handlungen* eingestellt ist, bzw. ein aus-



gewähltes 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 AUF/AB aus und wechseln mit der Taste RECHTS ins Fenster Nr. 3. Mit AUF/AB wählen Sie nun das gewünschte Kommando oder die gewünschte Funktion und bestätigen mit der Eingabetaste RETURN. Mit dieser letzten Betätigung verlassen Sie den Befehlsbildschirm und kehren zurück ins Spielgeschehen.
In einigen Situationen und im Körper des Pumas erhält Carnby die zusätzliche Funktion *Springen*.



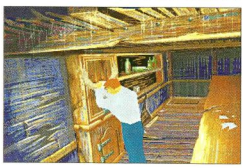
HANDLUNGEN

Sie können im Befehlsbildschirm Handlungen auswählen, die kein Objekt erfordern: *Kämpfen, Öffnen/Suchen* oder *Verschieben*. In einigen Situationen kommt die Handlung *Springen* hinzu. 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.

Öffnen/Suchen: Wenn Carnby eine bestimmte Stelle näher untersuchen soll, wählen Sie diese Option. Dann gehen Sie so nahe wie möglich an das Objekt heran, das Sie öffnen oder untersuchen wollen, und halten die Leertaste gedrückt, bis ein Ergebnis erscheint. Dies kann entweder ein gefundener Gegenstand sein oder aber die Meldung „Hier gibt es nichts."

Verschieben: Um ein großes Objekt 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 steht. Versuchen Sie im Zweifelsfall mehrere Positionen, bevor Sie aufgeben.

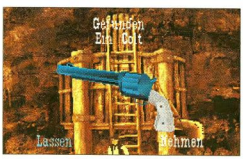


Springen: Führen Sie Carnby (oder den Puma) an die Absprungstelle und drükken Sie die Leertaste. Manchmal ist es auch nötig, aus dem Lauf zu springen.

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. Manchmal müssen Sie auch erst ein Weilchen *Suchen*, ehe Carnby den Gegenstand findet, aber fast alle Gegenstände sind im Spiel erkennbar, wenn auch nicht immer sehr deutlich.

Beachten Sie, daß das Inventar auf 50 Objekte beschränkt bleibt. Möglicherweise müssen Sie zuerst etwas ablegen, bevor ein neuer Gegenstand aufgenommen werden kann. Oft wird es aber schon reichen, einige Feldflaschen auszutrinken oder Munition zu benutzen.

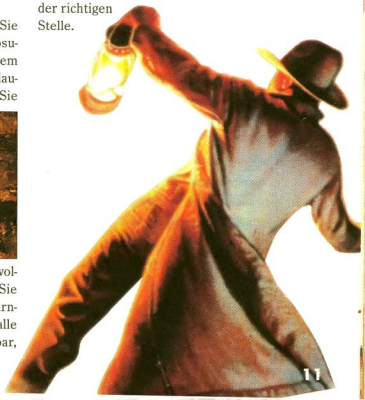


Benutzen Sie die Handlung *Öffnen/Suchen* vor geschlossenen Objekten wie Schränken oder wenn Sie glauben, an einer Stelle könnte noch etwas liegen, was Carnby nicht von alleine findet.

Objekt benutzen
Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, müssen Sie es in der Inventarliste des Befehlsbildschirms auswählen. Danach wählen Sie die Handlung, für die Sie das Objekt brauchen (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, daß 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.



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*



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, 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*







Es gibt einige herkömmliche Gegenstände, z.B. Kerzenhalter oder eine Nadel, 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*





Üben Sie sich am Anfang des Spiels im Umgang mit Schußwaffen – eine gute Gelegenheit dazu bietet die Büchse auf der Mauer gleich am Ortseingang. Verschwenden Sie aber nicht zuviel Munition!

DAS OPTIONSMENÜ

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

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

Spiel speichern: Mit den Pfeiltasten bewegen Sie den Cursor nacheinander auf das gewünschte Laufwerk und Verzeichnis. Wechseln Sie dann nach RECHTS, geben den Namen ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Es stehen pro Laufwerk viermal sechs Speicherplätze zur Verfügung.



Der dritte Teil von ALONE IN THE DARK bietet erheblich mehr Speicherplätze als die Vorgänger. Machen Sie davon Gebrauch, besonders wenn Carnby Gefahr läuft, zu sterben oder einen wichtigen Gegenstand zu verlieren.

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



Schwierigkeitsgrad: siehe *Hauptmenü.*
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.

DIE ÜBERSICHTSKARTE

Haben Sie sich in Slaughter Gulch verirrt? Ein Druck auf die Tabulatortaste schaltet die Übersichtskarte ein oder aus. Ein roter Pfeil zeigt Ihren Standort.



Weitere 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*
- ↵ — *Aufruf des Inventar- bzw. Befehlsbildschirms*
- esc — *Aufruf des Optionsmenüs*

WUNDERHEILUNG UND MUNITIONSVERMEHRUNG

Trotz der drei Schwierigkeitsgrade kann ALONE IN THE DARK 3 recht knifflig werden. Vor allem die harten Brocken im Finale – die Spinne, der Hammer, der Samurai oder die Brüder Elmwood – nehmen unseren Helden ganz schön mit, und nicht selten stellt der gefrustete Spieler fest, daß Carnby ganz einfach zu wenig Lebenskraft oder seine Waffen leergeballert hat.

Wer vor Schummelei nicht zurückschreckt, kann Carnbys Gesundheit und Munitionsvorrat in ungeahnte Höhen treiben. Auf die Rätsel hat der Cheat allerdings keinerlei Einfluß. Und so geht's:

1. Spiel abspeichern. Die vier Verzeichnisse entsprechen den Unterverzeichnissen SAVE00 bis SAVE03. Die sechs Spielstände heißen jeweils SAVE0.ITD bis SAVE5.ITD. Merken Sie sich den Spielstand, den Sie ändern möchten, wir werden im Beispiel SAVE0.ITD benutzen.



Diese Unterverzeichnisse entsprechen California, Montana, Nevada und Oklahoma im Speichermenü.

2. Wechseln Sie unter DOS oder im DOS-Fenster ins richtige Verzeichnis, also z.B. SAVE00.

3. Geben Sie nun Folgendes am DOS-Prompt ein, und beenden Sie jede Zeile mit RETURN:

```
* DEBUG
* NSAVE0.ITD
* L
* (eine der Zeichenfolge aus der Liste)
* W
* Q
```



Der Cheat verändert Ihren Spielstand, der unbenutzbar werden kann, wenn Sie sich vertippen. Sichern Sie ihn daher vorsichtshalber unter einem anderen Namen, z.B. `SAVE0.SIK`. PS

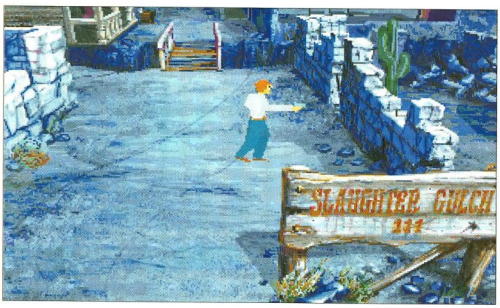
CHEAT-LISTE

EAE64 00 40	max. Gesundheit
EAE7A 00 40	max. Gesundheit nach der Wiedergeburt
EB0CE 00 40	Munition für den 38 Special
EB0C6 00 40	Munition für die Winchester
EB1C0 00 40	Munition für die Gatling
EB16A 00 40	Munition für das Gewehr
EB1EA 00 40	Munition für den Colt

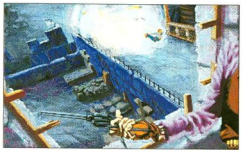
KOMPLETTLÖSUNG UND PLÄNE

Vorbemerkung *Die folgende Komplettlösung der Firmen CPS und Hint Shop sorgt dafür, daß Sie nicht ganz allein in der Finsternis unterwegs sind, und führt Sie sicher durch Carnbys drittes Abenteuer. Wir haben sie für diese Ausgabe überarbeitet und an einigen Stellen zusätzliche Tips eingefügt. Gegenstände, die Sie Ihrem Inventar einverleiben sollten, sind beim ersten Auftreten durch Kursivdruck hervorgehoben. Lassen Sie nichts liegen, etliche Objekte sind unbedingt notwendig, um das Spiel lösen zu können. Immer wiederkehrende Power-Ups wie Munition oder Feldflaschen haben wir nicht mehr besonders markiert; nehmen Sie davon mit, was Sie bekommen können.*

DAS DORF SLAUGHTER GULCH



Sie stehen vor der verlassenen Westernstadt Slaughter Gulch. Kein Geräusch ist zu vernehmen. Sie können gar nicht glauben, daß hier einmal ein Film gedreht werden sollte. Wenn Sie wollen, können Sie etwas schießen üben. Auf der rechten Mauer können Sie eine umgekippte Dose sehen. Benutzen Sie Ihren Revolver und versuchen Sie, sie wegzuschießen. Verbrauchen Sie aber nicht zu viele Schüsse. Es reicht, wenn Sie noch drei in der Trommel Ihres Revolvers lassen.



Sobald Sie die Brücke überqueren, taucht eine Person hinter Ihnen auf. Kümmern Sie sich nicht darum, Sie können ihm nichts anhaben. Im nächsten Moment wird die Brücke gesprengt. Nachdem Sie sich von der Explosion erholt haben, wissen Sie, daß es kein Zurück mehr gibt. Das Gitter zum Friedhof und die Tür zum Wohnhaus sowie die Tür zum Gefängnis sind verschlossen. Außerdem versperren Ihnen die Brüder Elmwood die beiden Straßen.

Da Sie gegen diese Brüder nichts machen können, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zu der Taverne zu gehen. Übrigens können Sie sich den Brüdern auf ein paar Metern nähern. Sobald einer von ihnen den Revolver zieht, sollten Sie sich entfernen. Die Person wird die Waffe wieder senken. Laufen Sie vor der Taverne hinter dem Geländer zur Kreuzung. Sie finden in der Ecke ein Faß Benzin. Nehmen Sie den großen Behälter mit und betreten Sie die Taverne.

Viele Gegenstände können Sie an sich nehmen, indem Sie auf sie zulaufen. Andere hingegen können Sie erst mit dem Befehl „Öffnen/Suchen" finden. Auf dem ersten Tisch finden Sie einen *Schlüssel* und auf der Erhöhung neben dem Tisch eine *Rassel*. Nehmen Sie beides mit. In der Ecke rechts neben der Schwingtür finden Sie einen *Ölflasche*. Die Maschine in der Nähe müssen Sie mit dem Faß Benzin wieder aufladen. Damit können Sie den letzten Filmschnitt der Regisseure ansehen.

INHALTSVERZEICHNIS

15 Das Dorf Slaughter Gulch
16 Das Gefängnis
18 Die Zimmer der Taverne
19 Die Lavahöhle
20 Das Wohnhaus
22 Das Treffen um Mitternacht
22 Im Körper eines Pumas
23 Die Mine
25 Das Finale

Die Pläne

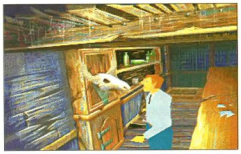
28 Slaughter Gulch
30 Taverne / Lavahöhle
31 Gefängnis / Wohnhaus
32 Die Mine

Hint Shop – Inh.:
Christian von Mellenthin, Sülzgürtel 96,
50937 Köln
Copyright 1995 by Hint Shop

Alle Rechte vorbehalten: Alle in diesem Lösungsheft enthaltenen Daten wurden nach bestem Gewissen erstellt. Trotzdem können etwaige Fehler auftreten. Der Hint Shop übernimmt keine Garantie der Folgen und kann auch keine juristische Verantwortung übernehmen, die aus der Benutzung dieses Heftes entstehen können. Das Lösungsheft mit allen Texten, Listen bzw. Karten darf ohne eine schriftliche Genehmigung durch den Hint Shop in irgendeiner Form von Ausdruck, Kopie oder andere Verfahren nicht reproduziert oder vervielfältigt werden.
„Alone in the Dark" ist Warenzeichen von Infogrames Multimedia. Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Lizenz für „Alone in the Dark 3": Infogrames Multimedia. Lösung und Pläne: Christian von Mellenthin.
Bearbeitung für diese Ausgabe: Peter Strobel

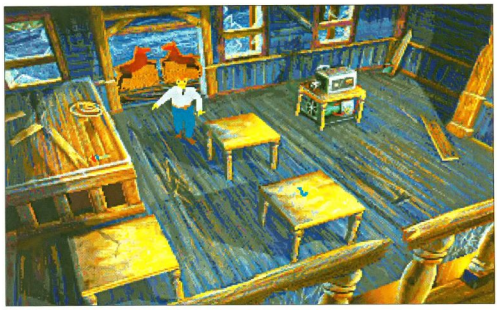
Begeben Sie sich zur Theke und wandern Sie nach links in den Unterbau der Treppe. Sie finden dort einige Zündhölzer. Gehen Sie hinter die Theke. Wenn Sie sich ungefähr neben dem Tierschädel befinden, taucht ein schießwütiger Mann über Ihnen auf. Rennen Sie schnell in die Ecke hinter der Theke, so daß Sie direkt unter ihm stehen. Da der Feind nicht mehr attackieren kann (oder vielleicht eingeschüchtert wurde), verläßt er den Raum wieder.

Jetzt können Sie in aller Ruhe den Barschrank durchsuchen. Sie finden darin eine *Flasche Spiritus*, eine normale *Flasche* sowie eine *Feldflasche*. Alle Feldflaschen, die Sie im Spiel finden, bringen Ihnen 10 Lebenspunkte zurück, wenn Sie



sie trinken. Stellen Sie sich an das linke Horn des Tierschädels und stellen Sie den Befehl „Verschieben" im Menü ein. Damit drehen Sie das Horn und öffnen die Falltür. Das andere Horn würde eine Falle auslösen, bei der Sie nicht mehr lebend davonkommen.

Aus der Falltür taucht eine Person auf, die Sie leicht mit den Fäusten besiegen können. Stellen Sie sich bei einem Nahkampf immer an die gegnerische Person heran. Werden Sie nach hinten geschoben, oder Ihr Gegner fällt durch einen Schlag zurück, gehen Sie direkt wieder an seinen Körper heran. Dies hilft Ihnen oft bei Schußwaffen bzw. Gewehren. Die Waffen der Gegner schauen in diesem Fall hinter Ihnen heraus und



können Ihnen nichts mehr anhaben. Haben Sie die Person getötet, stecken Sie sich das *Karo-As* und die *goldene Kugel* ein, die er hinterläßt. Springen Sie in das Loch der Falltür hinab. Sie finden eine *erloschene Lampe*. Benutzen Sie die Ölflasche sowie die Zündhölzer, um die Lampe funktionstüchtig zu machen. Jetzt brauchen Sie nur noch die brennende Lampe zu benutzen, um etwas sehen zu können. Wandern Sie im Weinkeller an die hintere Wand und untersuchen Sie das Bild (Öffnen/ Suchen). Das Bild wird in diesem Fall vergrößert. Stecken Sie sich den *Stock* ein, der an der Wand hinter dem letzten Faß hängt.



Öffnen Sie mit dem gleichnamigen Befehl das linke Faß. Das rechte bleibt verschlossen, aber das mittlere öffnet sich ebenfalls. Begeben Sie sich nicht mehr zum mittleren Faß, sonst werden Sie von einer riesigen Schlange zu Tode gebissen. Leider ist das linke Faß auch nicht ganz so ungefährlich. Daher nehmen Sie die Rassel in die Hand (Benutzen) und entfernen Sie sich von dem Faß. Wie Sie sehen werden, bewegen sich die Schlangen aus dem Faß in die Ecke dahinter. Steigen Sie die Leiter in dem Faß empor.



DAS GEFÄNGNIS

Sie werden nun unter Zeitdruck gesetzt. Immer zu einem bestimmten Zeitpunkt taucht ein Geist auf, der Sie angreifen wird. Sobald Sie ihn mit den Fäusten besiegt haben, versuchen Sie so schnell es geht aus der Zelle herauszukommen. Untersuchen Sie zuerst die Pritsche und nehmen Sie den *Stein* mit. Benutzen Sie an der Zellentür den Stock, um an den *Schlüssel* heranzukommen. Benutzen Sie den Schlüssel, um der Zelle sowie dem Geist zu entwischen. Achten Sie beim Aufschließen des Gitters darauf, daß Sie richtig stehen. Sollte Ihr Held falsch plaziert sein, teilt es Ihnen der Computer mit.



Wandern Sie noch nicht übers Pentagramm, sondern gehen Sie in den Raum, in dem sich der Betrunkene aufhält. Stellen Sie bei ihm die Flasche Spiritus auf den Boden. Achten Sie dar-





auf, daß Sie zwischen ihm und sich selbst etwas Platz lassen. Verlassen Sie das Inventarmenü. Der Betrunkene wird sich die Flasche nehmen und verschwinden. Heben Sie die Feldflasche auf, die er hinterläßt. Begeben Sie sich in den Flur und werfen Sie den Stein gegen eine Wand. Sie finden darin ein *indianisches Amulett*, mit dem Sie gefahrlos über das Pentagramm gelangen.

Gehen Sie in den Raum, in dem sich der Kamin befindet. Sobald Sie ihn öffnen, taucht ein neuer Gegner auf. Diesen können Sie ebenfalls mit den Fäusten besiegen. Wandern Sie nun schnell zur Ausgangstür und schieben Sie den Schrank davor. Gehen Sie dazu in die verschiedenen Blickwinkel, um auch sicherzugehen, daß die Tür nicht mehr aufgemacht werden kann. Sind Sie nicht schnell genug oder verschwinden Sie wieder, taucht einer der Elmwood Brüder auf und wird Sie ohne Warnung niederschießen.

Haben Sie den Schrank vor die Tür geschoben, öffnen und durchsuchen Sie ihn. Sie werden eine *Schrotflinte* finden. Marschieren Sie danach in den Raum, der gegenüber dem Raum mit dem Kamin liegt. Betrachten Sie sich die drei Poster an der Wand etwas genauer (Öffnen/Suchen). In den rechten Schubladen des Schreibtisches finden Sie einen *Sheriffstern* und einige *Winchester-Patronen*.



Öffnen Sie den Waffenschrank mit dem Schlüssel und stecken Sie sich eine *Winchester* ein (länger die Leertaste am Schrank gedrückt halten). In der Ausrüstung können Sie erkennen, wieviel Schuß die Waffe hat. Ist die Zahl auf „0" gesunken, können Sie die Winchester-Patronen benutzen, um die Waffe zu laden. Gehen Sie zur Ausgangstür und steigen Sie die Strickleiter empor. Auf dem Dach des Gefängnisses finden Sie eine *Peitsche*. Hinter einer Wegbiegung sehen Sie einen fliegenden Stein, der einen roten Strahl abgibt. Kommen Sie nicht in Berührung mit dem roten Strahl. Sie müssen aber dennoch versuchen, den darunter liegenden *Zauberstrick* zu nehmen. Warten Sie vor dem roten Strahl, bis er verschwindet, und nehmen Sie den Strick so schnell es geht an sich, um aus dem Gefahrenbereich wieder herauszukommen.





Beste Methode: Gehen Sie um den Stein herum und stellen Sie Carnby dahinter auf. So kann er den Strick im Vorwärtsgehen aufnehmen und ist schneller wieder aus der Gefahrenzone heraus.

Folgen Sie dem anderen Gang und stecken die *gußeiserne Platte* vor der Tür ein. Benutzen Sie sie, um für einen längeren Zeitraum eine schußsichere Weste zu haben. Leider wird Sie nach einigen Schüssen zersiebt. Doch dies ist nicht zu verhindern.

In der nächsten Nische finden Sie einen *Patronengurt*, den Sie erst benutzen sollten, falls eine Waffe keine Munition mehr hat. Normalerweise gilt dies nur für die Gatling, die Sie bald finden werden. Gehen Sie in der Nische auf den Kamin zu. Sie werden automatisch in den Kamin springen. Da Sie unten den Kamin schon geöffnet haben, bleiben Sie am Leben. Dennoch müssen Sie es jetzt mit drei schießwütigen Helden aufnehmen. Dank der gußeisernen Weste und Ihrer gekonnten Fausthiebe werden Sie das Problem schon meistern.

Steigen Sie beim Ausgang die Strickleiter empor und gehen Sie zu der Stelle, wo Sie in den Kamin hinabgestiegen sind. In der nächsten Ecke befindet sich der goldsüchtige Westernheld. Benutzen Sie die Peitsche und richten Sie sie aus einer sicheren Entfernung auf ihn. Wenn Sie richtig stehen und ihn mit dem Ende der Peitsche getroffen haben (solange die Leertaste und die Pfeiltaste nach oben gedrückt halten, bis die Peitsche zurückkommt), stehlen Sie dem Gegner einen *Beutel mit Goldstücken*.



Benutzen Sie den Beutel mit Gold, um die Schrotflinte zu füllen und einsatzbereit zu machen. Sie müssen nun auch die goldene Kugel benutzen, damit die Winchester damit geladen wird. Nur mit der goldenen Kugel können Sie den Gegner vernichten. Haben Sie ihn getötet, hinterläßt er einen *Sack Skorpione*. Nehmen Sie diesen an sich. Gehen Sie in den letzten Raum. Hinter dem Faß finden Sie eine *Zündschnur*, und in der Ecke liegt eine *Gatling* sowie eine *Feldflasche*.



An Stellen wie dieser sollten Sie unbedingt abspeichern, denn Sie haben nur einen Versuch, um den Lone Miner zu erledigen. Geht der Schuß daneben, müssen Sie bis zum letzten Speicherstand zurück.

Marschieren Sie zu der verschlossenen Tür und wählen Sie eine Waffe (egal welche). Schießen Sie einmal auf die Tür und gehen darauf zu, damit Sie sich öffnet. Sobald Sie den Raum betreten, müssen Sie die Lampe benutzen, um etwas sehen zu können. Sobald Sie sich im Raum befinden, schließt sich die Tür hinter Ihnen, und Sie bekommen keine Luft mehr.

Benutzen Sie den Zauberstrick. Nehmen Sie sich vor der Falltür in acht. Stellen Sie sich genau davor und benutzen Sie den Sack mit den Skorpionen, um etwas zu opfern. Wenn Sie richtig gestanden haben, öffnet sich die Tür.

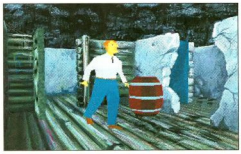
Schieben Sie den Hebel nach hinten, um die Falltür zu schließen. Begeben Sie sich auf die Falltür und untersuchen Sie sie genau. Erst nach einigen Anläufen (stellen Sie sich in verschiedenen Positionen auf die Falltür) finden Sie eine *Dynamitstange* und ein *Stück Trockenfleisch*. Benutzen Sie die Zündschnur, um die *Dynamitstange funktionstüchtig* zu machen.

Sobald Sie zu dem Faß marschieren (wo Sie die Gatling gefunden haben), werden Sie unterwegs von zwei Gegnern angegriffen. Rennen Sie zuerst zu einem und besiegen Sie ihn mit den Fäusten. Dann machen Sie das gleiche mit dem

anderen. Sobald Sie in den Raum gehen, worin sich das Faß befindet, schließt sich hinter Ihnen die Tür.
Stellen Sie sich direkt neben die Tür hinter das Faß, damit Sie nicht von den Schüssen getroffen werden. Ist die Hand verschwunden, öffnen Sie die Tür und gehen hinaus. Wie Sie sehen, ist Ihr Gegner nicht mehr anwesend.



Wandern Sie in den Raum mit dem Faß zurück und stellen Sie sich an die brüchige Wand (rechts vom Faß). Benutzen Sie die Dynamitstange, um sie an die Wand zu legen. Zünden Sie ein Streichholz an und gehen Sie auf die Dynamitstange zu. Sobald Sie merken, daß die Zündschnur brennt, rennen Sie aus dem Raum heraus, um nicht von der nun folgenden Explosion getötet zu werden.



Gehen Sie durch die gesprengte Wand hindurch und betreten Sie die Bodenplatte, auf der ein Pfeil zu sehen ist. Damit verschwindet nicht nur die Wand, sondern auch der Gegner, der sich im unteren Gang aufgehalten hat.
Lassen Sie sich nicht von dem Funkeln des Steines in der Mauer irritieren. Sie können dort nichts machen. Achten Sie bei der nächsten brüchigen Wand darauf, nicht ins Freie zu treten, ansonsten werden Sie von den Brüdern Elmwood empfangen. Daher gehen Sie zur Tür und besiegen den nächsten Gegner. Er ist auch mit den Fäusten leicht zu besiegen.



Denken Sie aber immer an die Körpernähe. Erst wenn Sie nah genug am Gegner stehen, kann dieser Ihnen nichts anhaben.
Lassen Sie sich von der nächsten Bretterwand nicht aufhalten. Sie können dort weitergehen und gelangen zu einem Mechanismus. Benutzen Sie zuerst den Sheriffstern und dann die Peitsche (schlagen), um die Tür aufzubekommen. Sie finden im nächsten Raum eine *Feldflasche* und auf dem Brett einige *Winchester-Patronen*.
Achten Sie darauf, daß Sie nicht vom Brett hinunterfallen, sonst machen Sie erneut Bekanntschaft mit den Elmwood-Brüdern. Sie müssen vom „Gehen" ins „Laufen" überwechseln. Nur wenn Sie auf das Brett rennen und einfach draufhalten, wird der Computer für Sie die nächste Aktion ausführen. Sie werden vom Brett durchs Fenster der Taverne springen.



DIE ZIMMER DER TAVERNE

Zweierlei wird Ihnen auffallen. Die Lampe, die Sie bei sich haben, ist erloschen, und die Gatling ist durch den Sturz beschädigt worden, so daß Sie damit nicht mehr schießen können. An der linken Wand befindet sich ein Plan, den Sie etwas genauer anschauen sollten. Darauf sind die Zimmer dieser Etage eingezeichnet. Gehen Sie auf das Loch im Boden zu und passen Sie auf, daß Sie nicht hineinfallen. Sie sehen eine Gestalt schlafwandeln. Vor dem Loch befindet sich ein *unechter Ring*. Wenn Sie ihn benutzen, haben Sie danach einen *Ring* und einen *Diamanten* dabei.
Ihre erste Aufgabe besteht darin, die vier Lampen im Gang anzuzünden. Dazu müssen Sie die Zündhölzer benutzen, wenn Sie vor den Lampen stehen. Sie können sehen, wenn eine Lampe von Ihnen angezündet wurde. Sobald die dritte Lampe brennt, taucht der Schatten eines Indianers auf. Erst wenn die vierte brennt, öffnet sich eine Tür. Gehen Sie durch diese hindurch. In der Mitte des Raumes spielt sich vor Ihnen eine schreckliche Szenerie ab. Der Geier kreischt, und ein Westernheld schießt wild um sich. Haben Sie keine Angst. Sie werden kaum von den Schüssen getroffen. Vor der Uhr liegt eine *Zeitung* auf dem Boden. Heben Sie diese auf und lesen Sie sie.
Stellen Sie sich vor die Uhr und stecken Sie das Trockenfleisch hinein. Der Geier



hört auf zu kreischen, und der Cowboy verschwindet durch sein Gemälde. Außerdem erhalten Sie einen Jeton. Heben Sie noch den *stummen Diener* und die *Feldflasche* vom Boden auf, bevor Sie ebenfalls durch das Bild marschieren.
Sie gelangen in ein Schlafzimmer. Untersuchen Sie den Spiegeltisch. Sie finden darin eine *30/30 Patrone*, einen *Gummiball* und eine *Perle*. Drehen Sie den Spiegel auf dem Nachttisch, um einen *Schlüssel* zu erhalten. Suchen Sie den Bettpfosten mit dem Köcher ab. Sie finden dort einen *Pfeil*. Benutzen Sie diesen mit dem Bettpfosten, der den Bogen besitzt. Dieser wird abgefeuert und eine Kettenreaktion ausgelöst, so daß Sie etwas in dem Bild erkennen können.



Die Tür führt nur zum Flur. Da Sie die Treppe nicht hinuntersteigen sowie die dort befindliche Tür nicht öffnen können, gehen Sie durch das Bild in den vorherigen Raum zurück. Marschieren Sie durch die nun offene Tür in den Gang zurück, wo Sie die Ebene begonnen haben. Öffnen Sie die Tür bei dem Loch mit dem neuen Schlüssel. Gehen Sie im Raum zu der Statue und stecken Sie den Diamant ins Auge. Dafür erhalten Sie einige Winchester-Patronen. Außerdem finden Sie ein *Buch, eine Feldflasche* und eine *Gebrauchsanweisung*. Lesen Sie die beiden Medien durch.



Gehen Sie hinaus auf die Balustrade. Wie Sie sehen können, wird ein Teil des Balkons von einem Brett überbrückt. Sobald Sie sich darauf stellen, werden Sie von einigen Schüssen getroffen. Sie müssen diese hinnehmen und sich genau mit dem Gesicht zu der Tür stellen, von wo die Schüsse kommen. Legen Sie den stummen Diener ab und gehen Sie vom Brett herunter.



Der Gegner wird sich wundern, warum nichts passiert, da der stumme Diener schließlich all seine Schüsse einstecken kann, ohne daß er umfällt. Sobald der Gegner hinaus ins Freie tritt, stürzt das Brett unter ihm ein, und er stürzt in die Tiefe. Werfen (verschieben) Sie den Fensterladen, der sich noch vor der Grube befindet. Damit erschaffen Sie eine provisorische Brücke, um in den dahinterliegenden Raum zu gelangen.
Nehmen Sie den Schlüssel vom Tisch, heben Sie den *Auslöser* sowie das *Blitzlicht* auf und stecken Sie sich die *Gebrauchsanweisung* ein. Lesen Sie letztere. Über den Entwicklungsbecken finden Sie drei Fotos, die Sie genauer untersuchen können. Das große Bild wer-



den Sie wiedererkennen, wenn Sie „Alone in the Dark 2™“ gespielt haben. Benutzen Sie den Gummiball und den Auslöser, um ein funktionstüchtiges *Blitzlicht* zu erhalten.
Wandern Sie auf den Balkon und gehen Sie durch den Raum mit der Statue zu dem Gang zurück, wo Sie in dieser Ebene begonnen haben. Schließen Sie die noch verschlossene Tür mit dem Schlüssel auf. Im Raum befindet sich ein mutiertes Wesen. Gehen Sie schnell zu dem schmalen Schrank, bei dem eine Spule auf dem Boden liegt. Benutzen Sie trotz aller Warnungen bei den Ge-



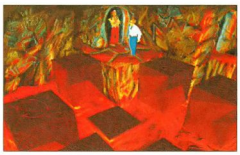
brauchsanweisungen das Blitzlicht bei der Spule, um das Wesen zu vernichten. Heben Sie die *Ölflasche* vom Boden auf. An der Klavierseite können Sie einen Schlitz erkennen. Stecken Sie dort den Jeton hinein, um ein altes Lied zu hören. Auf dem schmalen Schrank befindet sich ein Dartbrett. Schießen Sie dort mit irgendeiner Waffe drauf (z. B. Winchester). Haben Sie das Ziel getroffen, schwingt das Brett zur Seite, und Sie können darin eine Feldflasche sowie einen *Kriegsstab* finden. Außerdem rückt der Stein zur Seite, auf dem vorher das mutierte Wesen saß.
Bevor Sie nun in die Dunkelheit hinabstürzen, sollten Sie einige Sachen in Ihrer Ausrüstung benutzen, da die einfachen Sachen nach dem Sturz verschwinden werden. Daher trinken Sie alle Feldflaschen leer und laden jede Waffe neu auf. Damit haben Sie wieder genug Lebensenergie und eine bzw. mehrere geladene Waffen. Benutzen Sie noch die Ölflasche, um die Lampe zu füllen, und begeben Sie sich dann in das Loch.

DIE LAVAHÖHLE

Benutzen Sie die Zündhölzer, um die Lampe anzuzünden. Sobald Sie die Lampe benutzen, müssen Sie sich in acht nehmen. Das Licht scheucht zwei Fledermäuse auf, die Sie angreifen werden. Kämpfen Sie nicht gegen diese Tiere, da Sie ihnen nichts anhaben können, sondern rennen Sie direkt aus der Höhle hinaus.
Sie stehen dann vor einigen Blöcken, die weit aus der Lava herausragen bzw. auf der Lava zu liegen scheinen. Durch eine bestimmte Reihenfolge, wie Sie die Blöcke betreten, werden andere ebenfalls auf die Höhe gebracht, damit Sie von einem Block zum anderen springen können.



Drücken Sie „Return", um in das Menü zu gelangen. Wie Sie sehen, ist die Fähigkeit „Springen" dazugekommen. Wählen Sie die Fähigkeit aus und springen Sie, wie auf der Karte auf Seite 30 abgebildet, von einem Stein zum anderen. Sie



gelangen bald zu einem Indianer, bei dem Sie den Kriegsstab benutzen müssen. Nachdem der Indianer zur Seite gegangen ist, heben Sie vor ihm den kleinen *Schlüssel* und die *Patronenschachtel* auf. Sehen Sie auf der Karte nach, auf welchen Steinen Sie nun weiterspringen müssen. Der Pfeil auf einem der Blöcke gibt nur an, in welchem Radius Sie springen müssen. Sobald Sie sich auf diesem Block befinden, müssen Sie zuerst auf den einzelnen Block hüpfen und wieder zu dem vorherigen Block zurückkehren. Nur so gelangen Sie bis zu dem Stein, der auf der Karte mit dem Buchstaben „A" gekennzeichnet ist.
Sie merken, daß Sie in einer Sackgasse gelandet sind. Vor und hinter Ihnen gibt es keinen Block mehr, auf den Sie springen können. Benutzen Sie das indianische Amulett, damit Ihnen ein Indianer dabei hilft, auf den letzten Block zu gelangen. Sobald Sie auf dem letzten Block stehen, wird dieser Sie in das Wohnhaus befördern.

DAS WOHNHAUS



Sie stehen in einem großen Flur, wo ein Faß mit Silbersalz steht. Mit dem Salz können Sie noch nichts anfangen. Verteidigen Sie sich zuerst gegen den Bewohner des Hauses. Sie können ihn leicht mit den Fäusten besiegen. Nehmen Sie sich in acht, da um die Ecke ein weiterer Bewohner auf Sie zukommt. Ihn können Sie ebenfalls im Nahkampf vernichten. Sammeln Sie von den Toten die



liegengelassenen Gegenstände auf. Sie werden einen *Zylinder*, einen *Schlüssel* und eine Feldflasche finden.
Mit dem Schlüssel können Sie die Tür zu der Bibliothek öffnen. Untersuchen Sie alle Bücherschränke. Sie werden in vier Abschnitten drei Bücher finden. Es handelt sich um ein *verschlossenes, ein weißes* und ein *normales Buch*. Lesen Sie das normale Buch und benutzen Sie den kleinen Schlüssel, um das verschlossene Buch zu öffnen. Lesen Sie dieses ebenfalls.
Untersuchen Sie die Büste, sie werden eine *Taschenuhr* vorfinden. Nehmen Sie vom Tisch die *Druckplatte* herunter und stellen Sie sich vor das glitzernde Glas, welches sich rechts vom Tisch befindet. Benutzen Sie dort die Druckplatte, um sie lesen zu können. Benutzen Sie die Zündhölzer, und begeben Sie sich zu der Kerze auf dem Tisch.
Nachdem die Kerze brennt, stellen Sie sich genau davor und lesen das weiße Buch. Dank der Kerze ist die Geheimschrift lesbar. Die andere Tür, vor der das Silbersalzfaß steht, können Sie, wenn Sie etwas von der Tür weggehen, mit der Taschenuhr öffnen. Beim Betreten des Raumes werden Sie kurz niedergeschlagen. Sie erkennen aber bald, daß die Person kein Feind, sondern ein Freund Ihrer Schwester ist. Gehen Sie auf ihn zu, damit Sie das *Storyboard* erhalten. Lesen Sie es durch.
Daraufhin taucht aus dem Fenstermosaik ein Gegner auf, der Ihren neuen Freund tötet. Danach geht er auf Sie los. Besiegen Sie ihn und gehen Sie in den Flur. Dort



taucht ein zweiter Gegner auf, den Sie wie den ersten mit den bloßen Händen besiegen können. Folgen Sie dem schmalen Flur und steigen Sie die Treppe (egal welche) empor. In diesem Flur müssen Sie ebenfalls einen Gegner mit den Fäusten besiegen.
Kehren Sie danach in den Raum mit der Treppe vor dem Fenster zurück, da Sie



hier oben keine einzige Tür öffnen können. Haben Sie etwas gemerkt? Richtig! Sie können sich nur langsam von der Stelle fortbewegen. Bevor Sie aber Ihren Fluch ablegen, gehen Sie zu der Statue in der Ecke und benutzen Sie dort den Zylinder. Sie erhalten dafür eine Patronenschachtel.
Wie Sie aus dem Buch erfahren haben, können Sie den Fluch nur dann abwenden, wenn Sie das Mosaikfenster zerstören. Nehmen Sie eine Waffe zur Hand (z. B. die Winchester) und stellen Sie sich etwas weiter von der Treppe weg, die sich vor dem Fenster befindet. Schießen Sie auf das Fenster. Sollte es nicht zerspringen, stehen Sie falsch. Stellen Sie sich erneut auf, und schießen Sie erneut. Erst wenn Sie das Fenster zerschossen haben, können Sie sich wieder frei bewegen. Steigen Sie die Stufen empor und betreten Sie den Friedhof. Marschieren Sie nach unten auf die Schlucht zu. Sobald Sie sich auf das leere Grab zu bewegen, sehen Sie, wie die zwei Totengräber auftauchen. Da Sie ihnen nichts anhaben können, rennen Sie schnell in die Mitte des Friedhofs zu dem runden Stein, der mit Runen verziert ist.



Wenn Sie in dem Bildausschnitt sind, wo Sie die Schlucht am oberen Bildschirmrand erkennen, müssen Sie sich links von dem Stein aufstellen und den Kriegsstab benutzen. Stehen Sie richtig, so setzen Sie den Stab in den Stein ein und vernichten damit die Totengräber. Kümmern Sie sich nicht um die Grabkammer, wo die Decke zu niedrig ist, sondern gehen Sie auf das Wohnhaus zu.

An der Häuserwand befinden sich drei Gräber. Das linke davon trägt die Aufschrift „DFT". Benutzen Sie an diesem Grab das Karo-As, um das Grab zu öffnen. Gehen Sie hinein. Sie finden eine Botschaft und werden durch einen Mechanismus in den ersten Stock des Wohnhauses gebracht. Lesen Sie in der Küche die Botschaft.

Heben Sie vom Boden die *Filmrolle* auf und nehmen Sie die *Ölkanne* vom Tisch. Durchsuchen Sie den Küchenschrank etwas länger. Sie werden einen Beutel mit *Pemmikan* finden. Wenn Sie dieses essen, erhalten Sie 10 Lebenspunkte. Benutzen Sie die Ölkanne an dem Bratenspieß in dem Kamin und drehen Sie am Spieß. Die ganze hintere Wand verschwindet und gibt den Ballsaal frei.



Gehen Sie zu dem Mann an der Säule und suchen Sie dort. Sie werden einen *Hammer* finden. Suchen Sie auch die Gegend ab, wo die Frau an der Säule steht. Dort stoßen Sie auf eine *Patronenschachtel*. Marschieren Sie zu den



Musikern und untersuchen Sie das Podest. Nehmen Sie die *Gitarrensaite, das Notenblatt* und den *Tresorschlüssel* an sich.

Daraufhin wird der kleine Mann vor dem Podest Sie angreifen. Sie können ihn mit den Fäusten besiegen. Außerdem tänzelt eine weitere Gestalt im Ballsaal umher. Gegen diesen drehenden Kreisel können Sie nichts machen. Daher weichen Sie ihm aus, wenn Sie in die Küche zurückkehren.

Sollten Sie von den anderen Musikanten angegriffen werden, so rennen Sie schnell in die Küche. Nur so haben Sie die Chance, mit wenig Schaden davonzukommen. Haben die Musikanten einmal geschossen, werden Sie danach nie wieder schießen. D.h., daß Sie danach erneut zu ihnen hingehen können. Lassen Sie die Musiker dennoch in Ruhe, da Sie nichts bei ihnen anrichten können.

In der Küche fällt das Büfett am Schrank auf. Gehen Sie rechts an dem Schrank gegen die Wand und Sie werden sehen, daß Sie einer Sinnestäuschung unterlagen. Gehen Sie durch die Tür in den Flur. Öffnen Sie die beiden Türen an der



Treppe, indem Sie darauf zugehen. Leider sind die Türen zugemauert. Gehen Sie zu der einzigen geschlossenen Tür und benutzen Sie die 30/30 Patrone. Verwenden Sie den Hammer, um die Patrone im Schloß platzen zu lassen. Dadurch können Sie den nächsten Raum betreten.

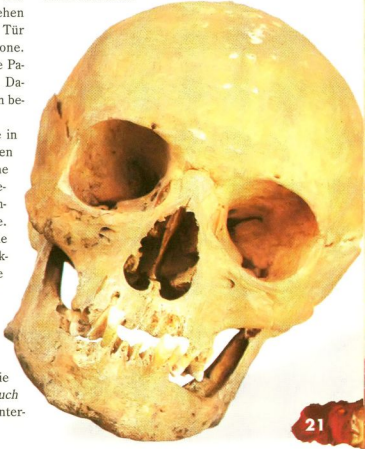
Im ersten Raumabschnitt finden Sie in einem Nachbau des Bahnhofs einen *Sprengzünder, einen Plan* sowie eine *Glühbirne*. Lesen Sie den Plan und begeben Sie sich in den zweiten Raumabschnitt zu der Schneidemaschine. Setzen Sie die Gitarrensaite und die Glühbirne ein, um das Gerät funktionstüchtig zu machen. Benutzen Sie die Filmrolle an dem Gerät, um zu sehen, was sich auf dem Band befindet. Benutzen Sie das Notenblatt, um die Zahl 806 herauszubekommen.

Gehen Sie durch den Durchgang in die Bank. Nehmen Sie vom Tisch das *Buch der Astronomie* und lesen Sie es. Untersuchen Sie das grüne Bild an der Wand solange, bis es sich öffnet und dahinter eine Codevorrichtung erscheint. Durch längeres Absuchen werden Sie verschiedene Zahlen erkennen. Sie müssen jetzt solange die Zahlen durchgehen, bis Sie die Zahl 806 lesen können. Diese Zahl muß stehen bleiben, d. h., daß keine andere Zahl danach erscheinen darf. Nur so schalten Sie die Falle hinter dem Schalter ab, um an den Tresor zu gelangen.



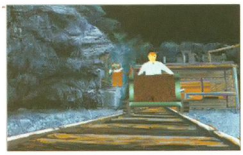
Setzen Sie die Perle in die Tresortür und schließen Sie mit dem Tresorschlüssel die Tür auf. Der Bankdirektor erscheint, überrumpelt Sie und klaut Ihnen das Amulett. Rennen Sie ihm nach und besiegen Sie ihn im Nahkampf. Sobald Sie ihn besiegt haben, stecken Sie Ihr Amulett wieder ein.

Kehren Sie zum Tresor zurück und stecken Sie sich die Patronenschachtel und den *Koffer voll Geld* ein. Beim Versuch, den Koffer zu öffnen, merken Sie, daß er durch eine Falle gesichert ist. Öffnen Sie den Koffer kein zweitesmal, da Sie ansonsten von der Falle getötet werden. Gehen Sie zum Fenster und öffnen Sie es. Sie werden an einem Rohr in eine Hütte rutschen.

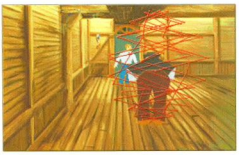


DAS TREFFEN UM MITTERNACHT

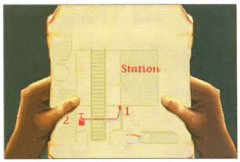
In der Hütte befindet sich ein Freund Ihrer Schwester. Gehen Sie auf ihn zu, um die Botschaft von Mc Carthy zu erhalten. Lesen Sie sie durch. Sie erfahren die Bedingungen für den Austausch Ihrer Schwester. In einer Ecke finden Sie eine Feldflasche. Untersuchen Sie den Lorewagen. Sie werden eine Patronenschachtel und einen *Sprengkasten* finden. Danach steigen Sie in die Lore und zerschellen damit vor einer anderen Hütte. Leider wird Ihr Freund von den Gegnern getötet.



Gehen Sie noch nicht in die neue Hütte hinein, sondern kehren Sie zu der alten Hütte, wo Sie auf Ihren Freund gestossen sind, zurück. Die drei Gegner können Sie leicht mit den Fäusten aufmischen. In einer Sackgasse des Dorfes Slaughter Gulch finden Sie einen Teerkanister und einen Sack voll Federn. Da Sie im Moment noch nichts damit anfangen können, laufen Sie im Dorf ein wenig umher. Die Statue in der Dorfmitte hält einen Adler in der Hand. Auch hier können Sie noch nichts machen, da Sie den Adler noch nicht benötigen.
Achten Sie auf das Haus, welches neben der Taverne an der Schlucht steht. Es ist nur eine Kulisse. Sollten Sie zu schnell durch die Tür gehen, stürzen Sie in die Tiefe. Marschieren Sie zu der zerschellten Lore und betreten Sie das Lagerhaus. Die Tür wird sich hinter Ihnen schließen, und der Wachmann wird zwei Gegner herbeirufen.



Sobald Sie beide getötet haben (es geht gut mit den Fäusten), rennen Sie zu dem blauen Eimer an der Decke und stellen sich zwischen die gestapelten Bretter und das Brett mit der Aufschrift. Sobald Sie hier anfangen zu schieben, kippen Sie den Eimer um. Der Wächter geht in die Knie und läßt dabei den Schlüssel für den Koffer fallen. Außerdem wird er keine weiteren Gegner mehr herbeirufen. Heben Sie den *Schlüssel* vom Boden auf.
An der Wand, wo die Bretter liegen, müssen Sie suchen. Sie werden einen *Spanner* finden. Gehen Sie zu der anderen Tür, an der sich eine Glocke befindet. Benutzen Sie den Spanner und drücken Sie die Leertaste, damit Sie den Spanner gegen die Glocke schlagen. Wenn Sie dreimal dagegen geschlagen haben, öffnet sich die Tür.
Die Tür öffnet sich unregelmäßig. Dreimal öffnet sie sich schnell und einmal langsam. Erst wenn Sie sich langsam öffnet, können Sie durch sie hindurchgehen, ohne von der Tür zerquetscht zu werden. Sie befinden sich nun auf dem Bahnhof und müssen sich beeilen. Lassen Sie sich vor der Sprengung zuviel Zeit, wird Ihr Geldkoffer gestohlen, und Sie können das Spiel nicht mehr beenden.



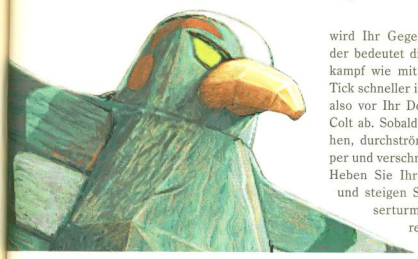
Auf dem Plan, den Sie dabei haben, können Sie genau erkennen, wo die Sprengzündung hin muß, um das Lagerhaus zu sprengen. Benutzen Sie die Sprengzündung an der Lagerhausecke, wo der Zaun zur Schlucht beginnt. Haben Sie das Teil abgelegt, gehen Sie diagonal auf die Schlucht zur Felswand (wie auf dem Plan eingezeichnet). Benutzen Sie den Sprengkasten, damit das Lagerhaus gesprengt wird. Folgen Sie den Schienen bis zur zugeschütteten Mine.
Gehen Sie ruhig einmal auf Ihr Grab zu. Da Sie sich nicht beeindrucken lassen, wandern Sie zum Rohr und von dort nach links zum Wasserturm. Ihre Schwester ist anwesend. Sobald Sie auf die Leiter zugehen, tauchen die Banditen auf. Da Sie den Koffer sowie den Schlüssel dabei haben, müssen Sie die Sachen ablegen. Leider halten sich die Banditen nicht an ihr Versprechen und bringen Sie um.

IM KÖRPER EINES PUMAS



Dank des indianischen Amuletts wird Ihre Seele von einem Schamanen in den Körper eines Pumas gesteckt. Sie erfahren, daß Sie den Adler dorthin zurückbringen müssen, wo er herkommt. Nur dann haben Sie die Chance, in Ihren eigenen Körper zurückzukehren. Um die nächsten Aktionen auszuführen, bleibt Ihnen nur wenig Zeit.
Speichern Sie also am Anfang einmal ab, und danach speichern Sie unter einem neuen Namen. Merken Sie nämlich, daß Sie am Anfang zu viel Zeit gebraucht haben, laden Sie den Spielstand neu, an dem Ihre Seele sich gerade frisch im Puma befindet. Verlassen Sie die Höhle und den Friedhof durch die nun offene Gittertür.
Laufen Sie zu dem Teerfaß in der Sackgasse und berühren Sie es. Dadurch werden Sie die rechte Pfote einteeren. Kümmern Sie sich nicht um die Leute vor der Taverne, sondern rennen Sie direkt in die Taverne hinein. Als Puma können Sie die Treppe emporsteigen. Sollten Sie einmal vom Weg abweichen, wird der Schamane es Ihnen mitteilen. Von nun an haben Sie die Funktion „Springen" in Ihrem Menü zur Verfügung.
Springen Sie über das Loch im Boden und rennen auf das Fenster zu,





um erneut zu springen. Nur wenn Sie rennen und dann die Leertaste zum Springen drücken, gelangen Sie auf das Dach des Gefängnisses. Bleiben Sie beim Rennen, denn nur so können Sie durch die Öffnung in der Mauer auf die Statue springen. Dabei brauchen Sie nicht die Leertaste zu drücken. Sie müssen einfach nur rennen. Mit dem Adler springen Sie von der Statue.

Kehren Sie zum Friedhof zurück. Sie glauben es nicht – gerade jetzt ist Vollmond. Rennen Sie schnell in das Wohnhaus hinein, da die Tür hinter den Säulen nun offensteht. Berühren Sie das Faß mit dem Silbersalz, um die Teerpfote als tödliche Waffe gegen die Werwölfe einzusetzen. Um die Pfote zu benutzen, können Sie alle Pfeiltasten außer der linken benutzen. Sobald Sie das Haus verlassen, werden Sie den ersten Werwolf vernichten müssen.

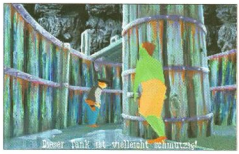
Rennen Sie auf den Friedhof und besiegen Sie den nächsten Werwolf. Begeben Sie sich in die Gruft zurück und legen Sie den Adler auf die helle Fläche in der Mitte der Höhle. Damit haben Sie es geschafft, daß Ihre Seele in Ihren Körper zurückfließt. Da Ihr Körper schon begraben wurde, steigen Sie aus dem Grab wie ein Untoter. Dadurch wird der Sheriff so erschreckt , daß er das Weite sucht.



DIE MINE

Neben dem Grab finden Sie einen *Colt* und dahinter ein *Stück Seife*. Marschieren Sie zum Wasserturm. Sie können dort Ihr Abbild erkennen. Alles, was Sie tun, wird Ihr Gegenüber wiederholen. Leider bedeutet dies auch, daß er im Nahkampf wie mit dem Colt jeweils einen Tick schneller ist als Sie. Stellen Sie sich also vor Ihr Double und legen Sie den Colt ab. Sobald Sie auf die Person zugehen, durchströmt das Gute seinen Körper und verschmilzt mit Ihnen.

Heben Sie Ihren Colt vom Boden auf und steigen Sie als Cowboy den Wasserturm hinauf. Springen Sie rechts oder links vom Steg hinunter in den Bottich. Wenn Sie geschickt genug sind, können Sie den auftauchenden Gegner mit den Fäusten besiegen. Der Gegner hinterläßt eine *Drahtbürste*. Heben Sie diese sowie eine



Feldflasche, die sich etwas weiter weg befindet, auf. In der Säule können Sie einen Knopf, eine Art Drehgewinde entdecken. Benutzen Sie dort die Drahtbürste, um die Falltür aufzubekommen.

Springen Sie hinab in die Dunkelheit. Etwas unsanft, aber sicher landen Sie in der Mine. Im ersten Raum können Sie den Plan der Mine an der Wand genauer anschauen. In der Ecke, die links vom Eingang liegt, finden Sie ein *trockenes Blatt* sowie ein *Heft*. Lesen Sie das Heft durch und benutzen Sie das Blatt mit der indianischen Büste, damit der Steinblock verschwindet und einen Weg freigibt.

Folgen Sie ihm, bis Sie in den nächsten Raum gelangen. Dort werden Sie von zwei etwas langsamen Gegnern angegriffen. Sind die Gegner noch weit genug entfernt, so benutzen Sie den Colt, ansonsten gehen Sie in den Nahkampf über. In den Schlafkojen finden Sie in einer eine *Picke* und in einer anderen eine Feldflasche. Haben Sie den Raum durchsucht, begeben Sie sich zu der Schlucht.

Heben Sie die *Papierblätter* auf und lesen Sie sie. In der Schlucht befinden sich angespitzte Pfähle, die recht gefährlich aussehen. Dennoch müssen Sie auf die andere Seite der Schlucht gelangen. Sie brauchen nur Mut. Wenn Sie zwei Schritte vom Durchgang aus nach rechts gehen und einfach in die Schlucht springen wollen, taucht eine Plattform auf, die sich unter Ihren Füßen bildet. Wenn Sie falsch stehen, stürzen Sie und sterben. Daher versuchen Sie herauszufinden, an welcher Stelle Sie über die Schlucht gelangen können.



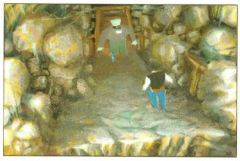
Speichern Sie vor dem ersten Schritt unbedingt ab – Sie finden die Stelle nur durch Versuch und Irrtum, und Carnby überlebt den Sturz keinesfalls.

Sobald Sie auf der ersten Plattform stehen, sehen Sie eine Draufsicht. Wir geben jetzt Wegbeschreibungen, denen der Held folgen soll, um auf die andere Seite der Schlucht zu gelangen. Dabei bedeuten die Wegrichtungen, wohin Sie gehen müssen, nicht, wie Sie die Person drehen müssen, um zum nächsten Feld zu gehen. Nach ein paar Versuchen werden Sie den Dreh raus haben.



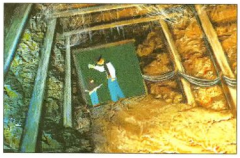
Gehen Sie wie folgt: links, unten, links, links, oben, links, oben und links. Daraufhin wird sich die Perspektive verändern. Gehen Sie nach rechts und dann nach vorne auf die Felswand zu. Zum Schluß brauchen Sie sich nur noch nach links zu drehen und betreten die andere Seite der Schlucht. Sie werden von einem gefährlichen Gegner begrüßt. Benutzen Sie die Picke und gehen Sie nah an den Feind heran. Passen Sie aber auf, daß

er Sie nicht zu oft trifft. Besiegen Sie ihn dann mit der Picke.



Betreten Sie den nächsten Raum und greifen Sie den nächsten Gegner ebenfalls mit der Picke an. Leider wird im Kampf die Spitze abhanden kommen, aber mit etwas Geduld und Geschick können Sie ihn mit dem Stock besiegen. An einer Wand finden Sie einen *Kerzenhalter*, den Sie mitnehmen sollten. Sie können ihn nicht nur als Waffe (eine Art Dolch) benutzen, auch die Tür wird sich dabei öffnen. Außerdem finden Sie in der Ecke eine *Wasserkaraffe*. Trinken Sie die Flüssigkeit bitte nicht.

An der Stelle, wo der Gegner aufgetaucht ist, finden Sie ein *Buch*. Heben Sie es auf und lesen Sie es. Es zeigt einige Skizzen. Wenn Sie so stehen, daß Sie die brennende Kerze sehen können, durchsuchen Sie das Bücherregal. Sie werden ein *angebranntes Buch* finden. Lesen Sie es durch. Sobald Sie den Raum verlassen, finden Sie noch eine *Nadel*.

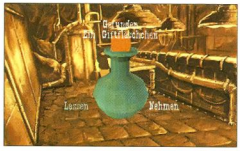


Vor der nächsten Tür steht ein kleinerer Gegner. Stellen Sie sich rechts diagonal von ihm und benutzen Sie die Wasserkaraffe. Wenn Sie richtig gestanden haben, versteinern Sie den Mann. Nachdem sich die Aufzugtür geöffnet hat, gehen Sie hindurch und heben das *Sparschwein* auf. Werfen Sie es gegen die Wand und heben Sie die *Lamelle für Proben* sowie das *zerbrochene Sparschwein* auf. Verschieben Sie den Hebel, um in die höher gelegene Ebene zu gelangen. Verlassen Sie den Aufzug.



Kümmern Sie sich vorerst noch nicht um die Knöpfe, sondern gehen Sie zum Mikroskop. Benutzen Sie die Lamelle und untersuchen Sie das Mikroskop. Sie sehen nun eine Farbenreihenfolge. Drücken Sie also zuerst den weißen, danach den grünen, dann den blauen und zuletzt den roten Knopf. Sie müssen sich genau vor die Knöpfe stellen, um Sie betätigen zu können. Haben Sie die richtige Kombination eingegeben, öffnet sich die nächste Tür. Betreten Sie das Labor.

Untersuchen Sie den großen Tisch bei dem großen Behälter. Sie finden ein *Giftfläschchen*. Begeben Sie sich zu der Zelle. Daneben steht eine Retorte. Benutzen Sie das Giftfläschchen, damit Sie sich verkleinern können.





Benutzen, nicht trinken! Wählen Sie „Benutzen" aus dem Handlungsmenü, nachdem Carnby die Retorte registriert hat.

Gehen Sie über die Steine durch das Gitter der Zelle (nicht ins Loch in der Wand). Sobald Sie in der Zelle sind, erlangen Sie Ihre normale Körpergröße. Der Gefangene verwandelt sich in ein Monster und greift Sie an. Benutzen Sie schnell das Gift, um eine Giftnadel zu erhalten.

Verwenden Sie nun die Giftnadel und kämpfen Sie im Nahkampf (linke Pfeiltaste benutzen). Dank der Giftnadel (Sie müssen ihn nur einmal treffen) töten Sie den Gegner. Heben Sie das *Fläschchen Salmiakgeist*, *den Gefängnisschlüssel* und den *Strohhalm* auf. Mit dem Schlüssel können Sie die Zellentür öffnen und zur Retorte zurückkehren. Benutzen Sie erneut das Giftfläschchen bei der Retorte, um diesmal in der verkleinerten Version durch das Rattenloch zu schlüpfen. Passen Sie auf, daß Sie in keine Bodenritze fallen, ansonsten können Sie ganz schön tief fallen. Außerdem haben Sie nun ein leeres Giftfläschchen dabei.

Verwenden Sie den Strohhalm, um über die nächste Schlucht zu gelangen. Nur wenn Sie mit dem Strohalm rennend auf die Erhebung vor der Schlucht zulaufen, wird Ihr Held über die Schlucht springen (wie im Stabhochsprung).



Wenn Sie in die Ritze fallen, wächst der Held im Rattenloch wieder auf menschliche Größe heran und findet ein schreckliches Ende. Also auch hier: vor dem ersten Versuch abspeichern!

Heben Sie den *Zaubertrank* vom Boden auf. Trinken Sie ihn nicht, da Sie dieses Gebräu nicht vertragen werden. Verlassen Sie das Rattenloch auf der anderen Seite. Sie werden in dem Nest einer Riesenspinne wieder Ihre normale Größe erreichen. Sofern Sie in dieser Ecke bleiben, wird Ihnen nichts passieren.

Wenn Sie die Spinne einen Moment lang beobachten, sehen Sie, wie Sie Ihren Stachel in der Glut auflädt. Schnappen



Sie sich genau dann den *Leimtopf* am Spinnennetz und benutzen Sie ihn, um Ihre Hände klebrig zu machen. Rennen Sie dann an der Spinne vorbei (wenn sie sich um die Glut kümmert). Sie sehen eine Nische in Form eines Auges. Rechts daneben sehen Sie einen Lichtstrahl. Dank der nun klebrigen Hände können Sie dort hinaufklettern.
Leider wird Sie beim erstenmal die Spinne angreifen und wieder herunterholen. Die Spinne werden Sie nicht besiegen können, aber versuchen Sie, sie im Nahkampf solange es geht von Ihnen fernzuhalten. Sie werden bestimmt des öfteren



getroffen, doch machen Sie sich nichts daraus. Nach einem kurzen Moment sehen Sie, wie sich die Spinne zurückzieht, da der Stachel nicht mehr glüht. Das ist Ihre Chance, die Hände erneut mit dem Leim einzuschmieren, um dann die Wand emporzuklettern.



Wenn Sie nur noch wenig Lebenspunkte haben, kann die Spinne sehr gefährlich werden. Drängen Sie das Vieh gegen eine Wand und verpassen Sie ihm einen Schwinger nach dem andern, bis Sie merken, daß der Stachel nicht mehr wirkt. Jetzt schnell zum Lichtstrahl laufen, Hände einschmieren und hochklettern, ehe der Stachel wieder aufgeladen ist!

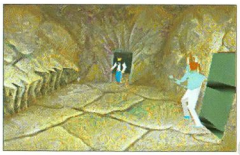


Im nächsten Raum läuft der „Hammer" kopflos herum. Nehmen Sie sich seinen Kopf, Sie finden ihn auf dem kleinen Schränkchen. Stellen Sie sich vor die Grube, wo Sie hochgeklettert sind, und werfen Sie den Kopf hinunter. Durch die Orientierungslosigkeit läuft der Gegner hinterher. Jetzt können Sie in Ruhe den Raum durchsuchen. Nehmen Sie vom Amboß den *Bleibarren*. Schieben Sie den Amboß auf die Seite und stecken Sie sich die Feldflasche und die *Winchester* ein.

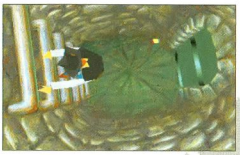


Auch der Hammer ist ein unangenehmer Gegner. Schnappen Sie sich sofort den Kopf, ehe der Koloß Sie mit Prügel eindeckt. Lassen Sie sich keinesfalls in eine Ecke drängen, Sie werden nicht mehr herauskommen. Und zielen Sie gut, wenn Sie den Kopf werfen!

Da „Hammer" nicht mehr existiert, ist die Tür offen, durch die Sie jetzt hindurchgehen sollen. Sie stoßen auf den gefährlichen Samuraikämpfer. Versuchen Sie ihn ebenfalls im Nahkampf zu besiegen. Dies wird nicht leicht für Sie werden, ist aber auch nicht unmöglich. Im Raum finden Sie eine Feldflasche. Vielleicht schaffen Sie es, zwischendurch den Trank zu sich zu nehmen.

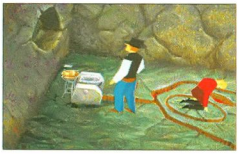


Sobald Sie ihn besiegt haben (vielleicht haben Sie zwischendurch die Chance, die Winchester zu benutzen), finden Sie an seiner Stelle eine *Dollarmünze* und *Cobras Perücke*. Untersuchen Sie das Bild an der Tür. Links unten können Sie einen Schlitz erkennen. Benutzen Sie die Dollarmünze, um die Tür zu öffnen. Steigen Sie dahinter die Leiter hinab.



DAS FINALE

Heben Sie am Boden die *Zündhölzer* auf und gehen Sie durch die Tür. Gerade als Sie im Hauptraum ankommen, sehen Sie, wie die Bösewichter verschwinden. Emily wird durch einen Bann in einem Blutgesicht festgehalten.



Am Kopfende befindet sich eine Armatur. Stellen Sie sich genau davor und benutzen Sie den Bleibarren. Zünden Sie ein Streichholz an und entflammen Sie das Gerät, damit das Blei schmilzt und den grünen Diamant einschließt. Ihre Schwester ist frei, aber zu schwach. Daher bricht Sie bei der Tür zusammen.

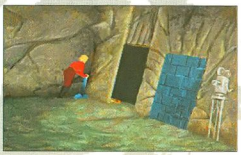


Heben Sie das angebrannte Blatt Papier vom Boden auf, welches rechts neben dem Schmelzgerät liegt. Nehmen Sie den *unheilvollen Stab aus Erz* mit, der sich aus dem geschmolzenen Blei gebildet hat. Wandern Sie zu Ihrer Schwester. In der Ecke liegt eine Munitionsschachtel, und bei der Kamera finden Sie ein weiteres *Pergament*. Lesen Sie es.
Sobald Sie in den Gang gehen, merken Sie, daß Sie in eine Falle gelaufen sind. Hinter Ihnen schließt sich die Tür, und von vorne kommt eine Wand mit Spitzen auf Sie zu. Beeilen Sie sich, um den Gegner mit den Fäusten zu besiegen. Heben Sie sein *Messer* auf.
Drehen Sie sich zu der Tür, durch die Sie hier hineingekommen sind, und werfen Sie das Salmiakfläschchen darauf.



Zielen Sie ordentlich, es gibt nur einen Versuch!

Dank des Geruches der Flüssigkeit erwacht Ihre Schwester und legt den Hebel um. Damit sind Sie der Falle gera-

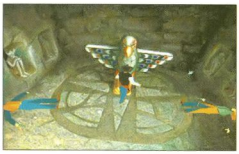



ALONE IN THE DARK 3


Bestseller
Games



de noch einmal entgangen. Nachdem Ihre Schwester durch den andern Gang marschiert, begeben Sie sich zu der anderen Tür. Benutzen Sie Cobras Perücke an der Tür, um diese zu öffnen. Zwischenzeitlich haben Sie gesehen, wie Ihr Bösewicht sich auf Sie vorbereitet.
Rennen Sie quer durch den Raum in den hinteren Bereich hinein, wo sich die Adlerstatue befindet. Ihr Obergegner hat



sich in einen Stahlpanzer gezwängt und wird Ihnen nicht in den Raum folgen. Anders ist es da mit den Brüdern Elmwood. Benutzen Sie vor der Statue den Stab aus Erz, um die Brüder auszuschalten. Jetzt haben Sie nur noch mit dem Oberschurken zu schaffen.



Nehmen Sie die Feldflasche an sich, die sich in der Ecke hinter dem Adler befindet. Trinken Sie sie, um sich ein letztes mal zu stärken. Rennen Sie quer durch den Raum, worin sich der Mann im

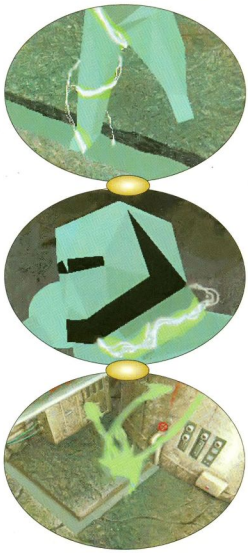


Panzer befindet, und greifen Sie ihn bloß nicht an. Sie müssen flink und schnell sein, um zuerst den *Kohlensack* zu erreichen, der sich in einer Ecke des Raumes befindet. In einer anderen Ecke, wo der Wasserbehälter steht, finden Sie einen *Handschuh*. Heben Sie ihn auf und benutzen Sie ihn.
Stellen Sie sich vor den Hahn und öffnen Sie ihn. Es fließt Wasser heraus und füllt die Rinne am Boden. Benutzen Sie das Messer und gehen Sie zu der vorderen Wand, wo Sie die Stromkabel erkennen können. Sie befinden sich direkt in der Nähe der Wasserrinne.
Schneiden Sie die Stromkabel durch, indem Sie die Pfeiltaste nach oben drücken. Das Ende der Stromkabel legen Sie ins Wasser. Rennen Sie schnell in den Teil des Raumes, wo der Adler steht. Da der Gegner einen vorgeschriebenen Weg hat, brauchen Sie nur zu warten, bis er in das Wasser tritt und durch den Stromschlag getötet wird. Es öffnet sich die letzte Tür, wodurch Sie zu einer Lokomotive gelangen. Emily befindet sich



schon in der Lok. Gehen Sie ebenfalls dorthin und steigen Sie die kleiner Leiter empor, um in die Lok zu gelangen. Stellen Sie sich genau vor den Ofen und benutzen Sie den Kohlesack.
Zünden Sie ein Streichholz an, damit die Kohle brennt und den Zug einsatzbereit macht. Gehen Sie an die rechte Wand zu dem Hebel und drücken Sie ihn. Damit setzten Sie den Zug in Bewegung und fahren mit Ihrer Schwester in die Freiheit. Damit haben Sie das Abenteuer bestanden.





DIE LEGENDE ZU DEN PLÄNEN

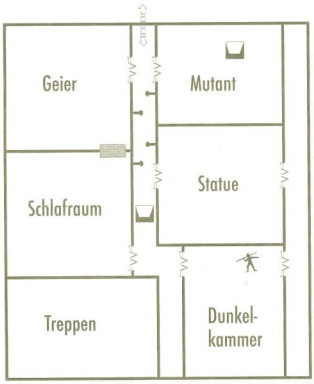
- = Leiter bzw. Treppe
- = Falle
- = Besonderes
- = Gegenstand, Schatz
- = Falltür, Fallgrube
- = Bodenplatte
- = Inschrift, Wissenswertes
- = Nur in diese Richtung marschieren
- = Freund
- = Feind

SLAUGHTER GULCH

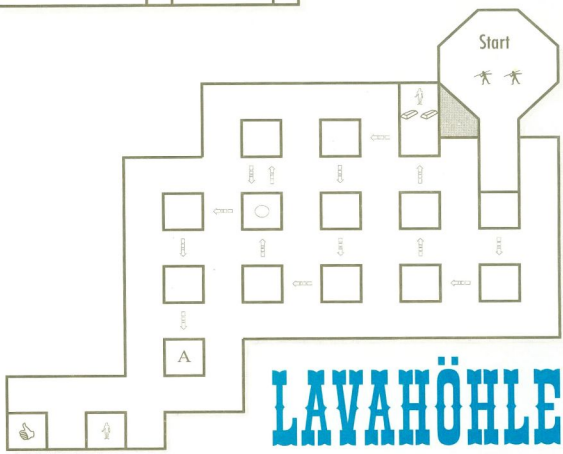
1 = Sprengzündung
2 = Sprengkapsel



TAVERNE



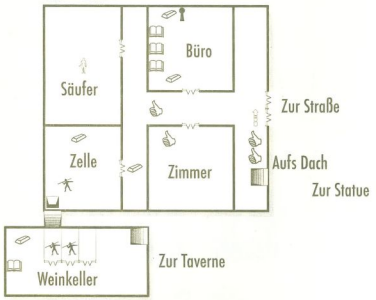




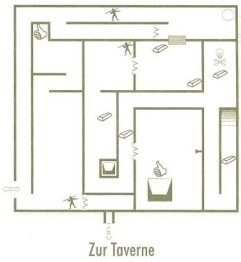
LAVAHÖHLE

DAS GEFÄNGNIS

ERDGESCHOSS

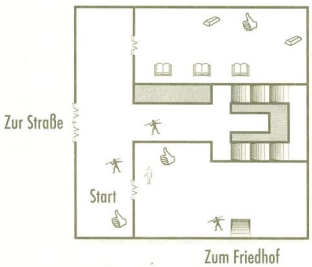


AUF DEM DACH

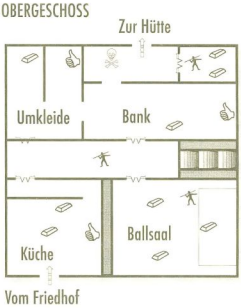


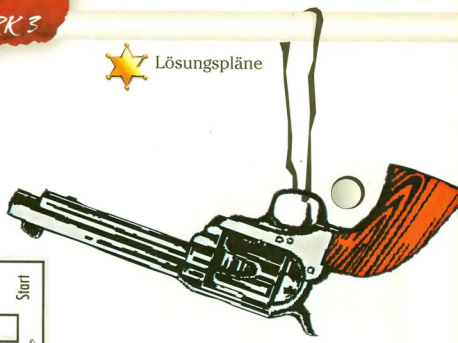
DAS WOHNHAUS

ERDGESCHOSS

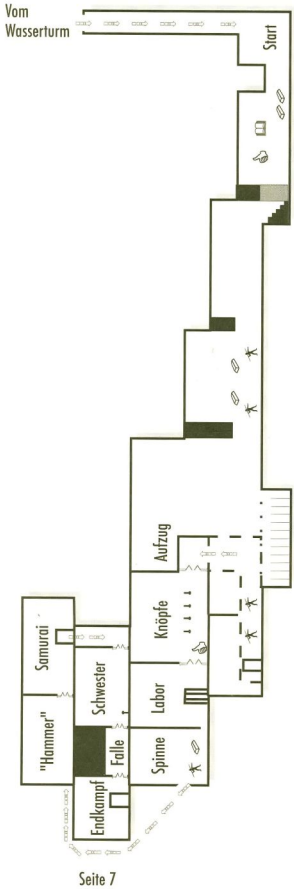


OBERGESCHOSS





DIE MINE





Seite 7
Hint Shop

☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19h / Sa 9-13h 0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
Ich am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besitzer. Ist ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt (bis auf den eventuell von der gewünschte genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir Ihnen eine Vorbestellung oder schriftlichen Bestellungen eine kostenlose Nachlieferung zu Erfüllung wenn eingetroffen, oder vom Erscheinungstermin benötigen.
• Die Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
• Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
• Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei
Preise Stand 12.5.97 * = noch nicht verfügbar am 12.5.
N = Neu im Programm Preisänderung H = Hit, Supertitel!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel: 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D

Game It!

Titel des Monats Juni:

Imperium Galactica* 69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball 2	69,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millennium Win95	74,95
4-4-2 Fußball*	69,95
688i Hunter Killer Win95	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles*	64,95
Adventures of 1. Smart Patrol*	74,95
Aftershock	69,95
Age of Sail	64,95
Agent Armstrong*	69,95
AH 64 Longbow Gold	74,95
AH 64 D*	44,95
Air Warrior 2	79,95
Alpha Centauri	79,95
Animal	64,95
Arc of time*	74,95
Armored Fist 2*	74,95
ATF Gold	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atlantis	69,95
Atomic Bomberman*	34,95
Azrola 2097	69,95
Banzai Bug	59,95
Baphomets Fluch	69,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95
Battle Isle	69,95
Battle Sport*	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Biest Chamber*	64,95
Birthright*	74,95
Bledfots	69,95
Bubble Bobble	59,95
Bundesliga Manager 97	69,95
C&C	79,95
Capitalism	69,95
Chessmaster 5000 Win95	69,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2 Conflicts	34,95
Civilizer	19,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2	79,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer 1	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Comb. Total Destruction	69,95
Combat Pack	69,95
Command & Conq. SVGA	79,95
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data	24,95
Near Alert	59,95
C&C 2 + Data+Lösung	99,95
C&C Soundtrack	29,95
Close Combat	69,95
Command Aces of t Deep	74,95
Conquest de Lusie	49,95
Creatures	64,95
Crack Our Skulls*	74,95
Crow: City of Angles	79,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall	69,95
Dark	69,95
Dark Hermetic Order*	74,95
Dark Reign	74,95
Darklight Conflict*	69,95
Das Schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	69,95
DSA 1+2+3	74,95
Deadlock*	69,95
Deadly Skies*	64,95
Deathdrome*	74,95
Delirium*	69,95
Demonworld*	64,95
Der Planet	69,95
Der Planet 2 Data	24,95
Descent 2	39,95
Descent Ultimate Derby 2	79,95
Diablo	69,95
Magic Diablo	29,95
Die Fugger	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht um Stalin*	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die gr. Schlacht: Compilation	74,95
Die Pandora Kiste	74,95
Die Schlümpfe Win95	49,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	69,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Die Siedler 2: Übersiedler	19,95 N
Die Siedler 2: Siedeln II	19,95 N
Discworld 2	69,95
Dominion*	69,95
Dragonheart*	64,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earth 2140	74,95
Ecstatica 2*	69,95
Elisabeth I	64,95
Eradicator*	64,95
Extreme Assault	69,95
Evidence*	69,95
F 15 3 dt	69,95
F1 GP2 Add Ons (New)	17,95
F1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F1 Manager Professional	69,95
F1 Racing*	59,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	69,95

Preisaktion!

GP Manager 2	**34,95**
Larry 7	**69,95**
MDK	**64,95**
TFX 2000	**39,95**
Warcraft 2	**44,95**

FIFA Soccer Manager*	69,95
Final Set	64,95 N
Flip out	49,95
Flugzeit i siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1	79,95
Formular Cart	69,95
Fragile Allegiance	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 1 dt	64,95
Games Cheats 2	24,95
Gene Wars	69,95
Gene Wars	39,95
Genetic Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	34,95
Gubble	69,95
Guts 'n' Garters*	69,95
Hardwar*	64,95
Hattrick Win*	64,95
Have a Nice E. Day	69,95
Heart of Darkness	74,95
Heroes of Might & Magic 2	87,95
Hexagon Kartell	64,95
Hollywood Mogul	69,95
Holiday Island Szenarien	19,95
Hugo	59,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
Hugo Pack	59,95
Hyperblade	69,95
Imperium Galactica*	69,95
Imperium Galactica Day Win95*	64,95
Interstate '76	79,95
Interstate '76 Data	39,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Cross UFO*	59,95
Isnogud	64,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3	69,95

Geheimtip des Monats:

Dark Reign 74,95

...überzeugt auf allen Gebieten - das jetzige Spiel des Monats! Actionspiel vom feinsten, das allen vergleichen lässt.
Ein Spiel, das man einfach haben muß, wenn es Ihnen eines Abends Langeweile ist.
Ich kann es Ihnen nur ans an.

Kick Off 97	64,95
KKND	59,95
Knight Lumpur	59,95
Lands of Lore 2*	84,95
Last Bounty	64,95
Last Rifles*	64,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	64,95
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lemmings Paintball	79,95
Lomax	59,95
Lords of the Realm 2 neuzdt	79,95
Lost Vikings 2	59,95
M.A.X. Mechwarrior*	74,95
Mad Tv 2	69,95
Magic The Gathering	69,95
Marble Drop	34,95
Master of Magic	69,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	79,95
MAX	69,95
Mechwarrior	69,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Megaforce	64,95
Mega Lo Mania*	64,95
Megaraid 3	74,95
Monopoly	64,95
Monster Trucks*	69,95
Moto Racer	69,95
MS Flight 2 Win 95*	69,95
MTV Aeon Flux	69,95
Multi Player Manager	64,95
Myst dt	64,95
Myst Complete Win95*	64,95
Nascar Racing 2	74,95
Navy Strike	69,95
NBA Live 97	69,95
Need for Speed 2*	69,95
Nemesis	69,95
Network	69,95
NHL 97	69,95
Nuclear Strike	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Obsidian	64,95
Obelix Win95*	44,95
Offensive Gold*	69,95
Outcast*	69,95
Pacific Air	69,95
Panzer General 2	39,95
Panzer Summer Offs 2	24,95
Perfect Weapon*	74,95
Pete Sampras	69,95
Petka*	64,95
Pinballfantasmagoria 2	69,95
Pinball 97	52,95
Pitched Gold	64,95
POD	64,95
Police Quest 1-4	64,95
Police Quest	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Chess*	69,95
Power Play Hockey*	69,95
Prisoner of Ice Win95	79,95
Privat Eye*	64,95
Privateer 2: The Darkening	69,95
Pro Pinball: Time Shock	69,95
Ruby Quest	69,95
Rally Racing 97	24,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting*	74,95
Rebel Assault 1	69,95
Rebel Moon Rising	74,95
Rebel Assault 2	69,95
Rebellion*	o.A.
Red Baron Campaign*	69,95
Renegade 2*	54,95
Resident Evil*	69,95
Riot*	59,95
Riddle of Master Lu	64,95
Risko Win95	69,95
Riverwolf	69,95
Road Rash Win95	69,95
Robinsons	69,95
Rückkehr nach Krandor*	64,95
Ruggbugs*	69,95
Scarab	64,95
Sam Penic PD Homicide*	o.A.
Schleichfahrt	69,95
Scorcher	69,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Settlers 2	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Shivers 2*	69,95
Sim City 2000 Win	79,95
Sim Dato: More Sim Cities	17,95
Sim Farm	69,95
Sim Isles	69,95 N
Sim Tower	69,95
Sim Tunes	54,95
Simon the Sorcerer	64,95
Sonic & Nuckles Collection	49,95
Soul Hunter	69,95
Space Quest 1-5	64,95
Space Quest 6 Win95	69,95
Speedster*	59,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95
Star General Win95	64,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Star Wars Yoda Stories*	54,95
Stars	54,95
Steel Panthers 2	64,95
Sub Culture*	54,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Sworv Classic	64,95
Syndicate Wars	39,95
Terminal Velocity	69,95
Terminator Sky Net	79,95
TFX 2000	39,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
TFX EF 2000	79,95
The Neverhood	74,95
Theme Hospital	69,95
Tiny Troops*	64,95
Tomb Raider 2	74,95
The Fallen	64,95
Tie Fighter*	69,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95*	74,95
Time Commando	39,95
Time Warriors	64,95
Tom 2 CDs	34,95
Tom Clancy SSN	49,95
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Mayhem*	64,95
Total Mania*	64,95
Trash It	64,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69,95
Ultimate Ride*	64,95
UEFA Champions League 97	64,95
Ultra Corps	69,95
Urban Runner	59,95
Virtual Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer	54,95
Wages of Sin	69,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warcraft 2 Data	39,95
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95
Warcraft 2 Level Vol. 3	17

EARTH 2140

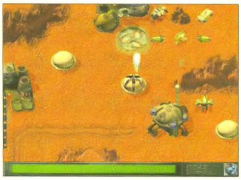
Gekonnt geklont



Die Erde im Jahr 2140 – Kriege haben die Oberfläche des Planeten unbewohnbar gemacht, die Bevölkerung lebt in unterirdischen Städten. Australien und Afrika sind vollständig unbegehbar, die verbleibenden Gebiete haben sich in zwei Machtblöcke aufgespalten: die United Civilized States (UCS) im Westen und die Eurasische Dynastie (ED) im Osten. Ein erbitterter Kampf um die letzten Rohstoffe der Oberfläche, der mit Androiden und computergesteuerten Kampfmaschinen geführt wird, ist entbrannt.

Die Story von EARTH 2140 ist wahrhaftig nicht neu und auch beim Spielprinzip müssen wir nicht lange um den heißen Brei herumreden: es handelt sich um einen C&C-Klon. Aber das heißt noch lange nicht, daß ein Spiel keinen Spaß macht, schließlich ist Command & Conquer ein ausgezeichnetes Vorbild, und EARTH 2140 ist alles andere als nur ein billiger Abklatsch. Zwar wurden die wesentlichen Elemente des Spielprinzips und der Steuerung 1:1 übernommen, aber sowohl die grafische Aufmachung als auch das Missionsdesign können sich sehen lassen, sogar einige durchaus positive Unterschiede zu C&C sind feststellbar. Der erste fällt schon beim Kauf im Laden auf, denn EARTH 2140 kostet nur die Hälfte. Als nächstes wird der Käufer bemerken, daß TopWares EARTH 2140 mit einer wesentlich detaillierteren Grafik aufwartet als Virgins Hit. Die Landschaften sind gerendert, Raketen fliegen zu Hauf über den Bildschirm, Fahrzeuge und Gebäude sind mit mehr Einzelheiten ausgestattet und die teilweise spektakulären Explosionen brillieren mit Transparenzeffekten. Allerdings ist es auf manchen Geländearten ziemlich schwer, die Infanterieeinheiten zu erkennen, da diese – realistisch aber unpraktisch – farblich dem Untergrund angepaßt sind. Auch ist das Scrolling des Kartenausschnitts auf Grund der aufwendigeren Grafik auf kleineren Pentiums ein bißchen ruckelig. Eine gewisse Anpassungsmöglichkeit ist durch die zwei wählbaren Auflösungen, 640×480 oder 800×600, gegeben.







Mit Panzern gegen Mechs

EARTH 2140 gibt sich eindeutig futuristischer als sein Vorbild. Schon die Briefings finden nicht in gemütlich militärischer Atmosphäre durch den Oberbefehlshaber persönlich statt, sie erreichen den Spieler vielmehr als schlichter Bildschirmtext mit Funkstörungen. Überhaupt sind Videosequenzen Mangelware, aber darauf kommt es dem echten Echtzeitstrategen schließlich nicht an. Die Gebäude und Fahrzeuge sind eher der Science Fiction entlehnt, als daß sie sich an klassischen Militäreinheiten orientieren. Die ED verwendet zwar gewöhnliche Panzer, aber auch diese sind in den gehobenen Versionen mit Strahlenwaffen ausgerüstet, während die UCS



überdimensionale Kampfroboter, anderswo als „Mechs" bezeichnet, in die Schlacht schickt. Jeder Seite stehen ca. 25 verschiedene Fahrzeuge und sonstige Kampfeinheiten zur Verfügung. Dazu gehören auch Marine und Luftwaffeneinheiten. Die Ausstattung der Fahrzeuge ist so unterschiedlich, daß man bei der großen Zahl verschiedener Typen eine ganze Weile braucht, bis einem klar ist, was für einen Bauauftrag man eigentlich gerade vergeben hat. Aber schließlich hat der Spieler 50 Missionen lang Zeit, sich in die Vielfalt einzuarbeiten. Die Steuerung der Einheiten dürfte alten Echtzeitstrategen sehr bekannt vorkommen. Sie ist weitestgehend gelungen und bringt als Erweiterung die Möglichkeit mit sich, Truppenverbände unter die Führung von KI-Generälen zu stellen, die dann nach gewissen taktischen Grundvorgaben selbständig agieren.

Harte Brocken

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist zum Teil enorm hoch. Oft ist es schon nach den ersten paar Minuten klar, daß einem der Gegner jede Chance auf Erfüllung des eigenen Auftrags genommen hat. Der Feind befindet sich fast immer in der besseren Ausgangsposition und die KI des Computergenerals ist hoch. Kein Mittel wird ausgelassen, dem Spieler das Leben schwer zu machen. Mal gilt es, bestimmte Infanteristen binnen der ersten zwanzig Sekunden der Mission in den Bunker zu beordern, um sie nicht zu verlieren; dann wieder startet der Feind an einer Front einen Angriff, um aus der anderen Richtung ein Sabotagekommando loszuschicken und in anderen Missionen sucht man ewig nach einer Möglichkeit, seine Truppen ohne furchtbare Verluste per Landungsboot an der Küste abzusetzen.

Die Landungsboote sind überhaupt eine interessante Einheit: stark gepanzert, aber unbewaffnet werden sie zum Kriegsschiff, wenn sie mit einem Panzer beladen sind. Sie lassen sich allerdings keinen gezielten Angriffsbefehl erteilen, sondern feuern automatisch auf nahe Gegner. Andererseits können sie für Frust sorgen, wenn eine ganze Flotte von ihnen landen soll und sie sich dabei unglaublich ungeschickt verhalten und sie sich gegenseitig behindern. Insgesamt ist der Spielverlauf eher langsamer als beim Vorbild, da die Karten oftmals größer und die Einheiten unter Feuer nicht ganz so schnell zerstört sind. Sind die kniffligen Phasen einer Mission überstanden, gelangt der Spieler irgendwann auch in EARTH 2140 an den Punkt, an dem sich alle Echtzeitstrategie-Simulationen gleichen: sind die Einstiegsprobleme einer Mission überwunden, gilt es, eine große Feuerkraft aufzubauen und diese gezielt und geballt einzusetzen, dann geht alles glatt.

EARTH 2140 hat mehr Stärken als Schwächen und ist für Freunde des Genres ein empfehlenswertes Spiel – nicht nur wegen des Preises. kh



KURZINFO

Name:	EARTH 2140
Inhalt:	Echtzeitstrategie (C&C-Klon)
Hersteller:	TopWare
Preis:	49,95 DM
System:	Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 20 MB RAM, 170 MB Festplattenkapazität, Soundkarte

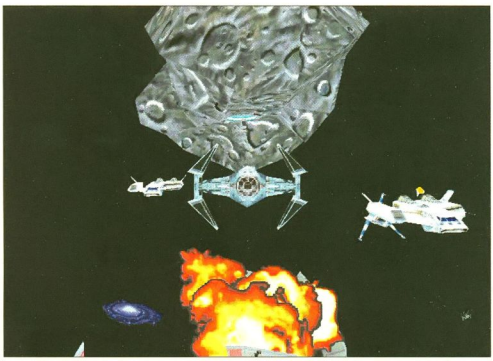
STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

GUTER SCHUß, ROT 1

Voller Aufregung die orangefarbene Uniform aus dem Spind holen, den Helm polieren und dann die wenigen Leitersprossen zu meinem Pilotensitz emporklettern. Der Antrieb läuft bereits warm, die Techniker nehmen die letzen Versorgungsstutzen vom Rumpf. Spätestens wenn die R2-Einheit die Waffensysteme durchcheckt, fühle ich dieses Gefühl in mir aufsteigen: Die Macht ist wieder einmal mit mir.

X-Wing vs. Tie Fighter – die Schlacht um die Herrschaft über die Galaxie geht weiter. Im Gegensatz zur Schlacht um den größten Kult der heutigen Zeit, die hat George Lucas längst gewonnen. Er hatte den Sieg schon in der Tasche, als er in den Siebzigern Solo, Skywalker, Kenobi, Vader und die Roboter mit den lustigen Abkürzungen erfand und auf die Leinwand brachte. Dies ist aber noch lange kein Grund, nicht noch mehr Fans glücklich und noch mehr Bankkonten fetter zu machen. Deshalb setzt Lucas Arts seine Star-Wars-Reihe jetzt mit der ultimativen Weltraumkampf-Simulation fort. „Two-In-One" heißt das Schlagwort. Statt wie bisher zwei Spiele für je eine Seite des Krieges benutzen zu müssen, reicht eines für die Träume von Joystick-Piloten vollkommen aus. Wer das Gute zum Sieg führen will, kann bei den Rebellen anheuern und im Sitz eines X-Wing-Jägers oder einer wendigen A-Wing Platz nehmen. Diejenigen aber, die Darth Vader immer schon cool fanden und sich für den verlorenen Sohn von Grandmuff Tarkin halten, schreiben sich bei den Imperiumsfliegern ein.

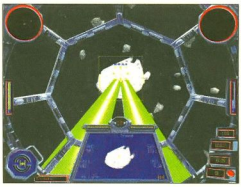
Alles klar für den Start? Kein langes Intro, keine Videosequenzen, keine Briefings, in der ein freundlicher Admiral erzählt, aus welchem Grund die Feinde abgeschossen werden sollen. Der Kampf im Weltall ist der einzige Zweck dieses Spiels. Es wird keine Geschichte erzählt, es dürfte inzwischen auch der letzte Hinterwäldler mitbekommen haben, worum es geht.





ES KANN AUCH MEHRERE GEBEN

Um sich als Pilot zu beweisen gibt es mehrere Möglichkeiten. Nach den ersten Schritten in den Übungsmissionen kann sich der Spieler völlig der Fliegerei widmen. Wer seine Kampffähigkeiten perfektionieren will, sollte sich in die Nahkampfarena begeben und dann später in Turnieren mit-



fliegen, bis er von sich mit Recht behaupten kann, der Beste zu sein. Die Kampfmissionen sind Einzelschlachten, die es für eine der beiden Seiten auszufechten gilt. Die üblichen Gelegenheiten, zu denen man sich im Weltraum eben so bekämpft. Ohne den Hintergrund einer Geschichte oder eines Feldzugs, wie es in den Vorgängerspielen hieß, ist es sogar möglich, ein Unentschieden zu erzielen. Die Schlachten schließlich sind eine Serie von drei, fünf oder sieben Kampfhandlungen zwischen dem Imperium und den Rebellen. Wer die meisten Scharmützel gewinnt ist am Ende der Sieger. Richtig spannend wird das Ganze, wenn man die Mission schon gespielt hat und dann zum Feind überläuft, um sich die Sache von der anderen Seite anzusehen.

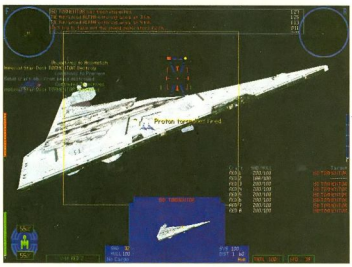
STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

Wer am Ende der Eine, der Allerbeste ist, kann bei dieser Weltraumsimulation im Netzwerk ermittelt werden. Schluß mit den Prahlereien wie „Ich habe den Todesstern in 15 Minuten geschafft"! Bis zu acht Spieler können sich in ein Spiel einklinken, im lokalen Netzwerk oder im Internet (www.rebelhq.com). Mit anderen menschlichen Piloten gegen Computer-Schiffe mit hoher KI oder gar gegen beide gleichzeitig anzutreten, treibt auch die erfahrensten Flieger an ihre Grenzen. Da der neue Trend „Multi-Player" heißt, wollte man bei Lucas Arts alles besonders gut machen. Und so setzt „X-Wing vs. Tie Fighter" die Meßlatte wieder ein Stück höher. Technisch und inhaltlich perfekt umgesetzt, gehört es zu den besten Arten, wie sich gleich mehrere PC-Spieler die Zeit vertreiben können. Wen wundert's, wenn schon die Programmierer zugeben, auf den Mehrspielermodus ihr Hauptaugenmerk gerichtet zu haben. Dennoch hat auch der Single am Steuerknüppel den größtmöglichen Spaß.



MEINE R2-EINHEIT IST GETROFFEN!

Aus den USA wird berichtet, daß seit der Veröffentlichung Patienten in Kliniken eingeliefert werden, die als Beruf „Raumjägerpilot" angeben. Dafür sorgt die überragende Engine des Spiels. Mit einem schnellen Rechner, voll aufgedrehten Grafikdetails und lautem Sound scheint das Cockpit real zu werden. Wer zu Beginn den Roten Faden oder bunte Videosequenzen vermißt sieht schnell ein, daß man nicht zu faul war, diese zu programmieren. Was am üblichen Schnickschnack fehlt, wurde in die Aufmachung und das Gameplay gesteckt. Erst jetzt wirkt ein Sternzerstörer richtig bedrohlich – zum einen wegen der reichlichen Texturen, zum anderen durch die hervorragende Simulation der Tiefe im Weltraum. Größe, Position und Flugverhalten einzelner Schiffe werden perfekt berechnet und auf den Schirm gebracht, wodurch die Schlacht zwischen der guten und der dunklen Seite der Macht noch plastischer wirkt als zuvor. Selbstverständlich wurden auch Details wie Explosionen und Hologramme der Jäger auf Vordermann gebracht. Die überragende Grafik benötigt ab und zu eine kleine Pause, in der das Spiel für Sekundenbruchteile angehalten wird. Das erspart das lästige Ruckeln während einer Aktion. Ein weiteres Kapitel einer Spieleserie, das zeigt, was die Jungs von LucasArts alles draufhaben. Eine Möglichkeit mehr, um in die verspielte Welt von Star Wars einzutauchen und dringend empfohlen auch für die, die glaubten, zwischen Corellian und Tantooine schon alles zu kennen. PRM





KURZINFO

Name:	X-Wing vs. Tie Fighter
Inhalt:	Action, Raumkampf-Simulation
Hersteller:	LucasArts
Vertrieb:	Funsoft, Kaarst
Preis:	89,95 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM, Soundkarte, Joystick
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, Netzwerk oder Internet

EXTREME ASSAULT

Angriff

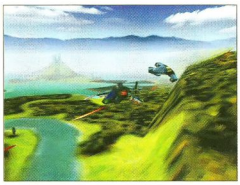


Der Kampfhubschrauber Sioux F-23 ist die neuste Entwicklung irdischer Militärs der nahen Zukunft. Kaum tritt er in die Testphase ein, bietet auch schon eine Invasion garstiger Aliens ausgiebig Gelegenheit, die hochmoderne Kampfmaschine zu erproben. Klingt wie die Story eines völlig banalen Actionshooters, oder? Ist es aber nicht. Die deutsche Softwareschmiede BLUE BYTE wird ihrem Ruf, meist erstklassige Spiele zu produzieren, mit EXTREME ASSAULT erneut gerecht.



Aus Mülheim an der Ruhr zogen einst die Siedler in die weite Welt hinaus – ein eher bedächtiges, beschauliches Spiel. Schleichfahrt war schon um einiges aggressiver, aber mit EXTREME ASSAULT erreicht Blue Byte einen neuen Höhepunkt in Sachen schneller, harter Action – und das nicht nur innerhalb des eigenen Labels.

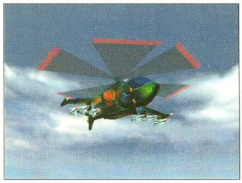
Ohne lange Vorreden und tagelanges Handbuchstudium steigt der Spieler in den Helikopter, und die erste Mission beginnt nach einem kurzen Briefing. Die ersten beiden Einsätze – einer gegen zwei Helikopter und einer gegen einen Bodenkonvoi – sind schnell erledigt und dienen nur der Eingewöhnung. Aber schon die dritte Mission, eine Geiselbefreiung, hat es in sich, und auch die weiteren ca. fünfzig, die sich auf sechs Kapitel verteilen, bringen den Piloten (oder Panzerfahrer) oft an seine Grenzen. Pausen sind nur mit der Pausentaste zu erreichen, bei Beginn einer Mission



sind die Gegner meistens schon in Schußweite. Ein reinrassiges Actionspiel also, in dem für taktische Überlegungen eigentlich nur Zeit ist, wenn man gerade eine Mission versiebt hat und einen Moment ausruht, bevor man den nächsten Versuch unternimmt. Selbst Ladezeiten gibt es kaum, da nur zwischen den sechs Kapiteln länger als ein paar Sekunden nachgeladen werden muß. Haben Sie tatsächlich alle Missionen geschafft, bleibt immer noch ein Spiel zu viert im IPX-Netzwerk, entweder zwei gegen zwei oder jeder gegen jeden.

Feuerwerk der Farben

Das beeindruckendste an Extreme Assault ist die geniale Grafikengine, mit der sowohl das Spiel als auch die kurzen Zwischensequenzen dargestellt werden. Videoclips sind überflüssig, denn die sechs riesigen, dreidimensionalen Einsatzgebiete in SVGA und Hi-Color sind beeindruckend genug. In Schluchten, Höhlen, Eiswüsten und anderen Gegenden tummeln sich zahlreiche, komplett texturbelegte dreidimensionale Objekte, die alle am Spiel teilhaben, sprich: zerstört werden können, ob das nun erforderlich ist oder nicht. Die Gegner sind phantasievoll gestaltet und finden sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Über den Landschaften wabert realistisch wirkender Nebel; riesige Explosionen, Rauchfahnen und Laserfeuer warten mit gelungenen Transparenzeffekten auf, und beim Anblick mancher Gebäude oder Canyons bleibt einem schier die Spucke weg. Die ganze Pracht läßt sich aus verschiedenen Perspektiven genießen, von denen sich aber nur die Cockpit-Ansicht als sinnvoll erweist.



Das alles läuft ab einem Pentium 133 in erstaunlicher Flüssigkeit ab – ohne 3D-Grafikkarte und ohne MMX, wenngleich letztere Technologie durchaus unterstützt wird. Für schwächere Rechner werden zwei übersichtliche Menüs geboten, mit denen sich die verschiedensten Auflösungen, Farbtiefen, Objektdetailstufen und mehr einstellen lassen, bis ein guter Kompromiß zwischen Grafikqualität und Spielgeschwindigkeit gefunden ist.

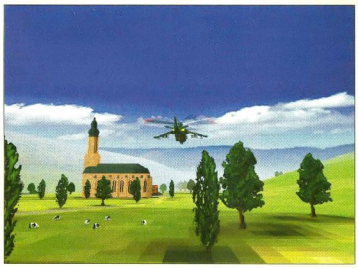
Die Grafikengine von Extreme Assault ist also nicht nur schneller als die meisten vergleichbaren (vergleiche z. B. Comanche 3, S. 40), sondern auch sehr flexibel. Hohe Anforderungen stellt Extreme Assault



des Sioux



nur an den vorhandenen Arbeitsspeicher – 16 MB RAM werden als wenig betrachtet und führen zu reichlichem Auslagern auf die Festplatte.

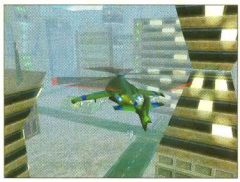


Keine Diskussion!



Wer Schleichfahrt kennt, mag vielleicht auch von Extreme Assault eine ausgedehnte Story erwarten. Nichts da! Extreme Assault kommt sofort zur Sache, zwischen den Missionen gibt es wirklich nur das Briefing und die Anflugszene zu sehen. Keine Gespräche, keine Ausrüstungsbildschirme, keine Videos – nur Action pur. Die Missionen gewinnen ihre Schwierigkeit ebenfalls eher durch die Anzahl, Feuerkraft und Plazierung der Gegner, nicht durch Aufgaben wie gezielte Sabotage oder Infiltrierung. Auch gegen Bäume oder Berge darf der Sioux ruhig mal prallen, er nimmt dabei nur wenig Schaden. Schließlich versteht sich Extreme Assault mit seiner einfachen Steuerung und dem fast ohne Verzögerung reagierenden Heli nicht als Simulation. Der Hubschrauber wird auch nicht gezielt mit bestimmten Waffensystemen ausgerüstet. Vielmehr gilt es, während der Missionen im bewährten Actionstil Powerups wie Schildenergie, Munition und Zusatzwaffen einzusammeln. Auch in den Panzermissionen ändert sich daran nichts. Dem Panzer stehen die gleichen sechs Waffensysteme, die jeweils aufwertbar sind, zur Verfügung.

All dies bedeutet aber nicht etwa, daß Extreme Assault keinen hohen Schwierigkeitsgrad hat. Es sind vier Stufen wählbar und schon in der zweileichtesten kann kein Pilot es sich leisten, lange auf der Stelle stehen zu bleiben, sonst wird der Sioux ruckzuck vom Himmel geholt. Blue Byte hatte dabei eine neue Idee, wie der Spieler für seine Leistungen belohnt wird: nur in den beiden höchsten Schwierigkeitsgraden sind alle sechs Einsatzgebiete erreichbar, in den beiden unteren ist nach zwei bzw. vier Kapiteln Schluß. Gespeichert wird übrigens nur zwischen den Missionen, die aber auch beim elften Neustart noch Spaß machen.



Fazit

Auf der Suche nach der optimalen Kombination aus schneller Action und beeindruckender Grafik ist EXTREME ASSAULT zur Zeit die erste Wahl. Wer aber auf eine fesselnde Story, ein ausgedehntes Hintergrundszenario und etwas taktischere Action Wert legt, ist z.B. mit Blue Bytes Unterwasserspektakel besser bedient. KH

KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Extreme Assault
Inhalt:	3D-Action, Helikopter und Panzer
Hersteller:	Blue Byte, Mülheim
Preis:	ca. 90 DM
System:	486 DX/4–100, 8 MB RAM, VESA-kompatible Grafikkarte, CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, 110 MB freier Festplattenspeicher, Soundkarte, Joystick

COMANCHE

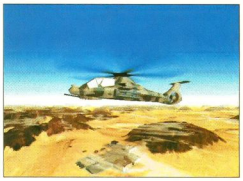
Voxel-Wunder

NovaLogic, die Spezialisten für militärische Simulationen, haben sich lange Zeit gelassen. Aber jetzt ist es soweit – der RAH-66 Comanche fliegt wieder. In den knapp vier Jahren seit dem ersten Teil hat sich einiges getan. Nicht nur die Grafik hat sich immens verbessert, der Comanche hat auch einen deutlichen Schritt vom Action- zum Simulationslager gemacht.

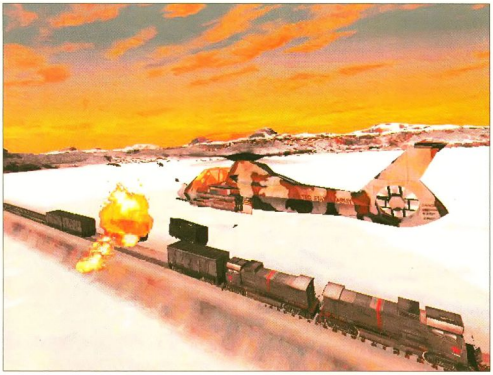


Als 1993 der erste Teil von NovaLogics COMANCHE erschien, hinkte die Realität noch hinterher: der RAH-66 hatte in Wirklichkeit den Boden noch nie verlassen. Jedenfalls gab es weder von den Entwicklern Boeing und Sikorsky noch von der US-Army bestätigte Berichte über Testflüge. COMANCHE war damals also Science Fiction, und auch die grafischen Möglichkeiten des Voxel Space schlugen alles bisher dagewesene. 1995 erschien mit WEREWOLF vs. COMANCHE der zweite Teil. Die schnelle aber grobkörnige Grafik galt aber nun als veraltet, und Simulationsfreaks lachten weiterhin über Comanche, da es z. B. ungestraft möglich war Berge zu rammen.

COMANCHE 3 geht von völlig veränderten Grundvoraussetzungen aus. Erstens fanden 1996 die ersten bestätigten Testflüge mit dem RAH-66 statt, zweitens hat die Grafik des Voxel Space 2 nichts mehr mit den groben Bauklötzchen vergangener Zeiten gemein. In die Entwicklung des dritten Teils konnten nun die Erfahrungen wirklicher Comanche-Piloten einfließen, das Flugverhalten des Helis orientiert sich stärker an der Realität und die Grafik ist fast fotorealistisch detailliert. Kurzum, ein komplett verändertes, verbessertes Spiel. Eine nicht so positive dritte Änderung muß allerdings auch erwähnt werden: NovaLogic scheint einen Pentium 133 mit 32 MB RAM als langsamen Rechner anzusehen – ein krasser Gegensatz zum ersten Teil, der bereits auf einem 386er gut spielbar war. Die optimale Auflösung von 800 x 600 Pixeln und allen Objektdetails ist auf realexistenten Rechnern fast unspielbar, selbst ein P200 produziert nur noch langsame



Ruckelgrafik. Auf einem P166 läuft die immer noch sehr ansehnliche Einstellung 640 x 480 recht flüssig, aber spätestens unterhalb der 100-MHz-Grenze muß auf VGA gedrosselt werden, und das sieht dann wenig besser aus als COMANCHE 1.



Im Tiefflug

Das gutmütige Flugverhalten und die extreme Wendigkeit des Comanche entsprechen weitestgehend der Realität. Schließlich wurde bei der Entwicklung des RAH-66 besonders darauf geachtet, dem Piloten möglichst viele Aufgaben abzunehmen, damit er sich hauptsächlich auf das Kampfgeschehen konzentrieren kann. COMANCHE 3 ist daher, wie seine Vorgänger, problemlos mit einem Joystick und ein paar Tasten der Tastatur bedienbar. Mal

eben gegen ein paar Berge zu prallen oder im Sturzflug zu landen, sollte man sich allerdings verkneifen, solche Arcade-Mätzchen werden nicht mehr toleriert.

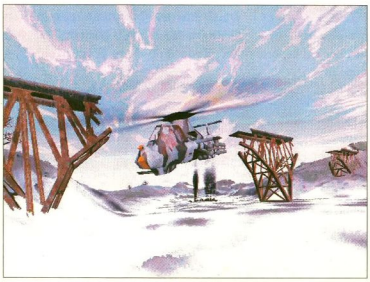
Es empfiehlt sich trotzdem, den Comanche flach zu halten und Täler oder Canyons als Flugrouten zu wählen. Ein Helikopter profitiert hauptsächlich davon, sich unentdeckt seinem Ziel zu nähern, kurz aus der Deckung aufzutauchen und nach dem Abschuß von ein paar Raketen wieder zu verschwinden. Der Pilot, der sich daran nicht hält, wird schon bald von seinem Bordcomputer den Anflug von Lenkraketen gemeldet bekommen und dann ist guter Rat teuer. Für waghalsige Ausweichmanöver ist der Heli zu langsam, also hilft nur schnelles Abtauchen hinter dem nächsten Hügel – falls einer in der Nähe ist. Die beste Lösung ist natürlich, den Wingman vorauszuschicken, um Raketenstellungen zu eliminieren, wenn die Mission einen computergesteuerten Kameraden vorsieht, was aber nicht immer der Fall ist.

Das Design der 32 Missionen (zusätzlich 6 Trainingsflüge) ist abwechslungsreich, was schon mit den Landschaften der Einsatzgebiete beginnt. In grünen Hügeln, Eis und Schnee oder in der Wüste warten verschiedene Aufträge. Mal gilt es, die eigene Basis zu beschützen, dann den Nachschub der anderen Seite lahmzulegen oder eigene Brücken zu zerstören, damit der Feind sie nicht nutzen kann. Gegner des Comanche sind sowohl Panzer und feindliche Helikopter als auch Düsenjets und unbewaffnete Züge oder Lkws. Innerhalb einer Operation, bestehend aus 8 Missionen, steigt der Schwierigkeitsgrad allmählich an, so daß Anfängern der Einstieg möglich ist, gegen Ende aber auch Profis gefordert werden.



Militärischer Realismus

Ganze sechs Piloten hatten bisher die Ehre, den RAH-66 testen zu dürfen. NovaLogic hat sie alle interviewt, um ihre Erfahrungen in das Spiel einfließen zu lassen. Das Flugverhalten des Comanche dürfte also so realitätsnah wie möglich sein. Auch die Waffensysteme verhalten sich etwas realistischer als der PC-Spieler es bisher gewöhnt war. Es mag zunächst seltsam anmuten, wenn die gelenkte Boden-Luft-Rakete „Hellfire" sich ganz und gar nicht geradlinig auf ihr Ziel zubewegt, sondern erst einen hohen Bogen beschreibt, bevor sie sich aus dem Himmel auf ihr Opfer stürzt. Dieses Verhalten entspricht aber exakt der Realität, und sein Sinn ist nicht von der Hand zu weisen: es ist bei dieser Flugbahn fast völlig unmöglich, Deckung vor der Hellfire zu finden.



Die Flugabwehrrakete „Stinger" überrascht den PC-Piloten zunächst durch eine gewisse Verzögerung zwischen Knopfdruck und Abflug. Sie fällt erst aus ihrer Verankerung, bevor sie sich Richtung Ziel bewegt. Man sollte sie daher nicht benutzen, wenn der Comanche gerade in wenigen Fuß Höhe schwebt. Der gelungene Sound, der rege Funkverkehr und die detailliert gestalteten Gegner und Ziele tragen ihr übriges zu dem Gefühl bei, tatsächlich im Cockpit eines Comanche zu sitzen.

Fazit

COMANCHE 3 ist sowohl Action- als auch Simulationsfans zu empfehlen – vorausgesetzt die nötige Hardware ist vorhanden.

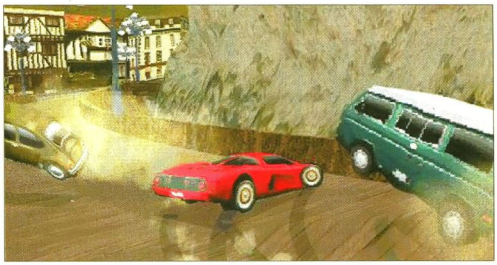
KURZINFO

Name:	Comanche 3
Inhalt:	Helicoptersimulation, Action
Hersteller:	NovaLogic
Vertrieb:	Electronic Arts, Aachen
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium, 16 MB RAM, CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, Soundkarte, Joystick

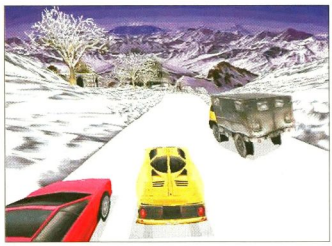
NEED FOR SPEED II

DUELL DER GIGANTEN

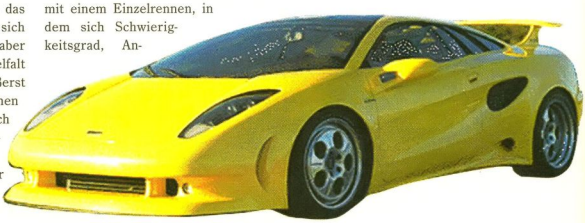
Motorenlärm, Benzingeruch, quietschende Reifen, PS-strotzende Boliden – da wird jeder Rennsportfan schwach! Vor allem, wenn es sich um solch unerschwingliche Traumwagen wie den Ferrari F50 oder den Lotus GT1 handelt. Sollten Sie also zu denjenigen Zeitgenossen gehören, für die die Faszination Auto nicht schon bei Golf oder Corsa aufhört, dann lohnt sich hier wohl eine kleine Testfahrt.

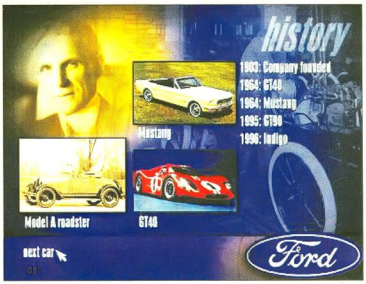


Die schlechte Nachricht zuerst: hochgezüchtete Technik und umwerfende Optik haben nicht nur im Rennsport ihren Preis. NEED FOR SPEED II fordert einen Hardware-Tribut, der sich gewaschen hat. Die Entdeckung der Schnelligkeit ist erst ab einem Pentium 90 möglich, für kompletten Genuß der 3D-Grafik sollte aber schon ein 166er mit 32 MB RAM in der Garage stehen. Neuere Errungenschaften der Hardware wie 3D-Grafikkarten oder MMX sind nicht erforderlich, werden andererseits aber auch wenn vorhanden nicht unterstützt. Insgesamt ist die Grafik im Vergleich zum ersten Teil deutlich langsamer geworden, und gelegentlich entsteht der Eindruck, daß nicht das Fahrzeug, sondern die Strecke sich bewegt. Dafür wird dem Spieler aber eine angemessene grafische Vielfalt geboten. Sechs opulente und äußerst abwechslungsreiche Rennkurse stehen zur Auswahl, in denen man sich auch abseits der Strecke in völliger 360°-Bewegungsfreiheit tummeln kann. Da werden selbst fatale Fahrfehler noch zum Vergnügen, denn die spektakulären Crashs und Karambolagen sind beeindruckend. Während des Rennens stehen drei verschiedene Perspektiven, beim Abspielen einer Rennwiederholung sogar neun Kamerablickwinkel zur Verfügung. Der Rennmodus läßt sich nach Gusto einstellen. Zum Kennenlernen der einzelnen Wagen und Kurse beginnt man am besten mit einem Einzelrennen, in dem sich Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Gegner und Rundenlängen beliebig einstellen lassen. Als besonderen fahrerischen Reiz kann man ausserdem den normalen Straßenverkehr dazuschalten, das heißt, etliche elende Sonntagsfahrer mit oder ohne Hut gurken als langsame Schnecken auf der Strecke herum.



Richtiges Rennfieber vermitteln dann die Meisterschaftsrunde oder der Knockout-Modus (der Letztplazierte scheidet aus). Zwar sind hier Schwierigkeitsstufe und Anzahl der Runden vorgegeben, aber für ein knallhartes Duell mit den 7 computergesteuerten Gegnern ist allemal gesorgt. Und wer am Ende auf dem Siegertreppchen





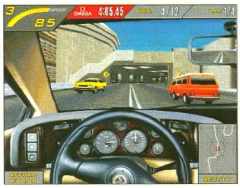
stehen will, muß schon außergewöhnliche fahrerische Leistungen bringen, denn die verschiedenen Kurse und Rivalen bieten das Äußerste an Herausforderung.

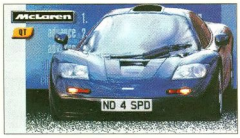
SPEED KILLS?

Das Herzstück von NEED FOR SPEED II sind natürlich die phantastischen PS-Monster, die als fahrbare Untersätze zur Auswahl stehen. Die Unterschiede im Fahrverhalten der einzelnen Wagen kommen deutlich zur Geltung, und da beginnt die Qual der Wahl: Welcher Wagen auf welcher Strecke? Der Beschleunigungsfanatiker wird natürlich sofort zum Ferrari greifen, wer Wert auf gutes Handling legt, ist im Lotus GT1 oder im Ford GT90 bestens aufgehoben, und allen High-Speed-Freaks sei der McLaren F1 wärmstens empfohlen. Zusätzlich können noch Anpreßdruck, Bremsen und Getriebeübersetzung individuell eingestellt werden, so daß am Ende ein maßgeschneidertes Schmuckstück am Start steht. Von der Automatikschaltung sei hier dringend abgeraten, denn nur mit manueller Schaltung ist man in der Lage, das Letzte an Motorleistung herauszukitzeln – aber das versteht sich ja eigentlich von selbst. Wer mehr über die tollen Flitzer wissen will, wird im Schaufenster-Bildschirm voll zufriedengestellt. Man kann Videos und Fotos der Wagen anschauen, sich in historischen Rückblicken der Hersteller kundig machen oder aber andächtig technische Daten studieren und dabei einmal durchrechnen, wieviele Jahresgehälter denn so ein Ferrari oder Jaguar verschlingen würde.

ES RAPPELT AUF DER PISTE

Die einzelnen Rennstrecken beeindrucken durch ihre optische Vielfalt und ihr anspruchsvolles Design. Die wilde Jagd findet an so unterschiedlichen Schauplätzen wie etwa der Mittelmeerküste, dem Hochland Tibets,





dem Outback Australiens oder den Wäldern Nordeuropas statt. Verschneite Serpentinenstrecken, holprige Kopfsteinpflaster, Schotterpisten, Holzbrücken, Schikanen und vieles andere mehr bergen einen nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrad und garantieren Abwechslungsreichtum und lange anhaltenden Spielspaß. Der Sound der diversen Motoren und die anderen Renngeräusche sind überzeugend und machen einfach Spaß. Die Musiktracks sind dagegen eher nebensächlicher Natur und rufen Erinnerungen an den ersten Teil wach. Aber schließlich ist das Röhren von ein paar hundert PS sowieso die schönste Musik.

NEED FOR SPEED II hat natürlich auch die Spieler nicht vergessen, die gerne gegen menschliche Gegner antreten. Die Rennen lassen sich per Modem, im Netzwerk oder auch zu zweit am geteilten Bildschirm austragen. Im Netzwerk können insgesamt acht Fahrzeuge von menschlichen Mitspielern gesteuert werden. Außerdem werden die Thrustmaster-Lenkräder unterstützt. Übrigens, der dauerhafte Genuß von NEED FOR SPEED II soll zu partieller Fahruntüchtigkeit und krassem Fehlverhalten im normalen Straßenverkehr führen... Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Bundesverkehrsminister oder Niki Lauda. MZ



KURZINFO

Name:	Need for Speed II
Inhalt:	Action/Rennsimulation
Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Netzwerk

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

DUNGEON KEEPER

Top Titel!

Dungeon Keeper

Erscheint ca. Ende Juni

Vorbestellung empfohlen!

Deutsche Version

DM 76,99

BULLFROG

CD-ROM

4-4-2 Fußball	DV x59,99
3D Ultra Minigolf	**DA 49,99**
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99
688 Hunter Killer	DV x76,99
Adidas Power Soccer	DA 72,99
Adventure of Lomax	**DA 59,99**
Agent Armstrong	DV x72,99
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Air Warrior II	DV 84,99
Amber u. Lösung	DV 47,99
Amored Fist 2	DV x84,99
Anstoss 2	DV x74,99
Ark of Time	DV 69,99
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.F. Gold Edition	DV 84,99

CD-ROM

Fifa Soccer Manager	**DV 69,99**
Flip Out	DA 49,99
Flottenmanöver	DV 74,99
Floyd	DV x79,99
Flying Corps	DV 79,99
Formel 1 / Psygnosis	DV 82,99
Formula Cart	DA x72,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
G-Nome	DV 69,99
Gex	DA 64,99
Gut`s *N* Garters	DV x69,99
Harvest of Souls	**DV 69,99**
Hattrick Wins	DV x69,99
Have a Nice Day	DV 59,99
HeliCops	**DA 49,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Atlantis	**DV 76,99**
Atomic Bombermann	**DA 59,99**
Banzai Bugs	**DV 57,99**
Baphomets Fluch	DV 69,99
Battle Sport	DA x49,99
Bazooka Sue	DV 79,99
Betrayal in Antara	**DV 79,99**
Bling Edition	DV 44,99
Birthright	**DV 69,99**
Blast Chamber	DV 69,99
Bleifuß 2	DV 54,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99
Carmageddon	**DV 69,99**
Ceasar 2 / Wind.95	DV 54,99
Civilization 2	DV 59,99
Civilization 2 DATA	DV 39,99
Cluedo	DV 72,99
Comanche 3.0	**DA 76,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data	DV 29,99
Conquest Earth	DV x79,99
Creatures Mission-CD	**DV 24,99**
Crow: City o. Angles	DA 74,99
Dark Reign	DV x64,99
Darklight Conflict	DV 76,99
Daytona USA	DV 69,99
Damonworld	**DVx72,99**
Deadly Tide	DV 74,99
Deathdrome	DA x49,99
Delirium	DA x74,99
Der Industriegigant	DV x69,99
Der Planer 2	DV 69,99
Descent I. Undermount.	DV x79,99
Destruction Derby 2	DV 74,99
Diablo	DA 69,99
Die Fugger 2	DV 49,99
Die Siedler 2	DV 64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99
Die Siedler 2 - Übersiedler	**DV 24,99**
Discworld 2	DV 79,99
Dominion	DV x74,99
Dragon Dice	DV x74,99
Dragonheart	DV x69,99
Dschungeltipper	DA 39,99
Dugeon Keeper	**DVx76,99**
Earth 2140	DV 34,99
Ecstatica 2	DV x74,99
Elisabeth 1	DV 69,99
Heroes o. M & Magic 2	DV x74,99
Holiday Island	DV 69,99
Holiday Island DATA	DV 19,99
Hugo 3	DV 39,99
Hugo 4	DV 59,99
Hunter Hunted	DV 69,99
Hunter Killer	DV x76,99
Hyperblade	DV 79,99
IM 1 A/Z Abrams	DV 79,99
Imerium Galactica	DA 79,99
Independence Day	DV 57,99
Interstate 76	**DV 69,99**
Iron & Blood	DV x74,99
Isnogud	DA 49,99
Jack Nicklas 4	**DA 76,99**
Jagged Alliance 2	**DV 74,99**
James Bond Collection	DV 59,99
Jedi Knight	DV 79,99
Kais Power Goo	DV 79,99
Kick Off 97	DV 69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV x57,99
KKND	DV 59,99
Koala Lumpur	**DV 59,99**
Larry 7	DV 79,99
Lands of Lore 2	DV x69,99
Last Express	**DV 76,99**
Links LS	DA 89,99
Links LS Course Coll.1	DA 54,99
Links Ls Course Coll.2	DA 54,99
Links LS Course Coll.3	DA 54,99
Little Big Adventure 2	DV i.V.
Lords of Realms 2	DV 79,99
Lords of Realms 2 Data	DV 29,99
Lost Vikings 2	**DV 67,99**
Magic-Zusammenkunft	DV x74,99
Marathon II	DV 39,99
Marble Drop	DV 39,99
Mass Destruction	**DA 59,99**
Master of Orion II	DV 79,99
M.A.X.	DV 74,99
M.D.K.	DV 79,99
Mechwarrior 3/Mechen.	DV 79,99
Mega Pack 7	DA 84,99
Monopoly	DV 54,99
Monster Trucks	**DA 72,99**
Monster Truck-Madness	DA 74,99
Moto Racer / Win95	DV 76,99
Mutant Pinguins	DA 59,99
Nascar Racing 2	DV 79,99
NBA Jam extreme	DA 69,99

Händleranfragen erwünscht!

Evidence	**DV 79,99**
Exhumed	**DV 74,99**
Extreme Assault	**DV 69,99**
F1 Manager	DV 69,99
F22 Lightning 2	DV 79,99
Fallen Heaven	DV 84,99
Fallout	DA x74,99
Fifa Soccer 97	DV 76,99
NBA Live 97	DV 79,99
Need for Speed 2	DV 76,99
Nemesis	DV 74,99
NHL Hockey 97	DV 76,99
Othello	DV 39,99
Outlaw	DA 74,99
Pandemonium	**DA 69,99**
Pandora Akte	DV 74,99

Unsere Hit`s!



Creatures +Martini Racing +Gravis Game Pad! zusammen nur DM 39,99

Deutsche Versionen



Pandemonium

Deutsche Anleitung

DM 69,99



DARK REIGN

Erscheint ca. Ende Juni

Vorbestellung empfohlen!

Deutsche Version

DM 84,99

Panzer Dragoon	DV 69,99	Steel Panther 2	DV 69,99
PC Games Cheater 2	DV 24,99	**Terradice**	**DV 74,99**
Perfect Weapon	DV x76,99	**Test Drive: Off Road**	**DA 54,99**
Phantasmagoria 2	DV x77,99	T.P. Alley Bowling	DA 76,99
Pinball 97	DA 54,99	The Dig	DV 49,99
POD	DV 74,99	Theme Hospital	DV 76,99
Police Quest SWAT	DA 69,99	Tie Fighter	DV 49,99
Power Chess	**DV 89,99**	Time Laps	DV 69,99
Print Artist 4.0	DV 99,99	Time Warrior	DV 59,99
Privateer 2 Darkening	DV 54,99	Titanic	DV x69,99
Pro Pinball-Timeshock	DA 69,99	Tomb Raider	DV 64,99
Project Paradis	DV 66,99	Toonstruck	DV 69,99
Rallay Racing 97	DV 69,99	**UEFA Cham.Lea. 96/97**	**DV 67,99**
Rallay Racing 97 Data	DA 29,99	US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Realms of the Haunting	DV 79,99	Vermeer	DV 59,99
Rebel Assault II	DV 49,99	Warcraft 2 + Data/Edit.	DV 79,99
Red Baron 2	DV i.V.	WET-S. Empire	DV 74,99
Resident Evil	**DV 72,99**	WWII y. House	DA 69,99
R.I.O.T.	DA 59,99	X-Car	DA x72,99
Risiko	DV 74,99	X-Com : Apocalypse	DV i.V.
Saga of Aces	DA 49,99	X-Wing vs Tie Fighter	DA 74,99
Scarab / Win95	DA 69,99	Yaltuze	DV 39,99
Schleichfahrt	DV 69,99	Yoda Story	DA 29,99
Sentient	DA x72,99	Zombieville	DA x72,99
Sega Rallye	DV 69,99	**Zorck Nemesis Edition**	**DV 79,99**
Sherlock Holmes 2	DV 76,99		
Silent Hunter	DV 69,99		
Silent Hunter Data	DV 29,99		
Sim City 2000 Collection	DV 94,99		
Sim City 2000 Netzwerk	DV 84,99		
Sim Copter	DV 74,99		
Sim Golf	DV 72,99		
Sim Park	DV 58,99		
Slam `n Jam	DA x69,99		
Slam Tilt - Flippet	DA 49,99		
Sonic + Knuckles	DA 49,99		
Speedster	**DA 64,99**		
SSN Tom Clancy	DA 46,99		
Stadt d. verl. Kinder	DV 72,99		
Startfest Academy	DV x79,99		
Star Trek Borg	DA 49,99		
Star Trek Generation	**DV 74,99**		

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
7th Guest	DA 19,99
A-Train	DA 19,99
Aces over Europe	DV 19,99
Aces o.t. Deep	DV 34,99
Across the Rhine	DV 24,99
Albion	DV 29,99
Allen Trilogy	DV 39,99
Amerika	DV 24,99
Ancient Empires	DV 34,99
Armored Fist	DV 29,99
Ascendancy	DV 29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Bad Mojo	DV 24,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV 39,99
Benadh t. Steel Sky	DV 19,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Bleifuß 1	DA 24,99
Blue Byte Collection: - Siedler 1 - History Line 14-18 - Battle Team 2	DV 39,99
Bootscocer	DA 24,99
Carrier Strike Force	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Civil War General	DV 34,99
Colonization	DV 24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV 39,99
Conquerer A.D. 1086	DV 29,99
Conquest Deluxe	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Regret	DV 39,99
Cyberia 1	DV 24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV 29,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Deadalus Encounter	DV 24,99
Der Meister	DV 19,99
Der Patrizier	DV 34,99
Descent 1	DA 24,99
Descent 2	DA 34,99
Down I. t. Dumps	DV x39,99
Dungeon Master 2	DV 24,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Earth Siege 2	DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 29,99
Earthworm Jim Teil 1	DV 29,99
Fantasy General	DV 29,99
Fifa Soccer 96	DV 29,99
Frankenstein I.t.e.o.t.M.	DV 24,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Gene Maschine	DV x19,99
Gene Wars	DV 39,99
Goblins Teil 1 + 2	DV 19,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
Goblins 4/Woodruff	DV 19,99
Golden Gate Killer	DV 24,99
Grand Prix Manager	DV 39,99
Grand Prix Manager II	DV 39,99
Hansa e. Expedition	DV 34,99
Hugo 3	DV 39,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Indy Car Racing 2	DA 34,99
Kings Quest 7	DV 19,99
Lands of Lore	DV 19,99
Larry 6	DV 19,99
Last Dynasty	DV 19,99
Legend Kyrandia 2	DV 19,99
Legend Kyrandia 3	DV 19,99
Lost Eden	DV 19,99
Magic Carpet 2	DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV 29,99
Mega Race 2	DV 29,99
Might & Magic 3-5	DV 39,99
Mission Force Cyber..	DV x29,99
NBA Jam Tournement	DA 24,99
Needzone	DV 29,99
NHL Hockey 94	DA 9,99
NHL Hockey 96	DV 29,99
Nascar Rac. + Track Pk	DA 39,99
Offensive	DV 29,99
Outpost 1.5	DV 19,99
Pirates Gold	DV 24,99
Pitfall	DV 29,99
Police Quest 4	DV 19,99
Pro Pinball the Web	DA 29,99
Psycho Pinball	DA 29,99
Puppen, Perlen und..	DV x19,99
Ran Soccer	DV 29,99
Rayman	DV 34,99
Rebbel Assault 1	DV 29,99
Red Baron 1	DV x19,99
Sensible World o. Soccer	DA 19,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shattered Steel	DA 34,99
Shivers	DV 19,99
Silent Thunder	DV 34,99
Sim Ant	DA 19,99
Sim City Enhanced	DV 19,99
Sim Earth	DA 19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Sim Farm	DA 19,99
Sim Life	DA 19,99
Sim Tower	DV 39,99
Sim Town	DV 39,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Hulk 1	DA 9,99
Space Hulk 2	DA 39,99
Space Quest 6	DV 19,99
Star General	DV 29,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 39,99
Stonekeep	DV 39,99
Syndicate 2 Wars	DV 39,99
TFX2000	DV 39,99
The Hive	DV 34,99
Tilt	DV 19,99
Time Commando	DV 39,99
To Shin Den	DV 29,99
Torins Passage	DV 19,99
Top Gun: Fire at Will	DV 24,99
Transp. Tycoon deluxe	DV 24,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Ultima 8	DA x29,99
Urban Runner	DV 34,99
Virtua Pool	DA 24,99
Vollgas	DV 29,99
War Wind	DV 29,99
Warcraft 1	DV 24,99
Warcraft 2	**DVx49,99**
Warhammer	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
World Rallye Fever	DA 19,99
Worms	DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X - Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation

Zubehör

Aktivboxen 100 SubWoover	99,99
Aktivboxen 160	59,99
Aktivboxen 240	79,99
Aktivboxen 320 3D	99,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

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

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
I.V. = in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Minenspiel



Appetit-anreger

Die achte Ausgabe der *Bestseller Games Gold* wartet mit einem echten Leckerbissen für Action-Fans auf: DESCENT läßt Sie in finsteren Bergwerkschächten ferner Planeten schnelle und spannende 3D-Action erleben. Ballerspaß par excellence ist garantiert – erfreulicherweise ohne die sonst genreüblichen Blutbäder und Leichenberge.



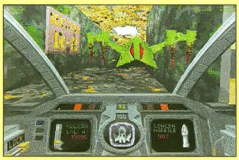
DESCENT erweitert das Repertoire um eine zusätzliche Dimension, die dritte nämlich. Durch die volle Beweglichkeit um 360 Grad gewinnen Ballervergnügen und Spielgeschehen außerordentlich. Zusammen mit der Rasanz und den hohen Geschwindigkeiten, die



DESCENT bietet, wird das Spiel zu einem aufregenden und im wahrsten Sinne des Wortes schwindelerregenden Abenteuer.

Die Steuerung des Gleiters erfolgt am besten und einfachsten per Joystick, ist aber auch mit Maus oder Tastatur möglich. Ein bißchen Übung muß schon sein, denn die dreidimensionale Bewegungsfreiheit und die hohe Geschwindigkeit von Descent sind anfangs etwas verwirrend. Fluggefühl und Steuerung entsprechen den Eigenschaften eines Flugsimulators, wobei man jedoch ständig durch enge Stollen und Gänge manövrieren muß. Um sich überhaupt im Labyrinth der Schächte zurechtzufinden, ist ein regelmäßiger Blick in die 3D-Automap unverzichtbar. Diese dreidimensionale Karte läßt sich beliebig drehen, vergrößern oder verkleinern – natürlich wird nur der Teil der Mine gezeigt, den Sie bereits erforscht haben. Nach anfänglicher Eingewöhnung werden Sie diese Orientierungshilfe zu schätzen wissen.





Der Spielstand läßt sich jederzeit abspeichern, was Frustrationen vorbeugt, wenn man es mit einem besonders hartnäckigen Gegner zu tun hat oder für kurze Zeit aus den Tiefen interplanetarer Minen ins wirkliche Leben zurückkehren muß. Der Abstieg ins Descent-Universum macht jeden Action-Liebhaber süchtig, zumal sich die Dosis dank Netzwerk- und Nullmodemunterstützung jederzeit erhöhen läßt.

Auf der Heft-CD finden Sie eine spielbare Demoversion von DESCENT, deren einzige Einschränkung in der Anzahl der Level und Waffen besteht. Die Systemanforderungen entsprechen



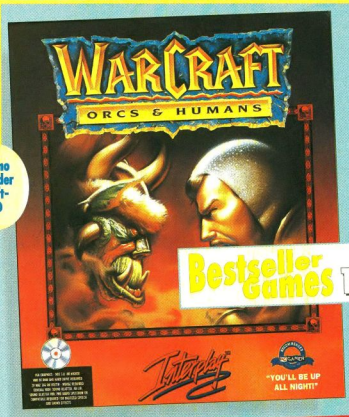


weitgehend denen von ALONE IN THE DARK 3, wer also unser Hauptspiel betreiben kann, sollte auch mit DESCENT keine Probleme haben. Die Installation können Sie vom Programmstarter (s. Seite 5) aus vornehmen oder aus dem Verzeichnis DEMOS\DESCENT direkt starten, indem Sie *INSTALL* eingeben. Eine Kurzanleitung mit Tastenbelegung finden Sie auf der vorherigen Seite, das vollständige Handbuch wird durch den Befehl *VIEW* am Bildschirm angezeigt.



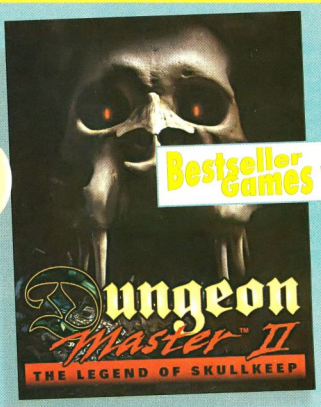
Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Erscheint November '97



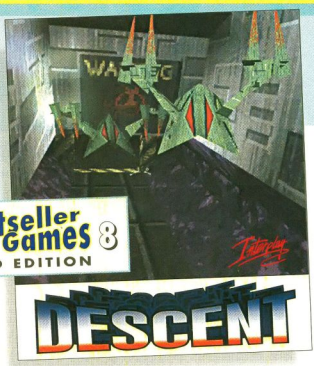
Demo auf der Heft-CD

Erscheint September '97



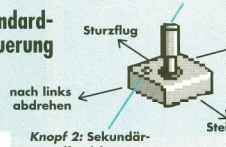
Demo auf der Heft-CD

Erscheint August '97



Demo-Version auf der Heft-CD

Standardsteuerung



Tastatur

Flugsteuerung

← ↓ → ↑	oder Ziffernblock	Drehung des Schiffs
A		Vorwärts
Z		Rückwärts
Q	oder 7 Home	Nach links wenden
E	oder 9 Pg Up	Nach rechts wenden
1 End		Nach links gleiten
3 Pg Dn		Nach rechts gleiten
-		Nach oben gleiten
+ =		Nach unten gleiten
R		Sicht nach hinten (gedrückt halten und loslassen oder kurz drücken)

Primärwaffe wählen

1 !	Laser
2 @	Vulkankanone
3 #	Streufeuerkanone
4 $	Plasmakanone
5 %	Fusionskanone

Sekundärwaffe wählen

6 ^	Erschütterungsrakete
7 &	Lenkrakete
8 *	Bombe mit Näherungszünder
9 (	Intelligente Rakete
0)	Megarakete

Waffen

Ctrl	Primärwaffe abschießen
Space	Sekundärwaffe abschießen
B	Bombe mit Näherungszünder abwerfen

Kurzanleitung Kurzanleitung

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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

Rückseite

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

BESTSELLER GAMES 15 · Alone in the Dark III

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

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- 35 MB Festplattenplatz
- MS DOS V 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte
- 592 KB freier konv. Speicher
- 2760 KB EMS-Speicher
- Soundkarte empfohlen

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie 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 *BG\INSTAL* 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 III

Demos: Descent, Dungeon Master II, Extreme Assault, Interstate '76, Theme Hospital, Warcraft

Patches: MDK, Risiko, War Wind

Shareware: Packprogramme, Hex-Editor

Vollversion: WinCim 2.01 D und 3.01D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder

Bestseller Games 15

BESTSELLER GAMES 15 · Alone in the Dark III

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 15" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Alone in the Dark III

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

Alone in the Dark III 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 III** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Bitte ausfüllen

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Alone in the Dark III** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 15"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

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 15

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

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

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 ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese 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 14,80

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 **komplettes kommerzielles 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!



„Normals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige 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 7 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **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 75,90

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 PREMIUM 1.5 PLUS	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 PREMIUM	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
☐	FG 013	ARCON IT	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 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
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	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 Verrechnungscheck 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.

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

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

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

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

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

☐ [27] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

***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 reguläres Bezugsjahr 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 _____

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

Bitte ausschneiden und einsenden an:

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

ALONE IN THE DARK 3

Der Höhepunkt der legendären Adventure-Trilogie

EIN NEUER SHERIFF IST IN DER STADT... SEIN NAME IST ED! DER SUPERSCHNÜFFLER EDWARD CARNBY IST WIEDER DA!

In diesem Gruseladventure der Sonderklasse zieht es den „Detektiv des Unergründlichen" nach Slaughter Gulch, eine Geisterstadt im Wilden Westen. Dort soll er das Verschwinden der Schauspielerin Emily Hartwood und ihrer gesamten Filmcrew aufklären. Doch ehe Carnby den Fluch von der Stadt nehmen kann, muß er es mit den schießwütigen Cowboy-Zombies, verrückten Goldsuchern und blutrünstigen Untoten aufnehmen, die Slaughter Gulch unsicher machen. Und wieder ist er ganz auf sich gestellt: **ALLEIN IN DER FINSTERNIS.**

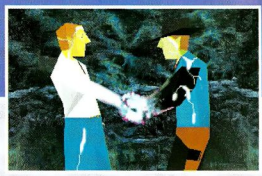
Vollversion auf der Heft-CD

ALONE IN THE DARK 3 vereint die Stärken der beiden Vorgänger und bildet den Höhepunkt der legendären Trilogie von INFOGRAMES. Die Kombination aus der schaurigen Atmosphäre des ersten und dem hohen Actionanteil des zweiten Teils, ergänzt durch eine nie dagewesene Spielgröße, garantiert langanhaltenden Spielspaß. Vorkenntnisse aus den ersten Teilen sind nicht erforderlich, doch die bewährte Tradition wird fortgeführt: geheimnisvolle Rätsel, düstere Schauplätze, gefährliche Duelle und der schaurigschöne Western-Soundtrack garantieren Gänsehaut und Nervenkitzel. Carnby bekommt es mit Alchimie, indianischer Magie und Reinkarnation zu tun, und bei einer seiner zwei Wiedergeburten wechselt er weit mehr als nur die Kleider...











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



- Original CD-Version von INFOGRAMES
- Deutsche Sprachausgabe (mit Soundblaster™- oder kompatiblen Soundkarten)
- Einstellbare Schwierigkeitsgrade
- 60 furchteinflößende 3D-Charaktere
- 270 stimmungsgeladene Kulissen
- Audio-Soundtrack von CD
- Wahlweise unter DOS oder Windows 3.1/95 spielbar
- Ausführliche Spielanleitung im Heft
- Inklusive Cheat und Komplettlösung von Hintshop und CPS Heidak



Systemanforderungen:
IBM-PC kompatibler 386DX33 mit 4 MB RAM • MS-kompatible Maus • 592 KB konv. Speicher, 2,5 MB EMS-Speicher • 35 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

Multimedia Joker 2/95: 73%

PC Games 3/95: 85%, PC Games Award

PC Player 3/95: „Liebhaber der ersten Folgen des Grusel-Melodrams ... werden nicht enttäuscht sein."

PC Spiel 3/95: „Der bisher spannendste Teil der Trilogie."

Play Time 3/95: 81% Fun, „...man kann AITD 3 als gelungene Fortsetzung bezeichnen."

Power Play 3/95: 73%, Gut