TREND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12 99 DM

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 16
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,–
Lfr 268,–
HFL 15,–

The Legend of Skullkeep™

Dungeon Master™ II

FTL

Virengeprüft

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

INKLUSIVE KOMPLETTLÖSUNG

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE VOLLVERSION

Interplay

BY GAMERS, FOR GAMERS.™

4 344023 312990 16

Bestseller Games

DUNGEON MASTER II – VOLLVERSION AUF CD-ROM!

Produktion: STYLE OF THE ARTS, GmbH · Tel. 0180 - 501 11 00



Redaktions Master 1

DIE LEGENDE VON DER URLAUBSREISE

Nachdem in der letzten Ausgabe Kollege Hohage die Seite drei vertretungsweise gefüllt und mit seinem leicht verfremdeten Konterfei geschmückt hat, habt Ihr's jetzt wieder mit mir zu tun – und mit einem freilich sehr stark verfremdeten Bild. Schön ist er weiß Gott nicht, der Säbelzahnmensch, aber da ich sonst immer auf ein Jugendbildnis zurückgreife, das der tatsächlichen Lebenserfahrung und ihren Spuren nur annähernd gerecht wird, kann ich aus gegebenem Anlaß auch mal die schreckliche Fratze vorzeitigen Alterns präsentieren. Wie man es soweit bringt? Immer schön fettig essen, reichlich Alkohol und andere Genußgifte, bloß keine Ballaststoffe, Vitamine oder Spurenelemente, und in kürzester Zeit sehen wir erst sehr aufgedunsen und dann extrem schlank aus. Um nicht zu sagen knochig. Es gibt natürlich noch andere Wege zu diesem Zustand, aber die machen weniger Spaß.

Zurück zum Ernst des Lebens. Da hat doch in der Ausgabe 15 unser Redaktions Master 2, Kollege Hohage, tatsächlich angedeutet, ich befände mich auf einer Vergnügungsreise in die USA. Da immerhin die wenn auch kleine Chance besteht, daß unsere Buchhaltung oder gar der Chef Hohages Zeilen gelesen hat, und da von dort das Geld für jene Reise kam, sehe ich mich zu einer Gegendarstellung genötigt: Wahr ist, daß ich eine Reise unternommen habe, die hin und wieder sogar Vergnügen bereitet hat, ich leugne es nicht; wahr ist aber auch, daß der Zweck des Unternehmens die offizielle Mission war, auf der E3 in Atlanta potentielle Lizenzgeber zu treffen, um ihnen ein paar Titel für die Bestseller Games abzuschwatzen. Der Erfolg dieser Mission muß selbstverständlich noch geheim bleiben, aber daß der Totenschädel an der Stelle des Redakteursporträts prangt, um dessen verräterische Urlaubsbräune zu verbergen, wäre eine böswillige Unterstellung.



Nachdem hinreichend klargestellt wurde, daß das Redakteursleben eines der schwersten und der sog. „Urlaub" eine gottlob seltene Unterbrechung des geregelten Arbeitsablaufs ist, können wir ja wieder ein bißchen Spaß haben. Mit Leserbriefen, zum Beispiel. Immer wieder werden wir gefragt, warum wir in der Bestseller Games keine Leserbriefecke einrichten. Darauf gibt es mehrere Antworten. Zunächst mangelt es meist am nötigen Platz. Wenn wir gelegentlich, wie auch in dieser Ausgabe, sogar Teile des Handbuchs oder die Lösung auf die Heft-CD verbannen müssen, fände ich es unangebracht, wertvolle Seiten den geschätzten Ansichten der Damen und Herren Leser zu opfern. Nichts gegen Leserstimmen, aber, und das ist schon der zweite Grund, der allergrößte Teil der Einsendungen besteht entweder aus Supportanfragen oder aus Wunschlisten für künftige Titel. Beide sind zwar wichtig und willkommen, aber sicher nicht von öffentlichem Interesse. Und drittens schließlich erscheinen wir in derart großen zeitlichen Abständen, daß wohl kaum jemand so lange auf eine Antwort warten möchte. Deshalb werden wir dabei bleiben, Zuschriften zwar zu beantworten, aber nicht abzudrucken.

Natürlich macht auch der Redaktions Master mal eine Ausnahme, und so kommt es, daß Ronny Förster nun schon zum zweiten Mal in einem Editorial erwähnt wird. Seine Liste mit Alternativlösungen zu ALONE IN THE DARK 3 wollten wir den anderen Lesern nicht vorenthalten.

Richtig, ich hatte ja Spaß versprochen... Holger Wuehr fragt uns in einer Email, was wir von einigen unnennbaren, weil indizierten Spielen halten, und ob wir diesen Titeln nicht eine besondere Reihe namens *Brutality Games* widmen wollen. Tja, Holger, wir hatten mit besagten Spielen jedenfalls mehr Spaß als mit den Indexlisten der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften), auf denen neben schlimmen Machwerken einige unserer Lieblingsspiele verzeichnet sind. Natürlich hätten wir diese Spiele gerne als Titelgame, aber der Bannfluch der BPjS verbietet den Verkauf am Zeitschriftenkiosk, und davon, lieber Holger, leben wir nun mal.

Wovon die Mitarbeiter der BPjS leben, weiß ich nicht, aber sicher ist, daß sie ihre Aufgabe verdammt ernst nehmen und uns nicht nur Holgers Brutality Games vorenthalten, sondern auch die Hersteller zu Spezialversionen für den deutschen Markt zwingen – siehe Carmageddon, Seite 42. Genauso sicher ist allerdings, daß die Patches, die aus entschärften wieder Originalspiele machen, nicht lange auf sich warten lassen; ihr Erwerb kann einen nicht unerheblichen Anteil am Vergnügen haben, das eine Dienstreise ins Land der unzensierten Computerspiele so zu bieten hat.

Peter Stohl

INHALT



Blitzstart 5

Dungeon Master II

Installation und Konfiguration 6

Der Patch 7
Spielstart 8
Die Abenteurerhalle 8
Steuerung der Abenteurer ... 12
Die Magie 17
Das Überleben 20
Die ersten Schritte 23
Spieltips 28
Hintergrundstory 29
Komplettlösung 29
Lösungspläne 31
Umgebungsgesamtplan 38
Liste der Sprüche 38

SPIELVORSTELLUNGEN

Lost Vikings 2
Wikinger im Weltall 39

3D Ultra Minigolf
Im Putter-Paradies 40

Terracide
Tunneltrauma 41

Carmageddon
Cracy Crasher 42

Dungeon Keeper
The Bad, the Ugly and the Keeper 44

VERSCHIEDENES

Editorial 3
Impressum 4
Vorschau auf kommende Ausgaben 26
Leserpost 46
CD-ROM-Cover 47
Lizenzurkunde 50

IMPRESSUM

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

Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), Patrick Meyer (prm), H.-J. Sütterlin (hjs)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, Pearlstr. 1, Tel. (07631) 360-550

Compuserve: GO PEARLSUP

E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com

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

Illustrationen: Manuela Lehmann

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Pearlstraße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-598

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Pearlstraße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

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

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360525, 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: 220.000 Exemplare

Druck: Umschlag: Marco, Turin
Innenteil: 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 BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage für Abonnementwerbung für die Zeitschrift „PC Pannenhelfer", Bonn (Postvertriebskennzeichen: Z13810) bei.

BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6–7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 386DX33 mit 4 MB RAM
- 24 MB Festplattenplatz
- VGA-Ausstattung
- MS-DOS ab V. 5.0 oder Windows 95 im DOS-Modus
- Maus
- empfohlen: Soundkarte

DUNGEON MASTER 2 muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Verzeichnis \DM2 der CD-ROM *INSTALL* ein. Darauf werden Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert. Nach Abschluß der Installation müssen Sie mit *SETUP* das Sound-Setup aufrufen. Lassen Sie Ihre Soundhardware vom Programm identifizieren (Auto-Detect) oder geben Sie alle Werte von Hand ein. Gestartet wird das Spiel im Spielverzeichnis auf der Festplatte durch Eingabe von *DM2*. Nähere Angaben und Hilfe bei Problemen finden Sie auf den Seiten sechs und sieben.

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 DUNGEON MASTER 2 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 weitere 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.

Der Patch

Den offiziellen Patch von Interplay finden Sie im Verzeichnis \PATCH. Er macht das Spiel auch ohne Soundkarte spielbar und behebt Probleme mit einigen Soundblaster-Modellen. Näheres auf Seite acht.

Sonstiges

Einige beliebte Packprgramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Das Verzeichnis \MSMOUSE enthält einen Maustreiber von Microsoft.
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 (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Installation und Programmstart

DUNGEON MASTER 2 läuft unter MS DOS und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Der Betrieb unter Windows ist nicht möglich, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Installation und Konfiguration

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis \DM2. Geben Sie *INSTALL* ein.

2. Sie werden gefragt, auf welche Festplatte DUNGEON MASTER installiert werden soll. Drücken Sie den entsprechenden Buchstaben, gefolgt von RETURN.

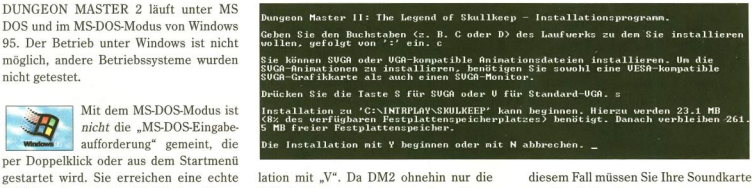
HINWEIS Sie können nur die Festplatte wählen, der Pfad (\INTRPLAY\SKULKEEP) ist vorgegeben. Nach der Installation steht es Ihnen dagegen frei, das Verzeichnis umzubenennen oder zu verschieben.

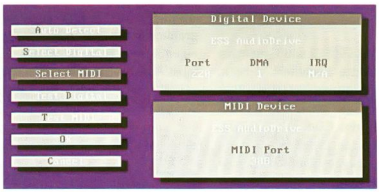
Nun müssen Sie sich für SVGA oder VGA-Auflösung entscheiden. Diese Wahl betrifft nur die Animationen, das eigentliche Spiel bleibt immer in der VGA-Auflösung.

HINWEIS Für den **SVGA-Modus** müssen sowohl die Grafikkarte als auch der Monitor SVGA-kompatibel sein. Falls das nicht zutrifft oder das Spiel abstürzt, beantworten Sie die Frage bei der Installation mit „V". Da DM2 ohnehin nur die VGA-Auflösung nutzt, entgehen Ihnen lediglich die Anfangs- und Endanimationen in SVGA.

Eine SVGA-Installation läßt sich nicht nachträglich auf VGA umstellen. Das Spiel muß gelöscht und neu installiert werden, wenn die SVGA-Option Probleme bereitet.

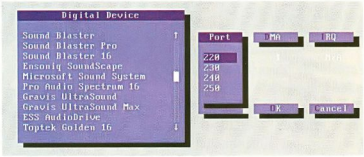
Abschließend wird der benötigte und der freie Platz auf der Festplatte angezeigt. Drücken Sie Y, um die Installation zu beginnen, oder N, um von vorne anzufangen.





Soundkonfiguration

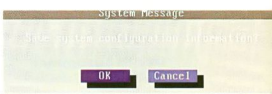
3. Nach der Installation müssen Sie das *Sound-Setup* starten. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte, z.B. mit den DOS-Befehlen
   C:
   CD \INTRPLAY\SKULKEEP
   Geben Sie dort *SETUP* ein



4. Wenn Sie die Option *Auto Detect* wählen, versucht das Programm, selbständig Ihre Soundhardware zu ermitteln. Das funktioniert meistens, kann aber auch zum Absturz führen. In diesem Fall müssen Sie Ihre Soundkarte von Hand eingeben:
   Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf *Select Digital* und *Select Midi*, und drücken Sie jeweils ENTER. Beide Male erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen müssen. Die meisten Modelle verlangen außerdem die Angabe von *Port-Adresse, Interrupt (IRQ)* und *DMA-Kanal*.

HINWEIS Die Bezeichnung MIDI ist irreführend, denn Dungeon Master 2 unterstützt den MIDI-Standard nicht. Gemeint ist die Musikwiedergabe, die nur die FM-Synthese des Soundchips nutzt.

5. Haben Sie für Sound und Musik (Digital und Midi) die richtige Hardware angegeben, können Sie beides testen, indem Sie die Markierung auf die entsprechenden Menüpunkte bewegen und ENTER drücken. Wenn Sie nichts hören oder der Rechner abstürzt, müssen Sie die Prozedur wiederholen; andernfalls können Sie das Setup mit OK beenden und die Speicherabfrage bestätigen.



Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SETUP* erneut auf.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet `C:\INTRPLAY\SKULKEEP`.
2. Geben Sie *DM2* ein. Wenn Sie das Intro schon kennen, kommen Sie mit ESCAPE direkt zum Startbildschirm. Wie es weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite neun.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration

Ob DUNGEON MASTER 2 ausreichend Arbeitsspeicher vorfindet, hängt, wie bei vielen DOS-Programmen, nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten also am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Bootdiskette mit BOOTME

Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für DUNGEON MASTER 2 ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Windows 95



DUNGEON MASTER 2 ist nicht kompatibel zu Windows. Sie müssen Windows 95 zum MS-DOS-Modus verlassen, bevor Sie das Spiel starten. Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Zur Bedienung genügt eine Maus, Sie brauchen daher nur einen Maustreiber für DOS nachzuladen. Dieser Treiber sollte der Maus beiliegen, wenn das nicht der Fall ist, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie DUNGEON MASTER 2 starten.



Wenn nach Beenden von Windows 95 auch kein CD-Laufwerk mehr vorhanden ist, erledigen Sie die Installation einfach unter Windows 95 und wechseln zum Spielen in den MS-DOS-Modus. Falls Sie den mitgelieferten Maustreiber benötigen, müssen Sie auch ihn unter Windows auf die Festplatte kopieren und von dort aufrufen.

Der Patch

Auf der Heft-CD finden Sie im Verzeichnis \PATCH ein offizielles Update von Interplay, das die Unterstützung einiger Soundblaster-Modelle verbessert sowie die Menü-Option *No Sound* hinzufügt. Die **Installation** ist denkbar einfach: Kopieren Sie den gesamten Inhalt des Patch-Verzeichnisses in das DM2-Programmverzeichnis und überschreiben Sie die Originaldateien.

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

  `BLASTER=A220 I5 D1 T4`

  Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

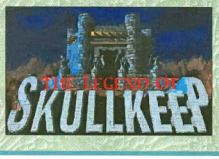
- Wenn Ihr Computer für Windows 95 konfiguriert ist, wird die Soundkarte unter Umständen erst durch den Windows-Start richtig initialisiert. Sie sollten daher zuerst Windows 95 starten und dann zum MS-DOS-Modus verlassen. Einige Karten erfordern eine spezielle Konfiguration für den Betrieb unter DOS – informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

- Wenn Sie **keine Soundkarte** besitzen, sollten Sie den Patch installieren, er fügt der Liste die Option *No Sound* bzw. *No Music* hinzu. Ohne den Patch ist das Spiel auf eine Soundkarte angewiesen.

- Auch Besitzer einer Creative **Soundblaster 16, AWE 32 oder SCSI** sollten den Patch installieren, ohne ihn müssen diese Karten in der Soundblaster (Pro)-Emulation betrieben werden.

Beim Gebiß des Zauberers

Die Aufgabe, die Zo-Link-Maschine zu aktivieren und Dragoth zu vernichten, ist schwierig und wird lange Zeit in Anspruch nehmen. Sie werden zahlreichen Hindernissen, Gegnern und komplizierten Situationen begegnen, mitunter auch vom richtigen Weg abkommen. Die Macht der TechMagie und die größten Helden von Zalk stehen Ihnen bei der Lösung der Aufgabe zur Seite. Reisen Sie durch das Reich, sammeln Sie Erfahrungen, machen Sie Halt in Städten, lösen Sie teuflisch komplizierte Rätsel, doch vergessen Sie nie, daß Zeit kostbar ist. Sie allein entscheiden, ob Zalk fortan in Frieden oder unter der finsteren und zerstörerischen Macht von Dragoth leben wird.



Nehmen Sie sich in acht, denn die Welt von Zalk ist ein gewalttätiger Ort voller gefährlicher und boshafter Kreaturen. Bei der Erfüllung Ihrer Aufgabe werden Sie mehr Feinden als Freunden begegnen: Dragoths Helfer haben den Willen zahlreicher Wesen seinen finsteren Plänen unterworfen. Die Wesen der Finsternis sind mächtig, und die Reinheit Ihres Ziels strahlt wie eine Kerze in der Nacht, die das Ungeziefer anlockt. Achten Sie darauf, daß der Schein nicht erstickt wird, denn das Schicksal der Welt ruht auf Ihren Schultern.

Nun gut, nicht auf Ihren Schultern allein. Bevor Sie sich den ersten Schergen des Bösen stellen, dürfen Sie sich eine Gruppe von Mitstreitern zusammenstellen. Außerdem werden Sie noch einige Hinweise bekommen, wie Sie sich in der Welt von Zalk bewegen und was Sie dort tun und lassen sollten.



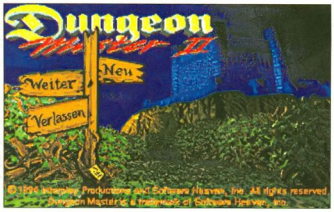
TIP Die Hintergrundgeschichte der *Legend of Skullkeep* befindet sich in verschiedenen Formaten auf der Heft-CD. Näheres erfahren Sie auf Seite 31.

Spielstart

Das Intro-Video können Sie, sobald Sie es kennen, mit ESC überspringen. Danach sehen Sie einen Bildschirm vor sich, der Ihnen mittels eines Wegweisers drei Optionen zur Wahl anbietet.

- **Neu** startet ein neues Spiel, in dem Sie ganz von vorne beginnen.
- **Weiter** bringt Sie zur Liste der gespeicherten Spielstände.
- **Verlassen** beendet das Spiel sofort wieder.

Wählen Sie beim ersten Spielstart also *Neu*, denn Spielstände zum Laden dürften dann noch keine vorhanden sein.



Die Abenteurerhalle

Hier ruhen die starken und tapferen Helden, die Sie auf Ihrer gefährlichen Mission begleiten. Jeder dieser Helden hat besondere Stärken und Schwächen, und der Ausgang Ihrer Mission hängt zu einem großen Teil davon ab, welche Entscheidungen Sie in dieser Halle treffen.

Bewegen der Abenteurer

Unabhängig davon, welches Steuergerät Sie wählen, gibt es sechs grundlegende Bewegungen, die Sie Ihre Abenteurer ausführen lassen können: einen Schritt nach vorn oder hinten, einen Schritt nach links oder rechts,



ohne die Blickrichtung zu ändern, und eine Drehung nach links oder rechts auf der Stelle. Um Ihre Gruppe in eine bestimmte Richtung gehen zu lassen, klicken Sie einfach die Richtungstasten an, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sie können natürlich auch die Pfeiltasten auf der Tastatur verwenden. Mehr Informationen über die Bewegungen und Steuerung der Abenteurer finden Sie ab Seite 14. Was Sie jetzt wissen reicht, um durch die Abenteurerhalle zu kommen.

• Zusammenstöße

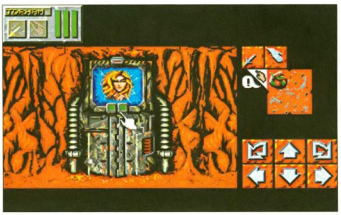
Selbst in der relativen Sicherheit der Halle können Ihre Helden durch achtlose Bewegungen verletzt werden. Versuchen Sie, Ihre Gruppe auf ein Feld zu bewegen, das bereits von einem großen Objekt besetzt ist, dann kriegen die beiden Abenteurer, die dem Gegenstand am nächsten sind, blaue Flecken und beschweren sich durch ein Aufstöhnen. Ein Beispiel: Laufen Sie vorwärts gegen eine Mauer, dann wird den beiden vorderen Helden je ein Schadenspunkt abgezogen; stehen Sie mit dem Rücken zur Mauer und versuchen, sie rückwärts zu überwinden, dann widerfährt den beiden hinteren Helden das gleiche Schicksal. Die beiden anderen Abenteurer nehmen keinen Schaden, da sie sehen, welche Wirkung der Bewegungsbefehl auf ihre Kameraden hat, und rechtzeitig stehenbleiben. Sie sollten sich also jeden Schritt gut überlegen. Zwar ist der Schaden nur gering, doch auch kleine Zwischenfälle schwächen nach und nach Ihre Truppe.



Gegen die Wand laufen bringt nur blaue Flecken.

Wahl der Abenteurer

Und nun die wichtigste Aufgabe im ganzen Spiel: die Wahl Ihrer Abenteurer. Sie können zwar mit weniger als vier Helden ausziehen, doch erscheinen die feindlichen Kreaturen oft in größeren Gruppen, und es ist deshalb hilfreich, einen vollständigen Trupp zu haben, um die Überlebenschancen zu erhöhen. Sie können

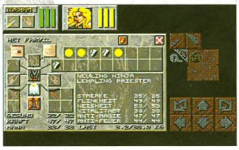


ein Team zusammenstellen, das anfangs entweder besonders geschickt im Kampf oder in der Zauberei oder in beidem ist. Beachten Sie jedoch, daß ein Held, der einmal aufgeweckt wurde, nicht ausgetauscht oder wieder in den Dornröschenschlaf versetzt werden kann. Wenn Sie zu einer Kammer gehen und in sie hineinschauen, können Sie den darin ruhenden Helden sehen. Doch normalerweise verrät der äußere Schein nichts über seine Fähigkeiten. Klicken Sie das Kammerfenster mit dem linken Mausknopf (LMK) an, dann können Sie die Basiseigenschaften und Besitztümer des Helden sehen. Sie kehren wieder vor die Kammer zurück, indem Sie das ☒ oben rechts anklicken oder den rechten Mausknopf (RMK) drücken. Wollen Sie den Abenteurer in Ihre Gruppe aufnehmen, dann wählen Sie einfach den großen Hebel.



Genaues Prüfen der Abenteurer

Bevor Sie den Hebel anklicken, um den Helden aufzuwecken, können Sie seine oder ihre Eigenschaften und Fähigkeiten im Detail ansehen, indem Sie auf das Auge oben links auf dem Schirm klicken. Die angezeigten Informationen beziehen sich



darauf, wie leistungsfähig der Kämpfer ist, und wie schnell er bestimmte neue Fähigkeiten erwirbt.

Um die Gegenstände zu untersuchen, die der Abenteurer bei sich trägt, klicken Sie den entsprechenden Gegenstand an, ziehen ihn auf das Auge und halten den LMK gedrückt. Bedenken Sie, daß der Gegenstand nur aus der Kammer genommen werden kann, wenn der Abenteurer aufgeweckt wird.

Wenn Sie das Mund-Icon anklicken, wird der gegenwärtige Sättigungsgrad des Helden gezeigt. Die Leisten werden mit der Zeit immer kürzer, und früher oder später müssen Sie für Ihre Kämpfer etwas zu essen und zu trinken finden, um die Sättigungsleisten wieder aufzufüllen.

Statistiken – was die Zahlen bedeuten

Jeder Held wird durch mehrere Zahlen beschrieben. Damit können Sie besser entscheiden, welche Helden schnell im Denken, geschickt mit dem Schwert oder stark im Herzen sind. Sie sollten diesen Abschnitt gründlich durchlesen, denn die Hinweise sind bei der Wahl der richtigen Helden eine äußerst wichtige Hilfe.



• Gesundheit (Health)

Dies ist ein Maß dafür, wieviel Schmerz und Leiden ein Abenteurer ertragen kann, bevor er stirbt. Viele Dinge, wie z.B. Monster oder Fallgruben, können dem Helden körperlichen Schaden zufügen. Die erste Zahl beschreibt den aktuellen Gesundheitszustand, die zweite den Höchstwert. Der Gesundheitszustand verbessert sich, wenn der Abenteurer Heiltränke zu sich nimmt, längere Zeit schläft oder einfach durchhält, ohne neuen Schaden zu nehmen. Es dauert im letzteren Fall allerdings sehr lange, bis der Abenteurer wieder voll hergestellt ist.

• Ausdauer (Stamina)

Dies ist die Fähigkeit eines Abenteurers, Müdigkeit zu überwinden. Kämpfe, langes Laufen, das Bewegen schwerer Gegenstände, Hunger und Durst stellen die Ausdauer eines Abenteurers auf eine harte Probe. Sinkt die Ausdauerleiste auf einen Wert unter Null, wird dadurch seine Gesundheit geschädigt und seine Kampffähigkeiten eingeschränkt. Die Ausdauer wird mit der Zeit von selber wieder hergestellt oder etwas schneller, wenn der Kämpfer schläft oder Ausdauertränke zu sich nimmt. Wenn man allerdings halb verhungert oder verdurstet ist, schläft sich's nicht so gut...



• Mana

Dies ist die magische Energie, die der Abenteurer hat, um Zaubersprüche wirksam zu machen. Für jede Silbe eines Zauberspruches wird eine bestimmte Menge Mana benötigt. Man braucht also möglichst viel Mana, um auch die schwieriger Spruchkombinationen auszusprechen. Eine große Menge an Mana ist allerdings wiederum keine Garantie dafür, daß der Zauberspruch auch wirkt, sondern lediglich ein äußerst wichtiger Bestandteil davon. Mana wird durch Schlaf, teure Mana-Tränke, Mana-Blüten oder einfach im Laufe der Zeit wieder aufgebaut.

• Last (Load)



Alle Gegenstände haben ein Gewicht, und jeder Mensch kann, abhängig von seiner Stärke, nur ein bestimmtes Gewicht tragen. Die Werte geben an, wieviel die Figur momentan bei sich trägt und was die größte Last ist, die sie tragen kann, ohne an Ausdauer zu verlieren. Diese Zahlen wechseln während des Spiels ihre Farbe: Eine gelbe Zahl bedeutet, daß der Abenteurer eine schwere Last trägt, die seine Müdigkeit etwas verstärkt. Bei einer roten Zahl schleppt der Held eine für ihn zu große Last, die an seiner Ausdauer zehrt und seine Fähigkeiten stark einschränkt, wenn er auch nur einen Schritt weitergeht. Schwere Rüstungen sind häufig der Grund für diese Überlastung.



Im Kampf ohne Waffen sollte sich dieser Held noch üben

Fähigkeiten und Titel

Jeder Abenteurer verfügt zu Beginn der Mission über bestimmte individuelle Fähigkeiten und kann in eine der folgenden vier Gruppen eingeordnet werden:



Kämpfer: Schmettert seine Gegner mit körperlicher Kraft und Kampfgeschick nieder. Er hat eine besondere Begabung für den Umgang mit schweren Nahkampfwaffen.



Ninja: Kämpft mit kleinen oder auch ganz ohne Waffen und verläßt sich dabei auf Geschwindigkeit und Zielgenauigkeit statt auf nackte Gewalt. Kann auch gut mit Pfeil und Bogen umgehen und ist geschickt im Gebrauch von Wurfwaffen.



Priester: Geschickt im Umgang mit Zaubertränken und Schutzsprüchen. Geistliche Magie konzentriert Mana zu Tränken, Schutzschilden o.ä. und kann der Gruppe immer irgendwie von Nutzen sein.



Magier: Benutzt Mana für zerstörerische Zwecke, setzt also magische Energie frei, statt sie zu konzentrieren. Kann außerdem Licht erschaffen und ist geschickt im Umgang mit Artefakten.

Der Grad der individuellen Fähigkeiten in den vier Bereichen wird durch verschiedene Titel beschrieben. Jeder Charakter Ihres Vierertrupps kann in jedem Bereich die folgenden 14 Stufen erreichen:
Anfänger, Lehrling, Neuling, Arbeiter, Geselle, Handwerker, Fachmann, Experte, LO-Meister, UM-Meister, ON-Meister, EE-Meister, PAL-Meister, MON-Meister
Je mehr Erfahrung Ihre Abenteurer gewinnen, desto höher ihr Titel. Je geschickter ein Kämpfer ist, desto wirksamer sind seine Angriffe mit den Waffen; für den Magier wird es immer leichter, immer kompliziertere Zaubersprüche wirken zu lassen usw.

Die Eigenschaften

Die Eigenschaften und Fähigkeiten der Helden ändern sich mit zunehmender Erfahrung und verbessern die körperlichen und geistigen Fähigkeiten der Abenteurer. Kämpfer, die häufig von ihrem Schwert Gebrauch machen oder mit ihren



Üben, üben, üben – auch wenn kein Gegner da ist

blanken Fäusten kämpfen, haben bald stärkere Arme und schnellere Reflexe und sind ausdauernder. Ähnlich verhält es sich mit der Magie: Je häufiger sie angewandt wird, desto mehr schärft sich der Verstand und desto besser wird Mana umgesetzt.

Kraft (Strength): Dies ist ein Maß dafür, wie stark ein Abenteurer ist. Je höher die Werte, desto mehr kann der Abenteurer tragen, de-



sto weiter kann er werfen, desto schwerere Gegenstände kann er bewegen, und desto mehr Kraft hat er bei einem Kampf. Die erste Zahl gibt den aktuellen Muskelwert an, die zweite den derzeit erreichbaren Höchstwert.

Flinkheit (Dexterity): Eine Kombination aus verschiedenen Eigenschaften, wie z.B. Reaktionsvermögen, Zielgenauigkeit, Schnelligkeit und Muskelkontrolle. Diese Eigenschaft ist für alle Helden wichtig, da sie hilft, körperlichen Schaden zu vermeiden oder zu reduzieren, und die Zielgenauigkeit aller Arten von Waffen beeinflußt.

Weisheit (Wisdom): Ebenfalls eine Kombination aus verschiedenen Fähigkeiten, wie Scharfsinn, magischen Kenntnissen und allgemeinem Wissen. Besonders wichtig für alle, die mit Zaubersprüchen arbeiten, da Weisheit die Fähigkeit erhöht, Wissen zu erwerben und Mana aufzunehmen und zu regenerieren.

Vitalität (Vitality): Beschreibt, wie schnell sich ein Held von Verletzungen erholen, die Ausdauer wiedergewinnen und Giften widerstehen kann. Vitalität hilft, Schäden zu reduzieren und eine schnellere Heilung zu erzielen.

Anti-Magie (Anti-Magic): Die Fähigkeit, Zauberangriffen zu widerstehen. Ist die Zahl für diese Eigenschaft hoch, dann ist der Abenteurer magischen Kräften gegenüber widerstandsfähiger.

Anti-Feuer (Anti-Fire): Die Fähigkeit, Angriffen mit Feuer zu widerstehen. Der Abenteurer erleidet geringeren Schaden, wenn er von Feuer erfaßt wird.

Die Abenteurer

Sie wissen nun, welche Bedeutung die Zahlen haben, und können eine weise Wahl unter den Helden in der Abenteurerhalle treffen. Um Ihnen Zeit zu sparen und die Entscheidung etwas zu erleichtern, sind hier die wichtigsten Informationen zusammengefaßt.

HINWEIS Es werden hier nur jeweils die zwei stärksten Eigenschaften eines Helden angegeben, um die Liste übersichtlicher zu gestalten. Wenn Sie mehr Einzelheiten wissen möchten, klicken Sie in der Halle erst das Portrait des Helden und dann das Augen-Icon an.

Torham Zed (Spielerfigur)

Statistik: Gesundheit 83, Kraft 77, Mana 14
Fähigkeiten: Lehrling Kämpfer, Anfänger Ninja, Neuling Priester, Neuling Magier
Eigenschaften: Weisheit, Flinkheit
Trägt: Dolch, Lederwams, Lederhose, 1 Smaragd, 3 Goldstücke, 1 Silbermünze

1) Kol Del Tac

Statistik: Gesundheit 94, Kraft 36, Mana 0
Fähigkeiten: Lehrling Kämpfer, Neuling Ninja
Eigenschaften: Stärke, Flinkheit
Trägt: Keule, Blaue Hose, 4 Goldstücke

2) Het Farvil

Statistik: Gesundheit 32, Kraft 47, Mana 33
Fähigkeiten: Neuling Ninja, Lehrling Priester
Eigenschaften: Flinkheit, Weisheit
Trägt: Schwarzes Oberteil, Waffenrock, Lederstiefel, 3 Goldstücke, 3 Silbermünzen

3) Equus

Statistik: Gesundheit 95, Kraft 85, Mana 2
Fähigkeiten: Anfänger Kämpfer, Lehrling Ninja
Eigenschaften: Stärke, Vitalität
Trägt: Holzschild, Rumpfpanzer, Elegante Robe, Schwarze Stiefel, Geldschatulle mit 2 Goldstücken, 1 Silber- und 2 Kupfermünzen

5) Cletus

Statistik: Gesundheit 100, Kraft 70, Mana 5
Fähigkeiten: Lehrling Kämpfer, Neuling Ninja
Eigenschaften: Anti-Feuer, Stärke
Trägt: Keule, Illumulett, Lederhose, 1 Goldstück

6) Tresa Vulpes

Statistik: Gesundheit 47, Kraft 67, Mana 17
Fähigkeiten: Lehrling Ninja, Neuling Magier
Eigenschaften: Flinkheit, Anti-Feuer
Trägt: Juwel von Symal, Bandana, Schwarzes Oberteil, Schwarzer Rock, Schwarze Stiefel, 3 Goldstücke

7) Seri Flamehair

Statistik: Gesundheit 43, Kraft 72, Mana 32
Fähigkeiten: Arbeiter Priester, Anfänger Magier
Eigenschaften: Weisheit, Anti-Feuer
Trägt: Sacktuch, Mieder, Sandalen, 3 Silber- und 3 Kupfermünzen

8) Uggo the Mad

Statistik: Gesundheit 88, Kraft 65, Mana 10
Fähigkeiten: Lehrling Kämpfer, Neuling Ninja, Anfänger Magier
Eigenschaften: Stärke, Anti-Magie
Trägt: Keule, Kettenrobe, Blaue Hose, 7 Kupfermünzen

9) Aliaï Mon

Statistik: Gesundheit 65, Kraft 75, Mana 12
Fähigkeiten: Anfänger Kämpfer, Anfänger Ninja, Anfänger Priester, Anfänger Magier
Eigenschaften: Weisheit, Stärke
Trägt: Kettenrobe, Lederhose, Lederstiefel, 2 Goldstücke, 3 Silbermünzen

10) Anders Lightwielder

Statistik: Gesundheit 28, Kraft 47, Mana 36
Fähigkeiten: Neuling Ninja, Lehrling Magier
Eigenschaften: Flinkheit, Vitalität
Trägt: Fackel, Elegantes Robenoberteil, Kettenrüstung, Schwarze Stiefel, 1 Goldstück, 1 Silbermünze



11) Cordain Dawnkeeper

Statistik: Gesundheit 57, Kraft 68, Mana 22
Fähigkeiten: Neuling Kämpfer, Lehrling Priester, Anfänger Magier
Eigenschaften: Anti-Feuer, Anti-Magie
Trägt: Rapier, Kettenrobe, Lederhose, Schwarze Stiefel, Geldschatulle mit 2 Goldstücken und 1 Silbermünze



12) Graen Ozbor

Statistik: Gesundheit 35, Kraft 47, Mana 40
Fähigkeiten: Anfänger Ninja, Neuling Priester, Lehrling Magier
Eigenschaften: Weisheit, Flinkheit
Trägt: Elegantes Robenoberteil, Lederhose, Sandalen, Seil, 1 Goldstück



13) Saros Shadow Follower

Statistik: Gesundheit 72, Kraft 50, Mana 29
Fähigkeiten: Anfänger Priester, Arbeiter Magier
Eigenschaften: Weisheit, Flinkheit
Trägt: Stab, Mantel der Nacht, Lederhose, 1 Goldstück, 1 Silbermünze



14) Jarod Nightwielder

Statistik: Gesundheit 62, Kraft 85, Mana 20
Fähigkeiten: Neuling Ninja, Lehrling Magier
Eigenschaften: Flinkheit, Weisheit
Trägt: Lederhose, 1 Goldstück



15) Odo Alu Kailo

Statistik: Gesundheit 60, Kraft 55, Mana 24
Fähigkeiten: Neuling Kämpfer, Lehrling Priester
Eigenschaften: Kraft, Vitalität
Trägt: Stab, Umhang, Blaue Hose, Sandalen, Wassersack (Bota), Haxe, Flasche (leer), 1 Goldstück, 1 Silbermünze

Steuerung der Abenteurer

Da die finsteren Kräfte der Welt an die Macht drängen, ist schnelles Handeln unerläßlich. Befehle, die über Tod oder Leben, Erfolg oder Mißerfolg entscheiden, müssen ohne das geringste Zögern gegeben und ausgeführt werden, wenn die Mission erfolgreich sein soll. Es gibt vier Kategorien von Befehlen:
Abenteurer, Inventar, Handlungen und Ansichtsbildschirm.

Der Bereich „Abenteurer"



Am oberen Rand des Hauptbildschirms befinden sich bis zu vier Felder, die den Vornamen, die Gegenstände in jeder Hand sowie Leisten für Gesundheit, Kraft und Mana für jeden Helden der Gruppe enthalten.

Abenteurer/Name

Klicken Sie einen Namen mit dem LMK an oder das dazugehörige Abenteurerfeld mit dem RMK, dann erscheint der Inventarbildschirm des gewählten Helden. An jeder anderen Stelle des Bildschirms ruft ein Klick mit dem RMK das Inventar des Anführers auf. Der Name des Anführers ist im Bereich „Abenteurer" gelb markiert.

Abenteurer/Gegenstände



Waffen, Zaubertränke und Artefakte können nur verwendet werden, wenn sie sich in der Hand eines Abenteurers befinden. Die zwei Icons unter dem Namen stellen dar, was der jeweilige Abenteurer gerade in seiner linken und rechten Hand hält. Diese Icons erscheinen auch auf dem Inventarbildschirm. Klicken Sie einen der gehaltenen Gegenstände mit dem LMK an, dann wird er aus der Hand genommen und kann bewegt werden. Durch erneutes Klicken mit dem LMK legen Sie ihn wieder ab.

Abenteurer/Lebensleisten



Die drei Leisten zeigen die wichtigsten Zustände jedes Abenteurers an. Die erste beschreibt den Gesundheitszustand, die zweite die Kraft und die dritte das Mana. Eine volle Leiste bedeutet, daß ein Zustand seinen derzeit möglichen Höchstwert erreicht hat. Die genauen Zahlenwerte finden Sie auf dem Inventarbildschirm des gewählten Helden. Wird ein Gegenstand auf die Leisten fallengelassen (anstatt ihn in eine Hand zu legen), dann verschwindet er und wird automatisch in das erste leere Fach des Inventars aufgenommen. Ist das Inventar des entsprechenden Helden voll, dann müssen Sie einen anderen Platz für Gegenstände finden.

Der Bereich „Inventar"

Klicken Sie einen Namen mit dem LMK an oder drücken den RMK, um den Anführer zu wählen, dann erscheint der Bildschirm, den Sie aus der Abenteurerhalle kennen.

Die Felder für Abenteurer (oben) und Handlungen (rechts) bleiben an der gleichen Stelle, der Ansichtsbildschirm wird jedoch durch den Körper des Helden, seinen Rucksack und die statistischen Informationen ersetzt. Außerdem finden Sie hier folgende zusätzliche Icons: Auge, Mund, Diskette und Schlaf.



Inventar/Abenteurer

Anstelle des Namens und der beiden Hände sehen Sie nun ein Portrait des Helden. Klicken Sie den Namen eines anderen Abenteurers an, dann erscheint dessen Bild mit den entsprechenden Infos. Lassen Sie einen Gegenstand auf eines der beiden leeren Hand-Icons oder auf eine der Lebensleisten fallen, dann wird dieser Gegenstand in das Inventar des jeweiligen Abenteurers aufgenommen. So können Gegenstände schnell zwischen zwei Personen ausgetauscht werden.

Inventar/Hände

Dieser Bereich funktioniert genau wie auf dem Hauptbildschirm.

Inventar/Körper



Hier rüsten sich die Kämpfer, nehmen Waffen und kleinere Gegenstände auf. Die Rüstung ist nur dann wirksam, wenn sie am Körper getragen wird, und Waffen nützen nicht viel, wenn sie tief unten im Rucksack verstaut sind. Sie sollten also Ihr

Kampfgerät an der richtigen Stelle plazieren. Ist ein Abenteurer schwer verwundet, dann kann es sein, daß sich eine oder mehrere Stellen für die Waffenaufnahme rot verfärbt haben und verbunden erscheinen, wenn sie nicht von einem Gegenstand verdeckt sind. Diese Wunden schränken die Fähigkeiten des betreffenden Abenteurers ein und können nicht allein durch Ruhen geheilt werden. Priester haben aber die notwendigen Heilmittel dafür.

Inventar/Rucksack



Hier werden Gegenstände abgelegt und getragen, die zur Zeit nicht verwendet werden. Dieser Platz füllt sich im allgemeinen sehr schnell, was zur Ermüdung des Abenteurers führen kann (Der Zahlenwert „Last" wird erst gelb, dann rot). Sie sollten also häufig nachschauen und die Gegenstände gleichmäßig auf die Gruppe verteilen.

Inventar/Statistik



Eine Beschreibung der Statistiken finden Sie im Abschnitt *Die Abenteurerhalle*. Es gibt jedoch einen wichtigen Unterschied: Anstelle des Hebels, mit dem Sie die Schlafkammer öffnen, erscheinen nun Leisten, die die aktuelle Sättigung mit Nahrung und Wasser anzeigen. Mit der Zeit werden diese Leisten kürzer und kündigen damit Hunger bzw. Durst an. In diesem Fall sollten Sie dem Helden etwas zu essen bzw. zu trinken geben oder schleunigst etwas besorgen, falls Sie nichts im Inventar haben. Gelingt Ihnen das nicht, verfärbt sich die Leiste erst gelb, dann rot, und schließlich läßt die Ausdauer und Gesamtleistung des Abenteurers stark nach. Unten im Bild sehen Sie die Last, die der Held trägt und die er maximal tragen kann.

Inventar/Auge und Mund



Links über dem Körperbereich sehen Sie zwei Ihnen bereits bekannte Icons: Auge und Mund. Klicken Sie das Auge mit dem LMK an und halten den Knopf gedrückt, dann erscheinen hier die Fähigkeiten und Eigenschaften des Abenteurers. Nehmen Sie einen Gegenstand mit der Maus auf, ziehen ihn über das Auge und halten den LMK gedrückt, dann erhalten Sie weitere Informationen über diesen Gegenstand. Beim Anschauen wird Ihnen immer das Gewicht eines Gegenstandes mitgeteilt; schauen Sie einen Beutel oder eine Truhe an, dann sehen Sie deren Inhalt. Bei manchen Gegenständen, wie z. B. Waffen, werden statt dessen ein oder zwei Leisten angezeigt, die die Qualität des Gegenstandes beschreiben. Anhand dieser Leisten kann man bei magischen Gegenständen erkennen, wieviel Mana noch in ihnen steckt.



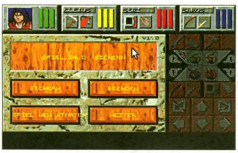
Nahrung, Wasser und Zaubertränke, die auf dem Mund-Icon abgelegt werden, nimmt der Abenteurer zu sich. Ihre Helden können sich allerdings – wie hungrig sie sein mögen – nicht von Felsen oder Waffen ernähren.



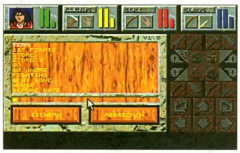
Inventar/Speicheroption



Rechts im Inventarbereich befindet sich ein Disketten-Icon. Bei der Wahl dieses Icons wird das Spiel unterbrochen, und Sie gelangen ins Speichermenü. Wählen Sie *Beenden*, dann kehren Sie direkt zu DOS zurück, ohne den Spielstand zu sichern. *Spiel neu starten* bringt Sie zurück zum Startbildschirm des Spiels; Sie verlassen so also das laufende Spiel, aber nicht das ganze Programm. Mit *Weiter* kehren Sie zurück zum Inventar-Bildschirm.



Mit *Sichern* rufen Sie einen Bildschirm mit zehn Speicherplätzen auf, in denen Sie Spielstände sichern können. Zu jedem Spielstand können Sie eine Zeile mit erklärendem Text eingeben. Außerdem gibt es auf diesem Bildschirm ein weiteres *Sichern*-Icon und ein *Abbrechen*-Icon, das Sie wieder zu den Diskettenoptionen bringt. Um ein Spiel zu sichern, brauchen Sie nur eine Sicherungsposition mit dem LMK anzuklicken, um sie zu markieren. Sie können nun die Beschreibung des Spiels ändern, indem Sie die Zeile unter der Liste anklicken, die alte Beschreibung mit der Rücktaste löschen, die neue Beschreibung eingeben (maximal 31 Zeichen lang, Y und Z sind vertauscht) und danach schließlich RETURN drücken. Klicken Sie dann das *Sichern*-Icon am unteren Rand des Bildschirms an, um das Spiel in der Sicherungsposition zu speichern. Anschließend kehren Sie wieder zum Inventarbildschirm zurück, auf dem Sie vorher das Disketten-Icon angeklickt haben, und das Spiel geht sofort weiter.



Inventar/Schlaf



Das Schlaf-Icon ist eine häufig benutzte Option, bei der sich die ganze Gruppe in einem tiefen Schlaf erholen und die Vorräte an Gesundheit, Ausdauer und Mana auftanken kann. Beachten Sie jedoch, daß dabei die Zeit schneller vergeht, die Fackeln schneller herunterbrennen und die Abenteurer mit geschlossenen Augen nichts sehen können. Sie haben natürlich die Option, die Abenteurer jederzeit aufwachen zu lassen: wenn Sie während des Schlafens auf den Bildschirm klicken, kehren Sie wieder auf den Inventarbildschirm zurück. Sollten sich Monster anschleichen, während Ihr Trupp schläft, wachen die Abenteurer glücklicherweise von selbst rechtzeitig auf.

TIP Legen Sie sich nur in sicheren Ecken zum Schlafen hin, oder sprechen Sie vorher einen geeigneten Zauber, der Ihre Helden bewacht, wenn Sie einen solchen gelernt haben.



Ein Wachdiener sichert Ihre Nachtruhe

Inventar/Sound

Mit dem Noten-Icon gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie die Lautstärke von Musik und Soundeffekten regulieren können.

Der Bereich „Handlungen"

Dieser Bereich enthält zahlreiche Icons, mit denen verschiedene Funktionen ausgelöst werden: Bewegen der Gruppe, Marschbefehle, Wahl des Anführers der Gruppe, Angriffe mit oder Gebrauch von gehaltenen Gegenständen, Richtungswechsel, um Angriffe von der Seite oder von hinten abzuwehren, und Zaubersprüche.

Handlung/Bewegung



Um Richtungen anzugeben, haben Sie zwei verschiedene Möglichkeiten: Sie können die Richtungs-Icons auf dem Bildschirm mit dem LMK anklicken, oder Sie können die Pfeiltasten auf der Tastatur oder auf dem Ziffernblock verwenden.

Handlung/Marschordnung



Jeder Abenteurer in der Gruppe hat ein farbiges Icon, mit dem seine Position angezeigt wird. Die Farbe stimmt mit der seiner Lebensleisten im Abenteurerbereich überein. Um einen Helden an eine andere Stelle zu bewegen, klicken Sie sein Icon an, um es aufzunehmen, ziehen es auf ein belegtes Feld, und setzen es dort ab, indem Sie den LMK erneut drücken. Der neue Abenteurer belegt jetzt dieses Feld, und sein ehemaliger Besitzer zieht auf das freigewordene Feld. Beachten Sie, daß die Icons für die gehaltenen Gegenstände (siehe unten) für jeden Abenteurer sich mit ihm mitbewegt haben. Auf diese Weise können stärkere, besser ausgerüstete Kämpfer im Kampf ihren Platz mit den schwächeren tauschen.



Handlungen/Gruppenanführer

Neben jedem Abenteurer-Icon im Bereich „Handlungen" befindet sich ein graues Dreieck. Indem Sie das Dreieck einfach anklicken, können Sie festlegen, wer die Gruppe anführen soll. Die Hand mit dem ausgestreckten Zeigefinger bewegt sich dann in das angeklickte Dreieck. Der Name des zum Anführer bestimmten Abenteurers erscheint nun gelb markiert.

Der Anführer bestimmt, was mit den Gegenständen im Ansichtsbildschirm geschieht, z. B. welche Gegenstände geworfen und welche Knöpfe gedrückt werden. Außerdem erscheint immer der Inventarbildschirm des Anführers, wenn Sie auf dem Hauptbildschirm den RMK drücken. Alle Abenteurer können zum Anführer berufen werden, mit Ausnahme derer, die im Kampf gefallen sind.



Was hier zu tun ist, bestimmt der Anführer.

HINWEIS Nimmt der Cursor die Form einer Hand an, dann werden Befehle vom aktuellen Gruppenanführer ausgeführt. Ein allgemeiner Befehl, zum Beispiel im Handlungsbereich, wird durch einen gewöhnlichen Pfeil dargestellt.

Handlungen/Gehaltene Gegenstände

Nachdem ein benutzbarer Gegenstand in die Hand eines Abenteurers gelegt wurde, erscheint im Handlungsbereich in der entsprechenden Hand neben dem Icon des Helden ein grauer Umriß dieses Gegenstandes. Ist dieser Umriß nicht zu sehen, dann hat der Gegenstand zur Zeit keine Funktion und ist wahrscheinlich am besten im Rucksack aufgehoben. Eine offene Hand zeigt an, daß sie leer ist. Um einen Gegenstand zu aktivieren, klicken Sie ihn im Handlungsbereich mit dem LMK an. Dabei wird der gesamte Handlungsbereich durch folgendes ersetzt: den Namen des Abenteurers, der die Handlung ausführt, ein X-Icon, mit der die Handlung auf Wunsch abgebrochen werden kann, ein Menü, das die verfügbaren Handlungen anzeigt, und – am unteren Rand – die Option, die Blick- und Aktionsrichtung des gewählten Abenteurers zu verändern.



Klicken Sie die Handlungsleiste an, dann wird die entsprechende Aktion ausgeführt, und es erscheint wieder das normale Handlungsfeld. Sie werden allerdings bemerken, daß sich das Icon für den gehaltenen Gegenstand kurzzeitig verdunkelt. Damit wird angezeigt, wie lange die Ausführung der Handlung in Anspruch nimmt. Ein weit ausholender Schwung mit der Axt dauert beispielsweise länger als ein kurzer schneller Schlag.

Pfeiltasten auf der Tastatur

- ↑ Schritt nach vorne
- ↓ Schritt nach hinten
- ← Drehung der Gruppe nach links
- → Drehung der Gruppe nach rechts

Ziffernblock

- 5 Schritt nach vorne
- 2 ↓ Schritt nach hinten
- ← 4 Drehung der Gruppe nach links
- → 6 Drehung der Gruppe nach rechts
- Ende 1 Schritt nach links ohne die Blickrichtung zu ändern
- Bild 3 ↓ Schritt nach rechts ohne die Blickrichtung zu ändern

Für Sie ist es eine nette Erinnerung, für ihn ein Abschied für immer.



Lebende Tiere wie Papageien, Schildkröten, Schlangen und Chamäleons sind ganz sicher das falsche Souvenir.
Auch der Kauf von Korallen, Schildpattprodukten, Elfenbein und exotischen Pflanzen trägt zum Artensterben bei.
Außerdem können Sie sich strafbar machen, denn gegen die Einfuhr bedrohter Arten gibt es nun ein einheitliches Gesetz in der gesamten Europäischen Union (EU).

Weitere Informationen:
Umweltstiftung WWF-Deutschland
Hedderichstr. 110
60591 Frankfurt
Tel. 069/605 003-42,
Internet:
http://www.wwf.de
Unterstützen Sie den WWF:
Spendenkonto:
Kto.-Nr.: 222 000
BLZ 500 502 01
Frankfurter Sparkasse

WWF
THE LIVING PLANET CAMPAIGN

Europäische Kommission
TRAFFIC EUROPE

HELFEN SIE MIT, DAS NETZWERK DES LEBENS ZU BEWAHREN!



TIP Sie müssen, wenn das Handlungsmenü erschienen ist, nicht sofort handeln. Sie können Ihre Helden durchaus noch herumlaufen lassen und erst später an einer anderen Stelle eine der Handlungen ausführen.

Handlungen/Blickrichtung einzelner Abenteurer



Nach dem Anklicken eines Icons mit einem gehaltenen Gegenstand oder der Wahl eines Zauberspruchs haben Sie die Möglichkeit, den Helden nach links oder rechts zu drehen. Die Handlung, z.B. einen Dolch werfen oder ein Schwert schwingen, wird dann in der gewählten Richtung ausgeführt, anstatt in der, die auf dem Ansichtsbildschirm angezeigt wird. Damit kann die vom Gegner umzingelte Gruppe ihre Angriffe in verschiedene Richtungen ausführen und sich gleichzeitig mit den Schilden gegen Attacken von hinten oder von der Seite schützen. Diese Taktik funktioniert allerdings nur, wenn sich die Gruppe nicht bewegt. Wird ein normaler Richtungsbefehl erteilt, dann wenden sich alle Abenteurer der Gruppe in dieselbe Richtung, nämlich die, die auf dem Ansichtsbildschirm angezeigt wird.

Handlungen/Zaubersprüche



Im Handlungsbereich befindet sich neben jedem Helden ein Icon mit einem Ausrufungszeichen (!). Mit dem Anklicken dieses Icons beginnt die Anwendung von Magie. Alles Weitere wird im Abschnitt „Die Magie" ausführlicher beschrieben.

Der Ansichtsbildschirm

Hier interagieren Ihre Helden mit ihrer Umwelt, drücken z.B. Knöpfe, sammeln Gegenstände ein oder legen sie wieder ab.



Ansichtsbildschirm/Gegenstände

Kleinere Gegenstände, die Sie unterwegs finden, können aufgehoben werden, indem Sie sie einfach mit dem LMK anklicken. Sie dürfen allerdings nicht weiter als ein Feld von dem Gegenstand entfernt sein, sonst kann Ihr Anführer den Gegenstand nicht aufheben. Nach dem Aufheben können Sie den Gegenstand auf verschiedene Arten nutzen: Sie können ihn ins Inventar eines beliebigen Helden oder in seine Hand legen, Sie können ihn wieder an seinen Platz zurücklegen, oder Sie können ihn werfen, indem Sie ihn in der oberen Hälfte des Ansichtsbildschirms „fallenlassen". Dasselbe gilt für Gegenstände, die aus dem Inventar eines Abenteurers herausgenommen wurden.



Unterwegs können Sie außerdem Truhen, Beutel, Köcher und ähnliche Behälter finden. Um in diese Gegenstände hineinzuschauen bzw. die darin liegenden Objekte zu benutzen, heben Sie den Gegenstand wie jeden anderen auf und legen ihn in die Hand eines Abenteurers. Der Gegenstand erscheint daraufhin als gehaltener Gegenstand für diesen Abenteurer. Klicken Sie ihn nun an, um zu sehen, was sich darin befindet. Sie können andere Objekte in geöffnete Behälter legen oder welche herausnehmen, indem Sie das entsprechende Feld anklicken. Manche Behälter nehmen allerdings nur bestimmte Gegenstände auf, wie zum Beispiel eine



Geldschatulle, die nur für Münzen, oder ein Köcher, der nur für Pfeile verwendet werden kann.

Ansichtsbildschirm/Hindernisse



Es gibt verschiedene große Gegenstände, die gedreht werden können, z. B. Tische. Wenn Sie den Hand-Cursor ganz nach links oder rechts an einen Tisch bewegen und den LMK drücken, dann dreht sich der Tisch um 90 Grad. Dadurch können Sie oft Gegenstände auf dem Tisch erreichen, wenn nicht genug Platz vorhanden ist, um den Tisch zu verschieben.

Andere große Objekte können zwar weder gedreht noch aufgehoben, aber bewegt werden. Sie gehen dazu auf das Hindernis zu, klicken es mit dem LMK an und halten den LMK gedrückt. Dabei darf der Cursor nicht von einem Gegenstand belegt sein. Die Richtungs-Icons im Handlungsbereich haben nun ihre Farbe geändert, um anzuzeigen, daß das Hindernis





jetzt bewegt werden kann. Wenn Sie nun bei gedrücktem LMK die Maus bewegen, beginnt das Richtungs-Icon zu blinken, welches der Richtung entspricht, in der Sie das Objekt gerade bewegen. Entspricht diese Richtung Ihren Wünschen, dann drücken Sie den LMK erneut, um die Handlung abzuschließen. Ziehen Sie den Mauspfeil über den Rand des Ansichtsbildschirms, dann wird die Handlung abgebrochen, und die

Icons nehmen wieder ihr ursprüngliches Aussehen an. Es kann vorkommen, daß ein Hindernis nicht in einer bestimmten Richtung bewegt werden kann, weil sich dort zum Beispiel ein weiteres Hindernis befindet. In diesem Fall blinkt der Pfeil für die entsprechende Richtung nicht auf. Da es Ihr Trupp ist, der das Objekt bewegt, folgt er der Bewegung und positioniert sich beim Abschluß des Vorgangs automatisch an der Stelle, von der Sie den Gegenstand wegbewegt haben.

Ansichtsbildschirm/Schalter und Knöpfe



Die meisten Türen haben einen Schalter, mit dem sie geöffnet oder geschlossen werden, indem Sie den Schalter mit dem LMK anklicken. Rührt sich nichts, dann brauchen Sie wahrscheinlich einen Schlüssel. In diesem Fall sollten Sie nach einem Schlüsselloch suchen und, wenn Sie es gefunden haben, den passenden Schlüssel hineinstecken. Es muß aber der richtige sein, denn alle anderen passen nicht. Um den Schlüssel wieder herauszunehmen, klicken Sie ihn erneut an. Die meisten Türschalter funktionieren jedoch nur, während der Schlüssel im Schloß steckt.

Ansichtsbildschirm/Beleuchtung



Die Welt, in der Sie sich bewegen, ist rauh und finster. Selbst dem Tageslicht gelingt es nicht, sich einen Weg durch die brausenden Gewitterstürme zu bahnen. Manche Gebiete werden durch Fackeln und Laternen an den Wänden erleuchtet, doch um richtig sehen zu können, müssen Sie eine zusätzliche Lichtquelle mitnehmen. Wirklich wichtige Gegenstände und Hinweise sind oft in der Dunkelheit versteckt.





Anfangs sollten Sie Fackeln von den Wänden nehmen oder einen einfachen Stab mit Lichtzauber benutzen. Später, wenn Ihr Trupp Magieerfahrung gesammelt hat, können Sie Lichtzauber sprechen und haben so die Hände für andere Dinge frei.

Die Magie



Die Wege der Magie sind lang und anstrengend. Doch wer sie beschreitet und der Bedeutung von Geist und Mana Beachtung schenkt, der wird reich belohnt werden. Es dauert lange Zeit, sich die Mächte der Magie untertan zu machen. Hat man sie jedoch in der Gewalt, eröffnen sich fast unendliche Möglichkeiten – für gute wie für böse Zwecke.

Voraussetzungen

Um magische Kräfte einzusetzen, muß ein Held drei Eigenschaften haben: Mana, Übung und das Wissen um die wirksamen Formeln. Fehlt ein Bestandteil dieses mystischen Dreiecks, dann bleiben dem willigen Abenteurer die Wege der Magie verschlossen.

Mana



Selbst für den einfachsten Zauberspruch muß ein Abenteurer die Geheimnisse des Mana kennen. An der Menge Mana kann man gut erkennen, wie es um Zauberkräfte eines Charakters bestellt ist. Je weiter das Studium der Magie fortgeschritten ist, desto mehr Mana steht einem Helden zur Verfügung. Um eine Zauberformel auszusprechen, wird eine bestimmte Menge Mana benötigt, denn die Verwendung eines jeden Symbols verbraucht einen festgelegten Betrag. Anfänger können also nur einfache Sprüche verwenden, bis sich ihr Wissen erweitert hat.

Übung

Eine große Menge Mana ist keine Garantie dafür, daß ein neuer Zauberspruch sofort Wirkung zeigt, selbst wenn der Ausübende mit ähnlichen Sprüchen bereits vertraut ist. Jede Formel erfordert Übung in abgeschwächter Form, bevor sie mit ihrer ganzen Macht ausgesprochen werden kann. Das erfolgreiche Aussprechen eines Zaubers steigert die Erfahrung wesentlich schneller als das andauernde und ergebnislose Wiederholen korrekter Kombinationen zu schwieriger Sprüche. Ein Magier, der zum ersten Mal einen mittelmäßig starken Blitz schleudern will, wird wahrscheinlich nicht erfolgreich sein. Versucht er es erst einmal mit schwächeren Blitzen, sind seine Erfolgsaussichten wesentlich größer.



Sobald Sie eine wirksame Formel gelernt haben, lassen Sie Ihre Helden diese des öfteren sprechen, auch wenn gar kein Anlaß besteht. Sie werden zwar jedesmal Mana verbrauchen, aber nur so gewinnen die Abenteurer Erfahrung und steigen in der Hierarchie der Priester- und Magier-Level auf.



Wissen



Lernende Magier und Priester können zwar mit Symbolen, deren Bedeutung sie nicht kennen, experimentieren, werden aber auf diese Weise viel Mana verschwenden. Vor allem, da ihnen nur selten klar sein wird, ob ein Spruch, der mißlungen ist, nun falsch war oder ihre Erfahrung einfach noch nicht ausreicht. Die meisten magischen Gegenstände und Tränke offenbaren aber die Formel, die ihrer Wirkung zugrunde liegt. Üben Sie zunächst diese Sprüche, wie beispielsweise den Lichtzauber, den der einfache Stab offenbart. Später, mit etwas mehr allgemeiner Erfahrung in der Magie, kann ein Abenteurer versuchen, mit unbekannten Formeln Wirkung zu erzielen.



Priester und Magier

Für geistliche und magische Zauber werden dieselben Symbole verwendet. Die Wirkung des Zaubers bestimmt jedoch, in welchen Bereich er gehört. Zaubertränke, Schutz und Heilkraft gehören

in den geistlichen Bereich, während die anderen Zauber fast alle der Magie zuzuschreiben sind. Dies ist besonders wichtig, wenn ein neuer Zauber zum ersten Mal ausgesprochen werden soll. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein neuer Priesterspruch funktioniert, ist größer, wenn der Priester bereits fortgeschrittene Kenntnisse auf dem Gebiet der geistlichen Zauberei hat. Er muß dagegen erst mehrmals mit schwächeren magischen Anwendungen üben, um die wirklich schwierigen beherrschen zu können.

Magische Karten



Mit Magischen Karten können Priester und Magier die nähere Umgebung ansehen. Die Karten nutzen das Mana der Person, die die Karte liest. Eine Magische Karte wird für den Gebrauch vorbereitet wie eine Waffe und durch Anklicken des Handlungsknopfes aktiviert.



Die Standardkarte zeigt lediglich feststehende Objekte in der Nähe des Spielers an. Es gibt jedoch detailliertere Karten mit verschiedenen Knöpfen am unteren Rand, die spezielle Funktionen aufrufen. Der Knopf ganz links zeigt feindlich gesinnte Wesen als grüne Punkte auf der Karte an. Der Knopf rechts daneben stellt Gegenstände dar, die magische Kraft besitzen, und der dritte Knopf Geschosse, die gegnerische Wesen abgefeuert haben. Sollten Ihre Karte auch einen Knopf rechts oben haben, können Sie einen Späher aussenden.

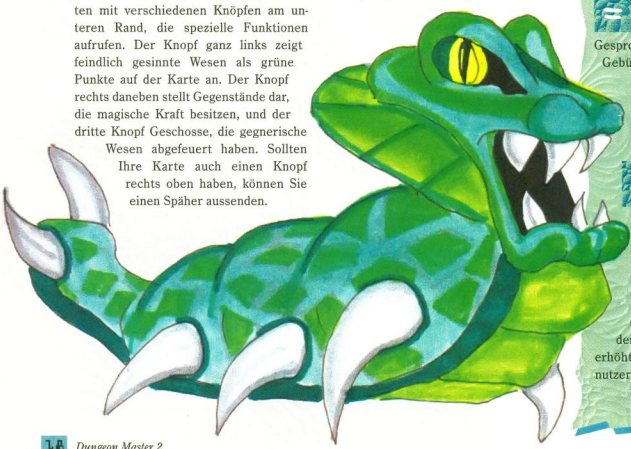
Magische Helfer (Minions)

Magische Helfer sind von Magiern heraufbeschworene Wesen, die für alle möglichen Arbeiten und im Kampf zur Unterstützung herangezogen werden. Diese Helfer werden in drei Gruppen eingeteilt: Träger, Wächter und Kämpfer. Für einen Magier kann sich das Beschwören von Helfern als wichtigste Aufgabe seines Lebens erweisen.

Mittel und Methoden



Die Kraft des Mana ist eine natürliche Kraft, die vom Geist beherrscht wird. Diese Macht kann jedoch nicht durch reine Vorstellungskraft erworben werden. Ein Magier muß dazu die wahre Ordnung der Dinge kennen. Der Geist muß nicht nur das Feuer sehen, das er entfachen will. Er muß seine Natur verstehen und sie in magische Worte fassen können. Ein Zauberspruch besteht aus Symbolen, die sowohl eine Form als auch einen Namen haben. Jedes Symbol muß in der richtigen Reihenfolge rezitiert werden, wenn der Zauber die gewünschte Wirkung haben soll. Die Magie ist jedoch nicht leicht zu beherrschen. Selbst mit einer ausreichenden Menge Mana kann ein richtig ausgesprochener Zauber mißlingen, wenn der Aussprechende nicht genügend Erfahrung hat.



Die Symbole



KRAFT

Die Kraftsymbole stehen am Anfang aller Zaubersprüche. Die anderen Symbole geben den Zaubersprüchen Gehalt, die Kraftsymbole geben ihnen Kraft. Die Schritte zwischen den Kraftsymbolen, angefangen bei LO, dem schwächsten, bis hin zu MON, dem stärksten, sind gleich groß. Die zusätzliche Menge Mana, die man für einen bestimmten Zauber auf dem nächsten Level benötigt, ist also immer die gleiche.



LO reduziert im Gegensatz zu MON die Kraft der anderen Silben im Spruch. Der daraus resultierende Zauber ist schwach, für den neugeweihten Magier jedoch leichter zu kontrollieren.



Auch UM ist ein Symbol der Mäßigung. Der abschwächende Effekt auf andere Silben ist jedoch geringer als der des LO-Symbols. Zaubersprüche mit dieser Stärke erfordern daher etwas mehr Erfahrung, um sie sicher auszuüben.



Das Symbol ON ist ein Zeichen der Harmonie, es will das Gesprochene weder mäßigen noch über Gebühr verstärken. Die natürliche Kraft der anderen Silben im Zauberspruch bestimmt die Stärke der fertigen Beschwörung.



Das Symbol EE leitet sich vom Symbol UM ab. Das gekippte Quadrat balanciert sicher auf einem Punkt und kann sich im Handumdrehen in jede Richtung bewegen. Wo UM mäßigt, verstärkt EE. Wo UM noch vorsichtig tastet, schöpft EE aus der gewachsenen Weisheit und den erhöhten Manavorräten seines Benutzers.

PAL Die Herkunft des Symbols PAL ist ein immer noch umstrittenes Thema unter den Gelehrten. Seine Wirkung auf Zaubersprüche ist besser bekannt: Die Kraft von PAL wird einzig durch die Silbe der höchsten Meister, das MON-Symbol, übertroffen.

MON Das gewaltigste der Kraftsymbole, das mit der Kraft, Berge zu versetzen, verglichen werden kann. Nur geübte Magier beherrschen Zaubersprüche dieser Größe und Kraft.

ELEMENTE



Nach der Kraft wird der Einfluß des Elements beschworen, um dem Zauberspruch Inhalt zu verleihen. Bei zahlreichen nützlichen Formeln benötigt man lediglich Kraft und Element. Für die magische Fackel, einen beliebten Anfängerzauber, wird zuerst die Kraft und anschließend das Element FUL beschworen, um das Licht des Feuers zu rufen. Mit der Zeit sammelt der Anfänger Erfahrungen mit dieser Art Zauber, und er kann immer stärkere Kraftsymbole wählen, um hellere und beständigere Lichtquellen zu erzeugen.

YA Festigkeit und Struktur sind die Hauptbestandteile des Symbols YA, das den elementaren Einfluß der Erde darstellt. YA ist eine nützliche Silbe und die Grundlage vieler Schutzzauber.

VI Wasser ist der wertvollste aller elementaren Einflüsse. Es löscht nicht nur den Durst, sondern verbessert auch die Gesundheit und schenkt Leben. Die Silbe VI erbittet die Hilfe dieses kostbaren Elements.

OH Mit der Silbe OH wird der elementare Einfluß der Luft heraufbeschworen. Das Ergebnis weist dabei häufig die Eigenschaften von Gasen auf.

FUL Die Silbe FUL beschwört die Elementarkraft des Feuers. Sie entzieht der Luft und allen nahen Substanzen Hitze und konzentriert deren Kraft vorübergehend als Flamme in den Händen des Zaubernden. Diese Kraft kann als zerstörerischer Feuerball eingesetzt werden oder durch weitere Silben in abgewandelter Form gespeichert werden.

DES Im Symbol DES brennt die Sonne über der trostlosen Ebene. Diese Silbe, deren Zeichen die hoffnungslose Wüste ist, beschwört das Elend, die Verzweiflung, die Abwesenheit, die Leere. Die Kraft der Leere hat die Macht, den Bewohnern der Äther-Ebenen, den vorhandenen und doch nicht materiellen Wesen und Dingen Schaden zuzufügen.

ZO Das gefährlichste Element ist nicht das Feuer, sondern das negative Material ZO. Um diesen Stoff unter Kontrolle zu halten, ist eine große Menge an Mana nötig, denn negatives Material kann jeden Gegenstand und jedes Wesen auf der Stelle absorbieren. Nun bestehen aber alle Dinge aus Gegensätzen, und das negative ZO ist ein Bestandteil der Natur des Mana an sich. Daher beinhalten viele Sprüche, die Mana nicht sofort freisetzen, sondern z.B. in Form von Dienern materialisieren, das ZO-Symbol.

FORM

Wird einem Zauber der Einfluß einer Form hinzugefügt, dann wirkt der Zauber auf eine bestimmte Art. Die Beschwörung der Form KATH beispielsweise fügt dem gewählten Element eine gerichtete Kraft hinzu. Die Form muß zwar nicht für alle Zaubersprüche angegeben werden, allerdings eröffnet sich erst durch sie die Möglichkeit, die Elemente auf vielfältige Weise einzusetzen.

VEN Die Königin des Gifts, die schwarze Witwe, hat nur einen einzigen farbigen Fleck auf ihrem makellos schwarzen Körper. Der Fleck hat die Form einer Sanduhr und scheint anzudeuten, daß die Zeit für die unglückliche Seele, die von der Spinne gebissen wird, bald abläuft. In der Symbolschrift der Magie stellt die Sanduhr die Silbe VEN dar, die alles Giftige beschreibt.

EW EW stellt Kopf und Arm einer wilden Kreatur dar. Durch diese Silbe nehmen die elementaren Komponenten die Form eines Wesens an. EW ist Bestandteil vieler Sprüche, die Wesen erzeugen oder gezielt auf bestimmte Arten von Wesen wirken.

KATH Die sich ausbreitenden Linien des Symbols KATH bezeichnen Stoßwellen, die von einer einzigen Quelle ausgehen. Die Silbe KATH fügt Zaubersprüchen zusätzliche gerichtete Kraft hinzu, die sich vorzugsweise auf Licht oder Luft überträgt.

IR IR stellt ein Flügelpaar dar und gibt Elementen, in deren Natur dies sonst nicht liegt, die Fähigkeit, zu fliegen oder zu schweben. Die fertige Zauberformel kann dann auf eine Reise durch die Luft geschickt werden oder als schwebender Schild eingesetzt werden.

BRO Die ausgestreckten Arme des Symbols BRO bezeichnen gegenseitige Unterstützung und die Ehrlichkeit echter Freundschaft. In letzter Zeit wurde dieses Gebilde jedoch zu häufig gebraucht, und seine Kraft, nützliche Tränke herzustellen, hat etwas nachgelassen.

GOR Die gezackte Linie des Symbols GOR vereint in sich Feuer, Blitz und Speer, um die Eigenschaften eines Feindes zu beschwören. Im Unterschied zu seinem Gegenstück, dem Symbol BRO, hat das häufige Benutzen die Kraft des Symbols, gefährliche Tränke herzustellen, erweitert. Ob das Symbol auch für den Helden edler Gesinnung einen Nutzen birgt, ist bisher nicht bekannt.

AUSRICHTUNG



Der Einfluß der Orientierung verbindet die Natur mit der Welt des Menschen, seinen Berufungen und seinem Verständnis von Gut und Böse. Er ist daher sehr schwer vorherzusagen und zu kontrollieren und erfordert außerdem eine große Menge Mana. Anfänger sollten diesen Einfluß Ihrem Meister überlassen.

ROS Das Symbol für ROS ist eine Hand, die nach einem wertvollen Gegenstand greift. Diese Silbe beschreibt alles, was mit Dieben und ihrer Kunst zu tun hat. Sie steht sowohl für eine Bewegung auf den Zaubernden zu als auch für die Flinkheit der Diebe.

KV Das Symbol KU, Beschwörer aller kämpferischen Dinge, wird durch das Schwert des Kämpfers dargestellt. Es beschreibt den Tatendrang und die Kraft des Kriegers.

DAIN DAIN ist die Abbildung des Zaubers, der des Meisters erhobenen Stab verläßt. Die Silbe beschwört das Reich der Magier und deren Weisheit, die Grundlage ihrer Macht.

NETA Das Kreuz für NETA ist unverkennbar das Zeichen der Priester. Im Gegensatz zu den Silben der anderen Klassen wird NETA weniger von den natürlichen Elementarkräften beeinflußt, denn es ruft einzig den Schutz und die unendliche Lebenskraft der Götter herbei.

RA RA ist die stärkste und mächtigste Spruchsilbe. Sie steht für das Licht und die Hitze der Sonne und Sterne. Die gewaltige Energie der Himmelslichter läßt sich mit etwas Erfahrung überraschend einfach beherrschen, sofern sie für edle Zwecke eingesetzt wird.

SAR SAR ist das Gegenteil von RA. Das Symbol stellt den Kopf des Gehörnten dar, des Wesens der Finsternis und des Bösen, des Wächters der Nacht und des Mondes. Die Macht der Finsternis ist groß, doch widerspenstig, und derjenige, der aus ihr einen Zauber weben will, muß viel Mana einsetzen, um sie zu kontrollieren. Das Böse kennt keine Treue und ist daher ein äußerst gefährlicher Bestandteil von Zaubersprüchen.



Aussprechen von Zaubern

Sie kennen jetzt alle Bestandteile von Zaubersprüchen und müssen nun nur noch lernen, wie diese eingesetzt werden. Wählen Sie für einen beliebigen Helden das Magie-Icon („!“) im Handlungsbereich.

Silben



Im oberen Abschnitt werden die Silben zusammengestellt. Wenn Sie eine Silbe gewählt haben, gehen Sie automatisch zur nächsten Einflußsphäre, um eine weitere (oder keine) Silbe zu wählen. Beachten Sie, daß jedes gewählte Symbol in der Spruchleiste darunter angezeigt wird. Unterläuft Ihnen ein Fehler, dann können Sie mit dem Pfeil-Icon neben der Leiste silbenweise zurückgehen. Um die Silben eines vollständigen Zauberspruchs auszusprechen, klicken Sie die Spruchleiste mit den gewählten Symbolen an. Natürlich steht auch hier, wie überall im Spiel, das X-Icon zur Verfügung, um die Handlung abzubrechen.

Bezahlung mit Mana

Das Bilden jeder Silbe erfordert einen bestimmten Betrag an Mana. Ist eine Silbe gebildet worden, dann bleibt ihre Zauberkraft erhalten, selbst wenn Sie sich entscheiden, den Zauberspruch abzubrechen oder erst eine andere Aufgabe auszuführen, z.B. zu schlafen oder zu kämpfen. Wenn Sie allerdings eine Silbe korrigieren müssen, ist alles Mana, das Sie für diese Silbe verwendet haben, verloren, und Sie müssen neues verwenden, um der neuen Silbe Zauberkraft zu verleihen.

Ergebnisse

Der Ausspruch eines Zaubers kann vier verschiedene Ergebnisse haben. Ideal ist ein erfolgreicher Zauberspruch, dessen Zauberwirkung sofort sichtbar wird. Dies funktioniert jedoch nicht immer. Eine falsche Kombination von Silben verursacht eine kurze Verwirrung, die durch mehrere Fragezeichen dargestellt wird – der Spruch bleibt wirkungslos. Wird ein korrekter Zauber von einem unerfahrenen Abenteurer ausgesprochen, dann zerstreut sich das Mana ebenfalls, doch der Abenteurer gewinnt dabei ein klein wenig Erfahrung. Dies ist daran zu erkennen, daß der Abenteurer einen kurzen Augenblick lang die beschworene Einflußsphäre – DAIN oder NETA – wie eine Fata Morgana sieht. In diesem lernenden Stadium sollte an erster Stelle eine Krafttsilbe niederen Ranges verwendet werden, um das Verhältnis von verbrauchtem Mana zu gewonnener Erfahrung zu optimieren.

Entdeckungen

Da Ihre Helden nicht mit einem Buch voller Zaubersprüche ausgerüstet sind, müssen alle Kombinationen durch kostspielige Experimente oder die Untersuchung magischer Gegenstände entdeckt werden. Jeder Zauber, der in einem Gegenstand steckt, ist kopierbar, sei es ein Stab, ein Trank oder eine Waffe. Sie sollten also möglichst viel über die Gegenstände herausfinden, auf die Sie unterwegs stoßen, denn nur so erweitert sich mit der Zeit Ihr Repertoire an Zaubersprüchen.



TIP Es ist zwar faszinierend, sich das komplexe Magiesystem von DUNGEON MASTER 2 selbst zu erarbeiten, doch das kann sehr langwierig werden, und das Spiel ist auch so schon schwer genug. Wenn Sie sich also ein bißchen Zeit sparen wollen, schlagen Sie in der Liste der bekannten Zaubersprüche auf Seite 38 nach und lassen Ihre Helden von Beginn an üben.

Das Überleben

Gewalt und Übel beherrschen die Welt von Zalk, und es ist mehr als nur ein Held darin umgekommen, weil er sich nicht gegen die finsteren Mächte behaupten konnte. Mit etwas Ahnung davon, was die Kämpfer außerhalb der Abenteu-



Eine böse Welt erwartet Sie.

rerhalle erwartet, können sie zumindest einen winzigen Lichtstrahl in dieser finsteren Welt aufleuchten lassen.

Gegner



Verbündete findet man nur selten in dieser Welt, Gegner dafür um so öfter. Fast jedes Wesen, auf das Sie treffen, wird auf die geringste Provokation hin angreifen – meistens sogar ohne Provokation. Oft genügt es schon, wenn Sie einem beweglichen Wesen im Weg stehen. Einige werden sogar versuchen, Ihnen Gegenstände aus dem Inventar zu stehlen, und andere schreien sofort um Hilfe. Wenn Sie jedem Kampf aus dem Weg gehen wollen, bewegen Sie sich am besten möglichst lautlos und schnell. Die Ladeninhaber und ihre Wächter sind die einzigen, die im allgemeinen ganz ruhig über ihre Waren wachen, doch auch sie erzürnen schnell, wenn man ihnen mit Gewalt begegnet, und sie sind starke Gegner.

Wie Sie sehr bald feststellen werden, sind Monster nicht die einzigen Gefahren. Tückische Gruben und Fallen warten auf den Ahnungslosen, Türen schließen sich



plötzlich und mit unbequemen Folgen vor oder hinter Ihrer Gruppe, und sogar die Blitze eines Gewittersturms können einen vom Pech verfolgten Abenteurer in ein rauchendes Häufchen Asche verwandeln.

Auswirkungen der Zeit

Solange das Spiel nicht unterbrochen wird, entwickeln sich die Dinge kontinuierlich, auch wenn Sie sich dessen oft gar nicht bewußt sind. Hunger und Durst nehmen zu, Lichtquellen brennen herunter, Monster sind auf der Pirsch nach



Guck mal, wer da weckt.

leichter Beute. Daher ist es wichtig, jede Sekunde zu nutzen. Selbst während Sie Ihr Inventar inspizieren und die Abenteurer seelenruhig in Ihrem Rucksack wühlen lassen, kann sich ein feindliches Wesen anschleichen und schlimme Schäden anrichten.

Schlaf läßt die Abenteurer nicht nur Ereignisse verpassen, er beschleunigt auch den Zeitablauf. Ruhepausen können zwar nötig sein, um wichtige Energie aufzufüllen, Sie können jedoch darauf wetten, daß die Mächte des Bösen sie dazu nutzen, ihre finsteren Aktivitäten voranzutreiben. Darüber hinaus werden während solcher Ruhephasen mehr Nahrungsmittel und Wasser verbraucht, und falls diese Vorräte knapp sind, bleiben unter Umständen nicht genügend übrig, um Ihre Gruppe vor dem Verhungern oder Verdursten zu bewahren.

Tod



Sollte ein Abenteurer etwas verfrüht das Zeitliche segnen, ist das für den Rest der Gruppe noch nicht das Ende. Vergessen Sie nicht, daß es sich hier um auserwählte Helden und Heldinnen handelt, und so ist ein Tod nicht mehr als ein ärgerlicher Zwischenfall, solange nicht die gesamte Gruppe davon betroffen ist. In den Räumen über der Abenteurerhalle finden Sie den Altar von VI, des Symbols des Lebens. Hierher können Sie



die Gebeine eines toten Abenteurers bringen, um ihn wieder zum Leben zu erwecken. Legen Sie seine Überreste auf den Altar, und schon kehrt der Tote zurück. Die Gesundheit des Abenteurers ist jedoch geschwächt, und sein Inventar ist nun leer. Nur die Erfahrungen, die er bis zu seinem Tod gesammelt hat, bleiben ihm erhalten.

Versuchen Sie also schon vorher, seine Ausrüstung am Ort seines Todes einzusammeln, und halten Sie den einen oder anderen Heiltrank bereit, um den Abenteurer so schnell wie möglich wieder ganz auf die Beine zu bringen. Sie können einen verstorbenen Abenteurer nicht durch einen neuen aus dem Schlafgewölbe ersetzen.

Leben

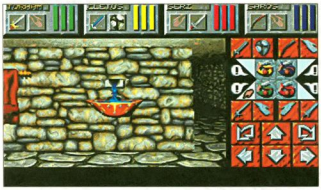
Wie alle Lebewesen müssen auch unsere Abenteurer auf die Bedürfnisse ihres Körpers achten und alle Werte auf einem hohen Stand halten. Gesundheit ist kostbar, denn ins Jenseits kann man nichts mitnehmen. Durch Schlafphasen wird entscheidende Lebensenergie wiederhergestellt, doch sie kosten auch wertvolle Zeit. Daher sollten Sie so oft wie möglich auf Heiltränke zurückgreifen, um geschundene Körper zu regenerieren. Solche Tränke sind recht einfach herzustellen, vorausgesetzt, Sie haben genug leere Fläschchen für die Aufbewahrung. Ein heilender Trank zur rechten Zeit ist im Kampf oft mehr wert als die beste Waffe, denn wenn Sie einen Kampf zu Ende führen können, haben Ihre Gegner keine Chance zu fliehen, um sich zu heilen oder – schlimmer noch – später mit Verstärkung zurückzukehren. Denken Sie aber immer daran: In einer heiklen Kampfsituation ohne Aussichten auf Heilung ist es besser, sich zurückzuziehen und Kräfte zu sammeln, bevor Sie sich erneut ins Gefecht



Dinos hinterlassen lecker Happi.

stürzen. Wenn Sie schlafen müssen, suchen Sie sich ein sicheres Plätzchen, an dem ein Hinterhalt unwahrscheinlich ist. Eine gute Wahl ist natürlich immer die Abenteurerhalle, dabei sollten Sie jedoch beachten, daß Ihre Helden zu Hause nur wenig Erfahrung sammeln und daß der Rückmarsch oft lang und gefährlich sein kann. Merken Sie sich wenig bevölkerte Gebiete vor, in denen ein erschöpfter Recke ungestört rasten kann.

Essen und Trinken sind fürs Überleben unerläßlich, doch eine Unterbrechung mitten im Kampf, um mal schnell ein saftiges Steak zu sich zu nehmen, tut lediglich Ihrem knurrenden Magen gut. Herkömmliche Nahrungsmittel haben keine Heilkräfte, sind jedoch zur Abwendung von Müdigkeit und Unterernährung notwendig. Tragen Sie stets einen Vorrat bei sich, und halten Sie Ihre Gruppe „gut im Futter".



Erst mal einen kühlen Drink.

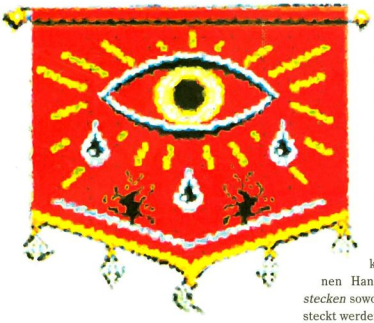
Kampf

Ob Sie im Kampf zum Schwert oder zu Zauberei greifen, bleibt stets Ihnen überlassen, eines steht jedoch fest: Fundierte Taktiken sind allemal wertvoller als die beste Waffe.

Marschordnung und Bewegung

Zunächst sollten Sie sich mit Ihrer Marschordnung befassen. Gleichgültig, welche Abenteurer Sie gewählt haben, die beiden vorderen werden das meiste einstecken müssen, während die beiden hinteren ihnen nicht mit Handwaffen zur Hilfe kommen können, da sie ihre Kameraden sonst womöglich in den Rücken treffen. Statten Sie also diejenigen, die am meisten kämpfen müssen, mit den besten Waffen und der besten Rüstung aus, und kehren Sie Gegnern im-





-dolche, und wenn einer von der nächstplazierten Hand verschossen oder geworfen wird, steht danach automatisch der nächste in der nun leeren Hand zur Verfügung. In den gleichen Feldern des Inventars können Sie auch andere Dinge wie Tränke oder Steine zum Werfen plazieren. Diese werden dann zwar nicht automatisch hervorgeholt, können aber beim Anklicken der nächstgelegenen Hand mit dem Befehl *Wegstecken* sowohl gezückt als auch weggesteckt werden.

mer die Vorderseite der Gruppe zu, wobei Sie sich möglichst auf einen Gegner konzentrieren sollten.





Auch manche Monster haben Pfeil und Bogen.

Die meisten Wesen der Finsternis sind auch nicht dumm und entwickeln kreative Methoden, wie sie Ihre Abenteurer in ihre Einzelteile zerlegen können. Anstatt hübsch vor der Gruppe stehenzubleiben, bewegen sie sich zur Seite oder hinter die Gruppe, wo sie weniger geschützt ist. Dies wird vor allem dann zum Problem, wenn mehr als ein Gegner gleichzeitig angreift. Nutzen Sie die Gegebenheiten Ihres Umfelds, indem Sie sich zwischen oder vor Mauern postieren, oder versuchen Sie es mit Ausweichmanövern, um Ihrerseits die Schwachstelle des Gegners attackieren zu können.

Waffen mit längerer Reichweite

Waffen mit längerer Reichweite, seien es Zauberspruche, Pfeile oder Dolche, sind eine gute Möglichkeit, Gegner ohne engen Kontakt aus dem Weg zu räumen. Waffen wie z.B. Bögen erfordern dabei beide Hände: eine zum Schießen, die anderen, um Pfeile nachzuladen. Das Nachladen wird Ihnen glücklicherweise durch den Einsatz eines Köchers erleichtert. Im Körperabschnitt des Inventarbildschirms finden Sie einen Bereich mit vier Plätzen für Reservepfeile oder

Kampfzauber

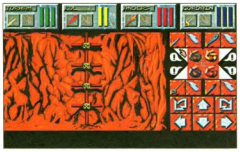
Einen Zauber während eines Kampfes auszusprechen, ist oft mühsam und zeitaufwendig. Es ist also günstig, vorher Zaubertränke zuzubereiten und sie griffbereit aufzubewahren. Die Zeit steht nicht still, während ein Held in seinem Beutel, seiner Truhe oder seinem Zauberbuch kramt, und bösartige Kreaturen zögern keine Sekunde, sich auf ihre Gegner zu stürzen. Außerdem ist es ratsam, Angriffszauber vor dem Kampf vorzubereiten, sie jedoch noch nicht auszusprechen.

Die ersten Schritte

Dieser Abschnitt enthält spezielle Hinweise für das Spiel, die dort nicht unmittelbar deutlich werden. Wenn Sie Entdeckungen lieber ganz ohne fremde Hilfe machen wollen, dann sollten Sie diesen Abschnitt nicht lesen. Sie erhalten hier zwar nur einen kleinen Einblick in die riesigen zu erkundenden Gebiete, doch die Hinweise sollten ausreichen, um die ersten Schritte zu überleben, gleich zu Anfang einige nützliche Dinge zu finden und mit der Steuerung vertraut zu werden.

Verlassen der Halle

Haben Sie Ihre Gruppe in der Halle zusammengestellt (siehe Seite 8), dann klicken Sie die Leiter mit einer offenen Hand an, und lassen Sie Ihren Trupp in die Wohnung darüber steigen.



Hier sehen Sie verschiedene Dinge: zwei Türen mit Schaltern, eine Fackel, einen Kamin ohne Feuer, eine Truhe, einen Tisch mit Gegenständen darauf und ein Gemälde an der Wand. Eine der beiden Türen ist verschlossen, und kein Zauber und keine Kraft der Welt kann sie ohne Schlüssel öffnen. Die zweite Tür läßt sich dagegen ganz einfach durch Knopfdruck bedienen. Im nächsten Raum gibt es zwei weitere Fackeln an den Wänden, ein Fenster und einen Altar mit einer Schriftrolle. Gehen Sie zum Altar, und klicken Sie die Schriftrolle mit dem LMK an, um sie aufzunehmen. Drücken Sie nun den RMK, um den Inventarbildschirm des Gruppenanführers aufzurufen, und ziehen Sie die Schriftrolle über das Auge. Wenn Sie nun den LMK gedrückt halten, erfahren Sie, daß der Altar der Wiederauferstehung gefallener Helden gewidmet ist. Sie können die Schriftrolle zwar im Inventar behalten, sie besitzt jedoch keine Zauberkraft und hat bereits die Aufgabe, Ihnen Informationen zu geben, erledigt.

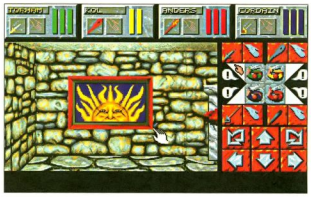
Sie sollten nun die nützlichen Gegenstände im ersten Raum aufnehmen und sich dann in die weite Welt hinauswagen. Gehen Sie zuerst zur Truhe, die auf dem Boden steht, und heben Sie sie auf.

Legen Sie sie in eine beliebige leere Hand im Abenteurerbereich oben auf dem Bildschirm, ziehen Sie den Mauszeiger auf den Handlungsbereich, und klicken Sie den Umriß der Truhe an. Sie sehen nun, daß sich in der Truhe zwei Heiltränke



befinden. Ziehen Sie diese in das Inventar eines beliebigen Helden, um sie schnell zur Hand zu haben, und lernen Sie die Formel für die Zubereitung aus der Mitteilungsleiste, sobald Sie die Flasche anklicken. Wählen Sie dann das X-Icon im Truheninventar, um die Truhe zu schließen, und geben Sie die leere Truhe einem stärkeren Abenteurer zum Tragen. Sie ist zwar schwer, doch man kann in ihr eine Menge Sachen aufbewahren. Gehen Sie dann hinüber zum Tisch, und nehmen Sie den Wassersack und das Goldstück auf.

Nun müssen Sie wahrscheinlich den Tisch wegziehen, um an das Gemälde mit der Sonne darauf heranzukommen, denn hinter dem Gemälde finden Sie weitere Gegenstände. Sie können den Tisch auch zerstören, indem Sie ihn eine

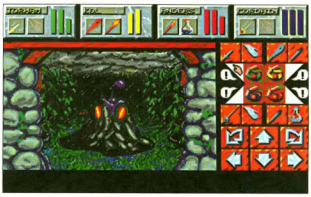


Zeitlang mit Gewalt bearbeiten, doch wegschieben ist im Moment einfacher und schneller. Stellen Sie sich vor den Tisch, so daß Sie ihn anschauen, klicken Sie ihn mit dem LMK an, und bewegen Sie den Mauspfeil langsam nach unten, bis im Handlungsbereich das Icon mit dem Pfeil nach unten blinkt. Drücken Sie den LMK erneut, und Ihre Gruppe tritt ein Feld zurück und zieht dabei den Tisch mit sich. Solange der Weg nicht mit einem Hindernis versperrt ist, können Sie auf diese Weise den Tisch in jede beliebige Richtung ziehen oder auch schieben. Stellen Sie sich nun vor das Gemälde, und nehmen Sie es von der Wand. Dahinter befindet sich eine Geheimnische. Setzen Sie das Gemälde ab, und klicken Sie sooft in die Nische, bis Sie alle darin befindlichen Gegenstände eingesammelt haben: einen Beutel mit Lebensmitteln, eine magische Karte, die bei ihrer Aktivierung das Gebiet zeigt, in dem Sie sich zur Zeit befinden, eine Geldschatulle zur Aufbewahrung von Münzen und Edelsteinen und einen Schlüssel, mit dem die verschlossene Tür geöffnet werden kann. Die Geldschatulle und der Sack funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie die oben beschriebene Truhe.



Im Laden

Bevor Sie die Tür öffnen, lassen Sie sich noch einmal vor den draußen lauernden Gefahren warnen. Legen Sie die Marschordnung fest, halten Sie Ihre Waffen bereit für den Kampf, und nehmen Sie eine Fackel von der Wand, um besser sehen zu können. Stecken Sie den Schlüssel ins Schlüsselloch, und öffnen Sie die Tür. Draußen im Korridor werden Sie ganz bestimmt einem feindlich gesinnten Glop begegnen. Diese Kreaturen sind zwar gefährlich, doch es gibt schlimmere, und Ihre Gruppe hat durch sie eine Chance, etwas Kampferfahrung zu gewinnen. Vergessen Sie nicht, daß der Altar der Wiederauferstehung in der Nähe ist, und tragen Sie die Gebeine der Gefallenen lieber dorthin, um sie wieder zum Leben zu erwecken, statt das Spiel von Neuem zu beginnen. Nutzen Sie die Chance, und vernichten Sie so viele



Glops, wie Sie nur können, um geschickter zu werden und das Gebiet sicherer zu machen.

Wenn Sie etwas Zeit zum Atemschöpfen haben, dann schauen Sie sich ruhig um. Es gibt hier viele interessante Dinge zu sehen. Überall liegen kleinere Waffen, Münzen und Dinge, die sich als Wurfgeschosse eignen, umher, die häufig von den Glops aufgelesen werden. Wird einer vernichtet, dann läßt er den ganzen Kram wieder fallen. In der Mitte des offenen Gebietes befinden sich zwei markante Objekte: ein geheimnisvolles Muster am Boden aus schwarzen und roten Sternen und ein Springbrunnen. Das Geheimnis des Musters wird später enthüllt, doch der Springbrunnen ist sofort von Nutzen. Wenn man nämlich die Wassersäcke, Botas genannt, hineinlegt, füllen sie sich mit köstlichem Wasser, und außerdem



liegen ein paar versteckte Münzen im Brunnen.

TIP Bei dem Sternenmuster handelt es sich um einen Teleporter. Diese Einrichtungen können Sie aber erst benutzen, wenn Sie einen bestimmten magischen Gegenstand besitzen. Im Aktionsmenü dieses Gegenstandes werden Sie den Befehl *Teleportieren* finden, der nur Wirkung zeigt, wenn Sie auf einem der Sterne stehen. Um welchen Gegenstand es sich handelt, müssen Sie schon selbst herausfinden.



In der Nähe des Brunnens liegt wahrscheinlich ein nützlicher Gegenstand am Boden: ein Stab. Derjenige, der diesen Stab hält, bekommt fünf zusätzliche Mana-Punkte gutgeschrieben, da der Stab kleinere Mengen Mana speichern kann. Außerdem enthält er unendliche Zauberkraft für schwächere Anwendungen der magischen Fackeln. Der Stab hat noch einen zweiten Zauber, der allerdings nur einmal benutzt werden kann: Er kann eine Tür aus der Ferne öffnen oder schließen. Achten Sie darauf, welche Symbole dabei verwendet werden, denn diese können kopiert werden. Am besten beginnen Sie sofort damit, alle Gruppenmitglieder in der Erzeugung von magischem Feuer zu trainieren.

An jedem Laden hängt ein Schild, das die Waren zeigt, die verkauft werden. In der Nähe der Halle befindet sich außerdem eine weitere verschlossene Tür, für die Sie einen Schlüssel benötigen.

Die Ladenbesitzer

In jedem Laden sehen Sie verschiedene Dinge, die alle bewacht werden, falls sich jemand an ihnen vergreifen will, und mit Dieben und Mördern wird kurzer Prozeß gemacht. Gehen Sie an den Wächtern vorbei auf das Auslagefenster zwischen den zwei großen Tischen zu. Dort können Sie sich die verfügbaren Waren anschauen. Im Fenster sehen Sie die Abbildung eines Gegenstandes. Klicken Sie die obere oder untere Hälfte des Fensters an, um nacheinander alle Gegenstände des Ladenbestandes in dem Fenster abzubilden. Über und unter dem Fenster befinden sich zwei Leisten: Die obere Leiste mit dem Pfeil nach rechts stellt den Verkaufspreis in Edelsteinen und Münzen dar. Auf der unteren Leiste können Sie den Preis ablesen, zu dem Sie diesen Gegenstand verkaufen können. Haben Sie sich für einen Gegenstand im Fenster entschieden, dann gehen Sie nach rechts zum Ladenbesitzer, um den Tauschhandel abzuschließen.



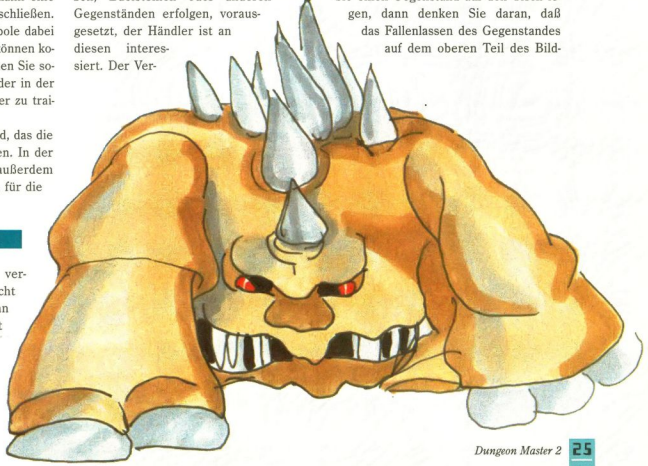
Der Ladenbesitzer stellt daraufhin den gewünschten Gegenstand auf seine Seite des Ladentisches und wartet auf Bezahlung. Diese kann entweder mit Münzen, Edelsteinen oder anderen Gegenständen erfolgen, vorausgesetzt, der Händler ist an diesen interessiert. Der Verkaufspreis im Fenster ist nicht verbindlich, und wenn Sie auf Ihrer Seite weniger hinlegen, als angegeben wurde, dann kann sich der Händler das Angebot trotzdem überlegen. Akzeptiert er Ihren Preis, dann dreht sich der Tisch, und der Gegenstand gehört Ihnen. Haben Sie mehr auf den Tisch gelegt, als der Gegenstand kostet, dann erhalten Sie mit der Ware ein Wechselgeld.

Auf dem anderen Tisch werden Waren an den Laden verkauft und Münzen umgetauscht. Stellen Sie Ihre Geldschatulle auf den Tisch, dann kann der Ladenbesitzer die Münzen darin so wechseln, daß sie möglichst wenig Gewicht haben. Die Münzen haben folgenden Wert:

4 Kupfermünzen = 1 Silbermünze
4 Silbermünzen = 1 Goldstück
4 Goldstücke = 1 grüner Edelstein
usw.

Edelsteine sind wesentlich leichter und einfacher zu tragen, und es ist auch einfacher, mit ein paar Edelsteinen zu zahlen, als Hunderte Münzen hervorzukramen. Andererseits benötigen Sie Münzen, wenn Sie nicht den vollen Preis zahlen, sondern sich langsam an den vom Händler akzeptierten herantasten wollen.

Es ist äußerst wichtig, den Ladenbesitzer oder den Wächter nicht zu verärgern, da sonst alle Gruppenmitglieder ziemlich schnell den Tod finden. Wenn Sie einen Gegenstand auf den Tisch legen, dann denken Sie daran, daß das Fallenlassen des Gegenstandes auf dem oberen Teil des Bild-





schirms gleichbedeutend mit dem Befehl *Werfen* ist. Die Reisen vieler Abenteurer sind durch diesen kleinen dummen Fehler beendet worden, denn der Ladenbesitzer zögert nicht, seine Waren zu schützen, egal, womit er beworfen wird. Durch die Luft fliegende Geschenke werden keineswegs dankbar angenommen. Und lassen Sie sich noch einen Rat geben: Es ist bisher noch niemandem gelungen, irgend etwas hinter dem Ladentisch zu stehlen.

Verlassen des Ladens

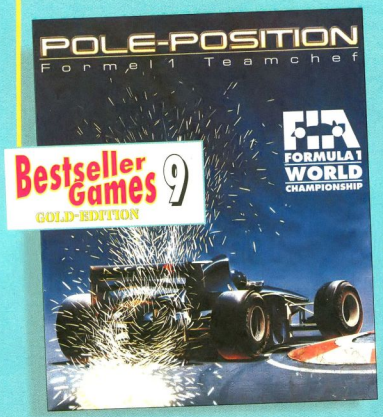
Sie sollten sich möglichst bald auf den Weg zu dem dunklen Burgfried machen, den Sie am Horizont sehen können. Im Laden, der die Lebensmittel verkauft (er befindet sich am weitesten von der Halle entfernt), gibt es mehrere Tische und einen kleinen Brunnen, der in die Wand eingelassen ist. Klicken Sie den Brunnen an, damit sich die ganze Gruppe satt trinken kann, ohne zu den Botas greifen zu müssen, die Sie hier auch füllen können. Auf einem der Tische finden Sie den Schlüssel, den Sie zum Verlassen der Stadt benötigen. Stecken Sie ihn in das Schloß neben der Tür, und drücken Sie den Schalter. Draußen warten weitere wilde Kreaturen, halten Sie also Ihre Waffen bereit, und bahnen Sie sich Ihren Weg durch die feindliche Welt. Viel Glück!

TIP Die ersten Schritte sollten Sie mit Hilfe der letzten Absätze gut überstanden haben. Die Komplettlösung des ganzen Spiels aus dem Hause *Hint Shop* finden Sie diesmal auf der Heft-CD (Näheres dazu auf Seite 29). Außerdem haben wir auf Seite 28 die wichtigsten Tips zusammengestellt, die Sie beherzigen sollten, um erfolgreich gegen das Böse vorzugehen.

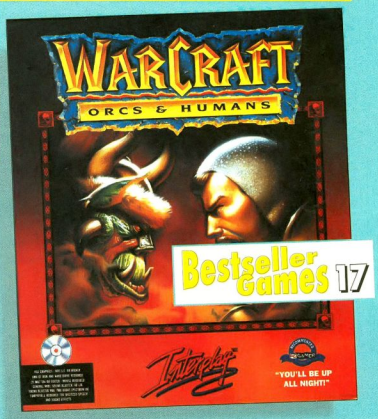
© 1995 Interplay Productions und Software Heaven, Inc. Alle Rechte vorbehalten. DUNGEON MASTER ist ein Warenzeichen von Software Heaven, Inc. Für diese Ausgabe bearbeitet von Karsten Hohage. Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von Interplay weder ganz noch teilweise kopiert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in ein maschinenlesbares Format übertragen werden.

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Erscheint Oktober '97



Erscheint November '97



Demos auf der Heft-CD

Sport- und Strategiespiele jetzt zum Hammerpreis



CYBERIA:

Die Welt von morgen ist schon Schnee von gestern... Machen Sie sich bereit für ein atemberaubendes **Zukunftsabenteuer** mit unglaublich realistischen Action-Sequenzen und „lebensechten" Schauspielern. Die Zukunft wird von weltweit operierenden Terroristen beherrscht, und die Menschheit steht am Rande des Untergangs. Unter dem Codnamen „Cyberia" droht eine furchtbare Vernichtungswaffe, alles Leben auf der Erde auszulöschen... (D/CD)

nur DM 14,99

Best.-Nr. TGG-07

TORNADO & MISSION DISK



Nehmen Sie Platz im Cockpit – als Pilot oder Navigator und Waffenoffizier – und erleben Sie selbst, was es heißt, den hochmodernen **Jagdbomber der Royal Air Force** zu fliegen. Der Tornado wurde im Golfkrieg zur Zerstörung der irakischen Flugplätze eingesetzt – er kann selbst bei extrem niedriger Flughöhe und bei Nacht seine Bomben treffsicher ins Ziel bringen. Diese **umfassende, absolut realitätsnahe, hochdetaillierte Flug- und Kampfsimulation** bietet Ihnen Optionen vom Simulatortraining über Einzelkämpfe bis hin zu Kampfmissionen mit mehreren Maschinen. Die ebenfalls auf der CD-ROM enthaltene **Mission Disk** läßt Sie die Kampfeinsätze im Golfkrieg 1992 hautnah im Cockpit „live" miterleben. (DA/CD)

nur DM 19,80

Best.-Nr. TBC-112

COMANCHE



Die komplette **COMANCHE-Trilogie** von NovaLogic auf einer CD-ROM: **Comanche Maximum Overkill, Mission Disk 1 und Comanche Over The Edge, plus weitere 10 Bonus-Missionen.** Erleben Sie das faszinierende Gefühl, einen der modernsten Kampfhubschrauber der Welt zu fliegen – den RAH-66 Comanche. Diese grandiose Mischung aus **Hubschraubersimulation** und Strategiespiel bietet Ihnen atemberaubende Action in einer hyperrealen Umgebung, wie sie bisher nur auf teuren Großrechnern machbar war. Wohl noch nie zuvor wurde Ihnen ein derart echtes und packendes Fluggefühl vermittelt. (DA/CD)

nur DM 14,99

Best.-Nr. TGG-05

HARPOON CLASSIC



Die wohl **beste neuzeitliche Marine-Simulation** mit bisher unerreichtem Realitätsgrad, gleichzeitig die wohl vollständigste Datenbank zur modernen Marinetechnik auf CD, entstanden unter Mitarbeit von Tom Clancy und amerikanischen Marine-Institutionen, auf einer Hybrid-CD für Macintosh und PC-Windows mit allen vier Battle-Sets, drei Designer Series und 48 neuen Szenarien, insgesamt mehr als 200 Szenarien plus Szenarien-Editor. Diese CD enthält das gesamte offiziell herausgegebene Material zu Harpoon, einstmals nur für mehr als DM 250 einzeln erhältlich, jetzt zum unglaublich günstigen Preis im Jewelcase. Alle Original-Handbücher im Acrobat-Format auf CD. Für Windows und Mac! (DA/CD)

nur DM 19,80

Best.-Nr. PK-125

WITCHAVEN



Furioses, voll animiertes 3D-Actionspiel in einer Fantasywelt im Stil bekannter ID- und Apogee-Produkte. Fantastische Grafik im 320 x 200 oder 640 x 480, SVGA-Modus. Versuchen Sie, als mittelalterlicher Held ein Labyrinth von Monstern zu säubern. „Erst schlagen, dann fragen" lautet das Motto, wenn Sie überleben wollen! Viele mittelalterliche Waffen aller Brutalitätsklassen zur Auswahl, fünf Zauberspr üche, Heiltränke u. ä. Einstellbarer Gewaltlevel, vier Schwierigkeitsgrade. (DA/CD)

nur DM 29,80

Best.-Nr. RK-49

PERFECT RACING



Totales Fahr-Erlebnis auf 2 und 4 Rädern! **CYCLEMANIA:** Motorradrennen absolut realitätsnah! 400MB Videosequenzen, haarsträubende Kurse, Fullscreen-Darstellung, schweißtreibende, dram. Rennverläufe, unterstützt Modem und Netzwerk! **NETWORK Q RAC RALLY:** Fahren Sie die britische Rallye-Meisterschaft oder einz. Kurse mit den schärfsten Superautos. Alle 35 akt. Rally-Abschnitte, heiße Wagen, realistische digit. Grafiken, tolle Landschaft, Tag- und Nachtrennen... (DA/CD)

nur DM 49,90

Best.-Nr. RG-562

MADE IN GERMANY



Drei absolute Kultspiele – für viele Spielefreaks die „Creme de la Creme" unter den deutschen Mega-Spielehits der letzten 2 Jahre: **BATTLE ISLE 2:** Das überwältigende Strategiespiel von BlueByte! PC Games Award, PC Player 84%!* **STERNENSCHWEIF:** Das wohl erfolgreichste deutsche Rollenspiel aus der Serie „Das schwarze Auge" – mit vielen nat. und internat. Preisen und als „Bestes Spiel des Jahres" ausgezeichnet! * **ANSTOSS:** Die totale Fußball-Simulation, PC Player 85%!* CD-Sampler inkl. 3 Original-Handbüchern u. Karten! Schnell ZUGREIFEN – nur noch wenige Stück am Lager! (D/CD)

nur DM 29,90

Bestell-Nr. RG-550

MAXIMUM ROAD RAGE



Willkommen beim härtesten **Motorradrennen des 21. Jahrhunderts:** Wer bremst, verliert! Wer zurückzieht, auch! Da heißt es Aug um Auge, Stiefel um Stiefel, Auspuff um Auspuff! Acht individuell frisierbare Maschinen für das entspannte Feierabend-Inferno, 10 hindernisreiche 3D-gerenderte Rennkurse, Netzwerk- und 2-Player-Option. Pures Adrenalin für Biker-Freaks! (DA/CD)

nur DM 39,90

Best.-Nr. RG-560

PERFECT SPORT



Zwei perfekte **Sportsimulationen** von Accolade: **JACK NICKLAUS GOLF** – Signature Edition vom Meister des Golfsports mit brillanter Grafik und Design-Modus. So schön wie auf dem richtigen Golfplatz! **ANSTOSS – WORLD CUP EDITION:** Komplett deutsche Version der detaillierten Fußball-Managementsimulation mit zusätzlichem WM-Turniermodus, PC Player 86%! (DA/D/CD)

nur DM 29,90

Best.-Nr. RG-554

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 1



CD-Sampler mit drei ultimativen Top-Spielen: **SILENT SERVICE 2:** Die U-Boot-Simulation, die Maßstäbe gesetzt hat! Jagen Sie die Yamato als Kommandant im Pazifik. **ISHAR 3:** Brillantes Rollenspiel-Grafikabenteuer, das Monate in Atem hält. **COLOSSUS COLLECTION:** 3D-Schach, Dame, Backgammon und Bridge! (D/CD)

Best.-Nr. RG-544

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 2

CD-Sampler mit drei bekannten Top-Games: **INTERNAT. SPORTS CHALLENGE:** Realist. Sportsimulation mit Tauchen, Schießen, Schwimmen, Reiten, Radfahren uvm. **CAMPAIGN 2:** Hautnahe Military-Simulation mit über 150 milit. Fahrzeugen. **SHADOWLANDS:** Faszinierendes Rollenspiel-Abenteuer in einer düsteren Welt voll faszinierender grafischer Effekte. (D/CD)

Best.-Nr. RG-545

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 3

CD-Sampler mit drei Bestsellern: **PACIFIC ISLANDS:** Erobern Sie mit einer Panzerbrigade das Yama-Atoll zurück! Ein supertaktisches, supergutes Echtzeit-Strategiespiel! **EMPIRE SOCCER 94:** Fußball total – 32 Teams, 3 Spielmodi, Videomodus usw. **ROBINSON'S REQUIEM:** Fesselndes Grafik-Abenteuer – überleben Sie einsam auf einem Gefängnisplaneten (D/CD)

jedes Spiel nur DM 29,90

Best.-Nr. RG-546

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

Den Dungeon meistern

Für größtmöglichen Spielspaß empfehlen wir, die Welt von Zalk auf eigene Faust zu erkunden, ohne die Lösung heranzuziehen. Diese Welt ist jedoch groß und *sehr* feindselig, daher seien trotzdem einige Erleichterungen empfohlen. Probieren Sie es in folgender Reihenfolge mit den Tips auf dieser Seite, den Plänen, der Liste der Zaubersprüche und erst in Notfällen der Lösung.

Die Welt von Zalk ist aus quadratischen Feldern aufgebaut. Sollten Sie den Ehrgeiz besitzen, ohne Pläne zu spielen, dann zeichnen Sie von Anfang an jeden Schritt auf Papier mit.

Viele Dinge am Wegesrand (Blüten, Früchte, Pilze etc.) können Sie mitnehmen und verkaufen, essen oder sonst irgendwie verwenden. Übrigens wachsen nicht nur Pflanzen nach, auch die Edelsteine, die Sie in den Klüften mancher Höhlen finden, können Sie nach einiger Zeit erneut „ernten".

Nutzen Sie die Speicherplätze und lagern Sie zur Not auch Spielstände in andere Verzeichnisse aus.

Trainieren Sie Ihre Helden pausenlos. Ist kein Gegner zur Hand, dann schleudern Sie Feuerbälle durch die Gegend oder verprügeln das Nichts – auch das bringt Übung.

Legen Sie sich nicht mit Händlern oder deren Wächtern an. Zwar haben Sie vielleicht irgendwann eine Chance, gegen die Wächter zu bestehen, aber Sie werden nie umsonst an die Waren herankommen.

Wesen von weitgehend menschlicher Gestalt sind oft Diebe. Bekämpfen Sie sie mit leeren Händen, also mit Schlägen oder Magie, denn nur im Rucksack sind Ihre Waffen vor den Langfingern sicher.

Suchen Sie sich im Kampf möglichst eine Position, in der Sie nur von ein oder zwei Seiten angegriffen werden können.

Feuerbälle sind ein wirksamer Spruch gegen alle Monster außer Geistern und Wirbelwinden.

Lernen Sie möglichst bald die Sprüche für Wach- und Angriffsdiener einzusetzen. Seien Sie aber vorsichtig, denn deren Blitze können auch Ihren Trupp verletzen.

Schlagen Sie sich möglichst bald nach Nordwesten durch, im Laden des Magiers können Sie viel lernen.

Nutzen Sie die Funktionen der magischen Karten. Vor allem die Späherkarte kann äußerst nützlich sein, um z. B. zu erkennen, ob Sie den richtigen Schalter für eine weit entfernte Tür betätigt haben. Der Späher wird mit dem Button rechts oben auf der entsprechenden Karte aufgerufen und kann mit Mausklicks auf die Karte dirigiert werden. Es hat übrigens wenig Sinn, sämtliche Karten, die Sie im Spielverlauf finden, ständig herumzuschleppen.



Eine nachwachsende Mana-Blüte.

Bevor nicht alle Helden wenigstens als Magier, besser auf mehreren Gebieten, einen Meistertitel erreicht haben, brauchen Sie die Burg Skullkeep erst gar nicht zu betreten.

Auf der Heft-CD finden Sie im Verzeichnis SAVEGAME den Spielstand SKSAVE9.DAT und eine erläuternde (englische) Textdatei. Kopieren Sie den Spielstand in Ihr Speicherverzeichnis \INTRPLAY\SKULKEEP\DATA, steht Ihnen beim nächsten Spielstart unter dem ersten Speicherplatz ein Trupp mit manipulierten Eigenschaften zur Verfügung. Das Spiel beginnt trotzdem fast am Anfang.



Erst drucken, dann lesen



Wir bemühen uns, zu jedem unserer Spiele so viele Informationen wie möglich zusammenzutragen, und meist sind wir dabei auch recht erfolgreich. Gelegentlich sogar zu erfolgreich, denn wir können den Umfang unseres Hefts nicht beliebig vergrößern.

Aus diesem Grund mußten wir auch dieses Mal Teile des Materials als Textdokumente auf der Heft-CD unterbringen, die *Komplettlösung* und die *Hintergrundgeschichte* des Spiels.

Die Legende von Skullkeep

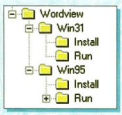
DUNGEON MASTER 2 spielt in einer fantastischen, sagen- und märchenhaften Welt. Diese Welt hat ihre eigene Geschichte, und nur wer die Vergangenheit kennt, begreift die Gegenwart. Zwar ist die Kenntnis des „historischen" Hintergrunds nicht nötig, um das Spiel zu lösen, doch zur Atmosphäre trägt die Geschichte einiges bei.
Wer seine Charaktere und die Skullkeep-Legende näher kennenlernen möchte, findet die Story als achtseitiges Dokument im Verzeichnis \STORY in folgenden Formaten:

- Word für Windows 6.0/7.0
  STORY.DOC
- Word für Windows 2.0
  STORYWW2.DOC

Wer Word für Windows besitzt, sollte eins der Dokumente im zugehörigen Format öffnen. Alle anderen können entweder die Import-Funktion ihrer Textverarbeitung benutzen, oder sie greifen auf den Microsoft-Viewer zurück:

Der Word-Viewer

Mit Hilfe dieses Freeware-Programms von Microsoft können Sie Word-Dokumente auch ohne WinWord nutzen. Sie finden es im Verzeichnis \WORDVIEW auf der CD-ROM, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 oder NT und in einer 16-Bit-Version für Windows 3.1. Beide Versionen öffnen und drucken Word-Dateien ohne Verluste, sind kostenlos und verpflichten zu nichts – bearbeiten können Sie die Texte damit allerdings nicht. In beiden Fällen haben Sie die Wahl, den Viewer dauerhaft auf Ihrem System zu installieren oder direkt von der CD-ROM zu benutzen. Eine lauffähige Version finden Sie jeweils im Unterverzeichnis RUN. Dort brauchen Sie nur auf WORDVIEW.EXE doppelzuklicken und nach dem Programmstart mittels der Standard-Windowsmenüs die Datei zu öffnen.



Hier finden Sie die verschiedenen Versionen des Word-Viewers

Wollen Sie den Viewer auf der Festplatte installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Win 95 oder NT: Wechseln Sie ins Unterverzeichnis WIN95\INSTALL, klicken Sie auf die Datei WD95VGER.EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms!

Windows 3.1: Kopieren Sie den Inhalt des Unterverzeichnisses WIN31\INSTALL in ein beliebiges, leeres Verzeichnis Ihrer Festplatte (z.B. C:\WORDVIEW) und starten Sie dort die Datei WV.EXE. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv, das den Wordviewer im gleichen Verzeichnis installiert. Danach können Sie die Datei WV.EXE wieder von der Festplatte löschen. Weitere Hinweise finden Sie in der Textdatei INSTALL.TXT im gleichen Verzeichnis.

HINWEIS Falls die Installation des Viewers abbricht oder beim Start die Meldung erscheint: „There is not enough memory to start Word Viewer", arbeitet Ihr System vermutlich mit OLE 2.0 oder älter. Die benötigte Version 2.03 wird in Form der Datei WW1116.EXE mitgeliefert. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv. Entpacken Sie es auf die gleiche Weise wie den Viewer selbst, und doppelklicken Sie anschließend auf SETUP.EXE.

Komplettlösung

Auch die Komplettlösung hat dieses Mal beim besten Willen nicht mehr ins Heft gepaßt. Doch keine Sorge, sie ist da, in gewohnter Qualität der Firmen *Hint Shop* und *CPS Heidak*. Da die Lösung sinnvollerweise beim Spielen in Griffweite liegen sollte, empfehlen wir, das zwanzigseitige Dokument auszudrucken. Wie die Hintergrundstory ist auch die Lösung komplett formatiert, inklusive Titelblatt, Kopfzeilen und Seitenzählung. Sie befindet sich in folgenden Formaten im Verzeichnis \LOESUNG auf der Heft-CD:

- Word für Windows 6.0/7.0
  LOES.DOC
- Word für Windows 2.0
  LOES_WW2.DOC

Copyright der Lösung:
© 1995 Hint Shop



Hint Shop – Inh. Christian von Mellenthin, Am Hollerbroch 36, 51503 Köln

9 Jahre CPS-LÖSUNGEN! Hier unsere Spar-Angebote: Und dazu: Das Überraschungsspiel auf CD - GRATIS!

Bestellen Sie jetzt mit dieser Anzeige per Post/Fax und Sie erhalten dazu gratis ein Spiel+Lösung!

Je CPS-Lösung/MULTI-Lösung 19,95 - je 3 Stück nur 39,99

3 Skulls+Ace Vent.+I have no m. **M**
5th Dimension 08/97
7 Guest+ 11 Hour+ Clandestiny ... **M**
9 - The Last Resort 08/97
Abandoned Places 1 + 2 ..... **M**
Albion
Alien Trilogie ..... **M**
Aliens - A Camicbook Adventure
Alone in the Dark 1 - 3 ..... **M**
Al'Quadim + Entomorph ..... **M**
Amber + Shine + Chronomaster ... **M**
Amberstar + Alien Logic ..... **M**
Anvil of Dawn
Ark of Time+Callahans Crosst.Sal. **M**
Atlantis
Azrrels Tear
Baphomets Fluch
Bard's Tale 1 - 3 ..... **M**
Battle Isle 3 + Panzergeneral 2 ... **M**
Bazooka Sue
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Betrayal in Antorec 09/97
Bimg! (mit Spieletand)
Biofargo
Blazing Dragons
Buck Rogers 1 + 2 ..... **M**
Bud Tucker+Arch.Appleb.+Guilty ... **M**
Casper
Chewy - Escape from F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1+ Data ... **M**
Command & Conquer 2 + Data ... **M**
Creature Shock + Alien Odyssey ... **M**
Cyberia 1+2; Wetlands ..... **M**
D + Evocation + Blown Away ..... **M**
Daedalus Enc.+Crit.Path+Iron Helix **M**
Dark Sun 1 + 2 ..... **M**
Darkseed 1 + 2 ..... **M**
Death Gate
Diablo
Dig the
Diskworld 1 + 2 ..... **M**
Down in the Dumps
Dracula Unleashed
Dragon Lore 1 + 2 ..... **M**
Dreamweb; Universe; Nietzsche ..... **M**
Druidenzirkel der (DM 24.80)

DSA 1 - Schicksalsklänge (DM 24.80!)
DSA 2 - Sternenschwelf (DM 24.80!)
DSA 3 - Schatten üb. Rivo (DM 24.80!)
DSA 1-3 (Teil 3 ohne CD) ..... **M**
Dungeon Keeper 08/97
Dung. Master 1+2+Chaos str. b. .. **M**
Ecstatica 2 ..... 08/97
Elder Scrolls: Arena
Elder Scrolls-Daggerfall 08/97
Elvira 1 + 2 ..... **M**
Eric the Unready
Evidance + Safecracker ..... **M**
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed 08/97
Eye Of Beholder 1 - 3 ..... **M**
Fable
Fade to Black
Flashback
Frankenstein - Eye of Monster
Freddy Pharkas - Frontier Pharm.
G.G.Killer+ Elk M.Murd.+Paparazzi **M**
Gabriel Knight 1 + 2 ..... **M**
Goblins 1 - 3 ..... **M**
Heimdall 1 + 2 ..... **M**
Hell & Bureau 13 ..... **M**
Herrschen, Handeln u. Gewinnen . **M**
(Lösungen zu mehreren Simulationen!)
Hexen 09/97
Höhlenwelt Saga
Inca 1 + 2 ..... **M**
Indiana Jones 3 + 4 ..... **M**
Innocent until caught
Isbar 1 - 3 ..... **M**
Jagged Alliance 1 + 2 ..... **M**
Jewels of Oracle
Journeyman Project 1+2 +Congo **M**
Karma + Alien Virus + Burn Cycle **M**
Kathedrale
KGB
Kingdom of Magic
King's Field 08/97
King's Quest 1 - 6 ..... **M**
King's Quest 7
KKND
Knights Of Xentar
Koala Lumpur + Neverh. Chronic. **M**
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 ..... 08/97
Last Express

Legacy of Kain-Blood Omen ... 08/97
Legend of Kyrandia 1 - 3 ..... **M**
Leisure Suit Larry 1 - 6 ..... **M**
Leisure Suit Larry 7
Lighthouse
Loom
Lost Eden + Myst + Noctropolis ... **M**
Lost in Time 1 + 2 ..... **M**
Lost Vikings 2 ..... 08/97
Lure of the Temptress
M.A.X.
Maniac Mansion 1 + 2 ..... **M**
MDK
Mewilo
Might & Magic 3 - 5 ..... **M**
Monkey Island 1 + 2 ..... **M**
Mummy-Tomb of the Pharao
Mut.Jlb + Alien Incid. + Holy Grail **M**
Normality
Orion Burger
Outlaws
Overblood
Pandora Akte die
Phantasmagoria 1 + 2 ..... **M**
Pirates!
Police Quest 1 - 4 ..... **M**
Police Quest SWAT
Pools of Darkness+Pool of Radia. **M**
Populous
Prince of Persia 1 + 2 ..... **M**
Prophecy of the Shadow
Pup.Perl.Pist.+Pris.o.Ice+Spycraft **M**
Quest for Glory 1 - 4 ..... **M**
Ravenloft 1+2 + Menzoberranzan **M**
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1+2+Privateer 1+2 **M**
Redneck Rampage
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Return to Zork
Riddle of Master Lu
Rings of Medusa
Ripper the
S.P.Q.R. 08/97
Sam und Max + Vollgas ..... **M**
Schatz am Silbersee
Secret Mis.Cruise F.Corgo.SLWeb . **M**
Secrets of the Luxor
Shadow Caster

Shadow of the Comet
Shannara
Sherlock Holmes 1 + 2 ..... **M**
Shining Wisdom
Shivers 1 oder Shivers 2
Simon The Sorcerer 1 + 2 ..... **M**
Space Quest 1 - 5 ..... **M**
Space Quest 6- Spinal Frontier
Spirit of Adventure
Spud+Bal.13+Dr.Can.+BigRed.A. **M**
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 + 2 ..... **M**
Star Trek NG Final Unity
Stonekeep
Story of Thor 2
StTrek DS9 Harbinger + Klingon .. **M**
Suikoden
Summoning
Syndicate Wars
System Shock
Talisman + Imperium Romanum ... **M**
Tekken 2 + B.-Br. Tashinden 2 ... **M**
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox + Ultimate Mix ..... **M**
Timelapse
Tomb Raider 1
Toon Struck
Toons Passage + Dragonsphere ... **M**
Touche - Abent. des S. Musketiers
Ultima 3 - 8 ..... **M**
Ultima 7/1 + 7/2 + F.o.V. ..... **M**
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1 + 2 ..... **M**
Urban Runner
Veil of Darkness
Versailles + Titanic ..... **M**
Warcraft 1 + 2 + Dark Portal ..... **M**
Ween
Willy Beamish
Wing Commander 3 + 4 ..... **M**
Winzer
Wizardry 6 + 7 ..... **M**
Wizardry Adventure Nemesis
Woodruff: Schnibble of Azimuth
2
Zak Mc Kracken
Zork the Nemesis

MULTI-Lösungen sind mit "M" gekennzeichnet. Titel in Bearbeitung sind mit dem Erscheinungsmonat versehen. Weitere Lösungen in der Preisliste!

Ja, so macht Sparen Spaß!

- **jede CPS-Lösung oder MULTI-Lösung nur 19.95!**
- **je 3 Stück Ihrer Wahl zusammen nur DM 39.99!**
- **über 500 Lösungen MIT Plänen in 24 Std. lieferbar!**
- Bestellen Sie mit dieser Anzeige! Sie erhalten **gratis** ein CD-Spiel + Lösung dazu!
- Bestellen Sie über das **Internet** rund um die Uhr - zum **Ortstarif!**
- Sie erhalten die aktuelle **Preisliste** mit jeder Lieferung **kostenlos!**

CPS-VERLAG GmbH BÜRGERSTRAßE 8-10, 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (JETZT AUCH AUSLANDSVERSAND!)

VERSAND INNERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte oder Vorkasse per Vern-Scheck ..... DM 5.95
Versand per Post-Nachnahme ..... DM 9.95
(bei **Nachnahme** erhebt die Post dazu DM 3.- Zahlscheingentgelt)

VERSAND AUßERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte oder Vorab-Zahlungsanweisung (keine Schecks) DM 19.95

CPS VERLAG GmbH

Rufen Sie an! (0221) 925 714 27 mo - fr 9-17 Uhr

Faxen Sie! (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

Surfen Sie! http://www.CPS-ONLINE.com

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

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen. Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote ungültig!

JA, ICH BESTELLE AUS IHREM ANGEBOT: BG 1097

NAME, VORNAME .....

STRABE .....

PLZ ORT ....

TELEFON ..... FAX .....

KREDITKARTE ❑ EURO ❑ VISA ❑ AMEX ❑ DINERS VERFALL .....

KARTENNUMMER ....

SHOPPING im INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für





Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt. Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-3631-360-444

Produktion: STYLE OF THE ARTS, GMBH Tel 0180 - 5611188

Lösungspläne

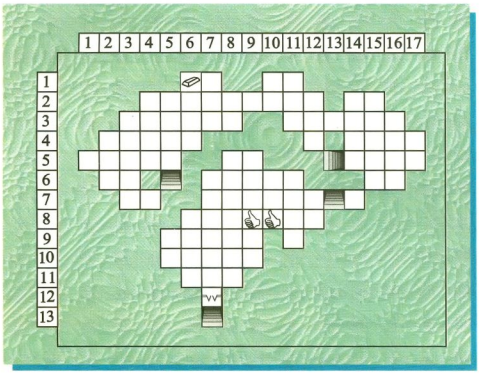
Inhaltsverzeichnis

Legende 37
Fledermaushöhle 31
Stadteingangskarte 31
Umgebungskarten
- Nordwest 32
- Nordost 33
- Südwest 32
- Südost 33

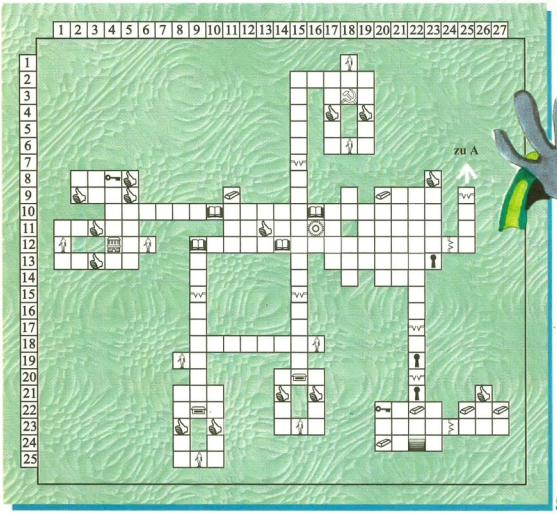
Abenteurerhalle 33
Höhle mit Tränken 33
Friedhof untere Ebene 33
Friedhof 37
1. untere Höhlenebene 34
2. untere Höhlenebene 34
3. untere Höhlenebene 33
Skullkeep
- Eingangshalle 35
- Keller 35
- Dach 35
- 1. Ebene 35
- 2. Ebene 35
- 3. Ebene 36
- 4. Ebene 36

Die andere Dimension 37

Fledermaushöhle



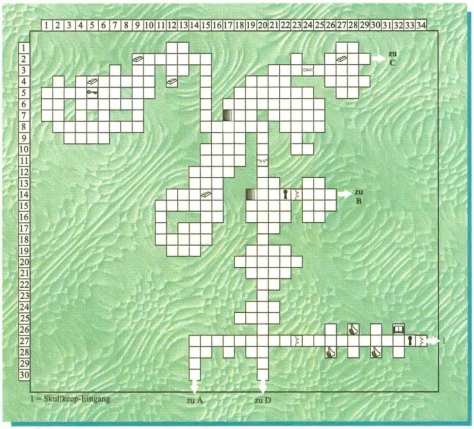
Stadteingangskarte



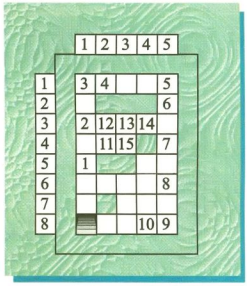


Copyright Pläne: © 1995 Hint Shop · Inh.: Christian v. Mellenthin

Umgebungskarte Nordwest

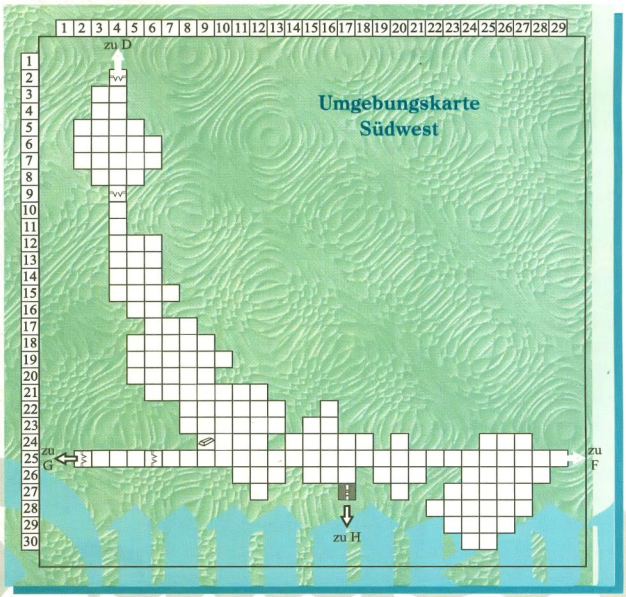


Abenteurerhalle

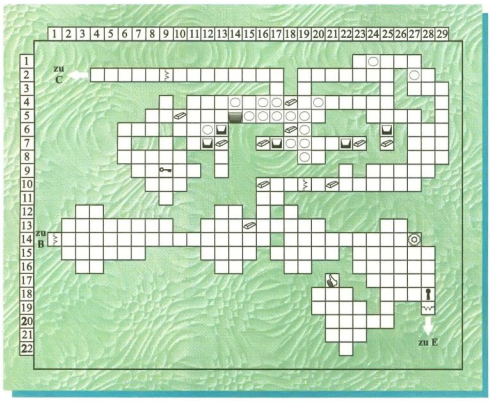


	1	2	3	4	5
1		3	4		5
2					6
3		2	12	13	14
4			11	15	7
5		1			
6					8
7					
8				10	9

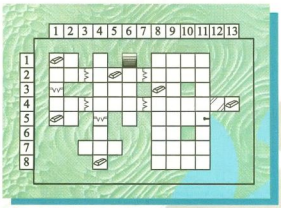
Umgebungskarte Südwest



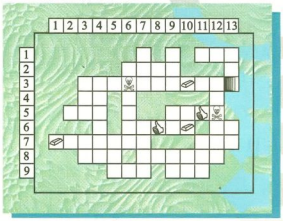
Umgebungskarte Nordost



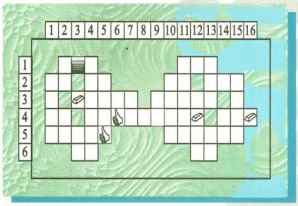
Friedhof untere Ebene



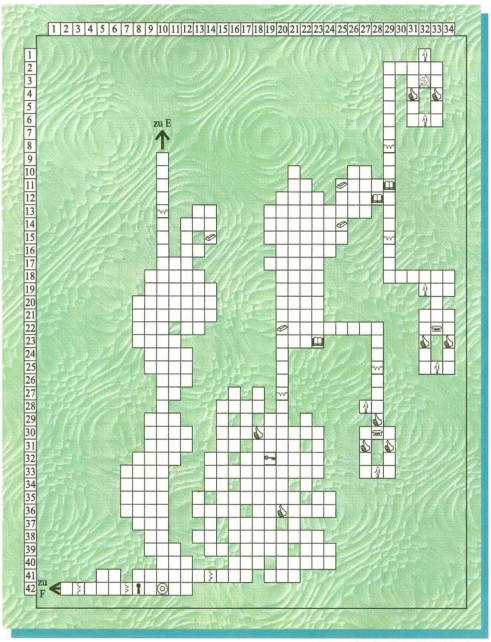
3. untere Höhlenebene



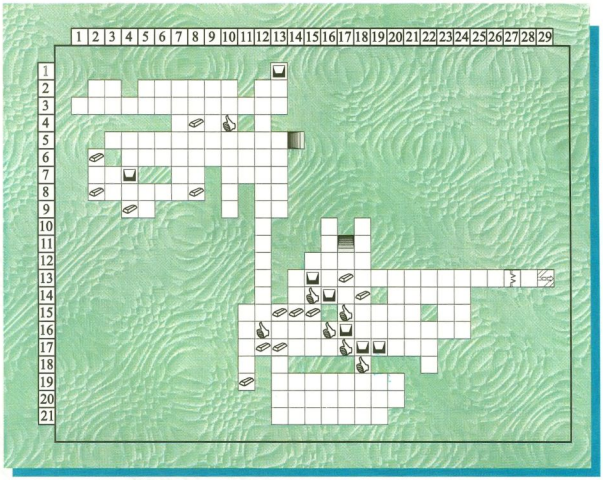
Höhle mit Tränken



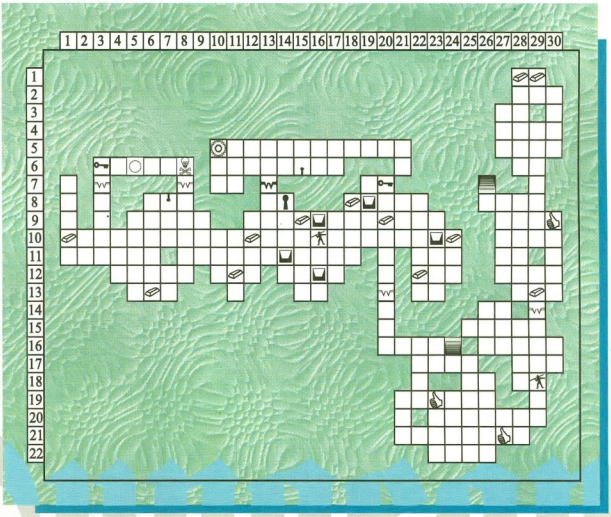
Umgebungskarte Südost



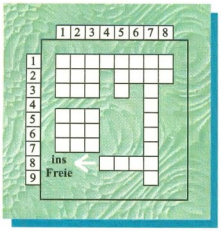
1. Untere Höhlenebene



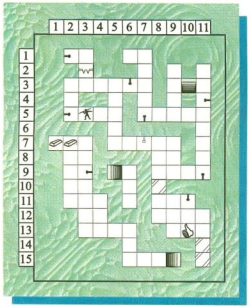
2. Untere Höhlenebene



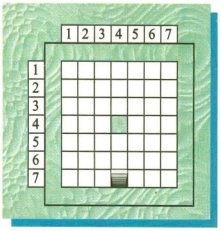
Skullkeep Eingangshalle



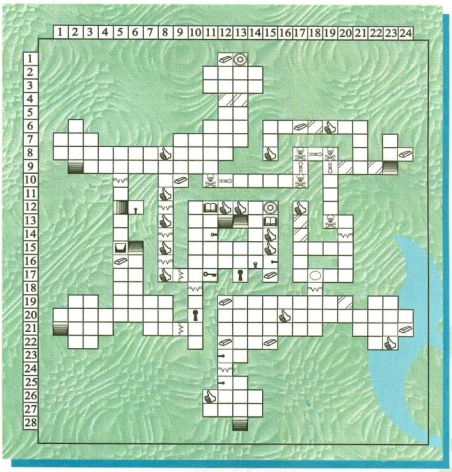
Skullkeep Keller



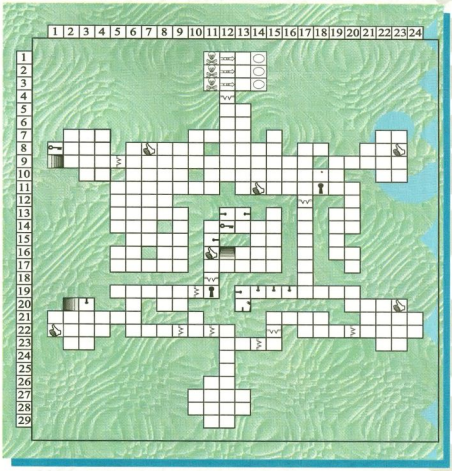
Skullkeep Dach



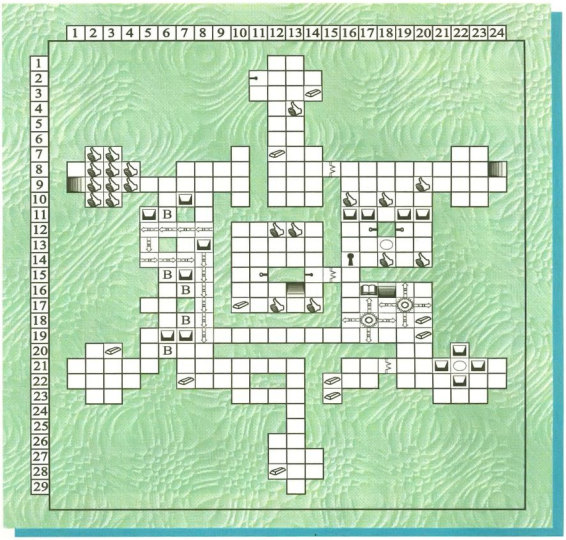
Skullkeep 1. Ebene



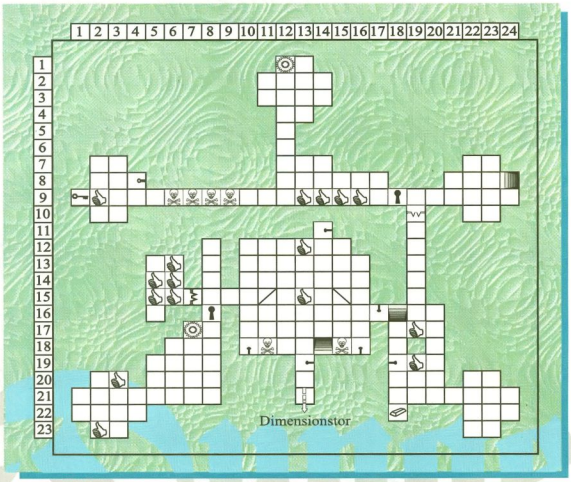
Skullkeep 2. Ebene

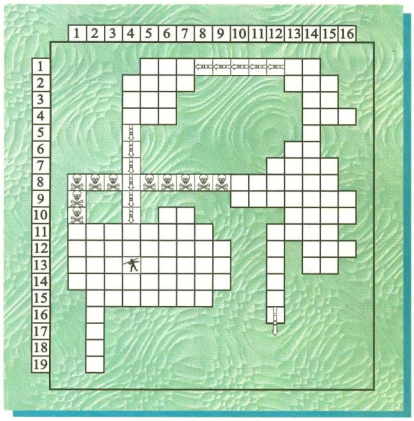


Skullkeep 3. Ebene

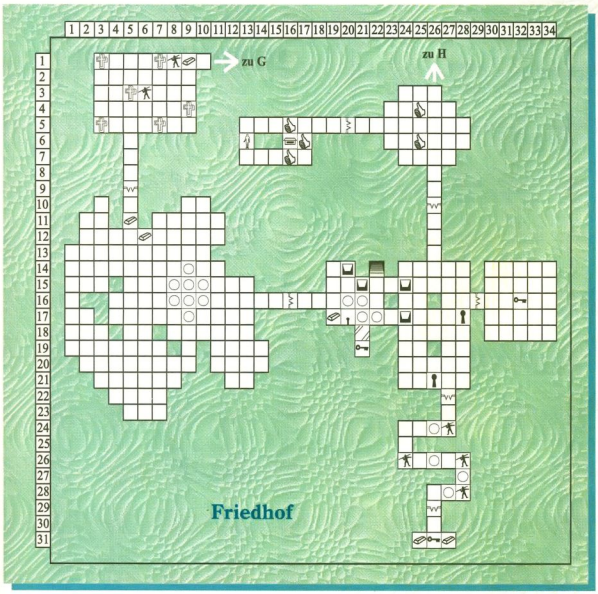


Skullkeep 4. Ebene





Die andere Dimension



Die Legende zu den Plänen

- Leiter/Treppe
- Falle
- Besonderes
- Gegenstand, Schatz
- Grab bzw. Friedhof
- Taverne, Gasthof
- Freund
- Feind
- Waffenladen
- Geschäft
- Feld kann betreten werden
- Schlüssel
- Knopf bzw. Hebel
- Schlüsselloch bzw. verschlossene Tür
- Falltür bzw. Fallgrube
- Bodenplatte
- Gitter, Tür bzw. Tor
- Teleporter
- Inschrift, Wissenswertes
- Illusionswand
- Nur in einer Richtung zu durchschreiten
- Nur in diese Richtung marschieren
- B Rammbock



Verschiedene Zauber

- Dunkelheit
- Magischer Wegpunkt
- Drücken
- Ziehen
- Magische Fackel
- Tageslicht
- Tür öffnen

Schutzzauber für die ganze Truppe

- Schild
- Magieschild
- Feuerschild
- Deflektorschild

Angriffszauber

- Feuerball
- Giftwolke
- Blitz
- Giftgeschoß
- Bekämpfung der Materielosen

Tränke

- Kraft
- Schild
- Weisheit
- Vitalität
- Gesundheit
- Gegengift
- Flinkheit
- Stärke
- Mana

Verstärkungszauber für die ganze Gruppe

- Aura der Stärke
- Aura der Flinkheit
- Aura der Vitalität
- Aura der Weisheit
- Beschleunigung
- Unsichtbarkeit

Diener

- Träger
- Kämpfer
- Wächter



Umgebungsgesamtplan



Lost Vikings 2

Wikinger im Weltall

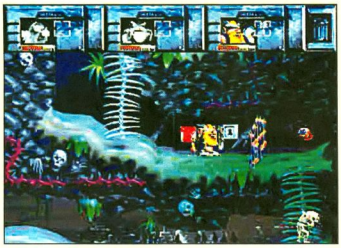
Wenn drei schräge Nordmänner in die Hände eines galaktischen Bösewichts fallen, kann eigentlich nur Chaos ausbrechen. Und so mischen die drei kernigen Brüder ihr Gefängnis, das Labyrinth der Zeit, gehörig auf.



Schon das erste Abenteuer der „Lost Vikings" machte auf PC und Konsolen Furore. Die pfiffige Mischung aus Geschicklichkeitstest und Knobelei verlangte dem Spieler einiges an Gehirnschmalz ab und rief bald den Wunsch nach einer Fortsetzung auf den Plan. Nun toben Erik, Olaf und Baleog wieder durch fallengespickte Kunstwelten und suchen die Zeitmaschine, die sie heil wieder nach Skandinavien zurückbringen soll.

Die drei Brüder tapsen durch seitlich gesehene Landschaften voller Fallen und Hindernisse, die unter Einsatz der verschiedenen Fähigkeiten des Trios überwunden werden. Erik, der Flinke, kann springen oder schwimmen, Baleog, der Wilde, schwingt einen Energiesäbel und seinen bionisch verstärkten Schlagarm, während Olaf, der Dicke, sich und seine Brüder mit dem Schild schützen kann. Gerüchten zufolge kann er auch explosive Winde ablassen und mit Hilfe eines besonderen Schildes bei Bedarf schrumpfen, um in die kleinsten Winkel zu gelangen. Zwei neue Freunde haben sich zum Trio gesellt: der springende, krallenbewehrte Werwolf Fang und der flug- und gleiterprobte Drache Scorch, der seinem Namen gerecht wird und so manches Problem mit glühend heissem Feueratem löst.

Diverse Schalter, Knöpfe und Zielknöpfe dienen dazu, Landschaftsteile zu verändern, Schlösser müssen geöffnet und Juwelen gefunden werden. Letztere machen den „schwunghaften" Einsatz von Baleogs bionischem Arm erst möglich. Natürlich gibt es auch Schatztruhen, stärkende Happen und Malzbier, außerdem Bomben, Schilde und lichtspendende Fakkeln. Wer gar nicht mehr weiterkommt, der achte auf die Fragezeichen-Tasten. Sie enthalten nützliche Tips und helfen zuweilen ebenso wie die Handvoll freundlicher Geister auf der Zeitreise. Paßwörter erleichtern den Einstieg nach (nur widerwillig eingelegten) Spielpausen.



Gemeinsam überwinden die fünf Freunde (mit Ihrer Hilfe) nicht nur die Fallen der 31 Abschnitte, sondern auch diverse Gegner. Da tummeln sich Piranhas, Piraten und Vampire, geben Roboter, Aliens und Kopfgeldjäger sich ein Stelldichein. Und die bananenwerfenden Gorillas, alten DOS-Hasen aus einem BASIC-Spielchen wohlbekannt, haben wir noch gar nicht erwähnt.

Fesselt das turbulente Abenteuer schon Solo-Spieler nächtelang an den Bildschirm, so steigt der Suchtfaktor zu zweit noch höher.

HH



KURZINFO



Name:	The Lost Vikings 2
Inhalt:	Strategie- und Geschicklichkeitsspiel
Hersteller:	Interplay
Vertrieb:	Acclaim
Preis:	ca. 90 DM
System:	486/66, 16 MB RAM, CD-Laufwerk (Win 95: Pentium 60 mit 16 MB RAM)

3-D ULTRA MINIGOLF

Im Putter-Paradies

Strahlender Sonnenschein, die Meeresbrandung gischtet schäumend weiß ans Felsufer. In der Ferne schreit eine einsame Möwe, die ihre Kreise zieht. Sie konzentrieren sich, visieren den Ball an und ziehen den Schlag durch – eingelocht! Damit haben Sie auch den mit Par 3 versehenen „Leuchtturm" bewältigt. Aber ob die antike Dschungelruine ebenso einfach sein wird?



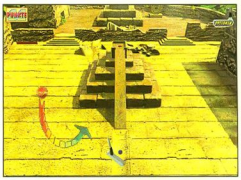
Minigolf, einmal ganz anders: Die 18 Bahnen des nicht ganz ernst gemeinten „3-D Ultra Minigolf" spielen vor phantasievoll gestalteten Kulissen, die kein Kleingolfbesitzer seinen schlagfreudigen Kunden bieten kann. Da gibt es eine vergessene Westernmine in der Wüste mit schwer auffindbarem Loch, einen Weltraumbahnhof, eine unglaublich trickreiche Maschine, die sämtliche physikalischen Gesetze gnadenlos ausreizt, und eine traumhaft schöne Unterwasserbahn, komplett mit quicklebendigen Muscheln und quirligen Tintenfischen. Und wen das alles kaltläßt, der darf nach schönster Indiana-Jones-Manier eine dschungelüberwucherte aztekische Tempelruine besuchen.



Damit Sie vor lauter Bewunderung der perfekt modellierten 3-D-Gelände nicht das Einlochen vergessen, haben die Programmierer das Spiel mit Feinheiten versehen, die den Spaß deutlich verlängern. So können Anfänger mit einer einfacheren Steuerung spielen, während Profis die realistischere Variante wählen. Gleich vier Modi treiben die Motivation in die Höhe: Match-, Medaille-, Cash- und Zeitspielmodus. Klar, daß das virtuelle Minigolf zu mehreren noch spannender ist, also können bis zu vier Spieler versuchen, einander in der Schlagzahl zu unterbieten. Und wer die Stärken und Schwächen seiner Mitspieler schon hinreichend ausgelotet hat, darf sich auch im Internet mit Freunden messen.

Die Steuerung könnte nicht einfacher sein: Die Maus kontrolliert Abschlagwinkel und -richtung, ein Druck auf die linke Maustaste führt den Schlag aus; je länger der Zeigefinger auf der Taste bleibt, desto kräftiger fällt der Schlag aus, was auch auf einer eingeblendeten Skala abzulesen ist. Hier hat sich im Prinzip seit den Urzeiten der Golfsimulationen nichts geändert.

Mit seiner traumhaften Grafik, der herrlichen Soundkulisse und witzigen Sprachausgabe ist Sierras Minigolf eine runde Sache für die ganze Familie. Das Schönste: Das 3D-Vergnügen setzt keinen hochgerüsteten Super-Pentium voraus, schon auf einem 486er läuft das Spiel sauber. HH



KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

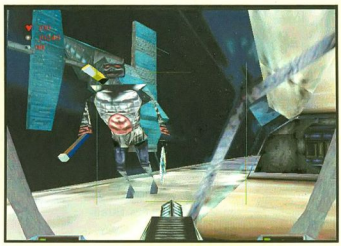
Name:	3D-Ultra Minigolf
Inhalt:	Sportspiel
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. 55 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, CD-Laufwerk, Windows 3.1 oder 95
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM



TERRACIDE

Tunneltrauma

Gewundene Gänge, scharfschießende Flugroboter und jede Menge Geheimräume – das klingt doch nach DESCENT? Nicht ganz, denn auch das Softwarehaus Eidos wartet jetzt mit feiner 3D-Flugaction im SF-Gewand auf. Lassen Sie sich überraschen...



Vorsichtig schiebt sich die Nase des Gleiters um die Ecke des gelb pulsierenden Ganges. Da – eine Flugspinne hängt träge unter der Decke. Schnell zurückgestoßen und eine Fernlenkrakete klar gemacht. Bange Sekunden des Wartens, und der Robo-Gegner ist ausgeschaltet. Doch was surrt da plötzlich von hinten heran...?

Völlige Bewegungsfreiheit im Flug, hinreißend surreale Raumschiffkulissen und jede Menge unbelebtes, doch erschreckend wendiges, insektengleiches Wach-„Personal": Damit begeisterte das noch junge Genre der 3D-Flugaction auch Schießmuffel. Jetzt legt das renommierte Softwarehaus Eidos seine eigene Variante des SF-Spektakels vor. Gut 20 Abschnitte umfaßt TERRACIDE, in dem Sie nach und nach feindliche Großraumschiffe durch Sabotage lahmlegen müssen. Selbstverständlich schaut der Gegner Ihnen nicht tatenlos zu, sondern wirft von fest installierten Schnellschußanlagen bis zu äußerst wendigen Kampfrobotern eine Menge Schwermetall ins Gefecht.

Schon in den frühesten Abschnitten gilt es, sich zahlloser Roboter zu erwehren und schnell die von ihnen hinterlassenen Aufrüst-Extras einzusammeln, bevor die wieder verschwinden. Selbstverständlich fliegen auch in mehr oder weniger gut sichtbaren Geheimräumen Extrawaffen, Munition oder Energie-Powerups für Ihren unter dem Beschuß arg strapazierten Gleiter herum.

Auf Geiselbefreiungen, 3D-Übersichtskarten oder Erkundungssonden à la DESCENT 2 muß der Spieler zwar verzichten. Dafür gibt's feine Schwerkraft- und Windeffekte sowie Teleporter im Raumschiffslabyrinth. Drei Schwierigkeitsgrade sowie jederzeit speicherbare Spielstände sind Standard, die Netzwerkoption für bis zu 15 Mitspieler dagegen übertrifft das Vorbild.

Filmszenen zwischen den Abschnitten sowie wummernde Technoklänge treiben die Handlung voran und den Adrenalinpegel in die Höhe. Schön auch die äußerst präzise eingesetzten Geräusche, anhand derer man die Position der Gegner stets gut einschätzen kann. Der Clou am Spiel ist jedoch die – nur mit 3Dfx-Karten zu bewundernde – Grafik. Spiegelnde Metalloberflächen, realistische Verzerrungseffekte und bewegliche Leuchtkörper verdichten die Atmosphäre der ohnehin schon bizarren Binnenlandschaften. Ein kleiner Kompaß erleichtert die Orientierung in der eher gänge- als großraumorientierten Hatz durch die Schiffe der feindlichen Flotte. Besitzer eines hochgerüsteten Pentiums dürfen sich auf ein traumhaftes 3D-Erlebnis freuen, alle anderen erleben solide Flugaction mit unleugbarem Suchtfaktor und nur einem gewichtigen Nachteil: Auf dem Minimalsystem (Pentium 90) müssen Texturen und Details so weit zurückgeschraubt werden, daß die Grafik dann doch wieder an das gute alte DESCENT erinnert. HH

KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Terracide
Inhalt:	3D-Flugaction
Hersteller:	Simis/Eidos
Vertrieb:	Eidos
Preis:	ca. 90 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, CD-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger



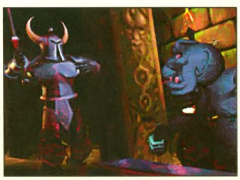
Dungeon Keeper

The Bad, the Ugly and the Keeper



Kaum zu glauben, aber wahr – kaum befand sich die Spielewelt zur E3 in Atlanta, um sich nach gut drei Jahren Wartezeit über das Ausbleiben des Dungeon Keepers zu beschweren, da wurde der Langersehnte in Deutschland klammheimlich unters erwartungsfrohe Volk gebracht. Wenn es noch eines Beweises bedurfte, welch hinterlistige und verworfene Philosophie sich in diesem Programm wiederspiegelt, wurde er damit zweifelsfrei erbracht. Um es vorwegzunehmen: Dungeon Keeper ist gemeiner als jede englische Satireserie und eine Wohltat für jeden, der den Gutmenschenkult der meisten Rollenspiele und Adventures leid ist.

Wie bekannt, setzte Peter Molyneux, Genius des Bullfrog-Teams und Schöpfer von Klassikern wie Populous, alles daran, seinen Ausstieg mit einem Meisterwerk zu krönen. Dungeon Keeper mutierte während seiner Entstehung mehrfach zwischen der Betonung auf Action in 3D-Perspektive und Baustrategie hin und her, bis der ideale Mix gefunden schien. Die Arbeit hat sich gelohnt: Der Keeper treibt gleichermaßen unter DOS und Windows 95 sein Unwesen, das Spiel läuft schon auf einem 486/100 mit 8 MB, größere Dungeons scrollen dann allerdings quälend langsam. Ein schneller Pentium ist gerade in den Kampfsequenzen, die rasches Heranbringen von Verstärkungen erfordern, und im 3D-Modus, der Streifzüge und persönliche Zweikämpfe im Dungeon erlaubt, fast zwingend erforderlich. Dem 3D-Modus merkt man an, daß er eher ein Relikt früherer Entwicklungsstufen ist, denn die Dynamik des Echtzeitspiels läßt es nur in seltenen Fällen zu, in der Ich-Perspektive durch Gänge zu wandern.



Dungeon Keeper verfügt über einen Handlungsstrang mit ständig wachsendem Schwierigkeitsgrad, dessen erste Missionen in vorbildlicher Weise als Tutorial in das Spielgeschehen einführen und die Lektüre des sehr guten Handbuchs fast überflüssig machen. Daß sowohl Spiel als auch Handbuch vor morbidem britischem Humor nur so strotzen, muß wohl nicht besonders betont werden. Wer gerne seinen Nachbarn oder Geschäftskollegen foltert, darf dies mittels Nullmodem, Modem oder IPX-Netzwerk in Angriff nehmen.

Im Dunkeln ist gut munkeln

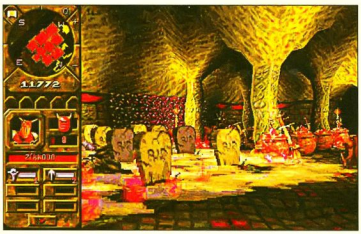
Am Anfang jedes Levels sind nur der unterirdische Zentralraum mit dem Dungeonherz, ein nahegelegener Ausgang zur Oberwelt und einige Imps, die Arbeitsbienen des Keepers, vorhanden. Mit ihrer Hilfe muß nun zunächst ein mög-



Dungeon Keeper

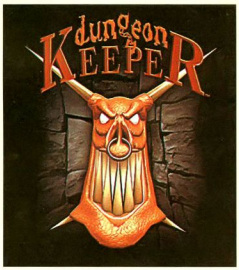


lichst effizientes Labyrinth aus Schatzkammern, Hühnerfarmen, Schlafhöhlen, Bibliotheken, Trainingsräumen usw. aufgebaut werden, das immer höher qualifizierte Monster anlockt, die ihrerseits wieder mit Erfindungen wie Zaubersprüchen, Fallen, Panzertüren usw. das Niveau des Dungeons heben. Das ganze Gebilde befindet sich jedoch ständig in einem labilen Gleichgewicht aus internen Auseinandersetzungen durch Übervölkerung, Gold- und Nahrungsmangel. Meist greift der Computergegner aber so zögerlich an, daß einem konsequenten Aufbau nichts im Wege stehen sollte. Nach dem Aufbau des eigenen Dungeons kommt irgendwann der Durchbruch durch die Wand des gegnerischen Dungeons. Nun schlägt die Stunde der Kämpfer und der blitzschnellen Reaktion des Dungeon Keepers auf neue Schwerpunkte des Kampfes. Wehe dem, der nicht rechtzeitig kampfkräftige Kreaturen in den Dungeon lockte und ausreichend trainierte. Drachen, Eiserne Jungfrauen und Magier beherrschen das Schlachtfeld. Hier bewährt sich die gottgleiche Draufsicht, die es dem Dungeon Keeper erlaubt, die stärksten eigenen Kreaturen mittels Geisterhand direkt über dem Kampfgeschehen abzuwerfen.



Nach dem Sieg bieten sich angenehme Perspektiven: Gefangene dürfen in den Kerker gesperrt werden, wo sie wahlweise überlaufen oder nach ihrem Ableben als Untote in die Armee des Keepers eintreten. Fortgeschrittenen Keepern bietet die von den Eisernen Jungfrauen betriebene Folterkammer die Möglichkeit, in angenehmer Atmosphäre mit Gästen oder arbeitsunwilligen Dungeonbewohnern über ihre Zukunft zu plaudern. Ist im Dungeon gerade mal nichts los, sorgen die Jungfrauen für gepflegte Unterhaltung, indem sie sich selbst zu foltern beginnen.

Sie nannten ihn Horny



Den Höhepunkt erreicht der Dungeon Keeper in den letzten Leveln, wo er sich gegen die stärksten Ritter des Guten, an ihrer Spitze den Avatar der Ultima-Serie, behaupten muß. Hier haben die gewöhnlichen Monster ihre Schrecken verloren, und es wird Zeit, das absolute Grauen ins Dungeon einzulassen: Horny, das aus der Keeper-Werbung bekannte Supermonster. Horny zeichnet sich nicht nur durch gewaltige Kampfkraft, sondern auch durch ungezügelte Mordlust aus, was in Friedenszeiten zu einem rapiden Bevölkerungsschwund unter den Bewohnern des Dungeons führt. Außerdem ist er ausgesprochen schwierig zu ködern, falls man nicht über den Tempelraum verfügt. Der Tempel bietet, wie die Anleitung schamhaft andeutet, die Möglichkeit, sich mittels gezielter Opferungen Vorteile zu verschaffen. Praktisch bedeutet das, im Notfall durch gezieltes Opfern mittelmäßiger Kreaturen einen Horny herbeizuzaubern (in der Wirtschaft nennt man das Effizienzsteigerung durch Rationalisierung). Welches Opfer positive, welches negative Folgen hat, müssen Sie allerdings selbst herausfinden (har har har!). Doch gleich wie es Ihnen gelingen möge: Die Genugtuung, am Schluß des letzten Levels den Avatar über kleinem Feuer rösten zu dürfen, sollte einige Anstrengung wert sein.

Dungeon Keeper ist ein echter Geniestreich, auch wenn sich der erfahrene Spieler einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad gewünscht hätte. Nahezu alle Level gegen den Computergegner lassen sich durch konsequenten Aufbau des eigenen Dungeons relativ ungefährdet gewinnen. Gegen einen echten Gegenspieler bleiben die Partien dagegen ungemein spannend, allerdings könnten Sie bei schlechten Verlierern, die abschließend ihrer eigenen Folterung zusehen dürfen, zu Mißstimmung führen. Doch wie eingangs schon vermerkt, macht Charakterlosigkeit und Gemeinheit den eigentlichen Reiz dieses Spiels aus. Technisch perfekt, spannend und unterhaltend für Monate, sollte es zur Grundausstattung jeder Spielesammlung gehören. HJS

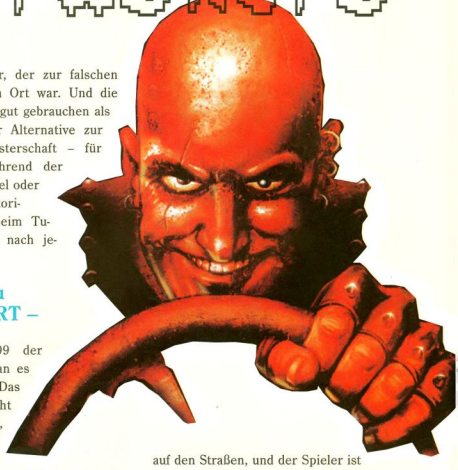
KURZINFO

Name:	Dungeon Keeper
Inhalt:	Strategie- und Rollenspiel
Hersteller:	Bullfrog
Vertrieb:	Electronic Arts
System:	486/100, 8 MB RAM, 4-Speed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 2 MB-SVGA-Karte

CARMAGEDDON

Crazy Crashers

„... und da schaltet die Ampel auf grün, das Rennen ist freigegeben. Ein guter Start, doch was ist das? Schon in der ersten Kurve ein verheerender Unfall, mehrere Fahrzeuge, die in eine Kollision verwickelt sind, oh mein Gott, eines der Autos brennt ...“ Wäre es ein gewöhnliches Autorennen, würde es jetzt unterbrochen. Aber es ist CARMAGEDDON.



Carmageddon ist ein Rennen, in dem die Fahrer schon einmal vergessen, daß sie an Checkpoints vorbeifahren müssen, geschweige denn noch daran denken, daß es so etwas wie ein Ziel gibt. Von Fairness weit und breit keine Spur, die Sportlichkeit ist abgeschafft. Ziel der Höllenfahrt ist nicht, als erster die weiße Linie zu passieren, sondern seine Gegner auf die rabiate Art zu eliminieren. Je spektakulärer, desto besser, desto ertragreicher. Für gute Stunts und Crashs gibt es schließlich ein paar Mücken extra, ebenso wie für jeden platt gemachten Roboter, der zur falschen Zeit am falschen Ort war. Und die Kohle kann man gut gebrauchen als Fahrer in dieser Alternative zur Tourenwagenmeisterschaft – für Reparaturen während der Fahrt zum Beispiel oder für den obligatorischen Besuch beim Tuning-Spezialisten nach jedem Rennen.

Platz da du – ZENSIERT –

Als Nummer 99 der Rangliste hat man es nicht leicht. Das Fahrzeug ist nicht gerade erste Wahl, und die feinen Sachen im Tuning-Laden sind nur Träume, denn Geld ist so gut wie gar nicht vorhanden. Also hinters Steuer und Rennen fahren, um die nötige Kohle zu verdienen, ein paar Aggressionen auszuleben und Streß abzubauen. Es geht gefährlich zu auf den Straßen, und der Spieler ist dazu angehalten, nicht für wesentliche Änderungen dieses Zustandes zu sorgen. Wichtig ist die Knete, die auch eine Rangverbesserung bedeuten kann. Die erhält man, wenn die Gegner im Rinnstein landen, oder ein Roboter nur noch aus Einzelteilen besteht, nachdem man vorbeigefahren ist – oder eben nicht ganz vorbei. Auch Fahrfehler machen reich, wenn der Pilot durch eigenes Verschulden einen besonders tollen Crash baut.



Wichtig ist auch die Steigerung in der Rangliste. Je höher die Plazierung, desto mehr Rennstrecken stehen zur Auswahl: 36 für absolute Topfahrer. Ausbremsen, wegkicken, so lange gegen eine Wand donnern, bis das feindliche Auto nur noch ein Schrotthaufen ist. Die anderen Piloten (z. B. Opi Simpson, Anti-Schumi oder die Gebrüder Grimmig) haben jedoch ein gutes Gedächtnis und lassen möglicherweise bei der nächsten Begegnung alles stehen und liegen, nur um ihrem Lieblingsfeind eins auszuwischen. Jeder dieser Gegner verhält sich etwas anders, eines ist aber allen

CARMAGEDDON



Solche Bilder gibt es in der entschärften deutschen Version nicht zu sehen.

gemein: Sie sind kranke Spinner, die eigentlich nicht einmal in die Nähe eines Führerscheins gelangen dürften.

Fahrvergnügen

Bei Carmageddon kommt das richtige Feeling auf. Die Steuerung des Autos ist absolut realistisch umgesetzt. Sowohl die Beschleunigung als auch die Bewegung während des Bremsens sind fast spürbar. In den Kurven muß man aufpassen, daß das Heck nicht ausbricht oder der Wagen untersteuert. Die Handbremse oder das Schleudern der Hinterräder auf Tastendruck hilft in manch engen Situationen weiter, allerdings muß der Spieler stets darauf achten, nicht die Kontrolle zu verlieren. Was trotzdem oft passiert, da man gerne an kniffligen Stellen von den anderen „Verkehrsteilnehmern" gerammt wird. Zahlreiche Features helfen da weiter, und wie in der guten, alten Arcade-Zeit genügt einfaches Aufsammeln, um sie zu aktivieren. Es kann sogar während der Fahrt repariert oder ein liegengebliebenes Fahrzeug geborgen werden. Allerdings kostet das Geld. Der Fahrer kann sich zwar während eines Laufs einen riesigen Schuldenberg anlachen, aber nach dem Zieleinlauf dreht die Bank den Hahn zu, und die Karriere ist beendet. Aber selbst dann kann man sich die fortlaufende Verletzung der StVO hinterher in aller Ruhe nochmal betrachten. Jedes Detail läßt sich aufzeichnen, und in einer Wrack-Galerie können die Schäden an den Autos hämisch bestaunt werden.

In die Pampa

Keine Lust auf den Sieg? Lust auf eine Keilerei? Kein Problem, wer Spaß haben will, der darf ihn auch haben. Wenn die Auseinandersetzung mit Kurt Kasko verlockender scheint als die Strecke, dann verlassen Sie einfach den Parcours. Ein Abstecher in die freie Natur oder durch enge Seitengäßchen ist durchaus drin. Bei einigen Spritztouren sind sogar Bonuslandschaften eingebaut, die es nur abseits der Hauptstrecke zu entdecken gibt. Sowohl bei riskanten Sprüngen über Häuserdächer als auch bei einer Karambolage mit anschließendem Überschlag bleibt der Bildaufbau schnell. Die manchmal etwas grobe Grafik ermöglicht realistisch dargestellte Fahrzeugbewegungen in 3D. Durch die schnelle Berechnung gleicht kein Unfall dem anderen, die Dellen sind sozusagen alle etwas ganz Besonderes. Obwohl die Anforderungen für heutige Zeiten nicht außergewöhnlich hoch sind, kommt erst der Besitzer eines Rechners der neueren Generation in den vollen Genuß der zahlreichen Details wie Ölspuren oder Schrammen an den Gebäuden ringsherum.



Die vielen Fahrzeugtypen, Zubehörteile und die Möglichkeit, das Zielfähnchen außer acht zu lassen, sind ein Teil des Spielspaßes. Abgerundet wird dies aber erst durch die Intelligenz des Spiels. Keine Aktion wiederholt sich, die Konkurrenten verhalten sich ihrem Charakter entsprechend hinterlistig oder gemein und lassen sich ständig neue Verletzungen des Gesetzes einfallen. Das Fazit? Eine Riesengaudi, ein Mordsspaß, phantastische Action und genau das richtige für jeden, der keine Simulation möchte, sondern ein Rennspiel, bei dem man sich keine Sorgen machen muß, welche Werbung Schumi beim nächsten Start auf der Mütze trägt. Schade ist allerdings, daß für die deutsche Version eine kleine Änderung eingebaut wurde. Im US-Original werden nämlich keine Roboter überfahren, schließlich heißt das Motto von Carmageddon: So viele Fußgänger, so wenig Zeit! PRM

KURZINFO

Name:	Carmageddon
Inhalt:	Rennspiel, 3D-Action
Hersteller:	SCI
Vertrieb:	Funsoft
Preis:	89,95 DM
System:	Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, (erforderlich f. Win 95), Soundkarte, Joystick, IPX-Netzwerk



BESSERWISSER WILLKOMMEN

Ob wohl noch der eine oder andere Leser unserer Ausgabe 15 an ALONE IN THE DARK 3 herumtüftelt? Falls jemand den Ehrgeiz besessen haben sollte, dieses Adventure ohne die Hilfe der Komplettlösung zu bewältigen, stehen die Chancen nicht schlecht. Einer ist jedenfalls schon durch, und er hat unsere Lösung zum Anlaß genommen, ein paar Verbesserungsvorschläge einzureichen.

Das Bessere ist der Feind des Guten – dieses Motto hat sich Ronny Förster zu Herzen genommen und in ALONE IN THE DARK 3 einige Stellen entdeckt, an denen er eleganter, schneller oder einfach nur anders vorankam, als es in der mitgelieferten Lösung beschrieben ist. „Vielleicht könnt ihr ja die Tips für alle vom Spinnenkampf genervten Spieler in einer der nächsten Ausgaben nachreichen...", meint Ronny, und wir meinen: Aber sicher! Hier sind sie, die Ronny-Spezial-Tips zu ALONE IN THE DARK 3:

Soweit Ronny, mit dem wir hoffen wollen, daß seine Tips noch jemandem helfen können. Wir haben sie nicht nachgeprüft, glauben Ronny aber auf's Wort. Grundsätzlich ist zu unseren Komplettlösungen folgendes zu sagen: Sie stammen nicht von uns, sondern von einer der Firmen *CPS Heidak* oder *Hint Shop*, die beide über langjährige Erfahrung mit Spielen und deren Lösung verfügen. Selbstverständlich prüfen wir in jedem Fall nach, ob die Lösung funktioniert, ob sie den hilfebedürftigen Spieler also sicher und zuverlässig durch das Spiel führt. Fallen uns dabei Alternativen zum beschriebenen Weg auf, werden sie veröffentlicht; aber eigentlich sehen wir die Lösungen ohnehin nur als Retter in der Not und gehen davon aus, daß unsere Leser sich zunächst eigenständig am Spiel versuchen. Daher ist es ganz normal, daß engagierte Zocker an dieser oder jener Stelle auf ihre eigene Lösung kommen, wenn es sich um eingefleischte Fans wie Ronny handelt, ist das sogar wahrscheinlich.

Wenn Ihr also glaubt, bessere Wege oder gar Fehler entdeckt zu haben – her damit, vielleicht helft Ihr anderen aus genau der Klemme, aus der sie sich seit Tagen verzweifelt zu retten versuchen.

1. *Den Cowboy, der aus der Luke im Saloon kommt am Anfang, kann man erst sein gesamtes Magazin verballern lassen, wenn man sich hinter den Tierkopf stellt.*
2. *Wenn man vom Dach des Gefängnisses durch den Kamin kommt, muß man mit umgeschnallter gußeiserner Platte schnell aus der Tür, um etwas in Richtung Ausgangstür stehenzubleiben und dann in Richtung Türöffnung zu schlagen. Die drei kommen nicht zum Schießen, bevor sie nicht vollständig aus dem Raum gekommen sind.*
3. *Die beiden Gegner kurz danach auf dem Dach sind besser mit der Gatling zu besiegen, die wenig später sowieso Ladehemmung haben wird.*
4. *In der Taverne müssen nicht alle vier Lampen brennen, sondern nur die bei der Tür, die sich als erste öffnet, und die diagonal gegenüberliegende.*
5. *Auf dem Grabstein steht nicht DFT sondern OEJ (steht für One Eyed Jack).*
6. *Im Lagerhaus bei der zerschellten Lore kann man dem Kampf mit den zwei Gegnern aus dem Weg gehen, wenn man gleich nach rechts rennt und den Eimer umkippt.*
7. *Im Tank kann man dem Nahkampf aus dem Weg gehen, wenn man die Seife benutzt und den Gegner in die Nähe der Seife lockt.*
8. *Die SPINNE: Wenn man den Zaubertrank in die Glut kippt, verkleinert sich auch die Spinne und kann zertreten werden.*
9. *Wenn man in der Falle sitzt, ist es gut, gleich die Winchester in der Hand zu haben und sofort von der Tür aus gerade in den Gang zu schießen, bis der Gegner tot ist. Es ist zwar eine Millimetersache, aber glaubt mir, es klappt!*
10. *Beim Finale muß man den Kohlesack noch nicht holen, wenn der Endgegner noch dort herumspukt, sondern erst, wenn er besiegt ist.*

ALONE IN THE DARK 3

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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

Rückseite

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

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- 24 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Maus
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

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

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

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

CD-Inhalt

Vollversion: DUNGEON MASTER 2

Spielbare Demos: 3D-Ultra Minigolf, Carmageddon, Lost Vikings 2, Pole Position, Terracide, Warcraft

Shareware: Packprogramme

Vollversion: T-Online-Decoder

Patch: Dungeon Master Soundpatch

Bestseller Games 16

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 16" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

DUNGEON MASTER 2™

THE LEGEND OF SKULLKEEP

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

DUNGEON MASTER 2™ ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions*, lizenziert an die TREND 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 **Interplay Productions** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay Productions** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für 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 dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **DUNGEON MASTER 2™** werden.

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

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **DUNGEON MASTER 2™** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 16"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 16

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

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 11 88

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!

„Vormals 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 2 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 PRIVAT 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 PRIVAT	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 LT	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 Verrechnungsscheck DM 2,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezieller 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.

☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!** [202]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo CD TOP** [201]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES** [213]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** [216]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** [196]
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*

☐ **Probeabo PC HIGHSCORE** [207]
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 regulären Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

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

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

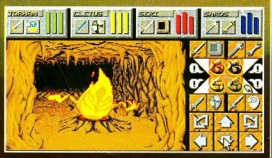
Bitte ausschneiden und einsenden an:

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

VOLLVERSION AUF DER HEFT-CD

Dungeon Master II™







In den finsteren, feuchten Gängen der alten Welt wurde das Böse besiegt und in die Schatten der Vergangenheit gebannt... **in dieser Dunkelheit lauert es nun.**

Vor Jahren setzte *Dungeon Master* den Standard für Rollenspiele am Computer. Nun, da die Alpträume zu verblassen beginnen, kehrt das Spiel zurück, mit dem alles anfing... und die Herausforderung ist größer denn je: **Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep**

Als Anführer einer Gruppe erfahrener Kämpfer machen Sie sich auf, das Böse in Schach zu halten. In sturmgepeitschten Dörfern, dunklen Wäldern und den tückischen Kerkern der Burg Skullkeep treffen Sie auf Kreaturen und Charaktere, die sich intelligent verhalten und auf Ihre Handlungen reagieren. Die atemberaubend lebendige Spielwelt von Dungeon Master 2 ist eines der faszinierendsten Rollenspiel-Abenteuer, voller Magie, Kerker und abscheulicher Monster.

The Legend of Skullkeep

Das größte aller Dungeon-Spiele ist wieder da

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

FTL

- Spannungsgeladene Kämpfe in Echtzeit, kombiniert mit raffinierten Fallen und Puzzles, stellen Ihr logisches Denken und Ihre Reaktionen auf eine harte Probe
- Abenteuer auf und unter der Erde: Erkunden Sie Dörfer, Wälder und Tempel, bevor Sie in die finsteren Kerker von Skullkeep hinabsteigen
- Rundumerneuerte Version der vielkopierten *Point-and-Click*-Oberfläche
- Visuelle Effekte: Blitze, Regen, Kerkermauern im Fackelschein, Animationen und spektakuläre Zauberei
- 3D-Soundeffekte
- Vollständige Spielanleitung im Heft
- Inklusive **Komplettlösung** aus dem Hause Hint Shop

Pressestimmen

PC Games 9/95: 71% Spielspaß, „Dungeon Master 2 wartet genau mit den Einzelheiten auf, die man im ersten Teil vermißt hat."

PC Player 9/95: 77%; „ Starker Tobak, aber gut. ... Dungeon Master 2 ist spielerisch äußerst gehaltvoll. ... Selbst Rollenspiel-Profis werden viele Tage und Nächte damit verbringen, bis sie das Böse endgültig besiegt haben."

Power Play 9/95: 71%, „Gut", „Eine wahre Flut an witzigen Gegenständen und Gimmicks, viele originelle Geschicklichkeitspuzzles und clevere Gegner."



Systemanforderungen

PC 386DX/25, VGA, 4MB RAM, DOS 5.0 oder Windows 95 im MS-DOS-Modus, 23 MB Festplattenplatz, CD-ROM, Maus. **Empfohlen:** 486DX/25, Soundkarte

Außerdem auf der CD-ROM

Demos aktueller Spielehits und kommerzieller Software, nützliche Shareware und Zugangssoftware zu Online-Anbietern