

Bestseller Games

REND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,-

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 10

DM 9,99

SFr 9,90

öS 78,-

Lfr 198,-

HFL 13,-

9,99 DM

Erben der Erde

Die große Suche

ASM 10/94:
10 von 12, „Gut“

PC JOKER 9/94:
80%

POWER PLAY 8/94:
„DAS FANTASIEVOLLE
FABELSZENARIO SUCHT
SEINESGLEICHEN.“

CompuServe

SOFTWARE AUF DER CD-ROM
INKL.: 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG

★ INKLUSIVE ★
KOMPLETTLÖSUNG

T-Online-
Decoder auf der CD-ROM!

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTDRUCKSEITE!



UNEINGESCHRÄNKTE
DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION
CD-VERSION MIT SPRACHAUSGABE

Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH - Originalprodukt von NEW WORLD COMPUTING®

Erben der Erde: Vollversion auf der CD!



4 344023 309990

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche

49⁹⁵
DM

Preisempfehlung

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkschen Feldzugs und Sorge dafür daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...

Ab September im Handel



Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II
Unverbindliche Preisempfehlung je CD-ROM

29,95 DM



TopWare • CD-Service AG • D • 68229 Mannheim • Merktlicher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefax 0621-4805-200

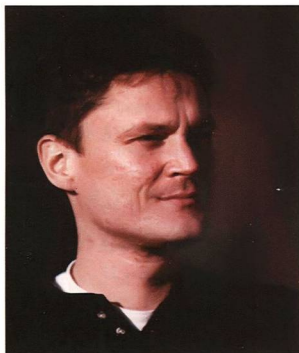
digital publishing

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare



Demonstrationsverbot



Diese Ausgabe der Bestseller Games wartet mal wieder mit einer Neuigkeit auf: Zum ersten Mal sind auf der Heft-CD keine Demos zu finden. Nein, vergessen haben wir sie ausnahmsweise nicht, auch nicht verschlampt oder bei der CD-Produktion unbrauchbar gemacht. Treue Leser werden wissen, warum ich auf diese Feststellung Wert lege - wer ist schon unfehlbar? Aber dieses Mal liegt die Sache anders, der Grund für die fehlenden Demo-Programme ist die zweite Neuheit der Nummer 10: das erste Bestseller Game mit digitaler Sprachausgabe im gesamten Spiel. Schluß mit Textzeilen auf der Spielfläche, sämtliche Charaktere des Adventures ERBEN DER ERDE sprechen alle ihre Dialoge und Texte selbst - eine funktionierende Soundkarte ist natürlich Voraussetzung dafür. Was inzwischen als Standard gelten darf, war noch vor zwei Jahren alles andere als selbstverständlich, insofern ist die Sprachausgabe ein echter Fortschritt. Der hat allerdings seinen Preis, denn selbst die immense Speicherkapazität einer CD-ROM stößt irgendwann an Grenzen, und wo schon Sprachsamples sind, finden weitere Programme nun mal keinen Platz mehr.

Viele Leser schätzen die Möglichkeit, sich anhand von Demo-Programmen einen ersten Eindruck zu verschaffen, bevor sie sich die teure Vollversion zulegen, zumal sich bei uns Artikel und Demos meist ergänzen und so jeder seinen persönlichen Eindruck mit dem der Autoren vergleichen kann. Keine Bange, Ausgabe 10 soll keine neue (Un-) Sitte begründen, wir folgen nur den Sachzwängen und werden zur bewährten Demo-Ausstattung zurückkehren, sobald wir können. Daß wir das Hauptspiel verkürzen, um auf diese Weise Platz zu schaffen, wird ja wohl niemand ernsthaft wollen. Und bevor naseweise Leserbriefschreiber DIR eingeben und mir mitteilen, daß die Sprachsamples von ERBEN DER ERDE doch wohl nur 430 MB belegen, verweise ich

lieber gleich auf die zwei Audiotracks und den Produktkatalog, die wir auf der Scheibe unterzubringen haben - auch wir leben von der Werbung. Und noch etwas durfte unter keinen Umständen fehlen: *Larry Pops Up*, in der letzten Ausgabe verstümmelt und in dieser nachgeliefert, inklusive der ersten beiden Ergänzungen von Sierra. Alles weitere dazu auf Seite fünf.

Letzter Aufruf

Damit niemand meine Bemerkung mißverstet: Auch naseweise und sogar kritische Leserbriefe sind hochwillkommen! Schreibt, faxt, mailt, Adressen und Nummern stehen im Impressum! Ich erinnere noch einmal an die Umfrage aus Ausgabe neun, in der wir wissen wollten, wie es um die Recherausstattung unserer Leser bestellt ist. Die Teilnahme lohnt sich, denn vom Ergebnis hängt mit ab, welche Spiele wir in die künftigen Bestseller Games aufnehmen und welche Hardware sie voraussetzen dürfen. Außerdem verlosen wir unter allen Einsendern zehn Preise. Als Ansporn schon mal ein Zwischenstand: weit mehr Leser als erwartet sind schon eine oder zwei Prozessorgenerationen über den vielbeschworenen „guten alten 386er“ hinaus und hätten nichts dagegen, entsprechend anspruchsvolle Programme in der Zeitschrift zu finden. Noch ist Zeit, dieses Ergebnis zu korrigieren oder zu bestätigen - an die Tastaturen!

Peter Strobel





Inhalt

Einleitung	
Blitzstart 5
Erben der Erde – Die große Suche	
 Einleitung: Talins Tierleben 6
Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8
Spielanleitung 12
Interview mit Talin 15
Komplettlösung 17
Pläne 25
Spielvorstellungen	
The Dig	Ein tiefschürfendes Abenteuer 32
Das Rätsel des Master Lu	Des Kaisers Kuriositäten 34
Kingdom O' Magic	Rettet den Drachen 36
Bad Mojo	Adventure auf sechs Beinen 38
Spycraft	Kobra, übernehmen Sie... 40
Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte	Kriegshammer 42
Verschiedenes	
Editorial 3
Impressum 4
CD-ROM-Cover 46
Bestellschein 49
Lizenzkunde 50

Impressum

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
CompuServe: GO PEARL.SUP
E-Mail: 75162.2531@CompuServe.com
Mitarbeiter: Hans Hohmann (hb), Patrick Meyer (prm), H.-J. Sütterlin (hjs), Michael Zölg (mz)
Layout, grafische Gestaltung und Satz: STYLE OF THE ARTS, Christian Lampe
Titel: Michael H. Sichter
Helfproduktion: Stephan Striegel
Verlag: TRENDS-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
 Am Kailschacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-0, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: Michael Demzer, Am Kailschacht 4, 79426 Buggingen,
 Tel.: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-440
Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen
 Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367
Anzeigenleitung: Editorial Services, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst,
 Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 300.000 Exemplare
Belichtung: SKRIPT, Freiburg

Druck: Marco, I-Turin
Verkaufspreis: (inkl. 19% MwSt.) DM 14,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 76,90
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.





Blitzstart

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

Systemanforderungen und Installation

Die technischen Voraussetzungen für *ERBEN DER ERDE* sind bescheiden. Sie benötigen:

- einen AT386DX mit 4 MB RAM
- 570 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher
- 2,5 MB XMS-Speicher
- etwa 2 MB Festplattenspeicher
- eine Maus
- eine Soundkarte ist empfehlenswert.

ERBEN DER ERDE läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es einige Dateien speichert und die Spielstände und




Konfigurationsdaten ablegt. Geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein, um *ERBEN DER ERDE* zu installieren. Auf Seite neun erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.

Der PEARL-Gesamtkatalog

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von *[RETURN]*. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Erben der Erde

KURZINFO

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen - und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen“ im Kurzfokasten erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das -Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt - das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick : er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das -Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk. Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

Thunderbyte Antivirenprogramme



Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis *\TBAV*, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis *\TBWIN95*.

Die Programme müssen installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

Larry Pops Up

Als Nachlieferung zur BG 9 (Leisure Suit Larry 5) finden Sie auf der Heft-CD im Verzeichnis *\LARPOPUP* einen Werbegag von Sierra, der die Wartezeit auf Larry 7 verkürzen soll: *Larry Pops Up* ist ein kleines Windowsprogramm, das unseren

Freund in regelmäßigen Intervallen auf den Desktop zaubert, wo er beispielsweise fragt, ob hier irgendjemand für sein Nichtstun auch noch bezahlt wird, denn Larry erscheint nur, wenn eine bestimmte Zeit weder Tastatur noch Maus angefaßt wurden. Das Paket auf der Heft-CD enthält schon die ersten beiden Nachlieferungen, Sierra will das Sprüche-Sortiment monatlich ergänzen. Wer sich die Updates nicht online (*GO SIERRA*) besorgen kann oder will, wird sie auf den CDs der kommenden Bestseller Games finden. Windows 3.1 oder 95 und eine Soundkarte sind Voraussetzung für den Spaß.

Installation: Kopieren Sie das gesamte Verzeichnis auf Ihre Festplatte. Danach reicht ein Doppelklick auf *LARPOPUP.EXE*. Weitere Hilfe finden Sie in der Datei *USRGUIDE.WRI*.

Do you think that just because nobody's around your fans don't stink?





Talins Tierleben

Im wahrsten Sinne des Wortes fabelhafte Ideen müssen durch die Köpfe der „Gilde der Träumer“ gespielt sein, als sie ihr Adventure-Projekt ERBEN DER ERDE angingen. Der Name des ausgefuchsten Helden ist zwar Rif und nicht Reineke, aber die märchenhaften VGA-Landschaften, der stimmungsvolle Sound und die liebevoll gezeichneten Charaktere sorgen für eine Atmosphäre, wie keiner der alten

Geschichtenerzähler sie besser hätte schaffen können. Lassen Sie sich in eine Welt versetzen, in der die Menschheit einer sagenumwobenen Vergangenheit angehört, an die nur noch Ruinen erinnern. Machen Sie sich auf die Suche nach der Sturmkugel, denn wer sie besitzt, hält das Schicksal der Tierwelt in seinen Händen - das Schicksal der ERBEN DER ERDE.



Auf den Jahrmarkt hatten sich eigentlich ausnahmslos alle gefreut. Besonders der Fuchs Rif und seine Freundin Rhene, denn Rif hatte sich in den

Kopf gesetzt, dieses Jahr das Rätselturnier zu gewinnen. Aber nicht nur das sollte anders kommen... Aus dem, was da anders kommt, ergibt sich die Situation, in der Sie am Anfang des Spiels die Rolle von Rif übernehmen. Rif wird beschuldigt, die verschwundene Sturmkugel entwendet zu haben - von Füchsen ist man schließlich nichts anderes gewohnt. Um seine Unschuld zu beweisen, soll er das geheimnisvolle Gerät wiederbeschaffen, aber das ist natürlich leichter gesagt als getan. Erstens bekommt er eine mürrische Wildsau und einen unerträglich edelmütigen Elch als Eskorte, zweitens ist ja Rif des Diebstahls verdächtig

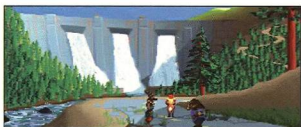


Talin



Das ist das Pseudonym von David Joiner, des Kopfes der „Dreamers Guild“, die ERBEN DER ERDE entwickelt hat, und dieser Name steht schon länger für Qualität. Talin wurde vor vielen Jahren bekannt, als er das Action-Adventure für den Amiga *The Fairy Tale Adventure* im Alleingang erschuf - vom Quell-Code bis zur Grafik. ERBEN DER ERDE, das im Original INHERIT THE EARTH hieß, war Talins zweites Großprojekt. Lesen Sie das Interview auf Seite 15!





und daher nicht gerade eine Vertrauensperson für die anderen Tiere. Außerdem hat das Verschwinden der Kugel allen gehörig den Jahrmarkt versaut, und das läßt den armen Fuchs auch manch einer spüren. Trotzdem gilt es zunächst, in den zivilisierten Südgebieten einige Informationen zu sammeln, bis das tierische Trio sich auf den Weg in die unerforschte Wildnis machen kann. Bevor Sie aber beginnen Rif, den Fuchs, Okk, den Eber, und Eeah, den Elch, durch die Wälder zu scheuchen, sollten Sie wissen, in was für einer Welt Sie sich eigentlich in ERBEN DER ERDE bewegen. Damit Sie die Kinder der Menschheit, nämlich die Tiere, besser verstehen lernen, sollten Sie zunächst einiges über die Lebensweise und Legenden der ERBEN DER ERDE erfahren. Wie Sie Rif durch die Fabelwelt steuern, erfahren Sie ab Seite 12 in der Spielanleitung.





Installation und Programmstart

Installation und Konfiguration

ERBEN DER ERDE läuft unter MS DOS und Windows 95. Vom Betrieb unter Windows 3.1 ist abzuraten, OS/2 oder andere Betriebssysteme wurden weder vom Hersteller noch von uns getestet. Wenn von „klicken“ oder „Fenster“ die Rede ist, bezieht sich das immer auf Windows 95.

1 Wechslen Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie im Hauptverzeichnis *INSTALL* ein oder doppelklicken Sie auf die Datei *INSTALL.EXE*.

2 Das Konfigurationsprogramm fragt, ob Sie den Programmpfad *C:\ITE* akzeptieren. Wenn Sie mit (N)ein antworten, müssen Sie zuerst das Ziellaufwerk, dann den gewünschten Pfad angeben. Sollte das angegebene Verzeichnis noch nicht existieren, legt es das Programm nach einer entsprechenden Abfrage an.



HINWEIS

Falls Sie eine andere Festplatte als C: angeben, meldet das Konfigurationsprogramm unter Umständen, es sei kein Platz (0 Byte frei) auf dem Ziellaufwerk vorhanden. Diese Warnung können Sie ignorieren, es handelt sich um einen Programmfehler! Sie können zwar keine Programmteile auf die Festplatte kopieren

(s. Punkt 6), die (empfohlene) Standardinstallation funktioniert jedoch auch auf Festplattenpartitionen oder weiteren Platten mit der Bezeichnung D:, E: usw.

3 Nun müssen Sie die Soundkarte für die Sprachausgabe angeben. Die empfohlenen Möglichkeiten sind mit einem Sternchen markiert. Sollte Ihre Karte nicht aufgeführt sein, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Nach Auswahl der Karte (A, B, C usw.) müssen Sie nacheinander die I/O-Adresse, den Interrupt und den DMA-Kanal angeben. Auch hier gibt das Programm die empfohlenen Einstellungen vor.



Einstellungen hier die gleichen wie bei der Sprachausgabe, Sie können aber auch unterschiedliche Einstellungen für Sprache und Musik wählen, sofern es die Hardware zulässt. Verfügbare Optionen sind wieder mit einem Sternchen gekennzeichnet.

4 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; alles weitere ist für die *ERBEN* ohne Bedeutung. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5 und DMA 1* anzugeben. Windows 95 verwaltet die Werte im *Gerätemanager* der Systemsteuerung; Markieren Sie die Soundkarte, klicken auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen!*

5 Besitzer einer *Gravis Ultra-sound* müssen vor dem Spielstart die Datei *GRAVIS.BAT* im Spielverzeichnis aufrufen.

6 Nun wiederholt sich die Prozedur für die Musikwiedergabe. Meist sind die

7 Auf die automatische Erkennung ist meist Verlaß. Sollten Sie dennoch sicher sein, daß sich das Programm irrt, können Sie natürlich auch eine andere Auswahl treffen.

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

9 Die CD-ROM muß im Laufwerk liegen, sonst wird das Installationsprogramm die Arbeit mit der Meldung „Eingelegte CD ist eine Audio-CD“ verweigern.

10 Danach werden alle Angaben in einem Fenster zusammengefaßt. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, durch Eingabe von (N) ein den gesamten Vorgang zu wiederholen; ist alles korrekt, starten Sie mit (J) die Installation.

11 Abschließend können Sie weitere Programmteile auf die Festplatte kopieren, um den Spielablauf zu beschleunigen. Drücken Sie nacheinander die Ziffern der Module, die Sie kopieren möchten, und schließen Sie mit RETURN ab.

12 Diese Option benötigt zusätzlichen Festplattenplatz und ist daher nur zu empfehlen, wenn die Standardinstallation Probleme bereitet





oder ein altes CD-Laufwerk den Spielfluß gar zu sehr bremst! Auch dann bringt der Festplattenbetrieb nur Vorteile, wenn ohne Sprachausgabe gespielt wird, denn die Sprachsamples werden in jedem Fall von der CD eingelesen.

Spielstart

ERBEN DER ERDE muß direkt unter DOS oder Windows 95 aufgerufen werden:

- 1 Wechslen Sie in das von Ihnen angegebene Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet C:\ITE.
- 2 Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung `ITE` ein oder klicken Sie auf `ITE.EXE` doppelt.



Mindestens einmal sollten Sie sich die Eingangssequenz ansehen. Bei späteren Spielstarts bricht ESCAPE den Vorspann ab. Versuchen Sie nicht, ITE von der CD-ROM zu starten. Sie erhalten darauf nur die Fehlermeldung „ITE.PRF fehlt“.

Problemlösungen

Speichermangel

ERBEN DER ERDE benötigt 580 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und ca. 2,5 MB XMS-Speicher. Je nachdem, welcher und wieviel Speicher fehlt, macht das Programm durch eine Meldung auf den Mangel aufmerksam; es kann aber auch ganz einfach hängenbleiben oder abstürzen. Vergewissern Sie sich in einem solchen Fall immer zu erst, daß der Arbeitsspeicher ausreicht. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl `MEM`. Informieren Sie sich im DOS-Handbuch, wie mehr freier Speicher zu erreichen ist. Unter MS DOS 6.x hilft dabei das Programm `MEMMAKER`. Weitere Hinweise

und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM `START` eingeben.



Bei älteren Computern mit nur 4 MB RAM belegt oft der Festplattencache `SMARTDRIVE`

oder eine RAM-Disk einen Teil des verfügbaren XMS-Speichers. Auch EMS-Speicher geht zu Lasten des XMS-Speichers. Wenn Ihr Rechner nur mit 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen.

Soundprobleme

Die meisten Startprobleme hängen mit einer falschen Konfiguration der Soundkarte zusammen. Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie den Fehler bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm erneut auf, um die Soundunterstützung versuchsweise abzuschalten! Prüfen Sie, ob die Werte für Portadressen und Interrupts in der Konfiguration mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen! Manche Soundkarten benötigen Treiber in den Startdateien (Soundblaster), andere (Aztech, Mozart) müssen initialisiert werden, und auch Wavetable-Erweiterungen funktionieren manchmal erst, nachdem sie aktiviert wurden (Pearl Hypersound).



Aufgrund der großen Vielfalt von Soundkarten und deren Kombination mit anderen Komponenten ist die Soundkonfiguration der heikelste Schritt bei der Installation. Versuchen Sie alternative Konfigurationen, wenn Sie Musik und Sprache nicht auf Anhieb hören können. Im Test funktionierte beispielsweise eine Mozart-Soundkarte nicht in der Soundblaster-, wohl aber in der Windows-Soundsystem-Emulation (Option `Microsoft-Soundkarte`). Dazu muß sie aber erst mit ihrem Initialisierungsprogramm in diesen Modus versetzt werden (`MZTMODE WSS`). Oft hilft auch die Wahl von `Adlib` für die Musik-

ausgabe. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß weder der Hersteller *New World Computing* noch wir sämtliche denkbaren Hard- und Software-Kombinationen testen können.

Text zu schnell

In der Standardeinstellung erscheint der gesprochene Text immer im Spielfenster, unabhängig davon, ob die Sprachausgabe aktiviert wurde. Die TAB-Taste ruft das Optionsmenü auf, in dem Sie die Textausgabe abschalten können. Sollten Sie auf den Text angewiesen sein, weil Sie keine Soundkarte besitzen oder diese nicht funktioniert, kann er unter Umständen zu schnell ablaufen. In diesem Fall hilft der Einsatz eines „Bremsprogramms“, das Sie auf der Heft-CD im Verzeichnis `\ATSLOW` finden. Rufen Sie `AT-SLOW` auf, bevor Sie das Spiel starten, etwa durch Eingabe von:

`AT-SLOW /t9 /t999`
Mit den Werten müssen Sie gegebenenfalls experimentieren, weitere Angaben finden Sie in der Textdatei `AT-SLOW.DOC` im gleichen Verzeichnis.

Absturz am Spielende

In seltenen Fällen kann es zu einem Programmabsturz kommen, nachdem das eigentliche Spiel bereits gelöst wurde. Keine Sorge: Sie verpassen keine Spielhandlung, sondern nur einen animierten Abspann!





Auszug aus dem Buch der Hände

Um uns sind der Himmel, das Land und die Seen; und wir fragen uns - sind wir die Einzigen? Lange vor unserer Zeit herrschten die Menschen über die Erde. Sie taten wundersame Dinge und versetzten ganze Berge. Sie kannten das Geheimnis des Fluges, das Geheimnis der Fröhlichkeit und andere Geheimnisse, die unsere Vorstellungskraft übersteigen. Außerdem kannten die Menschen das Geheimnis des Lebens. Und sie nutzten es, um uns die vier großen Geschenke zu

geben - den denkenden Geist, das fühlende Herz, den sprechenden Mund und die greifende Hand.

Wir sind ihre Kinder.

Sie lehrten uns, zu sprechen und unsere Hände zu benutzen. Sie zeigten uns die Freude am Denken. Sie liebten uns, und wären wir bereit gewesen, hätten sie uns sicherlich das Geheimnis der Fröhlichkeit offenbart. Nun sehen wir den Himmel, das Land und die Seen - unser Erbe. Und wir fragen uns - warum ver-

schwanden sie? Leben sie noch in den



Sternen? In den Tiefen des Ozeans? Im Wind? Wir fragen uns - war ihr Schicksal gut oder böse... und wird uns eines Tages das gleiche Schicksal ereilen?

Das Buch der Stämme

Der Stamm der Elche



Dieser Stamm wird als der edelste aller Stämme betrachtet. Die Elche können auf eine lange Geschichte voller Ritterlichkeit und Edelmut zurückblicken, in der immer wieder davon die Rede ist, wie sie andere Stämme beschützten und ihnen halfen. Als eine der höchsten Auszeichnungen dieses Stammes gilt der „Preis für höchsten Edelmut“. Die Elche werden für gewöhnlich als Wächter des Waldes bezeichnet, obwohl ihre Autorität permanent von anderen, eher kriegerischen, Stämmen herausgefordert wird. Ihr König ist als „Der Waldkönig“ bekannt, und es wurden bereits viele Dispute zwischen anderen Stämmen von ihm beigelegt. Seine Warmherzigkeit und seine Weisheit sind in den erforschten Ländern wohlbekannt.

Der Stamm der Ratten



Die Ratten sind der älteste und wohl auch der mysteriöseste Stamm der Tiere. Auch sind sie der einzige Stamm, der schriftliche Aufzeichnungen seiner Geschichte führt, die fast bis in die Zeit der Menschen zurückreichen. Demzufolge wird dieser Stamm nicht von einem König, sondern von einem „Leitenden Bibliothekar“ geführt. Die Ratten führen in ihren Untergrundhöhlen ein mönchähnliches Dasein. Sie haben kaum Kontakt mit anderen Stämmen, und trotzdem wurden



sie aufgrund ihrer Weisheit und Verschwiegenheit zu perfekten Diplomaten zwischen den Stämmen. Sie sind regelrecht süchtig nach neuen Informationen und lösen mit Hingabe die schwersten Rätsel.



Der Stamm der Füchse



Aufgrund ihres vagabundenhaften Lebensstils werden die Füchse im allgemeinen als ländlich und zurückgeblieben

angesehen. Sie sind jedoch recht gewitzt und beweisen sich als gewiefte Überlebenskünstler. Obwohl sie ihren eigenen Familien gegenüber sehr loyal und liebevoll sind, hängt ihnen der Ruf nach, hinterhältig und vertrauensunwürdig zu sein. Die meisten anderen Stämme betrachten die Füchse grundsätzlich als Diebe, und es läßt sich nicht bestreiten, daß sie zumindest eine gewisse diebische Fingerfertigkeit besitzen.

Der Stamm der Keiler



Der Keilerstamm ist der kriegerischste aller Stämme. Die meisten Keiler sind dickköpfig und kämpfen nur des Späßes wegen. Sie sind genußsüchtig und chauvinistisch und stellen Fressen, Wein, Sex und Schlammsummen über alles andere. Sie betreiben Handel, indem sie ihre „Handelspartner“ einschüchtern und die Waren für sich beanspruchen. Es gibt Stämme, die ein solches Handelsgeschäft als „Raub“ bezeichnen würden. Die meisten anderen Tiere fürchten und hassen die Keiler. Sie selbst fürchten und hassen die Elche und sehen sie als einziges Hindernis vor der Herrschaft über alle anderen Stämme.

Der Stamm der Frettchen



Die Frettchen haben sich der Arbeit verschrieben. Sie sind hochbegabte Handwerker und lieben es, Dinge zu bauen. Alles was neu und anders ist, ist für sie von allergrößtem Interesse. Jeden





Tag treffen sie sich in ihrem Versammlungsraum und besprechen neue Ideen und Konstruktionsmethoden. Ihre handwerkliche Begabung ist regelrecht zwanghaft. Die Fretchen werden wegen ihrer hervorragenden Arbeiten, welche von Holzschnitzereien zu Glasbläsereien reichen, hoch angesehen.



Der Stamm der Mäuse



Die Mäuse sind größtenteils fröhliche und pragmatische Wesen. Die meisten Familien arbeiten in den Feldern. Jedoch sind viele von ihnen auch ausgezeichnete Geschäftsleute, die das ganze Land bereisen. Die Mäuse kommen mit den anderen Stämmen problemlos aus und treiben viel Handel. Mäuse halten zusammen und leben meistens familienorientiert.

Der Stamm der Hunde



Es leben nur wenige Hunde in den erforschten Ländern. Die meisten haben sich in eine abgelegene Festung im Norden zurückgezogen. Sie neigen zu militantem Auftreten, sind aber viel zu faul, um dies wirklich ordentlich durchzuführen. Sie ziehen es vor, einfach in der Sonne zu liegen und zu spielen. Eher schwächlich und trotzdem elitär, glauben sie an die alten Legenden, in denen es heißt, daß sie die Lieblinge der Menschen waren und somit etwas Besseres als die anderen Stämme sind. Sie gelten als bösaartig und leicht erregbar. Hunde, die unabhängig vom Rudel leben, sind meistens Händler. Sie sind sozialer und in der Regel gute Freunde.



Der Stamm der Katzen



Die Katzen sind, wie zu erwarten, eher mysteriöse Einzelgänger. Sie sind hervorragende Jäger und lieben ihre Familie. Sie neigen mehr als die anderen Stämme zu einem primitiven Spiritismus und betätigen sich gelegentlich als Wahrsager und dergleichen.



Der Stamm der Maulwürfe



Die armen Maulwürfe haben in dieser Welt eine schwere Zeit. Trotz ihres schwachen Augenlichtes versuchen sie ständig, eine Nische für sich selbst in alle Angelegenheiten zu graben, mit denen sie sich befassen müssen. Man kennt sie nur als schlechtgelaunte und leicht verwirrte Genossen. Deshalb sind sie meistens weder gute Arbeiter noch gute Freunde.



Der Stamm der Bären



Man bezeichnet die Bären in der Tierwelt oftmals auch als „die sanften Riesen“. Sie genießen die einfachen Freuden des Lebens und sind gute Handwerker, solange sie sich auf ihre Arbeit konzentrieren können. Mit allzu anspruchsvollen Fragestellungen sollte man einen Bären jedoch nicht konfrontieren. Es ist wirklich schwer, sie zu ärgern, aber schon viele Tiere haben eine böse Überraschung erlebt, wenn sie es mit einem Bären zu weit getrieben haben.

Der Stamm der Widder



Die Widder leben in den bergigen Gegenden und lassen sich nur selten dazu herab, sich mit den „niederen Tieren“ abzugeben. Sie sind extrem hochmütig und elitär, obwohl nicht bekannt ist, welchen großen Dienst die Widder der Tierwelt jemals erwiesen haben.

Die Stämme der Wildnis



Reisende wissen bei ihrer Rückkehr oftmals von den Gebieten der „Wildnis“ zu berichten, wenn sie überhaupt zurückkehren. Diesen Erzählungen zufolge leben in den unerforschten Gebieten noch weitere Stämme und streunende Einzelgänger. Auch Spuren der verschwundenen Menschen sollen sich in diesen geheimnisumwitterten Gegenden finden. Das Wissen von der „Wildnis“ geht jedoch nur auf die Erlebnisse weniger von dort zurückgekehrter Mäuse, Katzen und Füchse zurück, und keiner kann genau sagen, was einen Abenteurer dort erwartet.

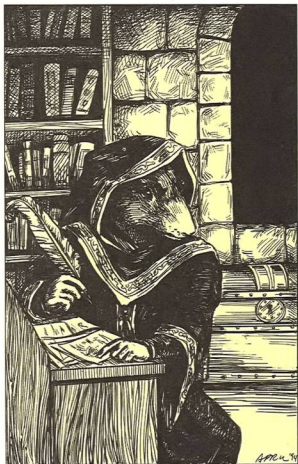




SPIELANLEITUNG



Das Buch der Mäuse



Sehr zur Verärgerung des Elefantentammes ist eine Maus für die Bedienung des Spiels unerlässlich. Schauen Sie mal auf Ihren Schreibtisch, sitzt da nicht eins von diesen niedlichen Tierchen? Ja? Gut, denn dann kann es jetzt losgehen. Sie sind schon stolzer Besitzer einiger Adventures der Reihe BESTSELLER GAMES wie Indiana Jones oder Monkey Island? Noch besser, die Steuerung von Erben der Erde ist der von Indy und Guybrush so ähnlich, daß Sie eigentlich jetzt anfangen können zu spielen. Sie möchten es doch lieber nochmal genau wissen? Auch gut, die nächsten drei Seiten werden die Bedienung von ERBEN DER ERDE detailliert erläutern. Meist kann der Spieler seine Auswahl mit der linken Maustaste treffen. Mit ihr kann er Objekte benutzen, Gespräche führen, Gegenstände aus seinem Gepäck nehmen, usw. Bewegen Sie einfach den Mauscursor auf das gewünschte Objekt oder den gewünschten Befehl und drücken Sie die linke Maustaste. Die rechte Maustaste wird als „Abkürzung“ benutzt. Wenn der Cursor über ein Objekt bewegt wird, ist im Befehlsfenster automatisch der am häufigsten benutzte Befehl für dieses

Objekt hervorgehoben. Führen Sie dann einfach einen Rechtsklick aus, und der Befehl wird ausgeführt. Beispiel: Sie bewegen den Cursor

über eine andere Person auf dem Bildschirm, und der Befehl *Rede mit* wird hervorgehoben. Wenn Sie jetzt die rechte Maustaste drücken, wird die Anweisung ausgeführt. Sollte Rif mal einen Befehl verweigern, dann liegt das daran, daß der Befehl zu diesem Zeitpunkt nicht ausgeführt werden kann. So gibt es zum Beispiel Situationen, in denen eine Person nicht angesprochen werden kann.

Das Buch der Fenster

Der sichtbare Bildschirm ist in fünf Abschnitte unterteilt:



Das Aktionsfenster

Hier sehen Sie die Spielcharaktere, lesen deren Dialoge und verfolgen das Abenteuer. Hier können Sie den Mauscursor auf interessante Objekte und Personen bewegen und mit den Maustasten Befehle geben, wie im Buch der Mäuse beschrieben. Beim Betreten mancher Szenen wird ein weiteres Fenster im Fenster geöffnet, aber das braucht Sie nicht zu stören, es ändert sich nichts an der Bedienung.

Das Charakterfenster



In der linken unteren Bildschirmecke befindet sich das Charakterfenster. Hier sehen Sie ein Porträt des Charakters, um den sich die momentane Szene dreht. In der Regel ist das Rif, der von Ihnen gesteuert wird.

Das Befehlsfenster

In der Mitte des unteren Bildrandes befindet sich das Befehlsfenster. Dort sind acht Auswahlmöglichkeiten (Verben) aufgelistet:

Rede mit Durch einen Mausklick auf diesen Befehl und danach auf den gewünschten Gesprächspartner geben Sie Rif den Befehl, mit einer anderen Figur zu sprechen. Die nun folgende Unterhaltung können Sie im Aktionsfenster verfolgen.

Schau an Klicken Sie zunächst auf den Befehl *Schau an* und danach auf das anzusehende Objekt. Im Aktionsfenster erscheint dann ein Text, der das Objekt beschreibt.

Gib Rif kann mit Hilfe dieses Befehls Gegenstände aus seinem Gepäck an andere Charaktere abgeben. Klicken Sie zuerst auf den Befehl, dann auf den Gegenstand, der abgegeben werden soll und zuletzt auf die Person, die den Gegenstand erhalten soll. In der Statuszeile wird dann z. B. *Gib Ring an Sist* stehen, was prompt ausgeführt oder verweigert wird.



Benutze Bei diesem Befehl kann man zwei Kategorien von Gegenständen unterscheiden:

1 Gegenstände, die allein benutzt werden: Sie klicken auf den Befehl *Benutze* und danach auf den Gegenstand, der benutzt werden soll. Der Befehl wird dann ausgeführt. Beispiel: Sie klicken auf *Benutze* und danach auf *Karte*. Der Befehl ist somit vollständig, und die Karte erscheint auf dem Bildschirm.

2 Gegenstände, die mit anderen Gegenständen benutzt werden: Sie klicken auf den Befehl *Benutze* und danach auf den Gegenstand, der benutzt werden soll. Fehlt bei dieser Anweisung noch ein Element, dann erscheint in der Statuszeile zusätzlich das Wort *mit*, und



Sparen Sie jetzt volle 50 Prozent!

Greifen Sie zu und nutzen auch Sie unser sensationelles Kennenlern-Angebot: Sie erhalten zwei aktuelle Ausgaben (inkl. Disketten bzw. CD-ROMs) im **Bestseller-Games-Probe-Abo** frei Haus geliefert und bezahlen nur eine einzige Ausgabe! Das heißt: Sie sparen volle 50 Prozent, denn die Versandkosten

für die Direktlieferung sind im Preis bereits inbegriffen! Testen Sie jetzt ohne jegliches Risiko die Vorteile unserer Bestseller-Games-Abos – als **Begrüßungs-geschenk** erhalten Sie **zusätzlich kostenlos** eine Ausgabe der Zeitschrift „fast geschenkt“ mit einem kommerziellen deutschen Original-Lizenzprogramm.

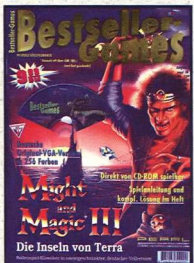
Zeitschriften zum Nachbestellen:



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



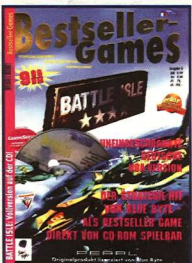
The Secret of MONKEY ISLAND: Das witzigste Adventure diesseits der Karibik (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-02 DM 9,99



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



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



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



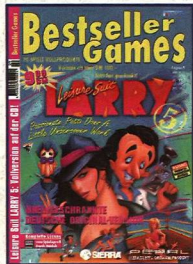
Might and Magic IV – Clouds of Xeen: Fantasy-Rollenspiel mit vielen Episoden (deutsche Version).
Bestell-Nr. TBG-06 DM 9,99



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



Might & Magic V – Dark Side of Xeen: Die Fortsetzung der beliebten Rollenspiele – mit Sprachausgabe.
Bestell-Nr. TBG-08 DM 9,99



Leisure Suit LARRY 5: Passionate Patti macht beim Geheimdienst mit... Die Adventure-Legende ist zurück!
Bestell-Nr. TBG-09 DM 9,99

Bestseller-Games-Abo:

„Vormals oft über hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“

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

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

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

Bestseller Games

ABO-COUPON

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

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

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

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

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

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

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____
Bank _____ Ort _____
BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____
Vorname _____
Straße _____
Plz./Ort _____
PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____
Datum _____ Unterschrift _____

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 076 31/360-200 • Telefax: 076 31/360-444



es muß ein weiterer Gegenstand angeklickt werden. Beispiel: Sie klicken auf *Benutze* und danach auf *Hammer*. Da der Charakter den Hammer nicht allein benutzen kann, fehlt noch eine Information. In der Statuszeile steht dann *Benutze Hammer mit*. Sie müssen nun einen weiteren Gegenstand anklicken, um den Befehl zu vervollständigen, z. B.: *Benutze Hammer mit Nagel*.

Öffne Klicken Sie auf den Befehl und danach auf den Gegenstand, der geöffnet werden soll. Beispiel: *Öffne Tür*

Schließe Falls Sie etwas schließen möchten, funktioniert das wie beim Öffnen.

Gehe zu Klicken Sie einfach auf den Befehl und dann auf die Stelle im Aktionsfenster, zu der der Hauptcharakter gehen soll.



Nimm Klicken Sie auf den Befehl und dann auf den Gegenstand, der aufgenommen werden soll. Entweder nimmt Rif den Gegenstand und verstaut ihn in seinem Gepäck, oder er erklärt, warum er ihn nicht nehmen kann. Sie würden doch nicht ernsthaft versuchen, eine Tür mitzunehmen, oder?

Das Gepäckfenster



Wenn der Hauptcharakter einen Gegenstand aufnimmt, wird dieser im Gepäck abgelegt. Ein Bild des Gegenstands erscheint dann in einem der Felder in der rechten unteren Bildschirmcke. Es können bis zu 24 Gegenstände ins Gepäck aufgenommen werden. Da jedoch nur 8 Gegenstände gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt werden können, erscheinen rechts neben den Feldern Pfeile, sobald mehr als 8 Gegenstände aufgenommen wurden. Mit den Pfeilen kann der Bildausschnitt des Gepäckfensters verschoben

werden, um alle Gegenstände betrachten zu können.

Die Statuszeile

Die Zeile am oberen Rand des Befehlsfensters ist die Statuszeile. Hier werden die Befehle angezeigt, die Sie Rif gerade erteilen.

Gehe zu Brief von Elara

Das Dialogfenster

Wenn Rif mit anderen Spielcharakteren spricht, wird das Befehlsfenster vorübergehend durch das Dialogfenster ersetzt, und in der rechten unteren Bildschirmcke erscheint ein Porträt des Gesprächspartners. Im Dialogfenster erscheint dann eine Auswahl von Fragen bzw. Antworten. Klicken Sie einfach auf den Text, den Rif zum Besten geben soll. Wenn mehr Gesprächsbeiträge zur Auswahl stehen als im Fenster angezeigt werden können, erscheinen am rechten Rand Pfeile, mit denen man zwischen den Texten auswählen kann.

Das Optionssymbol

Am rechten Rand der Statuszeile befindet sich das Symbol einer kleinen Diskette. Wenn Sie es anklicken, gelangen Sie in ein Auswahlmü, in dem Sie Spiele sichern, laden und verschiedene Einstellungen vornehmen können. Nach jeweils ca. 30 Minuten beginnt das Optionssymbol zu blinken, um Sie daran zu erinnern, daß Sie das Spiel sichern sollten.

Das Buch der Optionen

Wenn Sie das diskettenförmige Optionssymbol anklicken, erscheint das Optionsmenü. Hier können folgende Optionen abgerufen werden:



Texte zeigen

Hiermit kann eingestellt werden, ob Dialogtexte im Aktionsfenster angezeigt werden sollen oder nicht.

Musik

Hier wird die Musik ausgeschaltet oder ihre Lautstärke geregelt.

Sound

Mit dieser Option können Sie sämtliche Geräuscheffekte sowie die Sprachausgabe ein- und ausschalten.

Weiterspielen

Das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.

Spiel beenden

Sie verlassen das Spiel ohne Speichern zu DOS-Ebene.

TT ACHTUNG! Das aktuelle Spiel wird nicht automatisch gespeichert, wenn Sie *Spiel beenden* wählen oder einen alten Spielstand laden.





Der Oberträumer: David Joiner alias Talin



the Dreamers Guild

David Joiner ist eines der Gründungsmitglieder der Dreamer's Guild (Gilde der Träumer), des Programmerteams, das ERBEN DER ERDE erschaffen hat. Wir fragen David zu den ERBEN, zum Team und zu anstehenden Projekten. Zunächst wollten wir wissen, ob er lieber Talin oder bei seinem bürgerlichen Namen genannt wird.

Talin: Inzwischen werde ich häufiger „Talin“ genannt. Das ist eine meiner kleinen Eitelkeiten: Spieleentwickler sollten ein wenig extravagant sein, außerdem gibt es schon viel zu viele Davids. Es ist so was wie ein Künstlername.

Welche Spiele hast Du mit Deinem Team Dreamer's Guild schon entwickelt?

Talin: Am besten werft ihr einen Blick auf unsere Web-Seite (<http://www.DreamersGuild.com>). Dort findet ihr alle unsere Produkte, auch einige, die noch in der Entwicklung sind. Früher haben wir eine Menge Übertragungen gemacht, z.B. vom Amiga zum PC, und nur wenige eigene Sachen wie ERBEN DER ERDE. Heute entwickeln wir fast alles selbst und hoffen, bald unser eigener Publisher zu werden. Bevor es die Guild gab, habe ich viele Amiga-Titel erstellt, darunter *The Faery Tale Adventure*, *Discovery* und *Musix-X*.

Wer sind die Dreamer's Guild?

Talin: Dreamer's Guild ist ein Softwarehaus mit ungefähr 100 Programmierern, Grafikern, Autoren, Musikern, Produzenten etc.

Seit wann arbeitet Eure Gruppe als Dreamer's Guild?

Talin: Sie wurde 1991 von acht begabten Leuten gegründet, die es saft hatten, von ihren Firmen ausgeteubt zu werden. Sie wollten sich ein Umfeld schaffen, das ihnen die kreative Freiheit gab, die sie sich wünschten. Keiner von uns hätte gedacht, daß es so ausgehen würde, und ich selbst, einer der acht Gründer, bin immer noch überrascht und fast erschrocken, wie groß die Guild geworden ist.

Was ist Deine Aufgabe in der Mannschaft?

Talin: Meine offizielle Funktion ist Leiter der Forschung und Entwicklung. Früher habe ich alles möglich gemacht. Für *The Faery Tale Adventure* z.B. habe ich die ganze Programmierung, die Grafik, die Musik, die Story und das Design selbst entwickelt, sogar einige der Kostüme für die Fotos auf der Packung. Das war natürlich vor der Guild. Heute kümmere ich mich hauptsächlich um die Technische Leitung und forsche ein bißchen nebenher. Wenn die laufenden Projekte beendet sind, will ich mich aus der Produktion zurückziehen und nur noch neue Spieltechniken und -designs entwickeln. Ich habe durch meine Arbeit eine Menge dazugelernt: 3D-Texturen, SVGA- und Musikprogrammierung, Compiler-Optimierung und so weiter. Ich hoffe, das alles eines Tages in einem „Killer-Projekt“ anwenden zu können.

Arbeitest Du nur für New World Computing?

Talin: Nein, wir haben schon anderthalb Jahre nicht mehr für sie gearbeitet. Auf unserer Kundenliste stehen AOL, IBM, Maxis, Apple, Viacom, Palladium, Turner, Trimark, Electronic Arts und CyberDreams.

Was hat Dich zu ERBEN DER ERDE inspiriert?

Talin: Viele Freunde von mir stehen auf eine bestimmte Art von Science-Fiction-Geschichten, in denen sich intelligente Tiere wie Menschen verhalten. Wie erwachsene Menschen, keine Kinderbücher. Allerdings ist

dieses Zeug recht rüde und trifft nicht unbedingt den allgemeinen Geschmack. Da brüteten Robert McNally, Joe Pearce und ich die Idee aus, dieses rohe, kreatives Material „weichzuspülen“ und sowas wie „Watership Down“ oder die Beatrix-Potter-Bücher daraus zu machen (Anm. d. Red.: B. Potter ist eine englische Kinderbuchautorin; was Talin meint, ist in Deutschland am ehesten mit der Fernsehserie „Als die Tiere den Wald verließen“ vergleichbar); mit anderen Worten: wir mußten es für den Massengeschmack entschärfen. Darüber hinaus wollte ich schon immer Computerspiele machen, aus denen Liebe spricht. Ich bin nicht etwa grundsätzlich gegen Sex oder Gewalt – allerdings sollten Spiele echte Tapferkeit erfordern, der Spieler sollte tatsächlich etwas riskieren müssen, und Gewalt sollte realistische Folgen haben. Aber anscheinend werden heute viele Spiele für verhaltensgestörte Irre gemacht. Außerdem interessieren mich Spiele, die mythologische Elemente einsetzen, um das gefühlsmäßige Erlebnis zu steigern. Der Anfang von ERBEN DER ERDE, an dem die Höhlenmalereien von den geheimnisvollen Menschen berichten, ist meiner Ansicht nach sehr wichtig für die Story, weil er Rifs Abenteurer in einen größeren Zusammenhang stellt und seiner Suche zusätzliche Bedeutung verleiht.

Woran arbeitest Du zur Zeit?

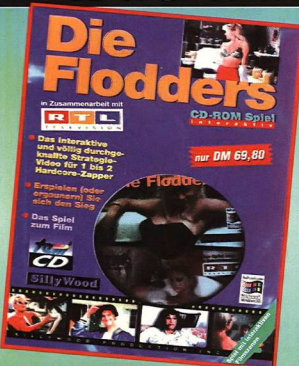
Talin: Ich stecke gerade mitten in der Betaphase von *Faery Tale Adventure, Book II*, der Fortsetzung meines Amiga-Spiels von 1986: ein isometrisches Rollenspiel für Windows 95.

Welches Spiel-Genre ist Dir persönlich am liebsten?

Talin: Meine Lieblingsspiele sind *Civilization II* und die *Ultima-Serie*. Ich mag lange, langsame Denkspiele, in denen die eigene Position erst nach und nach aufgebaut werden muß. Natürlich habe ich auch nichts gegen ein paar Stunden Quake-Deathmatch nach Feierabend!

ANZEIGE

Die Floddors



große Geld mit Schwarzbrennen, Sexhotline, illegales Glücksspiel

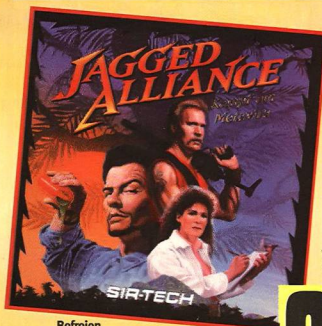
und jede Menge Radau sorgen für permanente Action rund um die Villa Sonnenschein. Sie schlüpfen in die Rolle von Keesie, Mudda, Klaus oder Johnnie Floddor und versuchen, maximale Kohle zu scheffeln und diese mit allerlei Tiefschlägen gegen die Konkurrenz zu verteidigen. Nur der abgefeimteste Fiesling wird bei diesem völlig durchgeknallten Multimedia-Hit gewinnen! Vier verschiedene Spielfiguren im Ein- und Zwei-Spieler-Modus garantieren eine enorme Zahl möglicher Handlungsverläufe und damit langanhaltenden Spielspass. Komplette deutsche Vollversion auf CD-ROM, für Windows 3.1/3.11 oder Win95, Best.-Nr. PK-164 bei uns statt DM 69,80 nur sensationelle



statt 69,80

1980 DM

JAGGED ALLIANCE



Digitale Sprachausgabe, filmreife Animationen!

Powerplay: „Spiel des Jahres '95“ – „Besonders empfehlenswert!“ USK-Altersempfehlung: ab 16 Jahre. (D/CD) Bestell-Nr. RS-100

statt 129,95

2995 DM

Befreien Sie die Insel Metavira – und erleben Sie eine neuartige Strategie-Simulation mit faszinierender Technologie und nervenaufreibendem Gameplay! Hier sind Ihre taktischen und strategischen Fähigkeiten voll gefordert!

* EMPF. VK



Laden und Sichern

Eine Liste der gesicherten Spielstände finden Sie im rechten Bereich des Optionsmenüs. Wenn Sie einen Spielstand laden wollen, brauchen Sie lediglich auf den Namen des Spielstandes und danach auf *Laden* zu klicken. Sollten Sie noch keinen Spielstand gesichert haben, so ist diese Schaltfläche deaktiviert. Zum

Sichern müssen Sie genauso vorgehen. Klicken Sie auf den gewünschten Namen des Spielstandes und danach auf *Sichern*. Wenn Sie den obersten Eintrag in der Liste *Neuer Spielstand* anklicken, können Sie einen neuen Spielstand anlegen und ihm einen eigenen Namen geben. Insgesamt können bis zu 80 Spielstände angelegt werden. Sobald Sie

diese Anzahl erreicht haben, wird automatisch der Spielstand angewählt, den Sie als letztes gesichert haben.



ACHTUNG! Das Spiel macht Sie nicht darauf aufmerksam, wenn Sie einem neuen Spielstand einen



bereits vorhandenen Namen geben und stellt keine Rückfragen beim Überschreiben eines Spielstandes.

Das Buch der Tasten

Die bisher beschriebenen Befehle können nicht nur per Mausklick, sondern auch per Tastendruck angewählt werden. Hier finden Sie eine Aufstellung dieser Hotkeys.

Tastaturbelegung im Befehlsfenster

Z	Gehe zu	B	Benutze
A	Schau an	G	Gib
R	Rede mit	F	Öffne
N	Nimm	S	Schließe
TAB	Optionsmenü aufrufen		
PAUSE	Pause	SPACE	Pause beenden

Tastaturbelegung im Optionsfenster

ESC	Weiterspielen
B	Spiel beenden
G	Lesegeschwindigkeit
M	Musik an/aus
E	Soundeffekte an/aus
L	Spielstand laden
S	Spielstand sichern

Tastaturbelegung im *Spiel beenden*-Fenster

ESC	Zurück zum Optionsfenster
B	Spiel beenden

Die ESC-Taste

Wenn auf dem Bildschirm ein langer Dialog oder eine filmartige Sequenz abläuft, während der Sie nichts tun können, läßt die Szene sich in manchen Fällen mit der ESC-Taste überspringen. Das ist jedoch nur dann zu empfehlen, wenn Sie die Sequenz schon kennen, sonst könnten Ihnen wichtige Informationen verlorengehen.





Komplettlösung

Inhaltsverzeichnis

Der südliche Teil der Insel . . . 18
 Der mittlere Teil der Insel . . . 21
 Der nördliche Teil der Insel . . . 24

Die Pläne

Vorwort und Legende 25

Pläne 26



Anmerkung der Redaktion

Sie besitzen bereits einige Adventures, die als BESTSELLER GAMES erschienen sind und sind detaillierte Lösungen gewöhnt, die Ihnen jeden Schritt vorschreiben? Nun, dann müssen Sie sich dieses Mal ein bißchen umstellen. In der folgenden Lösung von „Erben der Erde“ werden Sie sich ab und zu an einen Weg oder ein Vorgehen erinnern müssen, das Sie aus dem vorangegangenen Spiel bereits kennen. Durch die Labyrinth dürfen Sie sich diesmal Ihren Weg an Hand der beigefügten Pläne selber suchen. Langwierige links/rechts oder Osten/Westen Anweisungen kommen daher in Lösungstext nicht vor. Auch die Gespräche dürfen Sie meistens in beliebiger Reihenfolge führen (Reden über alles), es sei denn, eine ganz bestimmte Textwahl wird in der Lösung angegeben. Dennoch liefert die Lösung ausreichend lückenlose Information, um sicher durch das Spiel zu gelangen. Viel Spaß!



Hint Shop - Inh.:
 Christian von Melenthin,
 Sülzgrütel 96, 50937 Köln
 Copyright 1995 by Hint
 Shop - Alle Rechte vor-
 behalten:

Alle in diesem Lösungsheft enthaltenen Daten wurden nach bestem Gewissen erstellt. Trotzdem können etwaige Fehler auftreten. Der Hint Shop übernimmt keine Garantie der Folgen und kann auch keine juristische Verantwortung übernehmen, die aus der Benutzung dieses Heftes entstehen können.

Das Lösungsheft mit allen Texten, Listen bzw. Karten darf ohne eine schriftliche Genehmigung durch den Hint Shop in irgendeiner Form von Ausdruck, Kopie oder anderen Verfahren nicht reproduziert oder vervielfältigt werden.

„Inherit the Earth“ ist ein Warenzeichen von New World Computing, Inc. „New World Computing“ ist ein eingetragenes Warenzeichen von New World Computing, Inc. Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Deutsche Lizenz für „Inherit the Earth“ unter dem Namen „Erben der Erde“: Softgold Computerspiele GmbH
 Gelöst und bearbeitet von: Christian von Melenthin
 Pläne: Christian von Melenthin
 Bearbeitung für diese Ausgabe: Karsten Hohage (Lösung),
 Peter Strobel (Pläne)

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest	L+P	alpha (omig/5t)	L+P	ooze	L+P	vallgos	L+P
abandoned places	L+P	amperor of the mines	L+P	orian conspiracy	L+P	warreri 1 - ors/human	L+P
al'quodimlich & djinn	L+P	asterwargh	L+P	personal nightmare	L+P	warreri 2 - hies derka	L+P
albion	L+P	eric the unready	L+P	phantasia 3	L+P	wasteland	L+P
alien logic	L+P	eternum	L+P	phantasia 5	L+P	waxworks	L+P
alien outposts	L+P	fade to black	L+P	phantasmagora	L+P	waxworks	L+P
aliens - a comicbook adv.	L+P	fairy tale adventure	L+P	pirates!	L+P	willy beemish	L+P
alternate reality the dungeon	L+P	fascination	L+P	police quest - sweat	L+P	wlag commander 3	L+P
amazon	L+P	fatal heritage	L+P	pool of radiance	L+P	wlag commander 4	L+P
ambusher	L+P	fish	L+P	poets of darkness	L+P	wonderland	L+P
anvil of doom	L+P	flashback	L+P	popolous	L+P	wood/schickels of azmuth	L+P
arcib. raptorgob's adventure	L+P	flies - attack on earth	L+P	prison of ice	L+P	zak mx knicken	L+P
bar blood	L+P	flight of the amazon queen	L+P	project firestart	L+P	zork 1	L+P
bat mojo	L+P	frankenstein - eye moosi	L+P	revelist 1 - smid's pool	L+P	zork 2	L+P
barren	L+P	freddy phantom - frontier plus	L+P	revelist 2 - stone prophet	L+P	zork nemesis	L+P
beneath a steel sky	L+P	future wars	L+P	question 2	L+P		
bermudo syndrome	L+P	gabriel knight 1	L+P	rolland tycoon	L+P		
beyond a knoeder	L+P	gabriel knight 2	L+P	rovelist 1	L+P		
big red adventure	L+P	gallegon's domain	L+P	royal quest	L+P		
bligel (mit spielfeld)	L+P	gateway to the savage frontier	L+P	rebel assault 1+2	L+P		
biograft	L+P	gold rash	L+P	red lightning	L+P		
black cauldron	L+P	guild of thieves	L+P	return of the phantom	L+P		
bloodred	L+P	gully	L+P	return to zork	L+P		
bloodweb	L+P	heart of djinn	L+P	rer. indular	L+P		
bock rages 1	L+P	heindel 1	L+P	riddle of master lo	L+P		
bock rages 2	L+P	heindel 2	L+P	rings of medusa	L+P		
calculator	L+P	hell & harena 13	L+P	ringwield	L+P		
canter catanwood	L+P	hallowall	L+P	rise of the dragon	L+P		
champions of krynn	L+P	hallowall	L+P	robas	L+P		
chewy - escape from 15	L+P	hallowall	L+P	rom and max - hit the road	L+P		
chronicles of the sword	L+P	holmeswalt saga	L+P	schachy am silbersee	L+P		
code name: ice man	L+P	holmeswalt saga	L+P	sentinel worlds 1	L+P		
codes of headdress	L+P	hook	L+P	sentinel worlds 2	L+P		
comand & conquer	L+P	inherent romanum	L+P	sev. wars from space	L+P		
compendium of zanth	L+P	inheret earth (erben der erde)	L+P	shadow quest	L+P		
corage	L+P	innocent child caught	L+P	shadow of the beast	L+P		
creatures shock	L+P	it came from the desert	L+P	shadow of the tower	L+P		
crossed - no remorse	L+P	jagged alliance	L+P	shadow orcerer	L+P		
cube of enchantm	L+P	jewels of orcale	L+P	shonora	L+P		
cube of the czow bands	L+P	king of the desert	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	journeyman's project 1+2	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	kathedral	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	king	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	king arthur	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	knights of magik	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 1	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 2	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 3	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 4	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 5	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 6	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 7	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 8	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 9	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 10	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 11	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 12	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 13	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 14	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 15	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 16	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 17	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 18	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 19	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 20	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 21	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 22	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 23	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 24	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 25	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 26	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 27	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 28	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 29	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 30	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 31	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 32	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 33	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 34	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 35	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 36	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 37	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 38	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 39	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 40	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 41	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 42	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 43	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 44	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 45	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 46	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 47	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 48	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 49	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 50	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 51	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 52	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 53	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 54	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 55	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 56	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 57	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 58	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 59	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 60	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 61	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 62	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 63	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 64	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 65	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 66	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 67	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 68	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 69	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 70	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 71	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 72	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 73	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 74	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 75	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 76	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 77	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 78	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 79	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 80	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 81	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 82	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 83	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 84	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 85	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 86	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 87	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 88	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 89	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 90	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 91	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 92	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 93	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 94	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 95	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 96	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 97	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 98	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 99	L+P	shonora	L+P		
cyberia	L+P	last of lone 100	L+P	shonora	L+P		

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30,-
 - **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25,-** statt... rechnen Sie mal!
- Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- **Bestellungen** über unsere unten genannte **INTERNET-Adresse** sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in **Chanson, Modulen, Software** und **Lösungen** erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

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

VERSANDKONTO (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)
 bei Vorlosse per Verrechnungsscheck oder Kreditkarte DM 5.95
 bei Versand per Post-Nachnahme DM 9.95
 (Bei Nachnahme kasstiert die Post zusätzlich DM 3,- Zahleingehalt)



TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 25 69 86

INTERNET <http://www.CPS-ONLINE.com>

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

Wir helfen nur zu unserem Geschäftsbereich! (Ihre u. Preisangaben vorbehalten! Mit Erscheinen der Anzeige sind Ihre Angaben anfallig)

AUFTRAGSGEBER BG 0996

NAME, VORNAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

KUNDEN-NR. (falls vorh.)

ATTIC-Bücher je 24.80

des schwarze auge 1	L+P
des schwarze auge 2	L+P
des schwarze auge 3	L+P
der druidenkreis	L+P



KOMPLETTLÖSUNG



Der südliche Teil der Insel



Der Marktplatz

Nachdem Sie vom Elchkönig den Auftrag erhalten haben, die Sturmkuugel wiederzufinden, verlassen Sie das Zelt, in dem Sie gerade den 2. Platz des Rätselturniers gewonnen haben. Der Marktplatz ist groß, und Sie werden auf einen herumlaufenden Widder, einen Otter und einer Ratte in einer Magierrobe stoßen (Da diese Figuren sich bewegen, sind sie nicht auf den Plänen verzeichnet). Sollte dies der Fall sein, reden Sie mit ihnen über alles. Auf dem Marktplatz können Sie auch einige Stände antreffen. Der Verkäufer vom Stamm der Fretchen befindet sich im Südosten und der Bären-Verkäufer befindet sich im Norden (siehe Pläne). Reden Sie mit den Beiden über alles.



In der Nähe des Oszeltes (Rästelturnier) befindet sich das Zelt der Wahrsagerin. Gehen Sie hinein und sprechen Sie mit ihr ebenfalls über alles. Machen Sie das gleiche mit der Bettlerin, die auf der von Osten nach Westen verlaufenden Hauptstraße steht. Kurz vor dem Westausgang des Marktplatzes befindet sich das Zelt des Geldwechslers. Betreten Sie es, reden Sie mit ihm über alles und tauschen Sie Ihr Silberamulett gegen die 15 Goldstücke ein.



Verlassen Sie den Marktplatz durch den Westausgang.

Das Heiligtum

Begeben Sie sich ins Heiligtum im Nordosten des Marktplatzes. Dort finden Sie im südlichen Bereich einen Hasen, der seine

Tasse sucht. Die Tasse können Sie in der Mitte des Gebietes unter einer Sitzbank finden (siehe Pläne). Geben Sie die Tasse dem Besitzer zurück. Öffnen Sie das nördliche Gitter und betreten Sie den Tempel. Reden Sie mit Elara über alles. Als Beweis dafür, daß Sie mit der Suche nach der Sturmkuugel beauftragt sind, sollen Sie ein Geschenk vom Elchkönig besorgen.



Verlassen Sie das Heiligtum und begeben Sie sich zum Wald im Nordwesten der Karte. Vom Waldrand aus betreten Sie den links im Bild liegenden Wald. Reden Sie mit dem Elchkönig über alles. Sobald Sie ihn auf Elara ansprechen, erhalten Sie von ihm einen goldenen Apfel. Verlassen Sie den Wald und auch den Waldrand.



Begeben Sie sich zum Dorf an der Küste. Vom Waldrand aus, an dem Sie sich wiederfinden, liegt das Dorf der Fretchen rechts unten im Bild. In der Mitte des Dorfes treffen Sie in dem Haus gegenüber vom Glaser auf einen Verkäufer, der für 15 Goldstücke Gips verkauft (siehe Pläne). Das Fretchen läßt nicht mit sich handeln. Kaufen Sie sich trotzdem einen Beutel und begeben Sie sich zurück in das Heiligtum.



Zeigen Sie Elara den Apfel, und Sie wird für Sie die Westtür öffnen. Begeben Sie sich in den Garten. Nehmen Sie den Eimer aus dem südwestlichen Bereich. Füllen Sie ihn mit dem Gips und Wasser aus einem der beiden Brunnen am Eingang. Im Nordwesten finden Sie einige Beeren (mitnehmen). Die Fußspur neben den Beeren müssen Sie mit dem Gips bearbeiten und den Abdruck an sich nehmen. Verlassen Sie das Tempelgebäude.



Eber und Ratten

Begeben Sie sich in das Schloß der Eber im Südosten der Karte und überlisten Sie die Wachen mit einem Trick (Textwahl: 1). Beim Eberkönig müssen Sie in den Matsch steigen, um mit ihm über alles reden zu können, also akzeptieren Sie seine Einladung zum Schlammbad. Beim Verlassen entdecken Sie einen Wolfsring an Ihrem Bein.

Marschieren Sie zur Höhle im Berg im Norden. Am Eingang treffen Sie auf eine Ratte. Reden Sie mit ihr über alles und verwirren Sie sie mit Ihren Kumpanen (Bei der Textwahl „Verwirre ihn“ wählen, sobald diese Option auftaucht). Nehmen Sie sich den linken schwarzen Mantel von der Garderobe im Höhleneingang und begeben Sie sich in den Tunnel.



Etwas nördlich treffen Sie auf eine Ratte, die Ihnen eine Frage stellt. Diese Codeabfrage existiert nur in der Diskettenversion des Spiels, nicht in der CD-ROM Version auf der Heft-CD. Sollten Sie diese Lösung für die Diskettenversion benutzen, müssen Sie jetzt leider auf das Originalhandbuch zurückgreifen, falls Sie es besitzen.



Im östlichen Teil des Tunnelsystems stoßen Sie auf die Ratte Sist (siehe Pläne). Reden Sie mit ihm über alles, geben Sie ihm den Gipsabdruck und die Beeren. Zeigen Sie ihm auch den Wolfsring. Verlassen Sie danach das Gebiet der Ratten.

Der Astronomenhund und der Allwissende

Begeben Sie sich zu dem Haus auf dem Berg, in dem der Hund wohnt. Die Tür befindet sich unten im Turm des Hauses. Reden Sie mit dem Astronom und Kartenzeichner über alles. Von ihm erhalten Sie den zerbrochenen Lichtfänger. Sollten Sie ihn noch nicht bekommen, betreten Sie ein zweites Mal das Gebäude. Jetzt müßten Sie den Gegenstand erhalten.

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



Ausgabe 07/96 mit
2 CD-ROMs!

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

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

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

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

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

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

<http://www.pcaction.de>

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!



KOMPLETTLÖSUNG



Marschieren Sie ins Dorf und suchen Sie den Glasmacher auf (gegenüber vom „Gipsladen“). Reden Sie mit ihm über alles und geben Sie ihm den Lichtfänger. Sprechen Sie danach erneut mit ihm über alles. Der Glasmacher fordert Sie auf, mit in die Jagdhütte zu kommen, in der sich die Handwerker-gilde trifft. Begeben Sie sich dort hin. Der Ort ist auf der Karte verzeichnet. Sie werden erwartet.



Reden Sie mit den Mitgliedern über alles. Das Fretchen Sakka gibt Ihnen ein Rätsel auf, bei dem Sie ein Puzzle lösen müssen. Lassen Sie sich ruhig Tips von den anderen Fretchen geben. Haben Sie das Rätsel gelöst - durch die Tips der Fretchen ist dies nicht zu schwer - müssen Sie mit der Kugel über alles sprechen. Leider fehlen noch einige Daten.



Marschieren Sie zur Ratte Sist und zeigen Sie ihm den Ring, damit Sie mit ihm über die Teleskoplinse reden können. Wie Sie am Torwächter vorbeikommen, wissen Sie ja bereits.

Wandern Sie wieder in das Dorf zum Jagdhäuschen zurück und reden Sie mit der Kugel über die neuen Informationen. Fragen Sie den Allwissenden zuerst was er über die Linse weiß und teilen Sie ihm dann das Teleskop mit. Der Glasmacher macht sich an die Arbeit. Doch es fehlt Poliermehl. Reden Sie wieder mit jedem Fretchen und Ihren Kumpanen. Sie erfahren, daß Poliermehl sich durch roten Lehm ersetzen läßt. Nur, wo findet man so was?



Es stellt sich heraus, daß Ihr Eberkumpan weiß, daß das Schlammbad des Eberkönigs unter anderem roten Lehm enthält. Reden Sie mit Sakka über alles und begeben Sie sich zum Eberschloß. Die Wachen werden wie gehabt getäuscht. Sie steigen schnell ins Matschbad und verschwinden auch wieder flott. Ihr Eberkumpan hatte Recht, an Ihren Beinen klebt der rote Lehm. Gehen Sie zurück zum Jagdhäuschen der Fretchen und geben Sie dem Glasmacher den Lehm, damit er die Linse reparieren kann.

Die Karte



Marschieren Sie zum Hundehaus und geben Sie dem Astronomenhund die Linse. Sie erhalten von ihm dafür die Landkarte der Wildnis. Dadurch erweitert sich der Bereich, den Sie bereisen können nach Norden. Auf der Karte finden Sie alle Gebiete verzeichnet, die nicht auf den Lösungsplänen abgebildet sind. (Die Lösungspläne zeigen den noch nördlicheren Bereich.) Zum Betrachten der Karte können Sie

Schau an oder *Benutze* wählen, verlassen wird die Kartenansicht mit jedem beliebigen Tastendruck. Vor der Hütte treffen Sie auf ein Kaninchen, welches Ihnen einen Brief überreicht. Der Brief stammt von Elara, und Sie sollten ihn doch bitte ihrer Schwester bringen. Reden Sie mit dem Boten über alles. Wie Sie auf der Karte sehen, müssen Sie zuerst durch das Hundeschloß marschieren, da es das Nordende des Tals versperrt, das zur Wildnis führt.

Schau an oder *Benutze* wählen, verlassen wird die Kartenansicht mit jedem beliebigen Tastendruck.



Das Drachenlabyrinth

Begeben Sie sich zum Hundeschloß. Die Wachen werden davon überzeugt, daß Sie der richtige Aufheiterer für den König sind

(letzte Textwahl: 2). Egal was Sie dem Hundekönig für Geschichten erzählen, Sie werden auf jeden Fall im Gefängnis landen.



Nehmen Sie die Holzschale und klopfen Sie damit an die Gittertür. Verlangen Sie nach etwas Eßbarem und dann nach einem Löffel. Essen Sie Ihre Nahrung (*Benutze Löffel mit Schale*), um sich für das Kommende zu stärken und kratzen Sie mit dem Löffel etwas von der rechten Wand ab, in der sich ein loser Stein befindet. Nun können Sie mit allen Mann zusammen einen Tunnel freilegen. Wählen Sie dann *Benutze Tunnel* (*Gehe zu* funktioniert nicht). Leider können Sie nur alleine hindurchschlüpfen.



Im Tunnel werden Sie zwangsläufig durch eine Falltür stürzen und im Drachenlabyrinth landen. Zunächst finden Sie sich an der Stelle wieder, von der aus Prince Ihnen zuschaut. Wenn Sie jetzt schnell den auf dem Plan eingezeichneten Weg einschlagen, könnten Sie es schaffen, das Labyrinth ohne Zwischenfälle zu verlassen. Sollten Sie allerdings dem Drachen begegnen und im Wasser landen, werden Sie jedesmal an eine beliebige Stelle des Labyrinths versetzt und müssen sich neu orientieren. Nehmen Sie dazu die Karte (S. 29) in die Hand und überprüfen Sie auf ihrem Bildschirm, wo Sie sich befinden könnten. Auf jeden Fall müssen Sie nach Westen auf den breiten Weg an der Westwand. In deren Mitte befindet sich der Ausgang.

Da Sie Ihre Freunde im Moment noch nicht befreien können, müssen Sie in die nördlichen Wälder. Dank Ihrer Karte vom Hund, können Sie genau einsehen, wo Sie sich befinden. Doch die Karte ist nur ein kleiner Ausschnitt des Bereichs, den Sie durchstöbern können. Für Informationen über den Bereich im Norden des Hauses von Elaras Schwester (Hausymbol im Nordwesten),



schauen Sie einfach auf den Karten auf S. 31 nach. Dort werden Sie die restlichen Ortschaften finden.



Der mittlere Teil der Insel



Die Leoparden

Wandern Sie nach Norden. Zwischendurch wird ein Unwetter hereinbrechen, aber das kann Sie nicht aufhalten. Biegen Sie ins erste Tal nach Nordwesten ab, überqueren den Fluß und begeben Sie sich nach Süden zum Leopardenort. Reden Sie im Dorf mit den Leoparden, vor allem mit deren Anführerin. Nach einer Rast erkennen Sie im Zelt der Königsleopardin, daß ihre Tochter schwer erkrankt ist.



Wenn Sie sich wieder in den Wald begeben und auf die Hundekarte schauen, sehen Sie an verschiedenen Stellen Lichtungen (durch Bäume auf der Hundekarte gekennzeichnet). Auf einer der Lichtungen werden Sie einen Händler antreffen. Reden Sie mit ihm über alles und geben Sie ihm den Wolfsring. Dafür erhalten Sie von ihm eine Nadel mit Faden. Im Nordosten des Waldes treffen Sie auf eine Mine (Klotz auf der Hundekarte). Nehmen Sie am Eingang das Seil und den Feuerstein mit. In der Juwelenhöhle können Sie bis jetzt noch nichts machen.



Sie werden weiter nördlich (nicht mehr auf der Hundekarte abgebildet) eine Eiche finden, an der ein Bienenstock hängt. Nehmen

Sie das Holz vom Boden und legen Sie es unter den Bienenstock (2 x *Benutze Zweige*). Benutzen Sie den Feuerstein mit dem Löffel, um das Holz in Brand zu stecken und die Bienen zu vertreiben. Honig kann im Moment noch nicht genommen werden.



ACHTUNG!! Dieses Bild können Sie möglicherweise nur verlassen, indem Sie genau in die rechte untere Ecke des Hauptfensters klicken.

Elaras Schwester

Gehen Sie zum Haus von Elaras Schwester (Haussymbol im Nordwesten der Hundekarte). Klopfen Sie zuerst an der Tür (*Rede mit Tür*), doch niemand will öffnen. Werfen Sie nun dreimal den Brief durch das Guckloch, bis Sie vor Elaras Schwester in der Hütte stehen. Reden Sie mit ihr über alles. Um eine Heilsalbe zu mixen, braucht Sie zwei Zutaten. Dafür erhalten Sie von ihr eine Schale.



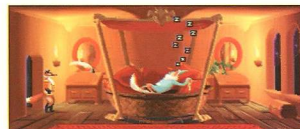
Besorgen Sie sich den Honig aus dem Bienenstock, das Katzensgras finden Sie an der Flußmündung nördlich der Heilerin (nicht auf der Hundekarte eingezeichnet). Dank der beiden Zutaten kann die Heilerin eine Salbe brauen. Geben Sie die Salbe der kranken Tochter der Leopardenkönigin. Sie bedankt sich bei Ihnen und hilft Ihnen bei der Befreiung Ihrer Freunde.



Schlösser und Juwelen

Begeben Sie sich von hinten an das Schloß heran und schauen Sie auf den Plänen auf S. 29 nach,

wie Sie zu welchem Ort kommen. Sie müssen versuchen, das Schlafzimmer des Hundekönigs zu erreichen. Dort sehen Sie einen Schlüssel, den der König in der Hand hält. Sie müssen jetzt zu ihm gelangen, ohne auf eine der quietschenden Bodenplatten zu treten (Pläne). Gelingt es Ihnen nicht auf Anhieb, kehren Sie einfach zur Tür zurück und versuchen es noch mal.



Machen Sie sich nun auf den Weg zur Zelle, unterwegs treffen Sie einige Hunde beim Pokerspielen an. Gehen Sie einfach an ihnen vorbei. Schließen Sie mit dem Schlüssel die Zelle auf und verlassen Sie mit Ihren Freunden das Schloß durch den Hinterausgang. Begeben Sie sich zur Mine und brechen Sie das Stück Felskristall neben den unheimlichen grünen Kristallen ab (mehrere Male versuchen, bis Okk hilft). Suchen Sie auf den Lichtungen wieder nach dem Händler. Tauschen Sie den Wolfsring gegen den Kristall aus.



Begeben Sie sich in die Schlucht am Nordende des mittleren, Nord-Süd verlaufenden Tals (Pläne). Benutzen Sie das Seil, um über das Hindernis zu kommen. Am Dock im Norden treffen Sie auf einen Wolf, der Sie für den Wolfsring an andere Ufer bringt. Während der Fahrt sollten Sie mit ihm über alles reden.





Der nördliche Teil der Insel



Die Wölfe

Begeben Sie sich nach Norden und dann Osten, überqueren Sie dort den Fluß und gehen Sie nach Westen zum Wasserfall. Reden Sie mit Shiala über alles. Sobald Sie sich auf Stur stellt, marschieren Sie zum Staudamm, der sich etwas nordwestlich vom Wasserfall befindet. Dort werden Sie sofort festgenommen und eingesperrt.



Man hat vor Sie umzubringen. Selbst der Dieb der Sturmkuigel taucht auf und teilt Ihnen Ihre mißliche Lage mit. Reden Sie mit allen Kreaturen über alles. Im Morgenrauen werden Sie von Shiala befreit. Auf dem Dorfplatz begeben Sie sich in das linke Gebäude und nehmen die Menschenstatue mit. Verlassen Sie das Dorf (nach unten aus dem Bild).



Wandern Sie entlang der Küste erst nach Westen und folgen dem Verlauf nach Süden. Bald stoßen Sie auf die antiken Ruinen.



Schauen Sie auf den Plänen nach, wie Sie zu dem Raumschiff gelangen. Heben Sie dort die Kabelrolle vom Boden auf. Beim Lagerraum klemmt die Eingangstür und geht nur halb auf.

Die Schlüssel

Verlassen Sie die Ruinen und wandern Sie nach Osten zum Wasserfall. Betreten Sie die Höhle hinter den Wassermassen und reden Sie mit Shiala über alles. Ihnen fällt auch die Tür mit dem merkwürdigen Schloß auf. Verlassen Sie den Wasserfall und begeben Sie sich zum Hafen. Hier stoßen Sie erneut auf den Händler und tauschen die Statue gegen die Öllampe (Textwahl „Handle mit ihm“).



Verlassen Sie den Hafen und folgen Sie der Küste nach Osten, später Norden. Bald stoßen Sie auf einige Klippen, wo Sie in einem Vogelnest eine Karte sehen können. Benutzen Sie die Kabelrolle, um von Ihren Begleitern heruntergelassen zu werden. Mit der Karte, sollten Sie die Klippen verlassen und nach Südwesten zu den antiken Ruinen wandern.



Die halboffene Tür der Lagerhalle schmie ren Sie mit dem Öl der Lampe, um in das Haus zu kommen. Nehmen Sie den Schraubendreher mit. Im Südwesten der antiken Ruinen betreten Sie das Büro (siehe Karte). Benutzen Sie die Karte aus dem Nest mit dem Schaltpult (Platte mit blinkenden Lichtern), damit sich die Tür öffnet. Anhand der Lagepläne können Sie sehen, wie Sie in den Schreibräum kommen. Dort müssen Sie das dreieckige Gerät mitnehmen, das auf dem Schreibtisch steht.

Das Finale

Verlassen Sie die Ruinen und begeben Sie sich zum Staudamm. Gehen Sie auf den Damm zu und dann den Pfad zur Rechten hinauf. Öffnen Sie auf dem Berg das weiße Haus mit dem Schraubendreher. Öffnen Sie



im Haus die Uhr. Stecken Sie das gefundene Teil an das Gerät aus dem Schreibräum. Es sitzt perfekt. Damit geht es zum Wasserfall.

Stecken Sie das vervollständigte Metallteil in die Tür, damit sich diese öffnet. Folgen Sie



jetzt solange den Räumen und den Leitern (Leitern werden benutzt), bis Sie auf den Dieb der Sturmkuigel stoßen. Daraufhin läuft alles wie von selbst ab, d.h., daß Sie das Spiel mit Bravour bestanden haben.



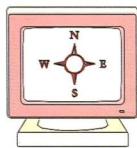


Die Lösungspläne

Vorwort

Obwohl die Pläne nach bestem Wissen angefertigt wurden, können wir Fehler nicht völlig ausschließen. Es fällt schwer, Figuren in die Pläne einzutragen, die sich im Spiel zwischen verschiedenen Orten hin- und herbewegen. Wir haben auf den Karten immer den Startpunkt oder den Ort eingetragen, an dem sich die Personen am häufigsten befinden und wo sie am häufigsten anzutreffen sind. Die Pläne sind - wie gewöhnliche Landkarten - alle als Draufsichten dargestellt. Das heißt, Norden ist oben, Westen

links usw. Die Bildschirmansichten im Spiel sind dagegen häufig aus einer Perspektive von schräg oben („isometrisch“) dargestellt. Dadurch kann Westen unten links oder oben links liegen, also einer Bildschirmecke statt einer Seite entsprechen. In den Plänen finden Sie jeweils ein Bildschirmsymbol, das Ihnen angibt, welche Himmelsrichtung wo auf Ihrem Monitor liegt.



Inhaltsverzeichnis der Lösungspläne

Marktplatz	26
Das Dorf der Ferrets	26
Das Heiligtum	28
Die Rattenhöhle	28
Das Hundeschloß	29
Das Drachenlabyrinth	29
Die antiken Ruinen	30
Im Büro	30
Das nördliche Gebiet der Insel	31
Das mittlere Gebiet der Insel	31

	Wasser		Gitter, Tür bzw. Tor
	Berge		Händler
	Feld, Wiese		Geschäft
	Wald		Gebäude
	Bretter		Ausgangspunkt
	Garten (eingezäunt)		



Hint Shop

Codes, Tips & Tricks,
Lagepläne und Lösungshilfen
für viele Spiele

Inh.: Christian von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BXX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

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

7th Guest / 11th Hour Ablion / Alien Odyssey Aliens / Anvil of Dawn Bad Mojo Bermuda Syndrom Bioforge / Chewy-Esc v.F5 Chronicles of the Sword Chronomaster Command & Conquer 1 C&C: Ausnahmestund Congo / Crusader - No Re. Cyberia 1+2 & Wetlands Cybermage "D", Blown Away, Evo, Dark Sun 1 + 2 (je) Darkseed 1 und 2	Death Keep / Dig. The Discworld / Dragon Lore 1 Druidenzirkel (24,80 DM) Dungeon Master 1 + 2 (je) Ecstatica / Erben der Erde Elder Scrolls: Arena Entomorph / Fade to Black Evocations, "D", Blown A. Flight o.t. Amazon Queen Frankenstein Gabriel Knight 1 + 2 (je) Hell-A Cyberpunk Thriller Höhlenwelt Saga Teil 1 Imperium Romanum Jagged Alliance Jewels of Oracle	King's Quest 1 bis 7 (je) Kingdom O' Magic Knights of Xenar Lands of Lore 1 Last Dynasty, The Little Big Adventure Menzoberranzan Mission Critical Myst, Noctropolis, Lost Eden Normality/Phantasmagoria Police Quest: SWAT Prisoner of Ice Ravenloft 1 und 2 (je) Rebel Assault 1+2+Privater Riddle of Master Lu Ripper, The / Sam & Max
---	--	--

Shannara / Shivers
Space Quest 1 bis 6 (je)
Spycraft-T.Great Game
Star Trek - Deep Space 9
Star Trek - T.N.G. "A.F.U."
Stonekeep / System Shock
Talisman / Terra Nova
Thunderscape
Time Gate: Knights Chase
Touch-5, Musketier
Torin's Passage / Ultima 8
Vollgas (Full Throttle)
Warcraft 1 und 2 (je)
W2-Beyond Dark Portal
Woodruff and t. Schnibble
Zork: Nemesis

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Goblins 1-3 / Ishar 1-3
King's Quest 1 bis 6
Kyrandia 1-3 / Larry 1-6
LucasArts Classic Adv.
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Simon the Sorcerer 1+2
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7-Teil 1+2 + Forge
Ultima Underworld 1 + 2
Wing Commander 3 + 4
Wizardry 6 und 7

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

Händleranfragen erwünscht.

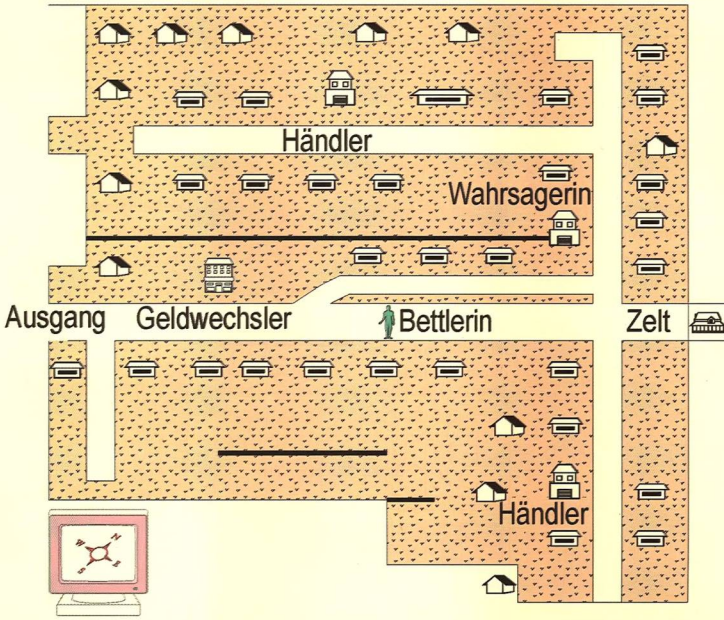
Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439 3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

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

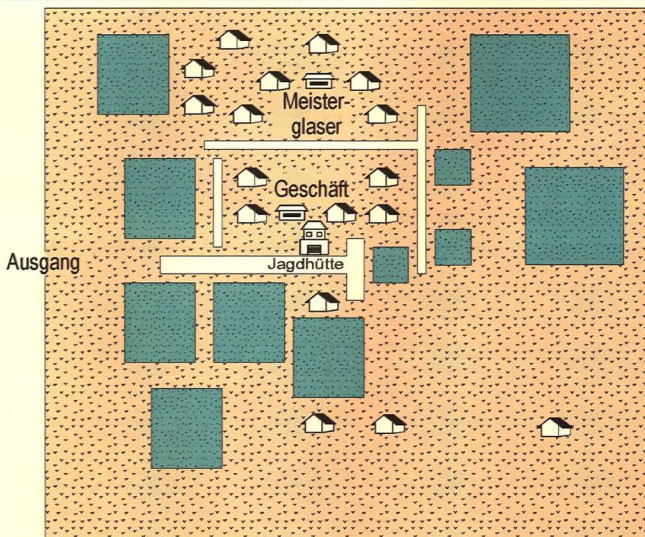
Sie finden uns auch im Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/eric_francois/hintshop.htm



Marktplatz



Das Dorf der Frettchen



Wir sichern Eure Daten auf CD-ROM

...und zwar von:

- **CD-ROM** AMIGA/PC/MAC **60,- DM**
- **Externer SCSI-Festplatte** PC/MAC **90,- DM**
- **SyQuest-Medien (max. 3)*** PC/MAC **130,- DM**
- **DAT-Band*** PC/MAC **100,- DM**

→
Abschnitt ausschneiden
und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106
Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten Ext. SCSI-Harddisk SyQuest-Wechsel-HD* DAT-Band* CD-ROM anderes Medium*:

auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.

Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

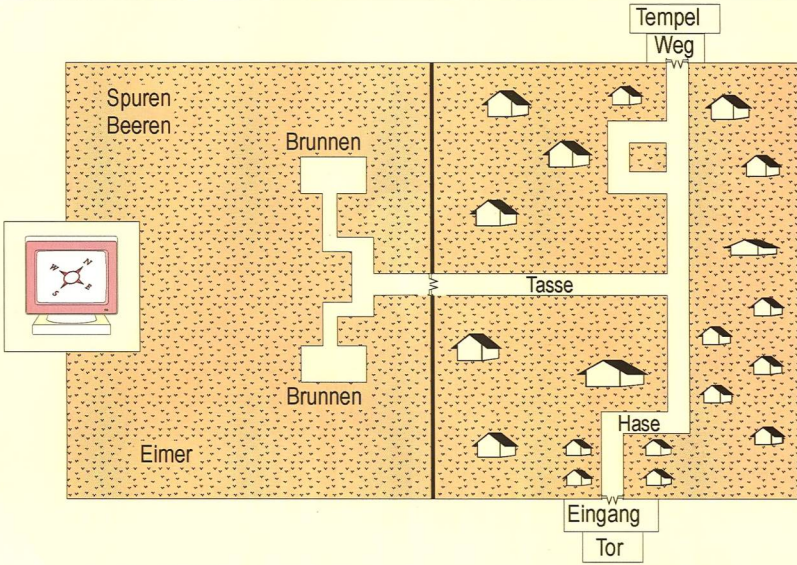
Ort/Datum/Unterschrift _____

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

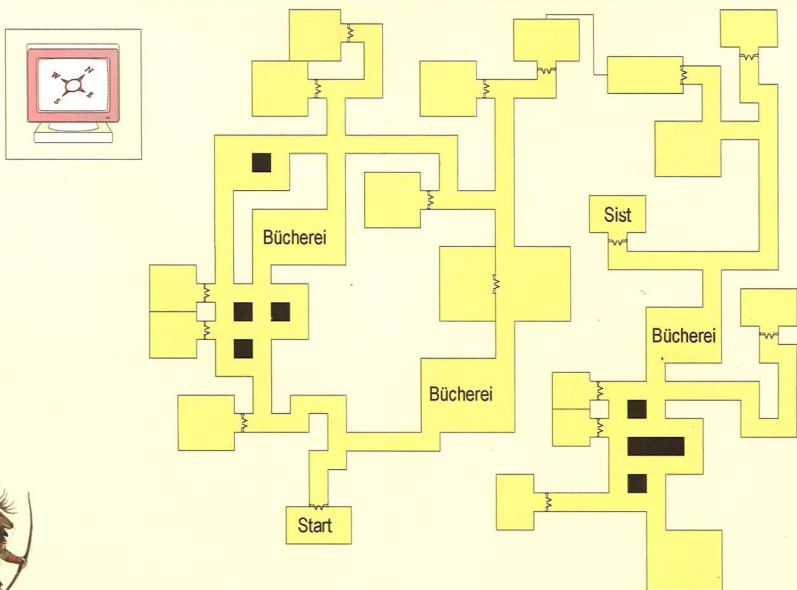
*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache



Das Heiligtum

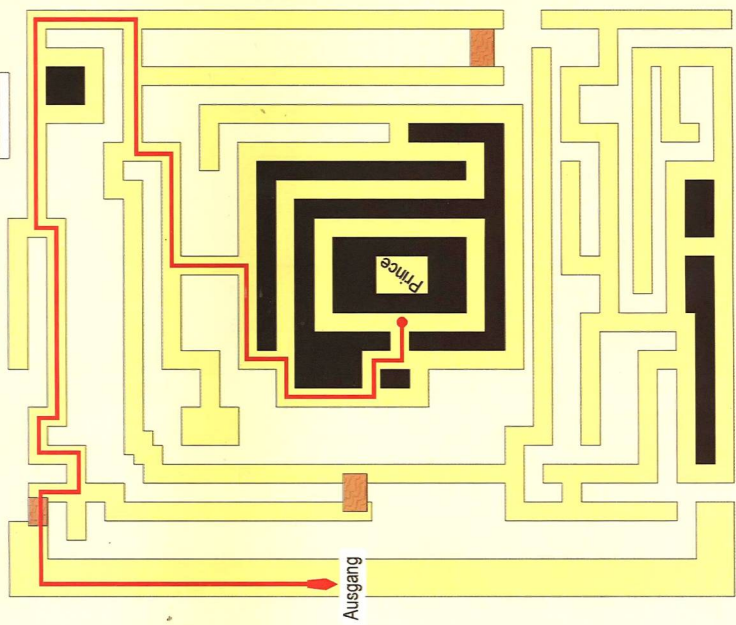
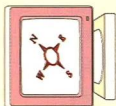


Die Rattenhöhle

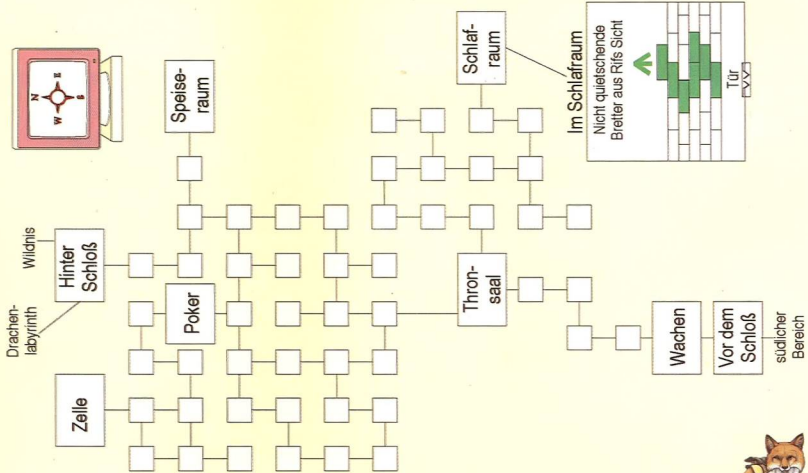
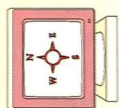




Das Drachenlabyrinth

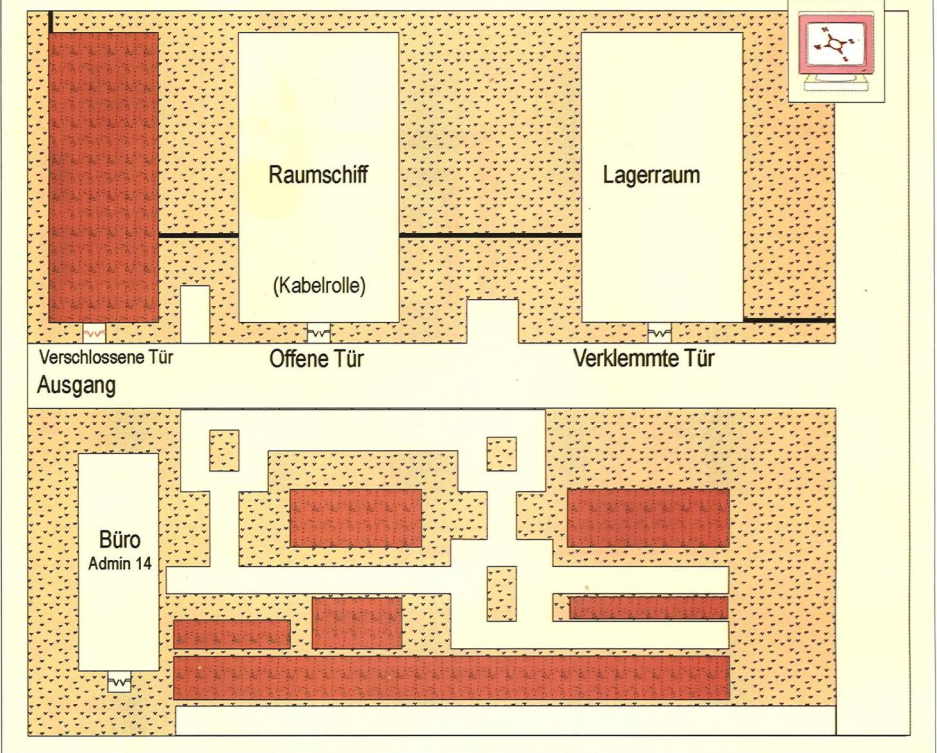


Das Hundeschloß

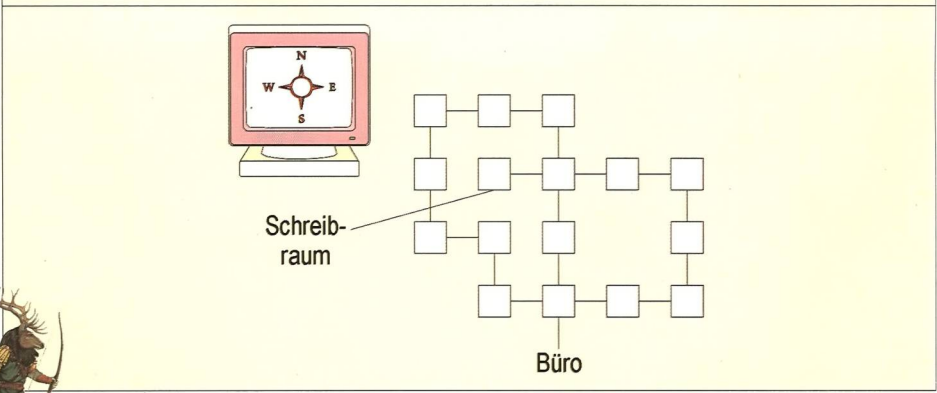




Die antiken Ruinen

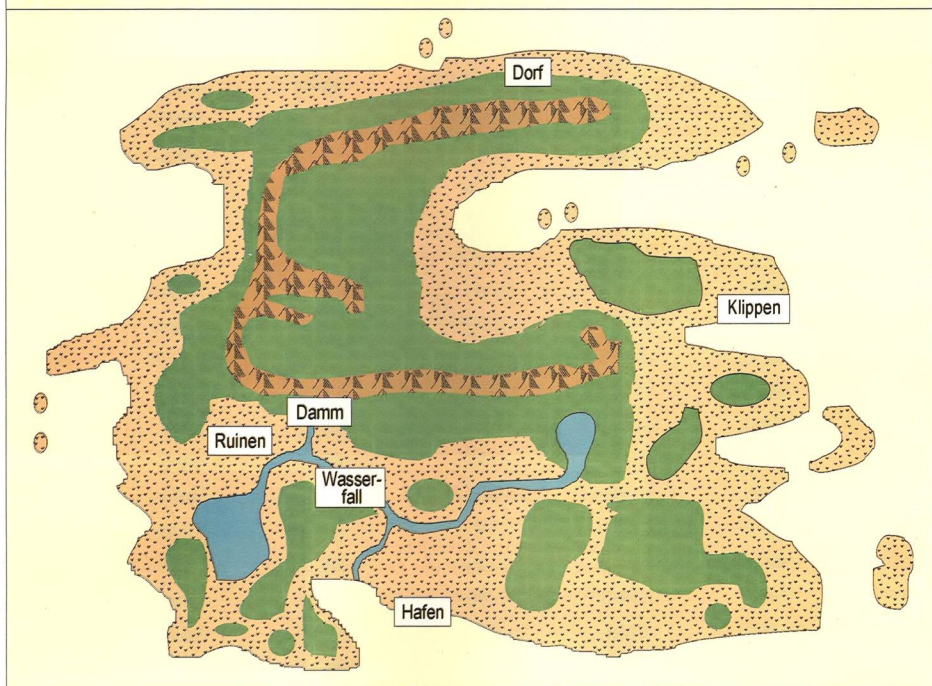


Im Büro

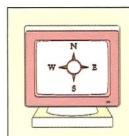
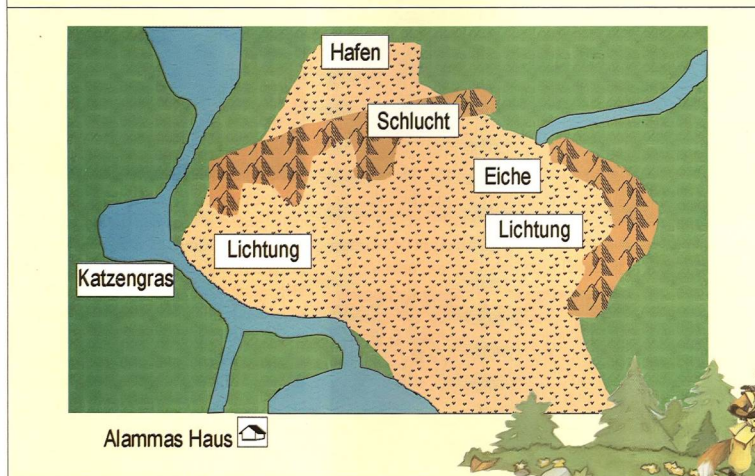




Gebiete nördlich der Karte des Hundeastronomen



Das mittlere Gebiet der Insel





Ein tiefschürfendes Abenteuer



Mit dem Weltraum-Adventure THE DIG markiert LucasArts wieder einen Meilen-

stein in seiner langen Erfolgsgeschichte - kein Wunder, wenn sich Steven Spielberg höchstpersönlich als Ideenlieferant herabläßt. Das Ergebnis: Eine Begegnung mit Göttern, Gräbern und Gelehrten der besonderen Art.

Tatsächlich handelt es sich bei der Story von THE DIG um ein nicht realisiertes Filmprojekt von Steven Spielberg. Deswegen hat natürlich einen immensen Marketingwert, bürgt aber auch nach wie vor für Qualität. Der Plot des Spiels entführt uns zu den Überresten einer rätselhaften außerirdischen Zivilisation, deren Geheimnis Schritt für Schritt gelüftet werden will. Wer nun aber darauf spekuliert hat, daß die Adaption eines Spielbergstoffes durch LucasArts zwangsläufig in ein Feuerwerk



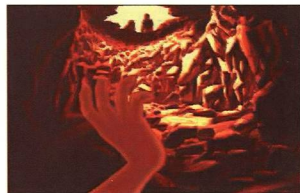
von Film- und Videosequenzen oder sonstigen optischen

Schmankerln ausartet, der sieht sich arg getäuscht. THE DIG kommt ganz im traditionellen Comicpixelstil der kalifornischen Nobelfirma daher, den man zum Beispiel auch noch vom Vorgänger VOLLGAS kennt. Aber das ist auch schon die einzige Einschränkung, die den Spielgenuß trüben könnte. Aufgrund des umfangreichen und spannenden Spielgeschehens und der hervorragenden Qualität der Puzzles verzichtet der wahre Adventurefreund nonchalant auf SVGA-Grafik oder filmisch animierte Szenen und stürzt sich statt dessen voll ins Abenteuer.

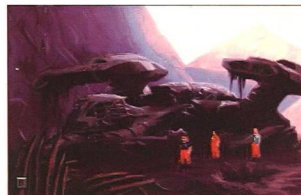


Space Opera

In nicht allzu ferner Zukunft bedroht ein unbekannter Asteroid die Erde. Die NASA beschließt daraufhin einen Space-Shuttle-Einsatz, um den großen Brocken durch die Zündung von zwei Atombomben von seinem Kollisionskurs abzubringen. Chef der Mission ist Commander Boston Low, begleitet von einer Journalistin in einem deutschen Wissenschaftler. Nach dem Anbringen und erfolgreichen Zünden der Sprengkörper - einer relativ einfachen Puzzlesequenz - beginnt das Abenteuer erst richtig. Das Shuttleteam untersucht den nun unschädlich gemachten Asteroiden und macht eine sensationelle Entdeckung - leider mit dem kleinen Nachteil, daß das Trio sie niemandem



mehr mitteilen kann. Der Himmelskörper entpuppt sich als riesiges Raumschiff unbekannter Außerirdischer, das unsere



Crew zu einem fremden Planeten außerhalb unseres Sonnensystems transportiert, als es aktiviert wird. Auf dieser rätselhaften Welt angekommen, völlig auf sich gestellt, beginnt das Team nun eine spannende Suche, bei der - nomen est omen - ein vorsintflutlicher Spaten oft unschätzbare Dienste leistet. Welche geheimnisvolle Rasse scheint den Kontakt zu Commander Low und seinen versprengten Erdlingen zu suchen? Was bedeuten all die seltsamen Einrichtungen und Erscheinungen auf diesem mysteriösen

THE DIG

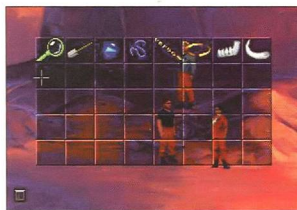


aufgerufen. Die Crewmitglieder tragen einen kleinen Kommunikator bei sich, der Gespräche per Funk ermöglicht und mit dem man während etwaiger Frustpausen „Lunar Lander“ spielen kann. Auch Win95-Besitzer brauchen bei THE DIG auf Bedienungskomfort nicht zu verzichten. Mit einer Autorun-Funktion läßt sich das Spiel vom Desktop aus starten, Sound- und Grafikhardware werden automatisch erkannt. Also wieder ein Adventure-Klassiker von LucasArts? Unbedingt, denn trotz herkömmlicher Grafik stellen Umfang und Qualität der Handlung wohl die gesamte aktuelle Konkurrenz in den Schatten. Dig it!

MZ

Planeten? Und, wenn überhaupt, wie ist eine Rückkehr zur Erde möglich? All diese Fragen und einige mehr verlangen Antworten, und es ist nicht zuviel versprochen, wenn ich sage, daß THE DIG das Herz eines jeden Adventurefans höher schlagen lassen wird.

erforscht und aktiviert, Skelette von samen Wesen zusammengefügt und wieder zum Leben erweckt oder die richtige Planetenkonstellation in einem Planetarium gefunden und eingestellt werden – kurz, das phantasievolle und komplexe Spielgeschehen zieht unwiderruflich in seinen Bann. Das „lost-in-space“-Gefühl wird durch einen tollen Soundtrack noch verstärkt, und neben den gelungenen Rätseln ist es besonders diese mysteriöse



Galaktischer Genuß

Die Qualität der Rätsel ist bestechend und die Anzahl der verschiedenen Schauplätze, durch die man sich hindurchpuzzeln muß, immens. Manche Puzzles sind schnell gelöst, andere wiederum fordern das Letzte an Hirnschmalz und können für tagelange Beschäftigung sorgen, ohne jemals unlogisch oder aberwitzig zu sein. Zum Beispiel müssen ein komplettes Energieversorgungssystem



Atmosphäre, die THE DIG auszeichnet. Auch Sprachausgabe und Geräuschkulisse sind so brilliant, wie das von LucasArts zu erwarten ist. Weitere Zutaten runden den Gesamtgenuß ab: Es gibt keine störende Iconleiste, die Objekte auf dem Bildschirm werden nur angeklickt, und auch das Inventar wird einfach mit der rechten Maustaste

KURZINFO

Name:	THE DIG
Inhalt:	Adventure
Preis:	100,- DM
Hersteller:	LucasArts
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Systemanforderungen:	486er, 8MB,  



Des Kaisers Kuriositäten

Die gelungene Mischung aus geschichtlichen Fakten und freier Erfindung im neuen Adventure von Sanctuary Woods erzählt die Abenteuer des Kuriositäten-sammlers Ripley. Mit dem namhaften Weltenbummler als Vorlage und einer technischen Umsetzung, die sich sehen lassen kann, hat das Spiel das Zeug zum Meilenstein im Adventure-Genre.



Wie in vielen Adventures geht es auch im RÄTSEL DES MASTER LU darum, die Welt zu retten. In bester Indiana-Jones-Manier muß Ripley, der Held, zu diesem Zweck die halbe Welt bereisen und sowohl antike Rätsel als auch Probleme des 20. Jahrhunderts lösen. Sein Ziel ist es, in den Besitz des Siegels zu gelangen, das mit Chinas erstem Kaiser begraben liegen soll und seinem Besitzer unvorstellbare Macht verleiht. An diesem Kleinod sind selbstverständlich auch einige Schurken interessiert, und genau das hatte der alte Weise, Master Lu, vorausgesehen. Um das Siegel zu schützen, versteckte er die Hinweise und Schlüssel,

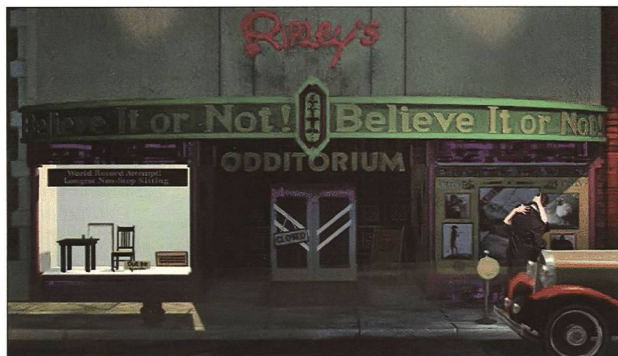


die zu ihm führen, in der ganzen den alten Chinesen bekannten Welt. Eine Story dieser Machart ist zwar nicht neu, aber was spricht gegen eine gute neue Umsetzung altbewährter Prinzipien?

Believe it or not

Im Gegensatz zu den Helden der meisten anderen Spiele, die das Licht der wirklichen Welt nie erblickt haben, hat Robert LeRoy Ripley tatsächlich gelebt. Der „Marco Polo der Moderne“ wurde 1893 in Kalifornien geboren, trat 1913 zunächst als Sportillustrator ins Licht der Öffentlichkeit und entdeckte bald darauf sein Interesse für das Ungewöhnliche. Immer auf der Suche nach Neuem, bereiste

Ripley den ganzen Globus. Er behauptete, in 201 verschiedenen Ländern gewesen zu sein. Die gefundenen „Oddities“ (Seltsamkeiten) brachte er mit nach New York oder fertigte zumindest Zeichnungen von ihnen an. Ripley starb schon 1949, aber seine „Believe it or not“-Odditorien finden sich noch heute in vielen großen Städten der Welt. Im Spiel sind z.B. der Korb voller Köpfe und Feng Li, der Kerzenmann, den Aufzeichnungen von Ripley entliehen, während die Kuh mit dem Irland-Fleck der Phantasie der Entwickler entstammt. Die Schauplätze des Spiels sind teils authentisch, teils auf Legenden begründet und teils völlig frei erfunden. Einige wichtige Lokalitäten, wie beispielsweise der Grabhügel der chinesischen Kaiser, sind zwar real, waren aber 1936 noch lange nicht bekannt. Auch bei den älteren Geschichtsdaten hat Sanctuary Woods ein bißchen gemogelt, was im Handbuch auch freimütig zugegeben wird. Insgesamt ist die Vermischung von Fakt und Phantasie jedenfalls gut gelungen und schafft eine Atmosphäre, die gerade so glaubwürdig ist, daß sie nicht langweilig wird.





Nichts für Anfänger

Die Entwickler demonstrieren im RÄTSEL DES MASTER LU sehr eindrucksvoll, wie gut sich gefilmte Charaktere in gerenderte Hintergründe einfügen lassen und wie nahe 256 SVGA-Farben einer True-Color-Grafik kommen können. Gelegentlich fällt im Spiel erst dann auf, daß Videosequenzen doch noch etwas detailgetreuer sind als eine Rendergrafik, wenn in einer Spielszene ein Video eingeblen-det wird. Das geschieht zum Beispiel in einigen der Gespräche, die im Multiple-Choice-Verfahren geführt werden und natürlich komplett als Sprachausgabe mitzuhören sind. Bei Spielen mit einer so gelungenen Präsentation wird oft an der Interaktion und somit am Spielspaß ge-sparrt - nicht so bei MASTER LU. Zwar befinden sich in der Bedienungsleiste nur ganze drei Icons für Nehmen, An-schauen und alles weitere, aber die Rä-sel haben es in sich, und in vielen Situa-tionen benötigt Ripley sehr genaue Anweisungen vom Spieler. Wer also noch nie ein Adventure auf dem Schirm hatte oder diesem Genre

noch nie viel abge-winnen konnte, der sollte lieber die Finger weg lassen oder sich erstmal an leichter Kost versuchen. Spätestens, wenn aus einem guten Dutzend Kompo-nenten im Labor des Baron von Seltam zwei verschiedene Konstruktionen ge-baut werden müssen, um an die erste-brenswerten Gegenstände zu gelangen, werden auch erfahrene Abenteuerer ins Schwitzen geraten.



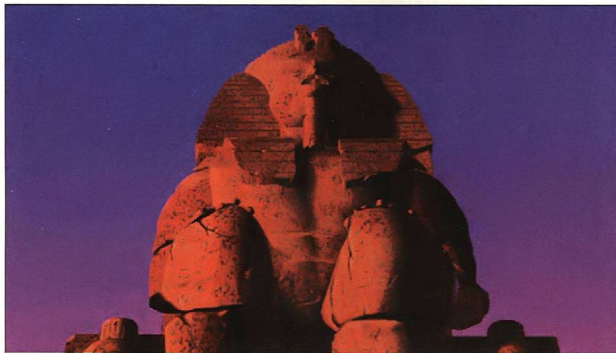
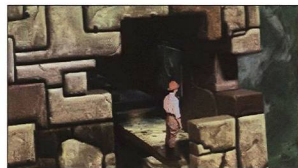
Konfuzius sagt...

„Menschen von dem ersten Preise lernen kurze Zeit und werden weise. Menschen von dem zweiten Range werden weise, lernen aber lange. Menschen von der dritten Sorte bleiben dumm und lernen Worte.“ Darüber sollte man sich aller-dings bei der Beschäftigung mit dem RÄTSEL DES MASTER LU möglichst

wenig Gedanken ma-chen. Bei der Lö-sung der Rätsel bringt man es höch-stens zum „Menschen von dem zweiten Range“, und Worte muß man sich einige anhören, um zur nötigen Weisheit zu ge-langen. Auf deutsch: In manchen Ge-sprächen stimmt das Verhältnis von Länge zu enthaltener Information nicht ganz, auch wenn die deutsche Version mit bekannten Sprechern besetzt ist, z. B. den Synchronstimmen von Ornella Muti,



Harrison Ford und Ernie aus der Sesam-straße. Mit ganz anderen Problemen als überlangen Dialogen müssen möglicher-weise die Nutzer von Windows 95 rechen-n. Im Test lief das Spiel zwar im DOS-Modus von Win95, aber das Handbuch empfiehlt, eine ältere DOS-Version zu verwenden, und warnt ferner vor möglichen Problemen mit Diamond-Grafikkarten. In einem ansonsten gelungenen Produkt setzt ein Spieledesigner sich natürlich gerne selbst ein Denkmal. So auch Lee Sheldon, der Robert L. Ripley zum Helden dieses Computerabenteuers machte - ein Projekt, das den echten Ripley sicherlich fasziniert hätte. Falls Sie es je bis zum Rätsel mit den fünfzehn Mön-chen schaffen, werden Sie unter ihnen denjenigen finden, der den PC-Abenteu-ern diese harte Nuß besichert hat. kh



KURZINFO

Name:	Das Rätsel des Master Lu
Inhalt:	Adventure
Preis:	99,95 DM
Hersteller:	Sanctuary Woods
Vertrieb:	CentreGold, Hamburg
Systemvoraus-setzungen:	486er, 8 MB RAM, ©, für Sprachausgabe



Rettet den Drachen

Figuren...



...in der Planung



...auf dem Titel



...und im Spiel

Wie dem Handbuch zu entnehmen ist, wurde Kingdom O' Magic erstmals 1876 unter dem Titel „101 lustige Ideen, was man mit Trollen alles so anfangen kann“ veröffentlicht. Wer mehr Sprüche wie diesen hören möchte und für bizarren Humor à la Monty Python zu haben ist, der ist im Königreich der Magie richtig.



Man nehme den Spielablauf eines Adventures, mische etwas Rollenspiel darunter und ziehe dann das Fantasy-Genre ordentlich durch den Kakao. Soweit ist die Spielidee von Kingdom O' Magic zwar nicht unbedingt neu, aber durchaus vielversprechend. Das Handbuch begrüßt den Spieler dann auch mit einer Salve von Gags, die durchaus von der Python-Truppe stammen könnten. Schon der Absatz zum Copyright ist kaum ernstzunehmen, und das Inhaltsverzeichnis

beginnt mit dem Verweis, daß die unten aufgeführten Seitenzahlen „annähernd richtig“ sein könnten. Auf den – tatsächlich richtig nummerierten – Seiten wird der Spieler dann erinnert, daß es essentiell für den Spielspaß ist, den Computer einzuschalten und die Stromrechnung zu bezahlen. Dieser Stil ist die passende Einstimmung auf ein Spiel, in dem man entweder als magiebegabte, vollbusige Blondine namens Sha-Ron oder als lispelnde, grüne Kampechse namens Thidney agieren kann.

Renderwahnsinn

Warum einen ganzen Absatz über das Handbuch? Um klarzustellen, daß der Ansatz zu Kingdom O' Magic ein guter war. Leider schafft das Spiel selbst es

nicht ganz, das fortzusetzen, was das Handbuch verspricht. Schon die technische Umsetzung ist Geschmackssache. Vollständig gerenderte, dreidimensionale Figuren bewegen sich vor vollständig gerenderten Hintergründen, aber damit auch der durchschnittliche PC für den Bildaufbau nicht mehrere Jahre benötigt, wird die ganze Renderei dann wieder auf 320 x 200 (VGA) Pixel runtergerechnet. So entstehen Szenerien und Bewegungsabläufe, die ungefähr so wirken, als würden Urmel aus dem Eis und Barbie vor einer Fototapete mit Playmobilfiguren kämpfen. Der Spielfluß stockt trotz der Bildpunktbegrenzung häufig, wenn für den nächsten Hintergrund oder eine auftauchende Figur auf die CD zugegriffen wird. Insgesamt wirkt das Bildschirmgesehen daher durchaus so bizarr, wie es wohl geplant war, aber eben auch ein bißchen leb- und lieblos.





Durch diese Unebenheiten fällt es schwer, die 90 verschiedenen, mehr oder weniger intelligenten Charaktere, die im Spiel auftauchen, richtig zu würdigen und die 105 verschiedenen Schauplätze zu genießen.

Drachenpest und Ziegenblut

Renderwahnsinn hin oder her, Kingdom O' Magic bleibt eine schrille Geschichte. Das Spiel bietet drei verschiedene Missionen: *Die gute alte Mission mit Tradition*, in der Sie den Drachen retten und den Schatz besiegen müssen oder so ähnlich, *Die aufregende 7-11er Mission*, in der sieben seltsame Figuren - vom Golem bis zum Lebkuchenmann - zur Verteidigung der Stadt rekrutiert werden müssen, und *Die bizarre und leicht verworrene Mission*, die sich um die *Lavalampe der Alten* dreht.



Ähnlich schräg wie die Missionen sind auch die Figuren, die einem im Königreich begegnen. Die Elfen sind hier Mafiosi, die Orks tragen Football-Kluft, die Zwerge haben nur Krieg im Sinn, aber leider läuft gerade keiner, und die durchnummerierten Ringgeister suchen Ringe, die im Kingdom gar nicht existieren. Neben diesen leicht entstellten Standard-

Fantasy-Stämmen treibt manch eine abgedrehte Neuschöpfung bzw. Mischrasse ihr Unwesen im Spiel. Lassen Sie sich überraschen...



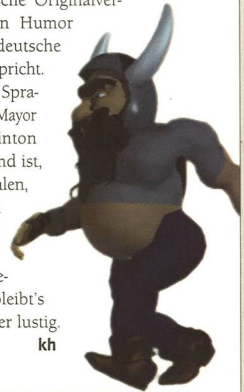
Jede der drei Episoden kann entweder mit Thidney oder mit Sha-Ron angegangen werden. Klingt nach ziemlich vielen verschiedenen Möglichkeiten für ein Adventure, oder? Nun ja, die Missionen haben verschiedene Ziele, das läßt sich nicht bestreiten, aber die auftauchenden Personen und Schauplätze sind immer die gleichen, wenn auch in unterschiedlicher Reihenfolge. Der Werbeslogan: „Kein Spiel gleicht dem vorangegangenen“ ist also geringfügig übertrieben.

You speak Deutsch?

Die Übersetzung des Adventures ins Deutsche ist sicherlich korrekt, die Bedienung des Spiels gibt auch keinen



Anlaß zur Klage, und dennoch fehlt irgendwas. Haben Sie mal einen Song der Rolling Stones übersetzt, „Wayne's World“ auf deutsch gesehen oder umgekehrt mal Eddie Murphy im Original erlebt? Genau da liegt der Hund begraben. Für diesen Test stand zwar nur die deutsche Version von Kingdom O' Magic zur Verfügung, aber oftmals läßt sich deutlich zurückverfolgen, was dem Spiel bei der Übersetzung verlorenging. Wer sich bei Tolkien und in der sonstigen Fantasy-Welt gut auskennt, wird sicherlich manche Anspielung aus diesen Breiten entdecken, aber Zitate wie „War, what is it good for...“ und Figuren wie „Puff, the magic dragon“ wirken eben nur im O-Ton. Es ist daher sehr wahrscheinlich, daß die englische Originalversion in Sachen Humor hält, was das deutsche Handbuch verspricht. Wem also die Sprache von Johnny Mayor und Billy Clinton nicht ganz fremd ist, dem sei empfohlen, sich Kingdom O' Magic in der Originalfassung zu besorgen, dann bleibt's sicherlich länger lustig.



kh

KURZINFO

Name:	Kingdom O' Magic
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	SCI
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Preis:	99,95 DM
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, ©
empfohlen:	möglichst schneller CD-Zugriff



Adventure auf sechs Beinen



Neulich, im Abflußrohr: Gerade hatte Roger die tote Ratte umrundet, schon mußte er sich Sorgen um die Reißkraft des Müllzerkleiners machen. Dabei wußte er noch nichts von der Babykakerlake, die gleich jämmerlich um Hilfe fliepsen würde. Doch wie war Roger überhaupt in den Schlamassel geraten?



Dürfen wir vorstellen: Roger Samms, seines Zeichens Entomologe, also Insektenkundler, Spezialgebiet Kakerlaken. Nichts verabscheut der Adventureheld wider Willen mehr als diese krabbelnden, knisternden Vielbeiner. Klar, daß er – sehr frei nach Gregor Samsa, dem Helden aus Kafkas Erzählung „Die Verwandlung“ – gerade die verhasste Gestalt annehmen und fortan die Welt aus der Sicht einer Küchenschabe erkunden muß. Doch im Gegensatz zum literarischen Vorbild wappnet sich unser chitin gepanzertes Tierchen und erweist sich, dank Ihrer tatkräftigen Hilfe, als echter Überlebenskünstler. Natürlich darf Roger am Ende seine Menschengestalt wieder annehmen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg...

Von der Küche bis in den Keller eines verkommenen Mietshauses führt Rogers



verschlungener Pfad. Von Franz, dem Kater des Vermiebers, böse beäugt, setzt er Riesenratten außer Gefecht, freundet sich mit Artgenossen an und enträtselt langsam, aber sicher zahlreiche dunkle Geheimnisse der Vergangenheit. Dabei entpuppen sich ganz alltägliche Schalter, Kabel oder Farbtopfle für unseren kleinen Krabblers als echte Herausforderung, und Schaben sterben viele Tode: sie werden vergiftet, im Staubsauger zerhäckselt, von Spinnen, Ratten und Katzen erledigt oder



von Gasher verbrannt. Wer einmal das vergammelte Gefriergericht als Brücke mißbraucht und einen Abstieg am Schrubber überstanden hat, der sieht seinen Haushalt bald mit anderen Augen. Klingt eklig? Ist es auch! Doch keine Sorge – wer erlebt hat, wie die Programmierer die Ästhetik des Mülls feiern und erschreckend lebensechte Szenen zaubern, der wird vom Käferfieber angesteckt – garantiert. Das eigenwillige Adventure versetzt Sie in so bizarre Situationen, daß für den Schrecken kein Platz und keine Zeit mehr bleibt.





Ganz ohne Textfenster und Inventarleiste - was kann ein Käfer schon mit sich herumschleppen? - bewegen Sie Ihr direkt von oben oder der Seite gezeigtes Krabbeltier durchs Bild. Ist Roger am Bildschirmrand angekommen, schaltet die „Kamera“ um, und neue Perspektiven tun sich auf.

Katzen, Kippen und Kadaver

Ob kreischende Kater oder tropfende Töpfe - das verwahrloste Haus strotzt vor Fotorealismus. Zweidimensionale Dosen „wölben“ sich, wenn die Kakerlake darüberläuft, und nirgends sonst fließen die Bohnen so schön satt den Herd hinab. Ermöglicht wurde Schwiegermutter Alptraum durch eine geschickte Kombination von Blue-Screen-Szenen, digitalisierten Fotos und Rendergrafiken. Das Ergebnis wuselt mit tastenden Fühlern derart lebensecht über

ebenso realistische Hintergründe, daß der Bildschirm tatsächlich in Gefahr gerät, eins mit dem Stiefelabsatz übergeben zu bekommen. So erliegen auch eingefleischte Ästheten bald „Bad Mojo“, dem bösen Voodoo-Zauber, der Roger in den Käferkörper gebannt hat. Allerdings im Guten, denn die Atmosphäre ist ebenso dicht wie die Geschichte schräg.



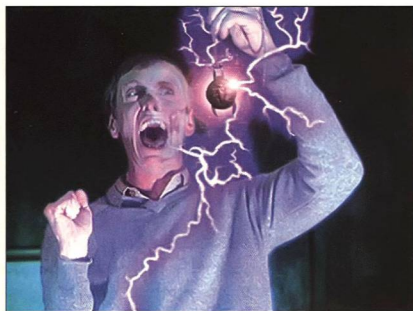
Dank großer Bewegungsfreiheit darf - und muß - Roger seine überwiegend feindlich gesonnene Umgebung ausführlich erkabbeln. Mangels Werkzeug muß er dabei jeden Schub und Knopfdruck ausprobieren und die Grenzen seiner Körperkraft erkunden. Ein wenig Beschäftigungstherapie? Schon, denn die eigentlichen Aufgaben sind weder überwältigend schwierig noch besonders zahlreich. Mit etwas Überlegung merken eingefleischte Abenteurer sehr bald, wie die Schabe läuft. Andererseits ist Bad Mojo dadurch recht anfangersfreundlich, und dem Tierchen beim Krabbeln zuzusehen ist allein schon so fesselnd, daß die etwas dürrtige Spieltiefe kaum auffällt.

Kunstvolle Krabbeltour

Obwohl auf Schritt und Tritt Fallen und Fußangeln auf ihn warten, ist Roger doch nicht ganz alleine. Artgenossen verraten ihm Nützliches, und wer es bislang nicht getan hat, der wird den Spruch „in vino veritas“ künftig in Ehren halten.

Denn auch flüssige Orakel sind strategisch im Haus verteilt. Immer wieder ist Köpfchen gefragt: Wenn ein Gegner schier übermächtig erscheint, ist ein taktischer Rückzug mit anschließendem Fallenstellen angezeigt.

Daß bei allem Jonglieren in der ungewohnten Umgebung die Geschichte um Rogers Vorleben und das seines Vermieters nicht zu kurz kommt, ist ein Meisterstück der Spieleväter. Immer wenn die Nasenspitze grün zu werden droht, wird ein weiterer Strang aus der Vergangenheit aufgeribbelt, und langsam schält sich eine Ahnung von der Zukunft heraus. Leider offenbaren diese Video- oder Animationssequenzen auch eine der wenigen Schwächen des Spiels, denn weder die Schauspieler noch die





deutschen Synchronstimmen sind oscarverdächtig. Dafür ist der Schluß umso schöner, denn Bad Mojo endet auf zwei mögliche Weisen: Wer nur an sich denkt, überlebt zwar, jedoch mit rabenschwarzem Gewissen und weißem Kittel. Spieler, die auch Rogers Vermieter Eddie noch retten, werden mit einem echten Happy-End belohnt. Jeder, der sich von dem eigenwilligen Adventure hat gefangennehmen lassen, darf sich schon mal den Namen des Programmiereteams merken: „Pulse Entertainment“ heißt der Trupp, der schon weitere schräge Geschichten angedroht hat - wir können's kaum erwarten!

hh



KURZINFO

Name:	Bad Mojo
Genre:	Adventure
Hersteller:	Acclaim, München
Preis:	99,95 DM
Systemvoraussetzungen:	486/66 (Pentium empfohlen), 8 MB RAM, Win 3.1 oder 95, SVGA,  

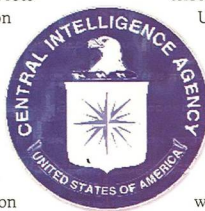


Kobra, übernehmen Sie...



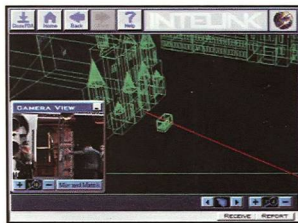
James Bond, George Kaplan, Clever & Smart – die großen Spione bekommen Zuwachs von all den Spielern am PC, die sich über SPYCRAFT hermachen.

Viele sogenannte interaktive Filme sind in der letzten Zeit auf den PC-Spieler losgelassen worden, aber es war selten einer darunter, der besondere Erwähnung verdiente. SPYCRAFT von Activision dagegen könnte den Prototyp einer neuen Generation von Adventure-Spielen abgeben. Trotz der vielen Hilfsmittel, derer man sich bedienen kann, ist die Handhabung recht einfach. Etwas mehr als ein DIN-A5-Zettel als Beschreibung hätte es zwar schon sein dürfen, aber auch damit kommt der Spieler aus. Schließlich handelt es sich um einen interaktiven Film, und die Nachwuchs-Doppelnull wird durch die Schauplätze geführt. Trotzdem ist die Geschichte spannend und knifflig, und genau dieser ansehnliche Schwierigkeitsgrad hebt Spycraft von den vielen interaktiven Versuchen der Spielebranche ab: Der Spieler muß sich tatsächlich anstrengen, um durch die drei CD-ROMs zu kommen!



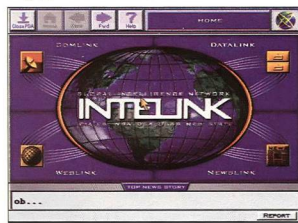
Die Verschwörung

Nachdem Sie in der Rolle des CIA-Agenten Thorn Zeuge wurden, wie einer der besten Männer des Dienstes erschossen wurde, werden Sie in das Büro des Chefs zitiert. Sie sollen den Auftrag des Verstorbenen übernehmen, und man zeigt Ihnen einen Film von der Ermordung eines russischen Präsidentschaftskandidaten. Nach Informationen eines Insiders soll auch auf den amerikanischen Präsidenten ein Anschlag verübt werden. Der ist schon auf dem Weg nach Rußland, wo er einen Abrüstungsvertrag unterschreiben will. Nach einigen Untersuchungen findet der Spieler heraus, daß der Anschlag von einem Ex-CIA-Mann mit einer Ex-CIA-Waffe verübt wurde, was den Fall nur noch brisanter macht. In Moskau erfährt der Agent von der Mitwirkung der Mafia bei dieser Sache, und gleichzeitig taucht in Deutschland eine Nuklearrakete auf, die verkauft werden soll. Was sich jetzt schon



Übung macht den Meister

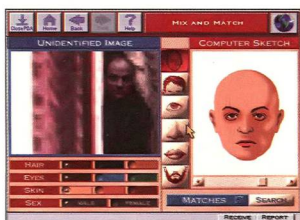
Die Agenten mit der Maus agieren auf zwei Ebenen, auf einer, in der die „Action“ stattfindet, und im „IntelLink“, einem Netzwerk der Geheimdienste. Von dort kann auf andere fiktive Online-Dienste zugegriffen werden, und dort wird auch



kompliziert anhört, ist erst der Anfang einer weltweiten Verschwörung subversiver Elemente...

Die Story ist das stärkste an Spycraft; eine Geschichte, die man sich gut im Kino mit Harrison Ford in der Hauptrolle vorstellen könnte. Die Autoren wollten nicht nur einen Rahmen für multimedialen Firlefanz schreiben, sondern haben ein wirklich fesselndes Drehbuch geliefert.

eine Netzwerkfunktion zur Verfügung gestellt, über die der Spieler zu anderen Heimspielen Kontakt aufnehmen kann. IntelLink ist für das Spiel zur Informationsbeschaffung unerlässlich. Der Agent kann dort die E-Mails seiner Kollegen abrufen, die ihm immer wieder wichtige Hinweise liefern. Gleichzeitig hat er Zugriff auf Dateien, die seinen Fall betreffen, und kann sich vieler Analyse-Tools bedienen, um Spuren nachzugehen. Die aktuellsten Nachrichten sind ebenfalls abrufbar. Mit dem IntelLink kommt man als Spieler schnell zurecht. Beim Training zu



Beginn des Abenteuers erklärt der Ausbildungsleiter (dargestellt von Charles Napier, Liebhaber von Russ-Meyer-Filmen und der Blues Brothers werden sich an ihn erinnern) den Umgang mit der Analyse zur Auswertung von Bildern. Noch etwas mehr lernt der Spieler, wenn er den mutmaßlichen Attentäter identifizieren muß, eine Aufgabe, die zwar wichtig, aber nicht sonderlich schwer ist. Danach müßte eigentlich jeder mit dem Laptop des Agenten zu recht kommen, und die Aufgaben werden anspruchsvoller. Die Action-Ebene bereitet keine Probleme, den Hauptanteil daran stellen



Filmsequenzen, in denen man sich mit seinen Kollegen bespricht oder einen Informanten besucht. In dieser Ebene kann auch zwischen den verschiedenen Schauplätzen gewechselt werden. Dabei steht dem Spieler nicht sofort die Auswahl aller Orte in der Stadt zur Verfügung; ein neues Icon taucht erst auf, nachdem die entsprechende Information ermittelt wurde.

Ein schmutziges Geschäft

Trotz der beiden Handlungsplattformen wird das Spiel nicht unübersichtlich oder verwirrend. Intellink und Action ergänzen sich hervorragend und machen die Recherchen spannend. Mit den Ex-Chefs von CIA und KGB als

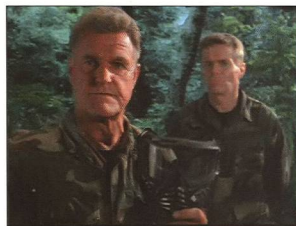
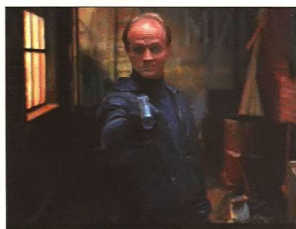
Berater ergibt sich so eine unterhaltsame Mixtur aus interaktivem Film und geheimdienstlicher Recherche, bei der sehr auf Realismus geachtet wurde. Obwohl schon bei der Installation dar-

auf hingewiesen wird, daß das Spiel einige blutige Szenen enthält, bleibt fraglich, wer das Angebot, diese auszuschalten, tatsächlich wahrnimmt. Zartbesaiteten Menschen ist es anzuraten, da bestimmt nicht jeder sehen will, wie es dem Präsidentschaftskandidaten den Hinterkopf weglöst. Auch die Schießszenen hinterlassen einen unguuten Nachgeschmack, da man seine Waffe nicht auf Computergeschöpfe, sondern auf Menschen

in Videosequenzen richtet. Der Dienst an der Waffe läßt sich nicht umgehen, denn sonst käme es nie zum großen Showdown, wie ihn jede Spionage-Story haben muß. Übrigens sind auch gute Englischkenntnisse Voraussetzung, denn die meisten Informationen bekommt der Agent im direkten Gespräch, wobei die Akteure auf die nicht-amerikanischen Spieler keine Rücksicht nehmen. „I need sleep“, so der Hilferuf eines steckengebliebenen Spycraft-Spielers in einem CompuServe-Forum. Wer Spycraft spielt, sollte sich schon im voraus den Wecker stellen, denn freiwillig wird keiner die Maus aus der Hand legen.



prm



KURZINFO

Name:	Spycraft
Inhalt:	Adventure, interaktiver Film
Preis:	ca. 100,- DM
Hersteller:	Activision
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, 16-Bit-Soundkarte, ©
empfohlen:	Pentium 75, 16 MB RAM



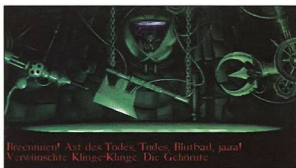


Kriegshammer

„Im Schatten der gehörnten Ratte“ ist das erste von mehreren in der WARHAMMER-Welt angesiedelten Spielen, die sich in eine strategie- und eine actionorientierte Reihe gliedern werden. Seit langem wartete die Fantasy-Gemeinde auf Umsetzungen dieser legendären Welt des „Games Workshop“, die seit Jahren mit einem Universum an Rollen- und Tabletopspielen die Fantasyläden füllt. Nachdem die Designer lange zögerten, eine Lizenz zu erteilen, da sie Substanzverluste bei einer Computerumsetzung befürchteten, entschlossen sie sich schließlich zu völlig neuen, von der Romanvorlage unabhängigen Titeln, die im bekannten Rahmen der WARHAMMER-Welt angesiedelt sind.



Das Warhammer-System ist in einem leicht verfremdeten Fantasy-Europa angesiedelt und greift auf nahezu die gesamte europäische Sagenwelt zurück – von den nordischen Göttern bis zum Atlantis-Mythos in Form eines mittelalterlichen Elfen-Kontinents. Herz dieser „Alten Welt“ bildet das „Reich“ mit seinen Hauptorten Altdorf und Marienburg, das einen heroischen Abwehrkampf gegen die von Nordost bis Südwest heranstürmenden Horden der Finsternis zu



führen hat. In den osteuropäischen Staaten dürfte dieses Rollenspielsystem wohl auf geringe Begeisterung stoßen. Etwas mehr Verfremdung hätte dem Spiel sicher gut getan.

Wie dem auch sei: Im Schatten der gehörnten Ratte übernehmen Sie die Rolle eines Söldnerführers, der sich zunächst für keine Mission zu schade sein sollte, um Ruhm, Ehre und Reichtum zu gewinnen.

Sind in den ersten Übungsmissionen erst einmal ausreichend Goldstücke und Ruhmespunkte gesammelt, kann das Spiel richtig beginnen. Sie mischen in den großen Auseinandersetzungen des Reichs mit und werden dabei hinter die Geheimnisse einer furchtbaren Verschwörung kommen, die das Gefüge der Alten Welt bedroht.

Seherische Fähigkeiten

Die gehörnte Ratte ist ein Strategiespiel mit erstklassig aufgebautem Handlungsstrang, an den sich die einzelnen Missionen angliedern. Welche Missionen zur Auswahl stehen, bestimmt Ihr Erfolg in der vorhergehenden Runde und die dafür aufgewandte Zeit. Da sich die Rahmenhandlung linear weiterentwickelt, sollte nicht zu viel Zeit mit Nebenaufgaben zugebracht werden, die letztlich die Verfolgung der Haupthandlung erschweren. Schaltstelle für die Auswahl der Missionen ist der Wagen Ihres Zahlmeisters Dietrich, eines genialen Organizers und begabten Sehers, der nicht nur die Aufträge herschafft und die Vorräte verwaltet, sondern auch gewisse Vorhersagen für die nächsten Missionen treffen kann. Nach der Auswahl von Mission und Armee wechseln Sie aus dem Wagen direkt auf das Schlachtfeld. Manchmal ziehen sich Missionen über längere Distanzen oder verbinden sich zu einer Folge mehrerer Schlachten, die sich zu einem kleinen Feldzug auswachsen können. Es gilt dann, schon zu Beginn





Hier klicken, um Auftrag auszuwählen.



der ersten Mission die richtige Truppenauswahl zu treffen, um allen Wendungen des Schicksals gewachsen zu sein. Zentrum des Spielgeschehens ist der Schlachtenbildschirm mit isometrischer 3-D-Ansicht und zahlreichen übersichtlichen Steuerelementen, in dem jede Schlacht im Echtzeitmodus durchgefochten wird.

Die finsternen Horden

Erfreulicherweise sind die Regimenter mit einer guten künstlichen Intelligenz ausgestattet, so daß man sie durchaus selbst überlassen kann, wenn sie einmal die richtigen Startbefehle erhalten haben. Siegreiche Regimenter gehen z. B.



selbständig zur Verfolgung ihres geschlagenen Gegners über, brechen sie aber auch wieder ab, bevor sie sich zu weit vorgewagt haben. Ein weiterer Pluspunkt des Spiels ist die Steuerung. Regimenter können wahlweise durch Maussteuerung im 3D-Fenster oder Menübuttons und Menübuttons gesteuert werden, Zoomfunktion und Mausclicks geben blitzschnell die Übersicht über bedrohte Frontabschnitte. Eine Vielzahl an eigenen Truppenformationen vom Kavallerieregiment über Magier bis zu schweren Katapulten und die übliche gegnerische Armada von Goblins über Trolle bis zu Riesendrachen sorgen für gehörige Abwechslung. Der Einsatz magischer Waffen oder von Fernartillerie gestaltet sich problemlos. Lediglich zwei kleinere



Punkte sind zu bemängeln: Die höchste Detailauflösung hätte man sich sparen können, da sie sich während einer Schlacht ohnehin nicht sinnvoll einsetzen läßt und den Prozessor unnötig belastet. Die Powertaste zur zeitweiligen Erhöhung der Kampfkraft eines Regiments durch Dauerknopfdruck ist ein unbrauchbarer Ausflug in die Actiongefilde, da sie die Aufmerksamkeit vom umliegenden Kampfgeschehen ablenkt.

Die Überlebenden

Ist eine Schlacht überstanden und zumindest noch ein Mann des eigenen Stammregiments am Leben, geht es zurück in den Wagen des Zahlmeisters. Dort erfolgt die Auswertung der Schlacht, die Vergabe von Erfahrungspunkten sowie die Auszahlung des Solds an die Überlebenden. Besonders am Anfang gilt es, vorsichtig zu kalkulieren und nur Missionen mit ausreichender Vorauszahlung zu akzeptieren. Auch die Auswahl des richtigen Truppentyps unter den Regimentern,



von denen jeweils maximal 13 an Ihrer Seite kämpfen dürfen, wird mit fortschreitendem Spiel immer wichtiger. Nur ein guter Einheitenmix und sorgsamer Umgang mit den mühsam aufgebauten Veteranentruppen wird in diesem eisernen Strategiespiel zum Erfolg führen.



„Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte“ ist sicher nicht besonders innovativ, aber ein ungewöhnlich gut gemachtes Strategiespiel mit hoher künstlicher Intelligenz, herausfordernden Missionen und einem exzellenten, fesselnden Handlungsstrang.

hjs



KURZINFO

Name:	Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte
Inhalt:	Strategiesimulation
Hersteller:	Mindscape
Preis:	ca. 120,- DM
Systemanforderungen:	486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM, WIN95, SVGA,
empfohlen:	Pentium mit 16 MB RAM



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



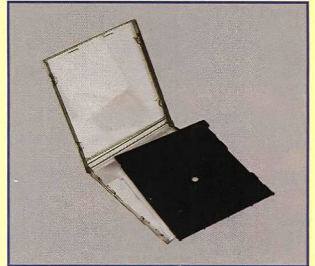
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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



Rückseite

Sie können die passenden Boxen
gleich mitbestellen –

Bestellschein auf Seite 49

Bestseller Games

NR. 10

REDFOX



BESTSELLER GAMES 10 • ERBEN DER ERDE •

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **START** eingeben, Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

- **Systemanforderungen**
- AT386DX mit 4 MB RAM
- 570 KB konventioneller Arbeitsspeicher
- 2,5 MB XMS-Speicher
- etwa 2 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist empfehlenswert.

Installation
Geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **INSTALL** ein, um **ERBEN DER ERDE** zu installieren.

Spielstart
1 Wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet **C:\VE**.
2 Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung **/VE** ein oder klicken Sie auf **/VE:EXE** doppelt.

Der PEARL-Gesamtkatalog
Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben **doskat** ein, gefolgt von **[RETURNN]**. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionsstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Thunderbyte Antivirenprogramme

Thunderbyte **SMART** für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis **TVB\N**, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis **TVB\W95**. Die Programme müssen installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

Larry Pops Up

Larry Pops Up ist ein kleines Windowsprogramm, das unseren Freund in regelmäßigen Intervallen auf den Desktop zaubert, wo er beispielsweise fragt, ob hier irgendjemand für sein Nichtstun auch noch bezahlt wird. Larry erscheint, wenn eine bestimmte Zeit weder Tastatur noch Maus angefasst wurden.

Installation: Kopieren Sie das gesamte Verzeichnis auf Ihre Festplatte. Danach reicht ein Doppelklick auf **LARPOPPEX**. Weitere Hilfe finden Sie in der Datei **USRGUIDE.WRI**.

CD-Inhalt

Vollversion: Erben der Erde
Shareware: Thunderbyte-Antivirensoftware, Packprogramm, Media:Kon Kommunikationsprogramm
Freeware: Larry Pops Up
Vollversionen:
WinCim 2.01D inkl. Mosaic Netbrowser, T-Online-Dekoder

Bestseller
Games

BESTSELLER GAMES 10 • ERBEN DER ERDE •

CompuServe kostenlos testen: Titel-CD einlegen - los geht's.

Online um den Globus. Für nur US\$ 9,95 pro Monat (ca. DM 15,00/SFR 12,50 /S\$ 10\$) inkl. 5 Freistunden. Jede weitere Stunde US\$ 2,95 (ca. DM 4,50/SFR 3,50 /S\$ 31).

GO!

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Sie bezahlen im 1. Monat keine Mitgliedsgebühr, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUEWINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an. D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

[http://www.CompuServe[®].de](http://www.CompuServe.de)

Höchste Zeit für Spiele

von

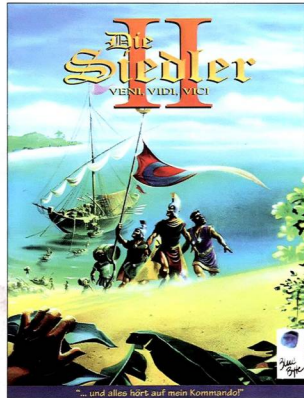
Blue Byte

Die Siedler II – Veni, Vidi, Vici

Nachfolger des Blue Byte-Bestsellers „Die Siedler“. Eine strategiegeladene Wirtschaftssimulation. Ein Volk, ausgeliefert der Willkür der Naturgewalten, leidet Schiffbruch und strandet auf einer scheinbar unbewohnten Insel. Lassen Sie sich zum Herrscher krönen und übernehmen Sie die Verantwortung für die Expansion des römischen Volkes. So ist es Ihre Aufgabe, für den ständigen Nahrungsvorrat, ausreichende Rohstoffe und genügend Baumaterialien zu sorgen. Schiffsbauer, Förster, Bierbrauer, Soldaten und Kundschafter sind Ihre Hilfsgenossen und warten auf den Einsatz. Doch lassen Sie sich nicht von der Idylle täuschen, denn die Gefahr lauert überall und schwebt wie ein dunkler Schatten über all Ihren Missionen. Machen Sie sich bereit für militärische Offensiven und vernachlässigen Sie nicht den Schutz Ihres Reiches. Nehmen Sie sich in acht vor den Wikingern, Nubiern und den Asiaten.

Systemvoraussetzungen: IBM-PC oder kompatible, 8 MB RAM, DOS, Windows 95, CD-ROM-Laufwerk, Maus, VLB- oder PCI-Grafikkarte, VESA-Treiber, 25 MB freier Festplattenspeicher

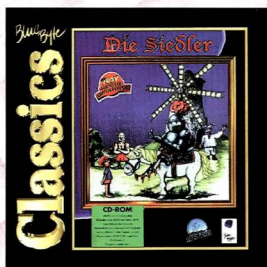
unverb. Preisempfehlung
DM 99,95



Die Siedler Classics

Sie wollten schon immer Ihr eigener Herr sein? Dann lassen Sie sich entführen in die Welt der Siedler. Sie allein bestimmen, wie Sie Ihr Reich gestalten, wie groß es sein soll, ob Sie in Ruhe Fischfang betreiben oder lieber die industrielle Revolution starten.

unverb. Preisempfehlung
DM 39,95



Albion

Im Jahre 2227 ist die TORONTO, ein riesiges Fabrikschiff, auf dem Weg zu einer rohstoffreichen Wüstenwelt. Der Pilot Tom Driscoll stürzt während eines Vorausfluges mit seinem Shuttle auf dem Planeten ab. Wider Erwarten findet er sich inmitten eines farbenprächtigen Dschungels, bewohnt von intelligenten Einheimischen, wieder. Wie konnten die Aufklärungsdaten über diese Welt so falsch sein? Verkörpern Sie die Rolle des Tom Driscoll und beginnen Sie eine Reise durch eine exotische Traumwelt voller Überraschungen. Lernen Sie auf Ihrem Weg die Kulturen des Planeten kennen, erleben Sie seine Schönheiten und seine Gefahren. Sie werden zahlreiche Abenteuer erleben.

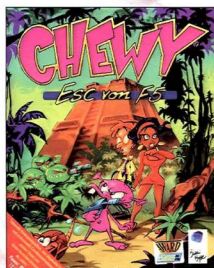
unverb. Preisempfehlung
DM 39,95



CHEWY – Esc von F5

Wollten Sie schon immer auf Geisterjagd gehen? Massenhaft Rätsel lösen? Unzählige erstklassige Grafiken bewundern? Und dabei auf witzige Sounds, komplette Sprachausgabe und eine rasante Story nicht verzichten. Dann begleiten Sie Chewy auf seiner Jagd nach dem „roten Glump!“ Was immer das auch sein mag.

unverb. Preisempfehlung
DM 39,95



Die total verrückte Rallye

Nehmt an einer rasanten Jagd durch Europa teil. Bis zu fünf Spieler gehen bei diesem Rennen an den Start. Wer als erster eine Zielstadt erreicht, saht kräftig ab! Doch er hat noch lange nicht gewonnen. Nur der, der am Ende das dickste Konto hat, gewinnt diese total verrückte Rallye. Genießt den Spielspaß mit diesem Game.

unverb. Preisempfehlung
DM 49,95



Erhältlich bei Ihrem Blue Byte-Distributor:



NBG EDV Handels & Verlags GmbH
Brunnfeld 2 – 4

93133 Burglengenfeld

Tel. 09471/7017-0 · Fax 09471/7017-99

Erben der Erde

Die
große
Suche

Direkt von
CD-ROM spielbar

Digitale
Sprachausgabe

VOLLVERSION AUF DER HEFT-CD

Ein fabelhaftes Adventure

Die Menschheit ist Geschichte, die Erde gehört wieder ganz den Tieren. Doch völlig spurlos sind die Menschen nicht vom Angesicht der Erde verschwunden, einige wichtige Fähigkeiten haben sie den Tieren hinterlassen: den

sprechenden Mund, die greifende Hand und den denkenden Geist. Doch plötzlich verschwindet die Sturmkuigel, ein weiteres Vermächtnis der Menschheit. Rif, dem schlaunen Fuchs, wird dieser Diebstahl vorgeworfen. Helfen Sie ihm, seine Unschuld zu beweisen!



Finden Sie die Sturmkuigel!

Streifen Sie mit Rif und seinen Begleitern durch das „Wilde Land“! Lernen Sie dabei die weisen Ratten, die grimmigen Keiler, die edlen Elche und viele andere Bewohner der farbigen

Fabelwelt kennen, und hören Sie in komplett deutscher Sprachausgabe, was die Erben der Erde zu den mysteriösen Vorgängen zu sagen haben. Und vergessen Sie nicht:

Ihnen bleiben nur wenige Tage!



- Deutsche CD-Version von New World Computing, lizenziert von SOFTGOLD **NEW WORLD COMPUTING**
- Sprachausgabe im gesamten Spiel, 430 MB Sprachsamples auf der CD-ROM
- Spielanleitung und Komplettlösung von CPS und Hintshop im Heft 
- **Systemanforderungen:** 386, 4 MB RAM (580 KB konv., 2,5 MB XMS), MS DOS 5.0 oder Windows 95, eine Maus, eine soundblasterkompatible Soundkarte für die Sprachausgabe wird dringend empfohlen
- Unterstützt Adlib, Soundblaster (Pro), Windows Sound System, MIDI
- Erben der Erde läuft problemlos unter Windows 95 (im DOS-Vollbild)
- Geeignet für alle Altersgruppen

Außerdem auf der CD-ROM

Vollversion Compuserve-Software WinCim/Spry Mosaic V. 2.01D

Larry Pops Up ein Gag-Programm von Sierra, feat. Leisure Suit Larry

Shareware Thunderbyte SWAT Antivirensoftware (DOS, Windows, Win95), Packer: ARJ, PK-Zip, LHARC

