

SPC- SPIELE

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Für MS-DOS & Windows

19,80 DM

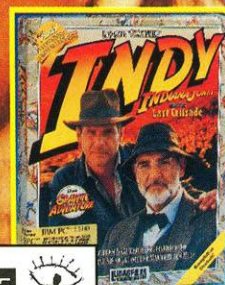
Neu! Diskette und 1a-Softwareangebote im Heft!
In Zusammenarbeit mit

PC=Windows

Indiana Jones und
der letzte Kreuzzug

Indiana Jones

DAS ORIGINAL-ADVENTURE VON LUCASARTS



ANLEITUNG

DIE JAGD NACH DEM HEILIGEN GRAL

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

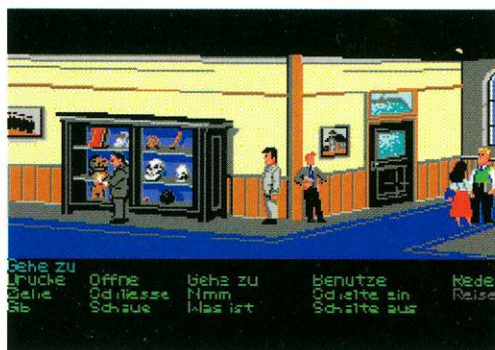
Endlich ist es da, das superspannende Grafik-Adventure von Lucasfilm Games: Indiana Jones und der letzte Kreuzzug versetzt Sie in die Rolle von Indiana Jones, dem Super-Helden aus Hollywood. Die absolut aufregendste Reise kann beginnen!

Wahrscheinlich sind Sie schon ein Fan von Indiana Jones und kennen ihn aus seinen Filmen »Jäger des verlorenen Schatzes«, »Indiana Jones und der Tempel des Todes« und dem letzten Kino-Hit »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug«. Mit diesem Grafik-Adventure (wir nennen es ab sofort nur noch kurz »Indy«), können Sie zu Hause all die Aufregung des Films und auch neue Abenteuer miterleben. Und anders als im Film können Sie bestimmen, was als nächstes passiert!

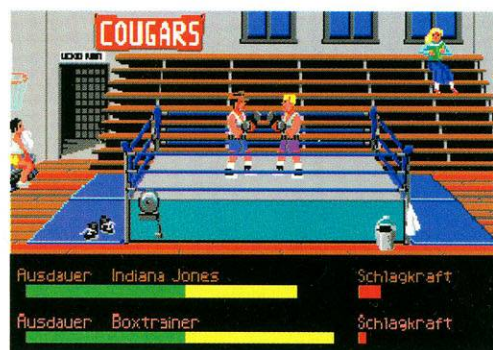
Wenn Sie den Film noch nicht gesehen haben... Worauf warten Sie? Dieses Spiel ist so konzipiert, daß Sie am meisten Spaß haben werden wenn Sie den Film schon mal gesehen haben, aber Sie können es natürlich auch spielen, ohne je ins Kino gegangen zu sein. Eine kurze Zusammenfassung des Films

folgt noch. Wenn Sie sich den Film erst noch ansehen wollen, dann lassen Sie sie am besten aus.

Indiana Jones wird von Walter Donovan, einem reichen Industriellen, gebeten, den Heiligen Gral zu finden. Der Gral verleiht angeblich jedem, der aus ihm trinkt, Unsterblichkeit. Indys Vater, Henry Jones, ist verschwunden, als er nach dem Gral suchte. Indy und sein alter Freund Marcus Brody reisen nach Venedig und treffen Dr. Elsa Schneider, die Henry als letztes gesehen hat. Mit Hilfe von Henrys Tagebuch findet Indy den Eingang zu den geheimen Katakomben in Venedig. Dort erhält er den Hinweis, daß der Gral in der Nähe von Iskenderun im Mittleren Osten zu finden ist, und daß man seinen Vater in einem Schloß in Österreich gefangen hält. Indy befreit seinen Vater aus dem Schloß und erfährt dabei (wer den Film nicht gesehen hat, bitte nicht mehr weiterlesen!), daß Donovan und Elsa mit den Deutschen zusammenarbeiten, die den Gral für das »Tausendjährige Reich« stehlen wollen. Indy und Henry reisen nach Berlin, um das Tagebuch wiederzube-



INDY AUF DEM WEG IN SEIN KLASSENZIMMER



WENN INDY ZUSCHLÄGT, DANN MIT SCHMACKES

ANLEITUNG

schaffen, und dann per Zeppelin nach Ikenderun, wo sie schließlich den Tempel finden. Dort wartet auch schon Donovan, der Henry tödlich verwundet, um Indy zu zwingen, den Gral zu beschaffen. Indy übersteht die drei Prüfungen und findet den richtigen Gral aus einer ganzen Grals-Kollektion heraus.

Und nun kommen Sie ins Spiel! Sie steuern Indy (und später im Spiel auch Henry) durch die Suche nach dem Heiligen Gral. Obwohl Sie in vielen Fällen einen ähnlichen Weg wie im Film gehen können, werden Sie öfters Alternativen und völlig neue Situationen zu überstehen haben.

Die Übersetzungstabelle (Seite 8), die Indy für Übersetzungen aus alten Sprachen benutzt, ist zu Beginn des Spieles äußerst wichtig!

Wenn dies Ihr erstes Adventure-Spiel ist, freuen Sie sich schon auf viele unterhaltsame und knifflige Stunden. Werden Sie nicht ungeduldig, wenn Sie ein Problem nicht gleich in fünf Minuten lösen können. Wenn Sie einmal wirklich nicht weiterkommen, fehlt Ihnen vielleicht ein wichtiger Gegenstand oder Sie müssen zuerst ein anderes Puzzle lösen. Aber wenn Sie Ihren Verstand und Ihre Phantasie benutzen, dann werden Sie Indy zum Gral führen!

Mit der Maus bewegen Sie den Mauszeiger (Cursor) über den Bildschirm. Wenn Sie den linken Mausknopf drücken, wenn sich der Mauszeiger über einem Objekt oder einem Wort befindet, wird dieses » angeklickt«. Mit



dem rechten Mausknopf können Sie jederzeit die »Schnitt-Szenen« im Spiel überspringen.

Wenn Sie keine Maus haben, können Sie auch mit der Tastatur den Mauszeiger bewegen. Benutzen Sie entweder die Richtungstasten (die Tasten mit den Pfeilen nach oben, unten, links und rechts), oder die Tasten 2, 4, 6 und 8 auf Ihrer numerischen Tastatur. Mit den Tasten 1, 3, 7 und 9 lenken Sie den Mauszeiger in die jeweiligen Ecken des Bildschirms. Die Taste <Enter> oder <Return> oder <Eingabe> (je nach Tastatur) entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste <Esc> oder <Abbr> (je nach Tastatur) entspricht dem rechten Mausknopf.

Wenn Sie einen analogen Joystick mit der dazu gehörigen I/O-Karte in Ihrem PC eingebaut haben, benutzen Sie diesen zur Steuerung des Mauszeigers. Drücken Sie dazu, nachdem das Spiel vollständig geladen wurde, die Tasten <Alt> und <j> gleichzeitig. Sollte sich der Mauszeiger bewegen, ohne dass Sie den Joystick bewegen, drücken Sie diese Tasten nochmals zur Justierung des Joysticks.

Alle im Spiel verwendeten Verben können auch durch Tasten ausgewählt werden. Die verschiedenen Funktionen der Tasten können Sie in den Kästen ablesen.

Drücken Sie <F5>, um ins Save/Load-Menü zu gelangen. Sobald dieses Menü erscheint, klicken Sie entweder auf SAVE, um einen Spielstand zu speichern oder LOAD,



AUFGEBRACHTE STUDENTEN GÖNNEN INDY KEINE RUHE



INDY AUF DER SUCHE NACH WICHTIGEN UTENSILIEN

ANLEITUNG

um einen Spielstand zu laden. Mit PLAY kommen Sie jederzeit zurück zum Spiel. Die SAVE-Option erscheint nicht während des Vorspanns oder wenn Indy gerade gestorben ist.

Zum Speichern:

Nachdem Sie auf SAVE geklickt haben, erscheint eine Liste aller gespeicherten Spielstände in langen Rechtecken auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie eines der Rechtecke an. Nun können Sie über die Tastatur dem Spielstand einen Namen geben, damit Sie ihn später schneller wieder finden. Drücken Sie <Enter> oder <Return> wenn Sie fertig sind. Klicken Sie nun auf OK zum Laden oder auf CANCEL wenn Sie einen Fehler gemacht haben.

Zum Laden:

Nachdem Sie auf LOAD geklickt haben, erscheint eine Liste aller gespeicherten Spielstände in langen Rechtecken auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie das gewünschte Spiel an. Klicken Sie dann auf OK zum Laden oder auf CANCEL wenn Sie einen Fehler gemacht haben.

Wenn Sie nochmal ganz von vorne mit Null Serien-Punkten anfangen wollen, löschen Sie nur alle Dateien, deren Name mit SAVEGAME beginnt. Nach dem Vorspann und der ersten, automatisch ablaufenden Szene sehen Sie Indy in der Turnhalle seiner Universität stehen. Wenn in der unteren Bildschirmhälfte eine Reihe von Wörtern erscheint, übernehmen Sie die Kontrolle.

Der Bildschirm ist in 5 Zonen aufgeteilt:

1. **Die Nachrichten-Zeilen** sind die beiden Zeilen am oberen Rand des Bildschirms. Hier erscheinen die Texte, die die einzelnen Personen sprechen, aber auch Nachrichten, die das Spiel betreffen.
2. **Das Grafik-Fenster** nimmt den größten Teil des Bildschirms ein und zeigt Ihnen genau, was so alles passiert, wie sie es auch im Kino sehen können.
3. **Die Satz-Zeile** befindet sich direkt unter dem Grafik-Fenster. Hier erscheinen die Sätze, die Sie zusammenbauen, indem Sie auf Verben (Tu-Worte) und Objekte klicken. Ein Beispielsatz wäre »Benutze Hammer mit Glocke«.

4. **Die Verben** werden aus dieser Liste herausgesucht und angeklickt. Einige Verben sind normalerweise dunkel und werden nur dann heller, wenn sie sinnvoll benutzt werden. Um ein Verb anzuwählen, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger drüber und drücken die linke Maustaste.

5. **Das Inventar** ist in den untersten drei Zeilen. Hier sehen Sie, welche Gegenstände Indy bei sich hat. Jedesmal, wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen oder erhalten, erscheint er unten im Inventar. Es gibt keinerlei Limit für die Anzahl der Gegenstände, die Sie mit sich führen können. Wenn Sie mehr als sechs Gegenstände haben, erscheinen zwei Pfeile in der Mitte des Inventars, mit der Sie die Liste rauf und runter bewegen können, um so alle Gegenstände zu sehen.

Objekte und Gegenstände können auf zwei verschiedene Arten angeklickt werden. Wenn Sie den Gegenstand haben, klicken Sie auf seinen Namen im Inventar. Wenn Sie den Gegenstand nicht haben, ihn aber im Grafik-Fenster sehen können, dann klicken Sie dort hin, wo Sie ihn sehen. Wenn an dieser Stelle tatsächlich ein sinnvoller Gegenstand liegt, erscheint sein Name auf der Satz-Zeile.

Um Indy durch die Gegend zu bewegen, klicken Sie auf das *Verb Gehe zu* und klicken dann auf die Stelle im Bildschirm, zu der Indy gehen soll. Wenn Sie auf einen Durchgang oder eine offene Tür klicken, wird Indy hindurchgehen. Da Sie öfters durch die Gegend gehen müssen, erscheint *Gehe zu* automatisch, nachdem Indy einen Befehl von Ihnen ausgeführt hat.

Damit Indy einen Befehl ausführt, müssen Sie entweder zweimal auf den entsprechenden Gegenstand, das entsprechende *Verb*, oder einmal in die Satzzeile auf den zusammengebauten Satz klicken.

Um ein *Verb* oder *Objekt* auf der Satzzeile auszutauschen, klicken Sie einfach auf ein anderes Verb oder Objekt.

Schnittszenen sind kurze Filmsequenzen, die immer dann eingeblendet werden, wenn irgendwo etwas wichtiges passiert. Während einer Schnitt-Szene können Sie nichts tun, außer zuschauen. Deswegen verschwinden während der Szene auch alle *Verben*.

ANLEITUNG

Wenn Sie wollen, daß Indy die Tür schließt, klicken Sie auf *Schliesse* und dann auf die Tür. Klicken Sie dann nochmal auf die Tür oder in die Satzzeile, um die Aktion auszuführen. Indy geht automatisch zur Tür und macht Sie zu. Wie Sie sehen, war hinter der Tür ein Lichtschalter verborgen.

Läuten Sie die Glocke am Boxring mit dem Satz *Benutze Hammer mit Glocke*.

Erstens klicken Sie auf das Verb *Benutze*, das auf der Satzzeile erscheint.

Zweitens klicken Sie auf den kleinen Hammer neben der Glocke. In der Satzzeile steht nun *Benutze Hammer mit*.

Drittens klicken Sie zweimal auf die Glocke, damit Indy den Befehl gleich ausführt. Wie Sie sehen, war Indy schlau genug, den Hammer vorher zu nehmen.

Schalten Sie das Licht aus, indem Sie *Schalt aus* anklicken und den *Lichtschalter* zweimal anklicken. Warten Sie ab, was passiert.

Lesen Sie das Schild über der Umkleidekabine, indem Sie *Schau* anklicken und das Schild zweimal anklicken. Indy liest Ihnen vor, was da steht.

Öffnen Sie die Tür zur Halle. Wie das geht, wissen Sie sicher schon. Gehen Sie raus in die Halle und suchen nach neuen Aufgaben. Eine gute Idee wäre sicher, nach Indys Büro Ausschau zu halten.

Wenn jemand in der Nähe zu einem Gespräch bereit ist, leuchtet das Wort *Rede* auf. Wenn das Wort *dunkel* ist, ist niemand da, mit dem Indy reden sollte. Wenn Sie auf das Verb klicken, müssen Sie danach eine Person anklicken. Wenn kein Name auf der Satzzeile erscheint, dann ist diese Person nicht ansprechbar. Ein weiterer Klick startet das Gespräch.

Während eines Gesprächs können Sie sich eine von Indys Antworten aussuchen, indem Sie auf diese Antwort klicken. Doch seien Sie vorsichtig! Indy ist oft genug in Situationen, in denen eine falsche Antwort nur unverschämte viel Ärger bringt.

Zusätzlich erscheinen manchmal auch die Worte *Biete etwas an* und *Schlag zu*. *Schlag zu* ist wörtlich zu nehmen: Indy gerät in einen Faustkampf (siehe unten). Wer etwas anbietet, sieht wieder sein Inventar, aus dem man einen Gegenstand herausuchen kann.

Manchmal scheint ein Faustkampf einfacher als etwas Nachdenken. Aber da viele Leute

Adventure-Spiele spielen, weil man dort nicht kämpfen muß, haben wir an jeder Stelle des Spiels eine Hintertür offengelassen, bei denen man sich an den Kämpfen vorbeimogeln kann – dafür gibt es sogar mehr Punkte als für einen Sieg im Faustkampf! Da es Ihnen aber passieren kann, daß Sie einen falschen Weg gehen oder jemanden mit Worten nicht überzeugen konnten und da Indy niemals aufgibt, müssen Sie es auf einen Kampf ankommen lassen. Sie können auch einen Überraschungsangriff starten, wenn Sie *Schlag zu* klicken. Beachten Sie bei einem Kampf die Balken-Anzeigen für Ausdauer und Schlagkraft für Indy und den Gegner. Die Ausdauer-Anzeige ist zweigeteilt. Der linke Teil des Balkens zeigt an, wieviel Ausdauer Indy im Augenblick hat; der rechte Teil zeigt an, wieviel er maximal haben kann. Wenn Indy nicht kämpft, wird der linke Teil langsam größer, bis er den rechten Teil total überschrieben hat. Diese rechte Grenze kann Indy nur wieder höher setzen, wenn er sich medizinisch versorgen kann.

Die Schlagkraft zeigt, wie kräftig Indy zuschlagen kann. Nach einem Schlag dauert es ein paar Sekunden, bis die volle Kraft für den nächsten Schlag da ist. Schnell aufeinanderfolgende Schläge sind also schwächer wie einzeln gezielte Schläge. Wer die Deckung des Gegners trifft, richtet ihm weniger Schaden an, als sich selbst, also schlagen Sie gezielt und ruhig. Genauso kann Indy in Deckung gehen. Bei fast allen Gegnern kann man rechtzeitig sehen, in welcher Höhe der Schlag kommt. Wenn Indy rechtzeitig in die richtige Deckung geht, verliert der Gegner beim Schlag mehr Ausdauer als Indy. Indy kann im Notfall sogar ein paar Schritte zurückgehen, um Luft zu holen und neue Kraft zu sammeln. Ist Indy bei seinem Schlag zu weit vom Gegner entfernt, um ihn zu treffen, dann schlägt er nicht zu, sondern geht erst wieder nach vorne.

In den Katakomben von Venedig, im Schloß und im Zeppelin sehen Sie das Geschehen teilweise aus der Vogelperspektive. Sie können dann auch nur die Gänge sehen, die Indy in seinem Blickfeld hat. Wenn Sie auf eine Stelle im Bild klicken, geht Indy automatisch dort hin. Begegnen Sie einer Person oder



Fortsetzung Seite 10



nur 89,- DM



nur 99,- DM



nur 49,- DM



nur 69,- DM



nur 89,- DM



nur 99,- DM



nur 99,- DM



nur 49,- DM



nur 99,- DM

FRONTIER - ELITE II

Streifen Sie als Weltraum-Händler durch den Kosmos des Jahres 3200 und verdienen sich ein wenig Geld nebenher als intergalaktischer Söldner. Fortsetzung des Erfolgsspiels mit naturgetreuer Darstellung unseres Sonnensystems und tausender Galaxien.

X-WING

Der Action-Flugsimulator der Superlative! X-WING versetzt Sie in die aufregende Welt aus »Krieg der Sterne«. Unterstützen Sie die Rebellion im Kampf gegen das übermächtige Imperium des Todessterns mit Hilfe verschiedener Raumjägertypen in mehr als 50 Weltraum- und Todesstern-Missionen.

B-WING

B-WING ist die zweite Mission-Disc für X-Wing. Nachdem Sie in X-WING und der Tour of Duty 1 den dunklen Mächten des Imperiums entkommen konnten, müssen Sie sich jetzt einer neuen Herausforderung stellen: Sie brauchen eine neue Basis, von der aus Sie gegen das Imperium des Bösen operieren können. Auf der Suche treffen Sie auf unbekannte Alienrassen, die Sie zu Ihren Verbündeten machen müssen.

GOAL!

Nach Kick Off und Kick Off 2 folgt jetzt die neue Generation der Fußballsimulationen: GOAL! Einzigartige Spielersteuerung, individuelle Spielereigenschaften zwei verschiedenen Spielansichten (direkt am Ball oder aus der Entfernung) und verschiedene Spielfeldbedingungen machen GOAL! zur besten zur Zeit erhältlichen Fußballsimulation.

EYE OF THE BEHOLDER 3 -

ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Das große Finale der ruchlosesten 3D-Grafik-Rollenspielerreihe aller Zeiten! Bereiten Sie sich darauf vor, in die Ruinen der Stadt Myth Drannor versetzt zu werden und entreißen Sie ein Artefakt von geheimnisvoller Macht den Fängen des gefürchteten Untoten Acwellan. Kompaktibel zu EOB 2!

MANIAC MANSION 2 - DAY OF THE TENTAKEL

Machen Sie sich auf etwas gefaßt, denn Dr. Fred ist wieder da! Und nicht nur das, seine Mutant Tentacles machen sich daran, die Welt zu erobern. Was Sie dagegen tun können? Nun, schicken Sie einen strahlenden, mutigen Helden los, um diesen Verrückten aufzuhalten! Als Bonus enthält Maniac Mansion 2 noch das komplette Maniac Mansion 1 als Spiel im Spiel!

COMANCHE

Novalogic setzt mit diesem Programm neue Standards in Sachen Realitätsnähe, Grafik und Anspruch bei Simulationen. Technische Daten des Herstellers, militärische Quellen und nicht zuletzt die Beratung durch einen Kampfhubschrauberexperten heben COMANCHE auf ein Niveau, das an professionelle, militärisch genutzte Simulatoren heranreicht. Ihre Aufgabe: Zerschlagen Sie einen weltweiten Drogenring, unterstützt von modernster Technik, allen voran der RAH-66-A Boeing Sikorsky Comanche1.

COMANCHE MISSION DISK 1 - GLOBAL CHALLENGE

Die 1. Missionsdiskette bringt Ihnen 30 neue, furiose Herausforderungen über realistischen Terrain für den ultimativen Kampfhubschrauber der 90er Jahre, den Comanche. Bei Missionen in arktischer Nacht über eingeschneiten Gebieten bis hin zu Gefechten in öden, unfruchtbaren Felsschluchten unter der brennenden Mittagssonne gibt es noch genug zu tun.

TORNADO

TORNADO ist eine Echtzeit-Flugsimulation der Spitzenklasse. Er wird von Piloten der Royal Air Force zur Ausbildung benutzt, da er durch seine hohe Realitätsnähe, detailliertes Gelände, vier Kampfgebiete mit mehr als 16.000 Objekten und einer eindrucksvollen Anzahl an Flugzeugen und Bodenfahrzeugen einen hervorragende Simulation des Einsatzgebietes gewährleistet. Die PC Version erhielt bei allen Fachzeitschriften Spitzenwertungen.

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

- ☐ Frontier - Elite II
- ☐ X-Wing
- ☐ B-Wing
- ☐ Goal!
- ☐ Eye of the Beholders 3 - Assault on myth Drannor
- ☐ Maniac Mansion 2 - Day of the Tentakel
- ☐ Comanche
- ☐ Comanche Mission Disk 1 - Global Challenge
- ☐ Tornado
- ☐ Might & Magic - Darkside of Xeen

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt.
 - ☐ (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)
 - ☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme.
 - ☐ (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)
- Insgesamt bezahle ich DM _____
- Zugl. Versandkosten, Scheckzahlung DM 4,-, Nachnahme DM 10,-, Preise inkl. Mehrwertsteuer.

Datum _____

Unterschrift _____

MITGLIEDSANTRAG

☐ **Ja**, ich möchte meinen PC jetzt noch besser nutzen und Club-Mitglied im PC-SPIELE-DISC-User-Club werden.

Name, Zuname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Computertyp: _____

Drucker: _____

Speicher: _____

RAM _____

Ich verwende meinen PC vorwiegend für: _____

Datum _____

Unterschrift _____

ABO-COUPON



Ja, ich möchte das Jahres-Abonnement von PC-SPIELE-DISC mit 6 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 16,80 pro Heft, statt DM 19,80 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PC-SPIELE-DISC überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PC-SPIELE-DISC nach dem Start-Angebot mit 3 Ausgaben dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 16,80 pro Heft statt DM 19,80 (Einzelverkaufspreis). Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (3 Ausgaben) kurz mit, daß ich keine weiteren PC-SPIELE-DISC-Hefte möchte. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Bitte einsenden an: IPV - Ippen & Pretzsch Verlags GmbH, Pressehaus, Bayerstraße 57, 80335 München, Tel. 0 89/5 43 82 63, Fax 0 89/5 43 81 56

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei IPV - Ippen & Pretzsch Verlags GmbH, Pressehaus, Bayerstraße 57, 80335 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Widerrufserklärung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

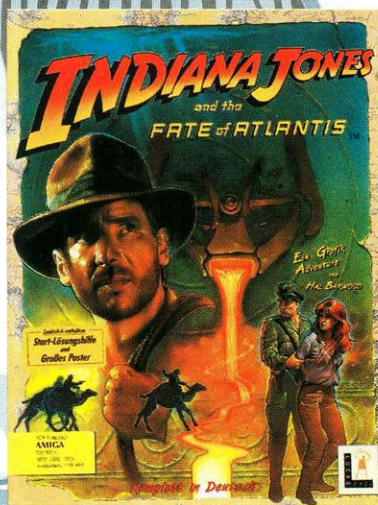
2. Unterschrift _____

Willkommen im Club!

Werden Sie Mitglied im PC-SPIELE-DISC-User-Club!

Und das bietet der Club:

- ein großes Team geschulter Experten
- enorme Einkaufsvorteile für Spitzen-Software: Wir garantieren Ihnen niedrigste Preise und traumhafte Rabatte.
- die brandheißesten Spiele zum Vorzugspreis
- exklusive Insider-Infos aus der Szene
- Online-Service und Mitmachaktionen
- persönliche Mitgliedskarte
- und das Beste: das alles erhalten Sie zum Nulltarif! Einfach auf der Postkarte ankreuzen und registrieren lassen!



INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

1939 – Agenten sind unterwegs auf der Suche nach der sagenumwobenen versunkenen Stadt ATLANTIS. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur für ihre finsternen Zwecke mißbrauchen. Es liegt an Indy, dieses zu verhindern. Spiele dieses Abenteuer mit über 200 faszinierenden Schauplätzen und Spielvarianten zum **SUPERPREIS** von

DM 89,50



nur 99,- DM

MIGHT & MAGIC – DARKSIDE OF XEEN

Seit der »Nacht der fallenden Sterne« liefen die Dinge für das Volk von Darkside nicht sehr gut. Königin Kalinda wurde gestürzt, die Pyramide des Drachenpharao belagert und rebellische Monster streunen seitdem durch das Land. Und nun hat das Schicksal Sie ausgewählt, eine Botschaft an jemanden zu überbringen, der noch den Unterschied zwischen Gut und Böse kennt. Das ist die letzte Hoffnung für Darkside...

Abonnieren Sie die PC-SPIELE-DISC!
15% Preisvorteil!
Zahlen Sie für jedes Heft inklusive Diskette nur 16,80 DM! Billiger geht's wirklich nicht mehr.
Das Abonnement ist jederzeit kündbar.
Es entstehen keinerlei Zusatzkosten für Sie!

ÜBERSETZUNGSTABELLE

Section 1

1	2	3	4	5	6	7
A	AEKH	KFKL	KOKL	HFKB	KHAL	LKAI
B	AKAL	EIEB	AKAB	IHEI	QAFK	QALF
C	ALFI	QAHK	ADFK	ABHA	BQIO	ADKH
D	ABXA	BOKO	FEKO	KFKK	DLAL	ALAL
E	AEKB	BHKL	ADKI	KAKK	FLAL	AKAD
F	BKAI	LKEK	LHAD	ALAL	QAFK	BFGH
G	ALAL	QAHK	HQGO	DIKH	EELI	ADKB
H	QFKL	FEKB	FBKH	KOKI	ADAK	LKAD
I	ALAB	LKAI	ALAI	KAEK	FLAL	ADKH
J	KAFK	FLAL	ABGA	QOHK	DIKH	QEKH
K	EBKO	ADKH	AEKH	KFKL	QELB	ELAB
L	BKAD	ALAL	ALAL	EAEK	HBFI	BQFK
M	HALB	QAHK	ADFI	LADK	BQIA	HAKO
N	EQKH	FKKA	FKKA	DEKO	QAFK	LHAD
O	FLAD	EKEO	EHKO	ADIK	BHKL	FBGH
P	ADKH	BHKL	FKFL	QOHK	KHII	AEKH
Q	BHKL	ADKI	ADKH	DEKK	ALAL	ELAB
R	HADI	FLAD	EADK	BAEK	HBFK	ILKH
S	ELAL	FLAD	ADGO	LADK	AEI	ELAB
T	BOKH	ADKA	EFKL	AEKB	ALAI	ILKH
U	FLAL	AEKB	BHKL	AEI	KFKK	ADGA
V	ALFI	KHKL	QFKK	QOHK	ADFI	ILKH
W	FBKL	EOKO	FEKO	AEKH	KFLAL	ALAL
X	AKAD	BAEK	BADK	LKAI	EBFB	HQFI
Y	ABGA	ADHB	ADGB	LADH	HEIK	BADK
Z	KOKI	EADK	BFKK	FEKA	ADAL	ILKH

Section 2

1	2	3	4	5	6	7
A	AEKH	KFKL	KOKL	HFKB	KHAL	LKAI
B	AKAL	EIEB	AKAB	IHEI	QAFK	QALF
C	ALFI	QAHK	ADFK	ABHA	BQIO	ADKH
D	ABXA	BOKO	FEKO	KFKK	DLAL	ALAL
E	AEKB	BHKL	ADKI	KAKK	FLAL	AKAD
F	BKAI	LKEK	LHAD	ALAL	QAFK	BFGH
G	ALAL	QAHK	HQGO	DIKH	EELI	ADKB
H	QFKL	FEKB	FBKH	KOKI	ADAK	LKAD
I	ALAB	LKAI	ALAI	KAEK	FLAL	ADKH
J	KAFK	FLAL	ABGA	QOHK	DIKH	QEKH
K	EBKO	ADKH	AEKH	KFKL	QELB	ELAB
L	BKAD	ALAL	ALAL	EAEK	HBFI	BQFK
M	HALB	QAHK	ADFI	LADK	BQIA	HAKO
N	EQKH	FKKA	FKKA	DEKO	QAFK	LHAD
O	FLAD	EKEO	EHKO	ADIK	BHKL	FBGH
P	ADKH	BHKL	FKFL	QOHK	KHII	AEKH
Q	BHKL	ADKI	ADKH	DEKK	ALAL	ELAB
R	HADI	FLAD	EADK	BAEK	HBFK	ILKH
S	ELAL	FLAD	ADGO	LADK	AEI	ELAB
T	BOKH	ADKA	EFKL	AEKB	ALAI	ILKH
U	FLAL	AEKB	BHKL	AEI	KFKK	ADGA
V	ALFI	KHKL	QFKK	QOHK	ADFI	ILKH
W	FBKL	EOKO	FEKO	AEKH	KFLAL	ALAL
X	AKAD	BAEK	BADK	LKAI	EBFB	HQFI
Y	ABGA	ADHB	ADGB	LADH	HEIK	BADK
Z	KOKI	EADK	BFKK	FEKA	ADAL	ILKH

Section 3

1	2	3	4	5	6	7
A	BAHO	ABIX	QIKH	DEIL	HADK	KEKI
B	DEKL	HADL	EFKB	ILAI	ADAI	KHEK
C	QAEK	BHKL	KHEI	ADFK	LKAL	FLAD
D	ADHK	ADAI	AAHA	FBIO	KOKH	ADKA
E	EQHL	ABIB	ADHB	IEII	QFKK	FEKA
F	IEKI	QAFK	QOKK	DLAL	ADAI	FEKO
G	EKEK	BHKL	FEKA	BALF	KAFK	EBHL
H	IBKH	QOIL	ALAL	ADIB	KHKL	AEKH
I	ADKB	QELI	ADKI	KHKL	QADK	FLAL
J	ILAI	QFKK	BLEK	ADKA	ALGO	ILKH
K	ADKA	BADK	BAHO	ABIX	KOKL	HFKB
L	IFKH	QFLAL	ADKA	HADL	LKAI	ALFK
M	ADKA	ABFB	EKEB	ALFI	KAFK	FLAL
N	HADI	BEIK	BHKL	ADAI	ADKH	QOKH
O	BEKA	HADK	HOKO	KADK	AKAD	ALAL
P	ILAI	LKAI	ALAL	KAFK	FLAL	BADK
Q	BADK	ADIB	FLAL	KHKL	ADFK	FLAL
R	HADI	ADFK	ADKA	ADKA	DEKO	QAFK
S	AEKH	QAFK	BKAI	HADK	QAFK	ADHB
T	HADK	QIKH	BHKL	ADAI	ADKH	ADKI
U	ADKA	EFKL	EOKB	HADI	ADAI	ADFK
V	QIEB	ILAI	KHEI	ADFK	ADGA	ADKH
W	ALHK	ADAI	ADHA	BQIO	ADKH	KADK
X	QFKK	ILAL	ADKH	QELI	ELAD	LKAI
Y	KHEK	ADKA	EAEK	ELAB	ALFI	BADK
Z	EADK	HEII	HADI	BQIK	FEKA	ADKO

Section 4

1	2	3	4	5	6	7
A	BAHO	ABIX	QIKH	DEIL	HADK	KEKI
B	DEKL	HADL	EFKB	ILAI	ADAI	KHEK
C	QAEK	BHKL	KHEI	ADFK	LKAL	FLAD
D	ADHK	ADAI	AAHA	FBIO	KOKH	ADKA
E	EQHL	ABIB	ADHB	IEII	QFKK	FEKA
F	IEKI	QAFK	QOKK	DLAL	ADAI	FEKO
G	EKEK	BHKL	FEKA	BALF	KAFK	EBHL
H	IBKH	QOIL	ALAL	ADIB	KHKL	AEKH
I	ADKB	QELI	ADKI	KHKL	QADK	FLAL
J	ILAI	QFKK	BLEK	ADKA	ALGO	ILKH
K	ADKA	BADK	BAHO	ABIX	KOKL	HFKB
L	IFKH	QFLAL	ADKA	HADL	LKAI	ALFK
M	ADKA	ABFB	EKEB	ALFI	KAFK	FLAL
N	HADI	BEIK	BHKL	ADAI	ADKH	QOKH
O	BEKA	HADK	HOKO	KADK	AKAD	ALAL
P	ILAI	LKAI	ALAL	KAFK	FLAL	BADK
Q	BADK	ADIB	FLAL	KHKL	ADFK	FLAL
R	HADI	ADFK	ADKA	ADKA	DEKO	QAFK
S	AEKH	QAFK	BKAI	HADK	QAFK	ADHB
T	HADK	QIKH	BHKL	ADAI	ADKH	ADKI
U	ADKA	EFKL	EOKB	HADI	ADAI	ADFK
V	QIEB	ILAI	KHEI	ADFK	ADGA	ADKH
W	ALHK	ADAI	ADHA	BQIO	ADKH	KADK
X	QFKK	ILAL	ADKH	QELI	ELAD	LKAI
Y	KHEK	ADKA	EAEK	ELAB	ALFI	BADK
Z	EADK	HEII	HADI	BQIK	FEKA	ADKO

WICHTIG! Verlieren Sie nicht die Übersetzungstabelle! Ohne die Tabelle werden Sie zu Beginn des Spiels nicht die Botschaft von Marcus übersetzen können, und damit können Sie das Spiel nicht beenden!

Wenn das Spiel Sie beispielsweise nach Sektion 2, Spalte 3, Reihe L fragt, dann schauen Sie auf Sektion 2 (die zweite Seite) nach. In der Spalte (von oben nach unten) 3 und der Zeile (von links nach rechts) L finden Sie vier Symbole. Klicken Sie diese Symbole in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm an. Sobald Sie es richtig gemacht haben, dürfen Sie weiterspielen. Wenn Sie es dreimal hintereinander falsch machen, passiert etwas schrecklich peinliches...

Keine Angst! Auch wenn Sie es nicht schaffen, werden keine Daten zerstört. Sie können also ruhig mal probieren, was Indy passiert, wenn er nicht richtig übersetzen kann.

INSTALLATION



Wir empfehlen Ihnen dringend, die Diskette zu kopieren, und das Original an einem sicheren Platz zu verwahren. Die Diskette ist nicht kopiergeschützt. Zum Kopieren der Disketten verfahren Sie, wie in der Anleitung Ihres Computers beschrieben. Um Indy auf einer Festplatte zu installieren, booten Sie Ihren Computer ganz normal und legen danach Disk 1 in Laufwerk A ein. Tippen Sie dann **a:** und drücken Sie die Return-Taste. Wenn Sie auf dem Bildschirm das A> Zeichen sehen, tippen Sie **install**, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen. Um Indy auf Laufwerk C zu installieren, tippen Sie also **install c:** und drücken die Return-Taste. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um Indy von der Festplatte aus zu starten, wechseln Sie erst in das Verzeichnis (Directory) von Indy mit **cd indy3**, um das Spiel zu starten.

Wenn Indy geladen wird, sucht es automatisch den besten Grafikmodus für Ihren Computer aus. Es schaut außerdem nach, ob Sie eine Maus oder einen Joystick angeschlossen haben und ob Sie eine AdLib-Soundkarte in Ihrem PC eingebaut haben. Wenn Sie diese automatische Einstellung aus irgendeinem Grund umgehen wollen, können Sie folgende

Buchstaben, durch Leerzeichen getrennt, direkt hinter dem indy3 aber vor dem Betätigen der Return-Taste eingeben.

- a** - AdLib-Karte benutzen
- i** - Normalen MS-DOS-Sound
- m** - MCGA-Grafik-Modus
- v** - VGA-Grafik-Modus
- c** - CGA-Grafik-Modus
- e** - EGA-Modus

Um das Spiel im CGA-Modus mit dem normalen MS-DOS-Sound zu starten, tippen Sie also **indy3 c i** und Return. Alle fehlerhaften Angaben, beispielsweise EGA-Modus, obwohl Sie nur eine CGA-Karte haben, werden vom Programm ignoriert.

Ladeanweisungen für Windows

Sie können das Programm auch von Windows aus installieren. Dazu öffnen Sie die MS-DOS-Eingabeaufforderung, und installieren Indiana Jones wie bei MS-DOS. Zum Spielstart direkt von Windows öffnen Sie ebenfalls die MS-DOS-Eingabeaufforderung, wechseln in das Verzeichnis, wo Sie indy3 abgelegt haben und starten das Programm so wie bei MS-DOS beschrieben.

ANLEITUNG

gehen Sie durch eine Tür, kehren Sie zur normalen Perspektive zurück.

Höchstwahrscheinlich landen Sie bei Ihrer Flucht aus Deutschland einmal in einem Doppeldecker. Sie als Indy steuern das Flugzeug, während Henry an der Bordkanone sich um angreifende Flieger kümmert. Lassen Sie angreifende Flugzeuge niemals direkt hinter Ihrem Flugzeug fliegen, dort sind Sie am leichtesten zu treffen. Je länger Sie in der Luft bleiben können, desto weiter geht Ihre Flucht.

Henry Jones hat im Tagebuch die Erkenntnisse seiner Grals-Suche festgehalten. Die jüngsten Eintragungen sowie farbige Bilder sind in dem Tagebuch zu finden, das Indy im Spiel bei sich trägt. Es enthält wichtige Hinweise, die das Lösen des Spiels vereinfachen. Hinweise auf den richtigen Gral sind in den Katakomben von Venedig und in Schloß Brunwald versteckt. Wenn Sie im Tagebuch auf dem Bildschirm nachschauen wollen, geht das mit Öffne Tagebuch oder Schau Tagebuch. Wenn dort etwas steht, was Ihnen weiterhelfen könnte, erscheint es auf dem Bildschirm.

Wenn Sie in das Save/Load-Menü kommen, sehen Sie rechts oben im Bildschirm eine IQ-Anzeige (Indy Quotient). Hier stehen zwei Zahlen, bezeichnet mit Serie und Episode. Weil es so viele verschiedene Wege zum Gral gibt, und manche einfacher als andere sind, haben wir den IQ eingeführt, mit dem Sie abmessen können, wie gut Sie wirklich gespielt haben. Die Episoden-

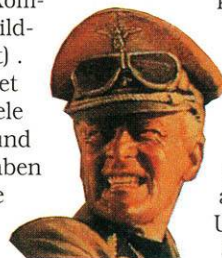
Punktzahl mißt lediglich, wie gut sie in diesem Durchgang spielen. Die Serien-Punktzahl geht hingegen über alle Spiele, die Sie je gemacht haben. Für jedes Puzzle, das Sie lösen, jedes Hindernis, das Sie überwinden und jeden wichtigen Gegenstand, den Sie finden, erhalten Sie IQ-Punkte. Bei der Serien-Punktzahl erhalten Sie nur einmal Punkte für die Lösung eines Puzzles; wenn Sie also die selbe Stelle dreimal auf die selbe Art und Weise lösen, gibt es nur beim ersten Mal Punkte. Können Sie das Puzzle aber anders lösen, gibt es Punkte für diese zweite Lösung und für jede weitere, die Sie finden können. Das geht natürlich nur, wenn Sie Indy mehrmals durchspielen. Die absolute Höchstpunktzahl für das Lösen aller Puzzles auf alle möglichen Arten ist 800.

Die Serien-Punktzahl wird immer dann gesichert, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern. Wenn Sie Indy ganz neu starten, aber vorher schonmal gespielt haben, wird Ihre Serien-Punktzahl zuerst mit Null angezeigt. Keine Angst, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern, kriegen Sie Ihre schon erhaltenen Serien-Punkte wieder.

Um eine weite Reise zu unternehmen, benutzen Sie das Verb

Reise. Dieses Verb ist nur sichtbar, wenn es eine Reisemöglichkeit gibt. Suchen Sie Ihr Reiseziel durch anklicken aus.

Um auf Henry umzuschalten, klicken Sie auf das Wort Zu Henry sobald Sie



DAS NÄCHSTE ABENTEUER FÜHRT INDY IN EINE BIBLIOTHEK



ZU SPÄT, INDY. DAS HAUS IST BEREITS DURCHSUCHT WORDEN.

ANLEITUNG

ihn gefunden haben. Wenn Sie zurück zu Indy wollen, klicken Sie auf Zu Indy. Auch dieses Wort ist nur aktiv, wenn es sinnvoll ist. Um einen Raum zu untersuchen, klicken Sie auf Was ist und fahren mit dem Mauszeiger über die Gegenstände. Wenn dann auf der Satzzeile ein Name erscheint, wissen Sie, daß dieses Objekt eine Funktion hat und in Sätzen benutzt werden kann. Um eine Schnitt-Szene abubrechen, klicken Sie auf den rechten Mausknopf oder drücken die Esc-Taste.

Um eine Pause einzulegen, drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie nochmals drauf, um das Spiel fortzuführen.

Um die Texte schneller oder langsamer durchlaufen zu lassen, benutzen Sie die Tasten > für schneller und < für langsamer.

Wir glauben fest daran, daß Sie sich ein Spiel kaufen, um unterhalten zu werden, nicht um jedesmal eine über die Rübe zu kriegen, wenn Sie einen kleinen Fehler machen. Deswegen werden Sie in diesem Spiel nicht sofort sterben, wenn Sie mal Ihre Nase in den falschen Raum reinstecken. Wir sagen Ihnen aber auch klar und

deutlich, wann es gefährlich wird. Wir glauben, daß Sie lieber die Welt dieses Spiels erforschen wollen, um das Spiel zu lösen, und nicht dabei tausend Tode zu sterben. Wir glauben auch, daß Sie an einer Geschichte interessiert sind, nicht an dem langweiligen Problem, so lange Sätze einzutippen, bis Sie durch Zufall einen finden, den der Computer versteht.

Im Gegensatz zu anderen Adventures können Sie bei unseren Spielen nicht sterben, weil Sie in den falschen Raum hineingehen oder einen scharfen Gegenstand aufheben. Es gibt durchaus Situationen, in denen Indy umkommen kann, aber um diese zu umgehen, brauchen Sie nicht total paranoid und übervorsichtig durch die Gegend zu laufen. Speichern Sie das Spiel, wenn Sie glauben, jetzt könnte es gefährlich werden, oder wenn Sie ein andermal weiterspielen wollen. Ein falscher Schritt bringt Sie meistens nicht ins Grab; normalerweise geben wir Ihnen mehr als nur eine zweite Chance.



TIPS

- Nehmen Sie alles mit. Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl der Gegenstände, die Indy tragen kann. Meistens bekommt ein Gegenstand später im Spiel eine nützliche Funktion.
- Das erste Ziel im Spiel sollte sein, das Tagebuch zu finden.
- Denken Sie nicht stur an den Film. In diesem Spiel ist manches leicht anders und oft gibt es total unterschiedliche Alternativen!
- Später im Spiel gibt es Puzzles, bei denen Indy und Henry zusammenarbeiten müssen.
- Wenn Sie kein guter Faustkämpfer sind, speichern Sie das Spiel öfters mal im Schloß und im Zeppelin. Das Spiel ist lösbar, ohne ein einziges Mal zu kämpfen!
- Wenn Sie irgendwo absolut festhängen und nicht mehr weiterkommen, schauen Sie sich nochmal alle Gegenstände an, die Sie bei sich haben, und denken Sie über deren Nutzen nach. Denken Sie auch an Orte, an denen Sie schon mal waren und an Personen, mit denen Sie geredet haben. Das hilft oft weiter.
- Fast alle Puzzle lassen sich auf mehr als nur eine Art lösen.



94

TASTATURBELEGUNG

Q Drücke	W Öffne	E Gehe zu	R Benutze	T (Rede)
A Ziehe	S Schliesse	D Nimm	F Schalt ein	G (Reise)
Y Gebe	X Schaul	C Was ist	V Schalt aus	B (Zu Henry)

Die Verben ganz rechts sind nur in bestimmten Situationen auf dem Bildschirm. Ebenso können Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar anwählen. Auf dem Bildschirm sehen Sie bis zu sechs Gegenstände in der Liste. Benutzen Sie die folgenden Tasten:

Z Oben links	U Oben rechts	N Unten links	O Liste nach oben scrollen
J Mitte rechts	H Mitte links	M Unten rechts	L Liste nach unten scrollen

Spiel speichern oder laden

F5 (nur wenn Verben sichtbar sind)

Schnitt-Szene überspringen

Esc (oder entsprechende Taste)

Neues Spiel starten

F8

Spielpause

Leertaste

Spiel beenden

Alt + **X**

Texte schneller

>

Texte langsamer

<

Sound aus/ein

Alt + **S**

Scrolling aus/ein

Alt + **I**

Mauskontrolle

Alt + **M**

Joystickkontrolle

Alt + **J**

Steuerung beim Boxkampf:

Mit diesen Tasten steuern Sie Indy bei einem Kampf. Indy steht auf der linken Seite:

7 Ein Schritt zurück	8 Hohe Abwehr	9 Hoher Schlag
4 Ein Schritt zurück	5 Mittlere Abwehr	6 Mittlerer Schlag
1 Ein Schritt zurück	2 Tiefe Abwehr	3 Tiefer Schlag

Steht Indy auf der rechten Seite, sind die Tasten spiegelbildlich belegt.

Steuerung im Flugzeug:

Sollten Sie ein Flugzeug finden und mit diesem fliegen wollen, dann steuern Sie das Flugzeug, während Henry automatisch versucht, feindliche Flugzeuge abzuwehren. Bleiben Sie so weit wie möglich vom Feind weg und geben Sie Henry Zeit zu schießen. Die Steuerung per Tastatur ist wie folgt:

7 oben links	8 oben	9 oben rechts
4 links	5 geradeaus	6 rechts
1 unten links	2 unten	3 unten rechts

12

STAR X-WING WARS®

SPACE COMBAT SIMULATOR

DER BEGINN EINER REBELLION

Die alte Republik ist zerfallen. Der Senat wurde aufgelöst. Die Jedi-Ritter wurden beinahe ausgelöscht. Nun versucht der Imperator seine letzten Widersacher zu vernichten. Eine kleine, aber wachsende Zahl von Rebellen steht der gewaltigen Macht des Imperiums gegenüber. Jeder wird rekrutiert und am dringenden werden Raumjäger-Piloten gesucht. Werden Sie die Aufständischen in ihrem Kampf gegen diese dunkle Tyrannei unterstützen? Sind Sie gut genug, ein Held der Rebellion zu werden?

Digitalisierte Filmeffekte... Das Röhren der imperialen TIE-Fighter, die Pfeifflöten Ihrer eigenen R2-Einheit und vieles mehr!

Drei Raumjägertypen der Rebellen: Der X-Wing, der A-Wing und der Y-Wing - jeweils 17 Cockpitsansichten!

Unterstützen Sie die Flotte in drei Missionen, um das Schicksal der Galaxis zu entscheiden!

Bildschirmfüllende, filmähnliche Action-Sequenzen!

Dynamischer iMUSE™ Soundtrack basierend auf John Williams' originaler „Krieg der Sterne“-Filmmusik

Greifen Sie die stärkste Waffe des Imperiums an: Den Todesstern!

Durchfliegen Sie das „Labyrinth“ im Trainingslager der Piloten.

Realistische Sprachausgabe mit Originaldialogen aus den Filmen

Im Kampftraining erleben Sie historische Schlachten mit dem Imperium.

Zeichnen Sie Ihre Abenteuer mit einem umfassenden Missionsrekorder auf.

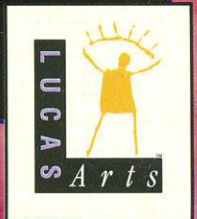
Flüssige 3D Polygon-Grafiken von Imperialen und Rebellenjägern.

FÜR IBM-AT

BILDSCHIRMFOTOS:
VGA 320x200 256 Farben

INFO-HOTLINE: Tel. 0 21 31 / 66 02 38 Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius • Schweiz: Thali AG



VORSCHAU

CHAOS IM GRUSELHAUS MANIAC MANSION

Was ist los, in dem finsternen Haus des Dr. Fred? Seit dem Meteoreinschlag, vor zwanzig Jahren, gehen im Dorf die seltsamsten Gerüchte um. Sind es die Tentakeln geheimnisvoller Pflanzenmutationen, die für das spurlose Verschwinden einiger junger Leute aus dem Dorf verantwortlich sind? Während nun das nervenaufreibende Knattern der Ketensäge zu hören ist und ein unheimliches Licht den hauseigenen Swimmingpool durchdringt, wird auch noch Sandy, die beste Freundin von Dave, vor dessen Augen entführt. Doch Dave hat den Täter erkannt. Dr. Fred war es, der die arme



Sandy in sein finsternes Gemäuer verschleppte und Dave, fest entschlossen seine Sandy aus den Klauen des Unholds zu befreien, macht sich auf den Weg in ein haarstrebendes Abenteuer.

Die PC-SPIELE-DISC 2
»MANIAC MANSION«
ab 16. Februar '94
im Zeitschriftenhandel.

»Maniac Mansion«
Zum Grafik-Adventure des Jahres gewählt u.a. von Power Play, RUN Magazin (USA).

IMPRESSUM

Herausgeber:

Albert Absmeier, Marion Werber

Chefredakteur:

Thilo Röscheisen (verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Layout und Titelgestaltung:

Wolfgang Berns, ROYAL MEDIA Publishing GmbH

Gesamtproduktion:

ROYAL MEDIA Publishing GmbH, 85521 Ottobrunn

Anzeigenleitung:

Ghita Holst

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb,

85386 Eching

Verkaufspreis:

Die Einzelausgabe kostet 19,80 DM

© IPV · Ippen & Pretzsch Verlag GmbH 1993

Geschäftsführer: Jan Ippen, Axel Pretzsch

Urheberrecht:

Alle erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung der Verlage. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Indiana Jones III wurde lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazines.

Haftung:

Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

IPV · Ippen & Pretzsch Verlag GmbH, Pressehaus Bayerstraße 57-59, 80335 München, Telefon 0 89/5 43 82 63, Fax 0 89/5 43 81 56

7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows
Das neue Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und testen Sie mit einer Gratis-Ausgabe PC-Windows.



Ihre PC-Windows Test-Vorteile!

- 1 Gratis-Heft ist für sie reserviert
- Programmdiskette als Begrüßungsgeschenk
- Preisvorteil von 14%
- Lieferung per Post frei Haus
- Sie erhalten PC-Windows immer als Erster, bevor Sie es im Handel kaufen können

PC-Windows Test-Coupon

Ja, ich möchte PC-Windows kennenlernen. Bitte senden Sie mir ein Gratis-Heft per Post frei Haus zu. Sollten Sie 7 Tage nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, möchte ich PC-Windows regelmäßig lesen und zahle nur 5,60 DM pro Heft statt 6,50 DM (Einzelverkaufspreis). Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

PCWIPV

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Erst testen, dann entscheiden

Coupon sofort ausfüllen
und einsenden oder faxen:

PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 95 92 44

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

FÜR MS-DOS UND WINDOWS

DIE JAGD NACH DEM HEILIGEN GRAL

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug ist das Original-Adventure von Lucasfilm Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich mit Indiana Jones auf die Suche nach dem Heiligen Gral! Der Gral ist ein Kelch, der jeden, der aus ihm trinkt unsterblich machen soll. Die Deutschen wollen diesen Gral unbedingt besitzen, um den zweiten Weltkrieg zu gewinnen. Da sich Indys Vater Henry sein ganzes Leben lang mit dem Rätsel um den geheimnisvollen Gral beschäftigt hat, und fast alles über ihn weiß, wird er von den Deutschen entführt. Ihre Aufgabe ist es nun, zusammen mit Indy, Henry zu befreien, dessen Tagebuch zu finden, und natürlich den Heiligen Gral vor den Deutschen zu retten. Diese spannende Hatz um den Erdball führt Sie nach Italien, Österreich, Deutschland und in den mittleren Osten. Mehr wird nicht verraten!



Nichts eintippen, nur anklicken.



INDY AUF DEM WEG IN SEIN KLASSENZIMMER

Mit Maus und Joystick zu bedienen



WENN INDY ZUSCHLÄGT, DANN MIT SCHMACKES

Über 100 Soundeffekte und die orig. Filmmusik



AUFGEBRACHTE STUDENTEN GÖNNEN INDY KEINE RUHE

Detaillierte Grafik und filmgerechte Animation



INDY AUF DER SUCHE NACH WICHTIGEN UTENSILIEN

NOTWENDIGE KONFIGURATION: ALLE GÄNGIGEN GRAFIKKARTEN, FESTPLATTE