

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – vormal's oft über DM 100,-

Ausgabe 2

DM 19,80

SFr 19,80

öS 165,-

Lfr 480,-

HFL 25,-



CD-ROM - DIRECT OF MEDUSA

1980
DM



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

CompuServe®

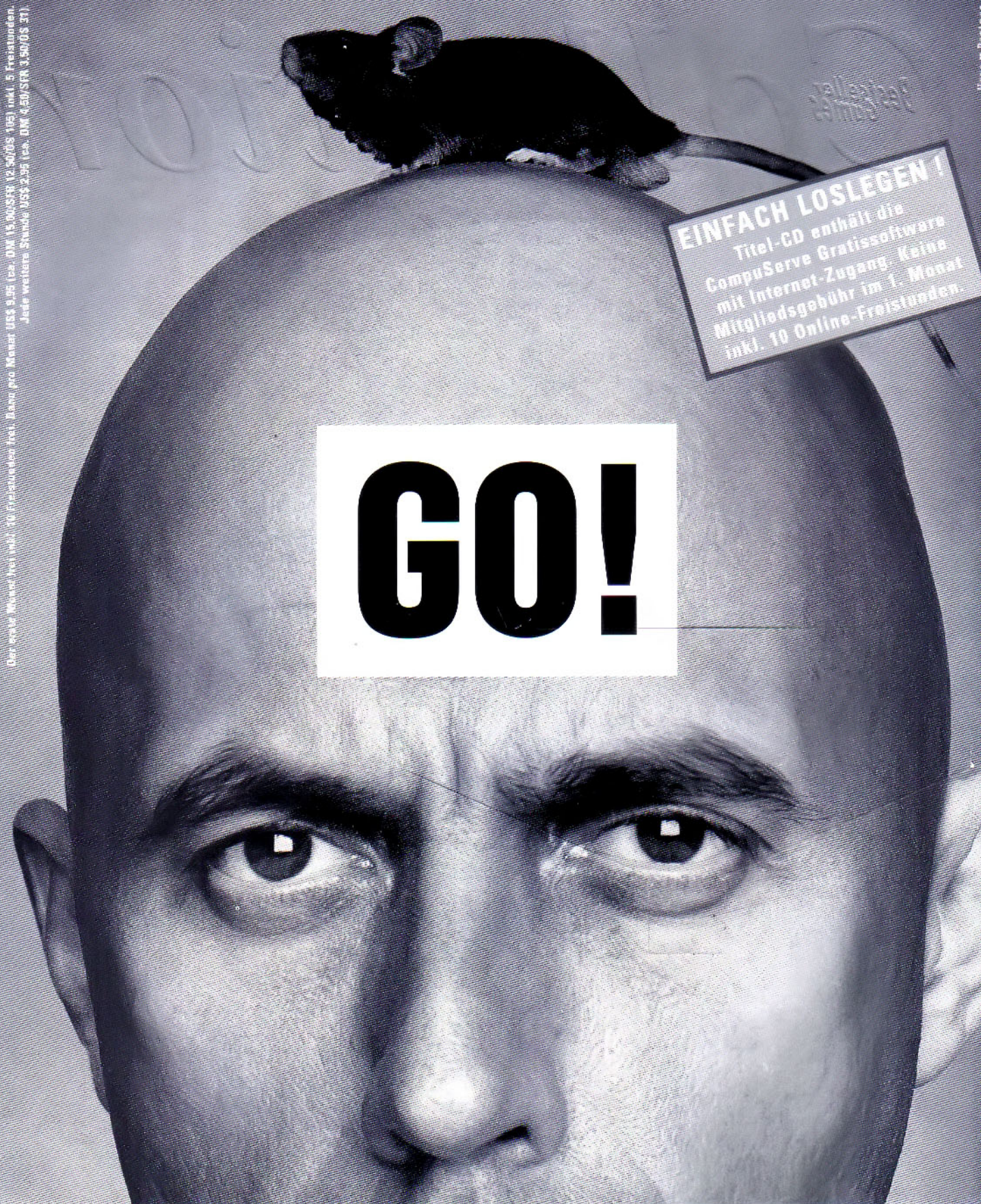
SOFTWARE AUF DER CD-ROM

INKL. 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG

R.O.M. GOLD RINGS OF MEDUSA

Uneingeschränkte deutsche Originalversion
– direkt von CD-ROM spielbar!





GO!

EINFACH LOSLEGEN!
Titel-CD enthält die
CompuServe Gratissoftware
mit Internet-Zugang. Keine
Mitgliedsgebühr im 1. Monat
inkl. 10 Online-Freistunden.

GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren Support für Ihre Hard- und Software. Dazu Shareware zum Downloaden. So melden Sie sich an: Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und rufen Sie `setup.exe` im Verzeichnis `DFUE\WINCIM` auf. Sind Sie online und brauchen technische Hilfe?

Tel: D: 01 30/86 46 43 CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50. Brauchen Sie Software auf Disketten? D: 01 30/37 32 CH: 155 72 86 A: 06 60/50 56.

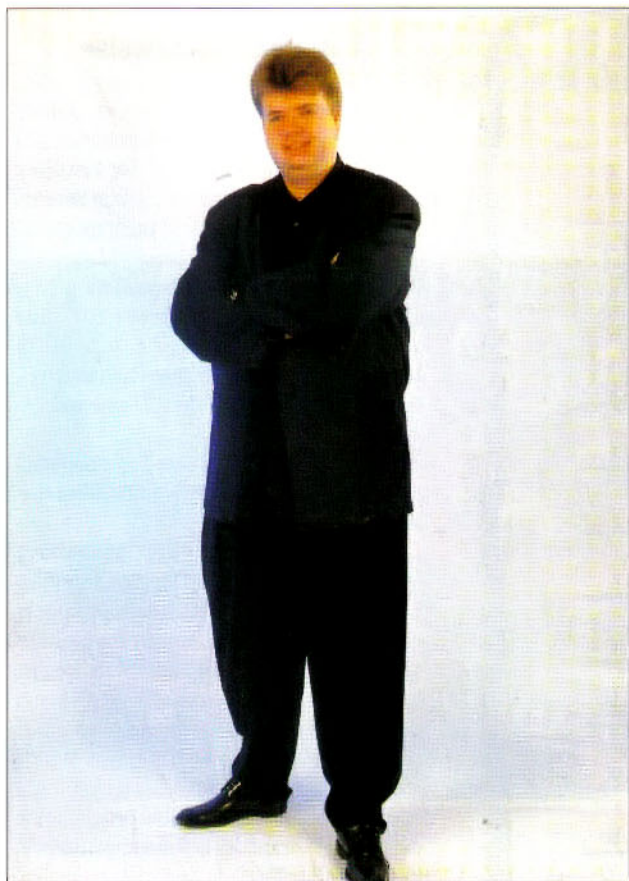
Besuchen Sie das Pearl-Angebot: GO PEARL!

GO Internet - GO CompuServe!



Anmeldeberatung Tel: 01 30/11 46 78

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



Kult. Ein Wort, eine Bedeutung. Aber was genau versteht man unter Kult? Nun ja, Sachen, die nicht jeder genau kennt, aber doch in aller Munde sind. Sachen, von denen jeder etwas versteht, aber nur wenige alles. Und Sachen, die man so besonders liebgewonnen hat, und die man jederzeit "benutzen" kann. Aber nicht nur die Sache selbst ist der Kult, sondern das, was

man damit und daraus macht. So zum Beispiel die Star Trek-Filme: sie sind Kult, und wer sie mag, der kann sie sich immer wieder anschauen. Und dazu gehört eine ganz besondere Gemeinde, die eben diesen Star Trek-Kult aufgezogen hat. Sie laufen in den futuristischen Raumfahrerklamotten aus den 70er Jahren rum und feiern Feste rund um das Raumschiff Enterprise und Captain Kirk. Auch bei Computerspielen gibt es einige Kultprogramme. So zum Beispiel "Rings of Meusa" aus dem Hause Starbyte. Als es 1990 auf allen damals gängigen Systemen, wie zum Beispiel dem Kultbrotkasten C64 oder dem alten Atari ST, das Licht der Welt erblickte, waren sofort Unmengen von Spielefreaks begeistert: ein Spiel das es wirklich in sich hat wurde geboren. Und ziemlich bald wurde es zum Kultspiel erklärt - jeder hatte zumindest mal reinge-

schaut, und jeder, der es kannte, konnte gar nicht mehr genug davon kriegen.

Doch die nachfolgenden Spielergenerationen wurden anspruchsvoller. Sie standen nicht mehr auf die mittlerweile ziemlich aus der Zeit gekommene CGA-Grafik der PC-Version, und so ließen sie das Spiel unbeachtet links liegen. Um auch ihnen die Story um die Ringe der Medusa näher zu bringen, setzte Starbyte 1994 seine Programmierer daran, das Spiel technisch aufzupeppen. Neue Grafiken und Sound-samples wurden erstellt, und so erstrahlt das Spiel in der jetzigen Gold-Version mit VGA-Bildern, SoundBlaster- und MIDI-Sounds.

Und damit auch jetzt keiner das Spiel mehr vergißt, weil er es bei seinem örtlichen Spielehändler nicht mehr finden kann oder überhaupt noch nichts davon gehört hat, haben wir diese Bestseller Games produziert - eine Bestseller Games mit wieder mal einem der besten Spiele der Welt, das in keiner Spielesammlung fehlen darf - die Bestseller Games mit "R.O.M. Gold".

Viel Spaß wünscht Ihnen

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Claudia Lux

Art Director:
Michael H. Sichler

Layout:
Style of the Arts.
Helmut Kammerer

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Verlag:
Trend- Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/ 1707-65
Fax: 07631/1707-66

Vertrieb:
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Belichtung: SKRIPT, Freiburg
Druck: Leykam, A-Graz

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 00,00 DM

Bezugsmöglichkeiten:

Telefon: 0180/55582
(24 Std. am Tag, 365 Tage im Jahr)
Fax: 07631/360-444
T-Online: *PEARL#
Schriftlich: Pearl Agency GmbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

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. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS VERZEICHNIS

I. Story	.S.3
II. Hardware-Voraussetzungen	.S.7
III. Installation	.S.7
V. Spielziel	.S.7
VI. Zeitablauf	.S.8
VII. Spielstart	.S.8
VIII. Ziehen auf der Landkarte	.S.9
IX. Städte und Burgen	.S.10
1. Bank	.S.10
2. Verschiedene Warenlager	.S.10
3. Warenlager/Vorratsraum	.S.11
4. Park/Unterkünfte	.S.11
5. Tempel	.S.12
6. Kneipe/Offiziersmesse	.S.12
7. Hafen	.S.12
8. Trainingslager	.S.13
9. Palast	.S.13
10. Optionen	.S.13
X. Kampfmodi	.S.13
1. Rundenkampf	.S.13
2. Actionkampf	.S.13
3. Strategiekampf	.S.14
XI. Minen	.S.16

Installationshinweise

Die Installation erfolgt über einen Programmstarter namens „START“. Bitte beachten sie, da lediglich die Spielstände auf der Festplatte gespeichert werden, eine Installation der Programme auf die Festplatte ist nicht möglich!

Bevor Sie sich an die Installation von „R.O.M. Gold“ machen, geben Sie bitte zuerst „WICHTIG“ ein, um technische Informationen zu den Spielen und den weiteren Programmen auf der CD zu erhalten.

Um die Programme von der CD zu starten, gehen Sie bitte unter MS-DOS folgendermaßen vor:

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk und geben Sie die entsprechende Laufwerksbezeichnung, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. „d:“) an. Geben Sie nun an der Eingabeaufforderung „WICHTIG“ ein, um weitere Informationen zu erhalten oder „START“ um den Programmstarter aufzurufen.

Wenn Sie den Punkt „R.O.M. Gold von CD spielen“ anwählen, besteht Ihre erste Aufgabe darin, den Pfad auf der Festplatte anzugeben, in dem Sie Ihre Spielstände speichern wollen. Hier können Sie den empfohlenen Pfad „c:\romgold\“ übernehmen, oder einen eigenen, beliebigen Pfad anlegen. Ist die Angabe korrekt, bestätigen Sie dies bitte mit der Enter-Taste. Danach startet das Spiel selbsttätig.

Inhalt des Programmstarters:

- R.O.M. Gold von CD spielen:
Startet das Spiel
- Info: Zeigt Ihnen Informationen zu STARBYTE
- Ende: Beendet den Programmstarter

Systemanforderungen zum Spielstart:

- Mindestens AT 386 oder besser.
- 600 KB freier Hauptspeicher. Bitte überprüfen Sie diesen Wert mittels des DOS-Befehls „MEM“. Sollten Sie über zu wenig Speicher verfügen, empfiehlt sich eine Speicheroptimierung, die Sie z. B. mit dem DOS-Programm „MemMaker“ (ab Version 6.0) durchführen können.
- 4 MB RAM insgesamt
- mindestens 1 MB freier EMS-Speicher („EMM386.EXE RAM“ in die Config.sys einfügen: siehe MS-DOS-Handbuch)
- Festplatte mit mind. 2 MB freiem Speicher
- unterstützt AdLib und Soundblaster, bzw. 100% compatible Soundkarten

R.O.M. GOLD

I. Story



Idyllisch...einfach nur idyllisch

Es ist Nacht. Die Luft ist lau. Weder der Mond noch die Sterne sind zu sehen. Prinz Cirion, Sohn des Königs Aldor, steht auf der Zinne der väterlichen Burg und versucht die Dunkelheit zu durchdringen.

Er hat es wirklich geschafft, hierher zu kommen, obwohl kein Kapitän bereit gewesen ist, ihn nach Morenor, seine Heimat, zu bringen. Schließlich blieb ihm nichts anderes übrig, als sich mit Hilfe eines horrenden Honorars die Dienste des berüchtigten, aber furchtlosen Piraten Dalrin zu sichern. Noch einmal ziehen die verhängnisvollen Einzelheiten, die zu dieser Situation geführt haben, an seinem inneren Auge vorbei:

Die Geschichte begann in diesem seinen Land, dessen Bewohner glücklich und in Frieden lebten. In den Bergen entsprangen kristallklare Flüsse, die sich in zahlreiche Seen ergossen und das ganze Land grün und fruchtbar machten.

Die saftigen Wiesen mit ihrer duftenden Blumenpracht und die schattenspendenden Wälder wurden bewohnt von prächtigen Tieren aller Art. Dieses wunderbare Land, dessen Natur seine Bewohner mit allem Lebensnotwendigen reichlich versorgte, heißt Morenor.

All dies Glück und der Frieden wurden ermöglicht durch sieben magische Ringe, die Oban dem Weisen, dem mächtigsten Magier Morenors, in Obhut gegeben wurden. Die Legende erzählt, daß die Perlen in diesen Ringen die Freudentränen der Göttin des Glücks seien. Ihre Wirkung besteht, einmal vereint, darin, das Tor zur Dämonenwelt zu schließen und für alle Wesen von dort unpassierbar zu machen. Solange die sieben Tränen der Freude im Besitz von Oban und seinen Nachfahren waren, lebten die Leute von Morenor in Frieden und Ruhe.

Doch eines Tages nahm Boran, ein Nachfahre des Oban, einen Lehrling namens Yhabron an. Er war eine fleißiger und gelehriger Schüler und bald schon Meister seines Faches. Doch sein Ehrgeiz und sein Streben nach Macht trieben ihn soweit, sich mit den Mächten der Dämonenwelt messen zu wollen. Das einzige, was seinen Plänen im



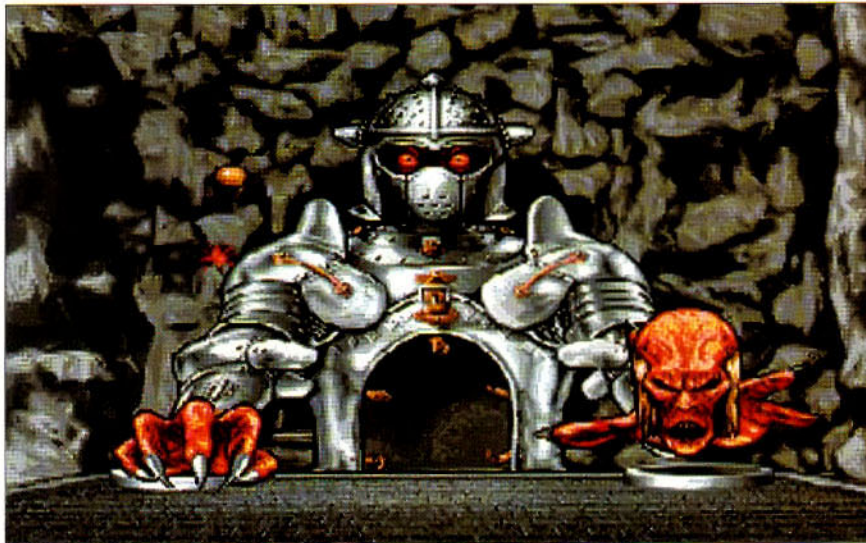
Wege stand, war die Präsenz der Ringe. So kam es, daß Yhabron in einem günstigen Augenblick in die Räume seines Meisters eindrang und die sieben magischen Ringe stahl.

Er machte sich die Macht der Ringe zu eigen, so daß es für ihn kein Problem mehr war, die Schranken zur Welt der Dämonen zu durchbrechen. Es gelang ihm, sich einige mächtige Dämonen untertan zu machen. Angespornt durch seine Erfolge wuchs Yhabrons Machtgier und Bosheit ins Unermeßliche, bis sie in einer Welle von Greuelthaten und Verwüstungen gipfelte. Der Zauberer selbst nahm die Gestalt eines grünen Drachens an und brachte Tod und Verderben über das ganze Land. Viele tapfer kämpfende Krieger, Frauen wie Männer, stellten sich ihm entgegen. Die glücklichsten unter ihnen fanden den Tod. Die anderen verwandelte Yhabron in Untote oder andere Monster, die ihm zu Diensten sein mußten.

Nachdem er die meisten Teile des Landes unter seine Herrschaft gebracht hatte und seine gefährlichsten Gegner vernichtet waren, suchte sich Yhabron eine neue Herausforderung.

In ihm wuchs der Plan, Herrscher von zwei Welten zu werden. Aus diesem Grunde nutzte er ein weiteres Mal die Kraft der Perlen, um das Tor zwischen den Dimensionen so zu erweitern, daß die Königin der Dämonen, Medusa selbst, Morenor betreten konnte. Yhabron hatte gehofft,





Der letzte Besuch beim Kosmetiker ist wohl schon eine Weile her.

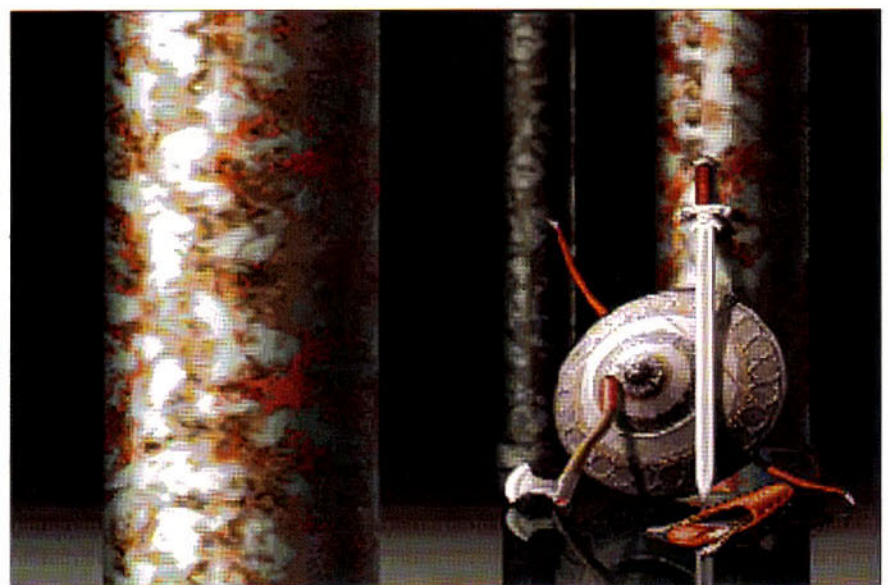
daß die Kräfte der Medusa dadurch stark geschwächt wurden. Doch er sollte die Wahrheit schnell erfahren: In einem Kampf, dessen Urgewalten Stürme und Erdbeben auslösten, wurde der Zauberer vernichtet und die Perlen der Glücksgöttin in alle Himmelsrichtungen verstreut.

Statt Yhabron herrschte jetzt die Medusa über das einst schöne Land. Lediglich der kleine Stadtstaat des König Aldor widerstand noch den Armeen der Dämonenherrscherin. Doch auch dieser Widerstand wurde immer geringer. Schließlich sah Aldor, des Kämpfens langsam müde, nur noch eine Möglichkeit: Er bat Cirion, seinen Sohn, den er zur Ausbildung in ferne Länder geschickt hatte, zurückzukommen, um ihn zu unterstützen. Diesem Ruf folgte der brave Sohn nur zu gerne, und schon bald befand er sich auf dem Weg zu Boran, dem Nachfahr von Oban dem Weisen, der Hilfe zugesagt hatte.

Boran sprach: „Ich habe schwere Schuld auf meine Schultern geladen, als ich zuließ, daß mein Schüler die Ringe stahl. Jedoch kann ich diesen Fehler nur korrigieren, wenn alle sieben Ringe gefunden und die Horden der Medusa vernichtet sind. Erst dann ist es mir mit Hilfe der anderen Zauberer und der Macht der Perlen möglich, die Medusa in ihre Welt zu verbannen und das Tor auf ewig zu schließen. Um dir Deine Aufgabe zu erleichtern, werde ich dir Waffen schmieden, die auf dieser Welt einzig sind. Ein Schwert, dessen Klinge keiner Rüstung widerstehen kann, einen Schild, der selbst dem Schlag eines Riesen die Kraft nimmt, eine Wurfaxt, die auf wunderbare Weise immer zu ihrem Träger zurückkehrt, Bogen und Kächer mit Pfeilen, die jede Panzerung durchschlagen und deren Zahl kein Ende nimmt.“

Nachdem er geendet hatte, machte Boran sich auf den Weg zu seinen Gemächern hoch oben im Turm, um die Waffen, die er versprochen hatte, zu erschaffen.

„Es ist vollbracht. Ich werde die Waffen in der Halle bereitlegen. Jedoch höre meinen Rat, bevor Du Dich auf den Weg machst. Meide die Städte und Burgen, die von den Kreaturen der Medusa bewohnt werden. Sammle Gefolgsleute um dich und schaffe eine Armee, die stark genug ist, jeden Gegner zu besiegen. Achte auf die Ausbildung deiner Leute. Suche nach den Perlen, denn am Ende nutzt dir der Sieg über die Armeen wenig, wenn die Medusa in unserer Welt verweilt. Doch nun gehe und begegne Deinem Schicksal. Unsere Hoffnungen und Wünsche gehen mit dir. Mögen die Waffen, die in der Halle bereitstehen, dir gute Dienste erweisen. Nutze ihre Macht weise. Leb wohl, bis sich unsere Wege wieder kreuzen.“



Wenn das kein Glück ist – hat doch tatsächlich eine komplette Kampfausrüstung gefunden.

Mit diesen Worten hatte Boran sich verabschiedet und Cirion hatte sich an jenen Ort begeben, um die auf ihn einströmenden Eindrücke zu verkräften.

Doch plötzlich – ein Geräusch. Es hört sich an, als sei der ganze Himmel voll von riesigen Vogelschwärmen. Cirion ist gelähmt vor Entsetzen. Nur zu gut kennt er dieses Geräusch. Und da ertönt auch schon der Alarmruf der Wache durch die Nacht: „Drachen!! Die Drachenreiter greifen an!!!! ALAAARM!“

Mit einem Mal ist die Nacht von Kampflärm erfüllt. Tausende von leuchtenden Pechkugeln und Feuerspeere erhellen die Nacht. Todesschreie gellen von allen Seiten, während Cirion versucht, seine Leute zu sammeln und einen Gegenangriff zu starten.

Der Kampf tobt mehrere Stunden lang. Dann ist er entschieden. Cirions restlichen Leute fliehen in alle Himmelsrichtungen. Er versucht noch, sie aufzuhalten, doch da trifft ihn ein Ork-Pfeil, und während er zu Boden sinkt, sieht er, wie sein Vater das Opfer einer Horde von Zombies wird.



Als er aus seiner Ohnmacht erwacht, herrscht um ihn herum Todesstille im wahrsten Sinne des Wortes. Benommen kommt er auf die Beine. Sein erster Gedanke ist: „Flucht“. Sein zweiter Gedanke ist: „Rache, Rache, Rache!!!!“ Und während er in die Dunkelheit hinaus wankt, keimt in ihm ein Plan...

II. Hardware-Voraussetzungen

Dieses Spiel ist lauffähig auf IBM PC/AT und kompatible Rechner mit 386er und 486er Prozessoren. Es müssen mindestens 1 MB EMS-Speicher und eine VGA-Grafikkarte mit mindestens 256 KB Video-RAM vorhanden sein. Das Programm benötigt mindestens 600 KB freien Hauptspeicher und belegt auf der Festplatte 12 MB Speicherplatz. Unterstützt werden AdLib, Soundblaster und kompatible Karten. Das Betriebssystem sollte MS-DOS 5.0 oder höher sein.

III. Installation

Legen Sie die CD-ROM in das vorgesehene Laufwerk ein und schalten Sie auf dieses um. Tippen Sie „Start“ ein und bestätigen Sie mit „Return“. Es erscheint nun ein Menü, in dem Sie die gewünschte Option mit den Cursortasten anwählen können. Bestätigen Sie ihre Wahl mit „Return“. Die Demo-Versionen der zukünftigen Starbyte-Spiele „Bazooka Sue“ und „Hoogy“ benötigen unter Umständen, abhängig von der Rechnergeschwindigkeit, eine längere Ladezeit.

Der Menüpunkt „Auf Harddisk installieren“ beruht auf einem Irrtum. Das Spiel läßt sich nicht auf der Festplatte installieren, sondern wird immer von der CD aus gespielt.

Zusätzlich befindet sich auf der CD-ROM eine ältere vollspielbare Version des Spieles „Return of Medusa“. Die Anleitung zu diesem Spiel befindet sich als ASCII-Textfile in dem Verzeichnis „RETURN_A“ unter dem Filenamen „ROM 2. DOC“. Dieses File läßt sich mit dem Befehl „TYPE ROM 2. DOC“ auf dem Bildschirm anzeigen oder mit dem Befehl „PRINT“ ausdrucken.

In jedem Falle wird ein SAVEVERZEICHNIS auf der Festplatte angelegt, das etwa 2 MB Speicher benötigt.



Sollte der Actionkampf bei „Rings of Medusa“ zu langsam sein, schalten Sie bitte den Turbo Ihres Rechners aus und starten das Spiel erneut.

IV. Steuerung

Das Spiel kann wahlweise über Maus, Tastatur oder Joystick gesteuert werden. Im Actionkampf allerdings nur mit Tastatur oder Joystick.

Grundsätzlich erfolgt auf diese Weise eine Ja/Nein-Entscheidung bzw. Bestätigen/Rückgängig machen-Entscheidung:

Steuerung durch Maus

Auf der Landkarte bewegt man den Mauszeiger, d.h. das kleine Quadrat mit je einem Pfeil an jeder Seite auf einen Punkt und klickt die linke Maustaste. Die Spielfigur begibt sich automatisch zu diesem Punkt. Kleinere Hindernisse werden dabei direkt umgangen. Bei größeren Hindernissen hält die Figur an; sie müssen mit Hilfe der Maussteuerung umgangen werden.

In der Menüführung und bei den verschiedenen Icons müssen Sie den Mauszeiger lediglich auf das entsprechende Feld setzen und die linke Maustaste klicken.

Steuerung durch Tastatur

Auf der Landkarte befindet sich der Steuerungszeiger, kleines Quadrat mit einem Pfeil an jeder Seite, direkt bei Ihrer Spielfigur. Mit den Cursortasten bzw. den entsprechenden Tasten auf dem Ziffernblock können Sie diesen Steuerungszeiger und damit Ihre Spielfigur in die gewünschte Richtung lenken.

Jedes auftretende Hindernis müssen Sie auf diese Weise umgehen.

In der Menüführung und bei den Icons ist die gerade anstehende Auswahlmöglichkeit durch einen Rahmen gekennzeichnet. Dieser Rahmen läßt sich durch die Cursortasten bewegen. Bestätigt wird mit „Return“.



Steuerung durch Joystick

Diese geschieht analog zur Steuerung durch Tastatur. Anstelle der Cursortasten wird der Joystick in die gewünschte Richtung gedrückt; Feuerknopf 1 bestätigt die Wahl.

V. Spielziel

Das Spielziel besteht darin, die sieben verlorengegangenen Ringe wiederzubeschaffen und damit das Ziel der Medusa zu vereiteln. Drei Ringe befinden sich bei den drei großen Endmonstern, auf die Cirion bei seinen Reisen treffen wird. Ein Ring liegt bei den Schätzen, die auf dem Festland und auf den drei Inseln verstreut sind, zwei Ringe sind im Besitz einer der Armeen der Medusa.

Um das Ziel zu erreichen, muß Cirion alle feindlichen Armeen, die drei Hauptmonster und alle feindlichen Städte besiegen. Letztere sind besonders wichtig, da dort in der Regel wichtige Hinweise auf die Schätze verborgen sind. Zur Lösung der Aufgabe benötigt man eine große wohlausgerüstete Armee aus Soldaten verschiedener Rassen, die sich mit ihren verschiedenen Fähigkeiten ergänzen.

Eine solche Armee kostet Geld. Zu Beginn des Spieles hat Cirion nur sehr wenig Bargeldreserven – lediglich 20.000 Goldstücke stehen zur Verfügung. Daher besteht die vorrangige Aufgabe darin, das benötigte Geld zu beschaffen.

Dies läßt sich durch Handel mit den einzelnen Städten erreichen. Es geht also darum, verschiedene Waren in den Städten

Maus
Tastatur
Joystick

Ja/Bestätigen
Linke Maustaste
ENTER
Feuerknopf 1

Nein/Rückgängig machen
Rechte Maustaste
ESCAPE
Feuerknopf 2



günstig einzukaufen, um sie in anderen Städten teuer zu verkaufen. Die wird möglich durch Gespanne, die allerdings auch wieder Geld kosten.

Eine weitere Methode, Geld zu verdienen, besteht in der Erschließung und Ausbeutung von Bodenschätzen. Die dazu geeigneten Stellen muß Cirion aufspüren, um dort Minen zu errichten. Das ist natürlich auch wieder mit Kosten verbunden. Erst wenn genügend Geld verdient wurde, können der Armeeaufbau, die Ausrüstung und das Training beginnen.

Natürlich läßt sich auch Geld beschaffen, indem man die Stadtkassen der eroberten Städte nutzt, die durch die anfallenden Steuern wieder aufgefüllt werden. Die Höhe der Steuern bestimmt natürlich der Eroberer – aber Vorsicht: Wenn die Steuersätze zu hoch angesetzt sind, werden die Leute abwandern und die Infrastruktur der jeweiligen Stadt wird sich nachteilig verändern und damit zu niedrigeren Steuereinnahmen führen.

Wenn alle Ringe gefunden oder erobert sind, ist Medusa besiegt und das Spiel gewonnen. Und das Schöne daran: Bei einem Neustart werden alle Schätze, Städte (befreundet oder feindlich), alle gegnerischen Armeen und alle Waren neu generiert, so daß sich eine ganz neue Spielsituation ergibt.

VI. Zeitablauf

Die Zeit spielt in diesem Spiel eine große Rolle – man sollte sie also immer im Auge behalten.

Dies ist besonders wichtig in Bezug auf die Soldzahlungen an die eigenen Soldaten, die an jedem Monatsersten zu erfolgen haben und die immer einen bestimmten Geldvorrat voraussetzen. Ist dieser nicht vorhanden, werden die Armeeteile streiken und desertieren.

Doch auch bestimmte Waren haben nur eine bestimmte Haltbarkeitszeit. Ist diese überschritten, verfallen sie, was zu großen Geldeinbußen führen kann.

Zum einen ist die Zeit abhängig von der Entfernung der einzelnen Reiseziele, zum anderen von den Geländegegebenheiten und Bodenverhältnissen (im offenen Gelände kommt man schneller voran als im dichten Wald oder im Gebirge).

Das aktuelle Datum wird auf der Karte unten rechts angezeigt, wenn man über das Menü „Setup“ das Anzeigen des Datums eingestellt hat.



VII. Spielstart

Beim Betreten einer Stadt wird ebenfalls das aktuelle Datum angezeigt.

Nach dem ersten Start, gelangt man ins Intro, das sich mit „Escape“ abbrechen läßt. Die Ablaufgeschwindigkeit des Intros kann man mit den Tasten „Plus“ und „Minus“ beeinflussen. Mit der „Space-Taste“ erfolgt ein Sprung von jedem einzelnen Intro-Bild ins nächste.

Nach Beendigung des Intros erscheint ein Auswahl-Menü

A. Intro Ansehen

Wer noch nicht genug hat, kann sich damit noch einmal das Intro zu Gemüte führen.

B. Neues Spiel starten

Bei jedem neuen Spiel werden die befreundeten und feindlichen Städte sowie die Waren, die Preise und die Waffen neu generiert.

C. Gespeichertes Spiel laden

Mit dieser Option läßt sich ein zuvor abgespeichertes Spiel neu laden und fortsetzen. Es erscheint eine Liste mit den gespeicherten Spielständen, aus denen man wählen kann.

D. Credits

Hier sind alle Personen aufgelistet, die bei der Erstellung des Programmes mitgewirkt haben.

E. Und Tschüß

Durch die Anwahl dieses Punktes verläßt man das Spiel und kehrt zur DOS-Ebene zurück.



VIII. Ziehen auf der Landstraße

Mit Auswahl des Menüpunkts „Neues Spiel starten“ schaltet der Computer auf den Ausschnitt einer Landkarte des Königreiches Morenor um. Cirion ist als kleines Rittericon auf der Landkarte zu erkennen, die im übrigen durch Wälder, Berge, Wüsten, Eislandschaften, Sümpfe, Flüsse, Seen, verschiedene Klimazonen sowie Städte und Burgen bestimmt wird. Cirion bewegt sich wie in dem Menüpunkt „Steuerung“ beschrieben über diese Landkarte.

und Datum eingeblendet werden und ob Musik, Soundeffekte und Joystick eingeschaltet sind.

C. Schatz suchen (auch mit F3 wählbar)

Auf der Landkarte kann nach Schätzen gesucht werden. Bei Anwahl dieses Punktes wird der Untergrund, auf dem Cirion gerade steht, nach Schätzen durchsucht. Bei Erfolg ist es wichtig, daß genügend Transportmittel zur Verfügung stehen.



Na wo wartet denn der Schatz auf uns?

Hierbei muß er jedoch aufpassen, daß er nicht auf eine feindliche Armee stößt, die ihn sofort in einen Kampf verwickeln wird (siehe Punkt „Kampfmodi“). Wie rechtzeitig man eine Armee bemerkt, hängt von der Anzahl der Scouts ab, die sich in der Armee befindet. Da man am Anfang noch über keine Scouts verfügt, wird man die feindlichen Armeen relativ spät bemerken.

In der Landkarte kann man durch Klicken der rechten Maustaste, der Escape-Taste oder des Joystick-Buttons 2 in ein Options-Menü umschalten, das folgende Punkte beinhaltet:

A. Datei Menü (durch Drücken von F1)

Hier kann ein anderes gespeichertes Spiel geladen werden oder aber das aktuelle Spiel beendet werden.

B. Setup-Menü (durch Drücken von F2)

In diesem Menüpunkt kann man wählen, ob die Kompassdaten auf dem Bildschirm angezeigt werden (Grundvoraussetzung ist es natürlich, daß man einen Kompaß besitzt oder erworben hat), ob Untergrund

Es ist nicht ratsam, die Schatzsuche auf Geratewohl anzugehen. Vielmehr sollten Sie sich erst einmal Informationen in den einzelnen Städten über die Koordinaten oder Schätze beschaffen. Auch sollten genügend Aufklärer in der Armee sein, da die genaue Bestimmung der Schatzkoordinaten dann zügiger vonstatten geht. Grundvoraussetzung für die Schatzsuche ist natürlich unabdingbar der Besitz eines Kompasses, da sonst die Koordinaten auf dem Bildschirm nicht mitgeteilt werden können.

D. Mine suchen (mit F4 wählbar)

Mit dieser Option kann man auf der Landkarte jederzeit nach Rohstoffvorkommen suchen, und zwar ebenfalls wieder an dem Punkt, an dem sich Cirion befindet.

Sollte sich eine Mine finden, gibt es bestimmte Bedingungen für die Ausbeutung:

1. Besitz von entsprechendem Bergbaugerät, das man vorher in den Städten erworben hat.
2. Abstellung von Leuten in der Armee (Pioniere)

zum Abbau (maximal 99). Je mehr, desto profitabler ist die Ausbeutung.

3. Bezahlung der Leute im voraus.

4. Zum Abtransport der Güter müssen ausreichende Transportmittel vorhanden sein.

5. Der Gewinn der Mine ist vom Rohstoff abhängig, den sie fördert (so wird eine Bleimine trotz aller Investitionen weniger profitabel sein als eine Diamantenmine). Eine einmal entdeckte Mine wird immer auf der Karte angezeigt und ist jederzeit wieder betretbar. Auch können jederzeit die zurückgelassenen Leute wieder abgezogen werden.

E. Spieler Info (auch mit F5 anwählbar)

In diesem Menü können folgende Informationen abgerufen werden:

1. mitgeführte Waffen
2. vorhandene Warenlager
3. finanzielle Situation
4. Zustand und Größe der Armee
5. Ausrüstung der Armee

F. Armee ausrüsten (mit F6 anwählbar)

Waffen und Rüstungen, die Sie in den Städten erworben haben, können Sie in diesem Menü auf seine einzelnen Einheiten verteilen, und somit seine Armee ausrüsten und verstärken. Auf der anderen Seite können Sie die Ausrüstungsgegenstände in diesem Menüpunkt auch wieder abziehen, um sie in der nächsten Stadt zu verkaufen. Allerdings wird der Preis geringer als der Einkaufspreis sein, da die Teile schließlich gebraucht sind.

Eine Liste, die darüber Auskunft gibt, welche Ausrüstungsteile für jede Einheit angebracht sind, befindet sich im Anhang.



IX. Städte und Burgen



In diesen luftigen Höhen herrscht anscheinend Dauerwinter.

Auf der Karte gibt es eine Vielzahl von Städten und Burgen. Sie unterscheiden sich darin, daß die Burgen mehr auf Kampf und Soldaten ausgerichtet sind, während die Städte sich besser zum Handeln eignen. Das jedoch bedeutet keinesfalls, daß in einer Burg kein Handel betrieben werden kann, er ist nur etwas eingeschränkt. Genauso wenig bedeutet es, daß in einer Stadt keine Soldaten anzuheuern sind, sondern nur weniger als in einer Burg.

Es gibt freundlich und feindlich gesonnene Städte. Gelangt Cirion zu einer Stadt oder Burg, erscheint eine Tafel mit den

Angaben zu dieser Stadt. Ist die Tafel rot unterlegt, handelt es sich um eine feindliche Stadt. Eine feindliche Stadt kann nur betreten werden, wenn sie vorher erobert wurde. Diese Aktion wird mit der linken Maustaste, der Return-Taste oder dem Feuerknopf 1 veranlaßt. Mit dem rechten Mauskopf, der Escape-Taste oder dem Feuerknopf 2 findet die Aktion nicht statt.



Beim Betreten einer Stadt oder Burg erscheint ein Bild derselben. Im oberen Bereich des Bildes gibt es eine Menüleiste mit 14 Icons, die in jeder Stadt/Burg gleich sind. Es kann jedoch vorkommen, daß in bestimmten



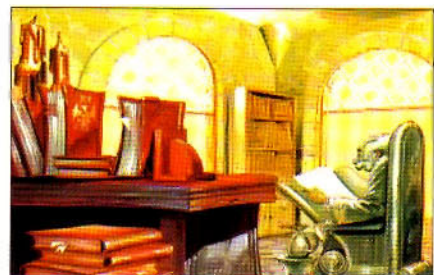
Städten/Burgen Iconfelder kein Symbol besitzen. Dies bedeutet, daß diese Funktion in der Stadt/Burg nicht ausführbar ist. Jedes Icon ist mit der Maus oder über die folgenden Tasten anwählbar:

1. BANK

Hier ist es möglich, Geld zu Banken in anderen Städten, in denen man unter Umständen Handel treiben will, einzuzahlen, abzuheben oder zu überweisen. Auch gibt es einmalig einen Kredit von DM 3.000. Für die Bearbeitung fallen Gebühren an. Für Guthaben werden Habenzinsen gezahlt, für Kredite werden Sollzinsen berechnet. Auf den Reisen sollte Cirion nicht zuviel Bargeld mit sich führen, da die Gefahr bei einem verlorenen Kampf besteht, daß er einen großen Teil seiner Barschaft verliert. Andererseits wollen die Soldaten an jedem Monatsersten pünktlich ihren Sold.

2. MARKT, WARENHAUS, STALLUNGEN, SCHMIED, WAFFENLADEN/WAFFENKAMMER, JUWELIER, BIBLIOTHEK

Dies alles sind im Prinzip Warenhäuser mit unterschiedlichem Warenangebot, in denen man An- und Verkäufe tätigen kann. Die Handhabung ist bei all diesen Orten gleich. Nachdem Sie durch Anklicken des entsprechenden Icons in das Menübild gelangt sind, werden Sie gefragt, ob Sie Waren an- oder verkaufen wollen.



Genug Lesestoff um sich ein paar Stunden in der Bücherei aufzuhalten.

ZEICHNUNG

	Stadt	Burg
F 1	Bank	Bank
F 2	Markt	Markt
F 3	Warenhaus	Warenhaus
F 4	Stall	Stall
F 5	Schmied	Schmied
F 6	Waffenladen	Waffenladen
F 7	Juwelier	Juwelier
F 8	Hafen	Hafen
F 9	Warenlagen	Warenlagen
F 10	Park	Unterkünfte
F 11	Tempel	Tempel
F 12	Kneipe	Offiziersmesse
Druck	Palast	Palast
Rollen	Optionen	Optionen

Mit dem Menüpunkt „Waren ankaufen“ gelangen Sie in ein Auswahl-Menü der vorhandenen Waren. Teilweise sind diese Waren in den verschiedenen Warenhäusern noch zu Gruppen zusammengefaßt (z. B. beim Schmied oder im Waffenlager). Durch das Anklicken des Gruppennamens erscheinen die Einzelwaren dieser Gruppe. Bei Anklicken einer Warenart wird mitgeteilt, aus welchem Material die Ware besteht, wieviel davon verfügbar ist, welche Haltbarkeit sie hat und wieviel sie pro Einheit kostet. Bei Bestätigung erscheint eine Eingabeaufforderung, in der die gewünschte Menge eingetragen wird. Gleichzeitig gibt es Informationen über die Auslastung der Transportmittel. Sollen die noch zur Verfügung stehenden Transportreserven ausschließlich durch die angewählte Ware belegt werden, genügt ein Druck auf die Leertaste.

3. WARENLAGER/ VORRATSRAUM

Hat man mehr Waren gekauft, als man transportieren kann, müssen die überschüssigen Waren erst verkauft werden, um die Stadt verlassen zu können.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, in der Stadt ein Warenlager einzurichten. Nicht genutzter Lagerraum wird automatisch vermietet. Die Miete wird beim nächsten Besuch dieser Stadt dem Konto gutgeschrieben.

Beim Kauf des Lagers beträgt das Lager Volumen 5 Tonnen. Dieses Volumen läßt sich im Verlauf des Spieles durch Ankauf weiterer Lagerfläche auf 65 Tonnen erhöhen. Aber Achtung: Auch im Lager sind die Waren nur begrenzt haltbar.

4. PARK/ UNTERKÜNFTE

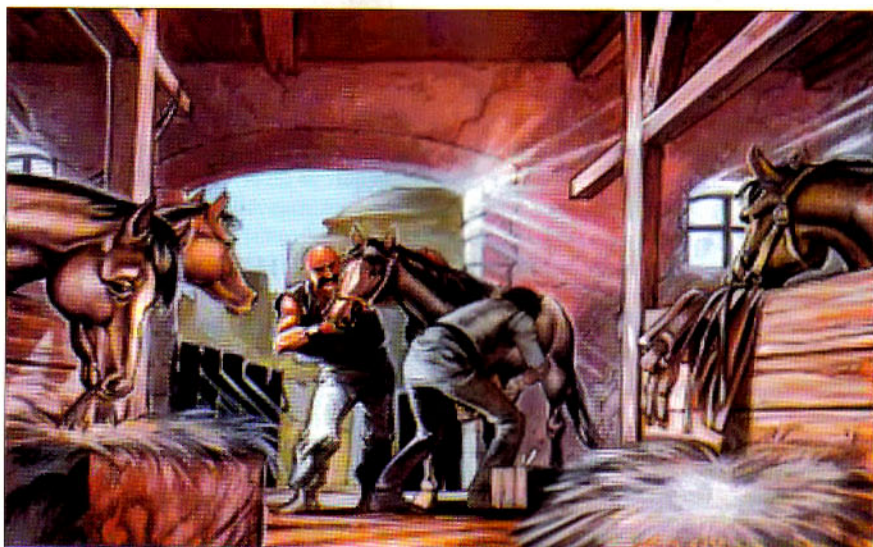
In diesem Menüpunkt kann man Soldaten anwerben, entlassen, aus- und abrüsten

Darüberhinaus gibt es eine Statistik darüber, wieviel Soldaten dieser Rasse angeworben wurden, wieviel davon ausgebildet sind, wieviel zur Zeit verletzt sind und welcher Sold zu zahlen ist.

Aufgrund dieser Informationen läßt sich entscheiden, welche Armeeinheit noch verstärkt werden muß und mit welchen Rassen.



Nicht gerade eine Luxussuite aber dafür billig.



Ohne Pferde ist die Kavallerie nur halb soviel wert.

Der Verkauf von Waren erfolgt in ähnlicher Form. Sie klicken den Menüpunkt „Waren verkaufen“ an, es erscheint ein Auswahl-Menü, in dem angezeigt wird, welche Waren zur Zeit angekauft werden. Wenn Sie eine dieser Waren anklicken, gibt es wieder die Informationen über Material, Menge, Haltbarkeit und Verkaufspreis pro Einheit. Nach der Bestätigung erscheint wieder die Eingabeaufforderung, in die die zu verkaufende Menge eingetragen wird. Nun erhalten Sie Informationen darüber, zu welchem Preis die Ware eingekauft wurde und welche Gewinn-/Verlustspanne das Geschäft gebracht hat.

Nicht jedes Warenhaus in den unterschiedlichen Städten hat das gleiche Warenangebot. Welche Art von Waren vorhanden sind oder aufgekauft werden, hängt von der Klimazone und von der Bevölkerungsstruktur ab. Dadurch werden auch die Mengen bestimmt.

sowie bestimmte Informationen einholen. Dies alles geschieht über die Menüwahl:

a. Soldaten anwerben

Es erscheint eine Tafel, auf der Sie die Armeeinheit anklicken können, für die Sie Soldaten anwerben sollen. Es erscheint eine Information darüber, welche Rasse in welcher Anzahl in dieser Stadt für diese Einheit zur Verfügung steht und was sie kostet. Die Anzahl der anzuwerbenden Soldaten wird eingetippt und mit „Return“ bestätigt, dann stoßen die Soldaten zur Armee. Diese so angeworbenen Soldaten sind grundsätzlich unbewaffnet und müssen erst noch ausgerüstet werden.

b. Infos zu Soldaten

Hier ist aufgelistet, welche der im Spiel vorkommenden Rassen je nach Fähigkeit in welcher Armeeinheit eingesetzt werden können.

Jede Rasse hat ihre besonderen Fähigkeiten, die Sie nutzen sollten. So sind z. B. Zwerge besonders gut geeignet als Pioniere, bei der Minenarbeit und in der Artillerie. Elfen dagegen sind ausgezeichnete Drachenreiter, geübte Bodenschätze und Speerwerfer. Menschen eignen sich besonders gut als Zauberer und Kavalleristen.

Die Effizienz einer Waffengattung wird im wesentlichen von der richtigen Zusammensetzung der Rassen bestimmt.

Die Effizienz der Armee wiederum hängt von der richtigen Zusammensetzung der verschiedenen Waffengattungen ab.

Jede Waffengattung hat ihre spezielle Stärke in den unterschiedlichen Geländen. Aufklärer sind zum Beispiel sehr wichtig, damit gegnerische Armeen rechtzeitig erkannt werden. Je mehr Aufklärer es gibt, desto größer wird der Radius, den man einsehen kann. Auch sind Aufklärer wichtig bei der Suche nach den Schätzen. Artillerie läßt sich besonders gut bei der Belagerung einer Stadt einsetzen.





Kavallerie und Drachenreiter eignen sich besonders gut im freien Gelände, sind aber behindert im Wald oder Sumpf. Hier sind wiederum die Infanteristen und Bodenschätzen im Vorteil. Ganz wichtig ist es, Zauberer zu besitzen. Diese können in jedem Gelände und auf größere Distanz eingesetzt werden und je nach ihrer Ausbildung dem Gegner großen Schaden zufügen.

c. Infos zur Ausrüstung

Hier steht, mit welchen Waffen jede Waffengattung ausgerüstet werden kann und mit welcher Anzahl davon sie schon ausgerüstet ist.

Wichtig ist es auch zu erfahren, aus welchem Material die Waffe oder die Rüstung sein kann und wieviel sich davon schon im Besitz befindet. Es ist natürlich klar, daß eine Waffe aus Obsidian mehr Durchschlagkraft hat und länger hält als eine aus



Hier gibt es alles was die Leber begehrt.

Eisen. Ebenso bietet eine Rüstung aus Mithril einen besseren Schutz als eine aus Leder. Auch die Wirkung einer Waffenart ist wichtig. Ein Breitschwert ist wirkungsvoller im Kampf als ein Dolch. Mit Hilfe dieser Informationen läßt sich die Armee optimal auszurüsten.

d. Soldaten entlassen

Wenn Sie Ihre Soldaten nicht mehr bezahlen können, lassen sich in diesem Menü die Stärke der einzelnen Waffengattungen und damit auch die monatlichen Kosten verringern.

e. Einheiten ausrüsten

In diesem Menü werden einzelne Armeeteile mit den im Waffenladen erworbenen Waffen ausgerüstet.

f. Einheiten abrüsten

Hier lassen sich Armeeteile abrüsten, um zum einen benötigtes Geld zu beschaffen, zum anderen die Armeen anschließend mit besseren Waffen auszurüsten.

5. TEMPEL

Im Tempel werden im Kampf verletzte Soldaten geheilt oder Zauberer ausgebildet. Jeder Zauberer kann nur einmal ausgebildet werden, und zwar mit einem Zauberspruch, den er während des ganzen Spieles behält. Je teurer der Zauberspruch ist, desto wirkungsvoller ist er im Kampf.

6. KNEIPE/OFFIZIERSMESSE

Dieser Menüpunkt beinhaltet im wesentlichen die gleichen Untermenüs wie Punkt 4 (UNTERKÜNFTE/PARK). Lediglich zwei Punkte sind verschieden.

Zum einen können Sie hier noch Leute belauschen und eventuell Informationen und Koordinaten über Schätze und Minen erhalten, zum anderen sind die hier angeworbenen Soldaten schon komplett ausgerüstet. Allerdings können Sie diese Soldaten nur als Gesamteinheit anwerben.

7. HAFEN

Dieser Menüpunkt erscheint nur in bestimmten Hafenstädten. Folgende Auswahl ist möglich:

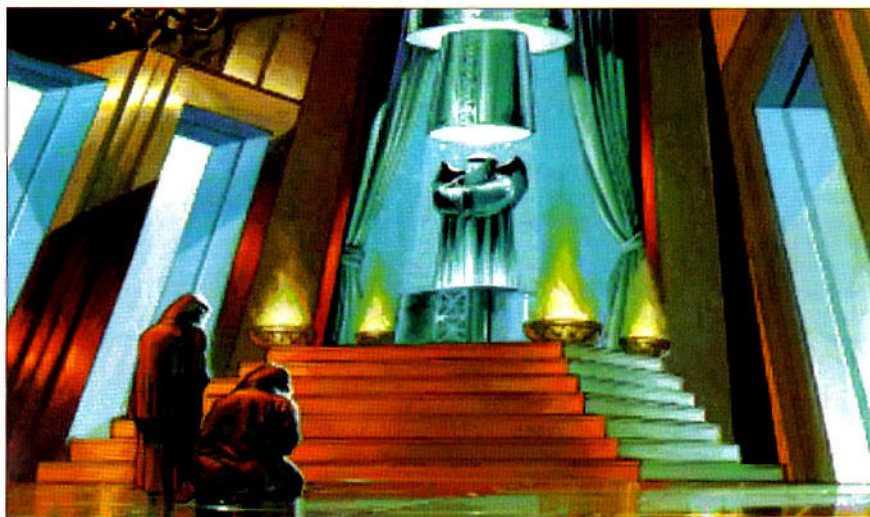
a. Schiffe verkaufen, um die Liquidität zu erhöhen

b. Schiffe kaufen

Es stehen drei Arten von Schiffen zum Ankauf zur Verfügung, die sich in ihrer Tonnage, Fracht, Schnelligkeit und im Preis unterscheiden:

b.a. Kutter. Diese Schiffe sind klein und wendig, eignen sich aber kaum zum Kampf, da sie nur eine geringe Bewaffnung besitzen. Mit ihnen können ausschließlich Waren transportiert werden.

b.b. Fregatten. Diese Schiffe sind gut bewaffnet und relativ schnell. Mit ihnen können sowohl Waren als auch Soldaten transportiert werden.



Hat nicht viel mit einer Kirche gemeinsam.

b.c. Galeeren. Extrem langsame Schiffe, die allerdings durch ihre starke Bewaffnung eine enorme Kampfkraft besitzen. Mit ihnen können ausschließlich Soldaten transportiert werden.

c. Schiffe beladen.

d. Schiffe entladen.

e. In See stechen.

Wenn die Flotte eine ausreichende Größe erreicht hat und richtig beladen ist, können Sie in See stechen. Eine Flotte bewegt sich in gleicher Weise wie eine Armee über die Landkarte. Es gilt, die Inseln zu finden – unbedingt einen Kompaß mitnehmen! Nur dann sind in der linken unteren Ecke auch die Koordinaten des Standpunkts zu sehen. Ohne deren Hilfe verirren Sie sich garantiert, da das Meer riesengroß ist und nur drei Inseln vorhanden sind, die Sie anlaufen können. Nur die Inseln haben Hafenstädte.

8. TRAININGSLAGER

Hier werden die Soldaten ausgebildet. Es steht zur Auswahl, ob sie ihre Fähigkeiten im Actionkampf trainieren. Die Ausbildung erhöht die Kampfstärke, kostet allerdings pro Mann einen gewissen Geldbetrag.

9. PALAST

In diesem Menü gibt es aktuelle Daten über die Infrastruktur der jeweiligen Stadt oder Burg. Bei Eroberung einer feindlichen Stadt lassen sich hier die Stadtkassen zur Aufbesserung des Geldbestandes jederzeit leeren. Auch der Steuersatz wird hier festgelegt – nur nicht zu hoch greifen, sonst zieht die Bevölkerung aus und die Kassen bleiben leer.



10. OPTIONEN

Dieser Menüpunkt untergliedert sich in

a. Filemenü

Zum Abspeichern, Aufrufen gespeicherter Spielstände und Beenden des Spiels.

b. Setupmenü

Mit Hilfe dieses Menüpunktes lassen sich die Musik und der Sound, die Datumsanzeige, der Untergrund und das Erscheinen der Meldungen ein- bzw. ausschalten. In der Mitte unten erscheint eine Meldung über die Geländebeschaffenheit des Terrains, in dem sich Cirion zur Zeit aufhält. Außerdem kann nachträglich die Benutzung eines Joystick zu – oder abgeschaltet werden.

c. Spielerinfo

Infos über den aktuellen Warenbestand, den Lagerbestand, die Soldaten, die Armeeausrüstung, den Bankbestand in den einzelnen Städten, den Zustand der Minen und der Schiffsloadungen.

d. Stadtinfo

Dieser Menüpunkt ist identisch mit dem im Palast-Menü.



Vor jedem Kampf erfolgt die Abfrage des Kampfmodus. Wenn Sie noch keine Soldaten besitzen, ist ein Strategiekampf nicht möglich. In welcher Situation welche Möglichkeiten bestehen, ist hier aufgelistet:

MATRIX

Nach der Auswahl schaltet der Computer in das jeweilige Menü um.

1. Rundenkampf

Hierbei gibt es keine Möglichkeit, aktiv in den Kampfverlauf einzugreifen und diesen mitzubestimmen. Es ist allerdings auf der anderen Seite die schnellste Möglichkeit, eine Kampfentscheidung herbeizuführen.

Die Auswertung der Kampfstärken übernimmt der Computer anhand von einzelnen Runden. Sie sehen lediglich nach jeder Kampfrunde eine Tafel, auf der die Anzahl der noch verbleibenden sowie die der verletzten Soldaten aufgezeigt wird. Es bleibt die Entscheidung, ob Sie weiterkämpfen oder fliehen wollen.

X. Kampfmodi

Beim Treffen mit einem Hauptmonster oder einer gegnerischen Armee oder beim Angriff auf eine feindliche Stadt gibt es unterschiedliche Kampfmodi.

Jeden dieser Kampfmodi können Sie durch Flucht (Drücken der „Escape“-Taste) verlassen. In diesem Falle verlieren Sie aber zu den bis dahin aufgetretenen Verlusten zusätzlich weitere Soldaten, Waren und Geld.

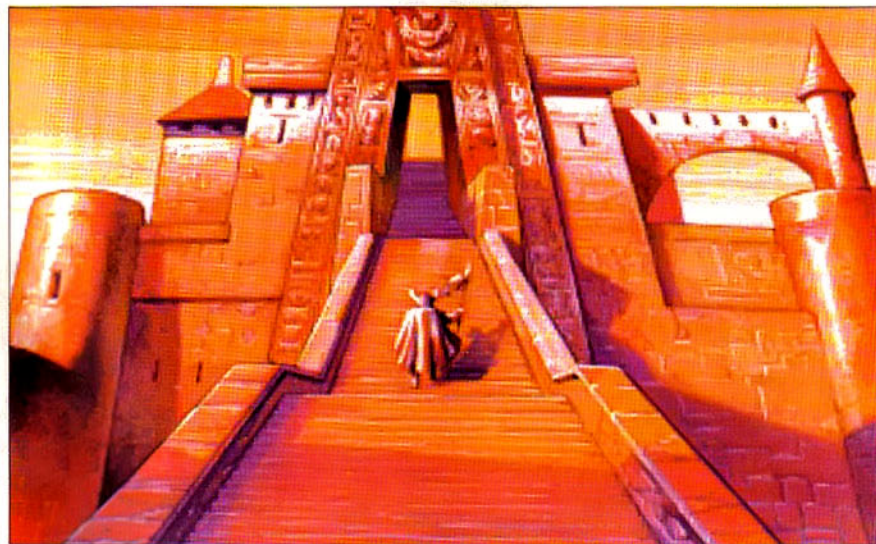
2. Actionkampf

Bei dieser Art des Kampfes tritt Cirion als Heerführer gegen einen Kämpfer des Gegners an. Die Stärken werden hierbei indirekt durch die Stärke der jeweiligen Armee beeinflusst.



Zusätzlich wird sie bestimmt durch die im Trainingslager erworbene Erfahrung. Es kann daher gelingen, eine zahlenmäßig überlegene gegnerische Armee zu besiegen.

Aber Vorsicht – wenn Sie den Kampf verlieren, ist die Armee geschlagen, Sie selbst sind gefangen, und Medusa hat das Spiel gewonnen. Also lieber rechtzeitig die Flucht antreten, wenn der Gegner zu sehr überlegen ist.



Lang ist der Weg zum Eingang – wer den Herrscher treffen will muß halt leiden.



Die jeweiligen Stärken werden durch zwei gelbe Energiebalken dargestellt, die im Laufe des Kampfes, je nach Anzahl der eingesteckten Treffer, rot werden. Der Kämpfer, dessen Balken schließlich ganz rot ist, hat verloren.

Die Flucht zu ergreifen ist keine Schande. Es kann im Gegenteil sogar taktisch klug sein, da sich der Gegner nur sehr langsam erholen wird, während man selbst fast augenblicklich wieder voll kampffähig ist und erneut angreifen kann. Auf diese Weise läßt sich ein Gegner, abhängig von der Armeestärke, durch mehrmaliges Angreifen hintereinander möglicherweise besiegen.

Der Actionkampf kann nur mit der Tastatur oder mit dem Joystick, in Verbindung mit der Tastatur, gesteuert werden. Die Tastaturbelegung sieht wie folgt aus:



3. Strategiekampf:

Hier gibt es zwei Varianten:

1. Mit Formation

Der Computer positioniert einen Teil der Armeeeinheiten schon außerhalb des Basislagers

2. Ohne Formation

Alle Einheiten befinden sich im Basislager und müssen von dort aus erst gezogen werden.

Nach der Auswahl schaltet der Computer auf den gezoomten Teil der Karte, in dem der Kampf stattfinden wird. Die gegnerischen und die eigenen Einheiten, sofern sie sich nicht im Basislager befinden, werden als Sechsecke dargestellt. Die gegnerischen Einheiten haben eine rote Untergrundfarbe. Inwieweit die Art der Einheit (Infanterie, Drachenreiter, Kavallerie,...) zu erkennen ist, hängt von der Zahl der Aufklärer ab. Die meisten werden als Fragezeichen dargestellt. Erst wenn einer der Armeeteile unmittelbar neben einer als Fragezeichen dargestellten gegnerischen Armee positioniert ist, können Sie die Kampfeinheit erkennen. Eigene Armeeteile sind generell durch Symbole gekennzeichnet. Diese sehen wie folgt aus:

DARSTELLUNG DER SYMBOLE DER EINZELNEN ARMEETEILE

Es ist wichtig, daran zu denken, daß sowohl ein Teil der eigenen als auch der gegnerischen Armee sich noch im Basislager befindet. Das gegnerische Lager kann man

nicht einsehen. Welche Truppenteile sich noch im eigenen Basislager befinden, läßt sich durch Anklicken desselben im „Bewegungsmodus“ feststellen. Es erscheint eine Liste mit der Art der Einheit und den Rassen. Zum Bewegen wird die entsprechende Einheit angeklickt. Es erscheint ein Symbol für die Einheit, das man nun auf der Karte positionieren kann. Alle Einheiten haben nur einen bestimmten Bewegungsradius, innerhalb dessen sie ein freies, nicht besetztes Feld erreichen muß. Der Bewegungsradius ist gekennzeichnet durch gelbe Sechsecke um die jeweilige Armeeeinheit herum. Der Radius hängt von der Art der Einheit ab. So hat z.B. eine Artillerieeinheit einen geringeren Bewegungsradius als eine Drachenreitereinheit. Wenn ein Feld gewählt wurde, setzt man das Einheitsensymbol auf dieses Feld und legt es mit der rechten Maustaste oder „Enter“ ab. Dieses Verfahren gilt grundsätzlich für alle Armeebewegungen, auch während des Kampfes.

Die Stärke einer jeden Armeeeinheit ist unter anderem abhängig von der Rasse, aus der sie besteht, jede Armeeeinheit kann nur aus einer Rasse bestehen. Im folgenden die jeweilige Effizienz:

F1	Kämpfer benutzt das Schwert
F2	Kämpfer benutzt die Axt
F3	Kämpfer benutzt Pfeil und Bogen
Cursor hoch	Kämpfer springt nach hinten (Joystick nach vorn)
Cursor runter	Kämpfer springt gerade hoch (Joystick nach hinten)
Rechte Shift Taste (Joystick Button 1)	
- mit Schwert	Schlag von oben mit Schritt nach vorn
- mit Axt	Schlag von oben mit Schritt nach vorn
- mit Bogen	Schuß schräg nach oben
Rechte CTRL/STRG Taste (Joystick Button 2)	
- mit Schwert	seitlicher Hieb
- mit Axt	seitlicher Hieb
- mit Bogen	Schuß geradeaus
P	Pause/Unterbrechung des Kampfes
Escape	Flucht





Ein bißchen matschig ist der Boden hier schon.

	Zwerg	Mensch	Elf
Infanterie	mittel	stark	schwach
Aufklärer	—	schwach	stark
Bodenschätzen	—	schwach	stark
Pioniere	stark	mittel	—
Kavallerie	—	stark	mittel
Zauberer	—	stark	—
Artillerie	stark	mittel	—
Drachenreiter	—	—	stark

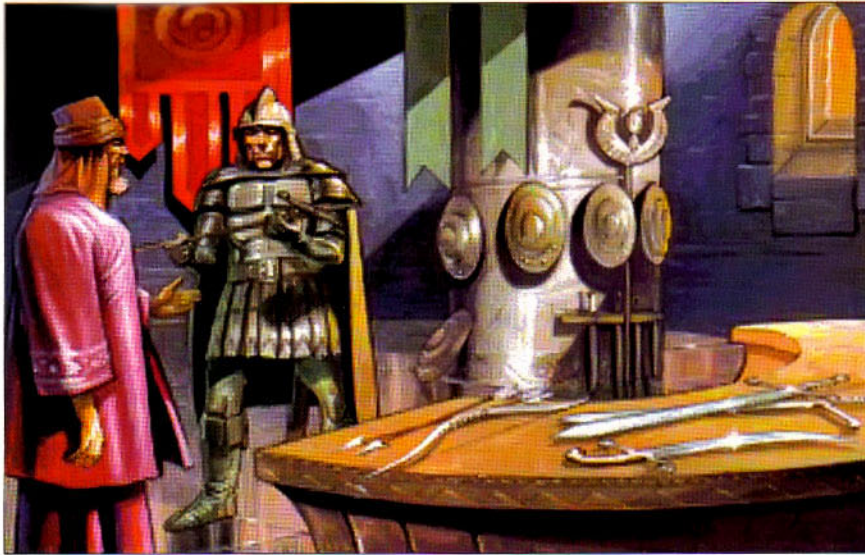
Die Menüführung des Strategiekampfes erfolgt über Icons, die am oberen Bildschirmrand dargestellt sind. Durch Anklicken dieser Icons oder Drücken einer der F-Tasten gelangen Sie in die folgenden Modi:

B (F1) = Einheiten Bewegen

A (F2) = Einheiten angreifen

Mit Hilfe dieses Modus läßt sich bestimmen, welche der Einheiten eine gegnerische Armee angreifen soll. Einfach die Armeeinheit anklicken und auf die gewählte gegnerische Einheit klicken, und zwar nacheinander mit allen Einheiten, die einen gegnerischen Armeeteil in dieser Kampfrunde angreifen sollen. Die gewählten Einheiten werden hierbei zur besseren Kennzeichnung mit einer Linie verbunden. Kavallerie- und Infanterieeinheiten sowie Aufklärer und Pioniere können nur Einheiten angreifen, die unmittelbar an ihr Feld angrenzen. Zauberer können grundsätzlich bis zu drei Feldern entfernt vom Gegner mit Hilfe ihrer Zaubersprüche angreifen. Bodenschätzen haben eine Reichweite von zwei, Artillerie von drei Feldern, allerdings nur, wenn Munition vorhanden ist. Die Reichweite der Drachenreiter kann bis zu vier Felder betragen.



**K (F3) Kampfrunde beginnen**

Wenn die Armeen positioniert bzw. die anzugreifenden Einheiten markiert sind, kann der Kampf beginnen. Er wird vom Computer durchgeführt: Zuerst die eigenen Angriffe, dann die des Gegners. Wenn der Kampf beendet ist, schaltet der Computer in den Modus „Einheiten bewegen“ oder „Einheiten angreifen“ zurück. Der jeweilige Status wird links oben in der Monitorecke eingeblendet.

Nun können erneut Spielzüge eingegeben werden. Ist ein Armeeteil aufgerufen, verschwindet dessen Symbol von der Karte.

S (F4) Statistik ansehen

Nach Ende der ersten Kampfrunde und im Anschluß an jede folgende gibt es drei Arten von Kampfstatistiken, die entweder durch Eingabe eines Buchstaben oder durch Klicken der rechten Maustaste betrachtet werden können:

**Buchstabe A -**

Statistik der letzten Kampfrunde aus der Sicht des Spielers

Buchstabe B -

Statistik aller Kampfrunden aus der Sicht des Spielers

Buchstabe C -

Statistik der gegnerischen Einheiten

E (F5)

Sechsecke ein- bzw. ausschalten

Mit dieser Funktion werden die Sechsecke sichtbar, mit denen die Karte unterlegt ist.

O (F6)

Optionen

Mit dieser Funktion kommt man ins Setup-Menü.

„ESCAPE“-FLUCHT

Sieht es so aus, als könnte der Kampf verloren werden, ergreift die Armee mit Hilfe dieses Menüpunktes die Flucht und der Kampf wird abgebrochen. Flucht kostet aber sowohl Geld als auch Verletzte und Soldaten. Der genaue Verlust wird angezeigt.

Der Kampfsverlauf ist natürlich auch vom Gelände abhängig. Berge, dichte Wälder und Sümpfe eignen sich kaum für einen Kampf und können von den Armeen auch nicht betreten werden. Welche Art von Gelände die Armeen umgibt und welches davon nutzbar ist, erfahren Sie, wenn Sie mit dem Cursor über die Karte reisen und an der Stelle, wo der Cursor steht, den linken Mausknopf, die „Return“-Taste oder den Feuerknopf 1 drücken. Eine Meldung über das markierte Gelände wird eingeblendet.

XI. Minen

Eine ertragreiche Art des Geldverdienens ist die Ausbeutung von Minen. Diese sind über die ganze Karte verteilt und müssen zuerst einmal gefunden werden. Bei jedem Spielstart werden die Orte neu generiert.

Zum Betrieb einer Mine brauchen Sie eine Bohrausrüstung, die Sie kaufen und mit sich führen müssen. Für den Abbau benötigen Sie Pioniere (maximal 99), die in der Mine stationiert werden. Je mehr Pioniere in der Mine arbeiten, desto höher ist die tägliche Fördermenge. Diese Pioniere erhalten allerdings als Minenarbeiter ihren Lohn täglich, und zwar im voraus.



Das bedeutet, daß zurückgelassene Pioniere nur solange arbeiten, wie sie bezahlt wurden – danach ruht die Arbeit. Es empfiehlt sich also, rechtzeitig zurück zu sein, um die fälligen Löhne auszahlen zu können.

Bei der Gelegenheit können Sie dann auch die geförderten Güter mitnehmen und in einer der Städte oder Burgen verkaufen. Salz wird auf dem Markt, Edelsteine beim Juwelier, Metalle beim Schmied verkauft. Um die Güter zu transportieren, sind ausreichende Gespanne nötig. Diese werden auf Wunsch bis zur Maximalgrenze beladen.

Das Auffinden einer Mine setzt eine ausreichende Anzahl von Aufklärern voraus. 1. Sie können an jedem beliebigen Punkt der Karte auf gut Glück nach Minen suchen. Wenn ein Ort dafür besonders geeignet erscheint, wählen Sie im Menü „Optionen“ (klicken mit der rechten Maustaste oder Wahl von F3) den Punkt „Mine suchen“. Der Computer wird nun mitteilen, ob der Versuch von Erfolg gekrönt war





Wer hier wohnt läßt sich von mitteleuropäischen, sommerlichen 35°C nicht unterkriegen.

oder nicht. Je mehr Aufklärer Sie mit sich führen, desto größer ist der Radius, der abgesucht wird.

2. Beim Lauschen in den Wirtshäusern erfahren Sie eventuell die Koordinaten von Minen. Unter Zuhilfenahme eines Kompasses, den Sie allerdings erst kaufen müssen, beginnt nun die Suche. Die Genauigkeit, mit der die Koordinatenpunkte getroffen werden müssen, hängt auch hier von der Anzahl der Aufklärer ab. Wenn die richtigen Koordinaten ausfindig gemacht wurden, wählen Sie unter „Optionen“ den Menüpunkt „Mine suchen an“.



Tips und Tricks

Ein guter Ausgangspunkt für das Abenteuer ist die Stadt ganz links außen auf der Karte. Hier nimmt Cirion gleich ein Darlehen auf, besorgt ein Gespann und belädt es mit Drogen und Pelzen. Diese Waren sind in der Stadt ganz im Osten heiß begehrt, und der sicherste Weg führt an der Küste entlang. Sollten doch einmal Räuber auftauchen, klicken Sie schnell auf Pause und danach auf die Pergamentrollen. Damit erfahren die Räuber, daß Cirion ein ganz mächtiger Prinz ist und lassen mit etwas Glück von ihm ab – nicht immer allerdings.

Mit dem Erlös aus dem Verkauf der Waren legt sich Cirion Sklaven zu, die er dann wieder in der Ausgangsstadt verkauft. Das ganze machen Sie ein paarmal hintereinander, dann häufen sich schon die Talerchen auf dem Konto. Je größer die Wagen, desto schneller steigt der Profit – nur die Bank sollten Sie nicht verärgern, und immer pünktlich die Zinsen zahlen.

Ganz wichtig ist es auch, so schnell wie möglich im Stadtpark Aufklärer unter Vertrag zu nehmen, die sorgen dafür, daß Räuber rechtzeitig geoutet werden. Ab 300.000 Taler Kapital kann

mit dem Aufstellen einer Armee begonnen werden. Für alle Soldaten sollten Sie aber möglichst drei Monatsgehälter bar vorrätig haben.

Auf jeden Fall in jeder Stadt den Spielstand speichern.

Das Erobern von Städten klappt am Anfang am besten mit kleineren Gemeinden.

Wenn Sie die Soldaten in Baracken wohnen lassen, kostet es kein Geld.

Ab und zu sollten Sie mal in einem Tempel vorbeischaun – dort finden sich häufig Koordinaten von Schätzen.

Für den Kampf mit Medusa persönlich sollte die Armeestärke mindestens dreißig- bis vierzigtausend Soldaten betragen.

Vorsicht mit radioaktiven Wäldern: hier verlieren die Soldaten an Kampfkraft.



Beim Juwelier

FIRMENPROFIL STARBYTE

SOFTWARE VERTRIEBS- UND MARKETING GMBH

Die im September 1988 von Brigitte Kraft in Bochum als GbR gegründete und im September 1992 in eine GmbH umgewandelte Starbyte Software Vertriebs- und Marketing GmbH konzentriert sich auf den Ankauf und die Entwicklung hochwertiger Computerspiele, was in zahlreichen positiven Presseartikeln dokumentiert wird. Auf diese Weise ist es Starbyte gelungen, sich in Deutschland als eines der führenden Softwarehäuser zu etablieren. Allein 1994 wurden etwa 100.000 Spiele auf dem deutschen Markt verkauft, 1995 ist die Zahl auf 120.000 Spiele angestiegen.

Die Schwerpunktgenres bei Starbyte stellen familienfreundliche Spiele, Strategie- und Abenteuerspiele und Sport- und Wirtschaftssimulationen dar, die sich durch hervorragende Grafiken auszeichnen. Durch eine effiziente Marketingstrategie



konnte sich Starbyte in den 8 Jahren auf dem deutschen Softwaremarkt etablieren und auch die Kontakte ins Ausland weiter ausbauen. Ende 1995 ist man dann in den europäischen Markt eingestiegen.

Die Stärke von Starbyte liegt in der Entwicklung von 16-Bit-Spielen, insbesondere für den PC. Doch aufgrund der großen Nachfrage nach Multimediaprodukten will man auch in diesen Zweig durch Konvertierungen und Neuentwicklungen einsteigen.

Ein weiterer Schwerpunkt in der Tätigkeit von Starbyte liegt in der Entwicklung von Sonderprogrammen zu Werbezwecken. Es wurden bereits einige Simulationen für Autorennen entwickelt, unter anderem für HB, Philipp Morris und BMW. Eine weitere Simulation für den Karstadt-Konzern wurde zwischenzeitlich abgeschlossen. Zu den langfristigen Zielen von Starbyte gehört es, sich als eines der führenden europäischen Softwareunternehmen zu etablieren.

Mit einem Team von 22 Programmierern, von denen 2 bei Starbyte fest angestellt sind, und 5 Grafikern, von denen ebenfalls 2 zum festen Inventar gehören, wurden Topseller und Spielehits wie „Soccer Manager Plus“, „Rings of Medusa“, „Invest“, „Winzer“, „Black Gold“, „Hannibal“ und „Dime City“. Insgesamt hat Starbyte von 1988 bis 1995 42 Titel herausgebracht.

ÜBER DIE ENTSTEHUNG VON R.O.M. GOLD

Im Jahre 1989, als die Computerspielwelt noch so ziemlich in den Kinderschuhen steckte und CGA-Spiele auf dem PC noch an der Tagesordnung waren, war das Spieleerfinden noch leicht: es gab nicht viele Spiele, und vor allem den Ideen war noch freier Lauf gesetzt. Jeder, der ein bißchen programmieren konnte, versuchte, z.B. mit BASIC auf dem PC oder AMOS auf dem Amiga, seine Ideen zum Topseller zu machen. Grafik brauchte man noch nicht so, ebenso wie aufwendige Soundeffekte grassierten sie nur in den Träumen von High-End-Rechner-Besitzern.

Auch „Rings of Medusa“, das 1990 auf den deutschen Markt kam und sich 30.000 mal in der PC-CGA-, C 64-, Atari- und Amiga-Version verkaufte, entstand aus der Idee eines Amateurprogrammierers, der eine Demo an die Firma Starbyte schickte. Den Leuten bei Starbyte gefiel die Idee so gut, daß sie ihre Programmierer und Grafiker gleich daran setzten, aus der wenig ansprechenden Amiga-Beta ein verkaufsfertiges Spiel zu machen. Und das



gelang den beiden Projektleitern Helmut Beierkauf und Carsten Korte vom Programmierer-Team New Generation so gut, daß Rings of Medusa gleich zum Kultspiel wurde. Auch in der 1991 erschienen „No. 1 Collection“ verkaufte sich R.O.M. gleich noch mal 20.000 Mal - zu damaligen Zeiten ein wahrhaftes Traumergebnis.

Doch 1993, als die Fähigkeiten der Rechner vor allem im grafischen und akustischen Bereich erheblich gestiegen waren, alte Programme von AT-Rechnern z.B. gar

nicht mehr zu XT-Rechnern kompatibel waren und die Spiele immer mehr zum multimedialen Erlebnis tendierten, wurden die Rufe nach einem R.O.M. laut, daß den damaligen und heutigen Ansprüchen gerecht wurde. So setzte Starbyte wieder seine Programmierer an das in die Tage gekommene Spielchen heran und bastelte die Ende 1994 erschienene Version - „R.O.M. Gold“. Die Grafik wurde komplett überarbeitet - statt nur einer Hauptgrafik gab es nun für jede Option eine Hintergrundgrafik und sogar einen dazugehörigen Soundeffekt, hinterlegt mit Backgroundmusik - und neue Sequenzen wie der Action- und Strategiekampf wurden eingebaut.

Vergleichbar ist die technische Überarbeitung mit der von „Pirates!“, das MicroProse 1995 ebenfalls in einer „Gold“-Version auf den Markt brachte und, bis auf das Spielkonzept, nicht viel vom alten Programm übernommen hat. So erschien 1994 dann die „Gold“-Version von Rings of Medusa und hielt auf dem PC auf Disketten sowie auf CD-ROM den Kultstatus.

HELP CENTER

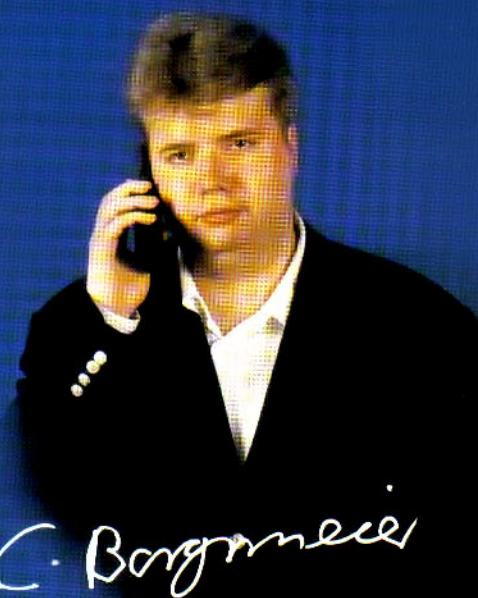
BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE

Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!**



C. Borgmeier
Carsten Borgmeier

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist • Autor von über 50 Lösungsbüchern • Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen • Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht • Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



0190-77 3333

30 sek. nur DM 1,20 • Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

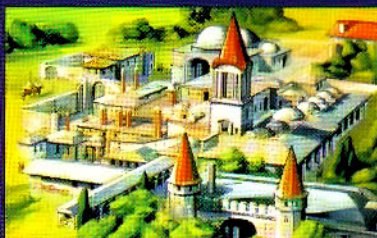
R.O.M. GOLD - RINGS OF MEDUSA

ES KANN NUR EINE GEBEN

Lassen Sie sich entführen in die abenteuerliche Welt von Morenor. Bestehen Sie Ihren Kampf gegen die Mächte des Bösen. Besiegen Sie die Dämonenkönigin „Medusa“, indem Sie Ihre Armeen aufbauen, ausrüsten und geschickt im Kampf einsetzen.

Doch bevor Sie in diesen Kampf ziehen können, müssen Sie sich erst einmal ein Vermögen schaffen. Treiben Sie Handel, heuten Sie Minen aus, suchen Sie Schätze, legen Sie Ihr Geld geschickt an.

Basierend auf dem Kultspiel „RINGS OF MEDUSA“ hat das Starbyte-Team eine weitere neue Strategie- und Handelssimulation geschaffen: „RINGS OF MEDUSA GOLD“. Lassen Sie die Welt von Morenor auf Ihrem Computer wieder auferstehen und lassen Sie sich fesseln von R.O.M. Gold.



- ★ Lizenzierte Originalversion von Starbyte inklusive Anleitung und Lösungshilfen
- ★ Strategie- und Handelssimulation mit komplexem Handelsteil
- ★ Kultspiel - gehört in jede Spielesammlung
- ★ Exzellente VGA-Grafiken
- ★ Viele verschiedene Soundeffekte
- ★ 3 verschiedene Kampfsysteme
- ★ Monsterkämpfe als 3D-Actionsequenzen
- ★ Erfahrungen mit „Rings of Medusa“ sind nicht erforderlich
- ★ Komplett deutsch und direkt von CD-ROM spielbar
- ★ Mit ausführlicher Spielebeschreibung

Systemanforderungen:

Mind. PC 386DX,
1 MB EMS-Speicher,
600 KB freier Hauptspeicher,
VGA-Karte, MS-DOS ab
Version 5.0, AdLib- und
SoundBlaster kompatible
Karten werden unterstützt.

