

Collection

Bestseller
GAMES

F-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Nicht einzeln
zu remittierenDer Fantasie-Rollenspiel-Hit nach
der berühmten Romantrilogie

Ausgabe 14

DM 19,80

SFr 19,80

oS 158,-

Lfr 398,-

HfL 22,50

J.R.R. Tolkien's

The LORD OF THE RINGS™

ENHANCED



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

- ▶ mit Zeichentrick- und Realfilmsequenzen
- ▶ Automapping
- ▶ Eines der größten jemals geschaffenen Computer-Rollenspiele

VOLLVERSION
AUF CD-ROM*Interplay™*
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

4 344132 619805

14

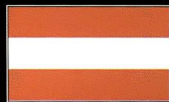
SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

PSYCHOGRAMM EINES COMPUTERSPIELERS: TEIL 3.



Herzlich willkommen im dritten und letzten Teil dieser Studie. Noch immer geht es um die hieb- und stichfeste Beweisführung, daß sich jedes „Pseudo-Individuum“ mit Hilfe sozio-demographischer Methoden in eine statistische Backform pressen läßt und somit einer klar kalkulierbaren Zielgruppe zuzuordnen ist. Konnten Sie in den ersten beiden Teilen jegliche Form der Identifizierung weit von sich weisen, erwische ich Sie vielleicht in diesem Teil.

Der Abenteurer: Charakteristisch für den Adventure-betonen Spielercharakter ist das große Vergnügen, das er darin findet,

sich mit den Problemen anderer Leute herumzuschlagen. Bis zur völligen Selbstaufgabe steuert er dabei eine digitale Spielfigur und setzt sich mit deren Schwierigkeiten auseinander. Fieberhaft sucht er nach Lösungen und gerät nicht selten an den Rand der Verzweiflung. Oftmals bleibt der gesunde Menschenverstand hier auf der Strecke. Melancholisch versucht der Abenteurer, der Lösung durch sinnlose Kombinationen wie „benutze Gummiente mit Hackbraten“ oder „nehme Eiffelturm“ näherzukommen und gerät bei Mißerfolgen an die Grenzen der menschlichen Belastbarkeit. In diesem Zustand höchster Niedergeschlagenheit sitzt er oftmals vorm PC und stammelt mit inhaltsleerem Blick etwas wie „... wo finde ich nur...“ oder „... ich weiß nicht mehr weiter“.

Der Rollenspieler: Seelenverwandt mit dem Abenteurer ist der Rollenspieler, der sich jedoch mit einer ganzen Gruppe identifiziert und damit die Problembelastung potenziert. Auf der Suche nach seinem höheren Selbst durchquert er finstere Dungeons, endlos erscheinende Einöden und sucht mystische Orte auf. Dabei metzelt er erbarmungslos jede Kreatur nieder, die sich ihm in den Weg stellt, oder befragt ahnungslose Passanten, die mit der ganzen Geschichte überhaupt

nichts zu tun haben. Die rastlose Suche nach immer besseren Fertigkeiten in der Magie oder Kampfkunst nimmt viele Wochen in Anspruch, bevor er sich und seinen Kumpanen, auch „Party“ genannt, endlich die wohlverdiente Erholung gönnt.

Sollten Sie sich in einem der geschilderten Charaktere wiedergefunden haben, sind Sie hoffentlich von der Macht der Demographie überzeugt. Falls Sie sich jedoch nicht damit identifizieren können oder vollkommen anderer Meinung sind, macht das auch nichts, denn bekanntermaßen ist „Statistik die beste Lüge“. Nun aber wünsche ich Ihnen viel Spaß mit „The Lord of the Rings“, und vergnügen Sie sich in der Welt von J.R.R. Tolkien, die eine andere, aber beileibe keine bessere ist.

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier und
das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms, Waltraud Schmidt

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88

Art Director: Michael H. Sichter

Layout: Dieter Trompeter

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Druck:

Umschlag: Marco, Toulouse
Inhalt: Baumann, Kulmbach

Auflage:

60.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Außendienst:

TREND Büro West, Jägerstr. 23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis: 99,95 DM

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360-525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag 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 Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTSVERZEICHNIS


Editorial
3

Installation
5
Spielanleitung: The Lord of the Rings-Enhanced
7

Der Titelschirm, Spielstart und
 Bewegen der Spielfiguren S. 7
 Das Interface S. 7
 Kämpfe austragen S. 8
 Eigenschaften und Fertigkeiten
 einer Figur S. 9
 Die Magie S. 10
 Gegenstände S. 11
 Waffen und Rüstungen S. 11
 Magische Gegenstände S. 12
 Wichtige Orte und Persönlichkeiten
 im und ums Auenland S. 12
 Persönlichkeiten S. 13
 Orte im Auenland S. 13
 Orte außerhalb des Auenlands S. 14


Karte des Auenlands
15
Booklet (CD-Cover)
16
Lizenzurkunde
18


Installation und Programmstart von

„The Lord of the Rings – Enhanced“

Systemanforderungen

Um „The Lord of the Rings“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS-DOS 5.x oder höher
- Prozessor: mind. 386SX oder 100 % Kompatible
- mind. 2 MB RAM, 4 MB empfohlen
- mind. 560 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 4 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- Soundblaster, Soundblaster Pro, Pro Audium Spectrum, Adlib Gold oder 100% kompatible Soundkarten

CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

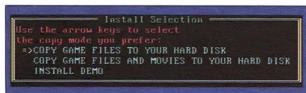
INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

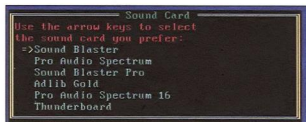
2. Falls Sie QEMM verwenden, deaktivieren Sie vor der Installation den „Stealth Modus“.



3. Mit der Option „1“ kopiert das Installationsprogramm lediglich die Spieldateien auf die Festplatte. Verfügen Sie über ein Single-Speed-CD-ROM-Laufwerk, sollten Sie die zweite Option wählen. Hier werden neben den Spieldateien auch die Videos auf die Festplatte kopiert.



4. Geben Sie an, welche Soundkarte Sie verwenden.



5. Tragen Sie ein, ob Sie mit der Maus oder der Tastatur spielen wollen.



6. Legen Sie fest, in welches Zielverzeichnis das Spiel kopiert werden soll. Sind Sie mit der Standardvorgabe nicht einverstanden, wählen Sie die Option „1“ und geben Sie ein anderes Laufwerk oder einen anderen Pfad an.



7. Wählen Sie „Start Installation“, um mit der Installation zu beginnen. Im Anschluß werden die Programmdateien ins Zielverzeichnis kopiert.



Programmstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie das Spiel kopiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

LORD

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 560 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Der Speicher muß als Expansionspeicher (EMS) konfiguriert sein. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers, der mindestens 560 KB betragen muß. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Systemtyp	Ergebnis	Verändert	Fest
Speicherplatz	6400	720	5672
Random Access	672	632	240
Buffer	8192	2816	80
Erweiterung (EMM)	15,2736	6072	14,7664
Free Speicher	16,368	1,056	15,312
Free unter 1 MB	272	176	96
Erweiterter Expansionspeicher (EMS)	15,568	15,568	15,568
Freeier Expansionspeicher (EMS)	14,944	14,944	14,944
Maximale Größe für ausführbares Programm	1,024	1,024	1,024
Freeier 1MB Speicher	1,024	1,024	1,024
Freeier 1MB Speicher	1,024	1,024	1,024

Beachten Sie die eingekreisten Werte



Hinweis!



Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
- C: Festplatte
- D: CD-ROM-Laufwerk

Installation in sieben Schritten

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen, und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS
/D:MTMIDE01 (durch eigenen
CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
( falls Ihr Maustreiber mit
.SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```



AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die
Einstellungen Ihrer Sound-
karte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer
Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE/
D:MTMIDE01 /M:10 (MSCDEX-Werte
entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit
.COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,
C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Windows 95

„The Lord of the Rings“ läuft unter Windows 95 im DOS-Fenster, allerdings sollten Sie hierfür über mindesten 8 MB RAM verfügen. Generell empfehlen wir, das Spiel im MS-DOS-Modus zu starten. Hierzu wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ wählen Sie den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT“.

Erläuterungen zum Handbuch zur BG Collection 14

Das Handbuch „The Lord of the Rings“ finden Sie als Grafiken mit auf die CD gepackt. Um diese Bilder einzusehen, installieren Sie

die Grafikbearbeitung PAINT SHOP PRO, die Sie im Verzeichnis \VSP\ auf der CD finden. Mit dieser Software können Sie bequem und einfach die Handbuchseiten am Bildschirm durchlesen.

Installation

PaintShop Pro steht in zwei Versionen zur Verfügung: als 16-Bit-Programm für Windows 3.x (Verzeichnis \WIN311\ und als echte 32-Bit-Anwendung für Windows 95 (Verzeichnis \WIN95\). Wechseln Sie unter Windows in das entsprechende Verzeichnis, indem Sie es im Dateimanager bzw. Explorer anwählen. Rufen Sie dort die Datei SETUP.EXE mit einem Doppelklick auf. Im Anschluß daran startet die Installation.

Aufruf der Handbuchgrafiken

Klicken Sie im Menü des PAINT SHOP PRO auf FILE und dann auf BROWSE. In dem sich daraufhin öffnenden Dialog stellen Sie unter „Suchen in:“ Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wählen im Fenster darunter das Verzeichnis \HANDBUCH\ auf der CD aus. Mit einem einfachen Klick auf SELECT öffnet sich eine Vorschau mit allen Grafiken (Handbuchseiten). Per Doppelklick auf eine der Vorschauen erhalten Sie eine Vollansicht des Bildes. Da diese noch zu klein ist, um darauf etwas lesen zu können, klicken Sie ein- bis zweimal auf das Bild, damit es sich vergrößert. Sie können dieses bequem zoomen und mit Hilfe der Bildlaufleisten horizontal und vertikal scrollen und somit Seite für Seite lesen - falls gewünscht auch ausdrucken. Zum Lesen der Seiten können Sie auch ein anderes Programm verwenden, sofern es TIF-Dateien anzeigen kann.

Paintshop Pro: Professionelle Bildbearbeitung

Beachten Sie jedoch: Paint Shop Pro ist keine kostenlose Gratisbeigabe, sondern Shareware. Es kann wesentlich mehr als nur Bilder anzeigen: Umfassende Bearbeitungsfunktionen und leistungsfähige Filter zeichnen diese Profisoftware aus. Sollten Sie PaintShop Pro dauerhaft einsetzen wollen, müssen Sie sich registrieren lassen und die Vollversion erwerben. Für die freundliche Genehmigung, die Browser-Dateien von Paint Shop Pro auf der vorliegenden CD zu verwenden, bedanken wir uns bei Herrn Lakies von der Firma JASC.

THE LORD OF THE RINGS - ENHANCED

Der Titelschirm

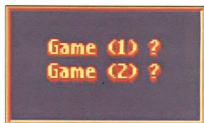
Im Titelschirm werden fünf Optionen angeboten:

New Game: Neues Spiel
Startet ein neues Spiel. Vorsicht: Alte Spielstände werden dabei gelöscht! Nach dem Start laufen einige Filmsequenzen ab, die die Vorgeschichte erzählen. Die Story wird in zwei Sequenzen erläutert, die jeweils durch die Taste [ESC] übersprungen werden können. Rechts unten im Bildschirm befindet sich eine Steuerleiste, die es ermöglicht, den Film anzuhalten, zu beenden, zurückzuspulen oder zu starten.



Old Game

Lädt ein gespeichertes Spiel. Bei zwei bereits gespeicherten Spielständen erfolgt eine Abfrage nach dem Spielstand.



Tutorial

Startet die englischsprachige Anleitung zu „Lord of the Rings“.



Demo

Ermöglicht die Installation eines Demos von „Lord of the Rings“.

Interplay Demos

Startet ein Menü mit zahlreichen Demos zu Interplay-Spielen.

Einige der Spiele sind erschienen oder werden in naher Zukunft im Trend-Verlag erscheinen:

Battle Chess und Battle Chess Enhanced
erschieden in: **Bestseller Games Special 7**,
Best.-Nr.: TBS-07

Alone in the Dark 2 erschienen in:
Bestseller Games 13, Best.-Nr.: TBG-13

Alone in the Dark 3 erschienen in:
Bestseller Games 15, Best.-Nr.: TBG-15

Buzz Aldrin's Race into Space erscheint in:
Bestseller Games Collection 15 (nächste Ausgabe)

Castles 2: Siege and Conquest erscheint in:
Bestseller Games Collection 16 (Januar 98)

dieser auf die Reise begibt, sollte er vorher die Räume seines Häuschens durchsuchen. Hier befinden sich nützliche Dinge und Informationen.

Bewegen der Spielfiguren

Die Bewegung der Figuren erfolgt über Maus oder Tastatur. Bei der Maus verwandelt sich der Cursor in einen Richtungspfeil. Wird die linke Maustaste gedrückt, bewegt sich die Spielfigur in die vom Pfeil angegebene Richtung. Alternativ lassen sich die Figuren mit Hilfe der Richtungstasten auf der Tastatur steuern.

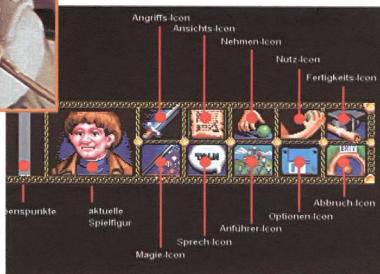
Das Interface

Die Bedienung des Spiels läuft über ein Interface, in dem alle Funktionen per Icons zu finden sind. Das Interface wird entweder durch einen Klick mit der rechten Maustaste oder durch die Leertaste geöffnet beziehungsweise geschlossen. Optionen lassen sich durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das entsprechende Icon abrufen. Mit der Tastatur können die einzelnen Funktionen auch direkt gestartet werden.

Spielstart

Nach dem Start des Spiels befindet sich Frodo vor dem Eingang von „Bag end“. Neben ihm stehen Sam Gamgee und Pipin Took, die angeworben werden müssen, bevor sie Frodo folgen. Bevor sich

Attack	Angriff
Tiew	Ansicht
Get Item	Gegenstand nehmen
Use Item	Gegenstand nutzen
Skill Use	Fertigkeit einsetzen
Magic Use	Magie einsetzen
Talk	Sprechen
Leader Choice	Anführer-Wahl
Options Menu	Optionenmenü
Exit Icon Menu	Icon-Menü abbrechen



Einige Icons enthalten weitere Optionen. Entweder wird der gewünschte Menüpunkt angeklickt oder die entsprechende Zahl auf der Tastatur. Bei einigen Handlungen muß ein Wort oder ein Begriff eingegeben werden. Tippen Sie in diesen Fällen das Wort über die Tastatur ein, und drücken Sie [Enter].

Die Icons



Angriff (Attack):

Greift einen Gegner in Reichweite an, wenn das Icon in einer Kampfsituation gewählt wird.



Ansicht der Figur (View):

Zeigt die statistischen Werte der Figur, deren Abbildung momentan auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Silver: Silberstücke der gesamten Gruppe

Dex: Gewandtheit

End: Widerstandsfähigkeit

Life: Lebenspunkte

Str: Stärke

Luck: Glück

Will: Willenskraft

Nähere Angaben zu den Eigenschaften einer Spielfigur stehen unter „Eigenschaften und Fertigkeiten einer Figur“.



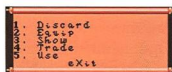
Gegenstand nehmen (Get Item):

Erlaubt einem, gefundene Gegenstände und Schätze aufzuheben, oder bei einem Händler Waren zu kaufen. Sie können hiermit aber auch Fertigkeiten von Personen erlernen, die solche lehren.



Gegenstand nutzen (Use Item):

Ermöglicht der auf dem Bildschirm gezeigten Figur, Gegenstände zu benutzen, zu verkaufen oder abzugeben. Über dieses Icon rufen Sie auch das Inventar der Figuren ab.



Discard: Gegenstand wegwerfen

Equip: Gegenstand anlegen

Show: Gegenstand zeigen

Trade: Mit Gegenstand handeln

Use: Gegenstand benutzen



Fertigkeit einsetzen (Skill Use):

Erlaubt der gezeigten Figur, jegliche Fertigkeiten anzuwenden. Jede Figur verfügt über spezielle Fähigkeiten, die im Abschnitt „Eigenschaften und Fertigkeiten einer Figur“ näher erläutert werden.



Magie einsetzen (Magic Use):

Ermöglicht der gezeigten Figur, Zaubersprüche oder Worte der Macht anzuwenden. Die Magie spielt in „The Lord of the Rings“ eine große Rolle. Näheres dazu im Abschnitt „Eigenschaften und Fertigkeiten einer Figur“.



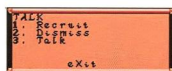
Sprechen (Talk):

Ansprechen einer anderen Person im Spiel.

Recruit: Figur anwerben

Dismiss: Figur entlassen

Talk: Mit Figur sprechen, hier können Sie mit „Question“ auch Fragen stellen.



Tip: Neuigkeiten erfahren Sie unter „News“.



Anführer-Wahl (Leader Choice):

Wählen Sie einen neuen Anführer für die Gruppe. Dies sollte das Gruppenmitglied mit den meisten Fertigkeiten und Zauberkraften sein.



Optionenmenü (Options Menu):

Hier stehen die grundlegenden Funktionen des Spiels zur Verfügung.



Load Game: alten Spielstand laden

Save Game: aktuelles Spiel sichern

Quit Game: Spiel beenden

Pause Game: Spiel anhalten

Torn Music off: Musik ein/aus

Turn Sounds off: Soundeffekte ein/aus

Show Automap: Automap zeigen

Exit: Interface schließen



Abbrechen (Exit):

Verlassen des Icon-Menüs. Alternativ auch per Klick mit der rechten Maustaste.

Kämpfe austragen

Sobald sich ein Gegner nähert, haben die Figuren zwei Möglichkeiten: angreifen oder weglaufen. Um anzugreifen, führen Sie die Spielfigur dicht an den Feind heran und klicken auf das Angriffs-Icon.



Besitzt eine der Spielfiguren eine Fernwaffe wie einen Bogen, kann der Angriff auch sofort erfolgen, sobald der Gegner sichtbar wird. Im Falle der Unterlegenheit bewegen Sie die Spielfigur aus dem Bildschirm heraus, um zu flüchten. Allerdings sterben nach einer Flucht alle Figuren, die bewußtlos auf dem Schlachtfeld zurückgelassen wurden. Völlig aussichtslos hingegen ist die Flucht vor Ringgeistern, sie werden in den meisten Fällen die Verfolgung aufnehmen.



Konfrontationen mit den Ringgeistern sind meist aussichtslos

Figuren mit hoher Gewandtheit bewegen sich im Kampf immer zuerst. Jede Figur erleidet im Kampf Verluste an Lebenspunkten. Sinkt deren Gesamtzahl auf einen bis fünf Punkte, dann verliert die Figur das Bewußtsein. Weiterer Punktverlust bedeutet den Tod. Sobald der Kampf vorbei ist, gewinnt eine bewußtlose Figur das Bewußtsein zurück und hat wieder sechs Lebenspunkte.

Wird im Kampf ein Gegner verwundet, dann erscheint neben seinem Namen auf dem Icon-Menü eine Markierung. Ist er nur leicht verwundet, steht daneben ein Sternchen; ist die Verletzung schwer, erscheint ein Ausrufezeichen.



Der Tod kommt schneller, als man denkt

Figuren, die besondere Fertigkeiten im Umgang mit Waffen besitzen, können spezielle Kampfmanöver ausführen, sofern sie die Waffe bei sich tragen. Es handelt sich dabei um folgende Manöver:





Die wertvolle Bekanntschaft mit Hawkeye macht man im Grünbergland.

Abblocken (Schwelter und Stäbe)

Mit diesem Manöver kann ein Schwertkämpfer defensiv kämpfen. Damit fällt es ihm zwar schwer, seinen Gegner zu treffen, dafür wird jedoch jeder, der ihn angreift, hart gestraft.

Schwingen (Äxte)

Mit diesem Manöver fällt dem Axtkämpfer zwar das Treffen schwer, und es bringt seinen Gegnern Vorteile, gleichzeitig wird jedoch der Schaden, den seine Axt beim Angriff anrichtet, deutlich erhöht.

Zielen (Bögen)

Dieses Manöver erhöht die Trefferchance des Bogenschützen und den mit seinem Schuß angerichteten Schaden, macht es jedoch Gegnern wesentlich leichter, ihn im Kampf zu treffen.

Ausweichen (Ausweichen-Fertigkeit)

Durch dieses Manöver ist die entsprechende Person zwar wesentlich schwerer zu treffen, gleichzeitig ist es für sie jedoch unmöglich, den Gegner zu treffen.

Gewandtheit

Fähigkeit einer Figur, sich schnell zu bewegen.

Widerstandsfähigkeit

Maß für die Zahl der Verletzungen, die eine Figur überstehen kann.

Lebenspunkte

Gegenwärtigen Verletzungen einer Spielfigur. Fällt die Punktzahl unter 6, dann ist diese Person bewußtlos und in Lebensgefahr. Sinkt die Punktzahl auf 0, ist die Figur gestorben.



Im Grünbergland lauern zahlreiche Gefahren...



Stärke

Fähigkeit einer Figur, schwere Gegenstände anzuheben. Dieser Wert erhöht auch den Schaden, den die Figur mit einer Waffe verursacht, oder die Wahrscheinlichkeit, den Gegner zu treffen.

Glück

Diese Eigenschaft ist unsichtbar, sorgt aber dafür, daß man mehr erreichen kann. Figuren mit hohem Glückswert sind im Kampf schwerer zu treffen. Hobbits gehören zu den Figuren mit viel Glück.

Willenskraft

Repräsentiert innere Stärke und Entschlossenheit. Sie steht auch für die Fähigkeit, Gegenständen böser Mächte zu widerstehen, beispielsweise dem Ring. Hobbits besitzen eine äußerst starke Willenskraft.

Neben den Eigenschaften zählt vor allem, was die Figuren damit anfangen können. Diese Fertigkeiten werden in drei Kategorien unterteilt:

1. Aktive Fertigkeiten

2. Kampffertigkeiten

3. Wissen

Eigenschaften und Fertigkeiten einer Figur

Jede Figur hat sechs charakteristische Eigenschaften, die ihre persönlichen Fähigkeiten ausmachen. Diese werden durch das Sammeln von Erfahrung verstärkt, beispielsweise nach einer abgeschlossenen Suche oder durch die Berührung von Gegenständen, die bestimmte Eigenschaften erhöhen.



...die Frodo in Versuchung führen

Aktive Fertigkeiten

Fertigkeiten können durch Schlüsselsituationen erworben werden. Im Gegensatz zu den Eigenschaften besteht aber weiterhin die Möglichkeit, sie bei bestimmten Personen zu erwerben.

Boot

Fertigkeit, mit allen Arten von Booten umzugehen.

Bravour

Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann eine Figur die Meinung vieler Personen ändern.

Charisma

Diese Fertigkeit ähnelt Bravour, hat aber eher Einfluß auf Einzelpersonen.

Klettern

Wer diese Fertigkeit besitzt, kann alle Hänge außer Steilhängen erklettern und diejenigen führen, die mit ihm durch solches Gelände reisen.



Es gibt Fallen, bei denen nur das Klettern weiterhilft

Fallen finden

Figuren mit dieser Fertigkeit können vor Fallen warnen.

Vorrichtungen

Diese Fertigkeit ermöglicht einer Figur, komplizierte Geräte zu verstehen und zu benutzen. Außerdem kann man mit Hilfe dieser Fertigkeit Fallen entschärfen.

Verstecken

Solche Figuren besitzen die kostbare Fertigkeit, sich im verborgenen zu halten.

Springen

Wer die Fertigkeit des Springens besitzt, kann tiefe Schluchten überwinden und seinen Gefährten ebenfalls hinüberführen.

Wahrnehmung

Mit Hilfe dieser Fertigkeit finden die Figuren verborgene Objekte.

Schlösser knacken

Wer diese Fertigkeit besitzt, kann alle - außer die kompliziertesten - Schlösser knacken, es sei denn, sei sind durch Magie gesichert.

Lesen

Eine Figur mit dieser Fertigkeit kann Inschriften und Schriftstücke in vielen Sprachen lesen.

Schleichen

Eine Figur mit dieser Fertigkeit kann ihren Gefährten beibringen, sich in gefährlichen Gegenden leise und vorsichtig zu bewegen.

Kampffertigkeiten

Zwar können alle Figuren Waffen benutzen (sofern sie genug Stärke besitzen, sie sicher einzusetzen), wer jedoch die



Fertigkeit zum Führen einer bestimmten Waffe benutzt, hat im Kampf größere Chancen, damit zu treffen.

Äxte

Wer diese Fertigkeit besitzt, kann einen Gegner eher treffen, wenn er mit der Äxt kämpft. Viele Zwerge sind dazu fähig.

Bögen

Mit dieser Fähigkeit vergrößert sich die Chance, einen Gegner zu treffen, wenn man mit einem Bogen bewaffnet ist. Die Waldelben sind für diese Fertigkeit berühmt.

Raufen

Diese Fertigkeit steht für den unbewaffneten Kampf. Wer sie besitzt, hat eine gute Chance, auch ohne Waffen mit seinen Gegnern fertigzuwerden.

Ausweichen

Figuren mit dieser Fertigkeit haben im Kampf einen Vorteil bei der Verteidigung.

Schwerter

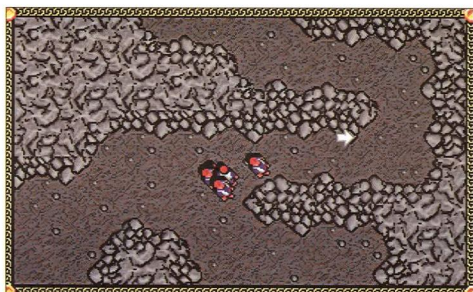
Wer diese Fertigkeit besitzt, hat eine größere Chance, seinen Gegner zu treffen, wenn er mit einem Schwert bewaffnet ist. Die meisten großen Krieger Mittelalters haben sie.

Wissen

Es gibt Fertigkeiten, die nicht aktiv eingesetzt werden, die jedoch wertvolle Informationen bieten, wenn der Spieler sie besitzt. Sie bestehen aus dem Wissen über Dinge wie Hobbits, Elben, Zwerge, Orks, Waldläufer, Numenorer, Zauberer, Kräuter und den Dunklen Herrscher.

Die Magie

Magie wird in weiße und schwarze Magie unterteilt. Weiße Magie wird von den fünf Zauberern des Weißen Rates und einigen Elben eingesetzt. Neben der Magie gibt es noch magische Gegenstände, die von einigen Spielfiguren benutzt werden. Weiße Magie fordert einen Preis in Form von Lebenspunkten von demjenigen, der den Zauberspruch einsetzt. Jeder Zauberspruch entzieht der Figur 1w4 Lebenspunkte. Erreicht die Lebenspunktzahl einer Figur die Grenze, an der das Einsetzen von Magie zur Bewußtlosigkeit führen würde, dann zeigt der Zauber-



Magie kann so manche Höhle erleuchten



Auch die Elfen steuern ein Wort der Macht bei

spruch keine Wirkung. Schwarze Magie wird von den Ringgeistern, ihren Gehilfen, einigen Menschen und den Orks eingesetzt.

Winterkälte

Dieser Angriffsauber erzeugt ein Kältefeld um ein einzelnes Objekt herum, so bitterkalt wie die Schneestürme im Rohoripaß.

Feuerfinger

Dieser Angriffsauber erzeugt eine weißglühende Stichflamme.

Schmetterranken

Dieser Angriffsauber läßt aus Stein oder Erde Kletterpflanzen wachsen, die den Gegner zerquetschen.

Gegenmagie

Die Gegenmagie wird dazu verwendet, die Verzauberung von Personen oder Objekten aufzuheben. Dieser Spruch ist nicht immer erfolgreich.

Aufschließen

Dieser Spruch ist zuverlässiger als die Fertigkeit „Schlösser knacken“. Es gibt jedoch einige Schlösser, bei denen er versagt.

Erleuchten

Dieser Zauber bringt Licht ins Dunkel.

Tiersprache

Mit Hilfe dieses Zauberspruches kann man lange und lohnende Gespräche mit Tieren führen.

Heilende Hand

Dieser Zauberspruch heilt einen Teil der Verletzungen, die der Gemeinschaft zugefügt wurden.

Worte der Macht

Worte der Macht sind eine Form der Magie, die von jedem benutzt werden kann, der sich damit auskennt. Diese Worte werden ausgesprochen, um die großen Mächte von Mittelerde anzurufen. Sie beginnen immer mit einem Ausrufungszeichen:

!ELBERETH

!LUTHIEN

!ANGMAR

!OROME

!DURIN

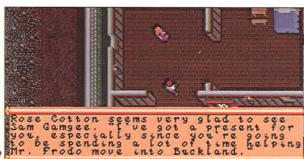
!MELIAN

!HELPHelp

Im Gegensatz zu den Zaubersprüchen verschwindet ein Wort der Macht aus dem Inventar, sobald es einmal erfolgreich verwendet wurde.

Gegenstände

Von Zeit zu Zeit werden neue Gegenstände gefunden oder können von anderen Figuren erworben werden.



Gelegentlich gibt es einen Gegenstand als Belohnung für vorbildliches Verhalten

Waffen und Rüstungen

Waffen können fast nur gefunden werden. Der einzige Ort, sie zu erwerben, ist die Schmiede in Bree.

Dolch

Eine kurze Klinge, etwa in der Größe eines langen Messers, aber stabiler. Die bevorzugte Waffe der Hobbits im Nahkampf.

Schwert

Eine lange Klinge, die von Elben und Menschen benutzt wird.

Stab

Ein langer, dicker Holzstock mit magischen Eigenschaften, der von Zauberern eingesetzt wird.

Axt

Die Lieblingswaffe der Zwerge.



Keule

Ein dickes Stück Holz, das Raufbolde und Trolle benutzen.

Bogen

Mit Bogen, den Lieblingswaffen der Waldelben, werden Pfeile über lange Entfernungen abgeschossen.



Waffe	Schaden	Treffen	Mindeststärke der Figur
Dolch	1w6	GUT	0
Schwert	1w8	GUT	16
Stab	1w6	GUT	7
Axt	1w10	NORMAL	20
Keule	1w6	NORMAL	8
Bogen	1w8	NORMAL	7
Fackel	1w6	NORMAL	0

Fackel

Die Fackel gibt auch eine nützliche Waffe ab, wenn man nichts anderes zur Hand hat.

Magische Waffen wie Anduril, Stich und andere, die in diesem Spiel vorkommen, haben höhere Schadens- und Treffwerte als gewöhnliche Waffen.

Es gibt vier Arten von Rüstungen, die den Mitgliedern der Gemeinschaft zur Verfügung stehen. Eine Rüstung vermindert den Schaden, den der Treffer eines Gegners anrichten kann, schränkt aber auch die Beweglichkeit einer Figur ein, wodurch sie leichter zu treffen ist. Schilde hingegen erhöhen die Verteidigungsfähigkeit einer Spielfigur.



Von Zeit zu Zeit trifft man auf Orte, in denen eingekauft werden darf

Stoff

Diese Art von Rüstung besteht einfach aus sehr festem Stoff, der bis zu einem gewissen Grad einen Schlag abhalten kann.

Leder

Sie besteht aus festem Leder und wird wie eine Weste getragen, um den Schaden durch Schläge zu begrenzen.

Ketten

Hier handelt es sich um ein Kettenhemd, bestehend aus einem feinen Kettengewebe mit Stoffunterlage. Es bietet zwar einen hervorragenden Schutz, behindert aber gleichzeitig die Bewegungen im Kampf.

Mithril

Dies ist die allerfeinste Zwergenrüstung, ebenso leicht wie stabil. Sie besteht aus Mithril, einem Metall, das es nur in den Zwergenminen von Moria gibt.

Rüstung	Schadenverringderung	Wirkung auf Verteidigung
Stoff	1	keine
Leder	2	leichte Behinderung
Ketten	3	Behinderung
Mithril	5	keine

Magische Gegenstände

In Mittelerde gibt es viele magische Gegenstände, deren genaue Kräfte und Fundorte ungeklärt sind. Es folgt die Beschreibung einiger Gegenstände, deren Existenz gewiss ist und deren magische Kräfte bekannt sind.

Der eine Ring

Der Ring macht seinen Träger unsichtbar und verlängert sein Leben, allerdings verwandelt sich der Träger nach und nach in einen Geist, der Sauron dienen muß. Weiterhin schwächt der Ring den Willen des Trägers, und wenn dieser auf Null gesunken ist, stirbt er. Daher sinkt der Wert der Willenskraft des Ringträgers kontinuierlich, je länger er den Ring am Finger hat

Zauberstab

In Augenblicken höchster Gefahr kann der Zauberer die ganze Macht seines Stabes anrufen, wodurch dieser normalerweise zerstört wird.

Glamdring

Dies ist Gandalfs magisches Schwert.

Narsil/Anduril

Narsil zerbrach in tausend Stücke, als Isildur den Ring von Saurons Finger schlug. Eine Aufgabe im Spiel ist es, diese Teile zu finden und sie in Bruchtal zu Aragons Schwert Anduril schmieden zu lassen.

Stich

Diesen mächtigen Dolch hat Bilbo auf seiner Fahrt mit den Zwergen benutzt und später nach Bruchtal mitgenommen.

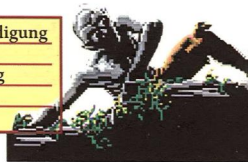
Unbedeutende Ringe

Es existieren noch zahlreiche unbedeutende Ringe, die möglicherweise bei der Zerstörung des einen Rings behilflich sein können.

Andere Gegenstände

Nahrung

Im Spiel liegt die wichtigste Funktion der Nahrung darin, verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. Die Wirkung wird jedoch nur einmal am Tag erreicht.



Nahrung	Erneuerte Lebenspunkte pro Tag
Rationen	2
Rote Bohnen	2
Pilze	3
Warmes Essen	3
Zwergwurz	4
Lembas	6

Miruvor

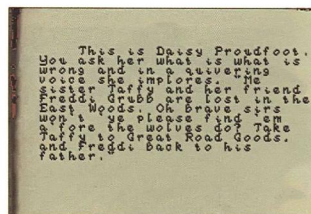
Dieses Elixier schützt vor den kalten Stürmen in Bergpässen und reduziert die Wirkung der Kälte auf die Mitglieder der Gemeinschaft. Nur Elrond kann es ihnen geben.

Athelas

Dieses Kraut besitzt starke heilende Kräfte, die es in den Händen eines Heilers oder einer Person mit Wissen über Kräuter entfaltet.

Wichtige Orte und Persönlichkeiten im und um das Auenland

Das Auenland ist in zwei Bereiche eingeteilt. Westlich des Brandyweinflusses liegen Hobbiten und Wasserau, die beiden größten Hobbit-Siedlungsgebiete in Mittelerde. Östlich des Brandyweins liegt Bockland, die Heimat der Brandybocks.



Es warten viele Aufgaben auf die Abenteurer

Wichtige Persönlichkeiten

Frodo Beutlin

Frodo ist der Neffe von Bilbo Beutlin. Er erbte Beutelsend nach dem geheimnisvollen und skandalösen Verschwinden seines Onkels während der Feier zu dessen 111. Geburtstag. Frodo wurde bald zu einem angesehenen Bürger, trotz seiner Bekanntschaft mit Zwergen, Elben und dem Zauberer Gandalf, die bei den meisten Hobbits einen zweifelhaften Ruf genießen. Frodo ist ein sanfter, friedliebender Hobbit und ein guter Nachbar.



Samweis Gamdschie

Samweis (oder auch Sam) ist Frodos bester Freund. Samweis arbeitet in den Gärten des Beutelhaldenweges und ist nicht nur ein ausgezeichnete Gärtner, sondern auch einer der robustesten Hobbits. Sein einziger Charakterfehler besteht darin, daß er zu gerne Frodos Geschichten über Elben, Zwerge und Zauberer hört.



Peregrin Tuk

Peregrin (auch Pippin genannt) ist ein lustiger Vogel und ein guter Freund, wenn auch etwas unreif und unzuverlässig.



Meriadoc Brandybuck

Meriadoc (fast nur Merry genannt) ist seit seiner Kindheit mit Frodo, seinem Vetter, befreundet. Merry und sein Freund Pippin sind fast unzertrennlich; im Gegensatz zu Pippin ist Merry jedoch ein kluger und verantwortungsvoller junger Hobbit.

Ohm Gamdschie

Der alte Ohm ist inzwischen etwas schwerhörig, aber immer noch sehr lebhaft und stets bereit, seine ehemaligen Arbeitgeber Bilbo und Frodo bei den heftigen Diskussionen in Hobblings Gaststuben vehement zu verteidigen.

Lobelia Sackheim-Beutlin

Lobelia ist eine äußerst ehrgeizige und hochnäsige Hobbit-Frau aus dem Süden des Auenlandes und eine wahre Strafe für Bilbo und seinen Neffen Frodo. Lobelia ist nicht gut auf Frodo zu sprechen, seitdem Bilbo von seinem Abenteuer mit den Zwergen zurückkehrte, als sie und ihr mittlerweile verstorbener Ehemann Otho gerade dabei waren, Beutelsend bei einer Auktion zu erstehen. Zu Beginn dieses Spiels hat Frodo endlich Beutelsend an Lobelia verkauft, eine Nachricht, die die meisten Hobbits im Auenland schockiert hat. Lobelia ist zänkisch, legt übertriebenen Wert auf Status und Etikette und hat absolut keinen Sinn für Humor.



Lotho Sackheim-Beutlin

Lotho, der häufig Lotho Pickel genannt wird, ist ein unangenehmer junger Hobbit, der von seiner Mutter Lobelia hoffnungslos verwöhnt wurde. Lotho glaubt, daß es im Auenland Veränderungen geben sollte, große Veränderungen, und er will der Boß sein, wenn diese Veränderungen eintreten.

Ted Sandigmann

Ein unangenehmer junger Hobbit, der vor allem Sam Gamdschie nicht leiden kann. Ted leitet die Mühle in Hobblings. Er liebt große, laute, rauchende Apparate, die kein vernünftiger Hobbit in seiner Nähe haben möchte.

Rosie Hüttinger

Dieses freundliche und gutherzige Hobbit-Mädchen ist die Tochter des armen, aber angesehenen Bauern Hüttinger und eine spezielle Freundin von Sam Gamdschie.

Will Weissfuss

Der freundliche alte Hobbit ist der Bürgermeister von Hobblings. Er versucht mit jedermann gut auszukommen.



Bauer Maggot

Dieser hartgesottene alte Bauer kann Ein-dringlinge überhaupt nicht leiden.

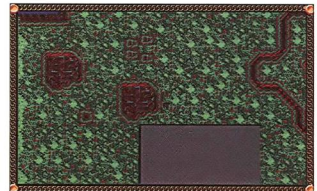


Saradoc Brandybuck

Der augenblickliche Herr von Bockland. Saradoc besitzt auch den einzigen Schlüssel zum Heckentor von Bockland.

Wichtige Orte im Auenland

Dieser kleine Führer gibt ein kurze Übersicht über die wichtigsten Orte im Auenland. Die Zahlen vor den Orten zeigen die entsprechende Lage auf der Karte.



Das Automapping ist eine große Hilfe bei der Erkundung des Geländes

1. Beutelsend

Heim der berühmten Familie Beutlin. In seinen Gängen sollen Schätze verborgen sein, die Bilbo Beutlin auf seiner Reise mit den Zwergen erworben hat.

2. Ohm Gamdschies Höhle

Hier sitzt Ohm oft vor dem Eingang seiner Behausung, winkt einem freundlich zu und ruft einen Gruß herüber.

3. Ostwald-Ruinen

Der Ostwald ist ein dunkler, gefährlicher Ort, von dem sich jeder vernünftige Hobbit fernhält. Wer weiß, welche Gefahren im Ostwald lauern...

Die Mühle

Hier mahlen die Hobbits ihr Korn zum Brotbacken. Die Mühle gehört zu den wichtigsten Gebäuden in Hobblings.

Gasthaus Hobblings

Das Gasthaus Hobblings ist einer der beliebtesten Treffpunkte, um sich die Kehle anzufeuchten und die neuesten Klatschgeschichten auszutauschen.

6. Schenke zum grünen Drachen

Ein weiterer Lieblingsplatz der Auenland-Bewohner. Hier gibt es den neuesten Tratsch.



7. Warenhaus zur großen Straße

Ein Laden, in dem es Waren von höchster Qualität zu kaufen gibt. Wer immer sich auf eine Reise begibt, sollte zuerst in diesem Geschäft einkehren.

8. Der Waldhof

Dieser Hof wird von Bauer Grubb bewirtschaftet, einem äußerst angesehenen und vernünftigen Hobbit. Sein Sohn Freddi aber gerät leicht in Schwierigkeiten.

9. Mathom Laden

Geschenkboutique mit zahlreichen Kleinoden. Im Auenland ist es Brauch, daß derjenige, der Geburtstag hat, anderen Geschenke macht.

10. Das Grünbergland

Dies ist eine hübsche Landschaft mit sanften Hügeln und Bäumen. Es gibt dort auch seltsame Ruinen, und manchmal werden Elben gesichtet.

11. Bockland-Brücke

Der Brandyweinfluß ist ziemlich breit und kann nur auf zwei Arten überquert werden. Die beliebtere von beiden ist die Bockland-Brücke.

12. Bauer Maggot

Bauer Maggot hat sich darauf spezialisiert, die besten Pilze in Mittelerde anzubauen. Sein Hof wird oft von Hobbit-Kindern geplündert, aber sie müssen sich vor seinen Wachhunden in acht nehmen.

13. Blockland-Fähre

Die zweite Art, den Brandywein zu überqueren. Die Blockland-Fähre ist aber eher etwas für Hobbits, die abenteuerlustig genug sind, um eine Bootsfahrt zu riskieren.

14. Hüttinger Hof

Das Haus von Bauer Hüttinger und seiner Tochter Rosie.

15. Brandyschloß

Das größte Privathaus in Bockland, Sitz der bedeutenden Familie Brandybuck. Für den Geschmack der meisten Leute steht das Brandyschloß zu dicht am Alten Wald.

16. Bockenbuck-Schenke

Dies ist das beliebteste Gasthaus in Bockland. Hier trifft man oft auf merkwürdige Gäste von außerhalb, die durch das Auenland reisen.

17. Heckentor

Dies ist der Privateingang der Brandybucks in den Alten Wald.

Orte außerhalb des Auenlandes

Der Alte Wald

Dieser dunkle und düstere Wald wird von allen Hobbits des Auenlandes gefürchtet. Nur die mutigsten Brandybucks haben sich bisher hineingewagt. Ein unheilvoller Ort, über den sich die Hobbits gruselige Geschichten über Zauberer, Kobolde und Wölfe erzählen. Die Brandybucks sollen aber einiges über diesen Wald wissen.

Hügelgräberhöhen

Dort gibt es die Grabstätten der alten Könige, die von Grabunholden bewohnt werden. Bisher hat kein Hobbit ein Zusammentreffen mit diesen Wesen überlebt. In den Gräbern sollen große Schätze verborgen sein.

Bree

Bree besteht eigentlich aus vier einzelnen Dörfern: Archet liegt im Norden und Stadel im Süden, während Bree und Combe hinter den Mauern des Breewalls zusammengewachsen sind. In Bree leben sowohl Hobbits als auch Menschen friedlich zusammen. Hier halten sich auch umherziehende Männer auf, die als Waldläufer bekannt sind. Die Einwohner Brees mögen sie nicht und sind ihnen gegenüber sehr mißtrauisch. In den letzten Jahren ist die Zahl der Überfälle in und um Bree stark angestiegen. Bree ist ein ausgezeichnete Platz, um sich mit Vorräten einzudecken. Die Einwohner sind zwar mißtrauisch, aber sehr hilfsbereit, wenn

man erst einmal ihr Vertrauen gewonnen hat. Gandalf soll hier Freunde haben.

Verlassenes Gasthaus

Dieses Gasthaus ist das letzte vor Bruchtal. Es ist für seine bequemen Zimmer bekannt.

Wetterspitze (auch Amon Sul)

Auf diesem Hügel befinden sich die Ruinen uralter Gebäude, einst von den Menschenkönigen erbaut. Sie sind ein idealer Platz, um Reisende auf der am Fuß des Berges liegenden Straße anzugreifen.

Die letzte Brücke

Dies ist die einzige Stelle, an der der Fluß Lautwasser überquert werden kann. Sie ist außerdem (inoffiziell) der Eingang zu den Trollhöhlen.

Die Trollhöhlen

Ein Land der Berge, Felswände und geheimnisvollen Höhlen. Hier leben die Steintrolle, die zu den gefährlichsten Wesen in ganz Mittelerde gehören.

Die Bruinenfurt

Nur hier kann der Bruinen, ein schnellfließender, gefährlicher Fluß, überquert werden.

Bruchtal

Die Heimat Elronds und der Elben. Ziel des Spieß ist es, Bruchtal zu erreichen.

Rothornpaß

Ein Gebirgspass, der für sein unwirtliches Klima und die häufigen Schneestürme bekannt ist. Er liegt im südlichsten Teil des Nebelgebirges.

Moria

Uralte, von den Zwergen gebaute Minen, die sich tief im Herzen des Nebelgebirges befinden.

Lorien

Einer der Hauptwohnorte der Elben, etwas östlich des Rothornpasses und der Minen von Moria gelegen.

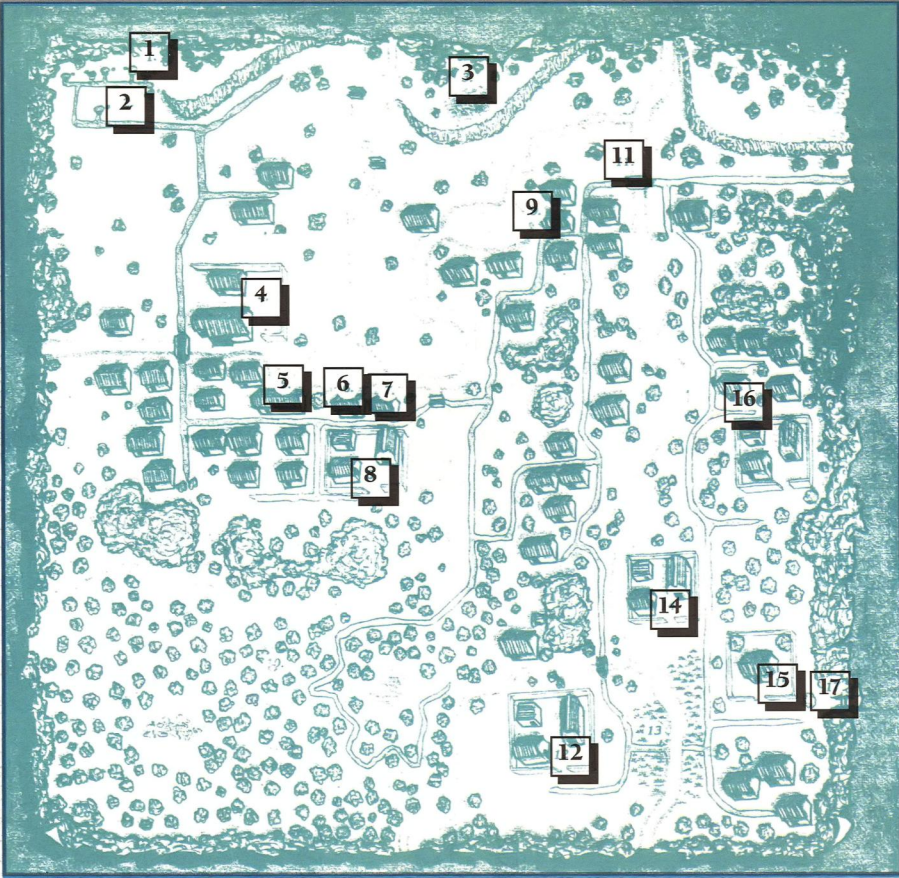
Mordor

Das Schwarze Land. Wohnort des Dunklen Herrschers Sauron.



Es gilt viele Aufgaben zu lösen, bevor die Gemeinschaft des Rings das Auenland verlassen kann.





KARTE DES AUENLANDES

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Beutelsend | 10 Grünbergländ |
| 2 Ohms Höhle | 11 Bockland-Brücke |
| 4 Die Mühle | 12 Bauer Maggot |
| 5 Gasthaus Hobbingen | 13 Bockland-Brücke |
| 6 Schenke zum Grünen Drachen | 14 Hüttinger Hof |
| 7 Warenhaus zur Großen
Straße | 15 Brandyschloß |
| 8 Waldhof | 16 Bogenburg-Schenke |
| 9 Mathom-Laden | 17 Heckentor (in den Alten
Wald) |

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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



Rückseite



BG COLLECTION 14 · The Lord of the Ring ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** einlegen oder die Datei „LESMICH.TXT“ lesen.

Systemanforderungen

Um „The Lord Of The Rings“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % kompatibel
- MS DOS 5.x oder höher
- Prozessor: mind. 386SX oder 100 % kompatibel
- mind. 2 MB RAM, 4 MB empfohlen
- mind. 560 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 4 MB freiem Speicherplatz
- mind. Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- Soundblaster, Soundblaster Pro, Pro Audium Spectrum, Adlib Gold oder 100% kompatible Soundkarten

Installation und Programmstart

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.



**Bestseller
games
Collection**

Installation

Programmstart

Zun. Starten des Spiels wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben, und geben Sie

LORD

ein.

CD-Inhalt

Vollversion: „The Lord of the Rings“

Shareware: Paint Shop Pro für Windows 95 und Windows 3.x
Digitalisiertes Handbuch zu „The Lord of the Rings“

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 14“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

The Lord of the Rings – Enhanced

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

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma Interplay, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und Interplay ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Interplay zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 14, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

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

Abgesandt am:

□□.□□.19□□

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes **The Lord of the Rings – Enhanced** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Collection 14“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

**Bestseller Games
Collection 14**

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Bestseller Games Collection 14
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

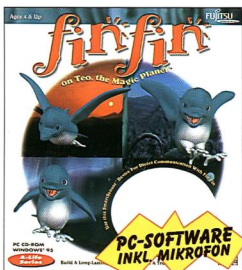
Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da? Dangmashinchi

**Der
Renner
aus
Asien!**



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach achtjähriger FOCUS – entwickelt mit einer Investition von rund 70 Millionen US\$ – präsentiert Ihnen FUJITSU Interaktive ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebens-echtheit. „Fin Fin“ ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen, reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist erstaunlich lernfähig. Auf Pfiff kommt Fin Fin angefliegen und zeigt auf Zuruf sogar akro-

batische Kunststücken. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO zaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten Smart Sensor™ erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der SmartSensor™ wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne SmartSensor™ Best.-Nr. PK-360, nur

**98⁸⁰
DM**

Inklusive SmartSensor™

Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich“ und wird auch Sie in Verückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, runden Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit** fordert.

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen** aus-
gelöst werden können.

Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi“ verschiedenste Bedürfnisse:

Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süßigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit...

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben...

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125

HatchACookie



Ein allerlieb-
stes Hüh-
chen wartet
in der Task-
Leiste von
Windows 95
auf seinen
Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz**. Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzt die Lebensspanne.

► **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).

► **Animierte 3D-Grafik**

► **digitale Soundeffekte**
► **erscheint gegebenenfalls auch selbstständig am Bildschirm.**

Deutsche
Vollversion auf
CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359

**18⁸⁰
DM**



Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180 / 555 82 · Fax: 076 31/360 - 444

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

CompuServe: GO PEARL · BTX: PEARL

+ PEARL Handels GmbH
Tel.: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22

PEARL Österreich
Tel.: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15



Abb. ähnlich

当妈新奇

The LORD OF THE RINGS

Enhanced Multimedia-CD-Version

Ein Meilenstein unter den Fantasy-Rollenspielen, basierend auf dem weltbekannten Standardwerk der Fantasy-Literatur: der Romantrilogie „Der Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien. Erleben Sie dieses Meisterwerk seines Genres jetzt in nochmals verbesserter, technisch ausgefeilter „Enhanced-CD-Version“ – ein absolutes Muß für alle Rollenspiel-Freunde!

Millionen begeisterter Tolkien-Anhänger kennen das Schicksal des jungen Hobbits Frodo, der in den Besitz eines magischen Ringes gelangt. Begleitet von Pippin und Merry begibt er sich auf den Weg nach Bruchthal, um dort Gandalf zu treffen und über das Schicksal des Ringes zu entscheiden. Ein langer, beschwerlicher Weg voller Gefahren und Hindernisse steht ihm bevor – ständig auf der Flucht vor den Orks und dem Oberschurken Sauron, der seine Ringgeister aussandte, um in den Besitz des Ringes zu kommen.



FEATURES

- **Original-Vollversion auf CD-ROM**, lizenziert von Interplay
- Ausführliche, bebilderte **deutsche Spielanleitung** mit Lösungshilfen im Heft
- **Auch ohne Kenntnis der Romanvorlage spielbar**
- **Animierte Zeichentrick- und Realfilmsequenzen** aus dem gleichnamigen Original-Film
- **Viele neue Figuren, Situationen und Handlungsstränge**, die nicht im Roman enthalten sind
- „Mittelerde“ mit **über 9.000 Bildschirmen!**
- **Multimedia-Version** mit Stereo-Soundtrack, verbesserten Grafiken und digitalen Sound-Effekten
- Komfortables **Point-and-Click-Interface**
- **Automapping** mit automatischer Karten-Erneuerung
- **„Skill-System“** für Fertigkeiten wie Klettern, Schleichen, Lesen...