

Adventure

19⁸⁰_{DM}

BC Collection

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Weitere Infos zum
Inhalt der CD-ROM
siehe Heftrückseite!

Dragonsphere in uneingeschränkter Vollversion

Inklusive Tips und Kurzlösung

Gedruckte Anleitung

Exzellente Pressestimmen siehe Rückseite

Original-Vollversion auf CD-ROM

Bestseller G COLLECTION



Ausgabe 19
DM 19,80
Sfr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50

DAEMD

DRAGONSphere

Ein spektakuläres, interaktives Fantasy-Abenteuer voller Spannung und Rätsel



MICRO PROSE

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

Rettet die Drachen!



Bereits die ältesten Geschichten der Menschen berichten von den Drachen. Was genau wissen wir über diese Wesen? Zunächst einmal läßt die Fülle der Darstellungen in den Sagen unterschiedlichster Kulturkreise auf eine ehemals beachtliche Artenvielfalt schließen. Generell handelt es sich um eine Art Zwitter aus Krokodil, Schlange und diversen Dinosauriern, stets von monströsen Ausmaßen und mythischem Alter. Bislang blieb die Suche nach Überresten zwar erfolglos, überraschen würde mich ein entsprechender Fund jedoch nicht, wenn man bedenkt, welch hartes Los der Drachen, zumindest im germanischen Einzugsbereich, gezogen hat.

Eine Eigenart im besonderen besiegelte das Schicksal unserer Drachen: Sie sahen sich als prädestinierte Hüter sagenumwobener Schätze, und sie nahmen ihren Job ernst! Zwangsläufig rückten ihnen da profilsuchtige Helden auf die Schuppen. Die Sagen sind voll von solchen Großwildjägern: Beowulf, der heilige Georg, Siegfried und viele andere verbreiteten Angst und Schrecken unter der mit der Zeit arg gebeutelten Drachenvolkpopulation. Als Legitimation für diese Hetzjagd wurden finstere Geschichten gesponnen. So brachte man etwa das Gerücht in den Umlauf, daß sich die „Monster“ gelegentlich einen kleinen Snack in Form von Jungfrauen königlichen Geblüts gönnten, von anderen hundsgemeinen Verleumdungen dieser Art ganz zu schweigen.

Heutzutage sind die Drachen nahezu ausgestorben. Ein möglicher letzter Zufluchtsort wäre der schottische Loch Ness, in dessen Tiefen etwas Lebendiges zu hausen scheint. Augenzeugen berichten von einem überdimensionalen Reptil, liebevoll Nessie getauft. Wieder andere wollen von einer ganzen Drachenfamilie wissen, die sich in den Tiefen der schottischen Seen verbirgt und

über unterirdische Gänge miteinander kommuniziert. Vielleicht finden hier die letzten Nachkommen einer alten Rasse Zuflucht, geprägt von einem über Jahrtausende währenden Kampf mit neurotischen Drachenjägern. Doch obwohl nichts auf verborgene Schätze schließen läßt und auch die schottischen Jungfrauen zumindest von den Drachen in Ruhe gelassen werden, stellen Fanatiker Nessie mittlerweile mit High-Tech-Equipment nach. Ich meine, es ist an der Zeit, einen Schlußstrich zu ziehen. Lassen wir die armen Viecher doch endlich in Frieden. Ich plädiere für eine „Schutzzone Loch Ness“ bei gleichzeitiger Berücksichtigung der Spezies im Washingtoner Artenschutzabkommen. Noch ist es nicht zu spät! Rettet die Drachen!

C. Borgmeier

Ihr Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 0 76 31/360 - 270
Fax: 0 76 31/360 - 444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 0 42 21/93 45 - 0,
Fax: 0 42 21/1 77 89,
Frank Willms, Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

Koordination:

Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180 - 5 67 11 88

Art Director: Michael H. Sichter

Layout: Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Druck:

Umschlag: Heckel
Inhalt: Leykam, Graz

Auflage:

50.000 Exempl.

Vertrieb:

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

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn
Tel.: 0 76 31/360 - 503
Fax: 0 76 31/360 - 599

Erscheinungsweise:

bis zu 8 Ausgaben pro Jahr
Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo-Preis: 99,95 DM

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)
Abo-Betreuung: Tel.: 0 76 31/360 - 525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 34, 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 gehen 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

Rettet die Drachen!
– editorial s. 3

Installation und
programmstart s. 5

Die Vorgeschichte s. 7

Spielanleitung
Dragonsphere s. 8
spielstart s. 8
einstiegshilfe s. 8
spielsteuerung s. 9

Farzlösung s. 45





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

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens, gefolgt von einem Doppelpunkt (z. B. D:) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Nach dem Start der Installation werden Sie zunächst nach dem Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefragt. Geben Sie hier den entsprechenden Buchstaben an.

Anschließend geben Sie das Zielverzeichnis an, in das Sie „Dragonsphere“ installieren möchten. Tragen Sie hier das gewünschte Verzeichnis ein, oder übernehmen Sie mit [Enter] die Vorgabe „C:\MPS\DRAGON“.

Nach der Bestätigung durch [Enter] werden einige Programmdateien in das angegebene Verzeichnis kopiert. Nach einer erneuten Abfrage des Laufwerksbuchstabens Ihres CD-ROM-Laufwerks gelangen Sie zum „Sound-Setup“.



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART VON „DRAGONSHERE“

Systemanforderungen

Um „Dragonsphere“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- > mind. AT 386 mit 16 MHz
- > mind. 2 MB RAM
- > mind. 575 KB freier Arbeitsspeicher
- > MS-DOS 5.0 oder höher
- > VGA-Grafikkarte
- > Festplatte mit mind. 2 MB freiem Speicherplatz
- > CD-ROM-Laufwerk
- > Adlib, Soundblaster, Roland, Covox oder 100% kompatible Soundkarten
- > Microsoft-kompatible Maus

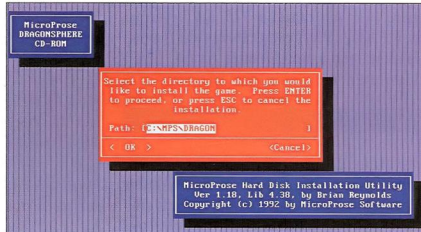
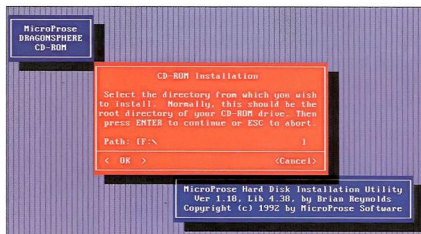
Geben Sie hier an, welche Soundkarte Sie verwenden, und tragen Sie den von Ihrer Soundkarte verwendeten Adressbereich, den Interrupt und den DMA-Kanal ein. Abschließend können Sie noch einige Spieloptionen konfigurieren.

Mausinterface

„Mouse Interface“ erlaubt die Wahl zwischen dem Modus „Standard“ und dem Modus „Easy“. Im Standard-Modus müssen Sie den Mausknopf gedrückt halten, um die im Moment verfügbaren Befehle sehen zu können. Im „Easy“-Modus gleiten Sie einfach mit dem Mauszeiger über den Bildschirm, wodurch sich das Spiel etwas verlangsamt.

Panning

Mit Hilfe von „Panning“ können Sie die Geschwindigkeit bestimmen, mit der bestimmte Bilder der Spielszene über den Bildschirm „gescrollt“ werden. Die Vorgabe (für schnellere Computer) ist hierbei langsam und gleichmäßig. Ist Ihr Computer sehr langsam, so haben Sie die Möglichkeit, die Einstellung „Fast“ (Schnell) zu wählen.



Text Boxes During DMA Speech

Stellen Sie diese Option auf „Visible“, falls Sie eine Soundkarte für die Sprachausgabe benutzen, aber dennoch den Text in einer Box auf dem Bildschirm sehen möchten.

Room Fades

Die Option „Room Fades“ ermöglicht die Wahl des Effektes, der verwendet wird, wenn Callash von einem Zimmer ins andere geht. „Smooth“ steht für einen weichen Übergang, „Fast“ (Schnell) dagegen für einen sehr schnellen,



jedoch zu Lasten der Qualität. Die Einstellung „Medium“ ist ein Kompromiß zwischen den beiden Optionen.

programmstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „Dragonsphere“ installiert haben und geben Sie folgende Zeile ein:

Dragon.bat

konfiguration des pcs

Das Spiel benötigt mindestens 575 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. Der Speicher sollte als Expansionsspeicher (EMS) konfiguriert sein. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers, der mindestens 575 KB betragen muß. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können, oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

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
C:\
CD\

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 Soundkarte)
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
```

Betrifft:



windows 95

Dragonsphere ist ein reines MS-DOS-Spiel, deshalb sollte es unter Windows 95 nur im MS-DOS-Modus gestartet werden. Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon



„Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste F8. Wählen Sie abschließend 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.

zusatz- informationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „Wichtige Infos zum Spiel“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.

Erläuterungen zum Handbuch zur BG Collection 19

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „Dragonsphere“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Datei „HANDBUCH.PDF“ im Handbuch-Verzeichnis direkt in diesem laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Im Verzeichnis „\ADOBE“ finden Sie sowohl eine 16-Bit-Version für Windows 3.x (AR16D301.EXE) als auch eine 32-Bit-Variante für Windows 95 (AR32D301.EXE). Zur Installation wechseln Sie in das Verzeichnis und rufen die entsprechende Datei auf.

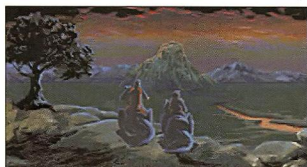
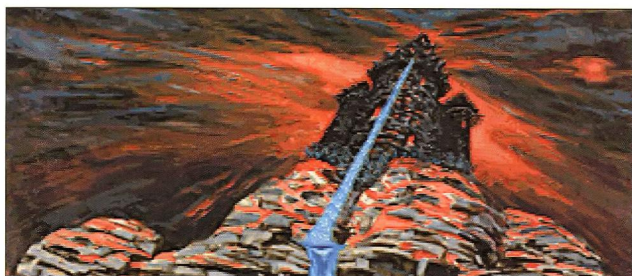
vorgeschichte zu „DRAGONSphere“

Alles beginnt mit dem Erscheinen Sanwes, vor nun schon über 100 Jahren. Wer ist Sanwe? Nun, auf den ersten Blick ist er ein Zauberer wie jeder andere, von eher unscheinbarem Äußerem. Lange Gewänder verhüllen seine Gestalt. Doch aus dem Dunkel der Kapuze ragen rote Augen hervor. Augen, die nichts Gutes verheißen.

Sanwe ist nicht von dieser Welt. Er stammt aus einer anderen Dimension, von der man lediglich weiß, daß es dort seltsame Maschinen und unheimliche magische Kräfte gibt. Jeweils für ein Jahr bleibt dieser mächtige Zauberer unter uns und bringt nichts als Feuer und den Tod. Dann fordert er vom herrschenden Clan einen Tribut. Ist er zufriedengestellt, verschwindet er für zwanzig Jahre. Mit ihm geht auch sein Turm, genannt „Tyke nak Branwe“, „Tränen des Drachens“, nach dem Wasserfall, der aus dem oberen Fenster strömt.

Der herrschende Clan sollte nicht dafür gescholten werden, daß er den Forderungen Sanwes nachgibt. Von großer Macht ist dieser Zauberer, das bewies er vor hundert Jahren in der Schlacht um den Hightower. Claxas, einem meiner Vorfahren, gelang es damals, sein Schwert in das Bein des Gegners zu stoßen. Claxas mußte dafür sterben, die Erhebung wurde zerschmettert.

Als Tribut fordert Sanwe stets verschiedene Nahrungsmittel (Korn, Früchte, Gemüse) bzw. ganze Tiere (Kühe), Baumwolle, Schafwolle sowie gar Gold und andere wertvolle Metalle. Niemand weiß, was genau der Bösewicht mit all diesen Dingen anfangt. Wozu die Metallerze? Schließlich scheint er doch keine Armee zu besitzen, die der Ausrüstung bedürfte. Allein auf Magie basiert seine Kraft. Manche sagen, daß die Steine seines Turms lebendig



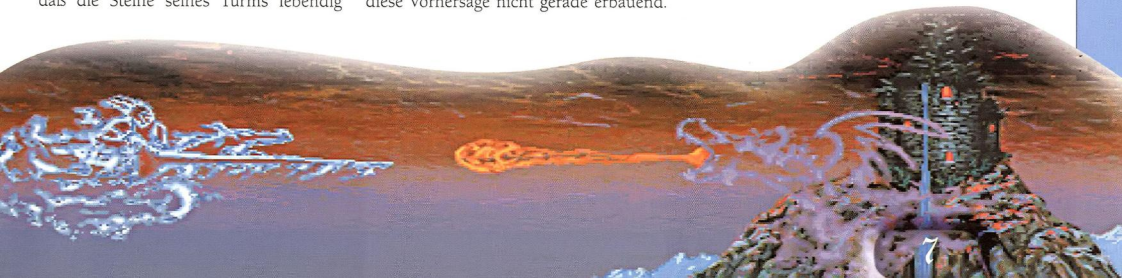
sind und alle Eindringlinge erschlagen. Nach einer anderen Version ist der Turm an sich ein lebendiges Wesen mit Augen und Mund. Seinem Herrscher treu ergeben, solle er zu den Eindringlingen sprechen, bevor er sie tötet. Auch spricht man von Zaubensteinen, magischen Karten und Kristallkugeln. Wer es wage, in ihre Tiefen zu blicken und dabei einen Wunsch ausspricht, dem würden seltsame Kräfte verliehen. Niemand weiß, was es mit diesen Gerüchten auf sich hat, da der Turm seine ungebetenen Gäste nicht wieder freigibt.

All die Jahre gelingt es nicht, Sanwe zu bezwingen. Manche meinen, er sei unbesiegbar. Der königliche Hofmagier Ner-Tom gibt zu, daß seine Kräfte gerade an die seines Widersachers heranreichen. Prophezeiungen, die den Untergang des Schreckensherrschers vorhersagen, erwähnen drei Steine der Kraft, die nur gemeinsam seinen Fall herbeiführen können. Da jedoch niemand weiß, wo sich diese Steine befinden, ist diese Vorhersage nicht gerade erbauend.

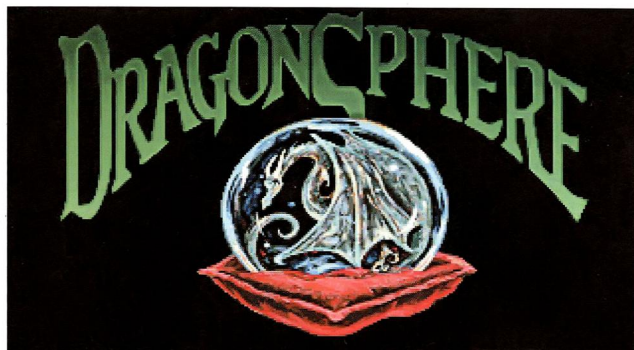
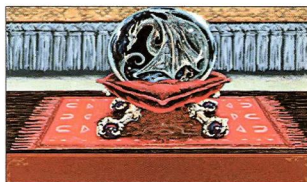
Doch mein Vater läßt sich nicht entmutigen. Gemeinsam mit Ner-Tom reiten wir aus und treten dem Zauberer mit einem mächtigen Spruch entgegen. Es gelingt uns, den Feind in den Hightower zu verbannen.

Seither besteht unser Zauberschild und bewahrt uns vor den Schrecken des Zauberers. Ner-Tom hat einen Drachen erschaffen, gefangen in einer Flüssigkeit inmitten einer Kristallkugel. Der Drache, so sagt er, repräsentiert Sanwe, die Kugel den magischen Schild.

Sollte die Kristallkugel je Risse aufweisen oder der Drache sich zu regen beginnen, so wissen wir, daß der Gefangene versucht, sich zu befreien. Bis heute ist keines von beidem geschehen. Mag Sanwe tatsächlich nur noch ein Schrecken vergangener Zeiten sein? Besteht kein Grund mehr, sich zu fürchten? Wir werden sehen ...



anleitung zu „DRAGONSphere“



In „Dragonsphere“ steuern Sie die Handlungen von Callash, dem neu gekrönten König des Volkes von Gran Callahach. Zu Beginn des Spiels, während der Einführungssequenz, wird der gefürchtete Sanwe – ein mächtiger Zauberer, der in allen Dimensionen zu Hause ist – von den Zaubersprüchen Ihres Hofmagiers Ner-Tom überwältigt. Sie selbst sind dabei, mit gerade mal 13 Jahren. Sanwe ist gefangen, sagt aber voraus, daß er nach 20 Jahren wieder freikommen wird. Und er schwört Rache ...

Nun, zwanzig Jahre später, hat Ihr Vater kurz vor seinem Tod die Geschicke des Landes in Ihre Hände gelegt. Und der Zauberer beginnt, sich von seinen Fesseln zu lösen. Woher Sie das wissen? Nun, wie aus der Vorgeschichte hervorgeht, hat Ner-Tom einen Zauber geschaffen, den er „Dragonsphere“ nennt. Ein Drache, gefangen in einer Kristallkugel, repräsentiert den Zauberer, sein Gefängnis den Anti-Sanwe-Zauberspruch. Solange die Kugel unversehrt und der Drache darin ruhig bleibt, wissen Sie, daß der Zauber noch wirkt. Doch nun haben sich Risse in der Kugel gebildet, und der Drache wird lebendig.

„Dragonsphere“ bietet zwei Spielmodi. Der „Novice“-Modus richtet sich an Anfänger: Im Laufe des Spiels bieten sich viele Hinweise und Tips an, entweder in zusätzlichen Texten oder in den Grafiken selbst. Für Spieler, die es gern ein wenig knackiger haben, ist der „Challenging“-Modus gedacht. Die Rätsel sind hier etwas komplizierter, auch gibt es weniger Hinweise.

spielstart

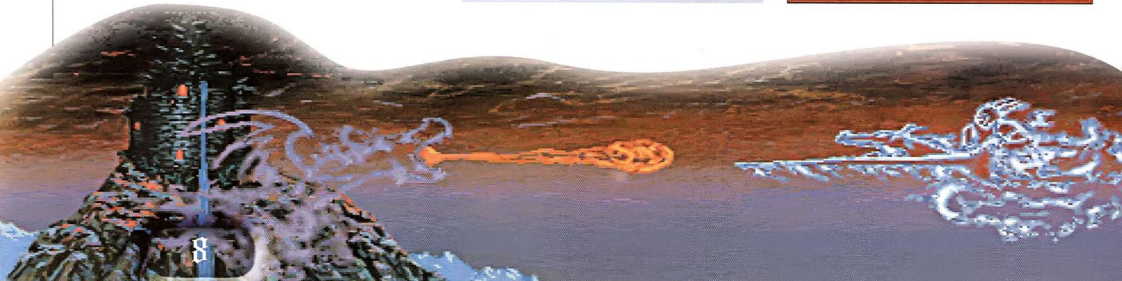
Zu Beginn des ersten Spiels sehen Sie eine Einführungsanimation, anschließend das Auswahlmenü. Beim zweiten Spielstart und in allen folgenden Spielen erscheint nur das Menü.

- 1 Start: Neues Spiel beginnen
- 2 Resume: Spiel an dem Punkt wieder aufnehmen, an dem es beendet wurde
- 3 Restore: Gespeicherten Spielstand laden
- 4 Intro: Einführungssequenz noch einmal betrachten
- 5 Exit: Beenden
- 6 Credits: Mitarbeiter

einstiegshilfe

Haben Sie sich für die Option „Start a New Game“ (Neues Spiel beginnen) entschieden, finden Sie sich zunächst in der Burg Callahach wieder. Königin Fiona weckt Callash, Ihre Spielfigur. Der Erlauchte wird ins Ratszimmer gebeten. Sofern Sie sich das erste Mal mit Adventures auseinanderzusetzen, folgt hier eine kleine Anleitung, die Sie mit den Grundfunktionen vertraut machen und Ihnen so den Einstieg erleichtern soll.

> Wählen Sie via Mausclick eine der unten auf dem Bildschirm aufgelisteten Antworten, um Fiona zu antworten. Wiederholen Sie dies, bis die Unterhaltung beendet ist und Fiona das Zimmer verläßt.



> Bewegen Sie die Maus über den Bildschirm. Sobald sich der Mauszeiger über einem Gegenstand befindet, verändert sich der momentan geltende Befehl am unteren Bildschirmrand. Dieser neue Befehl wird ausgeführt, wenn Sie den linken Mausknopf (LMK) drücken, während sich der Mauszeiger im entsprechenden Bildschirmbereich befindet. Probieren Sie es einmal mit der Büste: Sie erhalten „Look at bust on wall“ (Büste näher betrachten). Ein Klick mit der linken Maustaste bewirkt nun, daß Callash das Kunstwerk näher unter die Lupe nimmt. Nach dieser „Feuertaufe“ sollten Sie es noch einmal mit dem Wandbogen versuchen: „Look at Wall Arches“ (Wandbogen näher betrachten).

> Durch schnelles zweimaliges Anklicken (LMK) des „Look“-Befehls (Näher betrachten) am unteren Bildschirmrand erhalten Sie einen allgemeinen Rundumblick auf den Spielbereich, in dem Sie sich gerade befinden. Es ist ratsam, diese Option immer dann zu nutzen, wenn Sie einen neuen Bereich betreten.

> Klicken Sie „Look“ und dann einen beliebigen Gegenstand an. Es erscheint eine kurze Mitteilung über das Objekt Ihrer Wahl.

> Wenden Sie die Option „Pulling“ auf den Kaminzimmer-Bildschirm (Fireplace) an. Callash steht nun auf und macht sich fertig. Dann geht die Steuerung wieder an Sie über, und Callash ist bereit für neue Taten.

> Lassen Sie nacheinander die folgenden Befehle ausführen: „Open Chest“ (Truhe öffnen), „Open Window“ (Fenster öffnen), „Look at Decorations“ (Verzierungen anschauen), „Look at Book“ (Buch anschauen), „Take Book“ (Buch nehmen), „Open Book“ (Buch öffnen). Wie Sie sehen, kann manchmal der richtige Befehl direkt zum Erfolg führen.

> Bewegen Sie den Mauszeiger über die Tür am Ostflügel des Zimmers. Wenn sich der Cursor in einen „GO“-Cursor verwandelt, betätigen Sie den Mausknopf, um dann das nächste Zimmer (das Schlafgemach der Königin) zu betreten.

> Im königlichen Schlafzimmer sollten Sie die Befehle „Looking Around“ (Um schauen), „Looking at Things“ (Gegenstände betrachten), „Taking Things“ (Gegenstände nehmen) ausprobieren. Bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf den unteren Rand des Bildschirms, und gehen Sie in das Eingangszimmer (Hallway).

Schauen Sie sich nach Dingen um, deren intensive Betrachtung sich lohnt, oder suchen Sie das Gespräch mit den im Raum anzutreffenden Personen. Es ist ratsam, alle angefangenen Konversationen zu Ende zu führen, da diese sehr viel über die Ereignisse und die Geschichte verraten.

> Lassen Sie sich beim Betrachten der Objekte Zeit. Sie erhalten durch die Beschreibungen, die bei der Option „Look“ (Betrachten) in jedem Spielbereich gegeben werden, viele Tips und Hinweise.

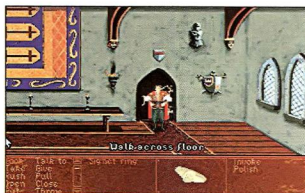
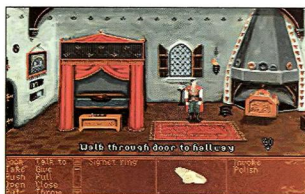
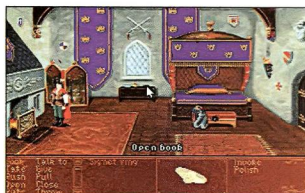
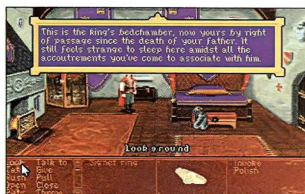
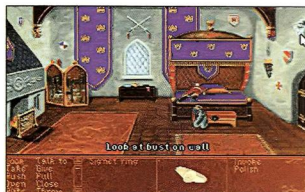
> Wenn Sie nicht ganz sicher sind, was Sie als nächstes tun sollen, probieren Sie Variationen des Grundbefehls aus. Zeigt der Befehl „Taking“ (Nehmen) keine große Wirkung, sollten Sie's mit „Pulling“ (Ziehen) oder „Pushing“ (Drücken) versuchen.

spielsteuerung

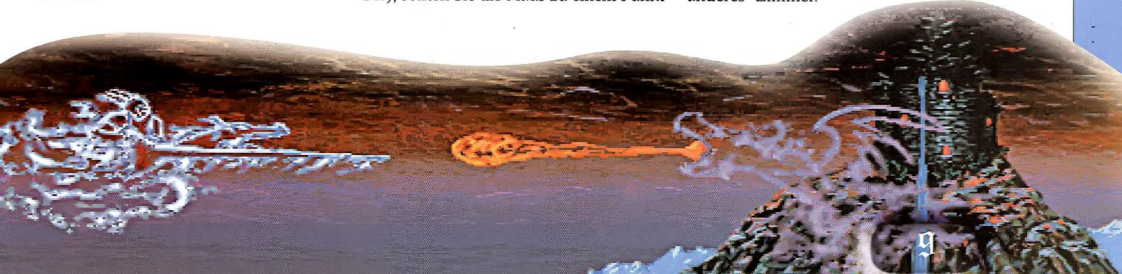
Dragonsphere bietet ein benutzerfreundliches „Point and Click“-Interface, das es Ihnen ermöglicht, das Spiel ganz ohne den Einsatz Ihrer Tastatur zu spielen. Per Mausklick rufen Sie die am unteren Bildschirmrand angegebenen Befehle, die Spezialbefehle für einzelne Gegenstände sowie die vorgegebenen Befehle für einen Großteil der „Hot Spots“ (Spezialfelder) auf.

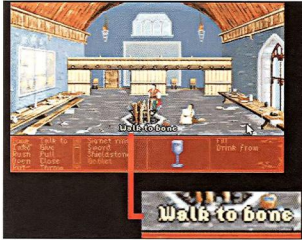
Fortbewegen

Wollen Sie zu einer bestimmten Stelle gehen, klicken Sie den entsprechenden Gegenstand oder die Stelle mit der linken Maustaste an. Lautet der vorgegebene Befehl für die gewünschte Stelle/den gewünschten Gegenstand nicht „Walk to“ (Gehe zu) oder „Walk across“ (Gehe hinüber), sollten Sie die Maus zu einem Punkt



in der Nähe führen. Möchten Sie zu einem anderen Bildschirm überwechseln, so bewegen Sie die Maus, bis der Mauszeiger sich in das „GO“-Symbol (Gehen) verwandelt. Betätigen Sie nun die linke Maustaste, und gehen Sie zu einem anderen Bildschirmbereich oder in ein anderes Zimmer.





In einigen Bildschirmbereichen haben Sie die Möglichkeit, durch ein Zimmer zu „springen“, um Zeit zu sparen. Zu diesem Zweck klicken Sie einfach den Punkt an, zu dem Sie gehen möchten, und drücken dann die [Leertaste]. Callash springt daraufhin automatisch an den gewählten Punkt. In Zimmern, die Rätsel enthalten, ist dies nicht möglich.

Befehle erstellen

Allen „Spezialfeldern“ ist ein vorgegebener Befehl zugeordnet, wie z. B. „Look at Torch“ (Fackel betrachten) oder „Push Panel“ (Tafel drücken). Klicken Sie eines der Spezialfelder mit der linken Maustaste an, so wird der vorgegebene Befehl automatisch aktiviert.

Haben Sie mit einem der Spezialfelder oder Gegenstände etwas Besonderes vor, so können Sie auch selbst Befehle erstellen. Möchten Sie beispielsweise ein Buch auf eine Statue werfen, dann klicken Sie zunächst „Throw“ (Werfen), dann „Book“ („Buch“) – dazu muß sich natürlich ein Buch in Ihrem Inventar befinden – und zuletzt „Statue“ an. Sie können nun die Erstellung Ihres Befehls beobachten. Fehlende Wörter wie „at“ oder „in“ setzt das Programm automatisch ein. Die Befehlszeile sieht nun so aus: „Throw Book at Statue“ (Buch auf Statue werfen).

Standardbefehle bestimmen

Obwohl es für jede Gelegenheit einen vorgegebenen Befehl (Standardbefehl) gibt, haben Sie möglicherweise eigene Vorstellungen davon, was Sie mit den gefundenen Gegenständen anfangen möchten. Die Option „Looking“ (Betrachten) ist ein gutes Beispiel und im allgemeinen der erste

Standardbefehl, den Sie modifizieren. Klicken Sie also mit der rechten Maustaste einen beliebigen „Hot Spot“ an. Sie können nun jeden durch Anklicken ausgewählten Gegenstand betrachten. Diese Vorgabe ändern Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste einen Befehl wie etwa „Take“ (Nehmen) anklicken. Dieser Befehl wird nun zum von Ihnen bestimmten Standardbefehl. Sie können jetzt mit Hilfe der rechten Maustaste über den Bildschirm gehen und versuchen, alles aufzusammeln, was Sie in die Finger bekommen.

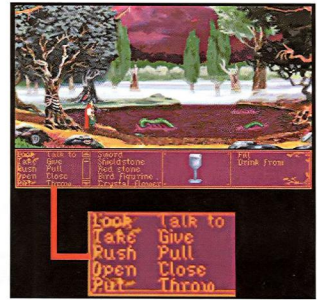
Das Inventar

In „Dragonsphere“ gibt es viele Gegenstände, die Sie aufnehmen und bei sich tragen können, beispielsweise einen Pokal aus dem Ballsaal oder ein Schwert, das Ihnen jemand schenkt. Haben Sie einen Gegenstand an sich genommen, so erscheint dieser am unteren Bildschirmrand in Ihrem Inventarkasten.

Klicken Sie die Bezeichnung oder den Gegenstand selbst mit der linken Maustaste an, so erscheint eine entsprechende Abbildung. Beim Erstellen von Befehlen haben Sie die Möglichkeit, die Bezeichnung des Gegenstandes oder das entsprechende Icon anzuklicken, um die Substantive für Ihren Satz bzw. Befehl abzurufen. Neben den Substantiven finden Sie Verben wie „Take“ (Nehmen) oder „Talk to“ (Sprechen mit).

Allerdings reichen die Verben nicht aus, um alle Kombinations- und Aktionsmöglichkeiten widerzuspiegeln. Deshalb gibt es Spezialbefehle. Klicken Sie die Bezeichnung eines bestimmten Gegenstandes an, dann erscheint neben dem Icon auch eine Liste von Verben am rechten unteren Bildschirmrand. Diese Verben können zur Erstellung von Befehlen verwendet werden, beinhalten aber stets den entsprechenden Gegenstand, dem sie zugeordnet sind. Sie können beispielsweise die Optionen „Use the Sword to Attack“ (Schwert zum Angriff benutzen) oder „Fill the Goblet“ (Pokal füllen) verwenden.

Ist Ihre Inventarliste länger als der dafür vorgesehene Kasten, verwenden Sie die Scroll-Leiste des Inventarmenüs am Rand



der Liste, um auch die Gegenstände sehen zu können, die sonst verdeckt sind. Klicken Sie die Bezeichnung eines Gegenstandes an, und halten Sie die Maustaste gedrückt; es ist nun möglich, die Liste nach oben oder nach unten zu ziehen und auf diese Weise das gesamte Inventar einzusehen.

Befehle mit doppeltem Anklicken

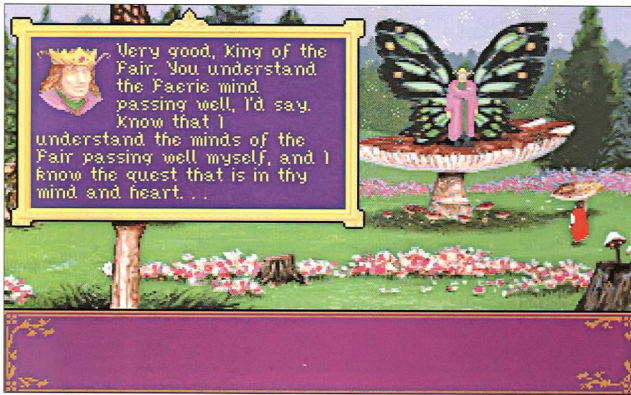
Der „Look Around“-Befehl (Rundumblick) ermöglicht es Ihnen, einen Blick auf Ihre Umgebung zu werfen. Möchten Sie von dieser Option Gebrauch machen, klicken Sie zweimal direkt nacheinander den Befehl „Look“ (Betrachten) mit der linken Maustaste an. Sie sollten dies immer tun, wenn Sie einen neuen Spielbereich betreten.

Mit gleichzeitigen Druck auf beide Maustasten öffnen Sie das Optionmenü. Denselben Effekt erreichen Sie, wenn Sie gleichzeitig [Einf] und [Entf] drücken.

Gespräche

Während des Spiels haben Sie mehrfach die Möglichkeit, mit einer der anderen Spielfiguren ein Gespräch zu führen. Üblicherweise leitet der Befehl „Talk to“ eine Konversation ein.

Hat das Gespräch begonnen, verschwinden die Befehle aus dem Schnittstellen-Kasten am unteren Bildschirmrand, um durch verschiedene Textzeilen ersetzt zu werden. Verwenden Sie die Maus, um die gewünschte Antwort auszuwählen. Wie bereits bemerkt, ist es ratsam, die Gespräche zu Ende zu führen.



Tastatur

Obwohl sich „Dragonsphere“ am besten mit der Maus steuern lässt, können Sie auch mit Hilfe der Tastatur spielen.

Bei Verwendung der Tastatur bewegen Sie den Mauszeiger mit den Cursortasten über den Bildschirm. Mit [Tab] schalten Sie zwischen dem Spielbildschirm und dem Schnittstellen-Kasten hin und her. Die Taste [Einf] übernimmt die Funktion der linken Maustaste, die Taste [Entf] jene der rechten.

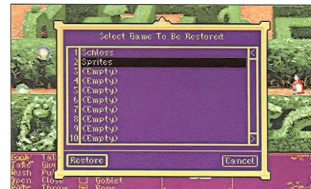
Save Game:	Spiel sichern
Restore Game:	Gesichertes Spiel wieder aufnehmen
Check Score:	Spielstand
Game Play Options:	Spieloptionen
Resume	
Current Game:	Aktuelles Spiel wieder aufnehmen
Exit From Game:	Spiel abbrechen
CD-ROM-Optionen	

Save Game

Mit „Save Game“ speichern Sie Ihren Spielstand. Suchen Sie sich einen Speicherplatz, in dem Sie das Spiel sichern möchten, und geben Sie ihm einen Namen oder ein Stichwort, damit Sie sich später daran erinnern können, an welcher Stelle Sie das Spiel gesichert haben. Wählen Sie „Save“, oder drücken Sie [Enter]. Durch Drücken der Taste F2 sichern Sie ein Spiel, ohne auf das Spielmenü zurückgreifen zu müssen. Möchten Sie ein zuvor gesichertes Spiel löschen, so wählen Sie den entsprechenden Speicherplatz, geben den neuen Namen oder das neue Stichwort ein und sichern dann das Spiel. Mit „Clear“ löschen Sie den entsprechenden Speicherplatz.

Restore Game

Mit Hilfe der Option „Restore Game“ laden Sie einen vorher gesicherten Spielstand und können so das Spiel zu jedem



Zeitpunkt fortführen. Entscheiden Sie sich für ein Spiel, und wählen Sie dann die Option „Restore Game“, oder drücken Sie [Enter]. Sie können ein gesichertes Spiel auch durch Betätigen der Taste F3 wieder aufrufen, ohne das Spielmenü benutzen zu müssen.

Check Score

Hier rufen Sie Ihren Spielstand und ihre Position ab – beides verändert sich im Spielverlauf. Die Taste F4 hat dieselbe Funktion.



Mauszeiger bewegen:	Cursortasten
Wechsel Spielbildschirm und Schnittstellen-Kasten:	Tab
Befehle aktivieren,	
Gegenstände markieren:	Einf
Rundumblick:	Entf
Optionsmenü:	F1, ESC
CD-ROM-Optionen:	F6
Spiel sichern:	F2
Gesicherten	
Spielstand laden:	F3

Benutzeroptionen

Es ist jederzeit möglich, das Optionsmenü aufzurufen, um während des Spiels „Feinabstimmungen“ vorzunehmen.



Resume Current Game

Mit „Resume Current Game“ verlassen Sie den Menükasten und gelangen zum Spiel zurück. Via „Exit from Game“ brechen Sie hingegen das Spiel ab und gelangen zum Hauptmenü. Das Geschehen wird daraufhin automatisch an einer bestimmten Stelle gesichert, um via „Resume Last Game“ jederzeit dort wieder anknüpfen zu können.

Game Play Options

Durch diese Option wird ein weiteres Menü aufgerufen, von dem Sie verschiedene Optionen auswählen können. Die Taste F5 dient demselben Zweck.

- 1 Music is On/Off
- 2 Sound is On/Off
- 3 Speech is On/Off
- 4 Interface
- 5 Room Fade
- 6 Panning

Music

Music? Wie Sie wollen!

Sound

Diese Option dient dazu, die Soundeffekte ein- und auszuschalten.

Speech

Hier schalten Sie die digitalisierte Sprachausgabe ein und aus.

Interface

Mit Hilfe dieser Option schalten Sie zwischen dem vorgegebenen „Novice“-Modus (Anfänger) und „Only if I ask you“ (Nur wenn ich will) hin und her. Beim ersten Modus erscheint der aktuelle Befehl am unteren Bildschirmrand, sobald Sie den Mauszeiger bewegen. Beim zweiten halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Befehle erscheinen zu lassen. Der Vorteil besteht hier darin, daß das Spiel mit etwas höherer Geschwindigkeit läuft.



Room Fade

Room Fade ermöglicht die Auswahl des Spezialeffekts, der zum Tragen kommt, wenn Callash von einem Spielbereich zum nächsten geht. „Smooth“ steht für einen ausgeklügelten, aber langsamen Übergang. Bei „Fast“ geht es schneller vorstatten, allerdings zu Lasten der Qualität. Die Einstellung „Medium“ stellt schließlich einen Kompromiß zwischen den beiden vorab genannten Optionen dar.

Panning

Mit Hilfe dieser „Schwenkvorrichtung“ können Sie die Geschwindigkeit bestimmen, mit der bestimmte Bilder der Spielszene über den Bildschirm „gescrollt“ werden. Die Vorgabe ist hierbei langsam und gleichmäßig. Ist Ihr Computer sehr langsam, so haben Sie die Möglichkeit, die Einstellung „Instant“ zu wählen; in diesem Fall ist der Scroll-Effekt eher mit einem Sprung zu vergleichen. Die Geschwindigkeitseinstellung „Medium“ stellt wie gehabt den Kompromiß dar.

CD-ROM Options

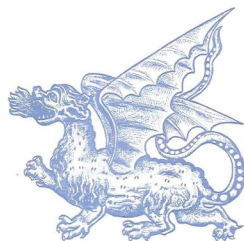
„CD-ROM Options“ ruft ein neues Menü auf. Dieses läßt sich auch mit Hilfe der F6-Taste öffnen. Folgende Optionen stehen hier zur Auswahl:

Speech is On/Off

Mit „Speech“ können Sie die digitalisierte Sprachausgabe und die Soundeffekte ein- und ausschalten. Die gleiche Option mag auch vom Optionsmenü, das oben beschrieben wurde, gewählt werden.

Speech Text is On/Off

Mit „Speech Text“ schalten Sie die Textkästen ein und aus. Die Textausgabe kann nur ausgeschaltet werden, wenn die Sprachausgabe eingeschaltet ist. Sie brauchen dann nur noch zuzuhören.



Kurzlösung zu „Dragonsphere“

Für alle ungeduldigen Adventure-Spieler oder auch alle Neulinge in der virtuellen Abenteuerwelt haben wir hier eine Kurzlösung zusammengestellt. Diese führt den Spieler zum Ziel, ohne dabei alle Subquests zu berücksichtigen. Um die Höchstpunktzahl zu erreichen, müssen Sie sich schon selbst ein wenig anstrengen.

ein kleiner tip

In „Dragonsphere“ geht es um weit mehr als um die Vernichtung des bösen Zauberers Sanwe. Die hoffinternen Intrigen bergen ein dunkles Geheimnis, das für einige Überraschungen sorgt. Um den Überblick zu gewinnen, ist es notwendig, auch die etwas langwierigen Textpassagen zu lesen.

im schloss

Zunächst marschiert Callash in den südlich gelegenen Versammlungsraum und bemächtigt sich dort des herumliegenden Schwertes und des Schildsteins.

Anschließend begibt er sich in den Festsaal. Hier findet er einen Knochen und einen Kelch – beides wandert postwendend ins Inventar. Vor dem Schloß trifft er auf einige Personen, die aus den unterschiedlichsten Teilen des Landes kommen. Nach einer kurzen Unterhaltung beschließt er, sich auf den Weg zu machen: Zunächst zu den Elfen in Brynn Fann.

Brynn fann

Ort angekommen, findet unser königlicher Held eine eher unfreundliche Elfe vor, die einen

versperrten Durchgang bewacht. Trotz zahlreicher blöder Anspielungen bleibt er während der Unterhaltung stets freundlich, und so öffnet sich bald der Durchgang.

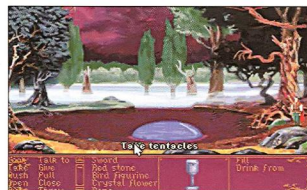
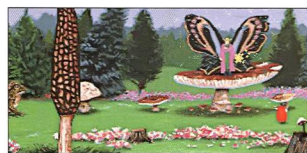
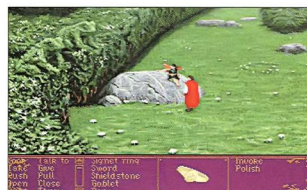
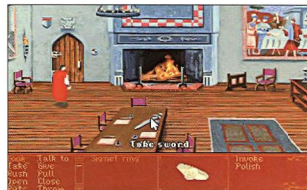
Im folgenden Gang trifft Callash auf eine Horde buntgefärbter Sprites, die wild vor den beiden Wächtern umherwuseln und stets ihre Farbe ändern. Der Erlauchte durchschreitet den Weg erst nach einem Gespräch mit einem rotgefärbten Sprite namens Ralph. Der Durchgang sei nicht sicher, so erfährt er.

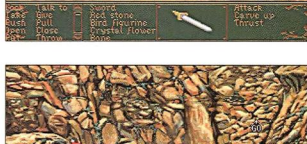
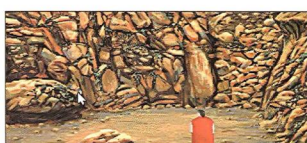
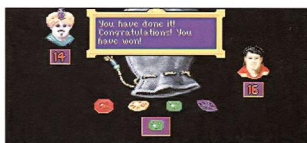
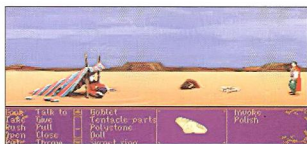
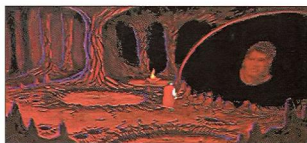
Nach einem langwierigen Gespräch mit dem Schmetterlingskönig, bei dem Callash zunächst viel über die Sprache der Soptus Eclipticus erfährt (Antworten: 3, 3, 3, 1, 3), erhält er einen Power-Stein und eine Vogel-Figur. Anschließend steckt er noch die Kristall-Blume ein und macht sich auf den Weg nach Slathan ni Pathan.

slathan ni pathan

Die beiden Wachen weigern sich beharrlich, unserem Freund den Weg freizugeben. Erst als er Ihnen einen beliebigen Gegenstand als Pfand übergibt, darf er das Land betreten. Im nächsten Screen lauert eine eklige Kreatur im Sumpf. Callash wirft den Schild-Stein auf das Monster, welches postwendend in einem Kraftfeld eingesperrt wird. Er schnappt sich die herumliegenden Tentakel und trifft im Osten auf einen alten Mann.

Nach einem tiefsinnigen Gespräch überläßt dieser ihm einen Polystein. Callash wirft noch einen kurzen Blick in die im Osten gelegene Höhle. Auf einen kleinen Budenzauber hin schnappt er sich die Puppe und kehrt zu den Wachen zurück.





Er läßt sich seinen Pfand aushändigen und macht sich nun auf den Weg nach Soptus Ecliptus.

soptus ecliptus

In der Wüste trifft der Held auf einen Händler, der ihm den Weg zum Kalifen schildert (Antworten: 2, 1).

Er schnappt sich die Knochen und folgt der Wegbeschreibung (Shab=Norden, Falla=Süden, Ecliptus=Westen). Als Belohnung für ein kleines Plauderstündchen mit dem Schamanen erhält Callash einen weiteren Power-Stein. Nun spricht er mit der Wache, die ihn zum Kalifen vorläßt. Der Wüstenkönig entpuppt sich als wahrer „Spielratz“.

Nach einigen Spielrunden erhält Callash einige klebrige Datteln, eine Statue und einen Rubinen-Ring. Mit dieser Ausrüstung begibt er sich in die Höhle des Löwen.

hightower

Auf seinem Weg zum Schloß trifft Callash auf die sich hinter einem Stein versteckenden De Summers. Man unterhält sich, ihre Begleitung weist er jedoch höflich zurück. Schließlich erhält er ein Amulett.

Im Westen findet er in der Nähe des Wasserfalls einen Goldklumpen, den er im Inventar verstaut, bevor er die Höhle hinter dem Wasserfall betritt. Nach einem kurzen Plausch mit Hermit verläßt er die Höhle, marschiert nach Osten und erklimmt den Berg über das östlich liegende Steingeröll.

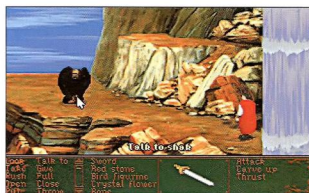
In Höhe des Adlerhorstes entdeckt Callash einige Federn. Soweit diese sich in Reichweite befinden, sammelt er sie ein, bewaffnet sich noch in dunkler Vorahnung mit seinem Schwert und steigt weiter hinauf. Oben angekommen, trifft er Lady De Summers, die entgegen seines Ratschlages das Schloß verlassen hat. Er hält ihr gerade eine schöne Standpauke, als auch gleich eine feindliche gesinnte Kreatur erscheint. Unser Held attackiert das Ungetüm natürlich sofort, doch es zeigt sich davon eher unbeeindruckt.

Todesmutig stürzt sich Lady De Summers auf die Bestie. Beide stürzen in den Abgrund. Callash klettert den Berg hinab und marschiert nach Westen. Wohl findet er die am Boden zerschmetterte Bestie, doch von der Lady keine Spur. Aha! Hermit hat sie in seine Höhle gebracht und hält sie am Leben. Zur vollständigen Heilung ist jedoch der Einsatz unseres Helden gefragt. Es gilt, alles zusammenzutragen, was er im Schloß finden kann. Wieder auf der Spitze des Berges, trifft er im Westen auf Shak. Dieser weigert sich beharrlich, all jene vorbeizulassen, die nicht zu seinem Freundeskreis zählen.

Da Shak noch immer nicht gut auf ihn zu sprechen ist, weil er vor 20 Jahren gemeinsam mit Sanwe eingesperrt wurde, muß Callash unverrichteter Dinge wieder abziehen. Zuvor greift er aber noch einmal tief in die Schlammputze neben dem Wasserfall. Im Osten klettert er in die nächste Etage und erreicht den Turm. Da der direkte Zugang zum Tor versperrt ist, wählt er den westlichen Pfad. Unglücklicherweise erweist sich das den Turm umrankende Kraut als sehr lebendig.

Das Grünzeug stellt drei Fragen, eine Art I.D.-Check. Die erfolgreiche Bewältigung der Quizrunde (Red, His leg, Beef stew) hat zur Folge, daß sich das Tor öffnet. Im Osten der Eingangshall wacht ein blinzelndes Auge über ungebetene Besuche und eliminiert diese gegebenenfalls. Unser Held, gar nicht dumm, vernebelt dem Auge mit einer Portion Matsch die Sicht. Im östlichen Raum findet er dann einen Vortex-Stein und eine Musikbox – beides nimmt er an sich.

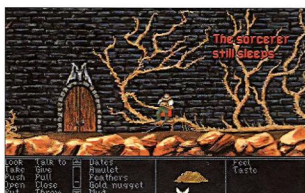
Mit Hilfe des Vortex-Steins raubt er im nächsten Raum dem lebenden Seil die Magie und steckt es ein. Callash nimmt die Flasche vom Tisch, stellt Sie auf die Metallplatte und öffnet den Hahn. Die mit Säure gefüllte Flasche wandert ins Inventar. Unerschrocken öffnet er den Rattenkäfig und schnappt sich, nachdem die noch lebende Verwandte fluchtartig den Raum verlassen hat, die tote Ratte. Er konserviert den Kadaver in der Gefriertruhe, das somit schockgefrorene Tierchen wandert dann ebenfalls ins Inventar.



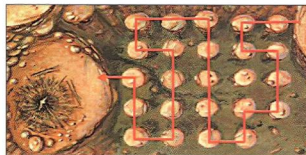
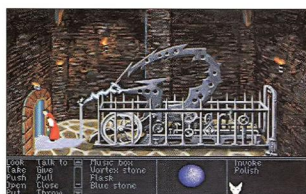
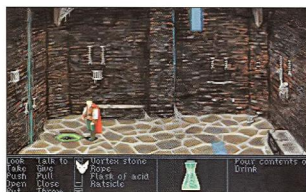
Nuh begibt sich Callash dreimal in Richtung Westen sowie einmal nach Norden, bis er sich in einer Zelle wiederfindet. Hier nimmt er die Fackel an sich und marschiert weiter, nach Süden. Im Westen befinden sich zwei Schalter; er betätigt den unteren. Unten angekommen, marschiert unser Freund in Richtung Norden. Er beleuchtet den Raum und erkennt in der westlichen Ecke einen Power-Stein, umgeben von einem unheilschwangeren Leuchten. Callash fährt wieder ins obere Stockwerk und begibt sich in die Zelle. Dort gießt er die Säure auf den Boden, befestigt das Seil an den Handschellen, klettert das Loch hinunter und holt sich den begehrten Stein.

Callash marschiert in Richtung Süden und drückt den oberen Knopf. Oben angekommen, trifft er auf die flüchtige Ratte, die in den Teleporter läuft und unsanft verschmort. Vorsicht, heiß! Na, wozu hat man einen tiefgefrorenen Nager im Inventar? Richtig, um damit den Türhaken des Teleporters abzukühlen. Anschließend kann er den Apparat mit Hilfe seiner Tentakel an sich nehmen. Im Maschinenraum befestigt er ihn schließlich am Ausgang.

Postwendend läuft das Wasser in den vorher versperrten Raum und kühlt den Fußboden ab. Es bietet sich nun an, den Raum zu betreten. Callash durchquert den Gang und verwandelt den Polystein in den blauen Power-Stein (Mimic). Dann betritt er den östlich gelegenen Raum, wo er auf Sanwe trifft. Der böse Zauberer nimmt sich seines Gegenübers an und muß dabei eine überraschende Entdeckung machen. Das ist doch ... Hinter Callashs Fassade verbirgt sich in Wirklichkeit der ahnungslose Formenwandler Pid. Diese unerwartete Wendung beeinträchtigt für einen Moment Sanwes Aufmerksamkeit, und so begeht er bei den



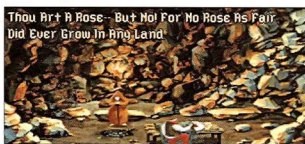
Power-Steinen einen eklatanten Fehler: Er nimmt sich den verwandelten Polystein. Im rechten Moment wirft Pid nun den verbleibenden Power-Stein auf die rote Kugel, und es ist aus mit Sanwe. Pid sammelt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, und verläßt das Schloß. Jetzt, da Sanwe vernichtet ist, stattet er dem Shak einen Besuch ab. Er darf passieren. Im Westen stößt er auf eine Gruppe Säulen, die er entsprechend des Plans überquert.

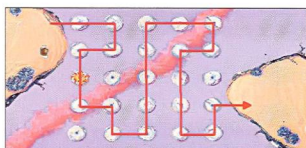
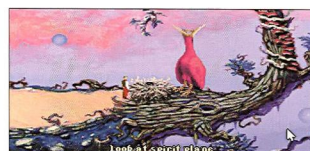
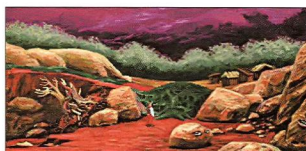


Im Nest findet Pid einen Gürtel. Unten angekommen, eilt er zu Hermit, wo er Lady De Summers mit Hilfe des magischen Bündels heilt. Leider erweist sich die bloße Anwendung als wenig effektiv. Deshalb spricht Pid folgende Worte zu der Dame: „Thou Art A Rose – But No! For No Rose As Fair Did Ever Grow In Any Land.“ Immerhin zeigt dieser Spruch schon eine gewisse Wirkung. Abschließend spendiert er der armen Leidenden noch ein wenig heilende Magie von der Puppe und ... De Summers ist wieder auf den Beinen.

soptus ecliptus

Nun macht sich Pid auf den Weg nach Soptus Ecliptus. Dort spielt er so lange mit dem Kalifen, bis er ein Getränk und eine Flasche mit Fliegen gewinnt. Der Genuß des nun folgenden Tees bekommt ihm gar nicht gut, doch er heilt sich mit seiner Puppe. Nach dieser Roßkur macht Pid sich auf den Weg nach Slathan ni Pathan.





slathan ni pathan

Den nervigen Wachen überreicht er den bereits selbst gekosteten Drink. Gemeinsam nimmt man einen kräftigen Schluck aus der Flasche. Während die Wachen zu Boden gehen, heilt der durchtriebene Pid sich erneut selbst. Im Westen versperrt ihm dann ein Monster den Weg. Es ist nur bereit, den Weg zu räumen, wenn unser Freund seine Fähigkeiten demonstriert. Kurzum packt er die Puppe aus und heilt das Monster.

Nach einem ausführlichen Plausch mit der alten Frau im Dorf erhält Pid einen Formwandler-Ring.

soptus ecliptus

Auf nach Soptus Ecliptus. Vor dem Zelt bastelt Pid sich aus dem Knochen und einer Feder ein magisches Bündel und haucht dem ganzen mit Hilfe des Vortex-Steins noch ein wenig Magie ein. Dann spricht er den Schamanen an und überreicht ihm sein Bastel-Produkt. Als Gegenleistung bringt der Beschenkte ihn zum Spirit Plane.

Spirit Plane

Drei Prüfungen warten hier, die erste im Osten. Es gilt, über die Scheiben auf die andere Seite zu gelangen.

Drüben trifft er auf eine Schlangengrube. Mit Hilfe der Kristallkugel verwandelt sich Pid in eine Kobra, durchquert die Grube und trifft auf einen Vogel von beeindruckender Größe. Der Roc frutter ständig nachwachsende Früchte. Um diesen Strom zum Versiegen zu bringen, entzieht er den Früchten mit Hilfe des Vortex-Steins die Magie. Nun, da das Federvieh nichts mehr zu futtern hat, gibt Pid ihm die Datteln. Während das arme Tier sichtlich bemüht ist, mit seiner vegetarischen Kost fertigzuwerden, schnappt sich Pid das Seelenei. Damit der Roc den Diebstahl nicht bemerkt, plaziert unser cleverer Held die schwarze Kugel im Nest.

Brynn fann

Jetzt macht sich Pid auf den Weg nach Brynn-Fann. Im Westen stößt er auf eine Gruppe überdimensionaler Frösche. Er öffnet die Flasche mit den Fliegen und nutzt die hektische Aktivität, um sich die Krone unter den Nagel zu reißen. Nun begibt er sich zum Schloß.

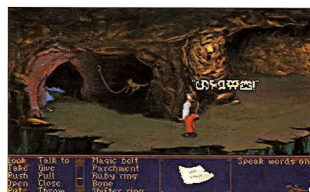
gran callabach

Am Ziel angelangt, stellt sich heraus, daß Pid bereits als hochgradig kriminell gilt. Mit einer wahren rhetorischen Meisterleistung (Antworten 1, 3, 1, 3, 2) gelingt es jedoch, die Wache zu bestechen. So heilt er denn ihre Narben - die Puppe macht's möglich.

Nach einer weiteren Diskussion bringt er die Narben zurück und springt in den Brunnen. Unten sammelt er die Münze auf, verwandelt sich in einen Seehund und schwimmt den Fluß entlang. Nach dem Gespräch mit Fiona

schwimmt er auf die andere Seite des Flusses und steigt durch die Falltür. Diese ist mit einigen in der Wand verankerten Speeren gekoppelt, das zeigt sich nun. Bevor es weitergeht, stellt er die Statue auf die Falltür. Eine Bestie bewacht den folgenden Durchgang in Richtung Westen. Pid kramt das Papier mit dem grauerregenden Namen hervor und liest es vor. Das Tierchen zeigt sich sehr beeindruckt und läßt ihn passieren.

So entdeckt der Held den auf Eis gelegten König. Er verwandelt sich in einen Bären und stößt den Callash vom Podest. Zur Besserung des etwas lädierten Geisteszustands übergibt er dem König das Seelenei. Pid steigt die Stufen zum Turm empor, betätigt den Knopf und setzt sich die Schlüssel-Krone auf. Jetzt kommt es zum Show-Down mit MacMorn. Der Retter zieht das Schwert, und MacMorn amüsiert sich köstlich. Das ändert sich, als Pid das Amulett anwendet. Nach einem ausgiebigen Gespräch mit der Frau Mutter erscheint schließlich De Summers auf dem Plan, die in der Zwischenzeit auch nicht untätig war.



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



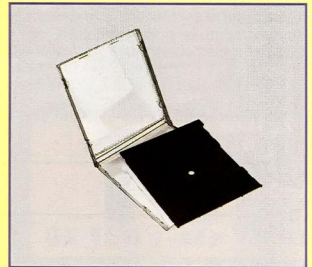
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

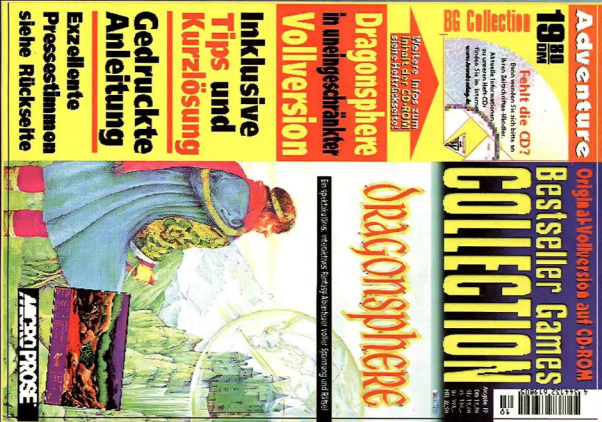
- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

JOY REND

Bestseller Games Collection Nr. 19



BG COLLECTION 19 ♦ Dragonsphere ♦

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt "Wichtige Infos zu allen Spielen" des Installers.

Systemanforderungen

Um "Dragonsphere" spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- mind. 386 mit 16 Mhz
- mind. 2 MB RAM
- mind. 575 KB freier Arbeitsspeicher
- MS DOS 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 2 MB freiem Speicherplatz
- CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus
- Adlib, Soundblaster, Roland, Covox oder 100% kompatible Soundkarten

Installation

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

BGINSTAL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Zum Starten der Spiele wechseln Sie bitte in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie "Dragonsphere" installiert haben, und geben Sie

DRAGON.BAT

ein.

CD-Inhalt

Vollversion: "Dragonsphere"

- Adobe Acrobat-Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbuch zu "Dragonsphere" im Adobe-Acrobat-Format
- Konfigurationsstool "BOOTME"
- Packprogramme AB1, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thundabyte Anti-Virus-Utilities
- Musikstück "Chance" von der Gruppe "Piglin Styles"

**Bestseller Games
Collection**

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 19“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Dragonsphere

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 Microprose ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Microprose 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 19, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheins 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 Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes **Dragonsphere** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Collection 19“ 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

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

REKLAMATIONSSCHEIN

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

Bestseller Games Collection 19
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon — Angabe freigestellt)

**Bestseller
Games
Collection 19**

Das unglaubliche Angebot - jetzt gleich bestellen!



VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

Sie sprechen – und die Software tippt!

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren!** Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten – und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache.** Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit **VoiceType Simply Speaking** können Sie die Arbeit an Ihrem Computer neu und mit Spaß gestalten – und das **jetzt zu einem unfassbar günstigen Preis!**

Sofort einsatzbereit

Wenige Probesätze genügen, um **Simply Speaking** einzurichten.

Hervorragende Erkennungsrate

Simply Speaking verarbeitet **ca. 70 – 100 diktierter Wörter pro Minute**, und das mit einer **Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!**

Anpassung an Ihre Arbeitsweise

Simply Speaking ist zusätzlich **lernfähig**: Je länger Sie **Simply Speaking** einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

Pressestimmen zu Simply Speaking:

Computer Bild 6/98: Preis-/Leistung „gut“ (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99.–)

PC Praxis 8/97: „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark.“

DM 6/97: „...Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf schnelle und gut Diktierqualitäten ankommt.“

Journalist 7/97: „Das Programm ist ... nützlich und seinen Preis von DM 250.– (Straßenpreis) wert.“

PC Praxis 4/98: Wertung „gut“

Erweiterbarer Wortschatz

Im Lieferumfang von **VoiceType Simply Speaking** ist ein umfassendes Vokabular mit über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweitern

Korrekte Rechtschreibung

Jedes Wort, das **Simply Speaking** anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch gleich beim ersten Mal richtig geschrieben.

Benutzerfreundlichkeit

Simply Speaking verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit**. Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

Kompatibel zu Ihrer Software

Simply Speaking besitzt einen integrierten Editor, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

Detaillierte Anleitung

Durch das illustrierte Anleitungsheft können auch PC-Einsteiger dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.

VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

Das berühmte **Spracherkennungs-System** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97** urteilt: „Das Programm ist ... nützlich und seinen Preis von DM 250.– (Straßenpreis) wert“ – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer gebildeten Anleitungs-Zeitschrift aus dem **TREND**-Verlag, bei PEARL unter Bestell-Nr. **TSA-001** zum sensationellen Werbepreis von nur

1980 DM
üs 159 / sfr 19,80

Version wie oben beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

Bestell-Nr.

SA-666

nur sagenhafte

2880 DM
üs 231 / sfr 28,80



KlickTel TARIF 98

Die Tarifaufrufe fürs Telefon-Festnetz mit Kostenanalyse.

Bestell-Nr.

SD-222

099 DM
üs 8 / sfr 0,90

Tisch-Mikrofon

Elegantes Tischmikrofon mit Standfuß – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal für Sprachaufnahmen – die Hände bleiben frei.

Bestell-Nr. PE-679

1280 DM
üs 103 / sfr 12,80

Schwanenhals-Mikro

Flex. Mikrofon zur Klebefestigung z.B. am Monitor.

Bestell-Nr.

PE-686

1480 DM
üs 119 / sfr 14,80



PEARL Handels GmbH
Tel.: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Tel.: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Die VERSANDKOSTENANTEILE, richtet sich nach der von Ihnen gewünschten Zahlungsweise: Bankleitzug DM 6,50 (Barzahlung), Kreditkarte, Vorkasse, Nachnahme DM 5,50, Offerte Rechnung (DM 11,50) (nur Großkonzerne & öffentl. Institutionen). Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 36,- erheben wir einen Mindestversandbetrag von DM 4,-.

PEARL
PEARL-Straße 1 • D-79426 Buggingen

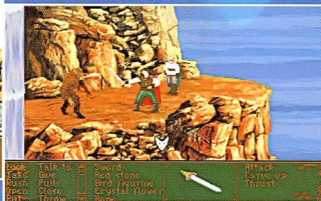
Oder bestellen Sie einfach per Telefax: 07631/360-444

Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!

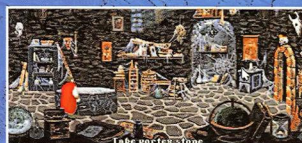
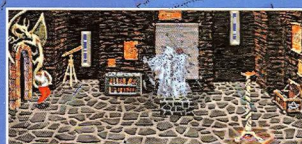
0180/555 82

DRAGONSphere

Das interaktive Fantasy-Abenteuer



Es ist gerade 20 Jahre her, seit der gefürchtete Zauberer Sanwe in einem Magieduell vom Hofzauberer des Königs besiegt und aus dem Land Callahach verbannt wurde. Doch der Bann wird immer schwächer, und das just zu der Zeit, als der alte König im Sterben liegt und Ihnen – **in der Rolle des Königssohns** – die Krone übertragen hat. Sanwe sinnt auf fürchterliche Rache und wird Leid und Chaos über das Volk bringen, wenn es Ihnen nicht gelingt, seine neu aufkeimende Macht zu brechen. Ihre Aufgabe steht fest: Sie müssen das finstere Schloß des Zauberers finden, dort eindringen und Sanwe ein für allemal besiegen. Doch dazu bedarf es der Lösung vieler Aufgaben und Rätsel, die Ihr diplomatisches Geschick, Ihre Fantasie und Ihren Kampfgeist auf die Probe stellen. **Bahnen Sie sich Ihren Weg durch ein anspruchsvolles, spektakuläres Abenteuer voller Magie, rätselhafter Wesen und bezaubernder Landschaften!**



Systemanforderungen:

PC ab 386DX, mind. 4 MB RAM, VGA, Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS ab 5.0 (oder Windows 95 im DOS-Modus).

Bestseller Games COLLECTION

Inhalt der
CD-ROM

Vollversion auf der Heft-CD

- Uneingeschränkte Originalversion von MICROPROSE (DA/E)
- Ausführliche bebilderte Spielanleitung im Heft
- Inklusive Tips und Kurzlösung
- Point&Click-Interface für einfachste Bedienung per Maus
- Fantastisch animierte Grafik
- Sprachausgabe und Sound
- Anspruchsvolle, komplexe Handlung
- Zwei Spielmodi: für Anfänger und Rollenspiel-Profis
- Speicher- und Undo-Funktion
- Belegt nur ca. 2 MB auf der Festplatte

So urteilt die Fachpresse:

PC Joker (3/94): JOKER-HIT, 85%, „...vorzügliche Gesamtpräsentation...“ „...alles in allem kann man MicroProse zu diesem rundum geglückten Abenteuer nur gratulieren!“

Power PLAY (3/94): „... die Zaubergeschichte ist spannend und steckt voller Überraschungen, die Musik ist schön und die Grafiken sind stimmungsvoll.“