

Adventure

Original-Vollversion auf 2 CD-ROMs

14⁹⁹ DM

Big Gold

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

Wenn w
ge
na



2 CD-ROMs

Weitere Infos zum
Inhalt der CD-ROM
siehe Hefrückseite!

Kingdom O' Magic in deutschsprachiger Vollversion

Gedruckte Anleitung

Komplett- lösung und Pläne

Exzellente Pressestimmen siehe Rückseite

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

4 344161 514971



Ausgabe 14

DM 14,99

SFr 14,90

öS 118,-

Lfr 298,-

HFL 17,-

©Trend



Gerenderte, animierte Spielfiguren



Inhalt

KINGDOM O'MAGIC

Vollständige und komplette Lösung zu allen Rätseln 2

Dank dieses umfassenden Rätselführers können sogar nomadische Volksstämme ungebildeter Pygmäen das Spiel zum Abschluss bringen... und das gilt sogar für Sie

Zen und die Kunst der Installation 4

Wie Sie Ihren Computer eins mit dem Spiel machen können

Vorwort 6

Alles zur schriftlichen Niederlegung des Epos, wie töricht es auch sein mag

Fangen wir mal ganz von vorne an 7

Eine Reise über 1000 Meilen beginnt mit dem ersten Schritt

Die Persönlichkeiten des Spiels 7

Da, wo die Luft rein ist, können wir sein, was wir schon immer sein wollten

Die Missionen 9

Ein bombiger Zeitvertreib für die ganze Familie

Wie man's macht 10

Eine Reise der Selbstentdeckung für Sie und Ihren Partner

Komplettlösung/Lösungspläne

Erst drucken, dann lösen

Wer sich an ein Adventure wie KINGDOM O'MAGIC wagt, kann etwas Hilfe gut gebrauchen. Wie immer haben wir vorgesorgt und liefern eine Komplettlösung und die Pläne aller wichtigen Schauplätze gleich mit, aus Platzgründen als Online-Dokumente auf der Heft-CD.

Sämtliche Dokumente liegen im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor. Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der ersten Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist

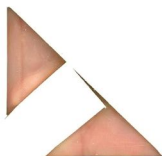


also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version).

Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

Die Komplettlösung

Sowohl die Komplettlösung als auch die Pläne stammen von der Firma Hint Shop. Öffnen Sie die Datei LOESUNG.PDF im



Sehenswürdigkeiten 46

Eine Reise mit Kurzaufenthalten an den zahlreichen Attraktionen des Königreiches

Die Karte 47

Ein Triumph der Unterhaltung über die Geographie

3D-Nacktfoto von Sha-Ron bei der Gymnastik

Die komplette limitierte Auflage hat sich der Chefredakteur gegriffen

Verschiedenes

Inhalt 2

Editorial 3

Impressum 3

CD-ROM-Cover 48

Lizenzurkunde 50

Verzeichnis \LOESUNG mit dem Acrobat Reader, um die Lösung zu lesen oder auszudrucken. Die Pläne finden Sie im gleichen Verzeichnis unter den Namen PLAN1-6.PDF.



© 1995 Hint Shop, Inh. C. v. Mellenthin, Am Hollerbroch 36, 51503 Rösrath

KINGDOM O' MAGIC



Silicon Valley

Wenn wir uns die Skizze links und die fertige, gerenderte Spielfigur rechts ansehen, was fällt uns da auf bzw. ein? Silicon Valley? Sehr gut möglich, aber darauf wollte ich nicht hinaus, oder eigentlich dann doch, denn welche prominente Figur aus einem Computerspiel ist derzeit in aller Munde und in sämtlichen Medien? Genau, eine wehrhafte junge Dame in Shorts und knappem Oberteil, gesegnet mit einem Körperbau, der sie ohne weiteres als Darstellerin eines Russ-Meyer-Films* qualifizieren könnte: Lara Croft kennen mittlerweile sogar Leute, die noch nie eine Maus angefaßt haben, selbst im neuen Video der „Ärzte“ spielt Lara eine prominente Rolle, und auch der Spiegel hat schon mit ihr geworben.

Zweifellos gibt es mehr als zwei gute Gründe, Lara zu mögen; dennoch wage ich zu bezweifeln, ob Tomb Raider als Spiel mit einem traditionellen männlichen Helden auch nur annähernd so er-

folgreich gewesen wäre – außerhalb der Spieleszene mit Sicherheit nicht. Daß die Branche so lange gebraucht hat, um die verkaufsfördernde Wirkung sekundärer weiblicher Geschlechtsmerkmale zu entdecken, wäre erstaunlich genug, zumal diese auf einer Grafik-Workstation erheblich einfacher zu modellieren sind als auf dem Tisch des Chirurgen – wäre, sage ich, denn KINGDOM O' MAGIC beweist ja, daß weibliches Übermaß schon vor Ms. Croft zur Ausstattung von Computerspielen gehörte. Daß Sha-Ron nicht so bekannt wurde wie Lara, mag unter anderem an der damals möglichen Bildschirmauflösung gelegen haben – VGA und XXL vertragen sich halt nur bedingt. Es komme mir niemand mit „Sexismus“ oder „typisch Mann“, denn wenn wir einen Blick auf Thidney werfen, Sha-Rons männliches Pendant, was fällt uns da auf bzw. ein? Eben, die große Klappe...

Peter Strobel

Peter Strobel

* Wer Russ Meyer nicht kennt, möge sich in der nächsten Videothek schlau machen.



Editorial

Impressum

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Strasse 1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:

STYLE OF THE ARTS.
Grafische Medien-Produktionsges. mbH,
Stefan Schlatterer, Dieter Trompeter

Titel: Michael H. Sichter

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Strasse 1,
79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Strasse 1,
79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb/Außendienst: Büro West,
Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen,
Telefon: (0208) 644-110,
Fax: (0208) 644-367,
Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services,
Carsten Borgmeier, Lange Straße 112,
27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 140.000 Exemplare

Druck: Oira, Friedrichsdorf
Umslag: Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 76,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 15949 2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel gehen nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
<http://www.hyperionics.com>



KINGDOM O' MAGIC

Zen und die Kunst der Installation

Wie soll ein einfacher Mensch, ein Durchschnittsbürger wie Sie, diese feine aber schrecklich komplizierte Software, die Sie doch gerade erst in Ihrem Lieblingsmagazin erworben haben, mutterseelenallein installieren? Eine berechtigte Frage! Da hilft nur eins, lieber Kunde: Lesen und Lernen!

Betreiben Sie das Spiel zum ersten Mal, müssen Sie es installieren. Keine Angst, wenn Sie die Installation einmal hinter sich gebracht haben, brauchen Sie's nie wieder zu tun, und Mutti wird verdammt stolz auf Sie sein.



Dieses Spiel wurde mit äußerster Pingeligkeit und bis zur totalen Erschöpfung mit Windows 95 getestet. Wir können daher kategorisch und mit absoluter Sicherheit sagen, daß es (wahrscheinlich) von einem MS-DOS-Fenster aus funktionieren sollte. Falls Sie, möge Gott uns davor bewahren, damit jedoch Schwierigkeiten haben (und es funktioniert z.B. nicht), schlagen wir vor, daß Sie Windows 95 beenden, im MS-DOS-Modus neu starten und dann mit Punkt 3 weitermachen. Lesen Sie auch den entsprechenden Abschnitt in den Problemlösungen.

Installation

1. Schalten Sie Ihr Gerät ein (für optimale Spielleistung einfach unentbehrlich). Führt Ihr Gerät automatisch Windows 3.1 aus, müssen Sie Windows verlassen (also nicht einfach ein MS-DOS-Fenster öffnen). Das ist ebenfalls ungemein wichtig! Haben Sie keine Ahnung, wie Sie zu DOS abbrechen, dann (a) haben Sie eben Pech gehabt, (b) müssen Sie den Papierhaufen mit der Aufschrift „Windows-Handbuch“ zu Rate ziehen.
2. Legen Sie die erste CD (schlauweise mit CD 1 beschriftet) in Ihr CD-Laufwerk ein.
3. Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk, z.B. mit dem Befehl D:, gefolgt von ENTER (sofern D die Bezeichnung Ihres CD-Laufwerks ist), und dort ins Hauptverzeichnis: CD \ [ENTER].
4. Geben Sie **INSTALL** ein.



5. Bewegen Sie die Markierung auf **Vollständige Installation** oder tun Sie einfach nichts, denn sie steht bereits auf dem ersten Menüpunkt. Drücken Sie ENTER.

6. Geben Sie an, wohin KOM installiert werden soll (Laufwerk und Verzeichnis), oder übernehmen Sie die Vorgabe. Drücken Sie ENTER.



7. Geben Sie den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks an.
8. Sollen die gesprochenen Dialoge unterteilt werden? Keine Sorge, sollten Sie morgen einen Hörsturz erleiden, können Sie die Untertitel auch später im Spiel wieder zuschalten.

Soundkonfiguration



Während der Installation startet das Soundsetup automatisch. Später kann es durch Eingabe von **INSTALL** im Spielverzeichnis der Festplatte aufgerufen werden. Darauf erscheint das Installationsmenü, aus dem Sie den Menüpunkt **Audio-Konfiguration** auswählen.

9. Sie können die Soundkarte automatisch suchen lassen. Beachten Sie aber, was unten am Bildrand steht – das System kann dabei abstürzen. Dann muß es neu gestartet werden, und Sie müssen auf die zweite Option, die manuelle Auswahl, zurückgreifen.



10. Wählen Sie aus der Liste Ihre Soundkarte aus und drücken Sie ENTER. Darauf versucht das Programm, die angegebene Hardware zu identifizieren.



11. Nun werden die Programmdateien auf die Festplatte kopiert. Wenn Sie die folgende Meldung sehen, haben Sie's hinter sich – herzlichen Glückwunsch!



Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Nein, KOM kann nicht ohne Soundkarte gespielt werden, so leid es uns tut.
- Die automatische Erkennung stürzt ab? Dann versuchen Sie's mal mit der Hand, hat schon oft geholfen!
- Ihre Soundkarte ist nicht in der Liste aufgeführt? Fast alle Karten sind zu einem der SoundBlaster-Standards kompatibel, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.
- Soundsetup funktioniert nicht unter Windows 95? Starten Sie das Setup im MS-DOS-Modus, siehe **Problemlösungen/Windows 95**.
- Die Soundkarte soll kompatibel zum SoundBlaster sein, wird aber nicht gefunden? Auch nicht im MS-DOS-Modus? Nun, dann ist sie vielleicht doch nicht ganz so kompatibel. Kommt vor allem bei Billigkarten vor. Sie Geizkrägen! Probieren Sie andere Emulationen aus, z.B. das Microsoft Sound System. Ziehen Sie das Handbuch der Karte zur Rate, manchmal müssen bestimmte Treiber geladen oder die Soundkarte initialisiert werden.

Spielstart

Wechseln Sie ins Spielverzeichnis – wie, wo das sein soll? Sie selbst haben es während der Installation angegeben. Sie Dussel! Wechseln Sie also ins Spielverzeichnis der Festplatte und geben Sie **KOM** ein, gefolgt von ENTER. Beim ersten Aufruf kommen Sie um den ungemein unterhaltsamen Vorspann nicht herum, später können Sie ihn mit der Leertaste überspringen. Jetzt sind Sie im Kingdom O'Magic angekommen und sollten sich mit den Persönlichkeiten vertraut machen, die das Königreich bevölkern – ab Seite sechs in der Spielanleitung.

KINGDOM O' MAGIC

Problemlösungen

Absturz bei Goliath dem Zwerg

In der „Guten alten Mission mit Tradition“ trifft Thidney (oder Sha-Ron) Goliath den Zwerg, der eigentlich eine Belohnung auszusprechen soll. Stattdessen stürzt der Rechner ab.

Lösung 1: CD gut säubern. Lösung 2: Spiel komplett neu installieren.

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!

Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen. Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS-DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM. Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```



Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für KOM ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber,

die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Nur 8 MB RAM

Rechner an der unteren Grenze der Systemanforderungen sollten den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen. Deaktivieren Sie alle nicht benötigten Treiber und Programme in den Startdateien mit REM. Schalten Sie vor allem den Festplattencache SMARTDRIVE ab, er verbraucht zuviel System-speicher für sich selbst. Das Abschalten von SMARTDRV.EXE ist auf einem 8MB-Rechner absolut notwendig, kann aber auch bei Systemen mit 16MB und mehr erforderlich sein, wenn die Zwischensequenzen nur ruckelig ablaufen.

Mehr als 16 MB RAM

Falls Ihr Rechner mit mehr als 16MB RAM ausgestattet ist, kann es bei bestimmten Hardwarekonfigurationen zu Startproblemen kommen, die sich durch eine DOS4GW-Fehlermeldung bemerkbar machen. Öffnen Sie in einem solchen Fall die Batchdatei KOM.BAT im Spielverzeichnis mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS oder dem Notepad von Windows. Entfernen Sie versuchsweise in der Zeile

```
REM SET DOS16M=:12M
```

das REM am Zeilenanfang und speichern Sie die Datei, bevor Sie KOM erneut starten.

Windows 95

KINGDOM O'MAGIC ist kompatibel zu Windows 95, wurde aber für MS-DOS programmiert. Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. So kann es z.B. vorkommen, daß eine Soundkarte nur unter DOS, aber nicht unter Windows 95 funktioniert. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus, und starten Sie KOM von der DOS-Befehlszeile aus.

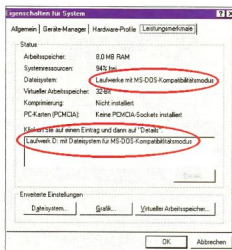


Mit dem MS-DOS-Modus ist nicht die „MS-DOS-Eingabeaufforderung“ gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“ aktivieren.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Zur Bedienung genügt eine Maus. Sie brauchen daher nur einen Maustreiber für DOS nachzu-

laden. Dieser Treiber sollte der Maus beiliegen, wenn das nicht der Fall ist, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden (siehe unten).

Sollte auch das CD-Laufwerk nur unter Windows 95 funktionieren, ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet. In diesem Fall muß der DOS-Treiber des CD-ROM-Laufwerks installiert werden, der normalerweise dem Gerät beiliegt. Ist das nicht der Fall, wenden Sie sich bitte an den Hersteller und nicht an uns, es sei denn, Sie wollen eine größere Spende machen! Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks über die Vorgehensweise. Vorsicht: Die Standardinstallation eines DOS-Treibers führt meist dazu, daß Windows 95 in einen Kompatibilitätsmodus gezwungen wird, der sämtliche Datenträgerzugriffe merklich bremst. Ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate! Überprüfen können Sie den Status, indem Sie im Startmenü *Einstellungen/Systemsteuerung* wählen und dann auf *System* klicken. Wählen Sie das Register *Leistungsmerkmale* und achten Sie auf die rot markierten Stellen – im Idealfall sollte dort „32 Bit“ bzw. „Das System ist optimal konfiguriert“ stehen. In unserem Beispiel wird das CD-Laufwerk über einen DOS-Treiber angesprochen:



Maustreiber

Kein DOS-Treiber für die Maus zur Hand? Ja, ja, die Windows 95-Krankheit – oder ist es Alzheimer (wo war doch gleich die Treiberdiskette?). Wir helfen bei jeglichem Siechtum und empfehlen den Originaltreiber von Microsoft. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.

Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk, in dem CD 1 liegt, und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie KOM starten.

Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.



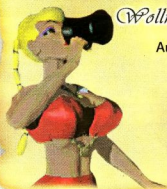
KINGDOM O' MAGIC

Vorwort

Barbie oder Echtenkerl

Drei Ringe den Elbenkönigen an Tisch vier,
Sieben den Zwergenherrschern dort hinten,
Neun den Sterblichen da drüben, neben der Tür,
Einer dem Dunklen Herrn dort bei den Flinten.
Wolln Sie bestellen, denn wir schließen gleich?
Was sagen Sie? Ein Glas Eistee für Klaus?
Jetzt machen Sie mal hinne, sonst schmeiß ich Sie raus!
Wolln Sie bestellen, denn wir schließen gleich?

Auszug aus „Eine Ballade über Alfies Krapfen“ von J.R.D.R.R. Tollykins

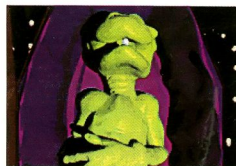


VORWORT

Diese Geschichte entsprang einer ungeheuer niedlichen Erzählung und wuchs zu einem alles niederwalzenden Monsterprojekt heran, das nichts und niemanden mehr in Frieden leben ließ. Wir haben geackert, bis unsere Computer den Geist aufgaben, opferten unsere Wochenenden, unseren Schlaf und saubere Unterwäsche, schleppten uns durch die Nächte der so unendlich schwer faßbaren goldenen Master-Disk entgegen, die uns da so verlockend am Horizont entgegenfunkelte. Viele von uns erlagen jedoch diesem erbarmungslosen Ungeheuer, und dieses Spiel ist daher ihnen und all den Leuten gewidmet, die mutig mit uns in den Kampf zogen, unserer Phantasie dieses wundersame Königreich entrissen und siegreich auf den Bildschirm zerrten. Wie können wir Euch jemals danken...

Ein wahrlich ungeheures Unterfangen. Zu Beginn eines Werkes der Parodie ist es ungeheuer wichtig, die Absicht des Verfassers klarzustellen. All den Leuten da draußen, die, von Unsicherheit geplagt, nachts nicht schlafen können, möchten wir daher versichern, daß wir der etablierten Fantasy-Gesellschaft allerhöchsten Respekt entgegenbringen und ihrem leitenden Licht höchste Beachtung schenken.

Das Produkt, das Sie in den Händen halten, sollte im Geiste des Frohsinns und des Scherzes und nicht anderweitig gedeutet werden. Sollten Sie feststellen, daß Sie es trotz allem etwas zu ernst nehmen, dann bitten wir Sie dringend, sich folgende Gedanken zu Gemüte zu führen: Wenn Nachahmung die aufrichtigste Form der Schmeichelei ist, so folgt die Parodie doch sicher ganz dicht an zweiter Stelle.



Wer zu schwach ist, muß das Königreich leider auf unorthodoxe Art für immer verlassen – oder zumindest bis zum nächsten Spielstart



KINGDOM O' MAGIC



Der Tag bricht an im Kingdom O' Magic

Das magische Königreich



Kingdom O' Magic ist ein geschichtsträchtiger, traditions-geschwängerter Ort uralter Zeiten. Viele Stunden werden Sie hier gewundene Waldpfade entlangschreiten, im Straßengewirr der Städte umherirren und sich steile Bergpässe hinaufschleppen. Doch lassen Sie Vorsicht walten, denn dies ist ein unwirkliches und höchst merkwürdiges Land, in dem komische Ereignisse zur Tagesordnung gehören und Absonderlichkeiten gesetzlich vorge-

schrieben sind! Und denken Sie daran, daß es in diesem Spiel um Leute (und Drachen und Eidechsen und Trolle und Kobolde etc.) geht. Es ist also ungeheuer wichtig, sich mit jedem Figürchen, dem Sie über den Weg laufen, gut zu unterhalten. Und das war's auch schon. Begeben wir uns also im fröhlichen Hopselauf zu den Anleitungen.

Fangen wir mal ganz von vorn an

Denjenigen unter Ihnen, die einfach keinen Bock darauf haben, sich dieses Handbuch reinzuziehen, haben wir nur eins zu sagen: Na wunderbar! Haben Sie auch nur die geringste Ahnung, wie lang wir an diesem Ding herumgekritzelt haben? Nun? Was ist? Schön!

Dann schieben Sie Ihre erste CD halt ins Laufwerk und geben Sie *Install* ein, Sie Alleswissender!

Sollten Sie sich trotz unserer offensichtlichen Feindseligkeit dennoch nicht zusammenreißen können und sofort losspielen wollen, dann befolgen Sie halt die Bildschirmanweisungen und legen Sie los. Sollten Sie jedoch eine geduldigere und vernünftiger Person sein, dann lesen Sie zuerst mal die Installationsseiten vier und fünf.

Im Kingdom O' Magic treiben sich eine Menge Witzfiguren herum, die Sie treffen, in Grund und Boden reden oder mit stumpfen Gegenständen einfach platt-hauen können. Zuerst müssen Sie aber entscheiden, welche der unzähligen Persönlichkeiten sie selbst sein wollen. Sie haben hierbei die Wahl zwischen den folgenden zwei Persönchen:

Die Persönlichkeiten des Spiels

Thidney



So ein Riesenbohnenstengel kann ganz schön rutschig sein: Pech für Thidney, wenn er 20.000 Füße in die Tiefe fällt. Glück für ihn, daß es keine Füße seiner Schuhgröße waren.

Eine über zwei Meter große, frosgürüne Echse mit einem Wahnsinnschwanz! Thidney liebt Actionfilme, Sport und endlose Saufgelage. Er kann zwar nicht besonders gut zaubern, doch eins muß man ihm lassen, man kann ihm ganz schön eins über die Rübe hauen, ohne daß sich dabei seine geistigen Fähigkeiten merklich ändern.

Shah-Ron



Wer wollte bei Shah-Ron nicht Wächter mit der Lizenz zum Durchsuchen sein!

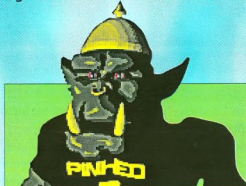
So um die eins achtzig groß und wie eins der Babes aus „Planet der Scharfen“ gebaut. Ein unternehmungslustiges Mädel, das keine Lust hat, mit Kindern oder alten Leuten zu arbeiten, und Tiere, besonders die süßen Kuscheldinger, ätzend findet. Hat das Zaubern echt drauf, ist aber an den körperlichen Aspekten des Kampfes nicht uninteressiert.



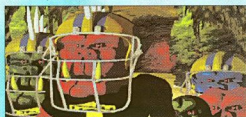
KINGDOM O' MAGIC

Schurken

Figürchen, auf die Sie treffen könnten:



Pinhead: Anführer der Orks, Diener des Dunklen Herrn und überhaupt ein ganz mieser Typ.



Einige von Pins Lieblingsfreunden



Neville, der Troll



Cedric, der Troll



Marshgarst, ein böser Zauberer, der nicht gerade über die Kraft der zwei Blasen verfügt

Noch mehr Schurken

Weitere Figürchen, auf die Sie treffen könnten 2:



Puff, der magische Drache, der Feueratem, Meister der Bauern, Sammler funkelnden Goldes und tierisch gefährlich!



Einer der Ringgeister, die auf der Suche nach Ringen durch das Königreich wandern, schnüffelfind (Da gibt's ganze neun davon).



Der Lebkuchenmann



Gorgon

Neutrale

(Sie wissen schon, Schweiz und so...)



Der König von De Lorean



Terrence



Der Rausschmeißer



„Humphrey“ Balrog, ein Feuergespent

Verschiedene

Und glatt noch ein Haufen Figürchen, auf die Sie treffen könnten:



Konrad, der Barbar



Der verrückte Bäcker

Der Fährmann

Ein Elf



Der Haushofmeister



Verdächtiger Typ



Ein Elfenwächter



Der nette Freund und Helfer



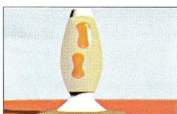
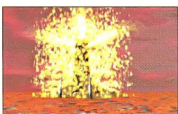
Der Friseur

Omi



Goliath, der Zwerg

KINGDOM O' MAGIC



Das Kingdom O' Magic ist berühmt für seine etwas anderen Vulkanausbrüche. Es herrscht aber trotzdem Mangel an Lavalampen.

Die Missionen

Haben Sie sich einmal für eine der entzückenden Persönlichkeiten entschieden, dann ist es Ihre Pflicht, sich als nächstes eine Mission auszusuchen... da gibt es nicht eine, nicht zwei, nicht vier, nein ganze drei Missionen im Kingdom O' Magic!

1. Die gute alte Mission mit Tradition



Jedes Fantasy-Adventure braucht eine gute alte Mission mit Tradition, und wie's der Zufall wollte, haben wir in dieses feine Produkt eine reinprogrammiert. Sie und Sie allein müssen die Weiten des Kingdoms bezwingen, Monster bekämpfen, Recht über Ungerechtigkeit walten lassen und die Immobilienpreise senken, bis Sie schließlich den Drachen gerettet, die Prinzessin geraubt und den Schatz besiegt haben! Das ist bei weitem die einfachste der drei Missionen, und obwohl ein erfolgreicher Abschluß sehr befriedigend ist, sind Sie damit noch lange kein Einstein!

** Das ist 'ne glatte Lüge! Es gibt gar keine Prinzessin in diesem Spiel! Genaugenommen ist das ganze Ding nicht ganz astrein – Sie sollen den Drachen nämlich küssen, indem Sie einen Vertrag mit ihm abschließen, aber das klingt wirklich zu lahm, finden Sie nicht? Zeigen Sie mir einen Werbetexter, der nicht lügt, und ich zeig Ihnen jemand, der 'ne kräftige Tracht Prügel verdient.*

2. Die Aufregende 7-11er-Mission



Es gibt Zeiten, in denen Sie stolzen Hauptes aufstehen müssen, um beachtet zu werden (wie z.B., wenn gefragt wird, wer

denn gerne einen Blick in das Dessertmenü werfen würde), und in dieser Mission wird genau das von Ihnen verlangt. Flockenheim steht nämlich eine Invasion bevor!



Und genau deshalb hat man Sie persönlich dazu auserkoren, ziellos im Königreich umherzuwandern und 7 bis 11 der härtesten Kerlchen um sich zu versammeln, um die Freiheit der schwimmenden Metropole zu verteidigen! Ob die Mission schwer ist? Nun, wenn die Goldmarie hier wäre, würde sie bestimmt sagen, daß die erste Mission viel zu einfach war, aber sie steht auf seltsame Betthüpfel-Mätzchen einschließlich Schüsselchen voll Brei und Bären. Wir sollten ihrer Meinung daher vielleicht keine zu große Bedeutung zukommen lassen.

3. die BizARRE Et Leicht VerWoRRenE MiSSION



Man sagt, wenn Sie des Kingdoms O'Magic müde sind, sind Sie des Lebens müde, und wenn Sie des Lebens müde sind, sind Sie für die BizARRE Et Leicht VerWoRRenE MiSSION genau in der richtigen Verfassung! Die ist gefährlich, da können Sie Gift drauf nehmen! Ihre Mission, falls Sie sie annehmen, besteht darin, das Ende der uns bekannten Zivilisation zu verhindern (hey, wetten, daß diese Spielidee völlig neu für Sie ist?), indem Sie die „Verlorene Lavalampe der Alten“ finden müssen, und, falls noch Zeit ist, den dunklen Herrn grün und blau prügeln dürfen! Diese Aufgabe wird auf Ihrer Brust (oder an einem angemessenen Fleckchen, wenn Sie eine Frau sind) wahrlich Haare wachsen lassen und Worten wie „schwierig“



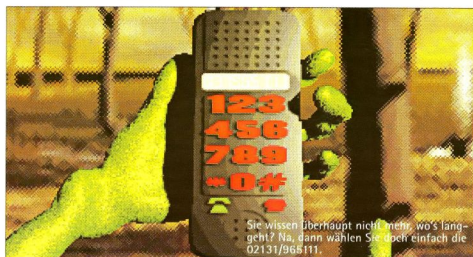
und „einfach unmöglich“ eine völlig neue Bedeutung geben. Richtig, hier geht's um eine tierisch harte Nuß, und um einen schottischen König aus alten Zeiten zu zitieren: „Falls Sie das erste Mal jämmerlich auf der Strecke geblieben sind, dann spielen Sie Kingdom O'Magic doch einfach noch mal!“



In Flockenheim kann ein harmloser Drache noch nicht mal Orangen einkaufen, ohne von der Elfmafia belästigt zu werden.



KINGDOM O' MAGIC



Wie man's macht

"So, und wie spielt man dieses außerordentlich wundervolle Spiel?", hör ich Sie fragen.

Eigentlich ganz einfach. Haben Sie sich einmal für ein Figürchen und eine Mission entschieden, werden Sie sich ziemlich schnell auf dem Spielbildschirm wiederfinden. Auf dem Spielbildschirm ist hauptsächlich das Bild des gegenwärtigen Raums oder Ortes abgebildet, wobei Sie und jegliche anderen Persönlichkeiten oder Objekte des Spiels ebenfalls auf dem Bild zu sehen sind. Unter

dem Bild befindet sich die Menüleiste, ein Feld mit dem Namen Ihres gegenwärtigen Aufenthaltsortes und ein paar Worten zum aktuellen Status des Zeigers... Was?

Ich habe den Zeiger noch nicht erwähnt? Sorry, der Zeiger ist tierisch wichtig! Wenn Sie nämlich Ihre Maus rumschieben, sollte der Zeiger (eine kleine Hand) über den Bildschirm flitzen.

Um also mit dem Spiel zu interagieren, brauchen Sie mit dem Zeiger nur auf irgendein Objekt/Figürchen zu zeigen und dann die Maustaste drücken. "Wie leicht und unkompliziert!", hör' ich Sie begeistert rufen.

Die anfängliche Euphorie beim wilden Rumzeigen wird nach einer Weile abebben (ich weiß, kaum zu glauben, nicht?), und Sie werden nur noch eins im Sinn haben, nämlich heldenhafte Taten zu vollbringen. Schauen wir uns das Zeigen und Klicken also noch einmal genauer an.

Zu Beginn sollten Sie wissen, daß Sie zwar auf alles mögliche zeigen können,

aber nur ganz bestimmte Objekte eine Reaktion auslösen. Diese wundersamen Objekte werden als „Heiße Pickel“ oder „Hot Spots“ bezeichnet.

Ein Hot Spot kann so gut wie alles sein, von unscheinlichen Monstern bis hin zu wunderschönen Prinzessinnen, von wertvollen Schätzen bis hin zu Großkaliberwaffen, von unbedeutenden Kieselsteinchen auf dem Boden bis hin zu mehrstöckigen Schlössern in der Ferne, von... na Sie wissen schon, was gemeint ist. Ob der Zeiger sich über einem Hot Spot befindet, erkennen Sie daran, daß er sich wie durch Zauberei in einen Zeigefinger verwandelt, der mit Funken um sich spuckt (glauben Sie mir, das sieht echt besser aus, als es sich anhört), und was noch wahrscheinlicher ist, Sie sollten ein magisches Knistern hören können.



Den werden Sie nicht wieder los

Klicken Sie jetzt die Maustaste, sollte der Ring O'Action, der Ring der interaktiven Möglichkeiten, erscheinen, mit dem Sie auf wundersame Weise bestimmen können, wie Sie mit den Hot Spots interagieren werden.

Der Ring O'Action setzt sich aus sechs Segmenten zusammen, von denen jedes einzelne eine bestimmte Aktion repräsentiert: Da gibt's NEHMEN, KÄMPFEN, REDEN, UNTERSUCHEN, BENUTZEN, ZAUBERN. Wollen wir uns diese absonderlichen Funktionen gleich einmal genauer ansehen.

NEHMEN

Klicken Sie hier, versucht Ihr Held, das gegenwärtig „hotgespottete“ Objekt aufzuheben. Gegenstände, die auf diese Weise aufgenommen werden, blinken in der unteren rechten Ecke der Menüleiste vorübergehend auf und – hey! landen wie durch Zauberei in der Bestandsliste Ihres Helden.

ANGRIFF

Klicken Sie hier, dann zieht Ihr Held furchtlos in den Kampf gegen das gegenwärtig „hotgespottete Figürchen“. Sie müssen dabei eine geeignete Waffe



KINGDOM O' MAGIC

➔ aus dem Inventar wählen oder mit Fäusten loslegen, falls Sie keine Waffen haben (siehe „Kampfführer“ irgendwo weiter hinten in diesem Handbuch).

SPRICH MIT

Eigentlich dem Angriff sehr ähnlich, nur daß Sie Ihrem Gegenüber kein blaues Auge schlagen, sondern ein nettes Pläuschchen abhalten (siehe „Sprachliche Unterschiede“ weiter hinten). Vergessen Sie nicht, daß alles, was Sie von sich geben, Einfluß auf künftige Unterhaltungen haben kann. Wählen Sie Ihre Worte daher gut.

UNTERSUCHEN



Mit dieser Funktion können Sie sowohl Objekten als auch Spielfiguren auf die Pelle rücken, woraufhin Sie nützliche Infos, gelegentlich vielleicht sogar eine wunderbare Offenbarung serviert bekommen. Schauen Sie sich Gegenstände an, erhalten Sie häufig wichtige Hinweise, während ein Blick auf eine Spielfigur enthüllen kann, wie stark Ihr Gegenüber ist oder was es bei sich trägt.

BENUTZE

Mit dieser Option kann Ihr Held das gegenwärtig „hotgespottete“ Objekt benutzen, öffnen oder jemandem geben. Manchmal ist ein zweites Objekt erforderlich, um Objekt 1 auf Objekt 2 anzuwenden. Das hört sich alles ein bißchen wunderbar an, aber machen Sie sich keine Sorgen, Sie werden sehr schnell kapieren, was zu tun ist.

ZAUBERN

Wie ANGRIFF, doch kann Ihr Held ein anderen Helden hierbei mit einem der verfügbaren Zaubersprüche verzaubern. Eins müssen Sie dabei jedoch beachten! Nicht alle Zaubersprüche zeigen eine Wirkung auf jede Spielfigur. Experimentieren Sie also ruhig ein bißchen.

Die Bestandsliste Ihres Helden



Weder Shah-Ron noch Thidney scheinen genug Platz in Ihren Hosentaschen zu haben. Wohin verschwinden diese Objekte also, nachdem unser Held sie aufgenommen hat? Na, in Ihrem Inventar natürlich! Hier werden alle Objekte, Waffen und Zaubersprüche aufbewahrt, die Sie auf Ihrer Reise aufgegabelt haben. Sie können Ihr Inventar jederzeit öffnen, indem Sie den Zeiger auf die Menüleiste unter dem Spielbildschirm ziehen. Der Zeiger sollte sich daraufhin in eine kleine Schatztruhe verwandeln, und wenn Sie jetzt die Maustaste drücken, erscheint ein Display mit all Ihren Besitztümern. Haben Sie jedoch eine ungeheure Menge an Krimskrams angesammelt, ist nicht immer alles zu sehen. In diesem Fall können Sie durch Ihre Goodies scrollen, indem Sie die Maus hoch- und runterziehen.

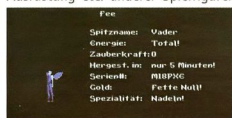
Sie können Objekte Ihres Inventars auf die gleiche Weise UNTERSUCHEN oder BENUTZEN wie die Objekte auf dem Spielbildschirm – einfach anklicken, um den Ring O'Action aufzurufen.

Die Gesundheit, magische Kräfte, Lieblingsfarbe etc. Ihres Helden

Haben Sie den vorherigen Abschnitt gut durchgelesen, dann wissen Sie, daß Sie Objekte Ihres Inventars genauso UNTERSUCHEN oder BENUTZEN können wie die Objekte auf dem Spielbildschirm – einfach anklicken, und der Ring O'Action erscheint, richtig? Aber es gibt auch noch ein Spezial-Icon, das sich immer in Ihrem Inventar befindet, nämlich das ICH-Icon. Klicken Sie ICH und dann UNTERSUCHEN an, erscheint plötzlich der Statistikbildschirm mit einer Menge nützlicher Bagatellen über Ihren Helden.



Gesundheit, magische Kräfte, Inventar, Ausrüstung etc. anderer Spielfiguren



Wie Sie gerade erfahren haben, können Sie einen Blick auf Ihre eigenen Statistiken werfen. Aber was ist mit den Statistiken anderer Persönlichkeiten des Spiels? Sie wollen wirklich wissen, ob Cedric die Hochzeitseinladung tatsächlich geklaut hat, die Sie doch so dringend brauchen, oder vielleicht hätten Sie auch gern gewußt, wie stark Beulengesicht ist, bevor Sie versuchen, seine Haare mit einem Riesenholzhammer zu scheiteln. Nein? Sie vielleicht nicht, andere Leute aber sehr wohl, und

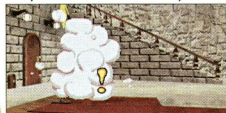


diesen Leuten verraten wir: UNTERSUCHEN Sie die Spielfigur, um ihren Statistikbildschirm aufzurufen und herauszufinden, ob er oder sie Ihnen ein nützliches Objekt vorenthält. Sollten es sogar mehrere sein, drücken Sie einfach die Maustaste, um durch die Liste zu gehen. Kinderleicht, nicht?



KINGDOM O' MAGIC

Kampf – Der definitive Kampfführer

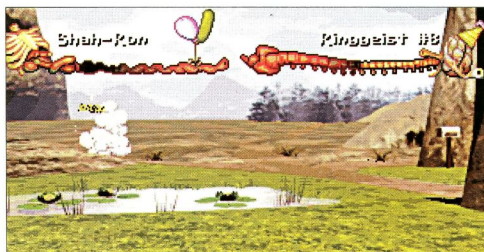


Na, das hat ja wunderbar geklappt (als ob wir's geplant hätten). Jetzt haben wir die Statistiken der anderen Spielfiguren abgehakt und können gleich zum Kampf übergehen. Sie brauchen eigentlich nur eins zu wissen: Waffen helfen! Je größer und besser die Waffe ist, desto mehr Schaden können Sie anrichten und desto unwahrscheinlicher ist es, daß Sie selbst als unbedeutende Leberwurst auf dem Frühstückstisch des Lebens landen. Wie wirksam eine Waffe ist, läßt sich leicht ermitteln, indem Sie die Gesundheitsleiste Ihres Gegners (beim Kampf oben auf dem Bildschirm) im Auge behalten und beobachten, wie schnell seine oder Ihre Gesundheit den Bach runtergeht.



Aufgrund der äußerst magischen Natur von Kingdom O' Magic (nun, mit einem solchen Namen sollte es schließlich auch magisch sein!) werden Sie möglicherweise auf Figuren treffen, die unsterblich (oder so gut wie unsterblich) sind. Tun Sie sich also einen Gefallen, und lassen Sie sie in Ruhe – Sie holen sich nur blaue Flecken! Unsterbliche Figuren erkennen Sie an ihren Gesundheitsstatistiken, die gewöhnlich derart gigantisch sind, daß sie numerisch unmöglich aufgeführt werden können.

Pläuschchen – Was es ist und wie's benutzt wird, um sich zu verabreden. Sich mit anderen Spielfiguren des Kingdom O' Magic zu unterhalten ist echt wichtig, und wir haben eine Ewigkeit dran gegessen, eine interessante Methode des bedeutungsvollen Meinungsaustausches zu entwickeln. Quatschen Sie jemanden an, erscheinen auf der Menüleiste im unterem Bildschirmabschnitt drei „Eröffnungssreden“, mit der Sie die darauffolgende Unterhaltung in die gewünschte Richtung lenken können. Da gibt's normalerweise einen freundlichen und einen neutralen Satz oder eine



Bei Schlägereien sollte man auf die Gesundheit achten



Hinweis des Herausgebers: Wir sind richtig stolz auf unsere Pläuschmethode, denn Sie ermöglicht einen flüssigen Dialog (im Gegensatz zu einer tödlich langweiligen Liste voller Sounddateien, die Sie sich in zufälliger Folge reinziehen können) – da kann man nämlich über mehrere Pläuschchen eine richtig nette Beziehung mit den Leuten aufbauen. Und außerdem erfahren Sie natürlich nicht immer gleich alles, was es zu erfahren gibt, viele Dinge werden erst nach mehrmaligen Spielbesuchen offenbart. Wir haben uns das ganz allein ausgedacht und sind absolut der Meinung, ein völlig neues, umwerfend originelles Pläuschverfahren entwickelt zu haben. Nehmen Sie sich vor Nachahmungen in acht!



So ein Pläuschchen kann sich manchmal ganz schön in die Länge ziehen. Schneiden Sie den Quasestripfen mit der Leertaste das Wort ab. Das ist nicht unhöflich und wirkt immer, auch bei nicht enden wollenden Intros.

Frage sowie eine Beleidigungsoption zu wählen.

Ich wünsche einen guten Tag, Hoheit.

Yo! Majestät!

Tag, du senile alte Hexe.

Ziehen Sie die Maus hoch/runter, um die gewünschte Eröffnungssrede zu markieren, und drücken Sie dann die Maustaste um zu sprechen. Die Unterhaltung wird solange fortgesetzt, bis sie zu Ende ist oder eine weitere Entscheidung getroffen werden muß und Sie Ihre nächste „Eröffnungssrede“ wählen können.



KINGDOM O' MAGIC

Sprachliche Unterschiede



Diese Frau nervt. Zum Glück ist sie nicht unsterblich.

Kingdom O'Magic ist kein gewöhnlicher Ort, und es obliegt uns daher zu bedenken, daß bestimmte Dinge dort einfach anders laufen als hier. Nehmen wir z.B. einmal die Sprache.

Der Gedanke der politischen Korrektheit, mit dem wir aufgeklärten Leute gesegnet sind, hat die ungelerten Figürchen des Kingdoms noch nicht erreicht. Daher werden hier eben auch andere Redewendungen und Ausdrücke verwendet als bei uns. Wir haben daher im Geiste der Gutgläubigkeit unten einige unserer tagtäglich benutzten Redewendungen und dazu ihr Kingdom O'Magic-Äquivalent aufgeführt.

Unsere vernünftige, politische korrekte Redewendung

Du scheinst mir recht feindlich gesinnt zu sein.

Weißt du, wenn Du Dir die ganze Sache mal von dieser Seite ansiehst, wirst Du eine Fülle weitreichender Vorteile entdecken.

Vielleicht solltest Du Deinen Ärger mit mir teilen.

Ich habe ein wahrhaft positives Gefühl bezüglich dieser Angelegenheit.

Glaub mir, ich respektiere Deine Ansichten von ganzem Herzen.

Das sollten wir wirklich in Erwägung ziehen, denke ich.

Primitive Kingdom O'Magic-Übersetzung

Schmeiß die Axt weg, Mensch!

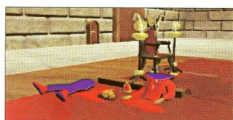
Mach das jetzt, oder ich hau Dir die Birne ein!

Aua! Was soll denn das?

Ja.

Nein.

Nein!



Wen interessiert es schon, ob auf dem Thron nur eine Puppe sitzt?

Magie – Erniedrigung unschuldiger Leute auf die übernatürliche Weise



Als erstes ist es einmal wichtig, Verständnis dafür zu entwickeln, daß die erfolgreiche Magie von zwei ungeheuer ausschlaggebenden Aspekten abhängig ist: Zaubersprüche und magische Kräfte.

Zaubersprüche sind über das ganze Kingdom verstreut – auf dem Boden, an Straßenschildern angelehnt, in den Hosentaschen anderer Spielfiguren und an vielen anderen Orten. Sie heben sie wie jedes andere Objekt einfach auf. Haben Sie das erst einmal geschafft, verfügen Sie über den Grundbestandteil, nämlich den Zauberspruch. Jetzt brauchen Sie nur noch magische Kräfte, und es kann losgehen. Die magischen Kräfte bestimmen die Durchschlagkraft Ihrer Zaubersprüche, d.h. wie schnell sie über ihr Ziel herfallen und wie groß ihr Aktionsradius ist. Ihre magischen Kräfte haben ein vorbestimmtes Maximum (nach Alter, Größe, Gewicht, Brustgröße und Interesse an langweiligen Gegenständen berechnet), das immer

gleich bleibt. Das Zaubern schrópft zwar Ihre magischen Kräfte, doch regenerieren Sie sich mit der Zeit (oder im Handumdrehen, wenn Sie in einer der vielen feinen Schenken des Kingdoms übernachten) wieder. Bedenken Sie aber immer, daß nicht jeder Zauberspruch eine Wirkung auf jede Spielfigur hat.



Vorsicht! Der Alte zaubert so lange, bis Sie den Sprung in die Kiste machen.

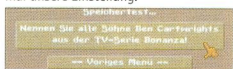
Optionen – ach, wenn man doch wieder lebendig wäre!

Zum zweiten Mal in die Drachenhöhle gelaufen? Wieder mal einen kleinen, unvorbereiteten Ausflug im Faß unternommen? Dann laden Sie doch einfach einen alten Spielstand. Das geht natürlich nur, wenn vorher einer gespeichert wurde. Im Kingdom O' Magic gelangt man dahin

durch einfaches Drücken der ESC-Taste. Zauberauft, nicht wahr?



Neben Speichern und Laden lassen sich hier noch einige andere Dinge erledigen, beispielsweise das Spiel mit Zurück ins DOS verlassen oder durch Anklicken von Sound ins Sound-Optionsmenü gelangen. Was sich hinter dem Menüpunkt Einstellungen verbirgt, wird nicht verraten. Das erhöht die Spannung und ist nun mal unsere Einstellung.



KINGDOM O' MAGIC

Sehenswürdigkeiten



Hinterwald

Der Hinterwald ist einer der finstersten Wälder des Kingdom und war bis vor kurzem noch ein Ort des unendlich Bösen. Doch seit der Geschäftsverlegung des Dunklen Herrn in die geräumigere Region von Korri-Dor, ist sein früheres Hauptquartier (der Dunkle Turm – jetzt zu Miete oder Kauf freigestellt) der Verwahrlosung zum Opfer gefallen. Obwohl Gerüchte von gigantischen Spinnen und verdorbenen Elben immer noch Schlagzeilen in den Lokalzeitungen machen, ist die Reise durch diese Lande nun kein lebensgefährliches Unterfangen mehr.

Bäckerinsel

Es war vor unendlich vielen Jahren, als der Bäcker von seinen lieben Mitmenschen aufgrund seiner unnatürlichen Teigexperimente verschmäht wurde. Dieser „Krapfen“ schien ganz deutlich ein Werk des Teufels zu sein! Ohne auch nur einen Moment zu zögern, ließ der Stadtrat den Bäckerteil der Stadt daher einfach absägen und in die weite Welt hinaustreiben. Die Insel lief schließlich jedoch in einiger Entfernung auf Grund und blieb dort bis zum derzeitigen Tage hängen. Mütter lieben es auch heute noch, ihren Kindern mit Geschichten des zwirbel-

bärtigen Brotmeisters eine Heidenangst einzujagen, und in manch finsterner Nacht liegt ein gespenstischer Lichtschein über dem Wasser, ein Zeichen dafür, daß die Öfen des Bösen wieder einmal ihre Sattansteigwaren aufquellen lassen.

Finstere Bruchebenen

Tief in düstere Nebel getaucht liegen die Finsternen Bruchebenen. Hört man genau hin, kann man das Stöhnen der Toten hören und an einem richtigen guten Tag aus den Grabkammern am tiefsten Punkt der Täler sogar die letzten Worte der uralten Könige emporsteigen hören:

König Wühlmauswürger IX:

„Die Suppe schmeckt aber komisch... warum ißt du nichts, mein Liebes?“

König Perineum VI:

„Das Ding traust Du Dich sowieso nicht zu benutzen...“

König Stinkmorchel III:

„Nein, Dummerchen, nur die gestreiften sind giftig... schau, ich zeig es Dir...“

Ein Vergnügen für die ganze Familie! Lassen Sie die Kleinen in unserem Junior-Einbalsamier-Center, während Mami und Papi sich in der Kann-Man-Sowieso-nicht-Mitnehmen-Bar entspannen. Nehmen Sie Ausfahrt 26 der großen Weststraße in der Nähe von Edam.

De-Lorean

De-Lorean, Land König Dumbbarts und Königin Galadräcks, ist der Goldene Wald des Hohen Elbenrates (und beliebter Schmuseort für Teenager-Elben). So manch Abenteurer läßt den Charme der gräßlichen Korbwaren des hellhäutigen Volkes übersich ergehen, um hier vor dem Bösen des Landes Zuflucht zu nehmen, sich zu erholen und schnell wieder zur Gesundheit zu kommen, um sich dann eiligst wieder aus dem Staub zu machen.

Eastwood

Die gewaltigen Bäume des Ostwaldes lassen alles und jeden innerhalb seiner Waldgrenzen winzig klein erscheinen. Man sagt, daß dieser Wald „lebendiger“ als andere Waldgebiete ist, aber keiner weiß so rich-

tig Bescheid, was das wirklich los ist, nur daß Reisende, die hier noch öfter durchkommen wollen, nicht mit Äxten und nackten Flammen fuchtelten sollten.

Edam

Unendlich weit weg am Ende der Großen Weststraße befindet sich das kleine Kuhdorf Edam, dessen Attraktion die Ortschenke ist. Häufig von Rangern, Hobbits und Liebespärchen besucht, die ein wenig preisgünstige Ungestörtheit suchen, agiert Edam als eine Art Zivilisationszentrum einer sonst etwas hinterwäldischen Region. Jede Postkarte, die von hier in die große, weite Welt geschickt wird, zeigt das Bild einer nächtlichen Szene, obwohl das eigentlich ziemlich merkwürdig ist, wenn man bedenkt, daß hier eine strikte Sperrstunde herrscht, die es nichts und niemandem erlaubt, die Stadt nach Sonnenuntergang zu betreten...

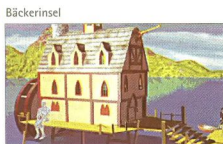
Flockenheim

Auf wackligen Holzpfählern über den dubios wirkenden Gewässern des „Sees“ erhöht, ragen die rustikalen Behausungen von Flockenheim empor. Hier herrscht der rechtschaffene König Afro und seine Ritter der Tafelrunden. Das kleine Inselörtchen ist über eine kleine Holzbrücke (Gott sei Dank keine Schokoladenbrücke, denn bei dem heißem Wetter wäre das echt ein Problem) mit dem Festland verbunden.

Korri-Dor

Willkommen im grauen Reich des Dunklen Herrn! Korri-Dor ist ein verkümmert Ort jenseits der Berge im Südosten des Königreiches, fast ein bißchen wie Hannover oder Chemnitz, aber ohne regelmäßige Linienflüge zurück in die Zivilisation. Leider weiß man über dieses Gebiet so gut wie gar nichts, da nur wenige die öden Prärien überlebt haben (auf jeden Fall nicht, wenn sie vorher keine gute Reiseversicherung abgeschlossen haben). Die einzigen Wesen, die sich ungeschoren durch Korri-Dor bewegen können, sind die orkischen Diener des Dunklen Herrn, aber was bringt Ihnen das. Sie sind ja kein Ork, oder?

Irgendwo in Eastwood



Bäckerinsel



Königliche Lichtung



KINGDOM O' MAGIC

Minar Tragedy

Die brodelnde Metropole Minar Tragedy, eine Symphonie der Steinverkleidung, liegt in eine Spalte am Fuße der Berge gekuschelt wie ein trotziger Wattebausch und ist als bestes Einkaufszentrum und coole Vergnügungsstätte (gehen Sie aber den Schenken aus dem Weg) des Kingdoms bekannt. Der Herrscher der Stadt ist der selbsternannte Hohe Haushofmeister, der „den Thron nur warmhält, bis der wahre König heimkehrt“.

„Da der wahre König aber tot ist, ist es wohl unwahrscheinlich, daß er jemals zurückkommen wird, aber das scheint dem Hohen Haushofmeister nicht weiter Sorgen zu machen.“

Dummenica

Ursprünglich aus Jux ausgegraben, dann aber klugerweise als Gebirgsschnellstraße freigegeben, stellt der Dummenica-Tiefbauhöhlenkomplex (DTBHK) für das Kingdom das bedeutendste Werk des strukturellen Ingenieurwesens dar. Die Schnellstraße beginnt an irgendeiner

Ecke der Großen Weststraße Et dem Kloakensee, schlängelt sich durch die Muffliegenberge bis zum Trotteltal und verkürzt die bisherige Bestreisezeit von 3 Stunden damit auf nur 7 Stunden, also ein bedeutender Vorteil für den geschäftigen Abenteuer unserer Zeit.

Rhite-Gard

Rhite-Gard, ein verdorbener Ort der Schwartenmaggih*, über den der Turm von Marshgarst, dem Unsicheren ragt. Ein tückischer Ort verborgener Vorrichtungen, die für den unvorsichtigen Abenteuerer eine garstige Überraschung bereithalten. Schreiten Sie daher mit Vorsicht voran!

**Ähnlich der gewöhnlichen Schwarzen Magie, doch wird hier zum Zweck dramatischer Effekte auf noch viel unheilvollere Weise gezaubert.*

Sufftal

Sufftal – Sitz der Don-Elrondo-Familie und geheimer Stützpunkt der bösen El-

benkartelle der „La Cosa Nostril“ und Hauptquartier aller organisierter Landesträtfaten. Sufftal wird scharf bewacht, um sich ungebeter Besucher ohne große Mätzchen entledigen zu können und ist als die idyllische Sterbestätte des Kingdom bekannt.



Sha-Rons Mama sagte immer: „Der Mann, der dich will, muß erst noch gebacken werden!“



Die Karte

Werfen wir einmal einen geographischen Blick auf das Kingdom O' Magic:

1. Finstere Bruchebenen (von April bis August geöffnet)
2. Edam (Kaufen Sie zwei Becher Bier, dann parken Sie umsonst)
3. Die Große Weststraße
4. Sufftal (nur mit Einladung)
5. Tal der Trolle
6. Das Westtor Dummenicas in der Nähe des Kloakensees
7. Der Kaliberpaß
8. Die Muffliegenberge
9. Das Osttor Dummenicas in der Nähe des Trotteltals
10. De-Loreau, Goldener Wald, Verzauberter Forst (Picknickmöglichkeiten)
11. Rhite-Gard (Sitz der International Palentire Company)
12. Minar Tragedy, Stadt der tausend Enttäuschungen
13. Eastwood, Lebender Wald der uralten Greise (Souvenirshop)
14. Hinterwald – lllllllllllllllll Spinnen!!!
15. Korri-Dor, Reich des Dunklen Herrn (Durchgang verboten)
16. Zwergberg und Hallen mit wertvollem Krimskrans
17. Das Tal der Gorgonen
18. Flockenheim und die Bäckerinsel



Bevor Sie Das CD-Cover ausschneiden:
Kopieren Sie die Seite 47 dieses Hefts. Es wäre ja schade, wenn Sie nicht mehr auf die Karte des Königreichs gucken könnten!

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



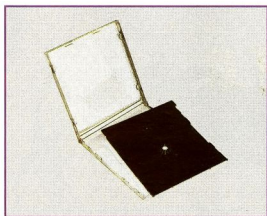
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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



Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 49

Bestseller Games 14 GOLD-EDITION

CD-ROM

BESTSELLER GAMES GOLD 14 · KINGDOM O' MAGIC

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 4-5.

Systemanforderungen:

- 486DX33 mit 8 MB RAM
- 2x CD-ROM
- 10 MB Festplattenspeicher
- MS DOS 5
- VGA mit 640 Farben
- Maus und/oder Finger Ihrer Wahl
- Soundkarte

Bestseller Games 14 GOLD-EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 14 · KINGDOM O' MAGIC

LIZENZURKUNDE

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



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

KINGDOM O' MAGIC ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. 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:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der **TREND GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 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 Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **KINGDOM O' MAGIC** werden.

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

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **KINGDOM O' MAGIC** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Gold 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: ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II od. höher
Speicher: ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ andere
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

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 14
GOLD-EDITION

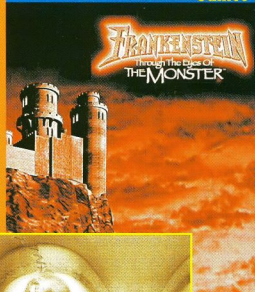
Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Vorschau

STONEKEEP

Mai 98

Bestseller Games 22

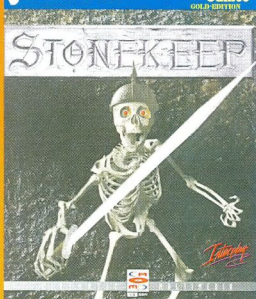


Frankenstein - Through the Eyes of the Monster



Juni 98

Bestseller Games 15



Stonekeep

Hint Shop
Komplettlösungen

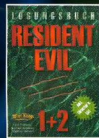
Alle Lösungen inkl. Hotline- und 24 Std. Service
Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Bestellannahme ist montags bis freitags
von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser
Anrufbeantworter für Sie bereit.

Versandkosten (Inland):
Per Nachnahme 9,50 DM / Per Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Per Vorkasse 12 DM

**Komplettlösungen mit Karten
für fast alle Video- & Computerspiele**

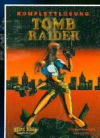
Sie finden uns auch im Internet: <http://www.hintshop.com>



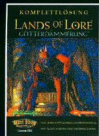
Resident Evil 1+2



Baphomets Fluch



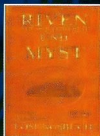
Tomb Raider



Lands of Lore 2



C&C Sammlung



Riven und Myst

Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1 - 3
Atlantis - Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1+2 (14,80)
Betrayal in Antara
Bioforce
Blade Runner
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
C & C - Sammlung (19,80)
=> Teil 1 mit Ausnahmezust.
=> Teil 2 mit Gegenangriff
=> und Veegetungsschlag
'D', Evocation & Blown Away
Dark Earth
Das Schwarze Auge 1-3 (25,-)
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 2

Earth 2140
Ecstasia 1 oder 2
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
Exhumed (PSX) (14,80)
Fable
Fade to Black
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80)
Floyd und Voodoo Kid
Frankensteine
Gabriel Knight 1 und 2
Heaven 1
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
King's Field (14,80)
King's Quest 1-7
KKND
Kyandia 1 bis 3
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 (14,80)
Larry 1-7
Last Express, The
Legacy of Kain (14,80)

Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
=> Indiana Jones 3 und 4
=> Maniac Mansion 1 und 2
=> Monkey Island 1 und 2
=> Sam & Max & Vollgas
=> Zak McKracken & Loom
MDK
Monkey Island 1 bis 3
Myst und Riven (14,80)
Oddworld: Abe's Oddysee
OverBlood
Pendora Akte/ Under a. k. M.
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil - D.C. (14,80)
Resident Evil 1 & 2 (19,80)
Riddle of Master Lu
Ripper, The
Riven und Myst (14,80)
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek - Sammelband
Star Trek - Generations
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Swagman
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Ultima 8 - Pagan
Warcraft 1+2 & Exp. (14,80)
Warhammer - Geheime Rette
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-COM:2 und Apocalypse
'Z'
Zork: Der Grobquäler
Zork: Nemesis/ Return to Zork

Ständig Neuheiten

Hint Shop - Inh.: C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel./Fax.: 02205.910-313 / -314

Fordern Sie die Gesamtliste an

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1

KINGDOM O' MAGIC

Aberwitziges Adventure

In der seltsamen und ziemlich verrückten Welt des Kingdom O' Magic trifft man die merkwürdigsten Gestalten. Ob jungfräulicher Disco-King, kriegslüsterner Zwerg oder grünesichtige Elfenmafia - alle Bewohner des weltläufigen Königreiches zeichnen sich durch bizarren Humor und ausgefallenen Wortwitz aus.

Sie selbst werden entweder als **kurvige Schönheit mit beachtlichem IQ** (Hobby: Quantenphysik) oder als **sympathischer Echsenkerl mit beeindruckendem Schwanz** (Hobby: Bauchtanz) durch die ausgedehnten Landschaften des Kingdom O' Magic spazieren. Die Qual der Wahl zwischen den beiden Charakteren bleibt Ihnen überlassen. Warum nicht einfach mit beiden die drei verschiedenen Missionen durchspielen?

Klar, daß es bei einem solchen Spiel kein trockenes Handbuch geben kann.

Komisch und voller Anspielungen ist auch die Anleitung; selbst wer das Spiel nicht kennt, wird herzlich darüber lachen können.



Systemanforderungen:

486DX33, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, 10 MB Festplattenspeicher, MS DOS 5.0, VGA mit 256 Farben, Maus und ein Finger Ihrer Wahl, Soundkarte

Unterstützt: SoundBlaster (Pro/16) oder kompatible, Gravis, Adlib, Ensoniq Soundcape, ESS 688, Roland RAP-10, Microsoft Sound System und kompatible



Bestseller Games Gold

**Inhalt von
Heft und CD**

KINGDOM O' MAGIC

Vollversion auf den Heft-CDs

- Deutsche Sprachausgabe
- Ausführliche bebilderte Anleitung
- 2 spielbare Charaktere
- 3 verschiedene Missionen
- Nicht-lineares Gameplay
- 3D-Spielwelt
- 105 Spielschauplätze
- Über 90 absonderliche Spielfiguren
- Einfache Mausbedienung
- Online-Tips im Spiel
- Komplettlösung und Pläne auf CD-ROM

So urteilt die Fachpresse:

PC Games (5/96): 80% Spielspaß

PC Power (5/96): 85%, „Kingdom O' Magic bereitet über mehrere Monate hinweg viel Spielfreude.“

PC Spiel (5/96): 4 von 5 Punkten, „Herrliche Gags, ausgefallene Idee“

PC Joker (5-6/96): 77%