

Fantasy-Echtzeit-Strategie

BC Gold

REND

BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION

WARHAMMER®
IM ZEICHEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

Fantasy-Echtzeit-Strategie

GEHEN SIE ONLINE

Unter www.trendverlag.de
erwarten Sie sich

Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 26
DM 14,99
Sfr 14,90
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 17,-



Mehr zum Inhalt
auf der Hefrückseite

WARHAMMER
IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

in deutschsprachiger

PC-Vollversion

**Herausforderndes
Strategiespiel mit
umfangreichem Feldzug**

**Lebensechte 3D-Ansichten,
realer Kampflärm**

**Über 40 Schlachten, mehr als
25 Zeichentricksequenzen**

**Mitreibende, stimmungs-
volle Hintergrundstory**

MSN Computer
Games Forum:

91%

"...wirklich
gelungene
Tabletop-
Umsetzung..."

Virengeprüft mit Norman Virus Control

NORMAN

WARHAMMER

IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

für Windows 95



SHOPPING im CONNECT



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

Installation	4
• Systemanforderungen	4
• Installation	4
• Handbuch + Installation des Acrobat Readers	6
• Problemlösungen	6
• Internet-Linksammlung	6
Schnellstart	6
• Der Einstieg	6
• Glossar	7
• Beginn eines Feldzugs	7
• Auf in den Kampf	8
• Aufstellungsphase	8
• Die Schlacht kann beginnen	9
• Patrouillenrundgang	10
• Einsatzbesprechung	10
Hinweise zur Strategie	27
Sonderregeln	28
• Psychologie, Magie, Angst und Haß	28
Tabellen der Charaktereigenschaften	29
• Menschen, Elfen, Zwerge	29
• Skaven, Orks, Goblins, Monster, Kriegsmaschinen und andere	30
CD-Cover	31
Lizenzkunde und Registrierung	34
Vorschau	35



IMPRESSUM

Redaktion:
Matthias Hau
(verantwortlich für den Inhalt)

Redaktionsanschrift:
79426 Buggingen, PEARL-Straße 1,
Telefon 07631/360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Internet: <http://www.trendverlag.de>

Hotline: (07631) 360-300

Abo-Betreuung: (07631) 360-525,
E-Mail: abo@trendverlag.de

Satz und Layout: Christian Lampe
0761-7070485, Freiburg i. Br.

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,
Tel. (07631) 360 500,
Fax: (07631) 360-599

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Heftproduktion:
Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

Druck: Inhalt: Heckel, Nürnberg
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Druckauflage: 80.000

Verkaufspreis: (incl. 16% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: DM 76,90

Bankverbindung: Spar- und Kredit-
bank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54,
Kto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und
Ausland entgegen. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte und Daten-
träger sowie Fotos übernimmt der Verlag
keine Haftung. Ebenfalls ausge-
schlossen ist die Haftung für die
Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz
jeweils sorgfältiger Prüfung durch
die Redaktion. Das Urheberrecht für
veröffentlichte Manuskripte liegt aus-
schließlich beim Verlag. Nachdruck,
Vervielfältigung oder sonstige Ver-
wertung von Beiträgen nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlags.
Namentlich gekennzeichnete Artikel
geben nicht in jedem Fall die Meinung

der Redaktion wieder. Sämtliche Ver-
öffentlichungen erfolgen ohne
Berücksichtigung eines eventuellen
Patentschutzes, auch werden Waren-
namen ohne Gewährleistung einer
freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste
ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet
für Screenshots von
DirectX-Spielen
das Programm
HYPERSNAP DX.
Shareware und Info:

<http://www.hyperionics.com>



Retten Sie die Welt vor den Mächten des Chaos

„Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte“ ist ein 32-Bit-Programm für Windows 95, andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt.

Systemanforderungen

Das Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel „Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte“ läuft auf den meisten gängigen PCs. Im folgenden finden Sie eine Aufstellung der Komponenten, die für den Start des Spiels dringend erforderlich sind. Um die phantastische Warhammer-Welt auf Ihren Rechner zu holen, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

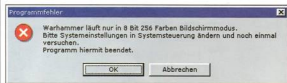
- IBM PC oder kompatibler Rechner

tionen, die das Spiel bietet, wenn Sie über folgende Ausstattung verfügen:

- Prozessor: Pentium 100 MHz oder schneller
- 16 MB RAM
- Windows-95-kompatible Soundkarte



Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte kann nur gestartet werden, wenn Ihre Windows-Anzeigeeinstellungen auf 256 Farben eingestellt sind. Bei einer anderen Anzahl an Bildschirmfarben erhalten Sie eine Warnmeldung und gelangen anschließend automatisch



in die Systemsteuerung, „Eigenschaften von Anzeige“, wo Sie die Einstellung ändern können. Danach müssen Sie Warhammer jedoch erneut aufrufen.

Installation

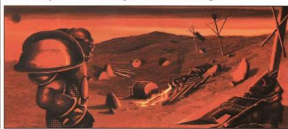
„Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte“ läßt sich leicht installieren und starten. Sie müssen jedoch sicherstellen, daß

- Prozessor: 486-DX/2 66 MHz oder schneller
- 8 MB RAM
- 2xSpeed-CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- 40 MB oder mehr freier Festplattenspeicher
- Microsoft-Maus oder 100% kompatibel
- MS-Windows 95 / 98
- SVGA-Grafik (640x480, 256 Farben)

Mehr Spielspaß in Bild und Ton werden Sie allerdings haben, auch aufgrund der aufwendigen Anima-

tion, die das Spiel bietet, wenn Sie über folgende Ausstattung verfügen:

Sie die richtige Hardware und ausreichend freien Speicherplatz haben (siehe oben). Bitte befolgen Sie die Installationsanweisungen genau. Sollten dabei Probleme auftreten, lesen Sie bitte im Abschnitt „Problembeseitigung“ weiter, bevor Sie andere Schritte versuchen. Bevor Sie Warhammer installieren, überprüfen Sie bitte, ob Ihr Computer den oben aufgeführten Anforderungen



entspricht. Wenn Sie nicht sicher sind, ob dies der Fall ist, fragen Sie bitte Ihren Computerhändler. Um die Installation durchzuführen, folgen Sie bitten den nachfolgenden Anweisungen. Dabei wird angenommen, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk mit D: angesprochen wird.



- Legen Sie die Warhammer-CD in das CD-ROM-Laufwerk.
- Warten Sie, bis Windows 95 die CD automatisch erkannt hat.
- Haben Sie die Autoplay-Erkennung für Ihr CD-ROM-Laufwerk abgeschaltet, klicken Sie auf „Arbeitsplatz“ und dann auf das „Warhammer“-CD-Symbol. Doppelklicken Sie BGINSTAL.EXE
- Sobald der PEARL CDReader erscheint, wählen Sie über die Cursorstasten „Warhammer installieren / starten“.



- Das Warhammer-Startprogramm wird geöffnet. Wählen Sie „Installieren“, um Warhammer auf Ihrem Rechner einzurichten und die benötigten Dateien auf Ihre Festplatte zu kopieren.

Warhammer wird in das Verzeichnis C:\Programme\Schatten der Geh.

Ratte installiert oder in ein beliebiges, von Ihnen gewähltes Verzeichnis. Nach der Auswahl des Installations-

DirectX

DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle für Windows zur Beschleunigung von Grafik-, Sound- und Netzwerkfunktionen. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt. Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter. Da immer die neueste Version verwendet werden sollte, haben wir zusätzlich die Version 6.1 auf die Hefi-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst diese neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis **DIRECTX6** auf der Hefi-

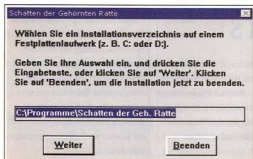
CD. Wechseln Sie in das zu Ihrem Betriebssystem passende Unterverzeichnis, und klicken Sie doppelt auf die Datei **DX61GER.EXE** (für Windows 95 und Windows 98). Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Denn auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert, und ein aktueller Treiber löst die meisten Hardwareprobleme.

➤ Jetzt ist das Spiel fertig eingerichtet. Sie können es starten, indem Sie entweder die Warhammer-CD ins Laufwerk einlegen (wenn Sie die Autostart-Funktion nicht deaktiviert haben), auf dem CD-Laufwerk **BGINSTAL.EXE** starten oder über das Startmenü das ent-



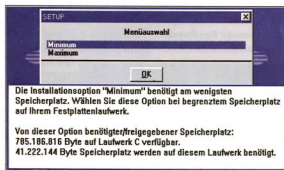
sprechende Icon anklicken. Dann wählen Sie wählen Sie über die Cursorstasten „Warhammer installieren / starten“. Jetzt wird das Warhammer-Steuer-Programm aufgerufen. Sie können jetzt zwischen den Optionen „Spielen“, „Entfernen“ (Deinstallation), „Neu installieren“ und „Beenden“ wählen.

Sollten Sie das Spiel wieder deinstallieren wollen, können Sie das Icon „Entfernen“ anklicken.



ziels können Sie noch die Auswahl treffen, ob Sie eine minimale oder eine maximale Installation wollen. Die erste Variante benötigt etwa 40 MB freien Festplattenplatz, die zweite etwa 100 MB. Wenn Sie genügend Festplattenplatz zur Verfügung stellen können, raten wir zur zweiten Variante, weil der Spielablauf sich dann flüssiger gestaltet, da das Spiel weniger häufig auf das CD-ROM-Laufwerk zugreifen muß.

Achten Sie während des Installationsverlaufs auf mögliche Fehlermeldungen. Das am häufigsten auftretende Problem ist zu wenig freier Speicherplatz auf der Festplatte. Während des Installationsprozesses



werden DirectX-4.0-Treiber von Microsoft mit eingerichtet. Sollten Ihr Rechner bereits über eine neuere Version als die ins Spiel integrierte Version verfügen, wird in aller Regel nichts an Ihrer Konfiguration geändert. Wir empfehlen Ihnen, den Text im Kasten zu DirectX zu lesen und gegebenenfalls gleich die aktuellste Version 6.1 zu installieren.



Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte läßt sich nur spielen, wenn sich die Warhammer-CD im Laufwerk befindet.



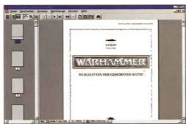
Handbuch und Installation des Acrobat Readers



HINWEIS

Leider können wir hier im Heft nur die

allerersten Schritte aufzeigen, wie Sie Warhammer – Im Schatten der Gehörnten Ratte installieren und starten können und ins Spiel einsteigen. Um mit dem Spiel von Anfang an gut zurecht zu kommen, sollten Sie das ausführliche Handbuch des Spieles unbedingt lesen! Sie erhalten dabei auch jede Menge Informationen zur Warhammer-Welt, zu den einzelnen Spezies und vielem mehr.



Das deutsche Originalhandbuch zum Spiel finden Sie im Verzeichnis \HANDBUCH der Heft-CD unter dem Dateinamen HANDBUCH.PDF. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Datei per Doppelklick direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE

Rufen Sie zur Installation unter Windows 95 die Datei AR32D301.EXE auf. Unter DOS können Sie das Installationsprogramm ACRODOS.EXE starten. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen im PDF-Format zur Verfügung. Der Reader wird über die Standard-Windows-Menüs bedient und dürfte niemanden vor ein Problem stellen, der schon mal mit einer Textverarbeitung umgegangen ist.

Problemlösungen

Sound- und Grafikprobleme (allgemein)

Die Ursache sind fast immer veraltete Treiber. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX.

Zaher Spielablauf trotz Erfüllung der Hardwareanforderungen. Eine Ursache können aber auch veraltete DirectX-Treiber sein. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX. Weiterhin können Sie über das Optionsmenü (zu erreichen unter anderem über das Hauptmenü) verschiedene Einstellungen vornehmen, die die Grafikausgabe deutlich beschleunigen – natürlich auf Kosten der Fülle der grafischen Details.

Weitere Hinweise finden Sie auch im Internet, direkt beim Hersteller SSI unter: <http://www.mindscape.com>

Warhammer: Shadow of the Horned Rat Informal FAQ: <http://www.avalon-spiele.de/warham/wfbinfo/infskave/infskave.htm>

Endgültige Cheathilfe: <http://www.gamenexus.com/hints/warhammeb.htm>

Offizielle SSI-Webseiten: <http://www.itsnet.net.au/~thorgrim/SOTHIR.html>

Schnellstart

Das Ziel in „Warhammer – Schatten der Gehörnten Ratte“ ist es, Ihre Söldnerarmee durch eine Reihe von Schlachten bzw. Einsätzen zu führen. Dadurch werden Sie genug Geld zur Finanzierung und Bezahlung Ihrer mächtigen Armee verdienen. Während Sie dies tun, werden Sie dunkle und unheilvolle Mächtschatten innerhalb des Imperiums aufdecken.

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man ein Spiel vorbereitet und es so schnell und unkompliziert wie möglich ausführt. Die wichtigsten Funktionen und Merkmale werden hier zwar erklärt, wir empfehlen Ihnen aber dennoch dringend, sich die Zeit zu nehmen, die übrigen

enthaltene eine Fülle von Informationen, Hinweisen und Tips, die sicherstellen, daß Sie soviel Freude wie möglich an dem Spiel haben.



Der Einstieg

Um in die Warhammer Welt „Schatten der Gehörnten Ratte“ eintreten zu können, müssen Sie die Anweisungen im Abschnitt „Installation“ auf Seite 4 befolgen.

Hier werden Sie lernen, wie Sie durch die Annahme von Einsätzen, durch Anheuern und Entlassen von Truppen, durch Reisen von einem Ort an einen anderen und durch das Aushäpfen von Schlachten (Nahkampf, mit der Artillerie und vielleicht sogar durch

den Einsatz von Magie) ein Vermögen verdienen können, wie Sie strategische Entscheidungen treffen und im allgemeinen auch lange genug am Leben bleiben, um die Belohnung zu kassieren!



Glossar

Hier finden Sie eine Reihe von Begriffen, die in dieser Anleitung recht häufig verwendet werden:

Armee	die Gesamtheit Ihrer Regimenter
Feldzug	Ihre Karriere als Soldner
Sichtlinie	das offene Blickfeld eines Regiments
Handgemenge	Nahkampf
Schußwaffenregiment	mit Schußwaffen (Armbrüsten, Kanonen, Katakulten etc.) bewaffnete Soldaten
Einsatz	ein Auftrag, zu dessen Durchführung Ihre Armee angeheuert wurde
Sammlung	die Hinderung Ihrer Armee daran, vom Schlachtfeld zu fliehen
Reichweite	die Entfernung, innerhalb derer eine Waffe oder ein Zauberspruch angewandt werden kann
Feuerrate	die Geschwindigkeit, mit der jeder einzelne Schuß abgegeben wird
Regiment	eine geordnete Gruppe von Soldaten
Wilde Flucht	Abwehr eines Angriffs und Auslösen einer ungeordneten Flucht
Truppen	die den Regimentern angehörenden Soldaten

Das Hauptmenü –

Beginn eines Feldzuges

Wenn Sie mit „Schatten der Gehörnten Ratte“ beginnen, haben Sie ein klar umrissenes Ziel: Sie sind ein Soldner, der angeworben werden kann, soviel Gold wie möglich verdienen und seine



Soldnerarmee zur mächtigsten des Landes machen möchte!

Klicken Sie auf die bronzene Schaltfläche mit der Aufschrift NEUER FELDZUG. Sie werden nun aufgefordert, Ihren Kommandeur zu benennen. Dann gelangen Sie ins Innere des Wagens des Zahlmeisters Dietrich:

Wohlhabende Herrschaften treten an Zahlmeister Dietrich heran und werben Sie an, damit Sie Schlachten für sie schlagen. Im Verlauf des Feldzuges werden immer mehr von diesen sogenannten „Einsätzen“ zugänglich werden. Sowie Sie Einsätze auswählen und im Land umherziehen, wird Ihnen der Wagen von Zahlmeister Dietrich folgen und in der Nähe sein Lager aufschlagen. Am Ende eines Einsatzes werden Sie für eine kurze Einsatzbesprechung in das Lager zurückkehren, bevor Sie wieder zu Ihrem Wagen zurückkommen, um den nächsten Einsatz auszuwählen.

Um einen Einsatz auszuwählen, müssen Sie auf die Bildlaufleiste in der rechten unteren Ecke des Bildschirms klicken. Nun erscheint der Bildschirm für die Auswahl der Einsätze. In diesem frühen Stadium ist nur ein einziger Einsatz verfügbar. Mit fortschreitendem Spiel werden weitere Einsätze verfügbar werden.

Bei einem Einsatz handelt es sich im allgemeinen um eine Schlacht mit festgelegten Zielen und einer Belohnung. Es ist jedoch auch möglich, daß Sie für anderer Einsätze eingestellt werden, wie z. B. Ihren Auftraggeber an einen bestimmten Ort in der Alten Welt zu eskortieren. Sie werden nun feststellen, daß der Einsatz „Schnappenburg schützen“ bereits für Sie ausgewählt worden ist. Durch Anklicken der Schaltfläche „Einsatzbesprechung“ unter dem Portrait von Dietrich erfahren Sie, wie die angebotene Aufgabe aussieht.

Nach der Einsatzbesprechung müssen Sie die Schaltfläche „Angenommen“ unter dem Bild von Dietrich anklicken. Sollten Sie den Einsatz nicht

annehmen wollen, klicken Sie statt dessen auf die Schaltfläche „Abbrechen“, um zum Wagen zurück zu gelangen. Da das Programm erkennt, daß es sich hierbei um den einzigen zur Verfügung stehenden Einsatz handelt, rät es Ihnen allerdings, ihn anzunehmen. Nachdem Sie den Einsatz ausgewählt haben, müssen Sie nun die Truppen, die Sie dafür einsetzen möchten, auswählen.

In diesem Spielstadium stehen Ihnen nur zwei



Truppenregimenter zur Verfügung. Die Kavallerie ist bereits vorab ausgewählt worden. Sie können das andere Regiment auswählen, indem Sie es mit der linken Maustaste anklicken, wodurch dessen Standarte eingekreist wird. Nun wählen Sie die Schaltfläche „Erledigt“ am unteren Bildschirmrand, um Ihre Marschordnung auswählen zu können.

In Anbetracht eines möglichen Hinterhalts sollten Ihre Regimenter so angeordnet werden, daß sie die schwächeren Regimenter während der Reise beschützen. Aus diesem Grund erhalten Sie die Möglichkeit, vor Einsatzbeginn die Marschordnung festzulegen. Ihre Truppen werden in der von Ihnen hier ausgewählten Reihenfolge auf dem Schlachtfeld erscheinen.

Sie können die Position eines Regi-



ments in der Reihenfolge verändern, indem Sie auf das Regiment klicken und es aufnehmen. Nun können Sie es auf die gewünschte Position bewegen und es durch einen erneuten Klick wieder absetzen. Die anderen Regimenter werden dementsprechend neu angeordnet. Selbstverständlich kommt der Marschordnung eine größere Bedeutung zu, sobald Ihre Armee mehr Regimenter zählt als die bescheidenen zwei, die hier verfüg-



bar sind! Wenn Sie fertig sind, bereitet Sie das Anklicken der Schaltfläche „Erledigt“ auf die Schlacht vor. Nach einer kurzen Pause befinden Sie sich auf dem Schlachtfeld.

Auf in den Kampf

Ihre Truppen sind nun auf dem Schlachtfeld erschienen und dort in ihren jeweiligen Regimentsaufstellungen zu sehen. Beachten Sie bitte, daß die Regimenter in exakt der vorher von Ihnen ausgewählten Marschordnung erschienen sind. In diesem Stadium wird die Spielzeit angehalten (vgl. den Abschnitt „Aufstellungsphase“ weiter unten). Sie können das Schlachtfeld somit nach Belieben erforschen. Versuchen Sie folgendes: Positionieren Sie den Mauszeiger im Schlachtfeldfenster, und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Die „Kamera“ (durch die Sie hindurch sehen) sollte sich nun in Bewegung setzen. Sowie Sie den Mauszeiger im Fenster hin- und herbewegen, verändert die Kamera ihre Richtung und Geschwindigkeit. Bei späteren Einsätzen müssen Sie sich schnell und genau fortbewegen können, daher sollten Sie sich nun einige Minuten Zeit nehmen, um das Fortbewegen auf dem Schlachtfeld zu üben. Beachten Sie bitte, daß die Kamera sich nicht mehr bewegt, sobald Sie den Mauszeiger außerhalb des Schlachtfeldes bewegen. Dasselbe passiert, sobald Sie die rechte Maustaste loslassen. Die Kamera stoppt auch dann, sobald Sie am Rand des Schlachtfeldbereiches ankommen. Das bedeutet, daß Sie sich nicht weiter in diese Richtung fortbewegen können.

Schaltfläche für das Drehen der Kamera

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie die Kamera drehen. Durch Klicken mit der linken Maustaste wird die Kamera nach



links gedreht, durch Klicken mit der rechten Maustaste drehen Sie sie nach rechts.

Kompaß / Portrait des Anführers

Sobald Sie die Kamera drehen, dreht sich auch der Kompaß und zeigt die Richtung an, in welche die Kamera zur Zeit weist.

Die Lichtreihe oberhalb der Kompaßanzeige zeigt die verfügbare Menge an magischer Energie, während der Himmel unter der Kompaßanzeige die Magischen Winde darstellt.

Immer dann, wenn der Anführer eines Regiments „spricht“, wird der Kompaß vorübergehend durch sein Portrait ersetzt, und im Textfenster erscheint ein Text. Sollte das Regiment keinen besonderen Anführer haben, oder sollte dieser in der Schlacht gefallen sein, erscheint die Standarte des Regiments an seiner Stelle. Durch Anklicken des Portraits mit der linken Maustaste wird das Schlachtfeldfenster direkt zu der Position auf dem Schlachtfeld verschoben, an der sich die Regimenter befinden. Dies ist insbesondere dann hilfreich, wenn die Regimenter in Not sind und Hilfe benötigen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Portrait klicken, verschwindet das Portrait, ohne das Schlachtfeldfenster zu verschieben.

Schaltfläche für das Zoom der Kamera

Mit dieser Schaltfläche können Sie einen Gegenstand mit der Kamera näher heranholen oder weiter weg-rücken. Das aufeinanderfolgende Klicken mit der linken Maustaste holt den Gegenstand näher heran, Klicken mit der rechten Maustaste rückt ihn weiter weg.



Schaltfläche für den breiten Bildschirm

Durch Anklicken dieser Schaltfläche mit der linken Maustaste verschwindet das Kartenfenster. Das Schlachtfeldfenster füllt nun den gesamten Bildschirm aus. Durch erneutes Anklicken der Schaltfläche für den breiten Bildschirm erscheint das Kartenfenster wieder auf dem Bildschirm.



Nachdem Sie geübt haben, die Kamera auf dem Schlachtfeld zu bewegen, wollen wir kurz darüber sprechen, was Sie tatsächlich sehen können. Am wichtigsten ist natürlich das Gebiet und die gesamte Landschaft mit ihren Bäumen und Gebäuden. Sie können auch die Dorfbewohner sehen, die ihrer jeweiligen Arbeit nachgehen, und sämtliche Regimenter, die Sie

in die Schlacht eingebracht haben, und zwar zusammen mit den feindlichen Regimentern, die Ihnen bereits bekannt sind.

Aufstellungsphase

Bevor die Schlacht nun tatsächlich beginnt, können Sie Ihre Truppen aufstellen. Der Zweck der Aufstellung liegt darin, daß Sie Gelegenheit erhalten, Ihre anfängliche Strategie festzulegen, bevor die Schlacht tatsächlich beginnt.

Die Aufstellung wird für ein Regiment nach dem anderen vorgenommen. Zunächst müssen Sie ein Regiment auswählen. Dann haben Sie folgende Möglichkeiten, um es aufzustellen:

- 1 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Stelle neben der Truppe unter der Standarte des Regiments im Schlachtfeldfenster, oder
- 2 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Standarte des Regiments im Kartenfenster, oder
- 3 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltflächen „Nächstes/Vorheriges Regiment“. Auf diese Weise können Sie Ihre Regimenter durchsehen, bis Sie das gewünschte gefunden haben. Nun müssen Sie dessen Standarte im Feld mit den charakteristischen Eigenschaften anklicken (das sich im unteren Teil des Bildschirms befindet).

Im Landkartenfenster zeigt Ihnen die Standarte mit der weißen Umrahmung an, welches Regiment ausgewählt worden ist. Außerdem ist die Standarte des ausgewählten Regiments im Feld mit den charakteristischen Eigenschaften in der unteren linken Ecke durch ein Häkchen gekennzeichnet. Beachten Sie bitte, daß Sie während der Aufstellungsphase immer nur jeweils ein Regiment auswählen können.

Das ausgewählte Regiment bewegen Sie, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Standarte des Regiments klicken und die Taste gedrückt halten, während Sie die Maus auf die gewünschte Position ziehen. Sie können diesen Vorgang sowohl im Schlachtfeld- als auch im Kartenfenster durchführen (siehe Vorgehensweise 1 und 2 oben). Sollten Sie das Schlachtfeld nach oben oder unten verschieben müssen, während Sie Ihr Regiment bewegen, müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Befindet sich das Regiment in der richtigen Position, können Sie die Blickrichtung des Regiments einstellen. Dies geschieht durch Gedrückthalten der Taste [STRG] (bei gedrückter linker Maustaste) und durch Bewegen der Maus. Sie werden feststellen, daß das Regiment sich so dreht, daß die Gesichter in die Richtung des Mauszeigers blicken. Sobald Sie mit der Position und der Richtung zufrieden sind, können Sie die Maustaste(n) loslassen. Bis zum tatsächlichen Beginn der Schlacht, können Sie die Position und/oder die Richtung für jedes Regiment immer wieder korrigieren. Allerdings können Sie Ihre Regimenter nicht außerhalb des im Schlachtfeldfenster mit weißen Flaggen markierten Bereichs oder des im Kartenfenster rot markierten Bereichs aufstellen.

Sehen Sie sich die Standarten der Regimenter genau an, während Sie diese verschieben. Immer wenn ein Regiment sich in Deckung befindet, erscheint ein kleines Bild, das einen Baum darstellt. Dies zeigt an, daß es für die bekannten feindlichen Regimenter zur Zeit „außer Sicht“ ist.

Sie können auch für jedes Regiment eine Ausgangsmarschordnung festlegen, die dann jedesmal, wenn Sie die Schlacht beginnen, ausgeführt wird. Nachdem Sie Ihre Regimenter aufgestellt haben, müssen Sie die Schaltfläche „Bewegung“ und danach entweder im Schlachtfeld- oder im

Kartenfenster Ihren Bestimmungsort anklicken. Im Kartenfenster erscheint nun eine rote Markierung. Diese zeigt den Bestimmungsort an. Durch Gedrückthalten der Taste

[STRG] und Anklicken von bis zu 8 Positionen im Schlachtfeld oder im Kartenfenster können Sie auch kompliziertere Routen eingeben. In diesem Fall erscheinen im Kartenfenster nummerierte Markierungen, die jede einzelne Position anzeigen. Im Abschnitt „STEUERUNGSTASTEN DER OBERSTEN EBENE“ im Online-Handbuch finden Sie genaue Angaben zur Benutzung der Bewegungsschaltfläche.

Wenn Sie im Anschluß an die Festlegung der Ausgangsmarschordnung eines Regiments dessen Position oder Marschrichtung verändern, geht die Marschordnung verloren. Es wird daher empfohlen, zunächst ALLE Regimenter in Stellung zu bringen und Befehle für die Einstellung der Marschordnung erst dann einzugeben, wenn Sie allen Stellungen zufrieden sind.

Die Schlacht kann beginnen!

Sobald Sie auf die Schaltfläche „Schlacht Beginnen“ klicken, beginnt die Schlacht. Diese Schaltfläche verändert ihre Funktion und ermöglicht Ihnen, das Spiel zu „unterbrechen“, wenn die Schlacht erst einmal im Gange ist. Sobald ein Einsatz beendet ist, verändert sie ihre Funktion erneut und bietet Ihnen die Option „Zum Lager zurückkehren“, damit Sie dort an einer Einsatzbesprechung teilnehmen kannst.

Die Flaggen markieren den Aufstellungsbereich

Die Punkte markieren den Aufstellungsbereich



URGAT: Waargh! Urgat herrscht! Orks herrschen! Tötet sie alle!

Die feindliche Armee wird vom Computer gesteuert. In den Einsatzbesprechungen werden Ihnen Ihre Zielsetzungen erklärt. Im allgemeinen werden Sie diese Ziele erreichen, indem Sie die feindliche Armee durch eine überlegene Strategie und Streitmacht vernichtet.

Wenn die Schlacht beginnt, haben Sie Ihre Regimenter bereits aufgestellt und ihnen erste Befehle erteilt. Während des Verlaufs der Schlacht werden Sie Ihren Truppen neue Befehle erteilen müssen, damit Ihre Strategie befolgt und Ihr Feind geschlagen werden kann. Im wesentlichen werden Sie Ihre Regimenter hin- und herbewegen und den Feind mit ihnen angreifen. Wie Sie dabei am besten vorgehen, wird unten kurz erklärt.

Zur Verschiebung eines Regiments an eine andere Position müssen Sie erst die Schaltfläche „Bewegung“ und dann im Schlachtfeld- oder Kartenfenster Ihr Ziel anklicken. Das Regiment wird sich zum Bestimmungsort bewegen, wobei es jedem Hindernis, das ihm begegnet, aus dem Weg geht. Durch Gedrückthalten der Taste [STRG] und Anklicken von bis zu 8 Zwischenstopps im Schlachtfeld- oder Kartenfenster können Sie auch kompliziertere Routen festlegen. Das Regiment wird sich nun der Reihe nach zu jedem dieser Zwischenstopps manövrieren.

Patrouillenrundgang

Ein Patrouillenrundgang beschreibt eine in einer Schleife verlaufende Route, die für Ihr Regiment festgelegt werden kann. Derartige Patrouillenrundgänge können vor Überraschungsangriffen durch versteckte feindliche Regimenter schützen.

Zur Festlegung eines Patrouillenrundgangs müssen Sie – wie oben – Zwischenstops eingeben, allerdings müssen in diesem Fall Bestimmungsort und Startpunkt identisch sein. Diese Eingabe machen Sie am besten im Kartenfenster. Das Regiment wird nun unverzüglich auf Patrouille gehen.



Ein Angriff auf ein Regiment wird durch Anklicken der Schaltfläche „Angriff“ durchgeführt. Danach müssen Sie das Regiment, das Sie angreifen möchten, auswählen (auf die vorher im Abschnitt „Aufstellungsphase“ beschriebene Weise). Dein Regiment wird sich nun zum Standort des feindlichen Regiments manövrieren und dieses in einen Kampf verwickeln.

Es kann vorkommen, daß ein Regiment durch das blutige Gefecht angestachelt wird. Von ihrem Anführer zu noch mehr Einsatz angetrieben, bekommen die Krieger wieder neue Kampflust, und sie kämpfen mit noch größerer Verbissenheit. Sie können kämpfende Regimenter auf diese Weise unterstützen, indem Sie das Regiment auswählen und wiederholt auf die Schaltfläche „Held“ klicken. Dadurch wird dessen Stärke erhöht. Beachten Sie dabei, daß diese vorübergehende Kräfteerhöhung nur solange anhält, wie Sie die Taste gedrückt halten, und daß sie sich nur auf das Regiment auswirkt, dessen Standarte im Feld



mit den charakteristischen Eigenschaften abgebildet ist. Der einzige wirkliche Nachteil, der durch die Benutzung dieser Schaltfläche entstehen kann, ist eine mögliche Ablenkung, da sie Ihnen die Aufmerksamkeit für andere, sich möglicherweise auf dem Schlachtfeld abzeichnende Ereignisse nehmen kann.



Ein Klick auf die Schaltfläche „Pause“ unterbricht das Spiel. Im Textfenster erscheint nun die Meldung „Spiel unterbrochen“. Die Spielzeit wird nun angehalten, bis Sie das Spiel wieder aufnehmen.

Durch erneutes Anklicken dieser Schaltfläche wird das Spiel wieder aufgenommen. Im Textfenster erscheint die Meldung „Spiel läuft“ und bestätigt Ihnen somit, daß die Zeit nun wieder voranschreitet.

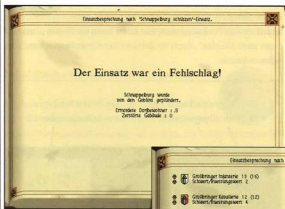
Weitere Angaben zu den anderen Schaltflächen und Befehlen, die Ihnen im Verlauf des Spiels zur Verfügung stehen, finden Sie im Abschnitt „Nachschlagen“ im Online-Handbuch.



Die Schaltfläche „Pause“ wird durch die Schaltfläche „Zum Lager zurückkehren“ ersetzt, sobald alle Ziele des Einsatzes erreicht worden sind. Außerdem erscheint die Meldung „Schlacht beendet“ im Textfenster. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „Zum Lager zurückkehren“, um das Schlachtfeld zu verlassen und an Ihrer Einsatzbesprechung teilzunehmen.

Einsatzbesprechung

Nach Beendigung eines jeden Einsatzes nehmen Sie an einer Einsatzbesprechung teil.



Auf der ersten Seite wird das Gesamtergebnis des Einsatzes gezeigt. Sie erfahren, ob der Einsatz erfolgreich war oder gescheitert ist, und welche Kampfziele erreicht bzw. nicht erreicht worden sind. Durch Anklicken der Schaltfläche „Nächste Seite“ gelangen Sie auf die nächste Seite, und ein Klick auf die

Schaltfläche „Erledigt“ beendet die Einsatzbesprechung und führt Sie zum Wagen des Zahlmeisters Dietrich zurück.

Die zweite Seite enthält genaue Angaben zu den Verdiensten jedes Regiments, wobei beispielsweise Angaben zur Zahl der Verletzten, der Zahl der Verluste, den erworbenen Erfahrungspunkten und ähnlichem gemacht werden. Durch Anklicken der Schaltfläche „Nächste Seite“ gelangen Sie auf die nächste Seite, und durch Anklicken der Schaltfläche „Vorherige Seite“ auf die vorangegangene Seite. Das Anklicken der Schaltfläche „Erledigt“ beendet die Einsatzbesprechung und führt Sie zum Wagen des Zahlmeisters Dietrich zurück.

Diese letzte Seite gibt Ihnen einen Überblick über die finanzielle Lage. Es werden genaue Angaben zu den Kosten für den Einsatz, den erhaltenen Zahlungen und Ihrer finanziellen Gesamtsituation gemacht. Durch Anklicken der Schaltfläche „Vorherige Seite“ gelangen Sie auf die vorherige Seite, und ein Klick auf die Schaltfläche „Erledigt“ beendet die Einsatzbesprechung und führt Sie zum Wagen des Zahlmeisters Dietrich zurück.



Einsatzbesprechung nach "Schneepflug schütten"-Einsatz.					
	Abschüsse	Gefangen	Verwundet	Ergebnis	
Größter Hüne 13 (0/0)	20	2	1	80	
Schneepflug 12 (12)	12	0	0	180	
Schneepflug 4					



HINWEISE ZUR STRATEGIE

Nachfolgend erhalten Sie einige einfache Hinweise, mit denen wir Ihnen dabei helfen möchten, eine gute Strategie zu entwickeln:

Wenn es irgendwie möglich ist, sollten Sie feindliche Regimenter, die Sie in einen Kampf verwickeln wollen, an der Flanke oder von hinten angreifen, da Deine Truppen dafür Kampfpunkte erhalten. Zu diesem Zweck ist die manuelle Schaltfläche „Angriff“ besonders geeignet.

Versuchen Sie zu vermeiden, daß Schußwaffenregimenter (wie beispielsweise Bogenschützen) und Zauberer in Nahkämpfe hineingezogen werden. Es zählt sich für Sie aus, wenn Sie sie entsprechend ihren besonderen Fähigkeiten einsetzen.

Machen Sie während der Aufstellungsphase Gebrauch von Deckungsmöglichkeiten. Solange Sie der Feind nicht sehen kann, können Sie hervorragende Überraschungsangriffe durchführen, bei denen Sie ihn, wie oben beschrieben, gegen die Flanke und im Rücken angreifen können.

Benutzen Sie Ihre Kavallerie, um den Feind in Schach zu halten,

wenn Ihre langsameren Infanterieregimenter ins Spiel kommen.

Setzen Sie Ihre Zauberer so früh wie möglich ein, um ernsthafte Bedrohungen wie Kriegsmaschinen und feindliche Zauberer außer Gefecht zu setzen.

Sofern sie richtig eingesetzt werden, können Zaubersprüche das

Kriegsglück in einer Schlacht leicht wenden. Sie sollten Ihren Zauberer, der ein wertvolles Mitglied Ihrer Armee ist, daher gut bewachen.

Versuchen Sie, wenigstens ein Kavallerieregiment für einen eventuell notwendigen schnellen Einsatz bereitzuhalten. Schließlich kann die Reiterei ein Gebiet, in dem sich ein Problem entwickelt hat, aufgrund ihrer hohen Bewegungsfähigkeit schnell erreichen.

Benutzen Sie beim Angriff des Feindes die jeweils geeigneten Regimenter, und machen Sie sich dabei die psychologischen Gesetzmäßigkeiten zunutze (siehe auch Seite 28). Setzen Sie Zwergenslayer beispielsweise gegen Monster ein, Zwerge gegen Grünhäute und Elfen gegen Goblins.

Beschützen Sie Regimenter, die im Nahkampf schwach sind (wie Zauberer und Bogenschützen) durch in der Nähe stationierte Infanterieregimenter.

Es ist wichtig, daß Sie die Aufstellung jeglicher schwerer Artillerie (Kanonen, Granatwerfer etc.) genau überlegen. Diese Regimenter müssen vor der Schlacht „verschänzt werden“. Sie können nicht wie andere bewegliche Regimenter auf dem Schlachtfeld hin- und herbewegt werden, nachdem die Schlacht bereits begonnen hat. Stellen Sie sie daher sorgfältig auf, und zwar dort, wo sie verteidigt werden können.



SONDERREGELN



Einige Truppentypen weisen besondere Fähigkeiten oder Reaktionen auf. Hierbei kann es sich um psychologische oder physische Fähigkeiten oder Reaktionen handeln:

- ▶ Squigreiter sind gegen alle psychologischen Einflüsse immun. Sie brauchen sich keinem Test zur Bestimmung ihres Moralwertes zu unterziehen und können während eines Gefechts nie den Rückzug antreten.
- ▶ Nachtgoblin-Fanatics sind gegen alle psychologischen Einflüsse immun. Sie brauchen sich keinem Test zur Bestimmung ihres Moralwertes zu unterziehen und können nicht im Nahkampf eingesetzt werden.
- ▶ Zwergenslayer sind gegen alle psychologischen Einflüsse immun, mit Ausnahme ihres Hasses auf Grünhäute. Sie können aus einem Gefecht nicht entfernt werden.
- ▶ Trolle sind magisch resistent, d. h. sie sind immun gegen Magie. Sie sind außerdem in der Lage sich wieder zu regenerieren, nachdem man ihnen Wunden zugefügt hat (mit Ausnahme von Wunden, die ihnen durch Feuer

zugefügt werden), und können neues Fleisch, das ihnen abgetrennt worden ist, buchstäblich wieder nachwachsen lassen!

- ▶ Baummenschen erleiden durch Feuer einen doppelt so großen Schaden wie normal.
- ▶ Ragnars Wölfe sind dafür berühmt, daß sie ihren Feind bis auf den letzten Mann „erledigen“. Folglich werden sie, solange sie nicht vom Schlachtfeld vertrieben worden sind, nie die Verfolgung eines flüchtenden Feindes aufgeben.

Angst

Regimenter, die Angst auslösen oder zu Angst neigen:

- ▶ Goblins und Nachtgoblins fürchten Elfen.
- ▶ Lindwürmer, Rattenogger, Drachen, Riesen und Trolle lösen Angst aus.
- ▶ Zwergenslayer sind gegen die Auswirkungen von Angst immun und brauchen sich keinem Test zu unterziehen.

Haß

Regimenter, die gehaßt werden:

- ▶ Nachtgoblins hassen Zwerge.
- ▶ Zwerge hassen ALLE Grünhäute, unabhängig vom Typ, d. h. also Orks, Goblins und Nachtgoblins.
- ▶ Die Schwarzen Rächer hassen Skaven.



TABELLEN DER CHARAKTERISTISCHEN EIGENSCHAFTEN DER TRUPPEN

Im folgenden finden Sie eine Liste der charakteristischen Eigenschaften für alle im Warhammer-Spiel „Schatten der Gehörnten Ratte“ auftretenden Regimentstypen. Bedenken sollten Sie allerdings, daß es sich dabei lediglich um anfängliche charakteristische Eigenschaften handelt. Mit zunehmender Erfahrung Ihrer Regimenter erhöht sich auch deren Wert.

B	Beweglichkeit
KG	Kampfgeschick
BF	Ballistische Fertigkeiten
S	Stärke
W	Widerstandsfähigkeit
LP	Lebenspunkte
I	Initiative
A	Angriff
MW	Moralwert



HINWEIS: Bei den berittenen Regimenten ist der Grad der Beweglichkeit ihrer Reittiere angegeben. Reittiere sind außerdem noch einmal separat angegeben. Die Namen der Regimentsanführer sind eingerückt.

MENSCHEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarze Rächer	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ramon Black	4	3	3	4	3	1	3	2	8
1. Carlsson Garde	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Captain Bernard	4	4	3	3	3	2	3	2	9
2. Carlsson Garde	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Großschwerter von Carroburg	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Captain Schaeffer	4	4	4	4	4	2	4	2	9
Gourards Banditen	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Guy Gourard	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Grollbringer Kavallerie	8	3	3	3	3	1	3	1	7
Hauptmann Bernhardt	8	4	5	4	4	2	4	2	9
Grollbringer Infanterie	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Leutnant Schepke	4	4	4	4	3	1	4	2	7
Kieler Langbögen	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Johann Keeler	4	3	4	3	3	1	4	1	8
Leitdorfs 9te Armbrustschützen	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Captain Holger	4	3	3	3	3	1	3	1	8
Armbrustschützen der Söldner	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Obergefreiter Fletcher	4	3	4	3	3	1	3	1	7
4tes Regim. d. Hellehardier von Nuln	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Captain von Raukov	4	3	3	3	3	1	3	2	8
Otto Hilns Bodyguard	4	4	3	3	3	1	3	2	7
Ragnars Wolfe	8	3	3	3	3	1	3	1	7
Captain Ragnar	8	4	4	4	4	2	4	2	8
Berittene Reichsgarde	8	4	3	4	3	1	4	1	7
Captain Todbringer	8	5	3	4	3	2	5	2	9
Vannheims 75te	8	4	3	3	3	1	3	1	7
Captain Vannheim	8	5	5	4	4	2	4	3	9
Dorfbewohner	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Allor (Bernsteinzauberer)	4	3	3	4	4	2	4	1	7
Luther Flamestrike (Feuerzauberer)	4	3	3	4	4	2	4	1	7
Marius Überstrom (Himmelszauberer)	4	3	3	4	4	3	5	2	7

ELFEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ceridan	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Waldelfen-Bogenschützen	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Galed	5	4	4	3	3	1	6	2	9

ZWERGE	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armbrustschützen	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Gromdal Orcbane	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Gotrek Gurnisson	3	8	6	4	5	3	5	4	10
Hämmerer	3	5	3	4	4	1	3	1	9
Furgas Fragman	3	5	3	4	4	1	3	1	9
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	3	1	9
Grunti Bigfoot	3	5	3	4	4	1	4	2	9
Slavers	3	4	3	3	4	1	2	1	9



Charakteristiken

Krieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Harkon Schädelspalter	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Dargrimm Feuerbart	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Azgul Blutfaust	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Engrol Goldzunge	3	5	4	4	4	1	3	2	9

SKAVEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Rattenklan-Krieger	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Kriegsherr Quezil	5	6	6	4	4	3	7	4	7
Skaquit-Assassine des Clan Eshin	6	5	4	4	3	1	5	2	7
Warp-Feuerwerfer-Team des Clan Skryre	4	3	3	3	3	1	4	1	5
Grate Scher	5	6	6	4	4	4	7	4	7
Meutenbändiger	5	4	4	3	3	1	4	1	7
Skrik	5	4	4	3	3	1	4	1	7
Seuchenmönche	5	3	3	3	4	1	4	1	5
Priester Maggot Pragg	5	5	5	4	5	2	6	3	6
Rattenerger	6	4	0	5	5	3	5	2	5
Skavensklaven	5	2	2	3	3	1	4	1	4
Sturmpack	5	4	3	4	3	1	5	1	5
Thanquol	5	6	6	4	4	4	7	4	7

ORKS	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenshützen der Orks	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Grobhitz	4	4	3	4	4	1	3	1	7
Kriegschef Urgat Schlitzauge	4	6	6	4	5	3	5	4	9
Chefork Gorgrum Miesepeter	4	4	4	4	4	1	3	2	7
Schwarzork	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Großherr Oruk Gedärmspeier	4	6	5	5	5	2	4	3	9
Boarboyz	7	4	3	3	4	1	2	1	7
Marak (Ork-Meisterschamane über Lindwürmer)	6	3	3	4	5	3	4	2	7
Orkjungen	4	3	3	3	4	1	2	1	7

GOBLINS	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenshützen	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Kamikaze-Goblins	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Fanatics*	2-12	-	-	5	3	1	-	1-6	-
Goblins	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Nachtgoblins	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Chefgoblin Gribnick der Schwarze	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Squigreiter	2-12	2	3	3	3	1	2	1	5
Wolfreiter	9	2	3	3	3	1	2	1	5
Zorag (Nachtgoblin Meisterschamane)	4	2	3	4	4	2	3	1	5

MONSTER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drachen	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Riesen	6	3	3	7	6	6	3	1	6
Baummenschen	6	8	3	6	7	6	2	4	9
Trolle	6	3	1	5	4	3	1	3	4
Lindwürmer	6	5	0	5	6	4	4	3	5

KRIEGSMASCHINEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kanonen	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Imperiale Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Höllener-Salvenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Granatwerfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Zwergen-Gyroskop	24	-	-	6	7	3	-	-	-
Kargan Eisenfaust	24	4	3	3	4	1	2	1	9
Katapult der Kamikaze-Goblins	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Steinschleuder der Orks	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Todesrad der Skaven**	3-18	-	-	7	7	3	1	3	-
Tunnelbohrmaschine der Skaven	-	2	-	-	-	7	3	-	-

ANDERE	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenwölfe	9	4	0	3	3	1	3	1	3
Squig	2-12	4	0	5	3	1	5	2	2
Wagen & Fahrer	2	-	-	-	7	3	-	-	-
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

* Goblin Fanatics können pro Angriff 1 bis 6 55-Treffer zufügen. Gegen den Angriff eines Fanatics können keine Rüstungsrettungswürfe eingesetzt werden.

** Das Todesrad der Skaven kann dreimal angreifen, und zwar mit den Warplitzen, mit dem Rad selbst und mit der Mannschaft.



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



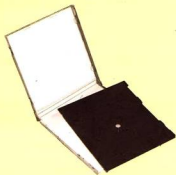
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen
für die handelsüblichen Plastik-
boxen 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

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 26



BESTSELLER GAMES GOLD 26 - WARHAMMER® - Im Schatten der Gehörnten Ratte™

SYSTEMANFORDERUNGEN:

- IBM PC oder kompatibler Rechner
 - Prozessor: 486-DX/2 66 MHz oder schneller
 - 8 MB RAM
 - 2xSpeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
 - 40 MB oder mehr freier Festplattenspeicher
 - Microsoft-Maus oder 100% kompatibel
 - MS-Windows 95 / 98,
 - SVGA-Grafik (640x480, 256 Farben)
- Empfohlen:**
- Prozessor: Pentium 100 MHz oder schneller
 - 16 MB RAM
 - Windows-95-kompatible Soundkarte

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Windows 95:
Legen Sie die „Warhammer – Im Schatten der Gehörnten Ratte“-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn nötig, wechseln Sie mit dem Explorer oder über den Arbeitsplatz auf das CD-Laufwerk und starten anschließend das Programm BGMSTAL.EXE.

DAS ORIGINALHANDBUCH

Das Handbuch befindet sich im gleichnamigen Verzeichnis der CD-ROM. Es liegt im Format des ACRORAT Readers vor, mit dem Sie es lesen und ausdrucken können. Sollten Sie ACRORAT nicht schon installiert haben, holen Sie das nach, indem Sie im Verzeichnis \ACROBAT auf die Installationsdatei doppelklicken. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Nachdem der Reader installiert wurde, können Sie die Dokumente im Verzeichnis \VANDUCH mit den Windows-Standardbefehlen öffnen, lesen und drucken.

CD-INHALT

- Vollversion: „Warhammer – Im Schatten der Gehörnten Ratte“
- Spielhandbuch im Adobe-Acrobat-Format
- Freeware: Acrobat Reader
- Shareware: Packprograme
- Antikaren-Software von Norman Vaus Derense Systems

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 26

BESTSELLER GAMES GOLD 26 - WARHAMMER® - Im Schatten der Gehörnten Ratte™

PC-Softwaremagazine

jetzt einfach und kostengünstig nachbestellen!

Alle hier aufgeführten PC-Softwaremagazine mit CD-ROM erhalten Sie direkt bei PEARL im Versand. Ihr Vorteil: Auch bei Einzelheften oder Kleinmengen bezahlen Sie keinen Mindermengen-Zuschlag. Es fällt lediglich eine sehr geringe Versandkostenpauschale an.

Bestseller Games

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1009	9: Leisure Suit Larry 5	9,99
UZ-1012	12: Leisure Suit Larry 6	12,99
UZ-1014	14: Sim City Enhanced	12,99
UZ-1016	16: Dungeon Master 2	12,99
UZ-1018	18: Das schwarze Auge 1 & 2 (2 CDs)	12,99
UZ-1022	22: Frankenstein	12,99
UZ-1025	25: Mad TV 1+2	12,99
UZ-1026	26: IM1A2 Abrams	12,99
UZ-1028	28: Kick Off 97 (Win 95)	12,99
UZ-1029	29: Have a N.I.C.E. Day (Win 95)	12,99
UZ-1030	30: Blint!	12,99

Bestseller Games Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1106	6: Die Siedler 1	14,99
UZ-1107	7: Cyberia 1	14,99
UZ-1108	8: Descent 1	14,99
UZ-1114	14: Kingdom O'Magic (2 CDs)	14,99
UZ-1115	15: Stonekeep	14,99
UZ-1117	17: G-Name	14,99
UZ-1118	18: Fallen Heroes (Win 95)	14,99
UZ-1119	19: Terra Nova	14,99
UZ-1120	20: MAX Mech. Assault	14,99
UZ-1121	21: M.D.K.	14,99
UZ-1122	22: Earth 2140	14,99
UZ-1123	23: Flight Unlimited (Win 95)	14,99
UZ-1124	24: Imperialismus (Win 95)	14,99

BG Collection

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1215	15: Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
UZ-1216	16: Castles II - Siege & Conquest	19,80
UZ-1220	20: Die Höhlenwelt Saga	19,80
UZ-1221	21: Subway 2050	19,80

BG Special

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1307	7: Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
UZ-1312	12: Dark Universe/Whales Voyage 1&2	19,80

Spiehlampen Hits

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1401	1: Battle Race	19,80
UZ-1402	2: Primal Rage	19,80
UZ-1403	3: D.O.G. - Fight For Your Life	19,80
UZ-1406	6: Dragon's Lair (Win 95)	19,80

CD Top

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1502	2: Time Almanac of the 20th Century	12,99
UZ-1503	3: Leonardo - The Inventor	12,99
UZ-1504	4: PhotoFinish 3.0	12,99
UZ-1505	5: Land Designer (Gartenplaner)	12,99
UZ-1506	6: Infopedia 2.0	12,99
UZ-1507	7: A.R.N.O.L.D. Mix H't f. Win95	12,99
UZ-1508	8: Print Artist 3.0 SE plus	12,99
UZ-1509	9: TopWare Gold II (43 Vollversionen)	12,99
UZ-1510	10: Micrograf Simply 3D	12,99
UZ-1511	11: Marco Polo Travel Center 2.2	12,99
UZ-1512	12: Battles of the World	12,99
UZ-1513	13: Länder-Magazin (2 CDs)	12,99
UZ-1514	14: Der farbige Brehm	12,99
UZ-1515	15: Cakewalk Pro Audio	12,99
UZ-1516	16: Hubble Space Telescope	12,99
UZ-1517	17: Filink Finger	12,99
UZ-1518	18: Photo Space Satellitenatlas	12,99

Fast geschenkt

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1603	3: Press International & DesignWorks	9,99
UZ-1609	9: Borland Paradox 4.5 f. Win.	9,99
UZ-1610	10: Labels Unlimited	9,99
UZ-1611	11: Norton Commander 4.0 CL Edition	12,99
UZ-1612	12: Calendar Creator Plus 2.0	12,99
UZ-1616	16: Astro Star 5.0	12,99
UZ-1617	17: Übung macht d. Meister - Englisch	12,99
UZ-1618	18: Bodyworks 5.0	12,99
UZ-1620	20: dBASE 5.0 für Windows	12,99
UZ-1621	21: 3D-Weitlatas	12,99
UZ-1622	22: TurboCAD Designer 2D/3D	12,99
UZ-1623	23: Power Translator Deluxe	12,99
UZ-1624	24: IQ-Test multimedial	12,99
UZ-1625	25: IBM Voice Type Simply Speaking	12,99
UZ-1626	26: Photo Creations Design Studio	12,99
UZ-1627	27: Finfin	12,99
UZ-1628	28: PTS Rescue Manager	12,99
UZ-1629	29: 3D Live Grafix	12,99
UZ-1630	30: Globe Master Weitlatas	12,99
UZ-1631	31: VisualRoute / Französisch-Trainer	12,99
UZ-1632	32: Highlight Professional 2.0	12,99

Fast geschenkt Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1704	4: CA Clipper 5.2 & Clipper Tools 3	19,80

UZ-1706	6: CA Realizer 2.0 / CA d8Fast 2.0	19,80
UZ-1707	7: Micrograf ABC FlowCharter	19,80
UZ-1709	9: RGH Profan 4.5 für Windows	19,80
UZ-1712	12: Herders Bilderlexikon für Kinder	19,80

Vollversion

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3005	5: AskSam 1.03	19,80
UZ-3007	7: Lotus AmiPro 3.1	19,80
UZ-3008	8: ClarisWorks 3.0	19,80
UZ-3009	9: Reflections 4.0	19,80
UZ-3010	10: KHX PC Freiberufler 2.04	19,80
UZ-3011	11: Lotus Approach 3.02	19,80
UZ-3012	12: IMSI FormTool Gold (Win 3.1)	19,80
UZ-3013	13: Micrograf PhotoMagic 1.0	19,80
UZ-3014	14: Instant 3D 1.0	19,80
UZ-3015	15: Micrograf Windows Draw 4.0	19,80
UZ-3016	16: FotoPrinter SE 1.2	19,80
UZ-3017	17: Digital Camera Suite SE	19,80

PC Schulung

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3101	1: WinWord 7.0 Training	19,80
UZ-3102	2: CoreDRAW 6 Training	19,80
UZ-3103	3: Excel 97 Training	19,80
UZ-3104	4: Word 97 Training	19,80
UZ-3105	5: Access 97 Training	19,80
UZ-3106	6: PC Einsteigerkurs Windows 95	19,80
UZ-3107	7: Bildbearbeitung Lernkurs	19,80
UZ-3108	8: PowerPoint 97 Training	19,80
UZ-3109	9: Alles zum Einstieg ins Internet	19,80
UZ-3151	SH: PCs aufrüsten und tunen	19,80

PC Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3204	4: Homepages im Internet	19,80
UZ-3208	8: Geld verdienen mit dem PC	19,80
UZ-3209	9: 333 CoreDRAW Lösungen (V 6/7)	19,80
UZ-3210	10: Finanzen im Griff mit Excel	19,80
UZ-3211	11: 111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
UZ-3212	12: 333 CoreDRAW Drucksachen	19,80

Win Word Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3307	7: 444 Lösungen für Heim und Büro	19,80
UZ-3308	8: 222 Formulare und Etiketten	19,80
UZ-3309	9: Zeitschriften selbst gemacht	19,80
UZ-3310	10: 333 Vorlagen für Weihnachten	19,80

Bestell-Coupon für PC-Softwaremagazine

Hiermit bestelle ich folgende Vollversions-Magazine mit CD-ROM:

Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel	Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel
	UZ-			UZ-	
	UZ-			UZ-	
	UZ-			UZ-	
	UZ-			UZ-	

Liefere Sie bitte per ☐ Bankeinzug (+ DM 2,95) ☐ Nachnahme (+ DM 5,95)

☐ Vorkasse (+ DM 2,95), Scheck über DM _____ liegt bei!

☐ Bankeinzugsermächtigung liegt Ihnen vor

Kunden-Nr. (falls vorhanden):

Vor- u. Zuname:

Name u. Ort der Bank:

BLZ:

Konto-Nr.

Straße / Haus-Nr.

Datum: _____ Unterschrift: _____
(Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Elternteils erforderlich!)

So bestellen Sie:

Senden Sie uns den Bestellcoupon per Brief oder Fax zu oder bestellen Sie rund um die Uhr telefonisch unter Telefon 0180-555 82 oder per Internet unter www.pearl.de. Innerhalb Deutschland bezahlen Sie für Ihre Zeitschriften-Lieferung lediglich eine geringe Versandkostenpauschale von DM 2,95 bei Bank-einzug oder Vorauskasse per Scheck bzw. DM 5,95 bei Zahlung per Nachnahme. Diese vergünstigten Versandpauschalen gelten nur für die hier aufgeführten Softwaremagazine mit UZ-....Bestellnummern!

Kunden in der Schweiz und Österreich bestellen bitte bei Ihrer Landesniederlassung (Anschrift und Versandbedingungen siehe PEARL-Katalog in der Heftmitte).

PEARL Agency GmbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Tel. 0180-555 82

Fax 07631/360-444

Atomic Bomberman



Die kleinen Konsolen-Anarchisten mit den explosiven Überraschungen sind wieder da! Versuchen Sie, in einem der besten Multiplayer-Spiele aller Zeiten zu überleben. Nur der Raffinierteste wird die hektische Jagd durch die Labyrinth überleben! Suchen Sie die tödlichen Extras, die überall im Spiel versteckt sind, und blasen Sie Ihre Gegner aus dem Universum, bevor Ihnen das gleiche geschieht. Mit Multiplayermodus für bis zu 10 Mitspieler.

(DA/CD/Win95/98)
Mit Anleitungsheft.
Bestell-Nr. TSK-001-49

BEI PEARL NUR
DM 6,90
SFR 9,80 \$5,56

Imperialismus Die hohe Kunst der Weltherrschaft



Imperialismus

In IMPERIALISMUS treten Sie in die Fußstapfen von Julius Caesar oder Karl dem Großen und planen die Erlichung Ihres eigenen Weltreichs – allerdings nicht in der Antike oder im Mittelalter, sondern im 19. Jahrhundert zu Zeiten des Imperialismus und der Industrialisierung. IMPERIALISMUS glänzt durch übersichtliche, einfache Bedienung trotz hoher Komplexität und vieler Szenarien, bis zu 6 Mitspieler können im Netzwerk gleichzeitig um die Weltherrschaft streiten. Vollversion inkl. Update auf V1.1 (D/CD/Win95) inkl. Anleitungsheft mit Referenzkarten.

Bestell-Nr. TGG-024-49
PC Games: 88%, PC Games-Award
PC Joker: 85%, PC Joker-HIT

BEI PEARL NUR
DM 14,99
SFR 14,80 \$5,120

Imperialismus 2

Rundenbasierte, komplexe Strategie für Profis. Starke KI-Funktion und Vielfalt durch 40 Einheiten und 100 Technologien. Glorreiche Feldschlachten und Belagerungen. Bis zu 6 Spieler im Netz. Ein Tutorial begleitet Spielanfänger. Lenken Sie die Geschichte Ihrer Nation mit Krieg und Diplomatie. Vereinigen Sie Europa unter der Flagge Ihrer absoluten Herrschaft. (D/CD/Win95/98/Mac) Bestell-Nr. RK-476-49

Preis-HIT
BEI PEARL NUR
DM 78,80
SFR 78,80 \$5,631
zugreifen!



Empire de Luxe

Erobern Sie Welten mit Infanterie, Panzern, Artillerie und Flugzeugträgern. (D/CD) Bestell-Nr. RK-207-49

STATT DM 6,80
SFR 8,80 \$5,56

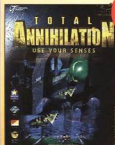


Ambush at Sorinor

Fantasy-Spiele: Bloodstone, „Dogs of War“, Tegel's Mercenaries. (D/DA/CD) Bestell-Nr. RK-133-49

STATT DM 4,80
SFR 6,80 \$5,56

Total Annihilation: Top Hit



SF-Echtzeit-Strategie für Liebhaber anspruchsvoller Taktik. 3D-Gelände mit direkten Auswirkungen auf Truppenbewegungen und Gefechte. Multiplayer-fähig für bis zu 10 Spieler und mehr als 150 Einheiten und 25 Missionen pro Armee in der Einzelspieler-Kampagne. Neue Karten im Internet. (D/CD/Win95/98) Bestell-Nr. RK-521-49

STATT DM 49,95
DM 29,80
SFR 29,80 \$5,239

Total Annihilation: Kingdoms

3D-Echtzeitstrategie. Erleben Sie einen Erfolgskrieg in epischen Ausmaßen. Vier Parteien kämpfen mit gewaltigen Armeen um die Herrschaftsnachfolge. Mächtige Götter, Belagerungen mit riesigen Kriegsmaschinen, schlichtenentscheidende Magie und seltsame Monster und Lebensformen formen den atmosphärischen Rahmen. Ein Fantasy-Strategiespektakel mit dem Gegensatz Magie gegen Technologie. (D/CD/Win95/98) Bestell-Nr. RK-530-49

BEI PEARL NUR
DM 88,80
SFR 88,80 \$5,711



MAXIMALE strategische Kampf-Aktion! Als Kommandant der M.A.X. – Einsatztruppe haben Sie den Auftrag, einen neuen Planeten zu kolonialisieren. Bergwerke, Kraftwerke, Fabriken, Fahrzeuge oder Wohngebäude – Sie planen, was gebaut werden soll. Wählen Sie unter acht möglichen Kampfpunkten mit über 50 Land-, See- und Lufteinheiten. Bis zu 4 Spieler oder Computergegner können sich (auch im Netz) in den Kampf begeben. (CD/D) Mit Anleitungsheft. Bestell-Nr. TGG-020-49

PC Games: 89%, PC Games Award
PC Action Gold: 94%, Power Play: 88%

BEI PEARL NUR
DM 14,99
SFR 14,80 \$5,120

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN
Versandkosten in Klammern

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90)

Alle Größen/Varianten, bestellbar mit offiz. Bestellung

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

KZ: BIC:

Name der Bank:

PEARL Schweiz GmbH
Postfach 250
CH-4002 Basel
Tel. (061) 253 11 43
Fax (061) 253 12 22

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

PEARL Österreich
Postfach 6
A-3441 Traunsee
Tel. (0664) 10 10 10
Fax (0664) 10 10 11

Persönliche Bestellnummer:
Rund um die Uhr • An allen Tagen **0180-55582**
Telefax: 07631/360-444 Internet: www.pearl.de

Bei Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 25,- erhalten wir Ihnen eine Mailingsendung kostenlos von DM 4,-. Für Qualitätssteigerung von Ihren Mailings, Gefühlsgehalt, Änderungen des Lieferanforderungen oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor.

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	Imperialismus 2	RK-476-49	78,80
	Imperialismus	TGG-024-49	14,80
	M.A.X.	TGG-020-49	14,99
	Atomic Bomberman	TSK-001-49	6,90
	Total Annihilation	RK-521-49	29,80
	Total Annihilation: KINGDOMS	RK-530-49	88,80
	Empire de Luxe	RK-207-49	6,80
	Ambush at Sorinor	RK-133-49	4,80

Abseher

Vorname: Nachname:

Straße/Hausnummer:

Land / PLZ: Ort:

Datum: Unterschrift:

Lizenzurkunde

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der BG Gold 26 und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen. WARHAMMER®-Im Schatten der Gehörnten Ratte™ 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:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der TREND GmbH ist die Nutzung des auf den CD-Roms aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die TREND GmbH zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherheitskopien 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 dem Registrierungsschein sowie einem adressierten Rückumschlag an die Adresse auf dem Registrierungsschein. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von WARHAMMER®-Im Schatten der Gehörnten Ratte™ werden.

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

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes WARHAMMER®-Im Schatten der Gehörnten Ratte™ mit dem Kauf der Zeitschrift BG Gold 26 erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte ausfüllen:

Computer:	☐ 486	☐ Pentium	☐ Pentium II od. höher
Speicher:	☐ 8 MB	☐ 16 MB	☐ 32 MB oder mehr
Betriebssystem:	☐ DOS	☐ Win 95	☐ Win 98 ☐ andere
Peripherie:	☐ Soundkarte	☐ Modem	☐ Joystick/Gamepad

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

Ich bin bereits registrierter Anwender einer anderen Vollversion aus dem TREND VERLAG ☐ ja ☐ nein

**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION 26**

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die TREND Redaktions- und Verlags GmbH PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen

Ihre Adressen werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert.



VORSCHAU



TEAM APACHE

**BEST SELLER
GAMES
GOLD EDITION**

AUSGABE 27.



WARHAMMER

IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

Blast zum Angriff, wir ziehen in den Krieg"

Die schändlichen, bössartigen Diener des Chaos versuchen, das Imperium von innen auszuhöhlen!

Doch als **Kommandeur** einer schlagkräftigen, entschlossenen **Söldnerarmee** leisten Sie erbitterten Widerstand **gegen die Mächte des Bösen** und drängen die üblen Kreaturen zurück! In der grausamen, archaischen Welt von „Warhammer“ prallen mächtige Armeen in **gewaltigen Schlachten** aufeinander. Während die Knechte des Bösen das Gesellschaftssystem von innen zu zerstören versuchen, bombardieren Orkhorden die Tore des Imperiums, der **letzten großen Bastion** der Menschheit.

Als **Orakel und Vorzeichen** deuten darauf hin, daß **noch weitaus Schlimmeres droht**, und eine Zeit anbricht, die ein in der bisherigen Weltgeschichte beispielloses Ausmaß an Tod und Zerstörung mit sich bringt.

Als Anführer der berüchtigten „**Grollbringer**“ werden Sie als Held der Menschheit in diese heimtückische Verschwörung hineingezogen. Unweigerlich werden von Ihnen die größten Opfer verlangt. Aber **Sie haben keine Wahl!** Sie müssen es wagen, denn jedem verfügbaren Schwert kommt hier im **Kampf der Titanen**, in dem die Diener der gehörnten Ratte vernichtet werden sollen, seine vorbestimmte Rolle zu...“



Systemanforderungen:

IBM PC oder kompatibler Rechner, Prozessor: 486-DX/2 66 MHz oder schneller, 8 MB RAM, 2xSpeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller, 40 MB oder mehr freier Festplattenspeicher, Microsoft-Maus oder 100% kompatibel, MS-Windows 95 / 98, SVGA-Grafik (640x480, 256 Farben)

Empfohlen: Prozessor: Pentium 100 MHz oder schneller, 16 MB RAM, Windows-95-kompatible Soundkarte

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

Inhalt von Heft und CD

WARHAMMER IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

- Deutsche **Original-Vollversion**, mit Handbuch auf der CD-ROM
- Herausforderndes **Strategiespiel** über einen **umfangreichen Feldzug**, der vor den Kulissen der **Warhammer-Welt** stattfindet
- Alle Kampfhandlungen in **realistischen 3D-Ansichten**
- **Spannende Handlung** von der ersten Minute an
- Als **Kommandeur einer Söldnerarmee** wählen Sie Ihre Streitkräfte aus **bis zu 25 Truppentypen**, um Orks, Goblins und Skaven vernichtend zu schlagen
- **Mehr als 25 Zeichentrickfilme**, die eine großartige Hintergrundgeschichte erzählen
- Ausführliche, **individuelle Einsatzbesprechungen**
- **Über 40 Schlachten** mit steigendem Schwierigkeitsgrad
- **Tolle Soundeffekte**
- Hervorgegangen aus den **Warhammer-Tabletop-Spielen**

Pressestimmen

MSN Computer Games Forum: 91 % - „Die erste Umsetzung eines Tabletop-Spiels, die auf dem Computer wirklich funktioniert!“

Games Domain Online: „Äußerst herausfordernd für erfahrene Strategiefans... großartige Impression eines echten Schlachtgetümmels“

PC-Power: 76 % „Reizvolle, gelungene Umsetzung des Brettspiel-Klassikers“

PC-Games: 80 %