Bestseller Games

Bestseller Games

TREND

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12,99 DM

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 17
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,–
Lfr 268,–
HFL 15,–

WARCRAFT

ORCS & HUMANS

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



INKLUSIVE KOMPLETTLÖSUNG & CHEATS

UNEINGESCHRÄNKTE ORIGINALVERSION

4 344023 312990 17

Interplay

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

WARCRAFT – ORCS & HUMANS: AUF CD-ROM!
Bestseller Games

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GmbH · Tel. 0180 - 563 11 88





Der kleine Umzug und der große Sack



Liebe Leser, Kollegen, Autoren und Mitarbeiter der spieleverarbeitenden Industrie – kurzum, alle, die Ihr uns Briefe, Beiträge, Pressemitteilungen und Rechnungen schickt, nehmt bitte zur Kenntnis: Wir sind umgezogen. Sollten unter Euch einige sein, die das Editorial der Gold-Ausgabe 8 (Descent) gelesen und daraus gelernt haben, wo die kleinen Bestseller Games herkommen, so braucht Ihr Euch nicht neu zu orientieren; im Maßstab der Karte, die wir zur Sicherheit nochmals abdrucken, macht unser Ortswechsel nicht mal einen Millimeter aus. Dennoch, frei nach Neil Armstrong: Ein kleiner Schritt für die Redaktion, aber ein riesiger Satz für die Bundespost. Nichts währt ewig, nicht einmal ein Nachsendeauftrag. Schreibt also bitte auf Eure Briefe, Päckchen und meinetwegen auch Rechnungen in Zukunft die neue Adresse, sie steht im Impressum.

Sieht man von den Redakteuren mal ab, ist natürlich im neuen Gebäude alles schöner, besser und größer geworden. Leider gilt das auch für das redaktionsübliche Chaos. Ganz besonders belebend scheint die Luftveränderung auf das kleine Scheusal gewirkt zu haben, das des Nachts und in unbeobachteten Momenten den Inhalt von Ablagekörben vertauscht, wichtige Korrespondenz verschwinden läßt und heimlich unsere Datenbank umorganisiert. Eines Tages werden wir das Untier erlegen, aber bis dahin hat es sich prächtig amüsiert und so manches unersetzliche Dokument in ein Paralleluniversum oder hinter den Kühlschrank verschoben. Eine dicke Entschuldigung geht daher an alle, deren Briefe in den letzten Wochen liegengeblieben, deren Email unbeantwortet und deren Rechnungen unbezahlt geblieben sind, verbunden mit dem Versprechen, daß alles besser wird, sobald ich ohne Bergsteigerausrüstung an meinen Arbeitsplatz gelange.

Nicht geplant, aber höchst passend war, daß der Einzug in die neue Bleibe mit einem Geburtstag zusammenfällt: Mit der nächsten Ausgabe wird die *Bestseller Games* drei Jahre alt! Ist das nicht wie Weihnachten? Doch, ist es, denn obendrein ist die BG 18 auch noch unsere diesjährige Dezemberausgabe.

Das kann nicht ungefeiert bleiben, dachten wir uns, und so haben wir unserem Weihnachtsmann dermaßen was in den Sack gesteckt, daß sich die Eier eines gewissen Osterhasen geradezu mickrig dagegen ausnehmen: Die nächste *Bestseller Games* wird, zum ersten und bis auf weiteres auch einzigen Mal, nicht nur mit zwei Heft-CDs, sondern auch mit zwei Spielen erscheinen. Nein, da ist kein Haken dabei, zwei Vollversionen, doppelte, gedruckte Anleitung, für jedes Spiel eine Lösung. Einfacher Preis. Und weil wir gerade dabei waren und der Weihnachtsmann noch Platz im Sack hatte, haben wir die Aktion für die Gold-Ausgabe einfach wiederholt. Neugierig geworden? Dann blättert mal zur Vorschau auf Seite 46, und vergeßt nicht, im November und Dezember beim Zeitschriftenhändler vorbeizuschauen und unserem Weihnachtsmann seine Sacklast zu erleichtern.

Peter Stroh



Inhalt

Blitzstart 5
Installation und Programmstart 6
Einleitung 8
Spielanleitung 10
Beschreibung der Einheiten . 16
Zaubersprüche der Totenbeschwörer und Geistlichen 18
Zaubersprüche der Hexenmeister und Geisterbeschwörer 20
Die Gebäude 21
Die Geschöpfe des Landes .. 24
Karte 26
Tips und Tricks 28
Cheat Codes 29
Patch 30
Zwei-Spieler-Modus 31
Hintergrundstory/ Komplettlösung 34
Pläne 35

SPIELVORSTELLUNGEN

Warcraft II Der Krieg geht weiter 39
Private Eye/Jack Orlando Hartgesotten 42

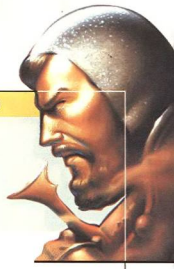
VERSCHIEDENES

Editorial 3
Inhalt 4
Impressum 4
Vorschau-Seite 46
CD-ROM-Cover 47
Lizenzurkunde 50



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl
Mitarbeiter: Michael Zolg (mz)
Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com
Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel
Kolorieren der Illustrationen: Manuela Lehmann
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-598
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) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360 525, Fax: (07631) 360 444
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Heftproduktion: Stephan Striegel
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Druckauflage: 220.000 Exemplare
Druck: Marco, Toulouse
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 12,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 68,90
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 geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.



Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 386DX/33 mit 4 MB RAM
- 1–70 MB Festplattenplatz
- VGA-Grafikkarte
- MS-DOS ab V. 5.0 oder Win 95
- MS-Maus oder kompatible
- **Empfohlen:** Soundkarte, 486DX, 8 MB RAM

WARCRAFT muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Darauf werden Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert und das Sound-Setup automatisch gestartet. Nach dessen Abschluß starten Sie das Spiel aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *WAR*.
Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6/7 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um WARCRAFT zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft mit einer Demo-Version des besprochenen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.
Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Online-Software

Die Heft-CD enthält die Zugangssoftware großer Online-Anbieter wie Compuserve oder T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

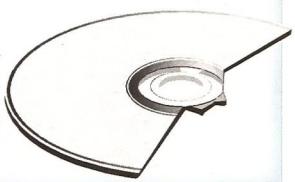
Share- und Freeware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \WORDVIEW finden Sie den Word-Viewer von Microsoft, mit dem Sie Word-Dokumente ansehen und drucken können, falls Sie WinWord nicht besitzen, und im Verzeichnis \BOOTDISK befindet sich das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten. Außerdem legen wir einen Maustreiber von Microsoft bei (\MOUSE), und im Verzeichnis \SOUNDS finden sich Klänge aus WARCRAFT im WAV- und VOC-Format.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.



CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Installation und

WARCRAFT läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.

Installation und Konfiguration

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben *INSTALL* ein.

```
Select installation configuration
> MINIMAL -- program on hard disk - data on CD (recommended)
  PARTIAL -- program + data on hard disk - movies on CD
  FULL    -- program + data + movies on hard disk

      Required disk space: 1 MEGABYTE(S)

  Use arrow keys to choose a menu item
  Press 'ENTER' to accept menu item
```

2. Sie werden gefragt, ob eine Minimal-, Teil- oder Vollinstallation (Minimal, Partial, Full) durchgeführt werden soll. Bewegen Sie die Markierung auf die entsprechende Zeile und drücken Sie die Eingabetaste.

TIP

Eine Vollinstallation lohnt sich nur, wenn Sie nicht bei jedem Start die CD einlegen wollen, oder wenn zwei Spieler mit einer CD gegeneinander spielen möchten (Seite 31). Auf die Ablaufgeschwindigkeit hat sie nur minimalen Einfluß.

```
Select destination directory
c:\WARCRAFT
Press ENTER to accept directory.
Press ESCAPE to choose new configuration.
```

3. Geben Sie das Laufwerk und das Verzeichnis ein, in das WARCRAFT installiert werden soll. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste, und die Programmdaten werden auf die Festplatte kopiert.

Soundkonfiguration

4. Nach der Installation startet das *Sound-Setup* automatisch.

```
Main Menu
> Select digitized sound card
  Select music sound card
  Save settings and exit
  Exit without saving changes

   Use arrow keys to choose a menu item
   Press 'ENTER' to accept menu item
```

Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf *Select digitized sound card* und *Select music sound card*, und drücken Sie jeweils ENTER. Beide Male erscheint

```
Select sound card
  -- No Sound --
  Sound Blaster
> Sound Blaster Pro
  Sound Blaster 16/AWE
  Pro Audio Spectrum/16

  Use arrow keys to choose a menu item
  Press 'ENTER' to accept menu item
  Press 'ESCAPE' to exit menu
```

eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen müssen. Die meisten Modelle verlangen außerdem die Angabe von *Port-Adresse, Interrupt (IRQ)* und *DMA-Kanal.* Wenn Sie die Option *Auto Detect* wählen, versucht das Programm, diese Werte selbständig zu ermitteln. Das funktioniert meistens, kann aber auch zum Absturz führen. In diesem Fall müssen Sie alle Angaben von Hand eingeben.

```
Select sound card port address
>Auto - detect
  210
  220
  230
  240
  250
  260

  Use arrow keys to choose a menu item
  Press 'ENTER' to accept menu item
  Press 'ESCAPE' to exit menu
```

5. Nun können Sie das Setup mit OK beenden und die Speicherabfrage bestätigen.

```
Main Menu
  Select digitized sound card
  Select music sound card
> Save settings and exit
  Exit without saving changes

   Use arrow keys to choose a menu item
   Press 'ENTER' to accept menu item
```

Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SETUP* auf.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet C:\WARCRAFT.
2. Geben Sie WAR ein oder klicken Sie auf WAR.EXE doppelt. Wenn Sie das Intro schon kennen, kommen Sie mit ESCAPE direkt zum Startbildschirm. Wie es weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite acht.

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

  BLASTER=A220 I5 D1 T4

  Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.



Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen.*

- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.
- Wenn Sound oder Musik hartnäckig Probleme bereiten, sollten Sie den Patch installieren (Seite 30), er verbessert die Unterstützung einiger Karten.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration

Ob WARCRAFT ausreichend Arbeitsspeicher vorfindet, hängt, wie bei vielen DOS-Programmen, nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken,



Programmstart

sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien 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 nur das REM 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:

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

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Bootdiskette mit BOOTME

Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort 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 einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für WARCRAFT 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.

Windows 95



WARCRAFT ist kompatibel zu Windows, auf einem gut konfigurierten Win95-PC sollte es auf Anhieb und problemlos starten. Dennoch wurde WARCRAFT für MS-DOS programmiert, Inkompatibilitäten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus und starten Sie WARCRAFT von der DOS-Befehlszeile aus.

HINWEIS 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 nachzuladen. Dieser Treiber sollte der Maus beiliegen, wenn das nicht der Fall ist, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie WARCRAFT starten.

TIP Wenn nach Beenden von Windows 95 auch kein CD-Laufwerk mehr vorhanden ist, erledigen Sie die Installation unter Windows 95, wählen die Vollinstallation und wechseln zum Spielen in den MS-DOS-Modus. Falls Sie den mitgelieferten Maustreiber benötigen, müssen Sie ihn unter Windows auf die Festplatte kopieren und von dort aufrufen.

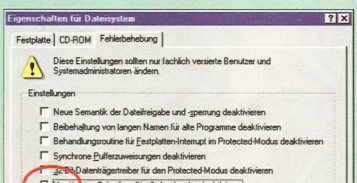
FEHLER

- **Generelle Startprobleme oder Abstürze:**

1. Versuchen Sie, das Problem einzugrenzen, indem Sie *SETUP* aufrufen und Sound und Musik auf *No Sound* setzen. Ist das Problem damit behoben, versuchen Sie es mit der Einstellung *Soundblaster*. Bei einigen Modellen (z.B. Ensoniq Sound Scape) hilft auch der mitgelieferte Patch.
2. Modifizieren Sie die PC-Konfiguration so, daß nur Maus-, Soundkarten- und CD-ROM-Treiber geladen werden, oder benutzen Sie eine Bootdiskette.

- **Divide Overflow Error:**
Benutzen Sie einen Microsoft-Maustreiber V. 8.2a oder höher. Sie finden ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis \MOUSE.

- **Absturz beim Versuch, Spielstände zu laden oder zu speichern:**
Vergewissern Sie sich, daß keine Festplattenkomprimierer (z.B. DRVSPACE), Virenscanner oder Cache-Software (z.B. SMARTDRIVE) geladen werden.



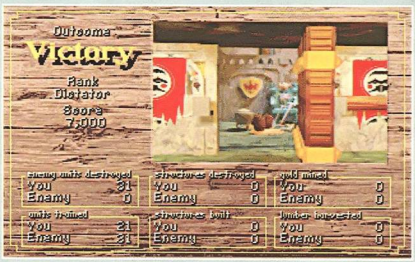


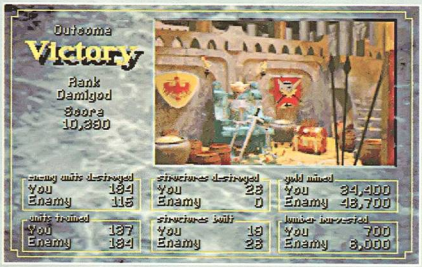
Unter Windows 95 deaktivieren Sie den Schreibcache in der *Systemsteuerung:*

- Klicken Sie auf „System" und wählen das Register „Leistungsmerkmale"
- Klicken Sie auf „Dateisystem"
- Wählen Sie „Fehlerbehebung"
- Deaktivieren Sie das „verzögerte Schreiben"

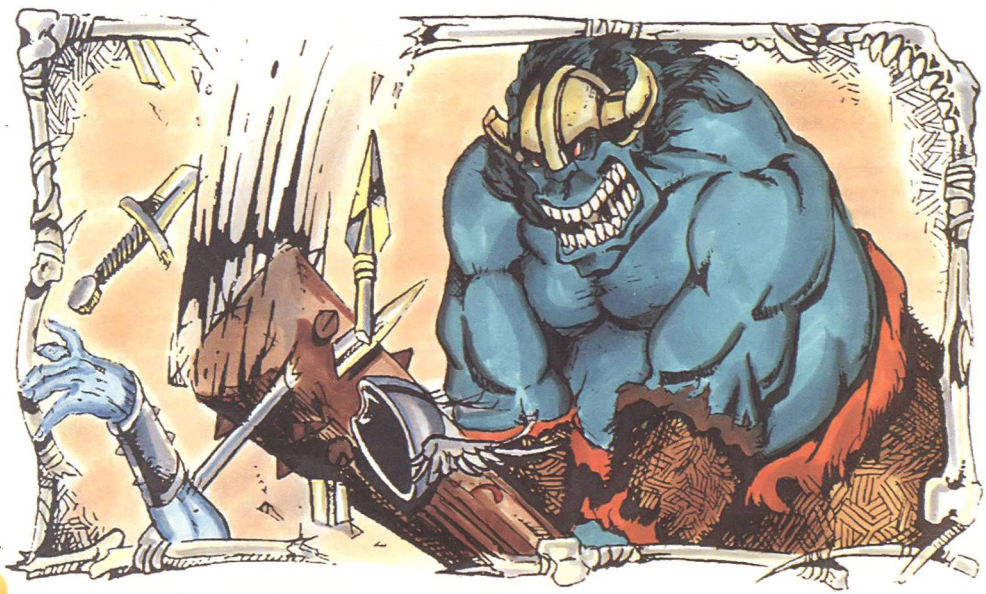
Kriegsspiele

Wollen Sie lieber als Halbgott angebetet oder als Diktator gefürchtet werden? Es liegt ganz bei Ihnen. Den Aufstieg auf der Karriereleiter im Fantasy-Strategiespiel WARCRAFT schaffen Sie jedenfalls nur, wenn Sie die Kunst der Kriegsführung beherrschen. Und die besteht keineswegs lediglich darin, auf den Gegner einzuschlagen und die Wege mit Leichen zu pflastern: Krieger wollen versorgt und ausgebildet, ihre Waffen verbessert und die Magier unterrichtet sein. Für Rohstoffe und Häuserbau im Hintergrund sorgen denn auch Ihre Bauern oder Tagelöhner, und zwar in Echtzeit.





Wenn Sie möchten, dürfen Sie Ihre niederträchtigen Gefühle ausleben, so richtig böse, fies und ohne Rücksicht und Moral auf der Seite der bösen Jungs kämpfen, in WARCRAFT sind das die Orcs. Denn diese sind in die Welt von Azeroth eingefallen und wollen sie nun gänzlich vernichten, wie es nun mal ihrem Wesen entspricht. Schlüpfen Sie in ihre Haut, können Sie gegen Ende der zwölf Levels Ihre Untergebenen die diktatorische Knute spüren lassen. Plagt Sie dann das schlechte Gewissen, machen Sie in zwölf weiteren Spielen auf Seite der Menschen einfach wieder alles gut, indem Sie Azeroth verteidigen. So macht Kriegspielen Spaß!





Was den Menschen ihr Stall, ist den Orcs der Zwinger, denn was ein echter Plünderer sein will, reitet selbstverständlich auf Wölfen. Dieses Fantasyelement macht das Strategiespiel liebenswert: An die größtenteils unverständlichen Grunz- und Rülpslaute der Orcs gewöhnt man sich schnell, nach kürzester Zeit will man sie überhaupt nicht mehr missen und provoziert den Tagelöhner durch dreimaliges Anklicken zu einem empörten „Stop poking me!“ (Hör auf, mich zu schubsen!) Höflicher ihrem Herren und Meister gegenüber geben sich da schon die Menschen: „Mylord“ und „Your will, Sire?“ heißt es bei diesen unterwürfigen Geschöpfen. In einem solchen Szenario Krieg zu führen macht eben doch mehr Spaß, als wenn die Verfeindeten zu sehr von dieser Welt wären.



Die Bedienung von WARCRAFT ist denkbar einfach. Dennoch erhalten Sie in den ersten, einfacheren Missionen Gelegenheit zur Übung. Nebenbei können Sie Ihr taktisches Geschick auf immer höherem Niveau beweisen. So lernen Sie in der ersten Mission den sinnvollen Aufbau Ihrer Siedlung, in der nächsten werden Sie dann feststellen, daß der Gegner nicht mehr unbedingt wartet, bis Sie zu ihm kommen, sondern durchaus Eigeninitiative entwickelt. Dann gilt es bereits, den ersten Vorposten des Gegners zu vernichten, und schließlich müssen Ihre Truppen zum ersten Mal in einem Dungeon operieren. Dort lernen Sie die strategisch erfolgreichste Art, in Formation vorzugehen. Spätestens jetzt kennen Sie alle Tricks und werden in Mission 5 der Orcs und Mission 7 der Menschen auf die Härteprobe gestellt. (Siehe S. 28, Tips) Danach geht es mal nervenaufreibend hektisch, mal wieder ruhiger zu. Neue Kämpfer und neues Gerät kommen zur Anwendung. Sie werden in der Lage sein, Katapulte zu bauen und natürlich auch einzusetzen. Diese größte und stärkste Waffe trifft zwar nicht mit jedem Angriff, aber wenn sie es tut, werden gleich mehrere Ihrer Feinde auf einen Schlag ihre Seele aushauchen. Spätestens wenn Sie den Rang eines Marshalls erreicht haben, können Sie die Hilfe von Toten- und Geisterbeschwörern in Anspruch nehmen. Diese Wesen sind spirituell veranlagt und beherrschen nützliche Zaubersprüche. So können sie beispielsweise Tote erwecken und senden Ungeziefer gegen den Feind, sie schaffen es sogar, die Elemente Wasser und Feuer auf Seiten Ihrer Armee kämpfen zu lassen. Diese Künste gepaart mit strategischem Geschick werden Sie sehr bald zum Herrn über Azeroth machen. Und während Sie Ihrem Gegner an einer oder mehreren Fronten Saures geben, werkeln Ihre **Tagelöhner/Bauern** ohne Murren vor sich hin.

Jede Mission wird durch eine kurze Szene eingeleitet, in der sich zwei **Oberorcs/Menschenchefs** am Konferenztisch gegenübersitzen und die kommende Aufgabe erläutern. Auch während des Spiels ist es möglich, Ihren Auftrag abzurufen. Am Ende der zwölf Missionen steht die Eroberung von **Schloß Stormwind/Black Rock**.

Das Echtzeit-Strategiespiel WARCRAFT bietet Ihnen im Spiel gegen den Computer neben den 24 vorgegebenen „Missionen“ auch die Möglichkeit, sich die Levels selbst zu gestalten. Sie haben die Wahl zwischen einer Kriegserklärung im Dungeon, im Sumpf oder auf der Wiese, können sich Ihre Armee selbst zusammenstellen und selbstverständlich Ihre bevorzugte Rasse wählen. Sie können WARCRAFT auch im Netz, per Modem oder über Direktverbindung spielen (siehe Seite 31). Dabei stellen Sie die Bedingungen des Spiels gemeinsam mit Ihrem Partner zusammen, spielen also keine vorgegebenen „Missionen“. Gegen einen Feind aus Fleisch und Blut zu spielen, hat natürlich seinen ganz besonderen Reiz.

Auf in den Kampf, und wagen Sie es nicht zu verlieren!



Kampf um Azeroth

In der folgenden Anleitung werden die Vorgehensweisen in Orks- und Menschenmissionen gleichzeitig beschrieben. Unterschiede, die vor allem die Namen betreffen, sind farblich kenntlich gemacht, entsprechend den von den Rassen auch im Spiel mit Vorliebe getragenen Farbe: **Orks** grün, **Menschen** blau.

Ein neues Spiel starten



Das Spiel beginnt mit einer Einführung in die Welt von WARCRAFT. Möchten Sie diese Einleitung umgehen, dann drücken Sie die Leertaste oder den linken Mausknopf. Im Anschluß an die Einführung gelangen Sie zum Hauptmenü.
Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Option „Start a new game" (Neues Spiel starten), und drücken Sie den linken Mausknopf oder die Taste „S", um die Option zu wählen.

TIP

Sie sehen, daß das „S" im ersten Wort dieser Option farbig hervorgehoben ist. Der andersfarbige Buchstabe ist die entsprechende Tastaturbelegung für die jeweilige Option. Dieses Hotkey-Schema gilt in allen Menüs des Spiels.

Wenn Sie die Startoption gewählt haben, erscheint das Spieltypenmenü, in dem Sie entscheiden können, ob Sie gegen den Computer oder gegen einen oder mehrere andere Spieler über Modem, im Netzwerk oder per Direktverbindung spielen wollen (s. Seite 31).





Als nächstes gelangen Sie zum Bildschirm für die Völkerwahl. Sie wählen das Kommando über Orks oder Menschen, indem Sie mit Hilfe des Pfeils die Option „Orc Campaign" oder „Human Campaign" wählen und den linken Mausknopf drücken. Vergewissern Sie sich, daß der Spielmodus (Game Mode) auf „Campaign" eingestellt ist. Nun erscheint eine kurze Beschreibung Ihres ersten Einsatzes, und anschließend gelangen Sie zum Befehlsbildschirm (Command Screen).

Der Befehlsbildschirm

Die Abbildung zeigt den Hauptbildschirm von Warcraft und die wichtigsten Aspekte des Spiels. Alle Elemente werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Ressourcen
Die Menge gefällten Holzes (Lumber) und gesammelten Goldes (Gold), die für die Ausbildung verschiedener Einheiten und als Baumaterial verwendet werden.

Info-Text
Zeigt Informationen zu Einheiten, Knöpfen oder Gebäuden, die im Befehlskartenfenster gewählt wurden.

Einheiten-Beschreibung
Detaillierte Informationen zu Gebäuden oder Einheiten, die im Befehlskartenfenster gewählt wurden.

Minikarte
Auf dieser Karte können Sie das ge-



Der Befehlsbildschirm der Ork-Welt

samte Gebiet der Mission im Kleinformat überblicken. Ihre Gebäude und Einheiten werden als verschiedenfarbige Quadrate abgebildet. Das Rathaus ist z.B. gelb, Bauernhöfe sind grün, Ihr Gegner wird in Rot gezeigt. Während Sie die Umgebung Ihrer Siedlung erforschen, werden immer mehr Details sichtbar.

Befehlskarte

Dies ist das Hauptspielfeld. Sie können hier Ereignisse, die in Ihrer Nähe stattfinden, genau verfolgen. In diesem Fenster können Sie mit Hilfe der Maus Einheiten oder Gebäude wählen. Nach der Wahl wird die entsprechende Einheit mit einem gelben Rand markiert, um ihre Bereitschaft zur Entgegennahme von Befehlen anzuzeigen.

Menü

Wenn Sie den „Menu"-Knopf wählen oder F10 drücken, können Sie die Optionen (Options) und Spielstände von WARCRAFT aufrufen. Es erscheint ein Fenster mit verschiedenen Optionen:



- *Save Game* (Spiel speichern): Damit können Sie das Spiel sichern, in dem Sie sich gerade befinden.
- *Load Game* (Spiel laden): Diese Option läßt Sie ein bereits früher gespeichertes Spiel laden und fortsetzen.
- *Restart Scenario* (Szenario neu starten): Damit können Sie das aktuelle Szenario abbrechen und neu beginnen.
- *Continue* (Weiter): Bringt Sie zur Befehlskarte zurück.
- *Quit* (Beenden): Mit dieser Option brechen Sie das Spiel ab und kehren zum Betriebssystem zurück.
- *Options* (Optionen): Darunter finden Sie die folgenden Optionen:
- *Game Speed* (Spielgeschwindigkeit): Zur Auswahl stehen SLOWEST (Ganz langsam) , SLOW (Langsam) , NORMAL



(Normal), FAST (Schnell) , FASTEST (Ganz schnell).

- *Music* (Musik): ON (Ein), OFF (Aus) und ein Lautstärkeregler.
- *SFX* (Soundeffekte): ON, OFF
- *Mouse Scroll* (Maus-Scrollen): Wenn Sie den Mauszeiger an einen Rand des Befehlsbildschirms bringen und den linken Mausknopf gedrückt halten, verschiebt sich der Bildausschnitt in die gewünschte Richtung. Mit welcher Geschwindigkeit das geschehen soll, stellen Sie hier ein.
- *Key Scroll* (Tastatur-Scrollen): Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich das Befehlsfenster verschiebt, wenn Sie die Pfeiltasten benutzen.
- *OK* bestätigt die Änderungen und bringt Sie zum Spiel zurück.
- *Cancel* (Abbrechen): Sie kehren zum Spiel zurück, ohne die Änderungen zu übernehmen.

Der Aufbau Ihrer Siedlung

Im Spiel bauen Sie Ihre Siedlung neu auf. In der Mitte Ihrer Befehlskarte sehen Sie ein Rathaus (Town Hall), einen Bauernhof (Farm), drei Grunzer (Grunts) / Fußsoldaten (Footmen) und einen Tagelöhner (Peon) / Bauern (Peasant).
Ziehen Sie den Pfeil über das Rathaus. Befindet sich der Pfeil auf der Befehlskarte über einer Einheit, die Sie wählen können, dann verwandelt er sich in ein gelbes Vergrößerungsglas. Wählen Sie das Rathaus durch Drücken des linken Mausknopfes. Wenn Sie eine Einheit oder ein Objekt wählen, dann wird dies durch eine gelbe Umrandung angezeigt.

Zusätzliche Tasten/Menüs

F1 Hilfe (oder Alt H)

⇧ + F1 / F3 / F4
Kartenposition für sofortiges Wiederaufrufen sichern. Wenn Sie während des Spiels möglichst schnell wieder an Ihre momentane Kartenposition zurückkehren wollen, sichern Sie diese so. Sie können insgesamt drei Positionen auf der Karte sichern.

F1 / F3 / F4
Gesicherte Kartenposition aufrufen. Wenn Sie eine Kartenposition zuvor gesichert haben (siehe oben), kommen Sie so wieder an diese Stelle.

F5 Minikarte ein oder aus

F6 Einheitenbildschirm (Listet alle im Spiel befindlichen und bereits vernichteten Einheiten auf)

F7 Wirtschaftsbildschirm (Listet alle bisher gewonnenen Ressourcen auf)

F8 Punktzahl (daran können Sie Ihren Erfolg und Ihren Rang ablesen)

F10 Optionsbildschirm und gleichzeitig *Pause*

G Halten Sie diese Taste gedrückt, um das Bauraster zu zeigen

Strg und ziehen des Mauspfeils: Wählt durch Ziehen eines Rahmens bis zu vier Einheiten gleichzeitig an

⇧ und Anklicken einzelner Einheiten: Faßt bis zu vier Einheiten zusammen

Esc Damit brechen Sie jeden soeben in einem Menü gegebenen Befehl ab (Drücken des rechten Mausknopfes hat dieselbe Funktion)

Außerdem erscheinen im Fenster für die Einheitenbeschreibung links neben der Befehlskarte Details zur gewählten Einheit.

Die Ausbildung der Bauern

Ziehen Sie den Pfeil auf das Icon für den Tagelöhner/Bauern. Im Info-Textfeld erscheinen daraufhin die Worte „Train Peon" (Tagelöhner ausbilden)/ „Train Peasant" (Bauer ausbilden). Die Ausbildungskosten können Sie rechts neben dem Info-Textfeld ablesen. Die Kosten für den Bau von Einrichtungen werden ebenfalls dort angezeigt.
Wählen Sie den Tagelöhner/Bauern durch Anklicken mit dem linken Mausknopf. Damit starten Sie seine Ausbildung. Über den Verlauf dieses Vorgangs werden Sie im Fenster zur Beschreibung der Einheiten informiert. Nachdem der Tagelöhner seine Ausbildung beendet hat, erscheint er auf der Befehlskarte.
Falls Sie versuchen, einen weiteren Tagelöhner/Bauern auszubilden, erhalten Sie die Meldung „Not Enough Food... Build More Farms" (Nicht genug Nahrungsmittel... Mehr Bauernhöfe bauen) im Info-Textfeld.
Um sich über Ihre augenblicklichen Nahrungsvorräte zu informieren, wählen Sie einen beliebigen Bauernhof,









indem Sie ihn mit dem linken Mausknopf anklicken. Im Einheiten-Beschreibungsfenster erscheinen die Quoten für die Produktion und den Verbrauch. Sie müssen Nahrungsmittel haben, um mehr Einheiten ausbilden zu können. Um die Menge der Lebensmittel in Ihrer Siedlung zu erhöhen, sollten Sie einen weiteren Bauernhof bauen.

Konstruktion von Gebäuden

Klicken Sie einen Tagelöhner/Bauern mit dem linken Mausknopf an. Ziehen Sie den Pfeil über das Icon für den Bau von Gebäuden (Build Basic Structure), und klicken Sie es mit dem linken Mausknopf an. Dadurch öffnen Sie die Auswahlliste für die Gebäude.
Wählen Sie das Icon mit der Bezeichnung „Build Farm" (Bauernhof bauen) im Info-Textfeld. Daraufhin erscheint auf der Befehlskarte ein blinkender weißer Kasten, der anzeigt, wieviel Platz für dieses Gebäude benötigt wird.
Es gibt jedoch beim Bau von Gebäuden drei Einschränkungen:

1. Es muß genügend Platz für den Bau des Gebäudes vorhanden sein.
2. Alle Gebäude müssen an einer befestigten Straße errichtet werden.
3. Die Gebäude müssen in der Nähe anderer Gebäude stehen.

Sie sollten auch darauf achten, daß Ihre Tagelöhner/Bauern die Gebäude nicht zu eng beieinander bauen (siehe Tips, S. 28).









Falls Sie versuchen, ein Gebäude an einer Stelle zu errichten, die nicht alle drei Bedingungen erfüllt, verwandelt sich der weiße Kasten in einen roten mit einem Kreuz darin. In einer Meldung erfahren Sie außerdem, warum Sie hier nicht bauen dürfen.

Um ein Gebäude zu bauen, wählen Sie ein Gebiet, das die Bedingungen für den Bau erfüllt. Haben Sie einen geeigneten Platz gefunden, dann drücken Sie den linken Mausknopf. Daraufhin wird der Platz für die Bauarbeiten hergerichtet. Ihr Tagelöhner/Bauer braucht dabei noch nicht am Standort zu sein. Sobald Sie die Stelle festgelegt haben, begibt er sich dorthin, um mit dem Bau zu beginnen.

Nachdem der Tagelöhner/Bauer den Bau beendet hat, wählen Sie den neuen Bauernhof durch Anklicken mit dem linken Mausknopf. Sie werden feststellen, daß sich Ihre verfügbare Nahrungsmittelmenge erhöht hat. Beachten Sie auch, daß für jedes Gebäude eine Leiste mit der Bezeichnung „HP“ (für Hit Points) die Schäden anzeigt, die das Gebäude erlitten hat.

Manche Gebäude bieten die Möglichkeit, bestimmte Kampfeinheiten aufzuwerten, Sägewerke (Lumber Mills) z.B. können die Schlagkraft von Pfeil und Bogen erhöhen (Upgrade Arrow Strength). Klicken Sie die Gebäude an, um zu erfahren, ob eine solche Möglichkeit besteht und wieviel das kosten soll.





Erkundung und Rohstoffgewinnung

Gleich zu Beginn werden Ihnen vermutlich Ressourcen wie Holz oder Gold ausgehen. Um Ihre Vorratslager aufzufüllen, müssen Sie Wälder und Goldminen in der Umgebung der Siedlung finden. Zunächst ist das Gebiet um Ihr Rathaus und Ihren Bauernhof noch unerforscht und erscheint auf den Karten als große schwarze Fläche.



1. Wählen Sie mit dem linken Mausknopf einen Tagelöhner/Bauern. Wählen Sie dann  das Move-Icon (Bewegung) im Einheiten-Beschreibungsfeld.
2. Auf der Karte ist ein rotes Fadenkreuz zu sehen. Bestimmen Sie damit den Ort, an den sich der gewählte Tagelöhner/ Bauer begeben soll.
3. Wählen Sie einen Punkt in der *unerforschten* Gegend, um Ihren Tagelöhner/ Bauern dorthin zu schicken. Er wird sofort in diese Richtung aufbrechen und alle Gebiete auf seinem Weg untersuchen.
4. Während Ihre Einheit in die unbekannten Gegenden eindringt, werden diese sowohl auf Ihrer Befehlskarte als auch auf der Minikarte sichtbar.
5. Sobald Sie einen Wald gefunden haben, müssen Sie Ihrem Tagelöhner/Bauern den Befehl zum Holzfällen geben. Benutzen Sie  dazu das Harvest-Icon (Ernten) in seinem Beschreibungsfenster.
6. Ein rotes Fadenkreuz erscheint, wenn Sie den Mauspfeil wieder auf die Befehlskarte ziehen. Plazieren Sie es auf dem Waldabschnitt, den der Tagelöhner/Bauer abholzen soll, und drücken Sie den linken Mausknopf.
7. Ihr Tagelöhner/Bauer wird daraufhin Bäume fällen und das Holz selbständig zum Rathaus bringen. Diesen Vorgang wird er so lange wiederholen, bis entweder alle Bäume im zugewiesenen Gebiet abgeholzt sind oder er den Befehl zum Aufhören  erhält (Stop). Dazu wählen Sie den Tagelöhner/Bauer und klicken das Stop-Icon mit dem linken Mausknopf an.

Nachdem Sie nun Holz gefunden haben, sollten Sie sich nach einer Goldmine umsehen:

1. Wählen Sie mit dem linken Mausknopf einen Tagelöhner/Bauern. Klicken Sie dann das Move-Icon im Einheiten-Beschreibungsfenster an.

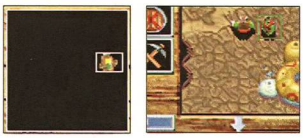


2. Ein rotes Fadenkreuz erscheint, wenn Sie den Mauspfeil wieder auf die Befehlskarte ziehen. Bestimmen Sie damit das Gebiet, in dem die ausgewählte Einheit suchen soll.
3. Sie sehen einen Trampelpfad, der nach Norden führt. Folgen Sie ihm, und suchen Sie die in der Nähe liegende Goldmine, indem Sie den Befehl **M**ove anklicken. Bewegen Sie so Ihren **Tagelöhner**/**Bauern** vorwärts, bis er die Mine gefunden hat.
4. Wenn Sie die Goldmine gefunden haben, befehlen Sie Ihrem **Tagelöhner**/**Bauern**, mit dem Schürfen zu beginnen, indem Sie wiederum das **H**arvest -Icon anklicken. Beachten Sie, daß dieser Befehl sowohl für die Holz- als auch für die Gold-„Ernte“ verwendet wird.
5. Ein rotes Fadenkreuz erscheint, wenn Sie den Mauspfeil wieder auf die Befehlskarte ziehen. Positionieren Sie es auf der Goldmine, und drücken Sie den linken Mausknopf.
6. Ihr **Tagelöhner**/**Bauer** beginnt nun mit dem Schürfen des Goldes und bringt es selbständig zum Rathaus. Diesen Vorgang setzt er so lange fort, bis die Mine ausgebeutet ist oder er den Befehl zum Aufhören erhält (Stop).

HINWEIS Wenn Sie einen **Tagelöhner** / **Bauern** stoppen, während er mit einer Ladung Ressourcen auf dem Rückweg zum Rathaus ist, werden Sie im Info-Textfeld daran erinnert, was er gerade transportiert. Außerdem wird das **H**arvest-Icon gegen ein Icon für die Lieferung der Ressourcen ins Rathaus ausgetauscht (Return Goods to Town Hall), das Sie wählen können, um den Liefervorgang abzuschließen.

Betrachten der Karten

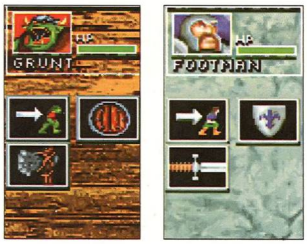
Um sich in einem Szenario umzusehen, können Sie entweder die Minikarte oder die Befehlskarte benutzen. Um die Minikarte zu verschieben, wählen Sie den weißen Kasten und ziehen ihn bei gedrücktem linken Mausknopf über die Karte. Sie können auch direkt zu einem beliebigen Bereich der Minikarte springen, indem Sie ihn anklicken. Um in einen anderen Bereich der Befehlskarte zu gelangen, ziehen Sie den Pfeil an den Rand der Befehlskarte. Halten Sie den linken Mausknopf gedrückt, um die Karte in Pfeilrichtung zu scrollen. Auch über die Tastatur können Sie das Befehlsfenster verschieben, indem Sie die Ziffernblock- oder die Pfeiltasten benutzen.



HINWEIS Die Geschwindigkeit, mit der sich das Fenster verschiebt, können Sie selbst wählen. Siehe S. 11, Optionen.

Kampf

Sie können Ihren Einheiten jederzeit Befehle erteilen. Die Befehle sind für alle gleich, manche Einheiten haben jedoch zusätzliche Fähigkeiten. Wählen Sie einen **Grunzer (Grunt)**/**Fußsoldaten (Footman)** durch Anklicken mit dem linken Mausknopf. Dadurch öffnen Sie das Einheiten-Beschreibungsfenster links neben der Befehlskarte.

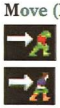



Porträt
So sieht die Einheit aus.


Einheitentyp
Dies ist die Kennzeichnung der angewählten Einheit


HP-Leiste
Hier wird der Schaden angegeben, den Ihre Einheit erleidet. Je kürzer die Leiste, desto größer ist der Schaden, der der Einheit zugefügt wurde. Geht es ihren Soldaten gut, ist die Leiste grün und voll, mit Verschlechterung des Gesundheitszustandes wechselt sie über Gelb nach Rot.

Kampfoptionen

Move (Bewegung)

Wählen Sie das **M**ove-Icon, nachdem Sie die Einheit gewählt haben, und drücken Sie den linken Mausknopf. Auf der Befehlskarte erscheint daraufhin ein rotes Fadenkreuz. Legen Sie damit den Zielpunkt fest, zu dem sich die Einheit begeben soll.

Stop (Anhalten)

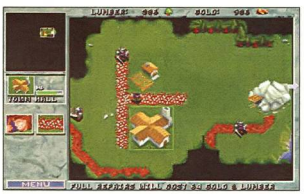
Wählen Sie das **S**top-Icon, während der **Grunzer (Grunt)**/**Fußsoldat (Footman)** in Bewegung ist, und drücken Sie den linken Mausknopf. Daraufhin hält Ihre Einheit an und wartet auf neue Befehle.

Attack (Angriff)

Klicken Sie das **A**ttack-Icon an, erscheint wiederum das rote Fadenkreuz. Legen Sie damit das Ziel fest, das die

gewählte Einheit angreifen soll. Bestimmen Sie das Rathaus als Ziel für den Angriff. Normalerweise würden Sie natürlich Ihre eigenen Gebäude nicht angreifen, aber bis Sie bereit sind, es mit den Gegnern aufzunehmen, bieten sie ein leichtes Ziel. Während der **Grunzer (Grunt)**/**Fußsoldat (Footman)** das Rathaus angreift, sollten Sie dieses Gebäude anwählen. Achten Sie nun auf die HP-Leiste, die immer kürzer wird, je mehr Schäden am Gebäude entstehen. Wählen Sie den angreifenden **Grunzer (Grunt)**/**Fußsoldaten (Footman)** mit dem linken Mausknopf an, und klicken Sie dann das **S**top-Icon im Beschreibungsfenster an, um den Angriff abzubrechen.





Reparatur beschädigter Gebäude

Wählen Sie einen **Tagelöhner**/**Bauern,** und drücken Sie den linken Mausknopf. Klicken Sie das **R**epair-Icon (Reparieren) an. Wählen Sie mit dem Fadenkreuz nun das Gebäude, das Sie reparieren möchten (z. B. das Rathaus). Der **Tagelöhner**/**Bauer** begibt sich nun zum Rathaus und beginnt mit den Arbeiten. Markieren Sie nun das Rathaus mit dem linken Mausknopf. Die Reparaturen zeigen ihre Wirkung in der steigenden HP-Leiste im Beschreibungsfeld. Die Kosten für die komplette Reparatur werden im Info-Textfeld angezeigt. Wenn Sie die Reparatur des Gebäudes abgeschlossen haben, hört der **Tagelöhner**/**Bauer** auf zu arbeiten und wartet auf neue Anweisungen. Möchten Sie die Reparaturen vorher abbrechen, dann wählen Sie das **S**top-Icon. Bei der Reparatur werden sowohl Holz als auch Gold verbraucht, sie ist jedoch billiger als ein neues Gebäude.



Die Gruppierung von Einheiten

Manchmal ist es praktisch, mehreren Einheiten gleichzeitig Befehle zu erteilen. Die Einheiten brauchen dabei nicht vom selben Typ zu sein, um sie zu einer Gruppe zusammenzustellen. Sie können jeweils vier Einheiten zusammenfassen. Klicken Sie zunächst eine Einheit mit dem linken Mausknopf an. Halten Sie nun die Shift-Taste gedrückt, und wählen Sie eine zweite Einheit. Beide Einheiten sollten jetzt jeweils von einem gelben Rahmen eingefaßt sein. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie maximal vier Einheiten zusammengefaßt haben. Eine andere Möglichkeit, Einheiten zusammenzufassen ist, die Strg-Taste gedrückt zu halten und mit dem Mauscursor vier Einheiten einzurahmen.

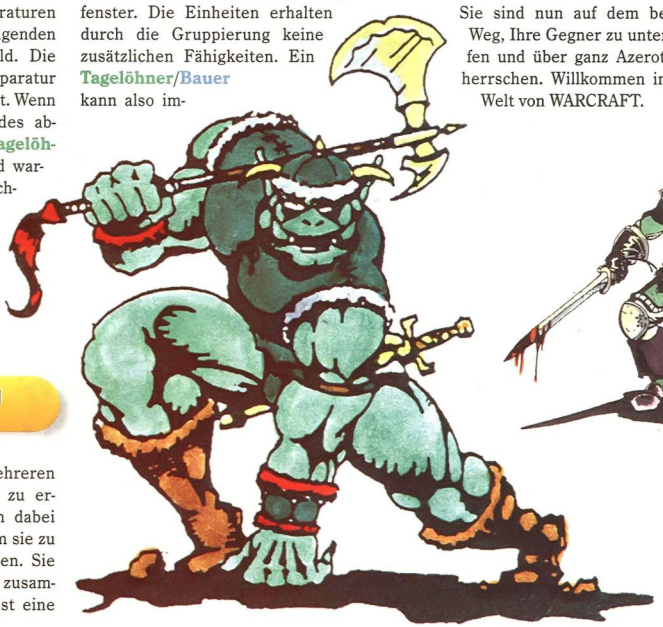
Wenn zusätzliche Einheiten gewählt werden, erscheinen ihre Anzeigen verkleinert im Einheiten-Beschreibungsfenster. Die Einheiten erhalten durch die Gruppierung keine zusätzlichen Fähigkeiten. Ein **Tagelöhner**/**Bauer** kann also immer noch nicht angreifen und ein **Grunzer (Grunt)**/**Fußsoldaten (Footman)** kein Holz fällen.

Die Einheiten können verschiedene Optionen haben (wie der **Tagelöhner**/**Bauer**, für den **A**ttack nicht gilt, dafür aber **H**arvest und **B**uild), doch gruppierte Einheiten können nur Fähigkeiten anwenden, die jedes einzelne Mitglied der Gruppe besitzt. **M**ove (Bewegung) und **S**top (Anhalten) sind die einzigen Optionen, die für alle Einheiten gelten.





Sie sind nun auf dem besten Weg, Ihre Gegner zu unterwerfen und über ganz Azeroth zu herrschen. Willkommen in der Welt von WARCRAFT.



Beschreibung der Orkeinheiten



Tagelöhner (Peon)

Diese niedrigsten aller Orks sind nicht mehr wert als Hunde und werden nur für die härtesten Arbeiten eingesetzt. Sie eignen sich als Holzfäller oder zum Goldschürfen in den Minen. Außerdem sind sie beim Bau von Gebäuden gut zu gebrauchen. Sie sind allesamt Feiglinge und laufen weg wie kleine Kinder, wenn man sie angreift.



Grunzer (Grunt)

Der niedrigste Rang der Krieger im Dienst der Armee. Diese Soldaten sind für den Nahkampf ausgebildet und ideal, um sie ins Gewühl menschlicher Truppen zu schicken. Ihre Spezialität ist der Einsatz von Axt und Schild. Sie sind einsatzfreudige, blutdurstige Kämpfer.



Speerkämpfer (Spearman)

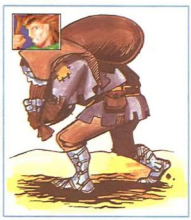
Grunzer, die im Umgang mit dem Speer ausgebildet wurden. Sie sind leichter gepanzert als ihre axtschwingenden Brüder, wodurch sie sich freier bewegen können. Ihre Fähigkeit, die tödlichen Waffen weit über das Schlachtfeld zu schleudern, macht sie zu furchterregenden Kampfeinheiten.



Plünderer (Raider)

Diese Diener Blackhands sind die bösartigsten Wesen der orkischen Horden und zeigen keine Gnade. Die grausamen Krieger reiten auf riesigen Schwarzwölfen und sind dank der Schnelligkeit und Wildheit ihrer Reittiere tödliche Gegner in der Schlacht. Sie sind schneller als alle Fußsoldaten und haben die Taktik des Durchstoßens gegnerischer Soldatenreihen perfektioniert, die sie wie ein heißer Wind auseinanderreißen.

Beschreibung der Menscheneinheiten



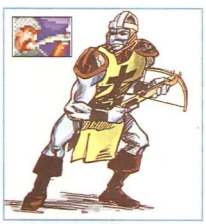
Bauer (Peasant)

Dies ist das Volk des Königreichs Azeroth. Die Bauern sind robust und arbeitsam und können nach Bedarf Holz schlagen oder in den Bergen nach Gold suchen. Sie sind äußerst geschickte Handwerker, die jedes gewünschte Gebäude errichten können. Im Kriegshandwerk sind sie jedoch unerfahren und fliehen vor dem Gegner.



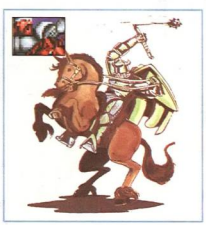
Fußsoldat (Footman)

Diese Kämpfer, die für den Nahkampf mit Schwert und Schild ausgebildet wurden, bilden das Rückgrat der königlichen Armeen. Sie sind nicht nur durch schwere Rüstungen gegen Angriffe geschützt, sondern können auch mit ihren Schwertern kräftige Hiebe austeilen.



Bogenschütze (Archer)

Diese Krieger setzen ihre Armbrust ein, um dem Gegner aus der Entfernung den Tod zu bringen. Sie sind beweglicher als Fußsoldaten, doch dafür mit ihrer leichteren Rüstung auch schlechter geschützt. Die Möglichkeit, schon aus der Distanz Pfeile regnen zu lassen, macht sie zu einem wichtigen Faktor im Kampf.



Ritter (Knight)

Die Elite der Truppen seiner Majestät. Die Ritter haben die Kunst des berittenen Kampfes erlernt und schwingen gewaltige Streitkolben, mit denen sie ihren Gegnern den Schädel einschlagen. Und Dank ihrer Schlachtrosse sind sie tödlich schnell, da sie sich wesentlich rascher fortbewegen können als ein unberittener Gegner. Die Ritter sind im ganzen Reich hoch angesehen, und überall erzählt man sich Geschichten von ihren großen Taten.





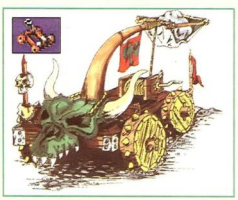
Die Toten (The Dead)

Wenn ein Soldat getötet wird, beginnt der Zersetzungsprozeß, und die Überreste gehen langsam in den Boden über. Totenbeschwörer beherrschen auch die schwarzen Künste und können diese gefallenen Krieger wiederbeleben, sofern sie die Leiche erreichen, bevor sie ganz im Erdboden verschwunden ist.



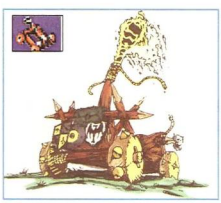
Verwundete (Wounded)

Für Verwundete sind die Angehörigen der Northshire-Abtei zuständig, die mit der Fähigkeit, die Wunden und Leiden anderer zu heilen ausgestattet sind. Wenn Ihre Soldaten im Kampf verwundet werden, verschlechtert sich ihr Zustand zusehends, und auch sie sollten die Geistlichen um Hilfe ersuchen.



Katapult (Catapult)

Zerstörung, Chaos und Schrecken sind der Zweck des Katapultes, und wer zu seinem Ziel erkoren ist, dem droht der sichere Tod. Wo immer diese furchtbaren Maschinen sich durch das Dröhnen des Bodens ankündigen, breitet sich Entsetzen aus. Mauern und Gebäude bieten keinen Schutz vor der Zerstörungskraft dieser Maschinen. Sie sind zwar groß und schwerfällig, doch niemand kann Ihre Truppen stoppen, wenn sie diese Waffen mitführen.



Katapult (Catapult)

Diese Kriegsmaschine bringt den Feuertod für alle, die sich ihr entgegenstellen. Das Geschoß aus einem Katapult kann jedes Ziel in seiner Reichweite zerstören, denn es durchschlägt die stärksten Verteidigungsanlagen und sogar Mauern. Diese Ungeheuer sind zwar eine fast schon unmenschliche Waffe, da ihre Geschosse wahllos alles – Freund oder Feind - in der Nähe Ihres Auftreffens zerstören, aber auf sie verzichten können auch des Königs Truppen nicht.



Totenbeschwörer (Necrolyte)

Diese Seelenbeherrscher praktizieren in ihren Tempeln die orkischen Religionen und sind Herren über die dunklen Mächte, die die Erde regieren. Die Totenbeschwörer, Bewohner der Tiefebenen, haben Macht über alles Dunkle und Böse. So können sie zum Beispiel gefallene Krieger wiederbeleben, um Armeen von willenlosen Untoten aufzustellen. Durch Zeremonien, die sie unter schauerlichen Gesängen in ihren Tempeln ausführen, lernen sie, die Grundsubstanz des Schattens zu ihrem Nutzen einzusetzen.



Geistlicher (Cleric)

Die geistige Führung der heiligen Männer des Königreiches sorgt dafür, daß die Soldaten Azeroths das Ziel eines dauerhaften Friedens nicht aus den Augen verlieren. Ihre Fähigkeit, den Geist der Menschlichkeit zu lenken, verleiht ihnen wunderbare Gaben. Die Geschichten über ihre Heilung der Kranken und Verwundeten und die Beeinflussung der Wahrnehmung anderer grenzen an Wunder. Der Angriff der Orks auf die Menschheit hat sie gezwungen, sich auf ihre Verteidigung zu besinnen, doch ihre eigentliche Berufung ist die Heilung der menschlichen Seele.





Hexenmeister (Warlock)

Wenn die Kräfte dieser Welt in Zerstörung umgewandelt werden können, dann sind die Kräfte der Unterwelt in der Lage, Azeroth zu vernichten. Diese zerstörerische Macht setzen die orkischen Hexenmeister bei ihren Beschwörungen. Die dunklen Brüder des Hades, die mächtigste aller orkischen Sekten, gehen auf der Suche nach absoluter Macht an Orte, die niemand sonst zu betreten wagt. In ihren Türmen halten sie die Schlüssel zum Wesen des Bösen in der Hand, das sie gegen alle wenden, die ihre Pläne zu stören drohen. Zu ihrer Verfügung stehen Zaubersprüche, die Feuer, Schwefel oder sogar Dämonen aus der Hölle zu Ihrer Unterstützung herbeirufen.



Geisterbeschwörer (Conjurer)

Sie sind die Seher von mysteriösen Geschehnissen, Bewahrer von Geheimnissen und Traumwandler. Diese Beherrscher der alten Künste haben durch die jahrelange Erforschung uralter Bände gelernt, die Mächte der Natur ihrem Willen zu unterwerfen. Sie können die Energien der Natur einsetzen, um Gegner zu besiegen, mächtige Wesen herbeizurufen oder die Elemente zu beherrschen und ihnen die Gestalt von Wesen zu verleihen. Sie geben diese Geheimnisse jedoch nicht preis und treffen sich nur in ihren eigenen, speziell dazu entworfenen Türmen, wo auch die Ausbildung neuer Geisterbeschwörer in der Abgeschiedenheit stattfindet.

Zaubersprüche der Totenbeschwörer



Schwarze Finger erstrecken sich über das Land, die Mächte der Finsternis und des Todes beherrschend, um Unvorsichtige und Sorglose zu ergreifen. Die Totenbeschwörer suchen sich diese Dummköpfe als frische Opfer für ihre Tempel. Aus ihnen schaffen sie untote Krieger für unsere Armeen und tragen so bei zur Unterwerfung der schwächlichen Menschen von Azeroth.



Schattenspeer (Shadow Spear)

Dies ist ein Speer, der aus der Energie des Bösen aller orkischen Clans gewonnen wird. Wenn ein Ork stirbt, steigt seine Seele in den Hades hinab, wo sie gerichtet und sein Wesen nach Gut und Böse beurteilt wird. Die orkischen Totenbeschwörer haben gelernt, die schwarze Energie aus dieser Ebene abzuziehen und für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Diese Waffe der Finsternis ist die Manifestation jener schwarzen Seelen und fügt dem, den sie trifft, unsägliche Schmerzen zu.

Zaubersprüche der Geistlichen



Wissen ist der Schlüssel zur Erkenntnis, und in dieser Hoffnung teile ich Euch mit, welche Kräfte wir haben, damit Ihr versteht, wie wir dem Königreich am besten dienen können. Ich bete, daß die folgenden Worte Euch bei Eurer Aufgabe helfen mögen, Azeroth von der Bedrohung durch die Orkischen Horden zu befreien. Über die Fähigkeiten der Geistlichen der Northshire-Abtei weiß niemand mehr als ich. Die Geisterbeschwörer dagegen haben sich geweigert, ihre Geheimnisse preiszugeben, daher ist mein Verständnis ihrer Magie nur unvollständig. Möge Gott Euch in Eurem Kampf beistehen.

Der Abt der Northshire-Abtei



Heilige Lanze (Holy Lance)

Die Invasion durch die Orkischen Horden hat uns dazu gezwungen, eine Methode nicht nur zu unserem eigenen Schutz, sondern auch zu dem des gesamten Volkes von Azeroth zu entwickeln. Der Einsatz körperlicher Gewalt gehört nicht zum Auftrag unseres Ordens, doch jeder Kraft muß eine gleichstarke Kraft entgegengesetzt werden, um das Gleichgewicht von Gut und Böse zu erhalten. Wie die Erzengel zu Schwertern aus Licht griffen, so müssen auch wir unser Land mit heiligen Waffen schützen. Die Essenz aus dem Herzen, dem Geist und der Seele des Beschwörers richtet sich dabei gegen die Bedrohung und dringt in die Seele des Angreifers ein.





Tote erwecken (Raise Dead)

Die Totenbeschwörer sind durch enge Bande mit den finsteren Mächten der Hölle verbunden und studieren auf diese Art die verbotenen Künste der Toten. Sie haben die Fähigkeit erworben, die Körper der Toten an diese Domäne zu binden und damit ganze Armeen untoter Wesen zu schaffen. Ohne nennenswerten Verstand lehnen diese Geschöpfe den Gebrauch von Waffen ab und versuchen statt dessen, das Fleisch ihrer zugewiesenen Opfer mit bloßen Knochenhänden in Stücke zu reißen. Die Skelettwesen sind jedoch seelenlos und werden nur so lange vor der Verwesung bewahrt, wie die schwarze Magie, die der Totenbeschwörer auf sie transferierte vorhält.



Dunkle Vision (Dark Vision)

Wo Licht ist, ist auch Schatten, und diesen nutzen die Totenbeschwörer der Orks, um Orte zu sehen, die sie anders nicht erreichen können. Wohin immer der kleinste Schatten geworfen wird, kann der Totenbeschwörer einen Blick werfen. Die Wirkung dieses Zaubers ist begrenzt, denn wer zuviel Zeit in den Gefilden der Schatten zubringt, kann für immer in das Reich der Finsternis gezogen werden.



Ungeweihte Rüstung (Unholy Armor)

Bei diesem Ritual wird der Träger mit einer mystischen Rüstung ausgestattet, die Unverwundbarkeit verleiht. Dadurch zeigt keine Waffe, die den Träger berührt, irgendeine Wirkung. Die Rüstung wird aus den Seelen der Verdammten geschmiedet und nimmt alle Schmerzen auf, die eigentlich dem Träger zugedacht waren. Der Preis, den diejenigen zahlen müssen, die diese Unverwundbarkeit erhalten, ist jedoch hoch: Sie müssen einen Teil ihrer Seele opfern, um die verlorenen Seelen an sich zu binden. Nach einiger Zeit wird diese Bindung schwächer, und die Bestandteile der Rüstung werden wieder in ihre ewige Qual entlassen.



Heilung (Healing)

Hilfe für unsere Brüder und Schwestern in Zeiten der Sorge, Trauer und Krankheit ist das Hauptanliegen der Northshire-Abtei. Deshalb mußten wir einen Weg finden, die Last unserer Mitmenschen zu erleichtern, ohne die Bürde anderen aufzuerlegen. Um dies zu erreichen, setzen wir den Geist der Menschlichkeit selbst ein, um Verletzungen oder Krankheiten zu heilen. Dadurch werden die Schmerzen eines Verletzten auf die gesamte Menschheit verteilt, die diese Last leichter tragen kann.



Unsichtbarkeit (Invisibility)

Dies ist die Möglichkeit, die Wahrnehmung anderer so zu verdunkeln, daß sie die Anwesenheit des Beschwörers nicht bemerken. Ursprünglich wurde diese Methode entwickelt, um schweren Sündern die Beichte zu erleichtern. Die Geistlichen der Northshire-Abtei haben jedoch auch den Nutzen für die Armeen König Llanes erkannt.



Allsicht (Far Seeing)

Als Bringer von Frieden und Verständnis für die Menschen ist es entscheidend, eine klare Perspektive zu haben. Die Allsicht ist aus dieser Notwendigkeit entstanden und befähigt den Beschwörer, die Dinge allumfassend zu sehen, genau wie Gott. Sein Blick reicht in alle Ecken des Landes und ist allgegenwärtig. Die Dauer der Allsicht ist jedoch begrenzt, denn wenn der Mensch versucht, die Welt wie Gott zu sehen, kann sein Geist nur einen Teil davon aufnehmen, bevor er durch die überwältigende Klarheit erblindet.



Zaubersprüche der Hexenmeister (Warlock Spells)



Feuerball (Fireball)

Dieser Grundzauber des Feuers lenkt die Flammen des Hades durch den Körper des Beschwörers, so daß er sie wie ein Geschoß gegen ein beliebiges Opfer richten kann. Diese Magie ist gefährlich für den Zauberer selbst, doch ihre Wirkung scheint selbst die niedrigsten Hexenmeister immer wieder zu begeistern.



Spinnen herbeirufen (Summon Spiders)

Der Hexenmeister ruft ganze Horden tödlicher Giftspinnen zu seiner Unterstützung herbei. Bei jeder Beschwörung erscheinen etliche Spinnen, die sich auf Geheiß des Meisters hin auf ihr Opfer stürzen. Sie kriechen durch jede Öffnung in der Rüstung des Gegners und beißen ihn mit ihren giftigen Zangen, um ihr Gift in sein Blut zu injizieren.



Giftwolke (Poison Cloud)

Der Hexenmeister erwirkt eine Wolke aus Schwefel, Säure und giftigen Gasen, die seine Gegner einschließt und erstickt. Dieser widerliche Rauch frißt sich durch alles hindurch und löscht jedes Leben aus, das sich zufällig in seinem Weg aufhält. Die Wolke ist eine Mischung aus dem süßlichen Gestank verwesender Leichen und dem Wesen des Bösen. Sie läßt alles, womit sie in Berührung kommt, verrotten und zerfallen.



Dämon herbeirufen (Summon Daemon)

Der mächtigste Zauberspruch der bekannten Zaubersprüche. Der Legende nach hat der Hexenmeister die Fähigkeit, einen Dämon herbeizurufen, indem er seinen Körper opfert, um dem Wesen der Finsternis eine Existenz auf dieser Daseinsebene zu schaffen. Der Dämon führt dann durch den Geist des Hexenmeisters dessen Willen aus. Der Wahrheitsgehalt dieser Erzählung ist fraglich, doch die Beschwörungsformeln und Rituale, die zum Herbeirufen dieses Wesens verwendet werden, könnten in verborgenen Runenschriften zu finden sein. Es ist der Traum jedes Dieners der Unterwelt, diese Beschwörungen wiederzuentdecken.

Zaubersprüche der Geisterbeschwörer (Conjurer Spells)



Elementarstoß (Elemental Blast)

Geisterbeschwörer haben eine enge Beziehung zu den sie umgebenden Elementen und besitzen die Fähigkeit, diese Kräfte als Grundlage eines Zaubers zu konzentrieren. Diese Konzentration resultiert in einer Kugel aus purer Energie, die den Händen des Beschwörers entströmt und ihn einen Gegner aus großer Entfernung vernichten läßt. Dies ist eine der grundlegenden Fähigkeiten jedes Geisterbeschwörers und wird als Grundlage verwendet, um die Konzentration von Geist und Willen zum Zweck von Herbeirufungen zu erlernen.



Skorpione herbeirufen (Summon Scorpions)

Der Beschwörer ruft die Geschöpfe der Wüste herbei, indem er sie auf magische Weise unter seinen Willen zwingt. Sie unterstehen völlig ihrem Meister und gehorchen ihm bis in den Tod. Versuche haben ergeben, daß es für den Geisterbeschwörer einfacher ist, etliche kleinere Skorpione in kurzer Zeit zu transportieren, als seine Energien darauf zu verschwenden, ein einziges großes Wesen herbeizurufen.



Elementargeist herbeirufen (Summon Elemental)

Der Beschwörer setzt die Mächte der Natur ein, um einen Wassergeist zu erschaffen. Er ruft die Kraft des Wassers und der Luft herbei und verbindet sie zu einem Scheinbild zur Verteidigung des Landes. Dies sind großartige Geschöpfe, die sich niemals gegen ihren Schöpfer wenden. Das Element des Wassers wurde gewählt, da es stetig seine Wirkung zeigt, wie bei der Erosion von Gestein, und den Gegensatz zum Feuer bildet, dem bevorzugten Element der Orks.



Feuerregen (Rain of Fire)

Dies ist ein mächtiger Zauber, in dem die Eigenschaften von Flammen und Wasser sich verbinden. Er beschwört das Wesen des Feuers und entlädt es durch gewaltige Schauer von Dunst und Schwefel in einem gewaltigen Feuersturm. Dieser Zauber ist außergewöhnlich stark und richtet Schäden an allen Gegnern und Gebäuden in seinem Wirkungskreis an. Diese Waffe sollte mit Vorsicht eingesetzt werden, denn der Feuerregen unterscheidet nicht zwischen Freund oder Feind.



Gebäude der Orks



Rathaus (Town Hall)

Hier treffen sich die Einwohner einer Siedlung. Die ständigen Streitereien und Angriffe, die sich hier abspielen, sind notwendig, damit sich die Orks nicht auf den Straßen gegenseitig umbringen. Im Rathaus hält auch der Aufseher der Siedlung seine Vorräte und Geldmittel im Auge und setzt sie nach seinem Ermessen ein. Sämtliche Holz- und Goldlieferungen werden zunächst hier von ihm begutachtet. Auch die Ausbildung der Tagelöhner für die einfachen Aufgaben, findet hier statt. Blackhand hat angeordnet, daß in jeder Siedlung nur ein Rathaus stehen darf, damit sich keine neuen Ork-Parteien abspalten. Wird ein Rathaus im Kampf zerstört, dann kann es wieder aufgebaut werden.



Bauernhof (Farm)

Die Bauernhöfe produzieren das Getreide und das Vieh, das zur ausreichenden Ernährung der Siedlung und der Armee benötigt wird. Sie müssen ausreichend Nahrungsmittel besitzen, um alle Orks unter Ihrer Kontrolle zu ernähren. Sobald Ihre Tagelöhner das Gebäude errichtet haben, gedeiht der Bauernhof, ohne daß Sie sich weiter darum kümmern müssen. Wenn einer Ihrer Bauernhöfe im Kampf zerstört wird, ist auch Ihre Nahrungsmittelproduktion davon betroffen.



Kaserne (Barracks)

In diesem Gebäude findet die Ausbildung der orkischen Armeen statt. Grunzer, Speerkämpfer und Plünderer üben hier die Fähigkeiten, die sie brauchen, um ihre Feinde auf möglichst grausame Weise zu erschlagen. Wenn Ihre Truppen aufgerieben wurden und Sie mehr Krieger benötigen, finden Sie hier frische Rekruten. Hier werden auch die Bedienungsmannschaften für die furchterregenden Katapulte ausgebildet, und wenn Sie eines davon anfordern, wird es zunächst durch diese Anlage geführt.

Gebäude der Menschen



Rathaus (Town Hall)

Die Diener des Königs, seien es Gutsbesitzer, Handwerker oder Bauern, teilen in diesem Gebäude ihre Befürchtungen und Hoffnungen miteinander. Hier findet auch die Verwaltung der Wirtschaft statt, also die Verteilung der Rohstoffe und die Einteilung der Gelder. Sämtliche Holz- und Goldlieferungen werden zunächst ins Rathaus gebracht. Auch die Zuteilung von Geldmitteln zum Bau von Straßen und Mauern wird hier vorgenommen. Außerdem können die Bauern für die Ernte und den Bergbau ausgebildet werden, um dem Königreich besser zu dienen. Als wirtschaftliches Zentrum der Siedlung darf es immer nur ein Rathaus geben. Wird es im Kampf zerstört, dann kann es jedoch wieder aufgebaut werden.



Bauernhof (Farm)

Die Bauernhöfe produzieren Nahrungsmittel und stellen damit einen wichtigen Bestandteil jeder Gemeinschaft dar. Bauernhöfe produzieren Getreide und andere Lebensmittel, die nicht nur für die Ernährung der Siedler und Bauern, sondern auch für die Armee benötigt werden. Sie müssen ausreichend Nahrungsmittel besitzen, um all Ihre Einheiten zu ernähren, behalten Sie also immer Ihre Ernteerträge im Auge. Bauernhöfe brauchen nicht beaufsichtigt zu werden, denn sie sorgen selbst für die nötigen Arbeitskräfte. Werden sie jedoch im Kampf zerstört, ist auch die Nahrungsmittelproduktion davon betroffen.



Kaserne (Barracks)

In diesem Gebäude findet die Ausbildung und Rekrutierung der Kämpfer statt. Fußsoldaten, Ritter und Bogenschützen treffen sich hier, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und in den Kampf zu ziehen. Wenn Sie neue Krieger benötigen, finden Sie hier frische Rekruten. Auch die Mannschaften für die Katapulte werden hier ausgebildet, und wenn Sie eine dieser gewaltigen Maschinen anfordern, wird sie bei der Kaserne bereitgestellt.





Sägemühle (Lumber Mill)

Hier wird das grob gehauene Holz, das die Tagelöhner liefern, von ausgebildeten Arbeitern zu Bauholz für Gebäude, zu Speeren und Katapulten verarbeitet. Wenn andere Orks bestimmtes Holz für ihre Anlagen benötigen, können nur die Arbeiter in Ihrer Sägemühle diese Aufgabe erfüllen. Stellen Sie mehr Geld für die Handwerker in den Sägemühlen bereit, dann verbessern sie die Qualität Ihrer Speere, damit sie sich noch tiefer in die Haut der menschlichen Hunde bohren.



Schmiede (Blacksmith)

Hier werden alle Gegenstände hergestellt, die aus starkem Eisen gemacht sind. Sobald Geld für heißere Schmelzöfen und zum Abbau besserer Metalle bereitgestellt wird, erhöht sich die Qualität und Durchschlagskraft der Äxte und Schilde, die hier produziert werden. Metall wird auch beim Bau einiger Gebäude und Nutzgegenstände der Orks eingesetzt, und deren Herstellung wäre ohne den Schmied unmöglich.



Zwinger (Kennels)

In diesem finsteren Loch hausen die Schwarzwölfe. Sie werden hier schon als Welpen dazu ausgebildet, nach Menschenfleisch zu dürsten, was sie zu grausamen Kampftieren macht. Die Züchtung schnellerer und stärkerer Wölfe hat sich zu einer Kunst entwickelt, die die Wirksamkeit Ihrer Plünderer entscheidend verbessert, falls Sie bereit sind, den Preis in Gold zu zahlen. Für die Ausbildung dieser Geschöpfe werden spezielle Vorrichtungen und Käfige benötigt, die nur der Schmied liefern kann.



Tempel (Temple)

Der ungeweihte Platz, an dem die Orks ihren Göttern Opfer bringen und an dem sich die Hexenmeister des Landes versammeln, um den Willen ihrer dunklen Herren anzurufen. Dies ist der einzige Ort, an dem Sie Totenbeschwörer rekrutieren können, die Ihnen dabei helfen, das Land von menschlichen Siedlungen zu reinigen. Die Forderung nach einem Blutopfer ist erst vor kurzem durch Goldopfer ersetzt worden, und ohne diese Bezahlung werden Sie keine Hilfe erhalten. Die riesigen Opferaltäre, auf denen die Rituale der Totenbeschwörer ausgeführt werden, müssen aus der mystischen Schwarzwurzel gebaut sein. Finden Sie dazu das Holz, und lassen Sie es in einer Sägemühle herrichten.



Sägemühle (Lumber Mill)

Hier wird das Holz, das die Bauern liefern, zu Bauholz, Pfeilen und Katapulten verarbeitet. Die Möglichkeit, Holz für den Bau aller Gebäudearten zuzuschneiden, macht die Sägemühlen zu einem unverzichtbaren Element der Gemeinschaft. Die Mühle kann auch bessere Schäfte für die Pfeile der Bogenschützen liefern, die zielsicherer sind und dadurch mehr Schaden anrichten können.



Schmiede (Blacksmith)

Als einziger Metallarbeiter der Stadt ist der Schmied für die Qualität des Stahls Ihrer Waffen und Rüstungen verantwortlich. Wenn Sie Geldmittel für seine Weiterbildung zur Verfügung stellen, kann er besseres Material und höheres Können einsetzen, um wirksamere Schwerter und Schilde zu liefern. Auch bei der Konstruktion bestimmter Waren und Materialien, die für andere Berufe unverzichtbar sind, ist sein Können gefragt.



Ställe (Stables)

An diesem Ort dreht sich alles um die Versorgung und Fütterung der Reittiere der Ritter. Hier werden die Pferde gezüchtet und ausgebildet, um im Kampf noch wirksamer zu sein. Durch ihre Bemühungen, die Pferde schneller, stärker und gehorsamer zu machen, dienen die Ställe als Bindeglied zwischen dem Krieger und seinem Roß. Die Ställe müssen mit Reitzeug, Hufeisen und Pferderüstungen für Ausbildung und Einsatz ausgestattet werden, daher können Sie ohne Hilfe eines Schmieds keine Ställe einrichten.



Kirche (Church)

Hier leben die heiligen Männer von Azeroth, denn die Kirche gibt ihnen die Möglichkeit, mit den Menschen im Land in Kontakt zu treten. An diesem Ort kommen die Geistlichen zusammen, um ihre Zeremonien zu pflegen, und nur hier können sie rekrutiert werden, um Hilfe bei der Befreiung des Landes vom Höllengezücht der Orks zu leisten. Für ihre Dienste muß jedoch der Zehnte an die Kirche entrichtet werden, damit sie neue Geistliche ausbilden und weitere heilige Stätten weihen kann. Kirchen werden ausschließlich aus einem seltenen Holz namens Heligeiche gebaut, daher muß eine Sägemühle damit beauftragt werden, dieses Holz zu verarbeiten. Wenn einer von ihnen eine Erleuchtung hat, die neue Erkenntnisse bringt, wird dieses Wissen auf alle anderen Geistlichen im Land übertragen.





Turm (Tower)

Hier wird das Wissen der dunklen Zauberkräfte weitergegeben. Die Hexenmeister treffen sich in diesen Mauern, um ihre Energie auf die Anrufung der Mächte der Unterwelt zu richten. Ihre Sekte fordert für jeden Dienst, den sie anbietet, Bezahlung in Edelmetallen, die dann in die mystischen Symbole verwandelt werden, die zur Ausführung der Beschwörungsformeln nötig sind. Es müssen Metallkäfige hergestellt werden, in denen die Objekte ihrer Experimente gefangen sind, ebenso wie die verzierten Metallrunen, die zur Unterstützung der Zaubersprüche in die Steinfußböden eingelassen sind. Nur der Schmied hat das entsprechende Material und das Können, um diese speziellen Wünsche zu erfüllen.



Goldmine (Gold Mine)

Einige Felswände enthalten Goldablagerungen. Sie sind leicht zu erkennen, weil Blackhand Suchmannschaften ausgeschickt hat, die die entsprechenden Höhleneingänge deutlich markiert haben. Tagelöhner schürfen dieses Gold und liefern es an Ihr Rathaus, wo Sie es nach Belieben einsetzen können.



Turm (Tower)

Hier wird das geheimnisvolle Wissen der Magie weitergegeben. Die seltsamen, mystischen Magier leben sehr zurückgezogen und setzen sich in vieler Hinsicht über das Gesetz hinweg. Sie fordern außerdem völlige Geheimhaltung und Abgeschlossenheit bei ihren Studien, weshalb sie eigene Gebäude brauchen. Geisterbeschwörer treffen sich im Turm, um ihre Künste zu erlernen und zu praktizieren. Wenn neue Zauber erlernt werden, geht dieses Wissen sofort auf jeden anderen Geisterbeschwörer über. Geisterbeschwörer lassen sich problemlos rekrutieren, doch müssen ihre Dienste in Gold bezahlt werden. Die gewaltigen Energien, die sie einsetzen, erfordern metallene Verstrebungen in den Steinwänden der Türme, die als mystische Blitzableiter dienen und ohne die das Gebäude in tausend Stücke zerspringen würde. Um sie nach den Anweisungen der Geisterbeschwörer herzustellen, wird ein Schmied benötigt.

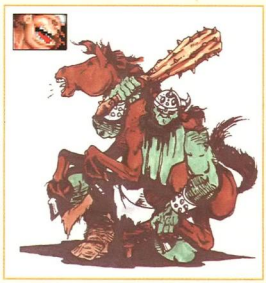


Goldmine (Gold Mine)

König Llane hat viele Landvermesser in die Berge des Königreiches ausgesandt, um nach Goldvorkommen zu suchen. Vielleicht finden Sie einige Stollen und stellen fest, daß dort immer noch abgebaut werden kann. Bauern können dazu ausgebildet werden, dieses Gold zu schürfen. Sie liefern es dann an Ihr Rathaus, wo Sie es nach Belieben einsetzen können.



Geschöpfe des Landes



Oger (Ogre)

Die Ogren kamen durch das Tor, das auch die Orks in dieses Land brachte. Ihr rasender Haß auf die Orks wird nur noch durch den auf die Menschen übertroffen. Sie sind grausame Gegner, deren Kraft ausreicht, einem Krieger die Gliedmaßen vom Leib zu reißen, wenn ihnen der Sinn danach steht. Ogren sind mit riesigen Keulen bewaffnet, mit denen sie ihren Gegnern den Schädel einschlagen. Ogren halten sich in Gegenden auf, die kaum von Orks besucht werden, und meiden die Umgebung der Siedlungen. Sie sind schwerfällig und völlig auf die vor ihnen liegende Aufgabe ausgerichtet, die normalerweise in der Vernichtung jedes Wesens besteht, das sie nicht kennen. Ihre gewaltigen Kiefer und glasigen Augen geben ihnen das Aussehen eines tollwütigen wilden Tieres, was ihrer Wesensart entspricht.



Skorpion (Scorpion)

Diese Jäger der Unterwelt sind ebenso giftig und tödlich wie jede andere Erfindung der Hexenmeister. Ihr Schwanz ist mit einem scharfen Stachel besetzt, der durch jede Rüstung in das Fleisch des Opfers eindringt und ihm ein entsetzlich schmerzhaftes Gift einspritzt. Den Menschen ist es gelungen, die kleinsten dieser Unholde zu zähmen und auf ihrer Seite im Kampf einzusetzen.



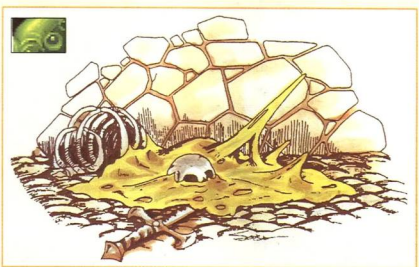
Spinne (Spider)

Der Hexenmeister-Clan hat mit Hilfe seiner Magie diese widerlichen Kreaturen geschaffen, die er Spinnen nennt. Sie sind Mutationen, giftzahnbewehrte Ungeheuer, deren abartige Instinkte nur auf das Töten ausgerichtet sind. Während einige von ihnen der Macht der Hexenmeister unterstehen, sind andere zu groß geworden, um diese Macht aufrechtzuerhalten, und man hat sie in die verbotenen Lande entlassen. Diese Riesenspinnen lauern an dunklen, feuchten Orten, um unvorsichtige Wanderer zu fangen.



Räuber (Brigand)

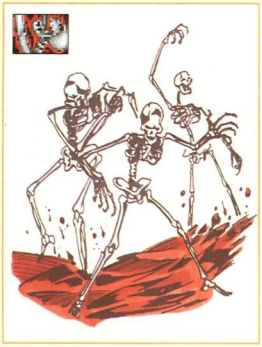
Dies sind die Menschen, denen selbst ihre eigenen Brüder nicht trauen. Sie waren einst loyale Untertanen des Königs, doch in ihrer Gier und ihrem Haß haben sie sich gegen das eigene Volk gewendet. Wie alle Feiglinge verbergen sie sich im Schatten, um ihre Opfer durch den Überraschungseffekt und ihre zahlenmäßige Überlegenheit zu bezwingen. Da sie aus den regulären Siedlungen vertrieben wurden, suchen sie Unterschlupf, wo immer sie können. Sie sind oft mit kurzen Schwertern und Dolchen bewaffnet und verlassen sich auf ihre Schnelligkeit, um ihre Taschen mit unverdienten Reichtümern zu füllen. Briganden kämpfen in großen Gruppen und setzen geschickte Taktiken ein, um größere Gegner zu überwinden. Sie verbergen sich in abgelegenen Gegenden und werden in allen Dörfern oder Siedlungen, in denen sie Unterschlupf suchen, abgewiesen.



Schleim (Slime)

Die Totenbeschwörer glauben, daß es den seltsamen Schleim, den man in bestimmten Gegenden findet, nach dem Blut der Orks dürstet. Keine Magie hätte diese kriechenden Massen erfinden können, und doch existieren

sie. Dieser Schleim scheint von der Körperwärme angezogen zu werden und dringt selbst durch die dichteste Rüstung in die Poren des Opfers ein, um ihm alle Kraft und schließlich das Leben selbst auszusaugen.



Skelett (Skeleton)

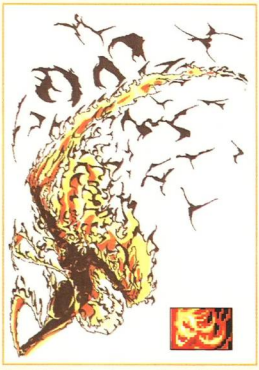
Geister der Unterwelt ziehen manchmal unkontrolliert durch die Lande. Diese Schreckgestalten sind magische Wesen aus den Knochen der Toten. Verwesende Stoff- und Fleischfetzen hängen an ihren Knochen, und sie dürsten nach Rache an denjenigen, denen sie diese ewige Verdammnis zu verdanken haben. Sie ziehen durch die verbotenen Lande und vergessenen Gegenden von Azeroth. Sie kennen nichts als Schmerz und Tod und versuchen die Lebenden in ihre Arme zu schließen, um sie in die Abgründe der Hölle zu zerren. Zusammengehalten werden sie von Mächten, die den meisten unverständlich sind. Ihre Vernichtung ist daher schwerer, als man annehmen würde.

„Die nicht gut wie Totenbeschwörer-Skelette. Die versuchen dich fangen und Finger in deine Augen und Hirn pieken.“, sagt Thok.



Wassergeist (Water Elemental)

Dies sind Geschöpfe menschlicher Magie. Gelegentlich treten sie in den Dienst der sie herbeirufenden Zauberer und setzen die Macht des Wassers nach deren Willen ein. Wenn sie aber unkontrolliert auftreten, sind sie schwer zu zerstören, da sie eine Art eigener Gedanken und Absichten entwickeln. Sie sind aber auch hervorragende Kämpfer und verteidigen jene, denen sie dienen, bis in den Tod.



Feuergeist (Fire Elemental)

Während ihre wäßrigen Brüder den Menschen gehorchen, dienen diese Wesen niemandem. Sie sind eine Schöpfung aus den Elementen des Feuers und versuchen, alles und jeden zu vernichten. Niemand weiß, ob diese Geister gerufen wurden oder das Ergebnis bösartiger Magie sind. Sicher ist nur, daß sie tödlich sind und ein grausames Vergnügen an den Schmerzen empfinden, die sie bereiten.



Dämon (Daemon)

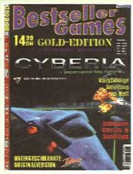
Diese Ausgeburten der Hölle sind die Verkörperung des Bösen und die mächtigsten Wesen in ganz Azeroth. Die Kunst, diese Diener der Unterwelt herbeizurufen, ist seit langem vergessen, doch die Hexenmeister der Orks versuchen das Geheimnis erneut zu lüften. Vernichtung und Tod sind das einzige Ziel dieser feueratmenden Wesen, die ein Schwert schwingen, dessen Klinge in den Feuern des Hades geschmiedet wurde. Gerüchten zufolge soll sich bei jedem dreizehnten Vollmond ein Tor zwischen Azeroth und der Unterwelt auftun, durch das die Dämonen in die Welt der Menschen gelangen können. Ihre Grausamkeit übertrifft die perverseste Vorstellungskraft, und wenn es einen Weg gibt, diese Ungeheuer ohne den Verlust vieler Leben wieder in die Hölle zurückzuschicken, dann ist auch dieses Geheimnis in den Wirren der Zeit untergegangen.

©1995 Interplay Productions und Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. WARCRAFT ist ein Warenzeichen von Interplay Productions. Für diese Ausgabe bearbeitet von Ingrid Holl. Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von Interplay weder ganz noch teilweise kopiert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in ein maschinenlesbares Format übertragen werden.

Das Königreich Azeroth



Sport- und Strategiespiele jetzt zum Hammerpreis



CYBERIA:

Die Welt von morgen ist schon Schnee von gestern... Machen Sie sich bereit für ein atemberaubendes **Zukunftsabenteuer** mit unglaublich realistischen Action-Sequenzen und „lebensechten" Schauspielern. Die Zukunft wird von weltweit operierenden Terroristen beherrscht, und die Menschheit steht am Rande des Untergangs. Unter dem Codnamen „Cyberia" droht eine furchtbare Vernichtungswaffe, alles Leben auf der Erde auszulöschen... (D/CD)

nur DM 14,99

Best.-Nr. TGG-07

TORNADO & MISSION DISK



Nehmen Sie Platz im Cockpit – als Pilot oder Navigator und Waffenoffizier – und erleben Sie selbst, was es heißt, den hochmodernen **Jagdbomber** der **Royal Air Force** zu fliegen. Der Tornado wurde im Golfkrieg zur Zerstörung der irakischen Flugplätze eingesetzt – er kann selbst bei extrem niedriger Flughöhe und bei Nacht seine Bomben treffsicher ins Ziel bringen. Diese **umfassende, absolut realitätsnahe, hochdetaillierte Flug- und Kampfsimulation** bietet Ihnen Optionen vom Simulatortraining über Einzelkämpfe bis hin zu Kampfmissionen mit mehreren Maschinen. Die ebenfalls auf der CD-ROM enthaltene **Mission Disk** läßt Sie die Kampfeinsätze im Golfkrieg 1992 hautnah im Cockpit „live" miterleben. (DA/CD)

nur DM 19,80

Best.-Nr. TBC-112

COMANCHE



Die komplette **COMANCHE-Trilogie** von NovaLogic auf einer CD-ROM: **Comanche Maximum Overkill, Mission Disk 1 und Comanche Over The Edge, plus weitere 10 Bonus-Missionen.** Erleben Sie das faszinierende Gefühl, einen der modernsten Kampfhubschrauber der Welt zu fliegen – den RAH-66 Comanche. Diese grandiose Mischung aus **Hubschraubersimulation** und Strategiespiel bietet Ihnen atemberaubende Action in einer hyperrealen Umgebung, wie sie bisher nur auf teuren Großrechnern machbar war. Wohl noch nie zuvor wurde Ihnen ein derart echtes und packendes Fluggefühlvermittelt. (DA/CD)

nur DM 14,99

Best.-Nr. TGG-05

HARPOON CLASSIC



Die wohl **beste neuzeitliche Marine-Simulation** mit bisher unerreichtem Realitätsgrad, gleichzeitig die wohl vollständigste Datenbank zur modernen Marinetechnik auf CD, entstanden unter Mitarbeit von Tom Clancy und amerikanischen Marine-Institutionen, auf einer Hybrid-CD für Macintosh und PC-Windows mit allen vier Battle-Sets, drei Designer Series und 48 neuen Szenarien, insgesamt mehr als 200 Szenarien plus Szenarien-Editor. Diese CD enthält das gesamte offiziell herausgegebene Material zu Harpoon, einstmals nur für mehr als DM 250 einzeln erhältlich, jetzt zum unglaublich günstigen Preis im Jewelcase. Alle Original-Handbücher im Acrobat-Format auf CD. Für Windows und Mac! (DA/CD)

nur DM 18,80

Best.-Nr. PK-125

WITCHAVEN

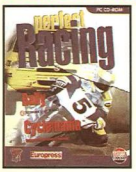


Furioses, voll animiertes 3D-Actionspiel in einer Fantasywelt im Stil bekannter ID- und Apogee-Produkte. Fantastische Grafik im 320 x 200 oder 640 x 480, SVGA-Modus. Versuchen Sie, als mittelalterlicher Held ein Labyrinth von Monstern zu säubern. „Erst schlagen, dann fragen" lautet das Motto, wenn Sie überleben wollen! Viele mittelalterliche Waffen aller Brutalitätsklassen zur Auswahl, fünf Zaubersprüche, Heiltränke u. ä. Einstellbarer Gewaltlevel, vier Schwierigkeitsgrade. (DA/CD)

nur DM 28,80

Best.-Nr. RK-49

PERFECT RACING



Totales Fahr-Erlebnis auf 2 und 4 Rädern! **CYCLEMANIA:** Motorradrennen absolut realitätsnah! 400MB Videosequenzen, haarsträubende Kurse, Fullscreen-Darstellung, schweißtreibende, dram. Rennverläufe, unterstützt Modem und Netzwerk! **NETWORK Q RAC RALLY:** Fahren Sie die britische Rallye-Meisterschaft oder einz. Kurse mit den schärfsten Superautos. Alle 35 akt. Rally-Abschnitte, heiße Wagen, realistische digit. Grafiken, tolle Landschaft, Tag- und Nachtrennen... (DA/CD)

nur DM 48,80

Best.-Nr. RG-562

MADE IN GERMANY

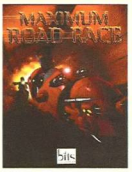


Drei absolute Kultspiele – für viele Spielefreaks die „Creme de la Creme" unter den deutschen Mega-Spielehits der letzten 2 Jahre: **BATTLE ISLE 2:** Das überwältigende Strategiespiel von BlueByte! PC Games Award, PC Player 84%!* **STERNENSCHWEIF:** Das wohl erfolgreichste deutsche Rollenspiel aus der Serie „Das schwarze Auge" – mit vielen nat. und internat. Preisen und als „Bestes Spiel des Jahres" ausgezeichnet! * **ANSTOSS:** Die totale Fußball-Simulation, PC Player 85%!* CD-Sampler inkl. 3 Original-Handbüchern u. Karten! Schnell ZUGREIFEN – nur noch wenige Stück am Lager! (D/CD)

nur DM 28,80

Bestell-Nr. RG-550

MAXIMUM ROAD RACE

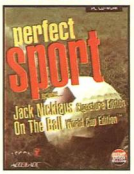


Willkommen beim härtesten **Motorradrennen des 21. Jahrhunderts:** Wer bremst, verliert! Wer zurückzieht, auch! Da heißt es Aug um Auge, Stiefel um Stiefel, Auspuff um Auspuff! Acht individuell frisierbare Maschinen für das entspannte Feierabend-Inferno, 10 hindernisreiche 3D-gerenderte Rennkurse, Netzwerk- und 2-Player-Option. Pures Adrenalin für Biker-Freaks! (DA/CD)

nur DM 38,80

Best.-Nr. RG-560

PERFECT SPORT

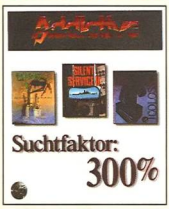


Zwei perfekte **Sportsimulationen** von Accolade: **JACK NICKLAUS GOLF** – Signature Edition vom Meister des Golfsports mit brillanter Grafik und Design-Modus. So schön wie auf dem richtigen Golfplatz! **ANSTOSS – WORLD CUP EDITION:** Komplett deutsche Version der detaillierten Fußball-Managementsimulation mit zusätzlichem WM-Turniermodus, PC Player 86%! (DA/D/CD)

nur DM 28,80

Best.-Nr. RG-554

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 1



CD-Sampler mit drei ultimativen Top-Spielen: **SILENT SERVICE 2:** Die U-Boot-Simulation, die Maßstäbe gesetzt hat! Jagen Sie die Yamato als Kommandant im Pazifik. **ISHAR 3:** Brillantes Rollenspiel-Grafikabenteuer, das Monate in Atem hält. **COLOSSUS COLLECTION:** 3D-Schach, Dame, Backgammon und Bridge! (D/CD)

Best.-Nr. RG-544

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 2

CD-Sampler mit drei bekannten Top-Games: **INTERNAT. SPORTS CHALLENGE:** Realist. Sportsimulation mit Tauchen, Schießen, Schwimmen, Reiten, Radfahren uvm. **CAMPAIGN 2:** Hautnahe Military-Simulation mit über 150 milit. Fahrzeugen. **SHADOWLANDS:** Faszinierendes Rollenspiel-Abenteuer in einer düsteren Welt voll faszinierender grafischer Effekte. (D/CD)

Best.-Nr. RG-545

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 3

CD-Sampler mit drei Bestsellern: **PACIFIC ISLANDS:** Erobern Sie mit einer Panzerbrigade das Yama-Atoll zurück! Ein supertaktisches, supergutes Echtzeit-Strategiespiel! **EMPIRE SOCCER 94:** Fußball total – 32 Teams, 3 Spielmodi, Videomodus usw. **ROBINSON'S REQUIEM:** Fesselndes Grafik-Abenteuer – überleben Sie einsam auf einem Gefängnispla-neten (D/CD)

jedes Spiel nur DM 28,80

Best.-Nr. RG-546

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

Benutzen Sie bitte den gegenüberliegenden Bestellschein für Ihre Bestellungen.

Tips und Tricks

Wenn Sie beim Spielen von WARCRAFT einige grundlegende Vorgehensweisen beachten, werden Sie öfter als Sieger aus der Schlacht hervorgehen.

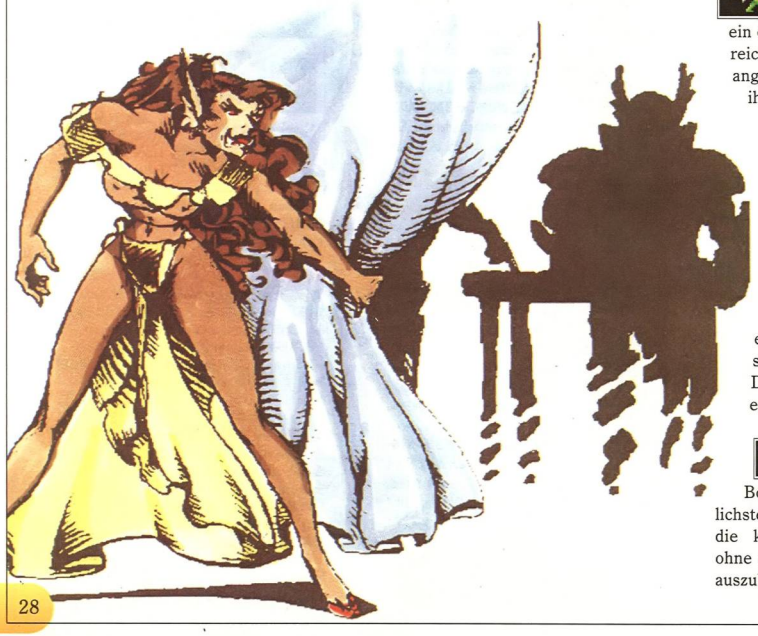
Speichern Sie oft Ihr Spiel, möglicherweise erweist sich eine Strategie nicht als erfolgreich, aber Sie wollen trotzdem die Kampagne nicht ganz von vorne beginnen.

Bauen Sie so schnell es geht Ihre Einheiten aus. In den Kasernen (barracks) sollte immer Betriebsamkeit herrschen, wenn Gold zur Verfügung steht. Sie werden feststellen, daß es oft nicht einfach ist, das vorhandene Gold in die Ausbildung der *richtigen* Einheit zu investieren; ein **Tagelöhner/Bauer** zuwenig oder ein Soldat zuviel entscheiden unter Umständen über Ihr Schicksal. Da hilft nur ausprobieren.

Werten Sie Ihre Schilde auf, sobald Sie eine Schmiede (blacksmith) besitzen. Das bringt zunächst mehr als bessere Äxte/ Schwerter.

Gehen Sie gemeinsam auf jeweils einen Gegner los, dann auf den nächsten. Diese Strategie ist erfolgreicher als verzettelte Angriffe auf Gegnergruppen.

Verbauen Sie ihren **Tagelöhnern/Bauern** nicht den Weg zwischen Rathaus und Goldmine; sie sollen keine Umwege gehen, das kostet Zeit, und Zeit ist auch in Azeroth Geld bzw. Gold. Alle Gebäude sollten Sie so bauen, daß man zur Not auch dazwischen durchkommt. Wenn sich Ihre Kämpfer und Bauern gegenseitig im Weg stehen, wird nach kürzester Zeit entweder Ihre Wirtschaft kollabieren, oder der Feind vernichtet Sie beim nächsten Angriff, weil Ihren Verteidigungstruppen der Weg versperrt ist. Zur Not können Sie ein ungeschickt plaziertes Gebäude von Ihren eigenen Kämpfern einschlagen lassen.



Bogenschützen können am weitesten sehen, deshalb sollte man bei Erkundungen immer einen dabei haben.

Postieren Sie ein Katapult bei Ihrer Siedlung, sobald Ihnen eines zur Verfügung steht. Bauen Sie mit etwas Abstand eine Mauer drumherum, die Ihr Gegner zerstören muß, bevor er an das Katapult herankommt. In dieser Zeit kann die Kriegsmaschine dann in aller Ruhe den Feind beschießen.

Tagelöhnern/Bauern des Feindes sollte man, wenn man ihnen begegnet, mindestens kurz auf den Kopf hauen. Sie unterbrechen dann, was sie gerade getan haben. Dieser Stillstand stört die Wirtschaft des Feindes erheblich.

Verwirren Sie Ihren Feind, wenn er noch nicht weiß, wo Ihre Siedlung liegt. Benutzen Sie verschiedene Wege, um ihn anzugreifen.

Greifen Sie gegnerische Katapulte mit Nahkämpfern an, ein oder zwei **Grunzer/Fußsoldaten** reichen völlig aus. Da Katapulte nichts angreifen können, was direkt vor ihnen steht, ist diese Methode wesentlich effektiver und sicherer als der Einsatz von **Speerkämpfern/Bogenschützen.** Vor eigenen Katapulten postiert, verhindern Bogenschützen dagegen die Zerstörung der Maschinen.

Sollte Ihr Gegner den Unsichtbarkeits-Spruch erlernt haben, bauen Sie am besten eine Mauer um Ihre Siedlung. Die muß er dann einreißen, wobei er sichtbar wird.

Bogenschützen, Bogenschützen, und nochmals Bogenschützen! Sie sind die nützlichsten Kämpfer. Hingegen kann man die komplette Kampagne meistern, ohne einen einzigen **Wolfreiter/Ritter** auszubilden.



Die 7. Mission der Menschen

Als ganz besonders anspruchsvoll hat sich die Mission 7 der Menschen erwiesen. Ihr Auftrag lautet, einige Bauern, die von den Orks gefangengehalten werden, zu befreien. Sie müssen mit den gegebenen Soldaten auskommen, denn Sie verfügen über keinen einzigen Bauern, der Gold schürfen oder eine Kaserne bauen könnte.

Ein Ritter sollte bei der Siedlung bleiben, denn die Orks greifen zwischendurch auch mal aus Südwesten an. Der Großteil Ihrer Truppe wird nördlich, also auf Ihrer Seite, der Brücke postiert (vergl. Pläne). Ein Bogenschütze und drei Ritter, gefolgt von einem Geistlichen (Achtung, der ist langsamer!), machen sich gen Osten auf, bis sie den östlichen Kartenrand erreicht haben. Von dort geht es dann geradeaus nach Süden. Nach dem ersten Kampf gegen einen Ork, lassen Sie Ihre Kämpfer vom Geistlichen wieder heilen. Erst wenn sie ganz genesen sind, geht's weiter. **Es ist nun an der Zeit, die Spielgeschwindigkeit auf „ganz langsam" (slowest) umzustellen, sonst klicken Sie später vergeblich um Ihr Leben.**

Ganz langsam führen Sie den Trupp nach unten und dabei ein Stück gen Westen, bis sie genau auf einer Linie mit der östlichen Umzäunung des Sklavenpferchs stehen, der nun sichtbar geworden ist. Überschreiten Sie keinesfalls die vertikale Linie, die eine Verlängerung der Ostmauer ergeben würde, in westlicher Richtung, sonst erscheinen neue Orks, die die gefangenen Bauern niedermetzeln. Bewegen Sie den untersten Ritter nur einen Schritt nach vorne und sofort wieder zurück in die Reihe. Sie werden nun angegriffen. Ihr Geistlicher sollte noch einige Magiepunkte übrig haben, denn er muß noch mindestens einen Bauern heilen. Vergessen Sie nicht, zwischendurch das Spiel zu speichern!



Schicken Sie zwei der Ritter zurück zu der Goldgrube im Nordosten und anschließend zum Rest Ihrer Kämpfer an die Brücke. Der bei den Sklaven verbliebene Ritter sollte die oberen vier Segmente des Pferchs einschlagen, aber auf keinen Fall hineingehen. Sie können jetzt Ihre Bauern zum Teil sehen. Sichern Sie mit Ihren beiden Kämpfern den Durchgang zwischen Pferch und Wasser. Hinter ihnen muß so viel Platz bleiben, daß die Bauern zu gegebener Zeit entkommen können, ohne blockiert zu sein. In der Zwischenzeit werden Ihre Leute an der Brücke angegriffen. Sie werden eine harte Schlacht dort zu kämpfen haben, und nicht viele werden überleben. Der Geistliche hat alle Hände voll zu tun, leider erholt sich seine Zauberkunst nicht so schnell, wie es nötig wäre. Heilen Sie mit dem Geistlichen der Gruppe im Südosten nun den ihm am nächsten stehenden Bauern. Das veranlaßt auch die restlichen Gefangenen, sich aus dem Staub zu machen. Leider werden viele von ihnen rücklings von den Orks ermordet. Deshalb sollte Ihr Geistlicher damit fortfahren, den am weitesten entfernten Bauern gesund zu machen. So schnell es geht müssen Sie die Bauern nun zu der Mine im Nordosten führen, in jedem Fall zusammengefaßt zu Gruppen und mit den beiden Kämpfern als Geleitschutz. Gehen Sie dann sofort weiter hinter Ihre Gruppe bei der Brücke, die inzwischen alle Hände voll zu tun hat. Ohne Katapult und gute Kampfstrategie geht hier nichts. Sobald es möglich ist, muß in Ihrer Siedlung die Infrastruktur soweit aufgebaut werden, daß Sie den Nachschub an Soldaten sichern können. Wichtig ist dabei, daß Ihre Bauern die Goldgrube im nördlichen Zentrum ausschöpfen, das hält die Wege kurz. Danach verläuft das Spiel nach Ihrem persönlichen Geschmack und taktischen Geschick, bis Sie die Orksiedlung zerstört haben.



WARCRAFT Cheat Codes

WARCRAFT ist ein Spiel, das einen nächtelang an den Computer fesselt. Auch weniger geübte Strategen werden aber keine allzugroßen Schwierigkeiten haben, die Missionen irgendwann zu erfüllen. Überlegen Sie es sich also gut, ob Sie von den Cheats Gebrauch machen wollen.

Um einen Cheat einzugeben, drücken Sie die Eingabetaste ENTER. Es erscheinen am unteren Rand des Befehlsbildschirms im Info-Text die drei Buchstaben „MSG" für „message" – eigentlich eine Mehrspieler-Funktion. Geben Sie den gewünschten Code ein, und drücken Sie erneut ENTER. Auf dem Bildschirm sehen Sie jetzt die Meldung „cheat enabled you wascally wabbit", d.h. Sie haben den Cheat aktiviert. Um ihn zu deaktivieren, wiederholen Sie den ganzen Vorgang. Sie werden dann auf dem Bildschirm die Nachricht „cheat disabled" finden.

pot of gold

Sie erhalten 10000 Gold und 5000 Holz (lumber). Der Cheat ist wiederholt einsetzbar, kann aber nicht rückgängig gemacht werden.

iron forge

Sie erhalten alle aufgewerteten Waffen und Rüstungen, aber keine magischen Fähigkeiten. Der Cheat kann nicht außer Kraft gesetzt werden, auch

wenn auf dem Bildschirm diese Nachricht erscheint.

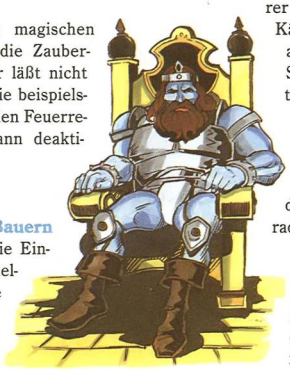
sally shears
Sie können auf der Minikarte das gesamte Gebiet sehen, auch den Teil, den Sie noch nicht erforscht haben. Kann deaktiviert werden.

eye of newt
Sie erhalten alle magischen Fähigkeiten, und die Zauberkraft Ihrer Magier läßt nicht nach. So können Sie beispielsweise unbegrenzt den Feuerregen einsetzen. Kann deaktiviert werden.

hurry up guys
Ihre Tagelöhner/Bauern bauen schneller, die Einheiten werden schneller trainiert und die Waffen schneller verbessert. Kann deaktiviert werden.

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müssen Sie zunächst ENTER drücken, „corwin of amber" eingeben, erneut die ENTER-Taste betätigen und anschließend den Cheattext eingeben.

there can be only one
Ihre Leute werden unverwundbar gegen alle Angriffe, mit Ausnahme derer von Katapulten. Ihre Kämpfer können jetzt außerdem mit einem Schlag töten. Kann deaktiviert werden.



yours truly
Sie sehen die „Victory"-Sequenz (Sieg) der Mission, die Sie gerade spielen.

crushing defeat
Sie sehen die „Defeat"-Sequenz (Niederlage) der Mission, die Sie gerade spielen.

ides of march
Bringt Sie zur Endsequenz des Spiels, das Sie gerade spielen.

human(#)
Bringt Sie zur gewünschten Mission auf Seiten der Menschen (humans). Für (#) setzten Sie bitte die entsprechende Zahl zwischen 1 und 12 ein.

orc(#)
Bringt Sie zur gewünschten Mission auf Seiten der Orks (orcs). Für (#) setzten Sie bitte eine Zahl zwischen 1 und 12 ein.

Glauben Sie nicht, Sie könnten ohne Weiteres die Cheats einsetzen, wenn Sie im Netzwerk, per Modem- oder in Direktverbindung spielen. Ihr Partner sieht auch auf seinem Bildschirm die getippten Nachrichten und außerdem gelten die Cheats auch für ihn!



Der Patch

Aufrüstung

Im Verzeichnis \PATCH der Heft-CD finden Sie den offiziellen Update-Patch auf V. 1.21, direkt von Blizzard. Er verbessert die Unterstützung einiger Soundkarten und erhöht die Spielgeschwindigkeit im Zweispieler-Modus, außerdem erweitert er das Spiel um einen Einheiten-Editor. Zur **Installation** kopieren Sie die Datei WARCR121.EXE in Ihr Warcraft-Verzeichnis und starten sie dort. Anschließend geben Sie *GO* ein oder doppelklicken auf *GO.BAT* und folgen den Anweisungen des Programms.
Der **Einheiten-Editor** wird mit WAR_EDIT.EXE gestartet. Bitte entnehmen Sie seine Möglichkeiten und Bedienung der Textdatei WAR_EDIT.TXT im Warcraft-Verzeichnis.

Paßwortabfrage

Leider bringt der Patch nicht nur Verbesserungen mit sich, sondern fügt der Originalversion auch eine recht lästige Paßwortabfrage hinzu. In der Tabelle finden Sie alle Codewörter aufgelistet. Wenn Sie nach der Installation des Patches das Setup erneut ausführen (SETUP.EXE), brauchen Sie die Prozedur nur einmal zu absolvieren.

Seite	Zeile	Wort	Paßwort	Seite	Zeile	Wort	Paßwort
1	4	4	least	6	1	2	screen
1	8	5	monitor	6	2	2	diagram
1	9	1	graphics	6	3	4	play
2	2	1	switch	7	4	4	select
2	4	1	note	12	1	1	combat
2	7	1	troubleshooting	12	3	3	some
3	2	3	mouse	15	1	2	options
3	4	1	environment	15	2	2	button
3	5	1	starting	15	3	3	select
4	1	1	before	15	4	1	several
4	3	1	calling	15	5	1	save
4	3	2	technical	15	6	1	load

Orc-to-Human-Network

Wer glaubt, er habe WARCRAFT zu Ende gespielt, nur weil er alle Missionen auf Ork- und Menschenseite erfüllt hat, täuscht sich gewaltig, denn die größte Herausforderung wartet noch auf ihn: das Spiel gegen einen menschlichen Gegner. So gut die künstliche Intelligenz des Computergegners auch sein mag, gegen menschliche Heimtücke und Hinterlist zu bestehen, ist nach wie vor weitaus schwieriger – und reizvoller.

Die wichtigste Voraussetzung für ein Mensch-gegen-Mensch-Spektakel bringt WARCRAFT schon mit, denn Sie können (und dürfen) es mit nur einer CD auf zwei Rechnern spielen. Dazu muß mindestens einer der Kontrahenten auf seinem PC eine Vollinstallation durchführen. Die zweite Voraussetzung besteht darin, daß die zwei Rechner verbunden werden. Das kann auf drei verschiedene Weisen geschehen:

Direktverbindung

Diese Variante ist zweifellos die billigste, ein sogenanntes *Nullmodemkabel* ist für wenige Mark im PC-Fachhandel erhältlich. Achten Sie beim Kauf darauf, daß

- es sich wirklich um ein Nullmodemkabel handelt, serielle Verlängerungen, etwa für eine Maus oder ein Modem, nützen nichts;
- das Kabel lang genug ist und den Abstand zwischen den beiden zu verbindenden Rechnern überbrückt;
- die richtigen Anschlüsse vorhanden sind. Serielle Anschlüsse am PC können 9- oder 25-polig ausgeführt sein, das gleiche gilt für die Stecker. Häufig ist COM1 ein 9-poliger Anschluß und mit der Maus belegt, und COM2 ist 25-polig. An ihm kann z.B. ein Modem angeschlossen sein. Das sind aber nur Erfahrungswerte, es gibt keine Normung. Im Zweifelsfall hilft daher nur, hinter den Rechner zu schauen und auszuprobieren.

Haben Sie das Kabel besorgt, ist die schwerste Hürde bereits genommen, denn der Anschluß ist kinderleicht. Achten Sie darauf, daß beide Rechner abgeschaltet sind, wenn das Kabel ein- oder später wieder ausgestöpselt wird!

1. Schließen Sie die beiden Enden des Kabels jeweils an einen seriellen Anschluß der beteiligten Computer an, und schalten Sie beide Rechner ein.
2. Wechseln Sie in die beiden Warcraft-Verzeichnisse, z.B. mit den DOS-Befehlen

   ```
   C:
   CD \WARCRAFT.
   ```

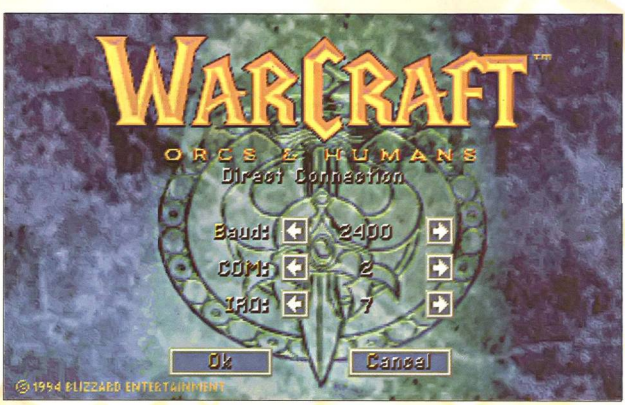
3. Geben Sie *WAR* [Enter] ein.
4. Wählen Sie aus dem Hauptmenü (Main Menu) die Option *Start a New Game* (Neues Spiel starten).
5. Wählen Sie aus dem Spieltypmenü (Game Type Menu) die Option *Direct Link.*

Die *Baud-Rate* ist bei einer Direktverbindung unkritisch. Achten Sie nur darauf, daß beide Rechner die gleiche Rate verwenden. Den *COM-Port* stellen Sie entsprechend der Rechnerkonfiguration ein. Da meist eine Maus an COM 1 hängt, sollte die Standardvorgabe COM 2 fast immer funktionieren. Üblicherweise belegt in PCs der erste serielle Port den *IRQ* 4, der zweite den *IRQ* 3. Da es aber keine Normung gibt, hilft im Zweifelsfall nur ausprobieren oder eine Diagnose-Software.

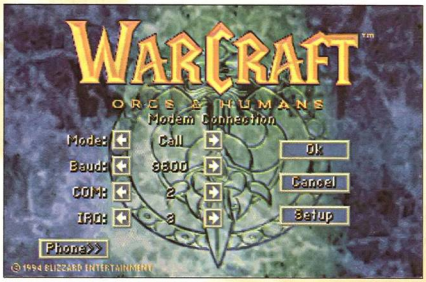
Modemverbindung

Die preiswerteste Lösung, wenn beide Spielpartner schon ein Modem besitzen. Meist auch die einzige, wenn sich die Spieler räumlich weit voneinander entfernt aufhalten. Achtung, bei Fern- oder gar Auslandsgesprächen kann ein WARCRAFT-Turnier ganz schön ins Geld gehen!

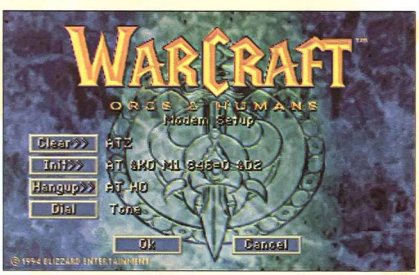
1. Vergewissern Sie sich, daß das Modem an oder in Ihrem Computer installiert, eingeschaltet und an die Telefonleitung angeschlossen ist.
2. Wechseln Sie in das Warcraft-Verzeichnis, und geben Sie *WAR* [Enter] ein.
3. Wählen Sie aus dem Hauptmenü (Main Menu) die Option *Start a New Game* (Neues Spiel starten).



4. Wählen Sie auf dem Spieltypmenü (Games Type Menu) die Option *Modem*.



Unter *Mode* legen Sie fest, ob Ihr Modem wählt und anruft (Call) oder auf einen Anruf wartet (Answer). Die *Baud-Rate* sollte die höchste sein, die Ihr Modem zuläßt, heute also meist 38400. Die Bedeutung von *COM-Port* und *IRQ* entspricht der bei der Direktverbindung. Unter *Phone* tragen Sie die Telefonnummer ein, unter der Ihr Partner erreichbar ist. Ein Klick auf *Setup* öffnet ein Untermenü, in dem Modem-spezifische Befehle eingegeben werden können. Die Vorgaben sollten mit den meisten Standardmodems funktionieren, ist das nicht der Fall, müssen Sie das Modemhandbuch zu Rate ziehen. Im letzten Feld legen Sie fest, ob Ihr Telefon und damit auch das Modem mit Impulswahlverfahren (IWV) – *Pulse* – oder mit dem moderneren Mehrfrequenzwahlverfahren (MFV) – *Tone* – arbeitet.



Netzwerk

Netzwerke haben einen gewichtigen Nachteil: Sie treten typischerweise in ausgesprochenen Arbeitsumgebungen auf, und dort werden Computerspiele leider selten mit der angemessenen Toleranz behandelt. Doch auch privat werden zunehmend Netzwerke installiert, und seit die modernen Betriebssysteme die Netzwerkfähigkeit schon mitbringen, sind auch die Kosten in erschwingliche Regionen gesunken.

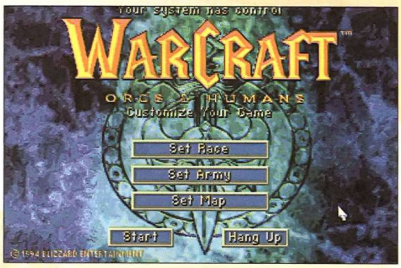
TIP

Wer sich privat ein Spiele-Netzwerk aufbauen will, dem sei Windows 95 als Betriebssystem empfohlen. Es hat zwar klare Nachteile bei der Leistung und der Sicherheit, ist aber relativ leicht zu konfigurieren, die Netzwerkfähigkeit ist bereits eingebaut, und kein Treiber belastet den knappen konventionellen Arbeitsspeicher. Das IPX-Protokoll wird anstandslos unterstützt, und der typische Windows-Rechner (Pentium) bietet genügend Leistungsreserven für WARCRAFT. An zusätzlichen Kosten fallen somit nur eine Netzwerkkarte pro Rechner und die Verbindungskabel an.

Besonders die professionellen, auf Windows NT, Novell Netware oder OS/2 basierenden Netzwerke gehören zum Kompliziertesten, was die Computerwelt zu bieten hat. Zwar ist das Netzwerkspiel selbst sehr leicht zu starten, aber es setzt ein funktionierendes Netz voraus. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir dessen Aufbau nicht dokumentieren können; in der Regel wird jedes Netz von einem kundigen Spezialisten betreut, meist Supervisor genannt. Wenden Sie sich an ihn, wenn Sie Probleme mit den technischen Voraussetzungen haben.

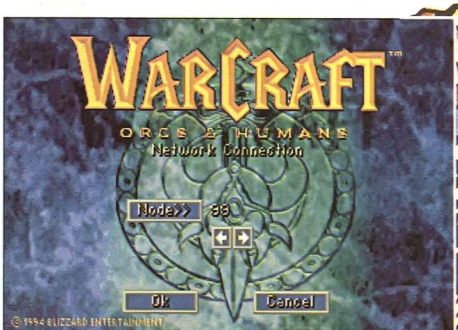
Wenn eine Netzwerkverbindung besteht, ist alles Weitere sehr einfach:

1. Wechseln Sie in das Warcraft-Verzeichnis, und geben Sie *WAR* [Enter] ein.
3. Wählen Sie auf dem Hauptmenü (Main Menu) die Option *Start a New Game* (Neues Spiel starten).
4. Wählen Sie auf dem Spieltypmenü (Game Type Menu) die Option *Network*.



Der Netzknoten *Node* sollte bei beiden Rechnern der gleiche sein – probieren Sie eventuell einige aus, wenn nicht auf Anhieb eine Verbindung zustande kommt. Steht die Verbindung, öffnet sich ein weiteres Menü:

In ihm können beide Partner die gewünschte Rasse, das Spielfeld und die Zusammensetzung ihrer Streitmacht wählen. Sind beide damit fertig, kann das Spiel beginnen.





Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM** / Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skulls of the Toltecs
7'th Guest/ 11'th Hour
Ace Ventura
Afterlife
Albion
Alien Trilogy
Aliens-A Comic Book Adv.
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Ark of Time
Atlantis-D. sagenhafte Aben.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Battle Arena Toshinden 2
Bazooka Sue
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bioforge
Blazing Dragons
Bud Tucker i. Double Trouble
Casper
Chewy - ESC von F5
Chronicles of the Sword
Clandestiny
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Creature Shock & Alien Ody.
Crusader-No Regret & No R.
Cyberia 1 +2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Daedalus Encounter
Dark Sun 1 und 2 (je)
Death Gate
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Down in the Dumps
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Keeper
Dungeon Master 1 +2 (je)
Earth 2140
Ecstatica 1 und 2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (in Planung)
Eye of t. Beholder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Goblins 1 bis 3 (SH)
Golden Gate Killer & Elk
Hell und Bureau 13
Hexen (in Planung)
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Journeyman Projekt 1 +2
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7
Kingdom O' Magic
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 7 (SH)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost in Time - Teil 1 und 2
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Menzoberranzan
Might & Magic 3-5 (SH)
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation o.J.B. & Alien Inci.
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Normality
Orion Burger
Outlaws
OverBlood
Pandemonium
Pandora Akte & Under M.
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest 1-4 (SH)
Police Quest: SWAT
Prince of Persia 1 +2 (SH)
Privateer 1 +2 & Right. F.
Puppen, Perlen & Pistolen
Quest for Glory 1 bis 4 (SH)
Ravenloft 1 und 2 (je)
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1 und 2
Redneck Rampage
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 und 2 (je)
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
Space Quest 1 bis 6
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Strategietips (z.B. Siedler 2)
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2
Terra Nova-Strike Force Cen.
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox & Ultimate M.
Timelapse
Titanic & Versailles 1685
Tomb Raider
Toonstruck
Torin's Passage & Dragonsp.
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Urban Runner
Warcraft 1 und 2 (SH)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff and the Schnibble
"Z"
Zork:Nemesis/ Return to Zork

Wir führen über 400 Lösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Händleranfragen erwünscht

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

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse 12 DM

Hint Shop
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Ständig Neuheiten



Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

SH=Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

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

---

9 Jahre CPS-LÖSUNGEN! Hier unsere Spar-Angebote: Und dazu: Das Überraschungsspiel auf CD - GRATIS!

Bestellen Sie jetzt mit dieser Anzeige per Post/Fax und Sie erhalten dazu gratis ein Spiel+Lösung!

Je CPS-Lösung/MULTI-Lösung 19.95 - je 3 Stück nur 39.99

3 Skulls+Ace Vent.+I have no m. **M**
5th Dimension 10/97
7.Guest+ 11.Hour+ Clandestiny .. **M**
9 - The Last Resort 10/97
Abandoned Places 1 + 2 ..... **M**
Albion
Alien Trilogy ..... **M**
Aliens - A Comicbook Adventure
Alone in the Dark 1 - 3 ..... **M**
Al'Quadim + Entomorph ..... **M**
Amber + Shine + Chronomaster .. **M**
Amberstar + Alien Logic ..... **M**
Anvil of Dawn
Ark of Time+Callahans Crosst.Sol. **M**
Atlantis
Azraels Tear
Baphomets Fluch
Bard's Tale 1 - 3 ..... **M**
Battle Isle 3 + Panzergeneral 2 .. **M**
Bazooka Sue
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Betrayal in Antara 10/97
Bioforge
Blazing Dragons
Buck Rogers 1 + 2 ..... **M**
Bud Tucker+Arch.Appleb.+Guilty .. **M**
Casper
Chewy - Escape from F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1+ Data .... **M**
Command & Conquer 2 + Data .. **M**
Creature Shock + Alien Odyssey .. **M**
Cyberia 1+2; Wetlands ..... **M**
D + Evocation + Blown Away ..... **M**
Daedalus Enc.+Crit.Path+Iron Helix **M**
Dark Sun 1 + 2 ..... **M**
Darkseed 1 + 2 ..... **M**
Death Gate
Diablo
Dig the
Diskworld 1 + 2 ..... **M**
Down in the Dumps
Dracula Unleashed
Dragon Lore 1 oder 2
Dreamweb; Universe, Nietom ..... **M**
Druidenzirkel der (DM 24.80)
DSA 1 - Schicksalsklinge (DM 24.80!)
DSA 2 - Sternenschweif (DM 24.80!)
DSA 3 - Schatten ü. Riva (DM 24.80!)
DSA 1-3 (Teil 3 ohne CD) ..... **M**
Dungeon Keeper 10/97
Dung. Master 1+2+Chaos str. b. **M**
Ecstatica 2 ..... 10/97
Elder Scrolls: Arena
Elder Scrolls: Daggerfall 10/97
Elvira 1 + 2 ..... **M**
Evidence + Safecracker ..... **M**
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed 10/97
Eye Of Beholder 1 - 3 ..... **M**
Fable
Fade to Black
Flashback
Frankenstein - Eye of Monster
Freddy Pharkas + Frontier Pharm.
G.G.Killer+Elk M.Murd.+Paparazzi **M**
Gabriel Knight 1 + 2 ..... **M**
Goblins 1 - 3 ..... **M**
Heimdall 1 + 2 ..... **M**
Hell & Bureau 13 ..... **M**
Herrschen, Handeln u. Gewinnen .. **M**
(Lösungen zu mehreren Simulationen!)
Hexen 10/97
Höhlenwelt Saga
Inca 1 + 2 ..... **M**
Indiana Jones 3 + 4 ..... **M**
Innocent until caught
Ishar 1 - 3 ..... **M**
Jagged Alliance 1 + 2 ..... **M**
Jewels of Oracle
Journeymans Project 1+2 +Congo **M**
Karma + Alien Virus + Burn Cycle **M**
Kathedrale
KGB
Kingdom of Magic
King's Field 10/97
King's Quest 1 - 6 ..... **M**
King's Quest 7
KKND
Knights Of Xentar
Koala Lumpur + Neverh. Chronic. **M**
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 ..... 10/97
Last Express
Legacy of Kain-Blood Omen .. 10/97
Legend of Kyrandia 1 - 3 ..... **M**
Leisure Suit Larry 1 - 6 ..... **M**
Leisure Suit Larry 7
Lighthouse
Lost Eden + Myst + Noctropolis ... **M**
Lost in Time 1 + 2 ..... **M**
Lost Vikings 2 ..... 10/97
Lure of the Temptress
M.A.X.
Maniac Mansion 1 + 2 ..... **M**
MDK
Mewilo
Might & Magic 3 - 5 ..... **M**
Monkey Island 1 + 2 ..... **M**
Mummy-Tomb of the Pharao
Mut.JB + Alien Incid. + Holy Grail **M**
Normality
Orion Burger
Outlaws
Overblood
Pandora Akte die
Pandemonium 10/97
Phantasmagoria 1 + 2 ..... **M**
Pirates!
Police Quest 1 - 4 ..... **M**
Police Quest SWAT
Pools of Darkness+Pool of Radia. **M**
Prince of Persia 1 + 2 ..... **M**
Prophecy of the Shadow
Pup.Perl.Pist.+Pris.o.Ice+Spycraft **M**
Quest for Glory 1 - 4 ..... **M**
Ravenloft 1+2 + Menzoberranzan **M**
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1+2+Privateer 1+2 **M**
Redneck Rampage
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Return to Zork+Zark: The Nemesis **M**
Riddle of Master Lu
Rings of Medusa
Ripper the
S.P.Q.R. 10/97
Sam und Max + Vollgas ..... **M**
Schatz am Silbersee
Secret Miss;Cruise f.Corps;SLHob . **M**
Secrets of the Luxor
Shadow Caster
Shadow of the Comet
Shannara
Sherlock Holmes 1 + 2 ..... **M**
Shining Wisdom
Shivers 1 oder Shivers 2
Simon The Sorcerer 1 + 2 ..... **M**
Soul Blade 10/97
Space Quest 1 - 5 ..... **M**
Space Quest 6 -Spinal Frontier
Spirit of Adventure
Spud+Brd.13+Or.Con.+BigRed.A. **M**
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 + 2 ..... **M**
Star Trek Generations 10/97
Star Trek NG Final Unity
STrek DS9 Harbinger + Klingon .. **M**
Stonekeep
Story of Thor 2
Suikoden
Summoning
Swagman 10/97
Syndicate Wars
System Shock
Talisman + Imperium Romanum .. **M**
Tekken 2 + B.-Ar. Toshinden 2 .... **M**
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox + Ultimate Mix ..... **M**
Timelapse
Tomb Raider 1
Toon Struck
Torins Passage + Dragonsphere ... **M**
Touche - Abent. des 5. Musketiers
Ultima 3 - 6 ..... **M**
Ultima 7/1 + 7/2 + F.o.V. ..... **M**
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1 + 2 ..... **M**
Under a killing Moon 10/97
Urban Runner
Veil of Darkness
Versailles + Titanic ..... **M**
Warcraft 1 + 2 + Dark Portal ..... **M**
Wing Commander 3 + 4 ..... **M**
Winzer
Wizardry 6 + 7 ..... **M**
Wizardry Adventure Nemesis
Woodruff: Schnibble of Azimuth
X-Com Apocalypse 10/97
Z
Zak Mc Kracken
Zork the Nemesis+Return To Zork **M**

MULTI-Lösungen sind mit "M" gekennzeichnet. Titel in Bearbeitung sind mit dem Erscheinungsmonat versehen. Weitere Lösungen im Katalog!

Ja, so macht Sparen Spaß!

- **jede CPS-Lösung oder MULTI-Lösung nur 19.95!**
- **je 3 Stück Ihrer Wahl zusammen nur DM 39.99!**
- **über 500 Lösungen MIT Plänen in 24 Std. lieferbar!**
- **über 80 davon sind MULTI-Lösungen** für bis zu **7 Spiele!**
- Bestellen Sie mit dieser Anzeige! Sie erhalten **gratis** ein CD-Spiel + Lösung dazu!
- Bestellen Sie über das **Internet** rund um die Uhr - zum **Ortstarif!**
- Sie erhalten den aktuellen **KATALOG** mit jeder Lieferung **kostenlos!**

CPS-VERLAG GmbH BÜRGERSTRAßE 8-10, 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (JETZT AUCH AUSLANDSVERSAND!)

VERSANDKOSTEN INNERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte, Lastschrift oder Vorkasse per V-Scheck ..... DM 5.95
Versand per Post-Nachnahme ..... DM 9.95
Ab 100,- Bestellwert entfallen diese Kosten.
(bei **Nachnahme** erhebt die Post dazu DM 3.- Zahlscheinentgelt!)
VERSANDKOSTEN AUßERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte oder Vorab-Zahlungsanweisung (keine Schecks) DM 19.95

CPS VERLAG GmbH

Rufen Sie an! (0221) 925 714 27 mo - fr 9-17 Uhr

Faxen Sie! (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

Surfen Sie! http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen ! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote unültig!

JA, ICH BESTELLE AUS IHREM ANGEBOT: BG 1197

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT ....

TELEFON ..... FAX .....

KREDITKARTE ❑ EURO ❑ VISA ❑ AMEX ❑ DINERS VERFALL .....

KARTENNUMMER ....

Erst drucken, dann lesen

Wie jede Bestseller Games enthält auch diese die vollständige Anleitung in gedruckter Form, und wer nur spielen möchte, braucht seinen Drucker nicht zu bemühen. Manche wollen freilich mehr, und für sie haben wir die Komplettlösung und die Originalhandbücher als Textdokumente auf der Heft-CD untergebracht.

Geschichtsschreibung

Wieso schlagen eigentlich Orks und Menschen so ausdauernd aufeinander ein? Woher kommen sie, und woher rührt ihre Feindschaft? Diese und andere Fragen beantworten die „Chronik des Krieges in Azeroth" und „Die Bestimmung der Orkischen Horden, nachzulesen in dem zweigeteilten Originalhandbuch von WARCRAFT im Verzeichnis \MANUAL der Heft-CD:

WARCGER.DOC Handbuch aus Sicht der Menschen, die „Chronik" beginnt auf Seite 8

WARGER2.DOC Handbuch aus Sicht der Orks, die „Bestimmung" beginnt auf Seite 9

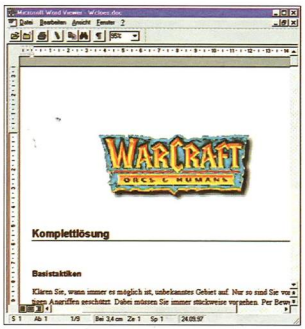
Beide Texte sind im Format Word für Windows 6.0 abgespeichert und können mit diesem Programm oder dem kostenlosen Wordviewer gelesen und gedruckt werden.

Nochmals: Die eigentliche Spielanleitung ist ohne Einschränkung im Heft abgedruckt! Die Dokumente auf der CD dienen nur der zusätzlichen Information.

Komplettlösung

Auch die Komplettlösung der Firmen *Hint Shop* und *CPS Heidak* liegt im WinWord-Format vor, komplett formatiert, inklusive Titelblatt, Kopfzeilen und Seitenzählung. Sie befindet sich im Verzeichnis \LOESUNG auf der Heft-CD und heißt WCLOES.DOC

Copyright der Lösung und Pläne:
© 1995 Hint Shop
Hint Shop – Inh.: Christian von Mellenthin,
Am Hollerbroch 36, 51503 Köln



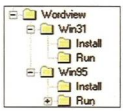
Der Word-Viewer

Mit Hilfe dieses Freeware-Programms von Microsoft können Sie Word-Dokumente auch ohne WinWord nutzen. Sie finden es im Verzeichnis \WORDVIEW auf der CD-ROM, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 oder NT und in einer 16-Bit-Version für Windows 3.1. Beide Versionen öffnen und drucken Word-Dateien ohne Verluste, sind kostenlos und verpflichten zu nichts – bearbeiten können Sie die Texte damit allerdings nicht. In beiden Fällen haben Sie die Wahl, den Viewer dauerhaft auf Ihrem System zu installieren oder direkt von der CD-ROM zu benutzen. Eine lauffähige Version finden Sie jeweils im Unterverzeichnis RUN. Dort brauchen Sie nur auf WORDVIEW.EXE doppelzuklicken und nach dem Programmstart mittels der Standard-Windowsmenüs die Datei zu öffnen.

Wollen Sie den Viewer auf der Festplatte installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Win 95 oder NT: Wechseln Sie ins Unterverzeichnis WIN95\INSTALL, klikken Sie auf die Datei WD95VGER.EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms!

Windows 3.1: Kopieren Sie den Inhalt des Unterverzeichnisses WIN31\INSTALL in ein beliebiges, leeres Verzeichnis Ihrer Festplatte (z. B. C:\WORDVIEW) und starten Sie dort die Datei WV.EXE. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv, das den Wordviewer im gleichen Verzeichnis installiert. Danach können Sie die Datei WV.EXE wieder von der Festplatte löschen. Weitere Hinweise finden Sie in der Textdatei INSTALL.TXT im gleichen Verzeichnis.

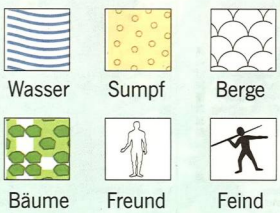


Hier finden Sie die verschiedenen Versionen des Word-Viewers

HINWEIS Falls die Installation des Viewers abbricht oder beim Start die Meldung erscheint: „There is not enough memory to start Word Viewer", arbeitet Ihr System vermutlich mit OLE 2.0 oder älter. Die benötigte Version 2.03 wird in Form der Datei WW1116.EXE mitgeliefert. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv. Entpacken Sie es auf die gleiche Weise wie den Viewer selbst, und doppelklicken Sie anschließend auf SETUP.EXE.

Die Legende zu den Plänen

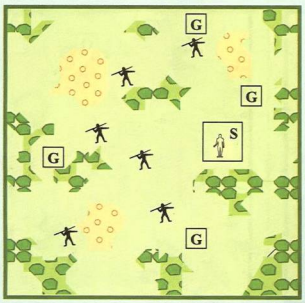
S	=	Start
G	=	Goldmine
B	=	Brücke
M	=	Menschensiedlung
O	=	Orksiedlung
R	=	Blackrock (muß in Mission 12 der Menschen zerstört werden)
C	=	Schloß Stormwind (muß in Mission 12 der Orks zerstört werden)



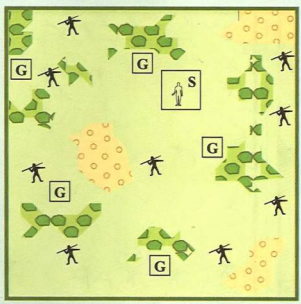


Die Pläne der Ork-Missionen

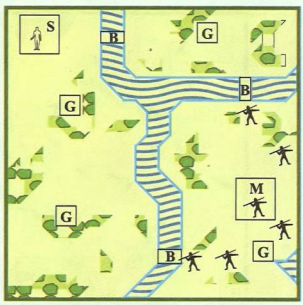
Ork Mission 1



Ork Mission 2



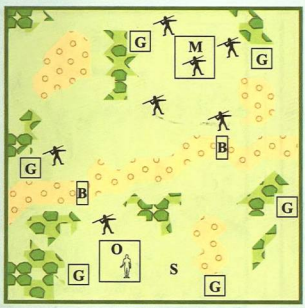
Ork Mission 3



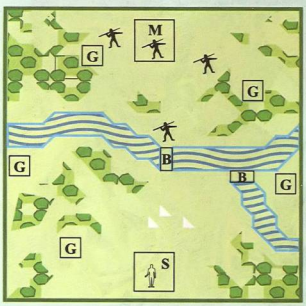
Ork Mission 4



Ork Mission 5



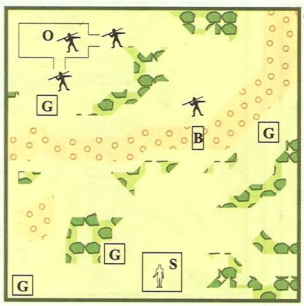
Ork Mission 6



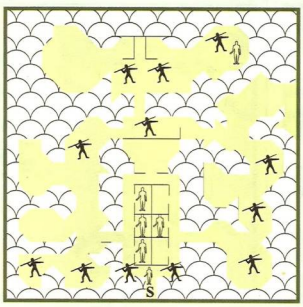


Die Pläne der Ork-Missionen

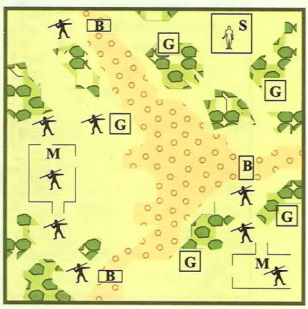
Ork Mission 7



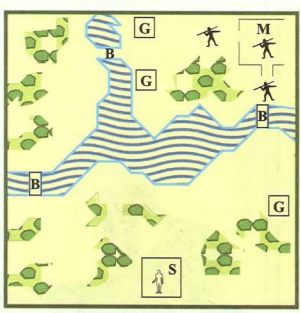
Ork Mission 8



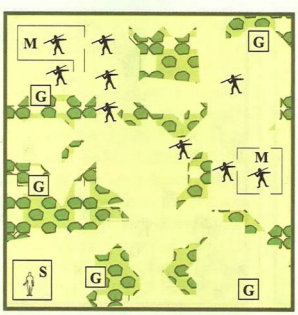
Ork Mission 9



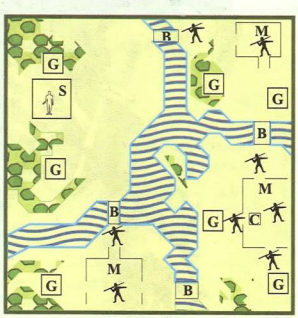
Ork Mission 10



Ork Mission 11



Ork Mission 12

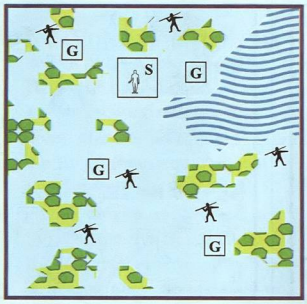




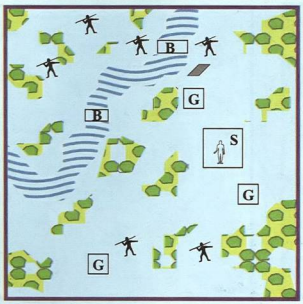


Die Pläne der Menschen-Missionen

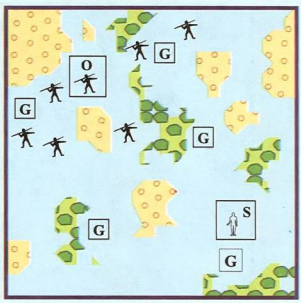
Menschen Mission 1



Menschen Mission 2



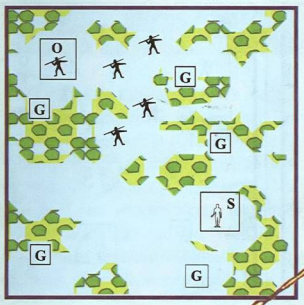
Menschen Mission 3



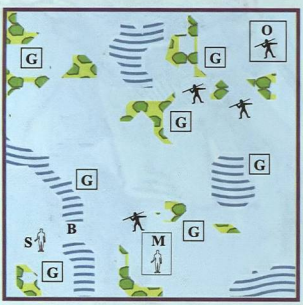
Menschen Mission 4

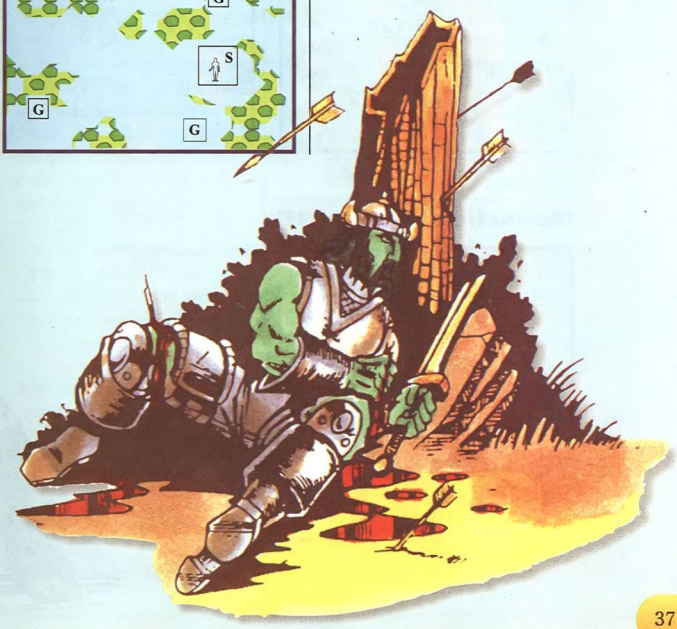


Menschen Mission 5



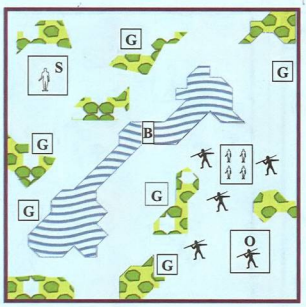
Menschen Mission 6



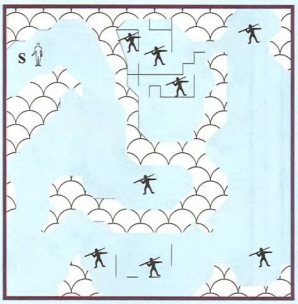


Die Pläne der Menschen-Missionen

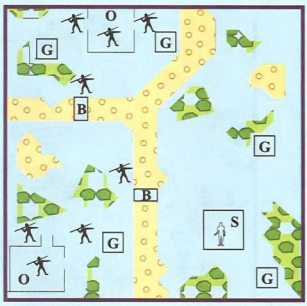
Menschen Mission 7



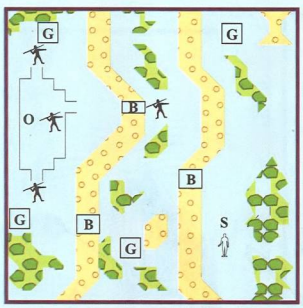
Menschen Mission 8



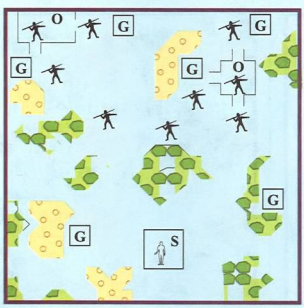
Menschen Mission 9



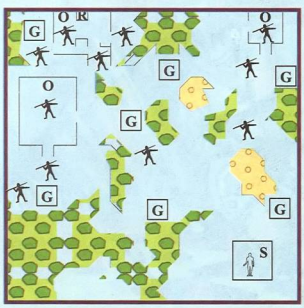
Menschen Mission 10

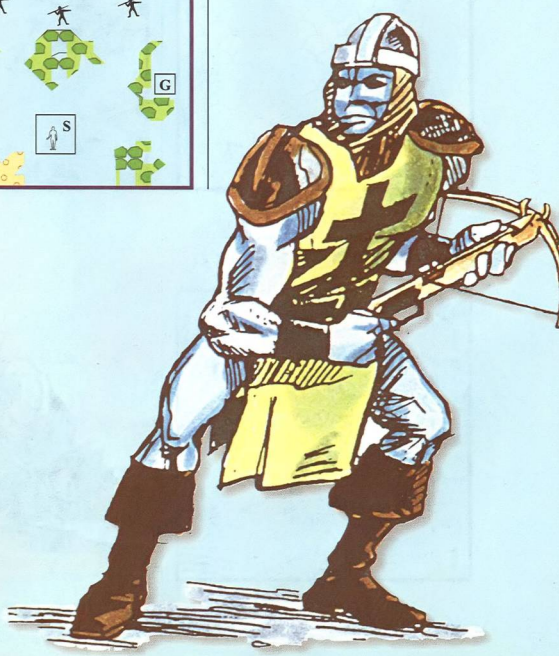


Menschen Mission 11



Menschen Mission 12



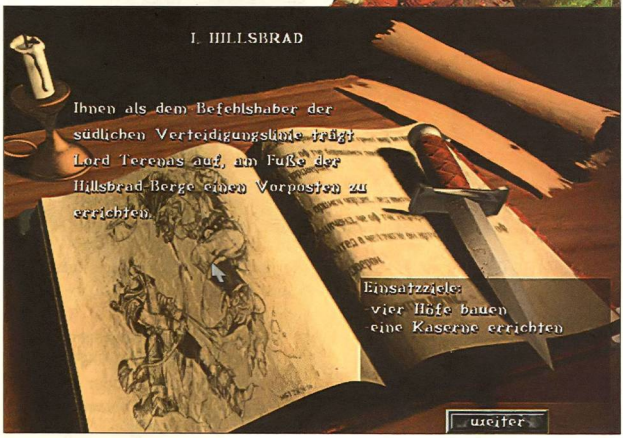


TIDES OF DARKNESS
WARCRAFT II

Der Krieg geht weiter



Gute Computerspiele bleiben selten ohne Nachfolger. Die Hersteller versuchen, ihren Erfolg zu wiederholen und dabei sich selbst und erst recht die Konkurrenz zu übertreffen. Im Fall von WARCRAFT wurde diesem ungeschriebenen Gesetz der Spiele-Branche umso lieber entsprochen, als der Nachfolger, zusammen mit dem Hauptkonkurrenten Command & Conquer, einen regelrechten Echtzeitstrategie-Boom begründete und in Gang hielt.



In Gang gehalten wurden auch die Hauptmotive der Orkischen Horden, nämlich Brutalität und Machtgier. Wir erinnern uns: Der erste Krieg wurde ausgelöst, nachdem sie mit Hilfe von Magie den Sprung in die Menschenwelt geschafft hatten und dort das Land Azeroth verwüsteten. Dessen Bewohner flohen über das große Meer nach Lordaeron, wo sie in Frieden leben wollten. Doch die Orks hatten Blut geleckt, ihre Lust am Krieg war durch den ersten Eroberungsfeldzug erst richtig geweckt worden. Sie folgten den Menschen über die See, um wieder Krieg mit ihnen führen zu können und den WARCRAFT-Fans einen schönen zweiten Teil zu bescheren. Die schönere Grafik ist denn auch der augenfälligste Unterschied gegenüber Teil 1, wenn auch bei weitem nicht der einzige:



- Die Fantasyelemente wurden ausgebaut, das Personal vergrößert. Außer Menschen und Orks sind jetzt auch Elfen, Gnome, Trolle und Kobolde, ja sogar Drachen mit von der Partie.
- Es gibt mehr kriegerische Einheiten und Gebäude, und Sie können jetzt neben festem Boden auch das Wasser und die Luft erobern.
- Zahlreiche neue Zaubersprüche und Kriegsgeräte stehen zur Verfügung.
- Die Vielfalt der Sounds ist phantastisch: Die Demolier-Gnome beteuern nicht nur gerne, daß sie Bomben lieben, sie sprengen sich auch gleich lautstark selbst mit in die Luft, wenn sie ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen. Noch wüster geben sich die zweiköpfigen Oger, die sich oft nicht auf



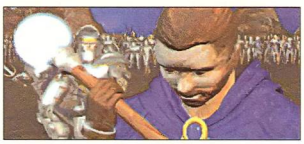
eine Richtung einigen können („Hier lang!" „Nein, da lang!") und sich gegenseitig des Rülpsens beschuldigen.
- Die Musik erklingt in Hifi-Qualität und kann auch auf dem CD-Spieler gehört werden.
- SuperVGA-Auflösung und 3D-gerenderte Gebäude und Einheiten machen das Spiel zum reinen Augenschmaus.



TIDES OF DARKNESS
WARCRAFT II



WARCRAFT II bietet außerdem eine Vielzahl von Karten, deren größte den vierfachen Umfang der WARCRAFT I-Welt hat.







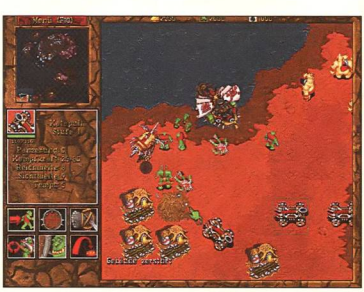
Strategen, denen nichts zu schwer ist, können den „Fog of War", den „Nebel des Krieges", einschalten. Sie sehen damit auch in bereits entdecktem Gebiet nur im Umkreis ihrer Einheiten den Feind, die restliche Karte samt Gegner verschwindet im Nebel, sobald sich Ihre Leute wieder entfernen. Gebäude erscheinen weiterhin auf der Minikarte, allerdings nur, soweit sie bereits beim ersten Aufklärungsgang vorhanden waren. Diese nebulöse Herausforderung hat glücklicherweise auch einen „Aus"-Knopf.

Wie schon beim Vorgänger besteht die Möglichkeit, WARCRAFT II im Netzwerk, per Modem oder Direktverbindung zu spielen. Im Netzwerk können sich bis zu sechs Spieler gegenseitig bekriegen.

Unter Windows können Sie sich mit dem Szenario-Editor nach Geschmack eigene Levels erstellen.

Erfüllen Sie Ihre Mission

Wie im richtigen Leben ist eine gesicherte materielle Grundlage auch in Lordaeron Bedingung für das Überleben. Gegenüber dem einfachen Dasein in Azeroth ist dieses Leben ungleich komplizierter geworden. Holz und Gold allein genügen nicht, um U-Boote, Zeppeline und Zerstörer zu bauen. Dazu bedarf es eines ganz besonderen Rohstoffes: Öl. Das wiederum zieht den Bau von Plattformen und Tankern nach sich, ebenso wie man einen Erfinder benötigt, um Feindaufklärung betreiben zu können und eine Werft für die „Kampfpötte" genannten Kriegsschiffe der Orks.



Taktisches Geschick ist also schon in Vorkriegszeiten gefragt, bei der Ressourcensicherung und dem Aufbau einer Infrastruktur, nicht nur in den reinen Kampf- und Ballerszenen. Davon gibt es dennoch genügend in WARCRAFT II, keine Sorge, schließlich trägt das Spiel seinen Namen nicht umsonst: Warcraft heißt soviel wie Kriegshandwerk oder -kunst.

Sie haben auch in WARCRAFT II wieder bestimmte Missionen zu erfüllen, egal ob Sie auf Seiten der Orks oder der Menschen kämpfen. Hier wie da stehen Ihnen 14 Level zur Verfügung. Nicht immer geht es nur um die Vernichtung des Feindes und die Zerstörung seiner Siedlung. Sie müssen schon mal so knifflige Aufgaben erledigen wie Gefangene zu befreien oder Würdenträger zu eskortieren. Sollten Sie danach noch immer nicht genug vom Kriegspielen haben, was keinesfalls verwunderlich wäre, können Sie sich mit dem Leveleditor auseinandersetzen, um sich eigene Herausforderungen zu schaffen.

Überzeugen Sie sich mit Hilfe des spielbaren Demos auf der Heft-CD selbst davon, daß WARCRAFT II die Stärken des Vorgängers übernommen und einige neue dazugewonnen hat. Sollten Sie danach die Dosis steigern wollen, was ebensowenig verwunderlich wäre, können wir gemeinsam mit der Pearl Agency einen besonders günstigen Update-Preis anbieten – beachten Sie den Bestellschein auf Seite 49. IH

KURZINFO

System:
486, 33 MHz, 8 MB RAM,
Win 3.1 oder 95,
2x CD-ROM,
SVGA Grafikkarte,
Soundkarte

AUF DER HEFT-CD
DEMO

Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!

3 Ausgaben von CD Info

inkl. "Aber Hallo!"

nur **DM 39,-**



Aber Hallo! 50 TOP-Games-Vollversionen
z.B. Dime City, Whales Voyage I+II, Formula One Grand Prix, Mad News, Prototype, Ishar Trilogie, Der Produzent, Dark Universe, Der Clou!, uvm.

oder **2 Ausgaben DM 10,-**

Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 3. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch.
Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 11 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 89,-.
Jedes Abo verlängert sich um weitere 11 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

❑ **Ja**, ich möchte ihr spezielles Probe-Abo nutzen und **drei** Ausgaben CD INFO und die TOP-Spielesammlung **"Aber Hallo!"** zum Sonderpreis von nur **DM 39,-** beziehen.

❑ **Ja**, ich möchte ihr Probe-Abo nutzen und **zwei** Ausgaben CD INFO um nur DM 10,- beziehen.

Ich bezahle
❑ bar (Banknote od. Scheck)
❑ per Nachnahme (zzgl. DM 9,-)

Lieferanschrift

Vorname _____

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Mit meiner Unterschrift bestätige ich desweiteren, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb

CDA-Verlag

bitte ausreichend frankieren

An den
CDA Verlag
Hintereck 20
D-77796 Mühlenbach
Fax: 07832/979886

Private Eye Jack Orlando

Hartgesotten



Schwarze Serie, Film noir, die Romane von Chandler und Hammett – bei diesen Stichworten geraten Liebhaber des Genres sofort ins Schwärmen. Und nun feiert der Kult doppelte Urstände: Gleich zwei Adventures sind auf dem Markt erschienen, in denen ein zynischer Privatdetektiv und seine nicht ungefährlichen Ermittlungen im Mittelpunkt stehen.

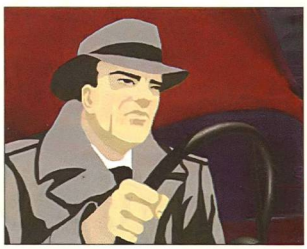


Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, als hartgesottener Privatschnüffler einen komplizierten Fall aufzuklären, im undurchsichtigen Sumpf von Mord, Korruption, Gier und Betrug so lange herumzustochern, bis wenigstens ein Stückchen Wahrheit ans Tageslicht kommt – und das alles nur für ein paar lumpige Dollar am Tag (plus Spesen). Die Helden heißen Philip Marlowe oder Sam Spade und repräsentieren längst als literarisches und cineastisches Kulturgut das Amerika der 40er Jahre. Nun können alle Fans der Schwarzen Serie erfreulicherweise gleich zweimal die typische Krimiatmosphäre auf dem häuslichen PC erleben und sich als clevere Ermittler betätigen: In der Rolle des Jack Orlando im gleichnamigen Adventure der deutschen Firma Topware oder als Philip Marlowe in Private Eye, das von Infogrames vertrieben wird. Beide Spiele lassen einen in die Rolle eines hartnäckigen „Private Eye" schlüpfen und bieten hochgradig spannende Unterhaltung im Comic-Adventure-Stil. Jedoch unterscheiden sich die Schwerpunkte des Spielprinzips von Private Eye und Jack Orlando so deutlich voneinander, daß man nur bedingt von zwei direkten Konkurrenten sprechen kann.

Come in, trouble, what can I do for you?

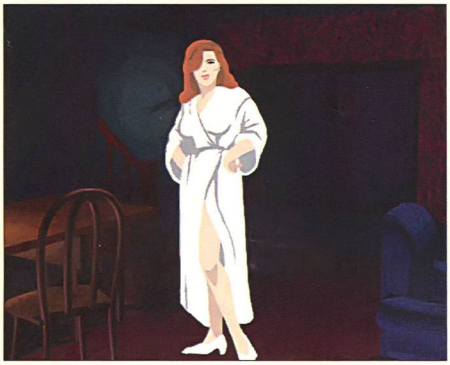
Private Eye könnte man treffend als interaktiven Roman bezeichnen. Die literarische Note kommt nicht von ungefähr: Handlung und Charaktere entsprechen dem Roman „Die kleine Schwester" von Raymond Chandler. Selbstverständlich ermittelt darin Philip Marlowe





Während der Autofahrten rekapituliert Marlowe den Fall

höchstpersönlich, der mit unschlagbarer Coolness dem Verbrechen, dem Whisky und den Frauen zu Leibe rückt. Eigentlich sollte er nur den verschwundenen Bruder einer jungen Frau ausfindig machen, landet aber bald in einem gefährlichen Netz aus Mord und Intrigen. Das Verbrechen aufzuklären und gleichzeitig mit heiler Haut davonzukommen ist also keine leichte Aufgabe, auch für Marlowe nicht. Der Plot des Spiels orientiert sich originalgetreu – bis hin zu den Dialogen – an der Romanvorlage. Um es aber Kennern des Buches nicht zu einfach zu machen, kann auch eine alternative Handlung gewählt werden. Das interaktive Moment von Private Eye besteht darin, daß man sich in bestimmten Szenen für eine von zwei Vorgehensweisen entscheiden muß. Soll Marlowe dem schmierigen Pensionswirt die Informationen auf die harte oder sanfte Tour entlocken? Soll er Beweismittel unterschlagen oder an die Polizei weitergeben? Soll er seinen Gefühlen nachgeben oder die verführerische Blondine ans Messer liefern? Jede dieser Entscheidungen bestimmt den weiteren Verlauf der Story. So ergeben sich über 40 verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Marlowe kann zwar nicht sterben, aber wenn er im Gefängnis landet, seine Lizenz verliert, oder etwa die falschen Verdäch-



Kann Marlowe der Versuchung widerstehen?



Philip Marlowes unkonventionelle Informationsbeschaffung

tigen hinter Gitter wandern und der Bösewicht davonkommt, merkt man erst, wie schwierig erfolgreiche Detektivarbeit sein kann. Wem dies als spielerische und intellektuelle Herausforderung genügt, der kommt garantiert auf seine Kosten. Denn ansonsten sind die Möglichkeiten, aktiv ins Geschehen einzugreifen, eher gering. Es gibt nur wenige Schauplätze, die man besuchen kann, und nur einige Gegenstände, die aufgesammelt werden können. Diese Items müssen dann auch nicht benutzt werden, sondern geben nur wertvolle Informationen und Hinweise. Dabei stellt sich jedesmal die Frage, wie geschickt man zu Werke geht, denn die Polizei und die Gangster haben Marlowe ständig auf dem Kieker. Um den Fall erfolgreich abzuschließen, braucht es eine gute Portion Fingerspitzengefühl und logische Detektivarbeit. Die Stärke von Private Eye liegt vor allem in der gelungenen Umsetzung der düsteren Thriller-Atmosphäre, die durch einen coolen Jazz-Soundtrack noch verstärkt wird. Die gerenderte 3D-Grafik schafft ein überzeugendes Ambiente der 40er Jahre, und an der Darstellung der Charaktere als Comicfiguren gibt es nichts auszusetzen. Absoluter Schwachpunkt ist allerdings die deutsche Synchronisation der Dialoge, die so laienhaft und lau daherkommt, daß es einiges an Stimmung und Spielvergnügen kostet. Außerdem fällt die Spielzeit recht kurz aus, denn in längstens zwei Stunden hat man Private Eye durchgespielt. Wenigstens stimmen die vielen verschiedenen Lösungswege versöhnlich, und man hat immer wieder Lust, eine andere Variante auszuprobieren und auf erfolgreiche Ermittlungen zu hoffen. Für alle Krimifans ein Muß, für orthodoxe Adventure-Freunde eher ein Zwischendurch-Genuß.

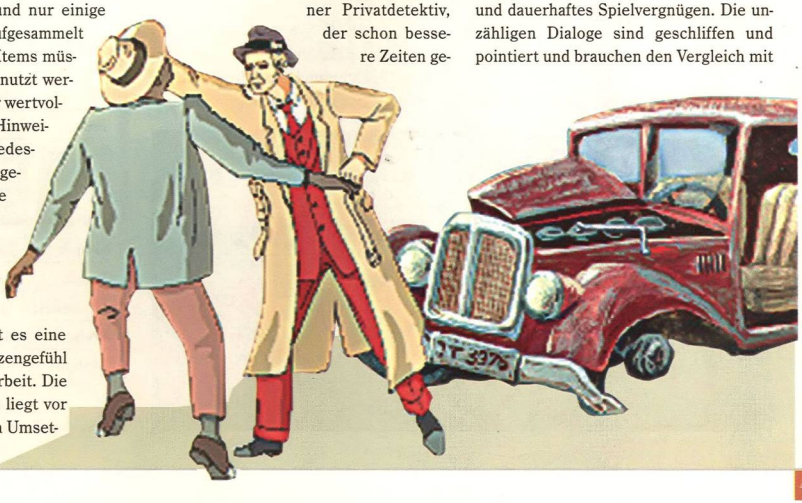
Kriminal-Tango

Auch die Story von Jack Orlando orientiert sich an den klassischen Detektivromanen und -filmen der 30er und 40er Jahre. Die Prohibition und die geschäftigen Umtriebe der Mafia prägen das Leben in einer etwas verkommenen Hafenstadt. Jack, ein heruntergekommener Privatdetektiv, der schon bessere Zeiten gesehen hat, wird nach durchzechter Nacht unvermittelt in einen Mordfall verwickelt. Leider ist er der Hauptverdächtige, und nur aufgrund seiner ehemaligen Verdienste bekommt er von der Polizei die Chance, binnen 48 Stunden seine Unschuld zu beweisen. Wenn Orlando nicht am Ende auf Alcatraz schmoren will, bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich tapfer durch



Jack Orlando, mein Name

den Großstadtdschungel zu schlagen und keiner brenzligen Situation aus dem Weg zu gehen. Jack Orlando bietet alle Zutaten einer spannenden Crime-Story und eines klassischen Adventures: Vorbildlich wird hier die Thriller-Stimmung mit anspruchsvollen Puzzles verknüpft. Detektivischer Spürsinn ist natürlich gefragt, aber der Schwerpunkt des Spiels besteht aus einer klassischen Adventure-Handlung. Großzügig kann man sich durch ein üppiges und abwechslungsreiches Geschehen puzzeln, das aus über 80 animierten Charakteren, hunderten von Objekten und Rätseln sowie aus über 200 verschiedenen Schauplätzen besteht. Das allein verspricht schon allemal ein langes und dauerhaftes Spielvergnügen. Die unzähligen Dialoge sind geschliffen und pointiert und brauchen den Vergleich mit



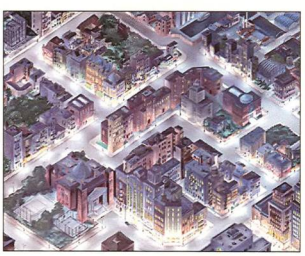


Orlando betätigt sich als Hinterhofschnüffler



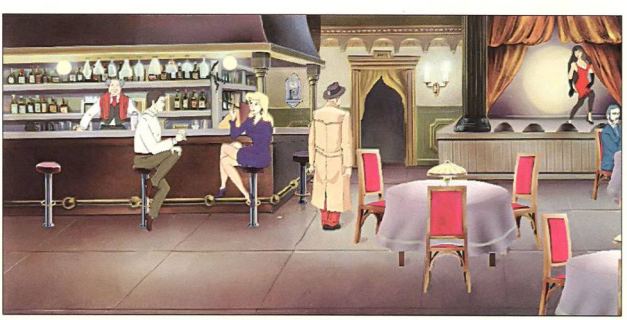
Jack wird von der Unterwelt empfangen

dem literarischen Vorbild von Private Eye nicht zu scheuen, zumal Jack Orlando durch eine richtig professionelle Sprachausgabe besticht. Die Qualität der Texte zeigt sich auch darin, daß man trotz der etwas altertümlichen Dialogtext-Auswahl immer wieder gern eine neue Wendung des Gesprächs ausprobiert. Die Steuerung des Spiels geschieht, wie in diesem Genre üblich, komplett mit der Maus. Je nach Situation hat man verschiedene Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl, vom Reden oder Untersuchen eines Gegenstands bis hin zum Faustkampf oder dem Gebrauch der Schußwaffe – denn das gehört ja schließlich auch zum Handwerk. Wenn sich das Spiel als Cinematic Adventure bezeichnet, so ist dieses Eigenlob beileibe nicht übertrieben: Zum einen ist die Story wirklich filmreif, zum anderen merkt man der grafischen Umsetzung an, daß hier anerkannte Animatoren und Hintergrundzeichner aus der Trickfilm-Branche tätig waren. Jack Orlando präsentiert sich durchweg in Hicolor und voller SVGA-Auflösung mit schönen Details wie Licht- und Schatteneffekten, transparenten Objekten und Close-Up-Fenstern. Zwar setzt das grafische Gesamtbild keine neuen Maßstäbe, doch der Trickfilmcharakter und die tolle Story machen dies mehr als wett. Der aufwendige und stellenweise hitverdächtige Soundtrack des renommierten Filmmusik-Komponisten Harold Faltermeyer (Top Gun, Beverly Hills Cop) rundet den positiven Eindruck ab und macht Jack Orlando zu einem besonderen Genuß. Die Spielfreude sollte auch nicht sonderlich dadurch getrübt werden, daß die Hauptfigur im Verlauf der Handlung sterben kann – einfach rechtzeitig abspeichern. Als besonderer Bonus sollte nicht unerwähnt bleiben, daß Jack Orlando für die Hälfte des Preises eines herkömmlichen Computerspiels zu haben ist: das Preis-Leistungs-Verhältnis ist mehr als überzeugend, und somit bleibt nichts weiter übrig, als das Spiel fast einschränkungslos zu empfehlen.



Die Stadtansicht ermöglich Orlando schnellen Ortswechsel

Das Nachtleben in Jacks Stadt hat es in sich



Crime doesn't pay

Verbrechen zahlt sich nicht aus – darüber läßt sich unter Umständen streiten. Aber nicht bestreiten läßt sich die Tatsache, daß Private Eye und Jack Orlando trotz gelegentlicher kleinerer Schwächen das Genre des Hardboiled-Krimis glänzend adaptiert haben und sicher schnell eine große Fangemeinde finden werden. Ob nun Adventureknobelei im großen Stil oder Spurensuche auf Marlowes Pfaden – die Sache lohnt sich. MZ

KURZINFO

Name:	Private Eye
Inhalt:	Krimi-Adventure
Hersteller:	Infogrames
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. 100 DM
System:	mind. 486 DX66, Win 3.1 oder Win 95, CD-ROM, Soundkarte

Name:	Jack Orlando
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Topware
Preis:	49,95 DM
System:	mind. 80486, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Soundkarte

... die Schlacht geht weiter!



Insgesamt 70 neue EARTH-Missionen

+ 50 Single-User Missionen

+ 20 Netzwerkmissionen

Upgrade-Patch zum Spiel

+ Jetzt einstellbarer Schwierigkeitsgrad (EASY, NORMAL, PROFI)

+ Neuer Soundtrack + Musik-Video (MPEG)

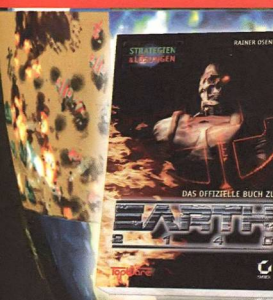
Das Original Mouse-Pad EARTH 2140

29,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

ZU SCHWER?



19,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung

VERPASST?



Der Strategie-Hammer!

50 spannende Missionen, SVGA Grafik, Stereo-Sound, erstklassige KI, netzwerkfähig und und und...

49,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung

Das offizielle Lösungsbuch

Lösungen zu allen Missionen, perfekter Einsatz der Waffensysteme, Kampf um Ressourcen und und und...

PC PLAYER Ausgabe 7/97

»Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Stratege auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne«

★★★★★

POWER PLAY Ausgabe 6/97

»Die „Earth 2140" Konkurrenten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 83%, Multi 84%«

Computer Bild Ausgabe 11/97

»Qualität: GUT Preis-Leistung: GUT«

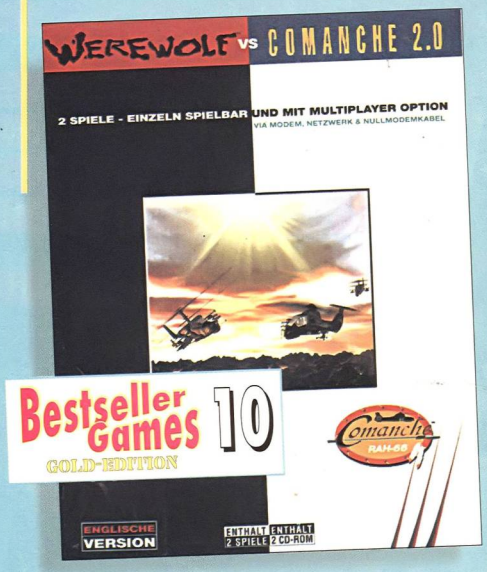
http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Erscheint November '97



IF YRS = 3 THEN 2 x 2 = 2

Blödsinn, sagen Sie? Nicht bei uns. Denn was uns diese Formel sagen will, ist folgendes:

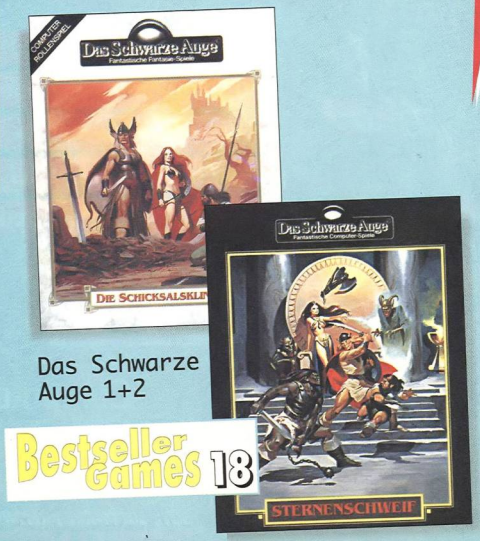
1) Die *Bestseller Games* werden drei Jahre alt (bald dürfen sie in den Kindergarten).

2) Sozusagen als **Jubiläumsausgaben** bescheren wir Ihnen gleich zwei Hefte mit jeweils zwei Vollversionen – und zwar zum gleichen Preis wie die üblichen Ausgaben mit nur einem Spiel! Also macht zwei mal zwei ausnahmsweise nicht vier mal bezahlen.

Zwei Hubschraubersimulationen auf der *Bestseller Games Gold 10*, die miteinander vernetzbar sind, so daß Sie mit russischen und amerikanischen Helis gegeneinander antreten können.

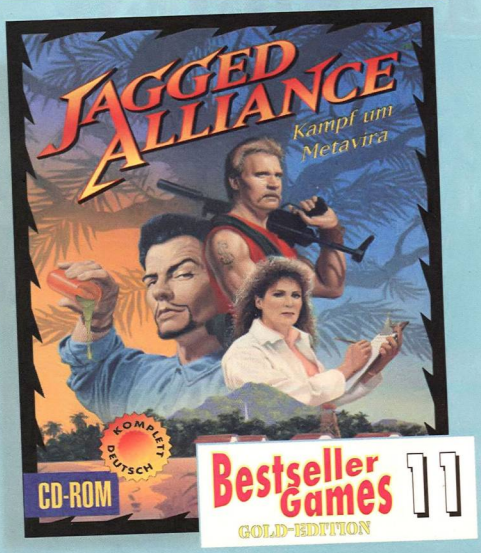
Zwei Teile der legendären Nordlandtrilogie aus der Reihe *Das Schwarze Auge*, die Spielspaß für viele Wochen garantieren, auf der *Bestseller Games 18*.

Erscheint Dezember '97



Das Schwarze Auge 1+2

Erscheint Januar '98



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

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- 20 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Maus
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.
- MS DOS 5.0 oder Windows 95

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: WARCRAFT – Orcs & Humans

Spielbare Demos: WARCRAFT II, Pole Position, Jack Orlando

Shareware: Packprogramme

Vollversion: T-Online-Decoder

Patch: Update auf V1.21, inkl. Einheiten-Editor

Bestseller Games 17

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 17“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

WARCRAFT
ORCS & HUMANS

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

WARCRAFT – Orcs & Humans ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Interplay Productions** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay Productions** 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 **WARCRAFT – Orcs & Humans** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **WARCRAFT – Orcs & Humans** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 17“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 17

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

Das größte Abenteuer des Jahres

Demnächst in Ihrem Kino

Amerika in den dreißiger Jahren - die Zeit der Prohibition ist vorbei. Eine heruntergekommene Hafenstadt, verwahrloste Gestalten, pulsierendes Nachtleben und mittendrin Jack Orlando, Privatdetektiv. Früher war er der Held der Stadt, heute greift er öfter zum Whiskey als zur Pistole und träumt von besseren Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige. Nur: Wer ist der Täter und wie wird er den Mordverdacht los? Vor allem aber bleibt Jack Orlando lediglich eine Galgenfrist von nur 48 Stunden, um seine Unschuld zu beweisen!

Zwielichtige Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen - an Problemen herrscht bei Jack wahrlich kein Mangel. Helfen Sie ihm, den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen. Die Zeit drängt!

- Handgezeichnetes Adventure komplett in Deutsch
- Professionell synchronisierte Sprachausgabe
- Sanftes Vollbild-Scrolling und Light-Sourcing
- SVGA-Grafik mit 640*480 Punkten in mehr als 65.000 Farben
- Mehr als 100 Charaktere und über 200 Gegenstände
- Tausende von Dialogen
- 200 Szenen in 4 Episoden
- Soundtrack in Digital Stereo

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

SOUNDTRACK HAROLD FALTERMEYER

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE



Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung



Ab September '97 das Lösungsbuch zum Spiel aus dem SYBEX-Verlag:

„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU JACK ORLANDO"

ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

Eine perfekte Mixture aus Movie und Cartoon-Adventure

„JACK ORLANDO"

Komplett in deutsch - ab September im Handel!

HTTP://WWW.TOPWARE.COM

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Vollversion auf der Heft-CD

WARCRAFT
ORCS & HUMANS









Das Fantasy-Strategiespektakel, das neue Maßstäbe setzte

Ein Fest für Echtzeitstrategie-Freunde:
WARCRAFT setzte neue Maßstäbe in Sachen Echtzeitstrategie-Spiele. Intelligent, blutrünstig, unglaublich spannend und brillant animiert, dazu untermalt mit passendem Soundtrack und Sprachausgabe – was will man mehr?
Ein Fest für alle Fantasy-Freunde:
Errichten und befehligen Sie Ihre eigene mittelalterliche Festung und übernehmen Sie die Rolle der noblen Menschen oder der hinterhältigen Orcs. Während Sie mit dem Errichten von Bauernhöfen, Schmieden, Kirchen, Tempeln oder Kasernen und mit dem Ausbeuten von Rohstoffen beschäftigt sind, versuchen die gegnerischen Einheiten, Ihre Siedlung zu überrennen. Jetzt heißt es Nerven bewahren und blitzschnell zurückschlagen!
Stellen Sie eine ausgewogene Armee aus Schwertkämpfern, Bogenschützen, Rittern, Magiern und anderen Einheiten zusammen und erobern Sie Azeroth.
Besonders im 2-Spielermodus per Modem, Nullmodem oder Netzwerk ist WARCRAFT einfach das Strategievergnügen schlechthin.

Außerdem auf der CD-ROM
Demos aktueller Spielehits und kommerzieller Software, nützliche Shareware und **Zugangssoftware** zu Online-Anbietern

So urteilt die Fachpresse

PC PLAYER (1/95):
83%, „... süchtig machender Spiele-Leckerbissen." „...in der Summe eine Riesenportion Spielspaß."

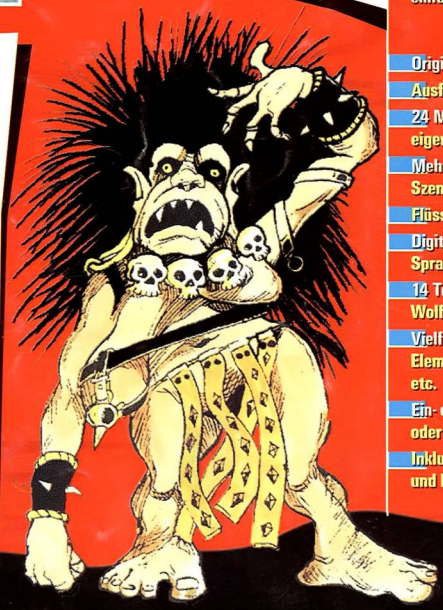
PC Games (2/95):
85 % Spielspaß, „Bei Warcraft klebt man nächtelang begeistert an der Maus..."

POWER PLAY (1/95): „GUT"

PC Joker (1/95):
83%, „Spannende Echtzeit-Gefechte für Fantasy-Strategen"

Computer Gaming World:
1995 Premier finalist

PC Gamer (1995):
Editor's Choice Award / Strategy game of the Year – Runner up



- Original-Vollversion lizenziert von Interplay™
- Ausführliche, bebilderte Spielanleitung im Heft
- 24 Missionen in zwei Kampagnen mit jeweils eigenem Handlungsstrang
- Mehr als zwanzig weitere, individuell gestaltbare Szenarien
- Flüssig scrollende isometrische 3D-Grafik
- Digitalsound mit Kampfgeräuschen, Sprachausgabe und klassischer Schlachtenmusik
- 14 Truppentypen: Bogenschützen, Lanzenwerfer, Wolfreiter...
- Vielfältige magische Wesen und Waffen wie Elementargeister, Dämonen, Spinnen, Feuerregen etc.
- Ein- oder 2-Spieler-Modus via Modem, Nullmodem oder IPX-Netzwerk
- Inklusive Komplettlösung und Plänen aus dem Hause Hint Shop



Systemanforderungen: PC 386-33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk, Maus, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95. **Empfohlen:** PC 486-DX2/66, 8 MB RAM, Soundkarte. **Unterstützt:** Sound Blaster, Sound Blaster Pro, AdLib, Pro Audio Spectrum, General Midi und alle kompatiblen.

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.™

BLIZZARD ENTERTAINMENT