

'96 Computerspiele und mehr



ISSN 0949-1198

öS 118

sfr 14,80

hfl 19,80

lit 17000

DM 14,80

**PC
Spiel**

SPECIAL

Fantasy

Vollversion komplett auf der Heft-CD:

Dusk of the Gods

Ausführliche Lösungshilfen und Tips
für die aktuellen Fantasy-Hits

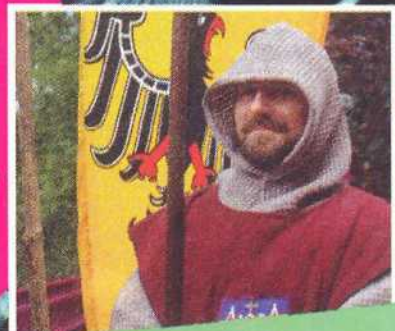
Die großen Spiele

**Might and Magic • Ultima •
Dungeon Master • Ishar ...**

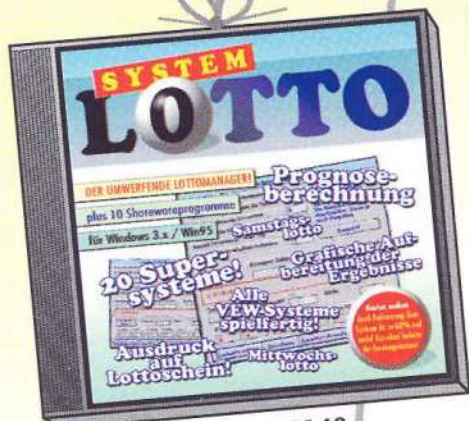
CD-Inhalt:

- Aktuelle Demos direkt von der ECTS
- Video-Reportage über Live-Rollenspiel in Tschechien
- Exile
- Ancients 1: The Deathwatch
- Dragonsword
- War Wizard
- Ragor 2
- sowie andere Top-Shareware-Rollenspiele und Adventures
- Tolle Musikstücke aus der Spieleszene als Audio-tracks

**Der
Freizeit-
Knaller
Live-
Rollens-
spiel**



**Mit Audiotracks:
Musikspaß satt
für Euren CD-Player**



Bestellnummer CDR2140

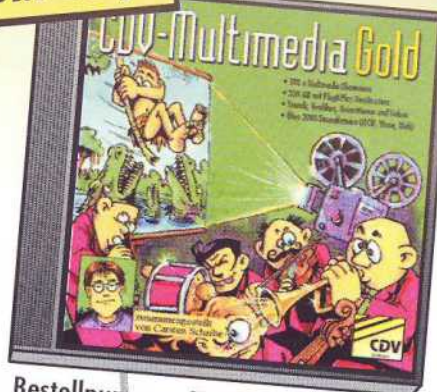
SYSTEM-LOTTO

Der Lottomanager für Windows:
• für Samstags- u. Mittwochs-Lotto, alle Ziehungen. • Zahlenhäufigkeit, Favoriten u. Ausbleiber berechnen. • Erstellung von eigenen Systemen • Prognose für die kommenden sechs Wochen • Ausdruck aller Systeme auf Lottoscheine • Systemüberprüfungen • Alle VEW-Systeme, 20 Supersysteme mit Garantie.

Senken Sie Ihre Kosten bis zu 60%

CDV-SOFTWARE
DM 39,95

CDV-SOFTWARE
DM 19,95



Bestellnummer CDR2085

CDV MULTIMEDIA GOLD

100 Perlen aus der Shareware-Szene: • Autorensysteme • Musik-, Animations-, Grafik- und Lernprogramme uvm. Mit neuem Menüsystem: • Kurzbeschreibungen • Programmierer-Adressen • Registriergebühren • Screenshots. Starten Sie Programme DIREKT von der CD. Für Eilige: ein Buttondruck entpackt ein ZIP-Archiv auf die Festplatte. Bonus: 1007 MIDI-Dateien, 1175 MOD-Dateien und 287 Wave-Dateien!

Schnapp' Dir eine!

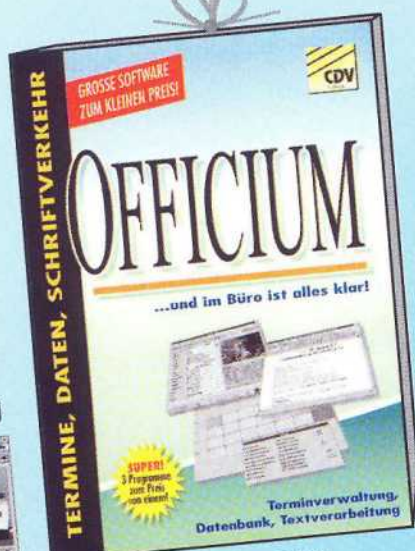
OFFICIUM

Sie möchten Ihre Büroarbeit in den Griff bekommen - aber dabei nicht vom Funktionsballast teurer Softwarepakete erschlagen werden? Dann sind die drei leistungsfähigen und professionellen Programme von OFFICIUM genau das Richtige für Sie:

- **HORA** - die universelle Terminverwaltung (To-Do-List, Reportgenerator, Schnelldruckliste)
- **NOMEN** - die multimediale Datenbank (Etikettendruck, Grafik-Import, Druckvorschau)
- **SCRIPTUS** - die kompakte Textverarbeitung (Text-/Grafik-Import, Rechtschreibprüfung...)



CDV-SOFTWARE
DM 99,95



Bestellnummer CDR2093

MUSIC WIZARD

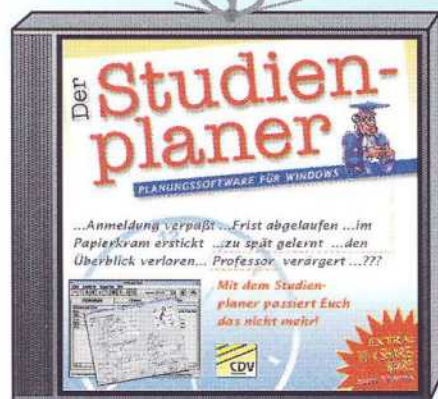
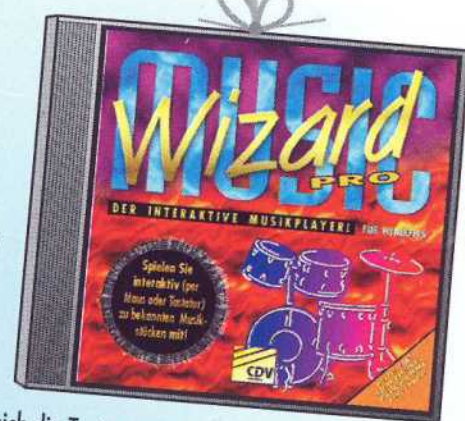
DER INTERAKTIVE MUSIKPLAYER!
Der Music Wizard stellt eine neue Dimension der Computer-Unterhaltung dar. Sie haben nicht nur, wie bei üblichen Medienplayern, die Möglichkeit Musikstücke im MIDI oder WAV Format abzuspielen, sondern Sie können sich die Texte anzeigen lassen oder Slideshows während der Musikwiedergabe betrachten. Und das Beste ist: Sie können interaktiv per Maus oder Tastatur zu den Musikstücken mitspielen!

Fast 300 WAV-Dateien sind auf der CD enthalten!



CDV-SOFTWARE
DM 19,95

Bestellnummer CDR2139



DER STUDIENPLANER

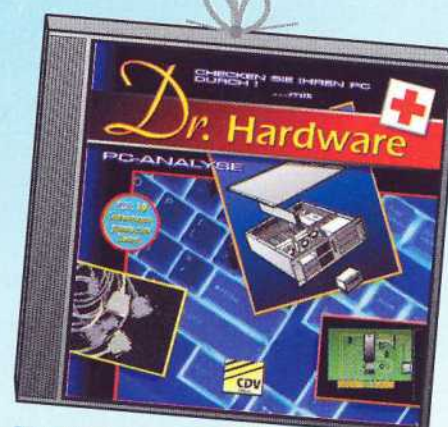
Mit diesem leicht zu bedienenden Windows-Programm habt Ihr alles im Griff: • Vorlesungen • Veranstaltungen • Fristen • Prüfungen • Termine etc. Übersichtlich werden alle Informationen angezeigt, wobei wichtige Events besonders hervorgehoben werden.

Eine 7-Tage-Übersicht bringt Ordnung in

Euren Terminhaushalt. Das Ausdrucken eines Wochenplans der Vorlesungen sowie das Auswerten von Prüfungsergebnissen bereitet dem Programm ebensowenig Schwierigkeiten wie eine Leistungsauswertung Eurer gesamten Laufbahn. Die Alarmfunktion präsentiert Euch alle wichtigen Aktivitäten für die nächste Woche. So könnt Ihr während des Arbeitens am Computer "mal eben schnell" Eure Terminlage prüfen. Und dabei werdet Ihr mit einer Hintergrundmusik unterhalten.

Bestellnummer CDR2141

CDV-SOFTWARE
DM 29,95



Bestellnummer CDR2127

CDV-SOFTWARE
DM 29,95

DR. HARDWARE

Dr. Hardware erstellt eine umfassende Hard- & Softwareanalyse Ihres Computers. Für Einsteiger ist Dr. Hardware einfach zu bedienen, und jedes Analyseinfo wird erläutert. Profis werden die hohe Detailfülle des Programms zu schätzen wissen. FEATURES: • erkennt CPUs, BIOS, Chipsatz und (Fax-)Modem • Testet Grafikkarte, Festplatte, CPU • zeigt IRQs, DMA, Setupwerte, Schnittstellen...

BARYON

SOVIEL ACTION HABEN SIE AUF IHREM PC NOCH NICHT GEGEHEN: BARYON IST EIN SHOOT'EM-UP! DER EXTRAKLASSE. SCHNELLES, WEICHES SCROLLING, ÜBERDIMENSIONIERTE WAFFEN UND BILDSCHIRM-GROSSE EXPLOSIONEN LASSEN SOFORT SPIELHALLEN-FEELING AUFKOMMEN!

CDV-SOFTWARE
DM 79,95



JETZT IM HANDEL!

...oder direkt bei CDV:



**FAX (0721)
9 72 24-24**

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe



Verrückt?

Es geschah in der U-Bahn. Zunächst sah alles ganz normal aus: drei ganz gewöhnliche junge Leute, die einander begegnen und den neuesten Klatsch austauschen.

Einer der drei, ein hagerer Sechzehnjähriger mit offenen blauen Augen, fragte: "Wie ist die Sache denn noch ausgegangen? Ich mußte ja weg, kurz nachdem wir das Tor eingetreten hatten." – Der ältere Herr im grauen Anzug, der diesen Gesprächsfetzen von seinem Fensterplatz aus zufällig aufschnappte, blickte mit großen Augen zu der kleinen Gruppe hin.

"Oh, es ging noch sehr gut weiter", meinte das zierliche blonde Mädchen, das dem Fragenden gegenüberstand. "Kaum waren wir drin, versperrten uns auch schon drei Wachleute den Weg. Na ja, ich bin gleich mit dem Dolch auf sie los, und Barkas", – sie deutete auf den gedrungenen jungen Mann neben sich, dessen Augen hinter seinen Brillengläsern vergnügt funkelten, "hat ihnen mit seiner Keule heimgeleuchtet. Ich habe zwar etwas einstecken müssen, aber es ging noch."

"Dabei sieht sie so harmlos und anständig aus", schoß es dem älteren Herrn durch den Kopf. Er überlegte noch, ob er vielleicht aussteigen und die Polizei rufen sollte, da setzte der junge Mann mit Brille bereits die Schilderung fort: "Delayar, unser Magier, war zum Glück direkt hinter uns. Gleich hinter der Tür war nämlich ein Schutzbereich, da wären wir normalerweise nie durchgekommen. Und als dann schließlich in der Grabkammer drei Mumien auf uns los wollten, hat Delayar sie mit einem einzigen Spruch erledigt."

Nun war es vollends um die Fassung des älteren Herrn geschehen. "Verrückte!", schoß es ihm durch den Kopf. "Vielleicht gerade erst ausgebrochen! Man muß etwas unternehmen..." Aber er blieb sitzen und hielt sich krampfhaft an der Sitzlehne seines Vordermanns fest.

"Bei den Mumien haben wir dann den entscheidenden Hinweis gefunden", sagte jetzt wieder das Mädchen. "Man mußte die Wand zur Schatzkammer mit Tränen benetzen, dann schwang eine Geheimglocke auf." – "Und wie seid ihr an Tränen gekommen? Hat irgendwer auf Kommando geweint?" – "Nee", lachte das Mädchen. "Ich hatte doch einen Kräutertrank von der Hexe gekauft, ein höllisch scharfes Zeug. Nachdem ich einen Schluck davon genommen hatte, kamen die Tränen wie von selbst." – "Jedenfalls sind wir alle bis in die Schatzkammer gekommen", ergänzte der Bebrillte. "Da ist dann allerdings eine Steinfigur lebendig geworden und hat uns angegriffen. Dabei bin ich gestorben. Aber

nur", er warf einen ärgerlichen Blick auf das Mädchen, "weil unsere selbstlose Druidin mich mit einem netten kleinen Spruch am Boden festgehext hat." – "Na ja, der Stein-Golem hätte dich sonst vielleicht nicht richtig getroffen. Und ich hätte dir das Auge des Anchises sonst nicht abluchsen können. Jetzt gräm dich nicht, ist doch alles bloß Rollenspiel gewesen. Und nächstes Mal zahlst du's mir eben heim..."



Ein Fall für den Psychiater? Nein, sondern ein klarer Fall von Fantasy. Wenn Leute aus ihrem grauen Alltag aussteigen, um für ein paar Stunden oder auch Tage jemand ganz anderes zu sein und im Spiel unerhörte Abenteuer zu erleben, mag manch einer das als Spinnerei abtun. Wer sich seine kindliche Phantasie und den Sinn für Märchen bewahrt hat, wird das anders sehen. Das Spiel mit Helden, Magiern, Feen, Orks und Zwergen kann ein unglaublich fesselndes Freizeitvergnügen sein – ob es nun am Computer, in freier Natur mit Kostüm und Requisiten oder am Tisch, mit dem Würfelbecher in der Hand, stattfindet.

Ich wünsche mir, daß diese SPECIAL-Ausgabe Euch eine Spur vom Spaß der Fantasy-Spiele vermittelt. Diejenigen, die entsprechendes "Futter" für ihren PC suchen, werden reich bedient – und für diejenigen, die Lösungshinweise zu bestimmten Spielen suchen, haben wir eine gut bestückte "Secret Service"-Sektion zu bieten. Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)

Peter Schmitz (sz)

CHEFIN VOM DIENST

Heike Wiegand (wi)

REDAKTION

Antje Hink (ah)/Heiner Stiller (hs)
(Redaktionsbüro Das Team, Baden-Baden),
Boris Theodoroff (bt)

AUTOREN DIESER AUSGABE

Andreas Lober (al), Thorsten Becker (tb)

SCHLUSSREDAKTION

Helga Koch

COVER-GRAFIK

Legend of Ferghail (Reline Software)

ANZEIGENDISPOSITION

Sabine Döring,
Tel.: (0 56 51) 97 96-16

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG

Ulrich Lauterbach (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Claudia Ausmann
Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Andrea Heyn
Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Fax: (0 56 51) 97 96-44

ANZEIGENBÜRO MÜNCHEN

Hartmut Wendt
Tel.: (0 89) 45 69 14-12
Fax: (0 89) 45 69 14-10

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone:
GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

DTP-GESTALTUNG

Dirk Anhof, Katja Braun,
Michaela Huss, Regina Sieberheyn

ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG

Jörg Stockheim

REPRODUKTION

Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
34123 Kassel,
Werbeagentur und Belichtungsservice Rechl,
37281 Wanfried-Aue

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

CD-GESTALTUNG

Roman Müller (verantw.), Arndt Grass,
Volker Vogeley, Hajo Schulz

CD-HERSTELLUNG

Sono Press, 33311 Gütersloh

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich,
Schweiz, Italien

ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben)
Inland DM 50,-, Ausland DM 58,-

ABONNEMENT-VERWALTUNG

Anja Frieß
Tel.: (0 56 51) 97 96-19

BANKVERBINDUNG

Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Institut: Sparkasse Werra-Meißner
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden,
nur mit Eurocheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 9796-0
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktion/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (05651) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte und Fotos kann keine Haftung
übernommen werden.

Thema

Im Wunderreich der Zauberwesen

Fantasy allerorten: Spiel,
Literatur und Film6

Einkaufsbummel im Fantasy-Laden

Wunderliches vom Heldenfigürchen bis
zur Orkmaske120

Rollenspiel

Einmal jemand anders sein

Die Entwicklung der Computer-
Rollenspiele14

Exile

Flucht aus dem Exil18

Adventure Construction Kit

Do it yourselves!20

Shareware

Rogue24

Omega24

Ragnarok26

Nalakh26

The Aethra Chronicles27

War Wizard28

Castle of the Wind28

Das Mysterium29

Ancients 1: Death Watch29

Megape from Ragor 2: Megrim's Rache30

Mystic Towers31

Marktübersicht

Das endlose Abenteuer -

Die Ultima-Serie32

Ultima Underworld 1 und 233

Die Eye-of-the-Beholder- Trilogie34

Die Ishar-Reihe34

Dungeon Master 235

Dungeons&Dragons35

Das Schwarze Auge36

Wizardry37

The Magic Candle37

Previews

Stonekeep38

Albion38

Dungeon Keeper38

Lands of Lore38

Druid40

Ring Cycle40

Thunderscape40

Entomorph - Plague of the Darkfall42

Das Schwarze Auge -

Schatten über Riva42

Azraels Tears42

Hexen42

Mit Schwert, Grips und Würfel

Tischrollenspiele92

Es lebe die Phantasie!

Live-Rollenspiel: Abenteuer mit Kostüm
und Polsterschwert96

Vollversion

Dusk of the Gods

Nordisches Endzeitszenario122

Adventure

Am Anfang war der Zwei-Wort-Parser

Ein Ausflug in die Historie des
Adventure-Genres100

Shareware

Dare to Dream103

Last Half of Darkness104

Hugo 1 - 3104

Marktübersicht

King's Quest106

The Legend of Kyrandia109

Eric the Unready111

Spellcasting Party Pak112

Myst112

Return to Zork113

Dragonsphere113

Erben der Erde - Die große Suche114

Companions of Xanth114

Simon the Sorcerer115

Previews

Kingdom O'Magic116

Magic of Xanth117

Torin's Passage117

The Mutation of JB118

Bermudasyndrome118

Secret Service

Ritter von Xenta44

Arena48

Might & Magic 3-583

Ecstatica86

Dungeon Master 289

Dies & Das

Editorial3

Inhalt4

Impressum4

CD-Legende128

CD-Box-Einleger129



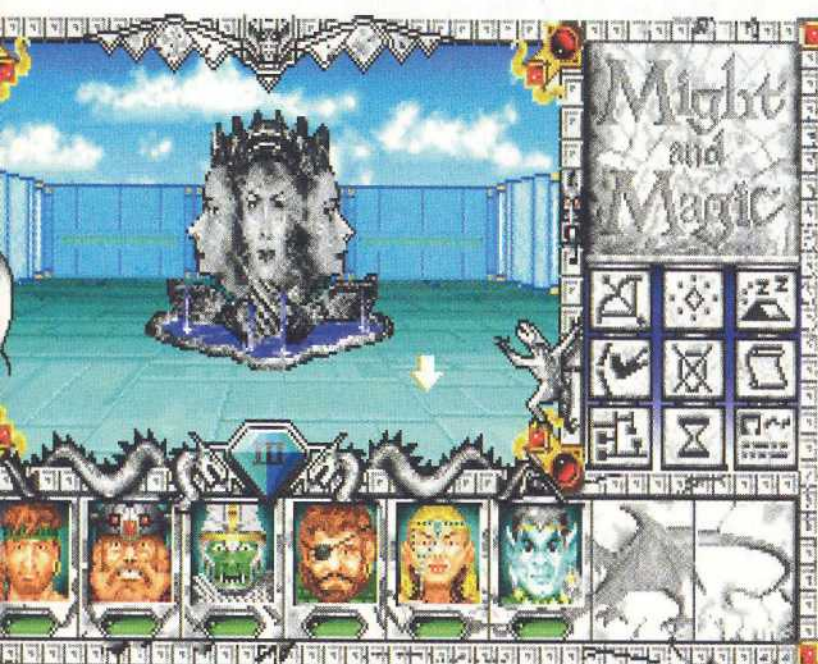
Fantasy-Spiele auf dem Computer sind etwas Wunderschönes – aber so richtig live, mit Haut und Haaren, können phantastische Abenteuer noch viel eindrucksvoller sein ...

Seite 96



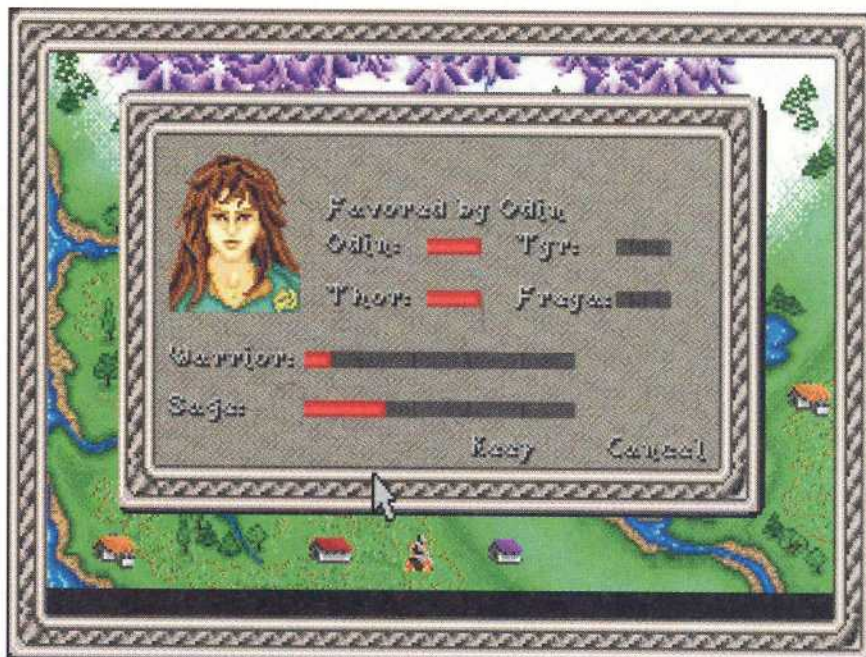
Bis vor einiger Zeit konnte man den Satz "Windows ist nichts für Spiele" fast uneingeschränkt gelten lassen: Die wenigen Games, die für Microsofts grafische Benutzeroberfläche entwickelt wurden, fielen gegenüber der gewaltigen Schwemme der DOS-Spiele kaum ins Gewicht. Gerade bei den Fantasy-Rollenspielen hat DOS sein Monopol besonders deutlich behauptet. Mit "Exile" gibt es jetzt jedoch auch unter Windows ein prima Rollenspiel, das richtig Spaß macht. Und das Schönste: Da Exile als Shareware vertrieben wird, kann es jedermann problemlos austesten ...

Seite 18



PC Spiel SPECIAL proudly presents: die Vollversion! DUSK OF THE GODS von der US-Softwareschmiede Event Horizon (heute DreamForge) ist ein echter Klassiker unter den Fantasy-Rollenspielen auf dem PC. Erkundet das riesige Terrain und laßt Euch verzaubern von dem nordisch-kühlen Charme der Spielstory!

Seite 122



Taufrische News aus den internationalen Softwareküchen in puncto Fantasy-Rollenspiel und Adventure haben wir für Euch zusammengetragen. Ob es um Albion (Bild) von Blue Byte geht oder um die langerwartete dritte Folge der "Schwarze Auge"-Serie von Attic – bei uns findet Ihr Bilder und Facts zu den neuen Spielen ...

Seite 38/116

Wer sich nicht immer nur fertige Abenteuerkost vorsetzen, sondern selbst kreativ schöne Spielstorys zusammenbasteln möchte, der wird sich über das "Adventure Construction Kit" freuen. Dieser Programmbaukasten aus der Shareware erzeugt blitzsaubere Rollenspiele – Schauplätze, Handlung, Ausrüstungsgegenstände, Monster und andere NPCs lassen sich

ganz nach Geschmack definieren

Seite 20



Die großen Fantasy-Spieleserien finden immer wieder neue Freunde, auch wenn die betreffenden Programme schon seit längerer Zeit auf dem Markt sind. In unserer großen "Secret Service"-Sektion findet Ihr unter anderem Lösungshilfen für die "Might and Magic"-Folgen 3, 4 und 5, die zu den beliebtesten Fantasy-Rollenspielen der letzten Jahre gehören

Seite 83

Fantasy-Shops laden zum Stöbern ein und lassen denjenigen, der sich aufmerksam all die Spiele, Figuren, Bücher, Masken, Waffen und andere Utensilien dort betrachtet, die langweilige Wirklichkeit vor der Ladentür vorübergehend vergessen. Wir waren zu Gast bei der "Drachenschmiede" und haben uns für Euch umgesehen

Seite 120





Cover zu J. P. Blaylocks "Das Elfenschiff"

Wer hat nicht schon vom "Herrn der Ringe" gehört, die Filme um "Conan der Barbar" gesehen oder ist mit Bastian Balthasar Bux in "Die unendliche Geschichte" in das ferne Land Phantasien gereist. Die Faszination, die von solchen phantastischen Geschichten ausgeht, ist groß, und im Laufe der letzten Jahre hat sich das "moderne Märchen" regelrecht zu einem eigenen Genre gemausert, das als Fantasy bezeichnet wird.

Im Wunderreich der Zauberwesen

Ob nun Bücher, Filme, Fernsehen, Comics oder Computerspiele, das "moderne Märchen" hat sich fast alle aktuellen Medien erobert und ist als solches nicht mehr wegzudenken. Grund genug, einen Streifzug durch die Geschichte der Fantasy zu machen, zu sehen, aus welchen Wurzeln sich das Genre entwickelt und welche Wege es eingeschlagen hat.

Die Zutaten

Nimmt man die Märchen der Gebrüder Grimm zur Hand, sieht bei Hans Christian Andersen nach oder vertieft sich in die Geschichten aus "1001 Nacht", so findet man bei jedem die Archetypen der Fantasy. An der Spitze steht der Held, rechtschaffen, ehrlich und mit einem wachen Geist gesegnet. Platz Nr. 2 wird vom Bösewicht belegt, im Grunde die wichtigste Figur eines Märchens, denn ohne den Finsterling kann der Held keine heldenhafte Taten vollbringen. Dem Schurken folgen seine Handlanger, und auf der Seite des Helden steht dessen (zukünftige) Braut. Sind die Schergen des Bösewichts im Märchen fast immer nur Mittel zum Zweck, so hat die weibliche Rolle oft mehr Profil, denn bei den (zukünftigen) Bräuten handelt es sich häufig um zickige Prinzessin-

nen oder eigensinnige Töchter reicher Leute. Was nun noch fehlt, ist die Aufgabe, die der Held im Laufe der Geschichte gegen den Widerstand des Bösewichts zu meistern hat. Kaum zu glauben, aber damit sind die Bestandteile eines zünftigen Märchens schon komplett. Diese Archetypen des klassischen Märchens sind auch die Eckpfeiler der modernen Fantasy; ohne sie funktioniert kaum eine vernünftige Fantasy-Story.

Fantasy als Buch

Märchen gab's zu allen Zeiten, populär waren sie immer. Es stellt sich die Frage, wie und wann aus dem Märchen die Fantasy hervorging. Der Mann, der die Lawine ins Rollen brachte, war ein gewisser John R. R. Tolkien, Professor für nordische Sprachen an der Universität Oxford. Tolkien liebte es, "alte" Sprachen zu erfinden und sich für diese Regeln und Grammatik auszudenken, ja, er verfaßte sogar Gedichte in diesen Kunstsprachen. Was bescheiden mit einer Sprache begann, entwickelte sich bald zu einem Mammutprojekt, denn Tolkien begann, sich Länder auszudenken, in denen die Wesen lebten, die in seinen Sprachen redeten. So entstand mit der Zeit eine ganze Welt voller wundersamer Gestalten mit einer kompletten, Tausende von Jahren

umfassenden Historie. Tolkien hatte mit unserer real existierenden Welt nicht viel am Hut; hier lebte er, hier arbeitete er, seine wahre Liebe aber galt dem Reich Mittelerde, das

er aus Spaß an der Freude in mehr als zehnjähriger Arbeit geschaffen hatte. Neben den vielen Gedichten hatte er auch eine Reihe von Sagen aus Mittelerde verfaßt, die den Krieg um einen magischen Ring betrafen. Auf Anregung einiger Freunde begann Tolkien, die Geschichten dichterisch zu bearbeiten, und es entstand das Romanepos "Der

Herr der Ringe". Schnell war ein Verleger gefunden, das Buch erschien – und verkaufte sich bescheiden. Erst als Mitglieder verschiedener Studentenbewegungen in den 60er Jahren auf das Buch aufmerksam wurden, setzte der Boom ein. Innerhalb eines Jahres avancierte "Der Herr der Ringe"



Der Archetyp des Barbaren: "Conan von Cimmeria"

zum Kultbuch, das sich wie wild verkaufte. Es folgten Comicserien und Spiele, ja sogar ein Film wurde gedreht, der jedoch dem Buch nicht gerecht wurde.

Der Bedarf an Heldenepen war aber mit "Der Herr der Ringe" noch lange nicht gedeckt. Dutzende von Autoren begannen, Fantasy à la Tolkien zu schreiben. Einige gingen ganz auf Nummer Sicher und kupferten das große Vorbild leicht verändert einfach ab. Ironischerweise war es ein solches Quasi-Plagiat, das nach Tolkien die Bestsellerlisten stürmte: "Das Schwert von Shannara" von Terry Brooks. Brooks ersetzte den Ring durch ein Schwert und erfand neue Charaktere. Die Struktur der Geschichte wurde jedoch nicht verändert und gleicht dem "Herrn der Ringe" weitestgehend. An die Stelle von Tolkiens epischer Schilderung, die durchaus auch ihre Längen hat, setzte Brooks eine schnelle, klare Sprache, die die Ereignisse sehr actionbetont schildert, die Charaktere aber oft etwas farblos erscheinen läßt. Fairerweise muß jedoch gesagt werden, daß die weiteren Fortsetzungen zu "Shannara" immer eigenständiger und interessanter wurden.

Sehr viel eigenständiger, aber kaum weniger episch angelegt ist Raymond E. Feists "Midkemia-Zyklus", der auch in deutsch vorliegt. Auch Feist hat für seine Handlung eine ganze Welt erdacht, in der sich verschiedene Völker tummeln, gute und böse Wesen existieren und Magie an der Tagesordnung ist. In der Geschichte um einen Stallknecht und einen Königssohn, deren Wege sich im Laufe der Story immer wieder kreuzen, finden sich ebenfalls alle bereits beschriebenen Archetypen wieder.

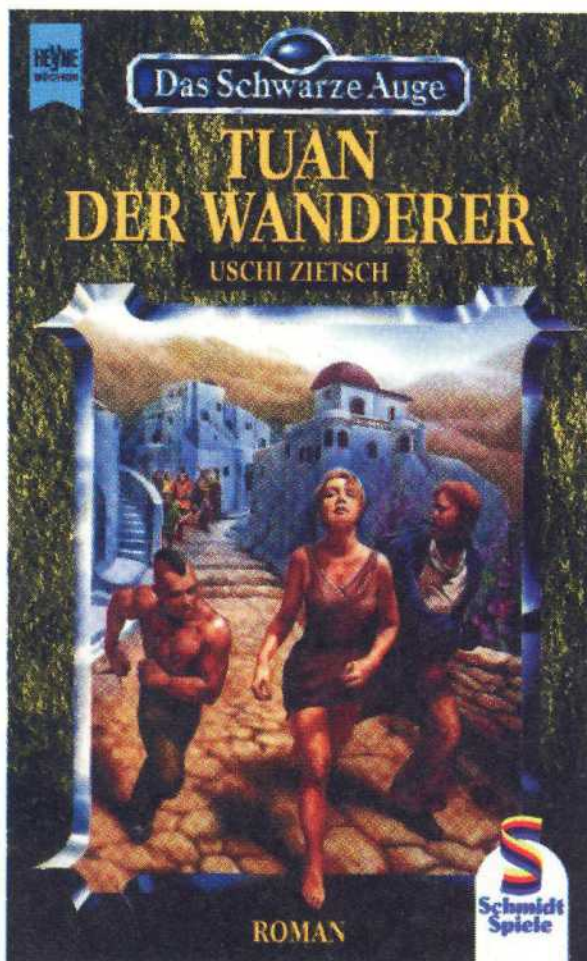
Neben der epischen Heldensage hat die Fantasy aber noch weit

mehr zu bieten. Mit dem Helden Conan von Cimmeria hat der Autor Robert E. Howard den Typus des wilden, barbarischen Kämpfers erdacht, der sich großer Beliebtheit erfreut. Conan wurde zu einem Phänomen, das inzwischen über 40 Bücher, einige hundert Comics, zwei Filme und ein Computerspiel umfaßt.

Der junge Barbar Conan bricht aus seiner kalten, schneebedeckten Heimat Cimmerien auf, um in den Ländern des Südens Reichtum zu gewinnen. Die Geschichten spielen etwa 10.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung, laut Autor Howard



wenige hundert Jahre nach dem Untergang von Atlantis. In diesem fiktiven hyborischen Zeitalter wimmelte die Welt von wilden Stämmen, unheimlichen Monstern und,



Der Roman zum Spiel – ein Trend, der auch vom Spielsystem "Das Schwarze Auge" aufgegriffen wurde

Die Chronik des Prinzen im scharlachroten Mantel, eine der phantastischsten Fantasygeschichten

da zu dieser Zeit Magie noch gut funktionierte, bösen Schwarzmagiern. Unterm Strich war es eine Welt der harten Männer, die eine heute befreite schöne Sklavin nach einer interessanten Nacht am nächsten Morgen gegen ein vernünftiges Pferd eintauschten.

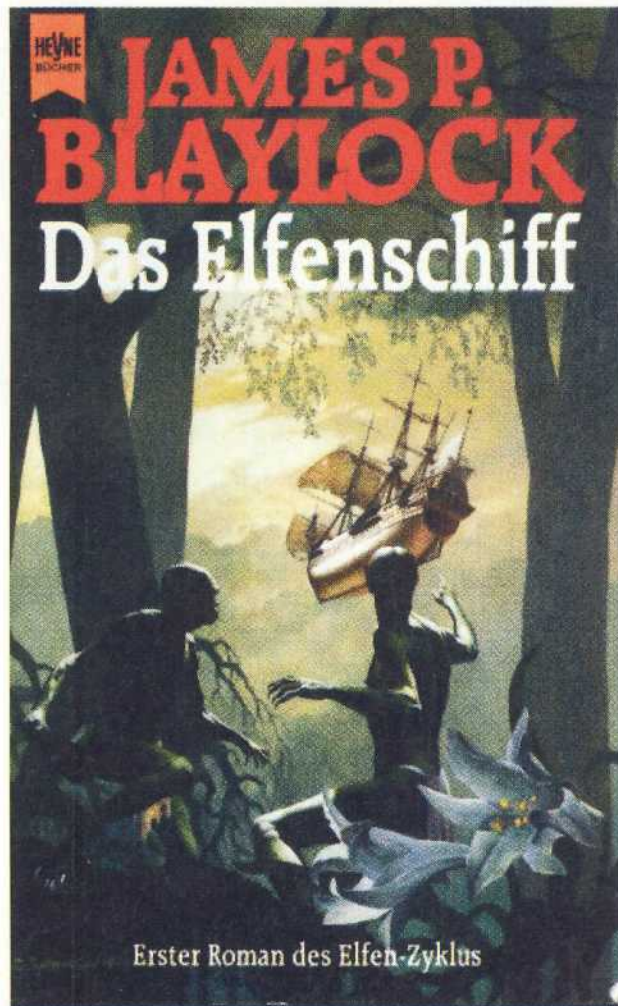
Magisch-philosophisch präsentieren sich Michael Moorcocks Geschichten um den "Ewigen Helden". Die Storys spielen im sogenannten Multiversum, in dem verschiedene Realitätsebenen, jede für sich ein eigenes Universum, einander überlappen. Alles in diesem Universum existiert alleine für sich in seinem eigenen Raum, nur eine Person, eben jener "Ewige Held", existiert in allen Universen gleichzeitig. Moorcock hat seine Geschichten in Zyklen angeordnet, die sich jeweils um einen Aspekt des "Ewigen Helden" drehen. Die bekanntesten dieser Inkarnationen sind Elric von Melnibonée, Erkosee, Corum, der Prinz im scharlachroten Mantel, und der Herzog von Köln. Allein an der Namensgebung läßt sich schon erahnen, welchen Facettenreichtum Moorcock in seiner Prosa erzielt. Auch wenn sich dies im ersten Moment recht kompliziert anhört, so hat er es doch geschafft, Fantasy-Storys von hohem Unterhaltungswert zu schaffen, die von phantastischen Einfällen nur so strotzen.

Ist von Phantasie die Rede, darf ein Zauberreich natürlich nicht fehlen: Phantasien. Erdacht und beschrieben von dem leider viel zu früh verstorbenen Michael Ende, war Phantasien der Hauptschauplatz der "Unendlichen Geschichte". Die eigentlich als Kinderbuch konzipierte Geschichte zählte schon bald nach ihrem Erscheinen immer mehr Erwachsene zu ihren Lesern. Zwar hatte Ende seine Story mehr als Allegorie angelegt, doch seine schier endlose Phantasie erschuf mit Phantasien das Märchenreich schlechthin. Die Handlung dreht sich um den Jungen Bastian Balthasar Bux, der in einem Antiquariat ein eigenartiges Buch findet. Immer tiefer liest er sich in die Geschichte des Landes Phantasien hinein, bis er schließlich selbst zur handelnden Person wird. Er ist der einzi-

ge, der die Vernichtung des Landes durch das schleichende Nichts verhindern könnte. Die wunderschöne

Neben Helden, Barbaren und Allegorie hat sich in den letzten paar Jahren eine weitere Spielart der

Fantasy etabliert: Dark Fantasy. Darunter versteht man Storys, die deutliche Horror-Elemente in die Handlung einbringen. Zwar gab es schon in den 30er und 40er Jahren Magazine wie z. B. "Weird Fiction", die sich solchen Geschichten widmeten, doch dann blieb es lange Zeit ruhig. Erst Anfang der 80er Jahre wurden Autoren wie H. P. Lovecraft oder Clark Ashton Smith wiederentdeckt. Zwar ist vieles, was diese Autoren geschrieben haben, eindeutig Horror, den Löwenanteil jedoch machen Storys aus, die eher der Dark Fantasy zugeordnet werden können. Wer sich auf die Suche nach aktuellen Titeln dieser Gattung des Fantasy-Genres begibt, wird bald auf Clive Barker stoßen. Der Mann galt lange als tabuloser Horrorautor, dem keine Grausamkeit zu eklig und keine Szene zu brutal war. Spätestens mit den Büchern "Weaveworld" und "The Great and Secret Show" überschritt Barker jedoch eindeutig die Grenze zur Fantasy und legte



Fantasy mit einem Tröpfchen viktorianischer Abenteuerlust

Geschichte wurde auch verfilmt. Der Film geriet aber zur Nabelschau der Spezialeffekte und wurde der Poesie des Buches an keiner Stelle gerecht.

ne Szene zu brutal war. Spätestens mit den Büchern "Weaveworld" und "The Great and Secret Show" überschritt Barker jedoch eindeutig die Grenze zur Fantasy und legte



Auch komplexere Modelle wie z. B. dieser Drachendreiter werden in allen Details dargestellt

mit diesen beiden Büchern kleine Meisterwerke des Genres vor. In der Tat ist die Dark Fantasy inzwischen so populär, daß sogar dem eigentlich absolut jugendfreien Dungeons&Dragons-Spieluniversum ein Dark-Fantasy-Szenario spendiert wurde: Ravenloft.

Per Spielbrett in die Märchenwelt

Neben der Literatur, die die Fantasy-Welle eigentlich erst ausgelöst hat, wird der interessierte Sucher insbesondere bei den Spielen fündig. Die so wichtigen Rollenspiele, deren Vertreter auf dem Computer zu den Kernthemen dieses Heftes gehören, haben ihren Ursprung bei den Brettspielen. Das erste Rollenspiel war ein Fantasy-Spiel. Erdacht wurde die Sache von einem gewissen Gary Gygax (der Mann heißt wirklich so), der erstmals auf die Idee kam, ein Regelwerk zu konzipieren, das flexibel genug war, dem

Spieler zu ermöglichen, sich in eine Figur des Spiels hineinzuversetzen und deren Handlungen zu bestimmen. Da diese Spiele im wesentlichen in der Phantasie der Spieler sowie auf einigen Blättern Papier stattfinden, ist der Ausdruck "Brettspiel" eigentlich nicht richtig. Aber wir wollen hier nicht lange um Definitionen ringen: Da alle wissen, worum es geht, mag der Begriff "Brettspiel" zumindest für diesen Artikel gelten. Neben dem eigentlichen Regelwerk erdachte Gygax auch gleich eine Welt, in der er die Geschichten, die die Spielhelden erleben, ansiedeln konnte. Zwischenzeitlich ist "Dungeons&Dragons" weltweit das meistgespielte Rollen-Brettspiel, für das es die verschiedensten Spieltypen und Spielwelten gibt.

Schaut man sich den erstaunlichen Erfolg an, den "Dungeons&

Ein dämonischer Ork-Magier, eine Figur aus der "Warhammer"-Miniaturserie von Citadel



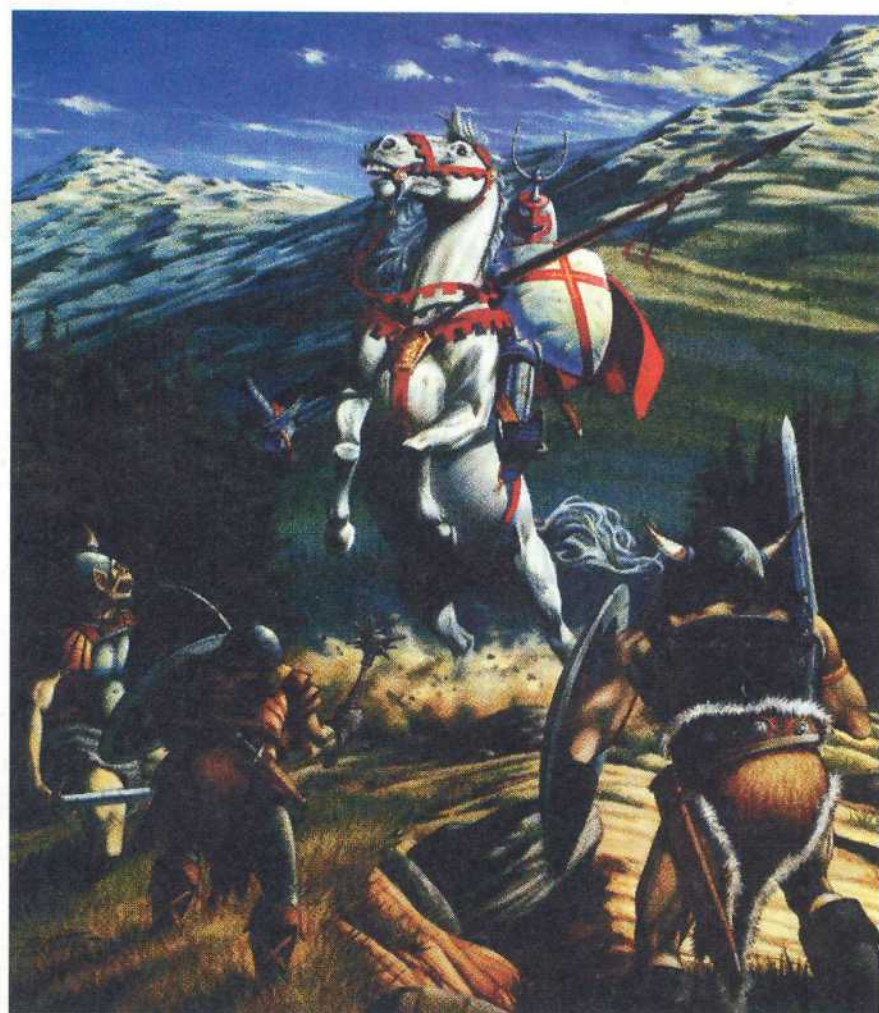


Sammelkarten- spiele, der neue Trend auf den Fantasy-Spiele- Markt. Beispiele aus "Dark Forces"

den Regeln (obwohl diese einfacher und schneller erlernbar sind als die des amerikanischen Konkurrenten), als in seiner liebevoll gestalteten Spielwelt. Hier hatten sich die Macher darum bemüht, eine Welt zu gestalten, die Platz für spannende Erlebnisse und wundersame Begegnungen bot. Die Idee hinter dem "Schwarzen Auge" ist nicht, blutige Schlachtgetümmel auf dem Spielfeld entstehen zu lassen, sondern dem Spieler eine fabelhafte Welt zu präsentieren, in der er sich einerseits zu Hause fühlen, andererseits genügend wundersame Dinge erleben kann, um in aller Deutlichkeit zu merken, daß er hier fernab seines Alltags ist.

Dragons" fast in aller Welt hatte, fragt man sich unwillkürlich, warum es die Spiele nicht auch in Deutschland gibt. Tatsächlich gab es einmal einen Versuch, "Dungeons&Dragons" hierher zu holen. Mehrere Verlage bemühten sich um die Rechte. Schmidt-Spiele und die Firma ASS verhandelten mit dem amerikanischen Unternehmen TSR, das die Rechte besaß. Es zeigte sich, daß die finanziellen Vorstellungen von TSR völlig überzogen waren. Schmidt-Spiele stieg daraufhin aus, und ASS erhielt den Zuschlag. Daß Schmidt-Spiele sich nicht mehr um "Dungeons&Dragons" bemühte, bedeutete nicht etwa, daß man sich vom Thema Rollenspiel abgewandt hätte, vielmehr wurden Verhandlungen mit Ulrich Kiesow, der das Konzept

zu einem eigenständigen Rollenspiel in der Tasche hatte, aufgenommen. Während sich ASS mit den äußerst zickigen amerikanischen Lizenzgebern herumschlug und mit der deutschen Ausgabe von "Dungeons&Dragons" recht schnell baden ging, brachte Schmidt Spiele mit "Das Schwarze Auge" eine überarbeitete Version von Kiesows Spiel heraus. Der Markt reagierte zunächst etwas zurückhaltend, doch das änderte sich rasch, und dem "Schwarzen Auge" wurde der Erfolg zuteil, der "Dungeons&Dragons" verwehrt blieb. Schon nach zwei Jahren stellte ASS das "Dungeons&Dragons"-Experiment ein, während sich "Das Schwarze Auge" zu dem deutschen Rollenspiel überhaupt entwickelte. Der besondere Reiz des Games liegt weniger in



Der Künstler Larry Elmore hat das Gesicht der D&D- Spielwelten wesentlich mitgeprägt

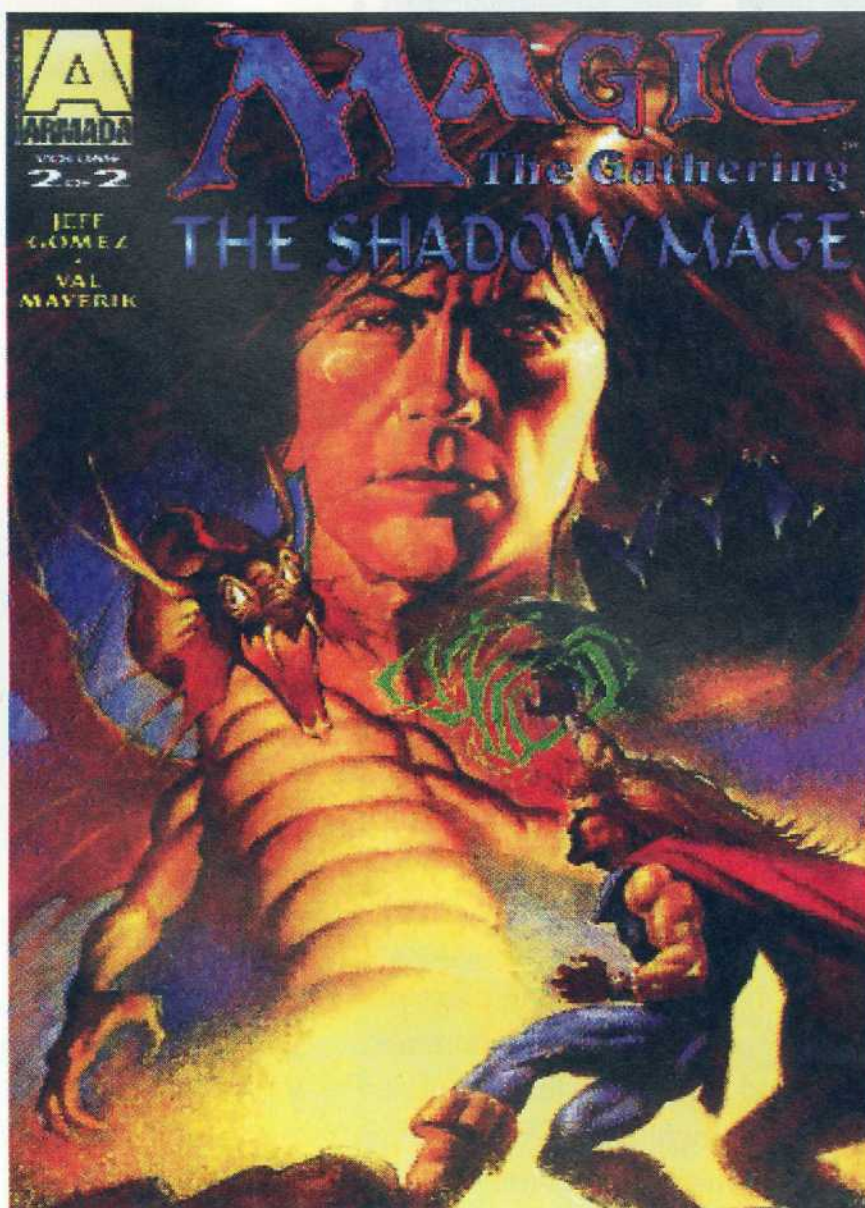
Gar nicht zimmerlich geht es in der Spielwelt von "Warhammer" zu

Auch wenn "Das Schwarze Auge" keine wilden Schlachten im Sortiment hat, so braucht der interessierte Fantasy-Rollenspieler keineswegs darauf zu verzichten - er muß nur das entsprechende Spielsystem suchen. Dabei wird er mit Sicherheit auch auf die Games des englischen Herstellers Games Workshop stoßen. 1976 von Ian Livingstone und Steve Jackson gegründet, die auch für einige Fantasy-Spielbücher verantwortlich zeichnen ("Der Hexenmeister vom flammenden Berg")



und andere), hat sich der Games Workshop zu einem weltweit operierenden Unternehmen gemausert, das insbesondere auf zwei Spielsystemen basiert: "Warhammer" und "Warhammer 40.000". Beide Spiele sind eigentlich Strategiespiele, die in Fantasy-Szenarien spielen, enthalten jedoch auch starke Rollenspielelemente. Zudem hat der Games Workshop eine eigene Modellreihe. Unter dem Label "Citadel Miniatures" erscheinen jeden Monat Dutzende neuer Figuren, Gebäudesets und Fahrzeuge, die in den Spielen verwendet werden können. "Warhammer"-Schlachten können sowohl mit einigen wenigen Figuren gespielt werden als auch mit einigen hundert, die in mehrtägigen Konflikten aufeinandertreffen.

Ein neuer Trend im Reich der Rollenspiele sind die sogenannten Trading-Card-Games. Den Anfang machte das Spielsystem "Magic - The Gathering", das schnell äußerst erfolgreich war und schon bald Nachahmer fand. Das Prinzip dieser Spiele ist einfach: In einem Grundsortiment von Karten befinden sich Helden, Monster, Gelände- und Ereigniskarten. Den Regeln entsprechend wird das Spiel auf einem Tisch ausgelegt, wobei die Spieler einen Teil der Karten auf der Hand zurückbehalten. Dann beginnt das eigentliche Spiel, bei dem durch Ziehen und Ausspielen von Karten



Der Comic zum Sammel-Kartenspiel: Magic - The Gathering entwickelt sich zum Phänomen

agiert wird. Das Besondere an dieser Art Spiel ist, daß es erweiterbar ist. Es gibt sogenannte "Booster Packs", mit denen das Grundspiel erweitert werden kann. Diese Packs weisen Karten auf, die nicht in den Grundpacks enthalten sind. Zudem kommen bestimmte Karten oft, andere, besonders mächtige, sehr selten vor. Da jeder Spieler ein eigenes Kontingent an Karten, die der andere Spieler nicht kennt, mit in die Partie bringen darf, kann es so im Verlauf einer Partie zu gelegentlichen Überraschungen kommen.

Nicht zuletzt vom überwältigenden Erfolg von "Magic - The Gathering" angespornt, haben auch die Macher des "Schwarzen Auges" ein eigenes Kartenspiel entworfen, das wie eine Bombe einschlug: Das Spiel "Dark Forces" war schon wenige Wochen nach dem Start ausverkauft und mußte nachproduziert werden.

Fantasy in bunten Bildern

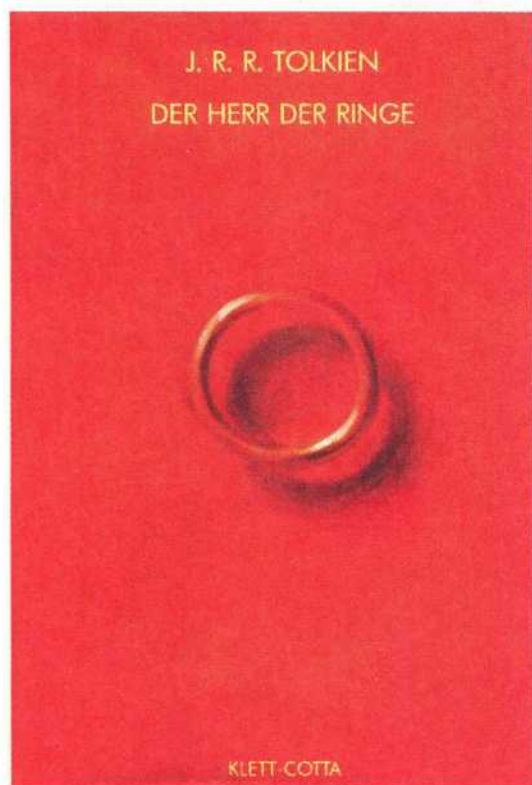
Ein Genre wie die Fantasy lebt von seinen Bildern. Entsprechend groß ist die Riege der Künstler, die sich in

diesem Segment bewegen. Sehen wir nur einmal die Spiele an, die eigentlich eine ziemlich theoretische Sache sind und in der Phantasie der Spieler stattfinden. Neben den Autoren sind es die Künstler, die den Spielsystemen Leben einhauchen. In der Tat fanden die Werke einiger Maler im Laufe der Zeit einen so großen Zuspruch bei den Fans, daß sie zu regelrechten Stars avancierten, z. B. Larry Elmore, der "Dungeons&Dragons" illustriert hat. Die Titelillustrationen stellen auch für die Fantasy-Literatur ein wesentliches Merkmal dar. So ist beispielsweise in den USA eine Ausgabe des "Herrn der Ringe" erschienen, die von den Brüdern Hildebrandt farbig illustriert worden war. Fortan konnte man in annähernd jeder weiteren Illustration zu diesem Thema die ursprünglichen Ideen der Hildebrandts wiedererkennen. Ein anderer Maler, dessen Arbeiten weite Teile des Genres prägten, ist Frank Frazetta, der seit den 40er Jahren zunächst im Comicgeschäft und später als Illustrator arbeitete. Er verlieh Conan sein Aussehen und schuf mit dem Bild "The Death Dealer" eines der meistpublizierten Fantasy-Gemälde überhaupt.

Ebenfalls ein weites Feld für die Fantasy stellen Comics und Bildgeschichten dar. Dieses Medium ist ein beliebtes Ausdrucksmittel, und wer sich auf die Suche begibt, wird insbesondere im Fantasy-Sektor reichlich fündig. So gibt es z. B. "Der Herr der Ringe" und das vorhergehende Buch "Der kleine Hobbit" als Comicversion. Sehr beliebt sind auch Comics zu Spielen, die die betreffenden Spielwelten ausführlich illustrieren und für den Spieler/Leser noch besser erfahrbar machen. Zu "Magic - The Gathering" gibt es gleich eine regelmäßig erscheinende Serie, die so erfolgreich gestartet ist, daß bereits spezielle Sonderbände dazu aufgelegt werden.

Fantasy im Film

Fantasy in Filmen zu verarbeiten ist zwar naheliegend, doch auf Grund der immensen Produktionskosten, die anfallen, wenn ausufernde Märchenwelten in Szene gesetzt wer-



Golden Oldie - still alive!
"Der Herr der Ringe" erfreut noch immer Fans in aller Welt

den sollen, sind solche Filme leider eher rar. Sucht man gute Filme, wird es noch schwieriger, und die Ausbeute bleibt gering. Auf der Suche nach dem ersten Film des Genres stößt man zweifelsohne auf die Verfilmung der Nibelungensage, die, von Fritz Lang inszeniert, noch zu Stummfilmzeiten entstand. Es folg-

Schlangenfrauen und lebende Skelette zum Leben. Der große Erfolg dieses Streifens löste eine regelrechte Welle von Fantasy-Filmen aus, und Produzenten, die dem Thema bisher nichts abgewinnen konnten, zeigten auf einmal reges Interesse. So folgten einige recht gute Filme wie z. B. "Der Herrscher von Cornwall" oder "Jason und die Argonauten".

Schon bald hatten jedoch die Produzenten von B-Filmen das Potential der Fantasy erkannt und überschwemmten den Markt mit extrem billigen und schlechten Produktionen. Das Interesse der Kinobesucher erlosch zusehends, und erneut wurde es für einige Zeit ruhig um den Fantasy-Film. Erst als sich Mitte der 80er Jahre John Milius an die Verfilmung von "Conan" machte, kam wieder Leben in dieses Genre. Durch den überwältigenden Erfolg von "Star Wars" hatten auch Produzenten inzwischen wieder Geschmack an dem phantastischen Metier ge-

funden, und so steckte Produzent Dino De Laurentiis einige Millionen Dollar in das Projekt. Schnell hatte sich ein eigenes Subgenre, der Barbarenfilm, gebildet, der insbesondere durch italienische Billigstproduktionen gespeist wurde. An größeren Produktionen folgte ein zweiter "Conan"-Streifen sowie ein Film um "Red Sonja", eine andere Heldenfigur des Autors Howard. Alle diese Streifen lebten nicht zuletzt von Hauptdarsteller Arnold Schwarzenegger, der sich jedoch nach "Red Sonja" anderen Fimthemen widmete. Mit in diese kleine Blüte des

Fantasy-Films fällt auch die britische Produktion "Legende" des Blade-Runner-Regisseurs Ridley Scott, in der ein junger Tom Cruise einen einigermaßen einfältigen, aber rechtschaffenen Bauernburschen mimt, der sich mit dem Fürsten der Finsternis anlegt. Ein bunter Bilderbogen mit edelsten Dekors, der aber trotzdem kaum nachhaltigen Eindruck hinterließ.

Muppets im Märchenland

Zu dieser Zeit entstand auch einer der zauberhaftesten Fantasy-Filme überhaupt: "Der dunkle Kristall". Unter der Regie der Muppet-Erfinder Jim Henson und Frank Oz wurde der Film um die letzten Vertreter der Rasse der Gelflinge gedreht, ohne daß im ganzen Film auch nur ein Mensch zu sehen gewesen wäre. Alle handelnden Figuren sind Puppen, die hier jedoch eine vorher nie erreichte Qualität haben.

Ebenfalls Fantasy, doch fernab jedes klassischen Strickmusters, sind viele der Filme, die von der Komikertruppe Monty Python und nach deren Auseinandergang von ehe-

Zyklopen, Drachen und der Vogel Roch – mit diesem Streifen versetzte Trickmagier Ray Harryhausen das Kinopublikum der 60er in Staunen



Mit "The Dark Crystal" erfüllte sich der verstorbene Vater der Muppets, Jim Henson, einen Lebenstraum

ten diverse Märchenfilme aus aller Welt, bis in den 30er Jahren mit dem Musical "Der Zauberer von Oz" der erste echte Fantasy-Film entstand. Zwar basierte auch dieser Film auf einem Buch (Frank L. Baums Oz-Geschichten), er war aber ansonsten absolut eigenständig. 1958 folgte einer der Meilensteine des Fantasy-Films, der sich an einem klassischen Märchen orientierte: "Sindbads 7. Reise". Unter der Regie von Nathan Juran erweckten die Trickspezialisten hier gleich eine kleine Armee fabelhafter Wesen wie Zyklopen, Drachen,



Die kleine Fantasy-Liste

Aus Platzgründen konnte in dem Artikel nicht alles untergebracht werden, was wir Ihnen gerne vorgestellt hätten. Darum finden Sie hier einige Tips zu lesens- oder ansehenswerten Büchern, Comics, Filmen und Spielen.

Bücher

Titel	Autor	Verlag
Der Herr der Ringe	J. R. R. Tolkien	Klett Verlag
Elric von Melnibonée	Michael Moorcock	Heyne Verlag
Der Herzog von Köln	Michael Moorcock	Bastei Verlag
Das Buch Corum	Michael Moorcock	Bastei Verlag
Die Midkemia-Saga	Raymond E. Feist	Goldmann
Conan Serie	Verschiedene	Heyne Verlag
Gyre (Weaveworld)	Clive Barker	Heyne Verlag
Jenseits des Bösen	Clive Barker	Heyne Verlag
(The great and secret Show)		
Die Tore zu Anubis Reich	Tim Powers	Heyne Verlag
Das Elfenschiff	J. P. Blaylock	Heyne Verlag

Spiele

Titel	Hersteller	Bemerkungen
Das Schwarze Auge	Schmidt-Spiele	
Dark Forces	Schmidt-Spiele	
Magic – The Gathering	Wizard of the Coast	Deutsche Version i. Kürze
Warhammer 40 000	Games Workshop	
Warhammer	Games Workshop	Deutsche Version i. Kürze
Hero Quest	Games Workshop	Deutsche Version vorh.
Der Talisman	Games Workshop	
Dungeons & Dragons	TSR	Keine dt. Version mehr

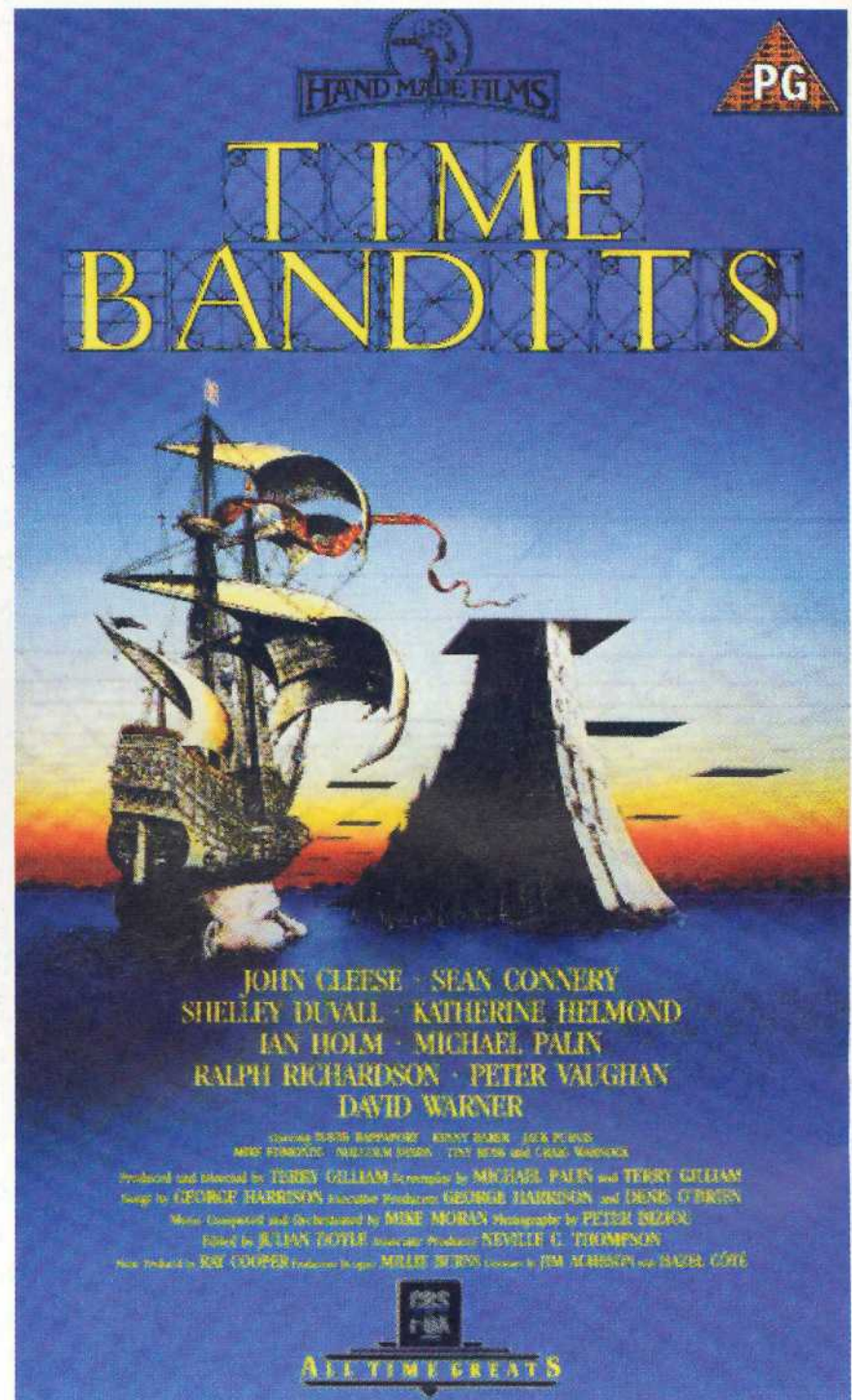
Comics/Illustrationen-Bildbände

Titel	Autor/Zeichner	Verlag
The fant. Art of F. Frazetta	Frank Frazetta	Bantam Books
El Mercenario	Vincente Segrelles	Bastei Verlag
Der kleine Hobbit	C. Dixon, D. Wenzel	Alpha Comic
Der Große Kristall (3 Bände)	J. Giraud, Bati	Alpha Comic
Gom (3 Bände)	Tiburce Oger	Splitter Verlag
Thorgal (3 Bände)	Rossinski, van Hamme	Carlsen Verlag

Filme

Titel	Regie	Darsteller
King Kong und die weiße Frau	M. C. Cooper	Fay Wray
Sindbads siebte Reise	Nathan Juran	Kervin Mathews, Thorin Thatcher
Der Herrscher von Cornwall	Nathan Juran	Thorin Thatcher
Conan der Barbar	John Milius	Arnold Schwarzenegger
Conan der Zerstörer	Richard Lester	Arnold Schwarzenegger
Ritter der Kokosnuß	Terry Gilliam	M. Palin, J. Cleese
Time Bandits	Terry Gilliam	Sean Connery
Legende	Ridley Scott	Tom Cruise

maligen Mitgliedern gedreht wurden. Ob nun "Ritter der Kokosnuß", "Jabberwocky" oder "Time Bandits" – die Filme sind phantasievoll, eindrucksvoll in Szene gesetzt (aber erstaunlich preiswert produziert)



Kein klassischer Fantasy-Film, sondern ein respektloser Genre-Mix mit starken Fantasy-Elementen: "Time-Bandits" wurde mit Mini-Budget realisiert. Sean Connery spielte für eine Unkostenpauschale

und durchweg voll von respektlosem Humor. In der Tat finden sich in fünf Minuten dieser Streifen mehr Ideen, als so mancher Filmproduzent sein ganzes Leben lang zu sehen bekommen hat.

Es gibt noch viel mehr

Unser Streifzug durch die Fantasy und ihre verschiedenen Ausdrucksweisen könnte noch lange weitergehen, allein uns fehlt der Platz. Wir hoffen daher, daß Ihr an unserem phantastischen Ausflug genügend Gefallen gefunden habt, um selbst einmal in Buchladen oder Videothek nach Fantasy Ausschau zu halten. Denn da gibt es mehr als nur das Rollenspiel, viel mehr ...

Kein Zutritt für Angsthasen



Die Erde braucht keinen neuen Helden, aber der Planet Betan dringend. Alien Odyssey ist ein nervenzerfetzendes Action-Abenteuerspiel der legendären englischen Hit-Schmiede Argonaut. Eine explosive Mischung aus Action, Shoot'Em Up, Echtzeitabenteuer und erstklassigem neuartigem Gameplay. Retten Sie mit Gaan und Psaph einen unmenschlichen Planeten, und verhindern Sie seine Zerstörung. Meistern Sie die größten Herausforderungen eines der besten Action-Abenteuerspiele: Über 120 Locations - zusammen mehr als 70 Stunden Spielzeit, besonders flüssige Animationen und aufwendiges Modelling, Schnitttechnik wie bei einem Hollywood-Blockbuster, bahnbrechende 360 Grad Echtzeit-FMV-Rotationstechnik, strategische Spielelemente und Puzzles, viele verschiedene Gegner und Gefahren, realistisch animierte Hintergründe und Umgebungen und und und ...



PC CD-ROM



PHILIPS

ROLLENSPIEL



Einmal jemand anderes sein!

Die Anfänge des Rollenspiels liegen irgendwo in prähistorischen Zeiten und verlieren sich im Dunkel der Geschichte. Fest steht, daß der Wunsch, in die Rolle eines anderen zu schlüpfen, so alt ist wie die Menschheit selbst.

Medizinmänner fertigten sich Kostüme aus Tierhäuten, um in deren Rolle zu schlüpfen und so die Geister zu besänftigen. Für viele Jahrtausende war das Rollenspiel eine todernste Sache. Erst im antiken Griechenland begann die Geschichte einer völlig anderen Art von Rollenspiel: das Theater. Hier wurde eine ganz neue Form des Spiels geübt, die auch heute noch Bestand hat.

Die Lust, sich zu maskieren und in die Gestalt einer anderen Person oder eines anderen Wesens zu schlüpfen, lebte fort. Im Karneval werden beispielsweise Masken und Verkleidungen dazu benutzt, böse Geister zu vertreiben. Die Faschingszeit hat eine Tradition, die weit über die Zeit des Christentums hinausgeht. Später fanden kultische Handlungen aus vorchristlicher Zeit damit Eingang in das katholische Brauchtum.

Das Rollenspiel, wie es uns interessiert, hat sich erst viel später entwickelt, und mit Sicherheit zählten "Räuber und Gendarm" sowie "Cowboy und Indianer" zu den Gründungsmitgliedern des echten Rollenspiels. Als die Kinder, die diesen Spielen frönten, erwachsen wurden, hatten sich viele die Träume ihrer Kindheit bewahrt. In der Lüneburger Heide gibt es heute ein Ferienort aus Indianertipis, in dem begeisterte Indianer-Spieler ihren Ur-

laub in Mokassins und mit Feder schmuck verbringen. Nur ein paar Hügel weiter steht ein stilechtes Fort, in dem Cowboys und Kavallerie die schönsten Tage des Jahres verbringen.

Waren es früher Karl Mays Winnetou und Old Shatterhand sowie James Fenimore Coopers Lederstrumpf, die die jugendliche Phantasie beflügelten, so treten spätestens seit Mitte der sechziger Jahre neben Cowboys und Indianern verstärkt auch Elfen, Zwerge, Hobbits, Zauberer und Orks auf. Wie sich zeigte, hatten die Märchenwelten der Fantasy ähnliche Folgen wie vorher die klassische Abenteuerliteratur: Die erwachsen gewordenen Kinder mochten nicht von ihren Jugendträumen lassen. Aber während der Nachbau eines Indianerdorfes noch verhältnismäßig einfach zu bewerkstelligen ist, bereitet eine mittelalterliche Burg da schon größere Probleme. Pfeil und Bogen, Henrystutzen und Silberbüchse lassen sich als Replika leicht herstellen. Sie können als De-Luxe-Version bei jedem Büchsenmacher in Auftrag gegeben oder als Allerweltsvariante in fast jedem Kaufhaus erworben werden. Nähert man sich den in der Fantasy so wichtigen Bereichen wie der Magie, nichtmenschlichen Rassen und Monstern, gehen die Probleme erst richtig los. Trotzdem mochte die Fantasy-Fangemeinde nicht auf Rollenspiel verzichten - wenn es denn nicht in Wirklichkeit

geht, so sollte man wenigstens in der Lage sein, sich am Tisch gedanklich in jene Welten hineinzuspielen. So entstanden innerhalb der Gemeinde der Fantasy-Freunde die ersten Regelkonzepte für Rollenspiele. Während des Spielens selbst offenbarten diese damals noch rudimentären Regelfragmente oft ekla-

tante Mängel, die die Spieler gemeinsam ausmerzten bzw. in einer verbesserten Form dem Regelwerk hinzufügten. Gegen Ende der sechziger Jahre war diese Art der Spiele an amerikanischen Universitäten sehr beliebt, und es entstanden gleich reihenweise Spielergruppen, die oftmals jede für sich an eigenen Regelwerken herumlaborierten. Es war ein gewisser Herr Gy-

gax (der in diesem Sonderheft noch an einigen anderen Stellen Erwähnung findet), dem es zu verdanken ist, daß aus dem Studentenspaß ernstzunehmende Spielunterhaltung (und nebenbei noch ein Millionengeschäft) wurde. Ob er nun tatsächlich die Regeln für *Dungeons & Dragons* selbst erdacht oder nur die kursierenden Regelwerke geglättet und logisch aufge-



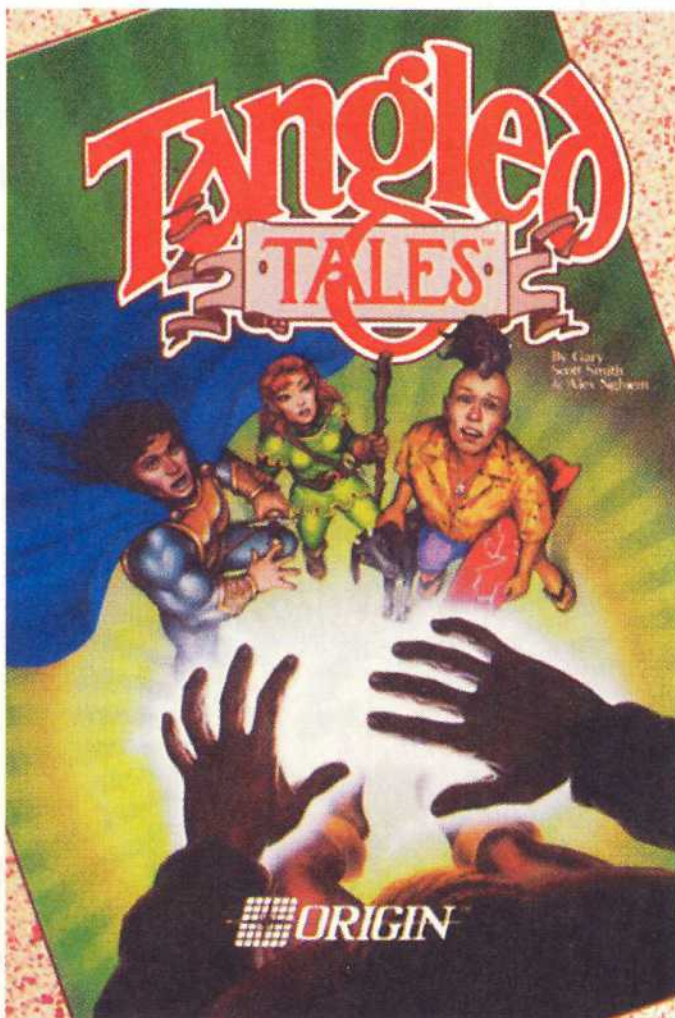
arbeitet hat, wird wohl sein Geheimnis bleiben. Fest steht aber, daß er mit *Dungeons&Dragons* in ein Wespennest stach.

Als die Rechner stillstanden

Das ehrwürdige Institut für Technologie zu Massachusetts (kurz MIT.) war es, das zum ersten Mal die lähmende Wirkung, die mitunter von Computern ausgehen kann, zu spüren bekam. Dort hatten Studenten in ihrer Freizeit auf der Rechanlage des Instituts ein Spiel geschrieben, in dem man mit einfachen Wortkommandos durch ein unterirdisches Labyrinth wandern mußte. Das Spiel konnte praktisch auf jedem Terminal gespielt werden und war so beliebt, daß es schon mal vorkam, daß die gesamte Rechnerkapazität durch Spieler verbraucht wurde und die wissenschaftlichen Arbeiten dadurch völlig zu kurz kamen. Obwohl dieses Spiel schon starke Fantasy-Elemente enthielt, dauerte es bis zum ersten Rollenspiel noch ein wenig, das dann unter dem schlichten Namen *Hack* auf die Welt der Spieler losgelassen wurde. Auch hier war es wieder der Rechner einer Universität, der den Schöpfungsakt ermöglichte. Unter dem unmittelbaren Einfluß eines Rollen-Brettspiels stehend, hatten sich einige Studenten überlegt, daß all die vielen Würfelaktionen und das Verwalten der Charakterwerte für einen Computer doch viel einfacher zu bewerkstelligen seien als für den Spieler. Der mußte dazu mit Papier und Bleistift herumwerkeln und dabei noch ständig würfeln. Auch in diesem Game ging es wieder darum, ein unterirdisches Verlies zu durchsuchen, nur wurde diesmal tatsächlich etwas für das Auge geboten. Da es bei diesen frühen Rechnern fast unmöglich war, Grafik zu benutzen,

verwendeten die Programmierer einfach den vorhandenen ASCII-Zeichensatz, um das Geschehen zu visualisieren:

Zur Abgrenzung der einzelnen Räume benutzte man das inverse Space-Zeichen, einen einfachen viereckigen Block, aus dem man die Wände zusammensetzte. Für den Helden wurde einfach die Versalie H (H wie Hero) verwendet, ein Z stellte einen Zombie dar, O stand für Ork, und S symbolisierte eine Schlange. *Hack* war geboren, und damit das allererste Rollenspiel für Computer. Da *Hack* kein kommerzielles Produkt war, dauerte es nicht lange, bis es sich

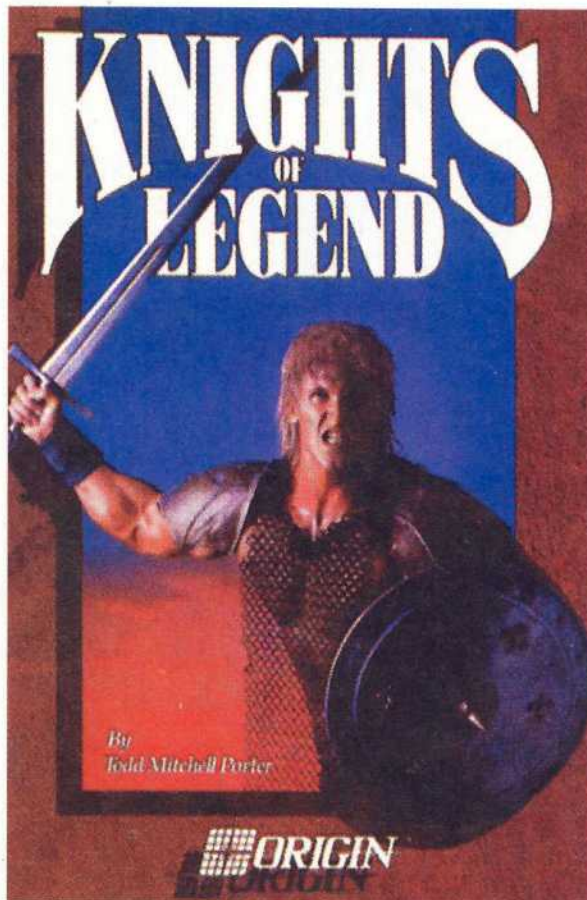


über viele Universitäten ausgebreitet hatte und dort immer wieder modifiziert und verändert wurde. Wie schon bei den papiergebundenen Rollenspielen gab es bald Dutzen-

de verschiedener Versionen des Games.

Invasion der Homecomputer

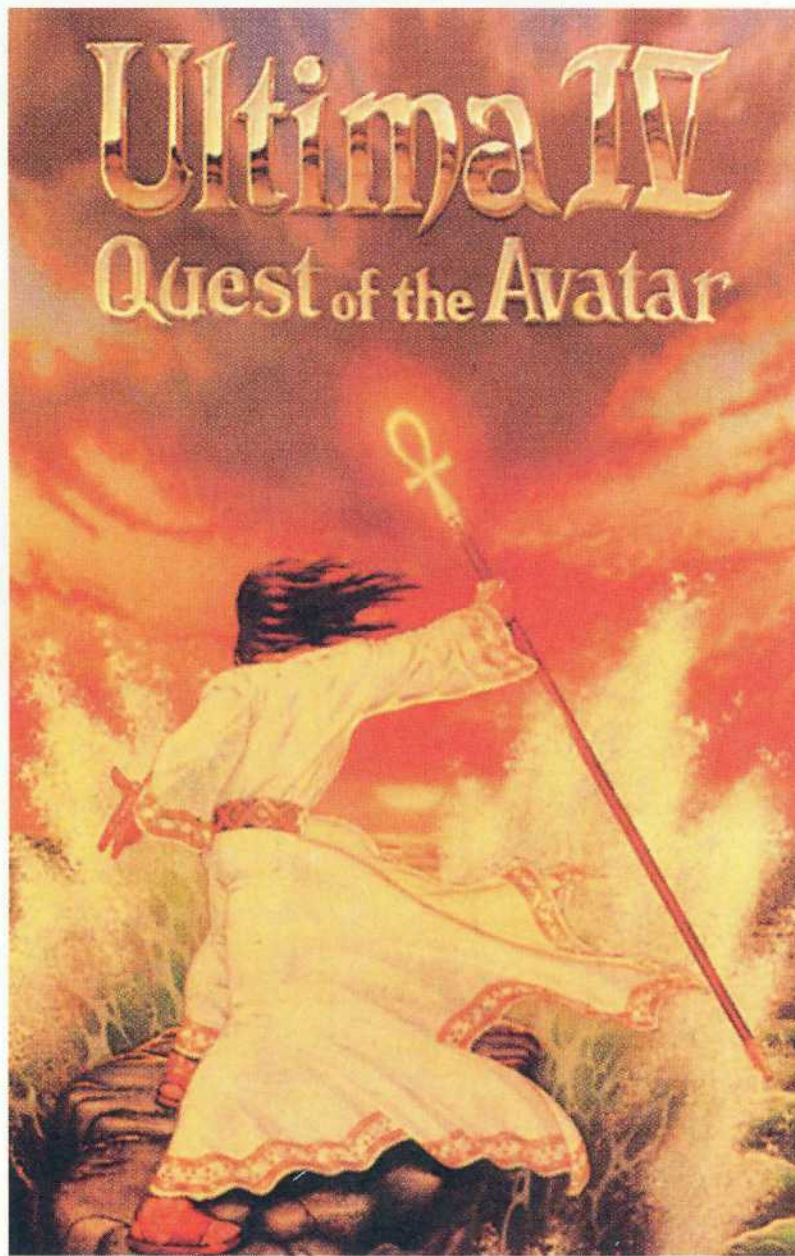
Die große Zeit der Rollenspiele begann jedoch erst, als die Homecomputer auf der Bühne erschienen. Kurz bevor Commodore VIC 20 und der Nachfolger C-64 herauskamen, gaben die Spielkonsolen ein kurzes, aber heftiges Intermezzo. Innerhalb von wenigen Jahren erschienen vier verschiedene Systeme und eine Unmenge verschiedener Module. Während dieser Zeit schossen die Softwarefirmen wie Pilze aus dem Boden; jeder versuchte noch, ein Schnitzchen des schnell wachsenden und Riesengewinne verheißenden Marktes zu ergattern. Doch so schnell der Konsolenboom eingesetzt hatte, so schnell hörte er auch wieder auf. Die Szene brach regelrecht zusammen. Fast zeitgleich mit dem Sturz der Konsolen begann der Aufstieg der Homecomputer: Die Commodore-Computer VIC-20 und dessen Nachfolgemodell C-64 verkauften sich wie warme Semmeln, und binnen weniger Monate gab es weltweit mehrere hunderttausend Geräte. Obwohl Commodore damals noch steif und fest behauptete, daß man mit den Geräten gar nicht spielen könne, waren unter den ersten Programmen, die erschienen, reichlich Spiele. Es folgte eine Blütezeit der Unterhaltungssoftware, die an einen Goldrausch erinnerte, an dem sich auch viele Companies beteiligten, die kurz vorher im Modulgeschäft aktiv gewesen waren. In dieser Goldgräberzeit erlebte auch das Fantasy-Rollenspiel seine erste Blüte. Titel wie *Warriors of Ra*, die *Temple-of-Aphsa-Trilogie*, *Rings of Zilfin* und *Wizards' Crown* brachten auch schon richtiges RPG-Feeling, waren aber primär aufs Kämpfen ausgelegt. Es stand keine Geschichte mit einer Aufgabe im Vordergrund, die der Spieler zu lösen hatte, sondern der Marsch durch ein Labyrinth, in dem möglichst viele Monster geplättet werden mußten. Die Gangsysteme, die es zu durchwandern galt, wurden dabei oft zu-



fällig entworfen, so daß kein Spiel dem anderen glich. Den ersten Schritt in Richtung auf epische Rollenspiel-Geschichten machte Richard Garriott mit seinem *Ultima*, in dem der Spieler einem Plot folgen mußte, um sich gegen Ende des Spiels einen Showdown mit dem Oberbösewicht des Games zu liefern. Der zweite Teil der *Ultima*-Serie schickte den Spieler in nicht weniger als sechs verschiedene Zeitzonen, bis es am Ende des Games auf dem Urkontinent Gää zur finalen Auseinandersetzung kommen konnte.

Als urenglisches Phänomen stellte sich der Sinclair-Spektrum-Computer dar, der dort einige 100.000 Einheiten absetzen konnte. Vom Rollenspielstandpunkt her wäre der Rechner ziemlich uninteressant, wenn es da nicht die *Lords-of-Midnight*-Games gäbe. Der Programmierer Mike Singleton, der für die beiden Games verantwortlich zeichnete, kitzelte damals Erstaunliches aus den kleinen 48 KB starken Kisten heraus. In den Spielen gab es über 10.000 verschiedene Schauplätze und Dutzende verschiedener handelnder Personen, mit denen der Spieler sprechen konnte. Vom Spielprinzip her boten die Programme eine eigenwillige Mischung aus Rollenspiel und Strategie, die in dieser Form nie wieder vorgelegt wurde. Selbst die vor kurzem erschienene Fortsetzung unter gleichem Namen, die ebenfalls von Singleton programmiert, konnte nicht überzeugen.

Noch während der C-64 das weltweit am weitesten verbreitete Heimcomputersystem war, begannen die 16-Bit-Computer ihren Aufstieg: IBM-PC, Atari ST und Amiga betraten die Bühne. Diese Rechner verfügten über weniger limitierte Hardwarespezifikationen und boten Spieldesignern und Programmierern bessere Möglichkeiten, Spielideen umzusetzen. Es waren zwei Companies, die sich der höheren Geschwindigkeit und des größeren Speichers unmittelbar bedienten: Origin und SSI. Dank *Ultima I & II* gab es bereits eine regelrechte Origin-Rollenspiel-Fange-



meinde, für die man produzieren konnte. Es erschienen Titel wie *Tangled Tales*, *Knights of Legend* und ein Game namens *Moebius - The Orb of celestial Harmony*, das in seiner Machart bis heute einmalig geblieben ist. Es spielte in einer fernöstlichen Fantasy-Welt: Der Spieler schlüpfte in die Rolle eines Ninjas und mußte alle Kämpfe in bester Martial-Arts-Manier selbst ausfechten. Das Game erschien für ST, Amiga und PC, war höllisch schwer und geriet leider bald in Vergessenheit.

Auch bei SSI widmete man sich den Rollenspielen intensiv und brachte in Zusammenarbeit mit der Programmiertruppe Westwood die *Phantasie*-Serie heraus, die es auf drei Games brachte und sehr erfolgreich war. So richtig Schwung kam durch den Erwerb der Lizenz zu *Dungeons&Dragons* ins Spiel. Der Hersteller der papiergebundenen Version dieses Games hatte damals vom Thema Computer so gut wie keine Ahnung, und so konnte man bei SSI die Lizenz verhältnismäßig preiswert erstehen. Wie sich her-

ausstellte, war dies eine echte Goldgrube, und im Laufe der Zeit brachte man über zehn verschiedene Rollenspiele aus dem *Dungeons&Dragons*-Universum heraus, von denen fast alle weit über 100.000mal verkauft werden konnten.

Einen besonderen Part in der Geschichte der Rollenspiele nimmt die Firma FTL ein (Faster than Light). Dort brachte man das erste 3D-Rollenspiel heraus: *Dungeon Master* revolutionierte das Genre! Aber nach diesem Game wurde es still um die Company, die zwar noch eine Erweiterungsdisk vorlegte, sich aber danach für Jahre in Schweigen hüllte. Die wirklich konsequente Weiterentwicklung des 3D-Konzeptes folgte von SSI mit der *Eye-of-the-Beholder*-Serie.

Origin, SSI, Sir-Tech - in Amerika war das Rollenspiel in der Softwareszene immer ein wichtiges Thema. Was sich in Europa zu diesem Thema tat, war eher bescheiden und konnte auch qualitativ oft nicht mit den Produkten von jenseits des großen Teiches mithalten. In England machte der Hersteller Mindscape mit dem Game *Nightmare* den Versuch, ein 3D-Rollenspiel zu einer damals recht erfolgreichen TV-Serie zu veröffentlichen. Obwohl technisch außerordentlich gut gelungen, mochte durch den hohen Schwierigkeitsgrad keine rechte Freude aufkommen.

Was nun folgt, ist die jüngste Rollenspielgeschichte: An die Stelle der starren 3D-Games treten nach und nach fließende 3D-Ausblicke. VGA-Grafik wird von Super-VGA-Grafik abgelöst, und Spiele, die man mit mehreren Mitspielern gleichzeitig über Netzwerk oder Internet spielen kann, werden immer aktueller. Zwar befindet sich das Genre auf dem Computer momentan gerade in einer verhaltenen Phase, jedoch liegt dies nicht etwa am Interesse der Spieler, vielmehr sind viele Firmen gerade dabei, aufzurüsten, um den neuen technischen Notwendigkeiten gerecht zu werden. Denn soviel ist klar: Die Geschichte des Rollenspiels auf dem Computer hat gerade erst begonnen!

hs

SKYmedia Entertainment präsentiert: Software zu Knüllerpreisen

Super Preise

Neuheiten

CD ROM Spiele

Apache Longbow	Best. Nr.CDR26	.99,95
Ascendancy (dt.)	Best. Nr.CDR27	.89,95
Biing! (dt.)	Best. Nr.CDR28	.79,95
Flight o.t. Amazon Queen	Best. Nr.CDR6	.99,95
Flight Unlimited (dt.)	Best. Nr.CDR29	109,95
Jagged Alliance (dt.)	Best. Nr.CDR30	109,95
Knights of Xentar (dt.)	Best. Nr.CDR31	109,95
Primal Rage	Best. Nr.CDR32	.99,95
Vollgas (dt.)	Best. Nr.CDR 33	.99,95
Warewolf vs. Com. (engl.)	Best. Nr.CDR34	.89,95
Killing Moon	Best.Nr. CDR21	119,95
Silent Steel (dt. 4 CD's)	Best.Nr. CDR20	119,95
Der Planer 2	Best.Nr. CDR60	.99,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	Best.Nr. CDR61	.89,95
Fatal Racing	Best.Nr. CDR62	.99,95
Pole Position (dt.)	Best.Nr. CDR63	109,95
ran Soccer	Best.Nr. CDR64	.99,95
ran Trainer 2	Best.Nr. CDR65	.99,95
Rebell Assault 2 (engl.)	Best.Nr. CDR66	.89,95
The Dig (engl.)	Best.Nr. CDR67	.99,95
Q-Pop	Best.Nr. CDR68	.89,95
ranSat: Fc Bayern München	Best.Nr. CDR69	.64,95
ranSat: Borussia Dortmund	Best.Nr. CDR70	.64,95
ranSat: SV Werder Bremen	Best.Nr. CDR71	.64,95
ranSat: Borussia M. Gladb.	Best.Nr. CDR72	.64,95
ranSat: 1. FC Kaiserslautern	Best.Nr. CDR73	.64,95

Disketten Spiele

Psycho Pinball (dt.)	Best. Nr.DIS1	.79,95
Micro Machines 2	Best. Nr.DIS2	.79,95
Biing! (dt.)	Best. Nr.DIS3	.89,95

Sonder-angebote

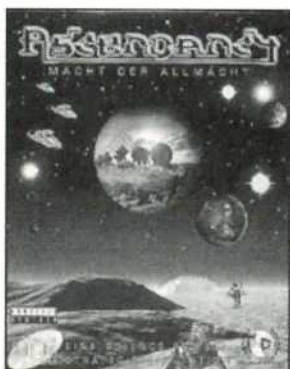
CD ROM Spiele

Body Slam Wrestling (dt.)	Best. Nr.CDR35	.19,95
Command Adv.: Starship (dt.)	Best. Nr.CDR36	.19,95
Dark Sun I (dt.)	Best. Nr.CDR37	.19,95
Eye o.t. Beholder II (dt.)	Best. Nr.CDR38	.19,95
M1 Tank Platoon (dt.)	Best. Nr.CDR39	.19,95
Mad TV (dt.)	Best. Nr.CDR40	.19,95
Maniac Mansion I (dt.)	Best. Nr.CDR41	.19,95
Tiebreak (dt.)	Best. Nr.CDR42	.19,95
Winzer (dt.)	Best. Nr.CDR43	.19,95
Zak McKracken (dt.)	Best. Nr.CDR44	.19,95
Dragon Lore (dt.)	Best. Nr.CDR45	.29,95
Leisure Suit Larry I (dt.)	Best. Nr.CDR46	.29,95
Microcosm (dt.)	Best. Nr.CDR47	.29,95
Rise of the Robots	Best. Nr.CDR48	.29,95
Sec. Weapon o. t. Luftwaffe	Best. Nr.CDR49	.29,95
Twin Pack: Tornado/Falcon (dt.)	Best. Nr.CDR50	.29,95
Fantasy Fest (dt.)	Best. Nr.CDR51	.34,95
Fighter Wing (dt.)	Best. Nr.CDR52	.34,95
NCAA Basketball (dt.)	Best. Nr.CDR53	.34,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	Best. Nr.CDR54	.34,95
Rebel Assault (dt.)	Best. Nr.CDR55	.34,95
Wings of Glory (dt.)	Best. Nr.CDR56	.39,95
Wolfpack (U-Boot) (dt.)	Best. Nr.CDR57	.39,95
Comanche + M. Disk 1-2 (dt.)	Best. Nr.CDR58	.64,95
Magic Carpet (dt.)	Best. Nr.CDR59	.64,95

CD ROM Kalender



Bayern München CD-ROM Kalender
& Screensaver Best. Nr.1051



je 19,95

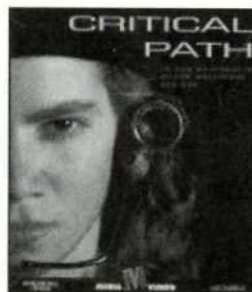
jetzt mit
Terminkalender-
Funktion und
Screensaver

Pamela Anderson
CD-ROM Kalender
& Screensaver
Best. Nr.1050

Ascendancy
(dt.)
Best. Nr. CDR27
89,95 DM

CD ROM Spiele

Rebell Assault 2 (engl.)
Best. Nr. CDR66 89,95 DM

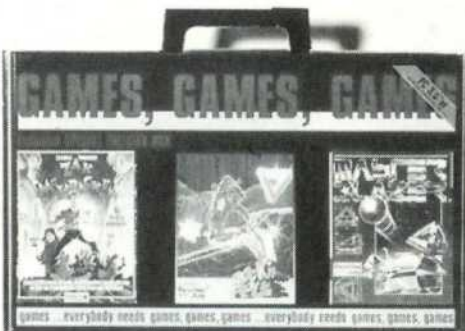


(PC/MAC)
Critical Path
Best. Nr. CDR74
29,95 DM



**jetzt nur
89,95**

Der Hammer



Spielekoffer 3 Disketten-Spiele (Master
Blaster, Rock'n Roll, Zak McKracken
Best.Nr. DIS 15 DM 29,95

**3 Spiele nur
29,95**

Der Knüller



Soccer Super Stars incl. Leder-Fußball
Best. Nr. DIS 14 DM 29,95



**jetzt nur
99,95**

Fatal Racing
Best. Nr.CDR62 99,95

Lieferung solange
der Vorrat reicht
Irrtum und Preisänderung
vorbehalten

GRATIS!
Eines dieser Mouse-Pads
bekommen Sie gratis –
ab einem Warenwert von
DM 100,- dazu.
(Bitte bei Bestellung Namen
des Mouse-Pads angeben)

Super Spiele Sonder-angebote

Disketten Spiele

Hurra Deutschland (dt.) incl. Poster	Best. Nr.DIS4	.14,95
Privateer (eng.)	Best. Nr.DIS5	.14,95
American Allstars (dt.)	Best. Nr.DIS6	.19,95
Eye o.t. Beholder III (dt.)	Best. Nr.DIS7	.19,95
Indiana Jones III (dt.)	Best. Nr.DIS8	.19,95
Leisure Suit Larry III	Best. Nr.DIS9	.19,95
Mad TV (dt.)	Best. Nr.DIS10	.19,95
Maniac Mansion I (dt.)	Best. Nr.DIS11	.19,95
Secr. of Monkey Island (dt.)	Best. Nr.DIS12	.19,95
Zak McKracken (dt.)	Best. Nr.DIS13	.19,95
Soccer SuperStars incl. Lederfußball	Best. Nr.DIS14	.29,95
Spielekoffer 3 Spiele (Master Blazer , Rock'n Roll , Zak McKracken)	Best. Nr.DIS15	.29,95
Dragons Lair (dt.)	Best. Nr. DIS16	.24,95
Shadowgate (engl.)	Best. Nr.DIS17	.14,95



ACHTUNG!
Weitere Neuhei-
ten und Sonderan-
gebote erhältlich
auf Anfrage.

Wir liefern außerdem:
noch mehr PC-Spiele,
CD-i Games & Movies,
Kalender, Poster
und viele andere
Merchandise-Artikel.
KATALOG ANFORDERN!!!

BESTELLCOUPON einsenden an:
SKYmedia Entertainment, Schloßstr. 12, 85737 Ismaning

Schicken Sie mir:

Zahlungsart:

(zzgl. DM 8,- Versandkosten* Ausland DM15,-,
entfällt ab einem Bestellwert von DM 180,-)

Ich zahle mit Kreditkarte
☐ Visa ☐ Eurocard

☐ Ich zahle per
Nachnahme (zzgl. 7,- DM)

☐ Ich zahle per Eurocheck
zur Verrechnung unbedingt
Kartennummer angeben!

Bankinstitut

Kreditkartennummer

(16 stellig)

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift:

Hotline 089-96241030 Fax 089-96241039
Mo.-Fr. 10.00-18.30 Uhr

Hotline 089-96241030



Auf sie mit
Gebrüll!



Thairl gibt
bereitwillig
Auskunft auf
die ersten
Fragen

Flucht aus dem Exil ...



Bei Gesprächen
erkundigt man
sich zunächst
nach Namen
und Beruf, dann
fragt man nach,
wenn der Ange-
sprochene etwas
Interessantes
erwähnt hat

Noch ist es
friedlich, doch
Gefahr kann
überall lauern



Um uns herum ist alles bedrückend dunkel – trübes, ungesundes Licht. Die Menschen ringsum sind kreidebleich. Dies ist also der Platz, wohin das Empire alle abschiebt, die nicht nach der Norm leben, sich nicht anpassen wollen. Hierhin werden sie gesperrt, um nie wieder das Tageslicht zu erblicken ...

Eine düstere Stimmung verbreitet die Einführungsstory zu **Exile – Escape from the Pit**. Duster sind auch viele der 256 eingesetzten Farben, nur die Kleider der Bewohner leuchten hell. Und so kommt selbst unter Windows die richtige Atmosphäre für eine Story epischen Ausmaßes auf. Die ersten Schritte zur Eingewöhnung tätigt man in Fort Exile. Obwohl sich theoretisch alles mit der Maus steuern läßt, wird man die Abenteurergruppe wohl bald mit der Tastatur kommandieren. Mit dem Nummernblock geht das bestens. Thairl, der Sage, beantwortet die ersten brennenden Fragen

Exile, auf dem Mac bereits ein Begriff, liegt nun in einer Windows-Fassung für den PC vor. Keine Frage: Dies ist das bisher aufwendigste Windows-RPG.

der Neuankömmlinge, und bald stellt sich heraus, daß man sich die Hoffnung auf Flucht vorerst oder gar für immer aus dem Kopf schlagen kann. Denn die Welt des Exils hat ihre eigenen Probleme. Um nicht ganz schutzlos zu sein, begibt man sich zum Laden. Die Grundausrüstung bekommt man übrigens nicht, wie man zunächst vermuten könnte, indem man *buy* anwählt, sondern indem man *supplies* eingibt. Die erste Lieferung an Waffen und Rü-

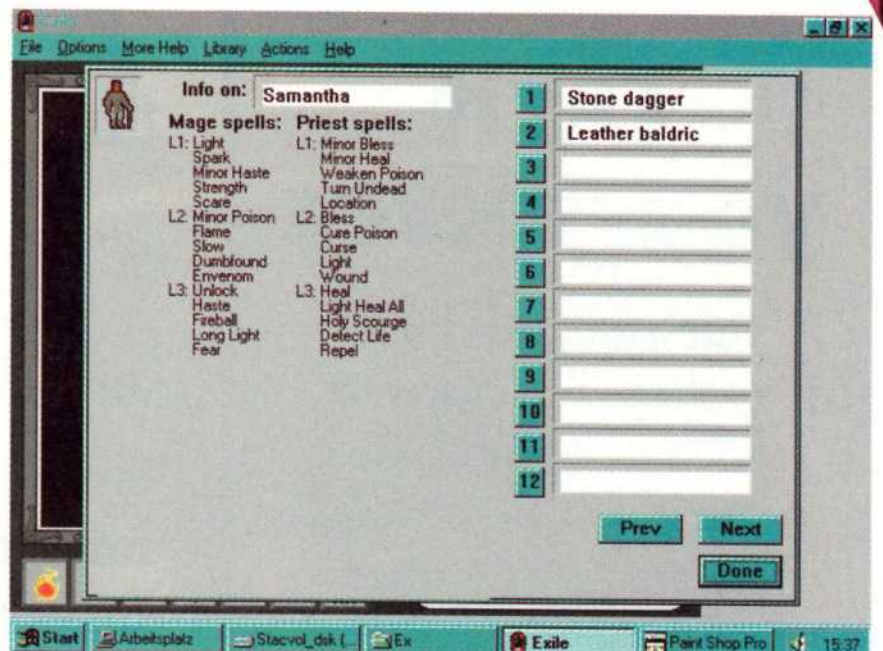
stung erfolgt dann erfreulicherweise gratis... „... Der Wald ist dunkel an dieser Stelle. Vorsichtig tasten wir uns vorwärts. Denn in der Wildnis kann überall Gefahr lauern. Neulich erst haben die Nephilim eine ganze Gruppe Krieger bis auf den letzten Mann getötet. Jede Wahrnehmung kann überlebenswichtig sein. Da, eine frische Feuerstelle. Das verheißt nichts Gutes ...“

Das Exil, in dem sich die Abenteurergruppe befindet, ist eine eigene große Welt. Die Menschen, die in den achtzig Dörfern leben, die es zu erkunden gibt, haben heftige Probleme mit ihren Mitbewohnern. So erfährt man, daß etwas weiter nördlich, gar nicht weit vom Startpunkt Fort Exile, dort, wo sich die Stadt Duvno befindet, Attacken der Nephilim an der Tagesordnung sind. Außerdem gibt es Stories von Gefangenen und Drachen, die wertvolle Informationen bereithalten. Bald wird der Spieler in eine komplexe Handlung verstrickt, wobei es zunächst gilt, die menschlichen Stützpunk-



Unsere Gruppe
erkundet die
Stadt

Charakter-Infos:
Oh je, die
Ausrüstung ist
noch miserabel

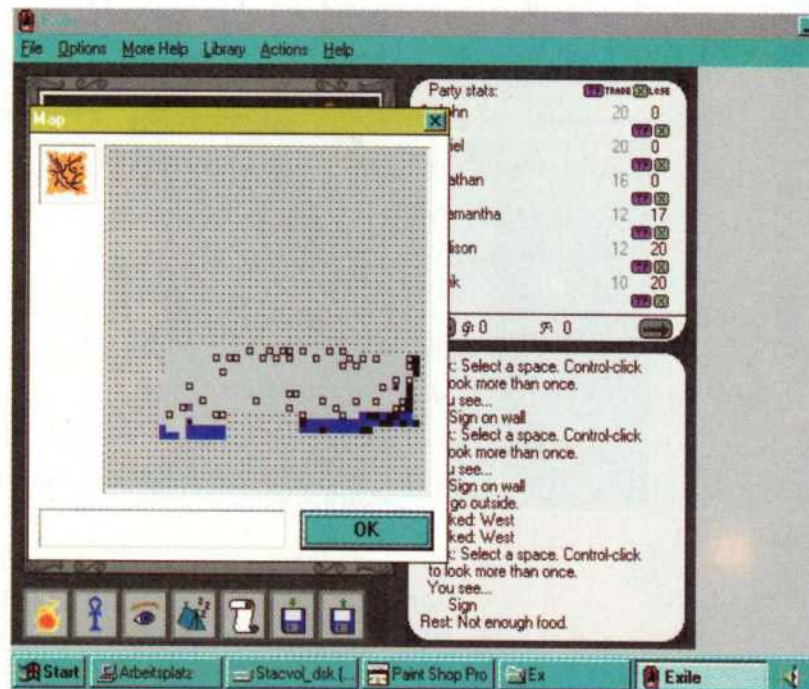


te zu festigen. Viele Menschen, mit denen man sprechen kann, spinnen den Handlungsfaden fort und ermöglichen es, daß man das Spiel auf verschiedenen Wegen mit Erfolg beenden kann. Zuvor müssen allerdings viele Rätsel gelöst werden.

Auch technisch gibt es Positives zu vermelden: Digitalisierte Sounds und Online-Hilfen machen das Spielen zum Vergnügen. Kampf- und Magiesystem sind eher einfach gehalten – vor allem verglichen mit einigen DOS-Games wie Nalakh oder War Wizard – doch angesichts der dichten Atmosphäre macht das gar nichts.

Zum Abschluß noch eine gute Nachricht für alle Fans des Spiels: Die Mac-Version von Exile II war bei Redaktionsschluß kurz vor der Fertigstellung. Aller Wahrscheinlichkeit nach dürfen sich damit auch alle PCler schon auf eine Fortsetzung freuen.

al



Die Automapping-Funktion
liefert einen sehr groben
Überblick über einzelne
Abschnitte der Welt von Exile

Exile – Escape from the Pit

Konfiguration: mindestens 386er (VGA), Windows 3.0 oder besser, Maus, SoundBlaster, Registrierung: 25 US-Dollar, Entwicklung: Spiderweb Software, 14 Easton Ave #202, New Brunswick, NJ 08901

Exile – Escape from the Pit

Überleben im Exil

Die Welt von Exile ist groß, so daß wir an dieser Stelle nicht zu jedem Problem die Lösung drucken können. Im Folgenden beantworten wir aber kurz die schwierigsten Fragen:

Wie komme ich an den Gremlins auf der Lichtung vorbei?

Sie sind unglücklich. Etwas Wein sollte helfen...

Wo ist der steinerne Schlüssel?

Motrax hat ihn gesehen. Man muß mit ihm über Bestechungsgeld reden ("bribe"), dann die Höhlen im Südosten durchsuchen.

Wie komme ich in den Turm, in dem Grah-Hoth eingesperrt ist?

Die Knöpfe sind ein roter Hering. Man muß eine magische Karte benutzen, nach versteckten Dingen in der südwestlichen Ecke des Dungeons suchen, dann nach Geheimtüren in der Nordwand des Turms.

Wie komme ich an den Teleportern im dritten Stockwerk der Crypt of Drath, vorbei?

Dreimal auf den östlichsten Teleporter laufen, dann nach Geheimtüren suchen.

Wo ist der Grauschimmel (Graymold)?

Man muß mit dem Boot von Fort Dranlon über den Fluß nach Osten bis zum großen See fahren. Danach nach Norden, das Ufer absuchen, den Fluß entlang nach Norden bis zur Quelle fahren.

Wo finde ich das fünfte Stück Schimmel (Mold)?

Auf der anderen Seite des Flusses. Man kommt mit Booten rüber, die man im großen Schloß im Norden findet. Oder auf die Weise, wie sie im nächsten Stichpunkt beschrieben wird.

Wie komme ich über den Chasms?

Westlich von Fort Dranlon findet man im Wasserfall Warren etwas, das weiterhilft.

Darf man die Drachen töten?

Pyrog muß man töten. Alle anderen halten wichtige Informationen bereit. Bevor man diese nicht hat, darf man die Lindwürmer nicht erlegen.

Do it yourselves

Mit wenigen Handgriffen zum eigenen epischen Spiel – das Adventure Construction Kit macht's möglich.

Adventure Construction Kit 2.2

Konfiguration: mind. 286er (VGA), Maus, Soundkarte, Registrierung: 20 US-Dollar, Entwicklung und Vertrieb: Chris Hopkins, P.O. Box 386, Southwick, MA 01077, USA

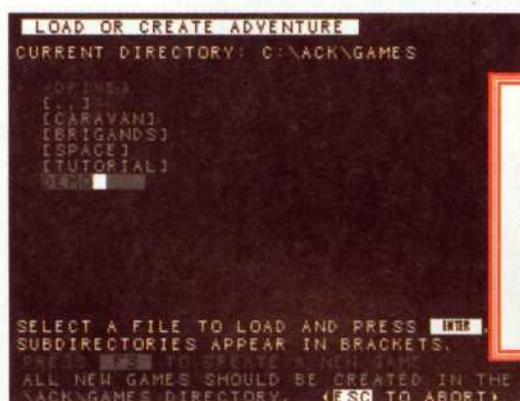
Ganz sicher sind schon sehr, sehr viele gute Ideen für Computerspiele verstaubt, weil es dem Erfinder zu mühsam war, sie in Programme umzusetzen. Häufig scheitert ein solches Vorhaben schon an der Beherrschung einer Programmiersprache. Doch selbst derjenige, der rudimentäre Kenntnisse von Pascal oder C hat, wird oft vom Aufwand abgeschreckt. Jetzt hat jeder – auch ohne Programmier-Vorkenntnisse – die Chance, in wenigen Stunden ein komplettes Abenteuer auf die Beine zu stellen. Und das Beste: Das Programm ist erstens Shareware und zweitens auf unserer CD.

Grafische Wunderdinge darf man zwar nicht erwarten, aber solide Darstellung in Draufsicht, die ihren Zweck voll erfüllt. Innerhalb dieses Rahmens ist das Programm erfreulich flexibel und leicht zu bedienen.

Einen kleinen Vorgeschmack auf das, was mit dem Kit möglich ist, bieten die mitgelieferten Demo-Abenteuer: klassische Fantasy mit Brigands, die alten Römer mit Caravan und sogar Science-fiction mit Space. Für den ersten Einstieg empfiehlt es sich, das Tutorial einmal durchzuspielen, denn dabei werden die wichtigsten Features und Fachbegriffe kurz angerissen. Auf den folgenden Seiten laden wir Euch dazu ein, mit uns gemeinsam die ersten Schritte zum eigenen Adventure nachzuvollziehen.

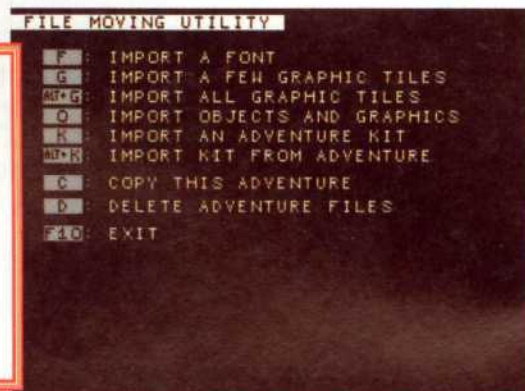
Aller Anfang ist leicht

Um Euch den Einstieg zu erleichtern, zeigen wir auf den nächsten Seiten in Wort und Bild, wie die ersten Räume eines eigenen Rollenspiels mit dem Adventure Construction Kit entstehen.

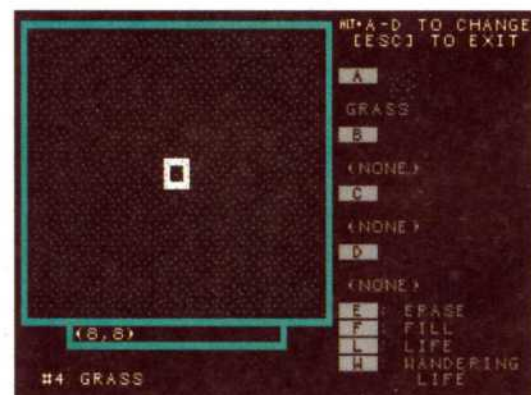


Zuerst heißt es, ein neues Directory anzulegen. Im *Create-Adventure-Menü* <F3> drücken und einen Namen eingeben, beispielsweise DEMO.

Verschiedene vorgefertigte Kits stellen Objekte und Grafiken zur Verfügung. Dazu wählen wir das *Import-Files-Menü* an und suchen uns dann einen passenden Satz Objekte aus. In unserem Beispiel ist dies das DELUXE-Sortiment.



Jetzt beginnt der Aufbau einer Landkarte. Im *Edit-Maps-Menü* gestalten wir zunächst eine Region (Typ Weltkarte). Die einzelnen Felder dieser Region heißen Zellen und können mit Nummern versehen werden.



Wir editieren eine Zelle (<C> drücken). Mit <ALT>-<A> wird ein Landschaftselement ausgewählt, in unserem Fall Gras. Damit füllen wir nun alles. Danach wiederholen wir den Vorgang mit einem Stück Wald.



Damit nicht alles leblos bleibt, positionieren wir nun mit <L> ein Lebewesen. Wenn wir einen Bösewicht nehmen, fällt er sofort über den Spieler her. Entscheiden wir uns zunächst also für einen Freund, beispielsweise einen Fighter.

GENUG IQ IM KAMPF GEGEN EIN GANZES UNIVERSUM?

Nur für PC CD-ROM

Die Space Marines sind eine Eliteeinheit der terrestrischen Raumverbände und werden speziell bei Operationen in unbekanntem Terrain eingesetzt. In dem vorliegenden Strategie-Adventure erhält der Spieler die Gelegenheit, als taktisch-strategischer Koordinator eine Einheit der Space Marines zu unterstützen, die das Geheimnis um die verschollenen Kolonisten des Planeten REDEYE 6 im WEGA-System aufklären soll. Jedoch schon von Anfang an entwickelt sich dieser Einsatz vollkommen anders als erwartet. Und dann tauchen auch noch diese Aliens auf ...



PC (SVGA 256 Farben)



PC (SVGA 256 Farben)

FEATURES:

- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- speicherbare Spielstände
- durchgehende Storyline für den gesamten Spielverlauf
- 2-4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Update einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- Insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- die Landkarten stellen alle klimatischen Zonen eines erdähnlichen Planeten dar
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl
- menügeführte Maussteuerung

SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23



SOFTWARE 2000

Strategie



Strategie



Kompatibel
 mit
 Windows 95

ROLLENSPIEL

```

EDIT CONVERSATION TOPIC
TOPIC: (INTRO)
RESPONSE:
Hallo Fremder!
Taensche ich mich, oder bist
Du ein PC Spiel Leser?
Willkommen!

[ESC] INSERT LINE  [F2] DELETE LINE
[ALT] CHG TO TEXT/CMD  [ESC] SAVE/EXIT
[ALT] INSERT QUESTION  [ALT] RENAME TOPIC
    
```

Auf die Frage, ob der Spieler mit dem Fighter sprechen können soll, antworten wir mit "ja" und können nun die Begrüßungsfloskel editieren. Weiterer Gesprächsstoff gefällig? Auf die Frage nach Feinden wird das Gegenüber mit einer Warnung reagieren.

```

EDIT CONVERSATION TOPIC
TOPIC: FEINDE
RESPONSE:
Sei auf der Hut!

[ESC] INSERT LINE  [F2] DELETE LINE
[ALT] CHG TO TEXT/CMD  [ESC] SAVE/EXIT
[ALT] INSERT QUESTION  [ALT] RENAME TOPIC
    
```

Der Raum bekommt nun eine Wand. Das geht genauso vonstatten wie das weiter oben erwähnte Editieren einer Zelle.

```

N: NEW ROOM
[ESC] 62
[ALT] A: NONE
[ALT] B: NONE
[ALT] C: NONE
[ALT] D: NONE
[ALT] E: ERASE
[ALT] F: LIFE
    
```

Jetzt müssen wir eine Verbindung zur Hauptwelt festlegen. Dazu suchen wir uns ein Portal aus, setzen es und legen fest, wohin der Spieler gelangen soll, wenn er das Portal betritt.

```

SELECT REGION
#1 FANTASIA
#2 NEW ROOMS
[ESC] 62
[ALT] A: 23
[ALT] B: NONE
[ALT] C: NONE
[ALT] D: NONE
[ALT] E: ERASE
[ALT] F: LIFE
    
```

SELECT THE DESTINATION FOR THE PORTAL.

Ebenso müssen wir natürlich in der Hauptwelt ein Portal setzen, das den Spieler in den Raum gelangen läßt. Also die Hauptwelt editieren und auch hier ein Portal setzen.

```

[ALT] A-D TO CHANGE
[ESC] TO EXIT
A: BRICK WALL
B: DOOR
C: TABLE
D: (NONE)
E: ERASE
F: FILL
L: LIFE
H: HANDERING LIFE
    
```

#5 FOREST

Nun probieren wir unser erstes Stück Landkarte einmal aus. Im Optionen-Menü muß zuerst die Startposition des Spielers festgelegt werden, dann können wir beginnen. Oh nein: Durch den Wald sieht man gar nicht durch, nur das jeweils nächste Feld ist sichtbar.



```

EDIT TERRAIN (PRESET SPACE)
GRAPHIC: [ALT] V: TRANSPARENT
NAME: [ALT] N: FOREST
ACTION: [ALT] A: DO NOTHING
TRIGGERED BY: [ALT] T: PASSING
PASSABLE TO: [ALT] P: ANYTHING
MESSAGE WHEN BLOCKED: [ALT] B: NONE
MESSAGE WHEN EXAMINED: [ALT] X: NONE
DISAPPEAR? [ALT] D: ONLY IF DESTROYED
STRUCTURAL STRENGTH: [ALT] S: 100
REPLACED: [ALT] R: (NONE)
[ESC] F2 SELECT  F3 CREATE  F8 DELETE  F10 EXIT
    
```

Dies ändern wir, indem wir im *Edit-Objects*-Menü die Eigenschaft des Waldes festlegen: "transparent" statt "opaque".

Voilà, so haben wir uns das vorgestellt: Der Wald wird durchschaubar.



Nun brauchen wir noch Innenräume, denn nicht alles soll sich auf weiter Flur abspielen. Wir gehen wieder auf *Edit Maps* und wählen *Create Region*, diesmal aber nicht *Weltkarte*, sondern *room-type*, und legen dann die Abmessungen fest.



```

EDIT TERRAIN (PORTAL)
GRAPHIC: [ALT] V: OPAQUE
NAME: [ALT] N: DOOR
ACTION: [ALT] A: DO NOTHING
TRIGGERED BY: [ALT] T: PASSING
PASSABLE TO: [ALT] P: ONLY IF HOLDING
MESSAGE WHEN PASSED: [ALT] M: NONE
MESSAGE WHEN BLOCKED: [ALT] B: NONE
MESSAGE WHEN EXAMINED: [ALT] X: NONE
DISAPPEAR? [ALT] D: ONLY IF DESTROYED
STRUCTURAL STRENGTH: [ALT] S: 100
REPLACED: [ALT] R: (NONE)
[ESC] F3 CREATE  F8 DELETE  F10 EXIT
    
```

Natürlich müssen wir nun dafür sorgen, daß der Held auch einen Schlüssel bekommt. Dazu ändern wir den Dialog, der bei der Begegnung mit dem Fremden aufgerufen wird. <ALT>-<C> bringt uns vom Textmodus in den Kommandomodus, dort wählen wir eine Item-Funktion aus, so daß dem Spieler automatisch ein Schlüssel übergeben wird, wenn er die Person anspricht. Außerdem wird der Text so abgeändert, daß dem Spieler die Neuerwerbung des Gegenstandes mitgeteilt wird. Auf die bisher beschriebene Weise erweitern wir nun unsere Welt um eine größere Landschaft sowie neue Räume und setzen weitere Figuren. Damit nicht immer die vorgefertigten verwendet werden müssen, überarbeiten wir die Grafik im *Edit-People*-Menü.



Damit ist das Spiel natürlich noch lange nicht fertig, aber dies sind immerhin die grundlegenden Schritte. Auf dieselbe Art und Weise sind schnell neue Räume geschaffen, Feinde und Rätsel eingebaut. Viel Spaß dabei - die Grenzen setzt nur Eure Phantasie!

SKUNNY - LOST TREASURES



**Das wahrscheinlich
schnellste Eichhörnchen
der Welt.**

**JETZT
bei Ihrem
Händler!**

SKUNNY

NEU!

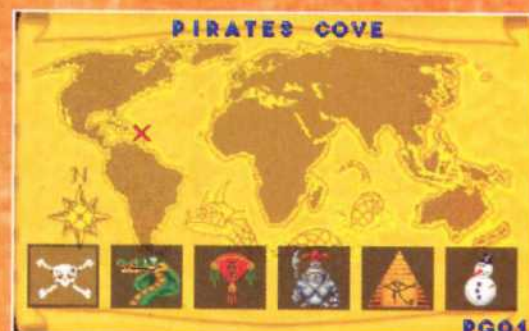
- 32 BIT Engine
- 6-fach Scrolling
- Render-Grafik
- 16 Bit Stereo Sound, MIDI
- über 100 Levels u. Bonusrunden
- Über 750.000 grafische Spiel-Elemente
- integrierter Level-Editor



VOLLVERSION DM 79,95 SPIELBARE DEMO DM 9,95

Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft, ist wieder zurück! Diesmal geht's auf Schatzsuche. Helfen Sie Skunny, die auf einer alten Karte verzeichneten Schätze zu finden. Durchforschen Sie die Welt der Piraten, das ewige Eis, eine mittelalterliche Burg, die Pyramiden Ägyptens, eine Wüstenlandschaft und den prachtvollen Orient!

Jump&Run wie auf der Konsole! Skunny ist eines der schnellsten und unterhaltsamsten Plattform-Games der letzten Jahre. Erleben Sie weiches Parallax-Scrolling auf bis zu sechs Ebenen u. gerenderte 3D-Animationen. Das Spiel enthält über 750.000 grafische Elemente und einen integrierten Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Spielwelten entwerfen können. Für Abwechslung sorgen Goldmünzen, Katapult-Fässer, Seile, fliegende Teppiche, Flipper, Säbelklingen und vieles mehr... Finden Sie hunderte von Geheimgängen, Bonus-Levels und funkelnde Schatztruhen!



**FAX (0721)
97224-24**

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

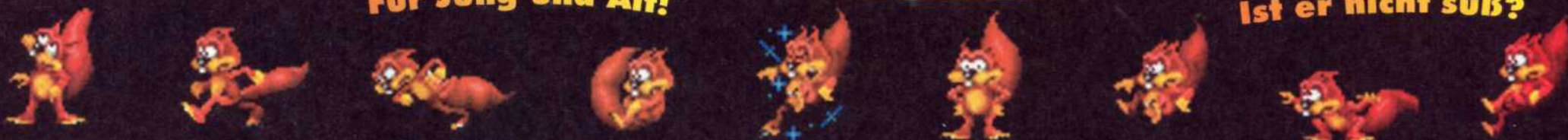
Skunny Demo
Best.Nr. CDR2124
CD-ROM, DM 9,95

Skunny Vollvers.
Best.Nr. CDR2125
CD-ROM, DM 79,95



Für Jung und Alt!

Ist er nicht süß?



Alles Shareware, oder was?

In Zeiten, da für ein vernünftiges Game eines großen Herstellers bisweilen 100 DM und mehr investiert werden müssen, wird der Geldbeutel spielebegeisterter Computerbesitzer auf eine harte Probe gestellt. Einmal mehr sind es die Shareware und das weite Feld der Public Domain, die mehr als einen Lichtblick auch für Rollenspieler bereithalten. Grund genug für unseren Shareware-Profi und Rollenspielcrack Andreas Lober, dem Thema nachzugehen. Die Ausbeute seiner Recherchen findet Ihr zum einen in den folgenden Vorstellungen von Fantasy-Rollenspielen und zum anderen auf der CD zu diesem Heft, auf der Ihr eine Auswahl der schönsten Shareware-Spiele des Genres finden und so auch selbst ausprobieren könnt. Also, viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Der endgültige RPG-Ulk

```
quit : 0
rename character : 0
save game and quit : 0
dig a tunnel through a wall : 30*
version information : 0
bash something (item carried) : 10*
rest a turn : 10
sleep some number of minutes : 60..6000
stay in current location, activating any local effect here : 5
go down a level : 0*
go up a level : 0*
identify the onscreen usage of some character : 0

vi keys (hjklbnyu) & keypad number:
walk one space or fight adjacent monster (Regular Combat
Mode), pick up things if PICKUP option set : 5**

capitalized vi keys (HJKLBNYU) or 5 followed by keypad number:
run in that direction, fight adjacent monster if
BELLIGERENT option set, don't display slowly if JUMPMOVE

-More-
```

Hilfe – das ist erst etwa ein Viertel der Kommandotasten!

Während die meisten Rollenspiele bierernst sind, ist **Omega** erfrischend humorig. Das beginnt schon beim Festlegen der Eigenschaften der Spielfigur. Sofern man nicht einen stinknormalen Standardcharakter steuern möchte, hat man auch erstmals in einem Rollenspiel die Chance, persönlich anzutreten. Um die Charakterwerte zu ermitteln, fragt der Compi dem Spieler Löcher in den Bauch: Kannst Du tanzen? Wieviel Pfund kannst Du tragen? Hast Du schon mal einen IQ-Test mitgemacht? Spielst Du Videospiele? Nachdem endlich die Figur steht, betritt man die Stadt. Hier gibt's alles,

Omega

Konfiguration: mind. 386er
Registrierung: entfällt (Freeware)
Entwicklung: Lawrence R. Brothers, Erik Max Francis

Als Abenteurer durchs Dungeon-Reich

Rogue

Konfiguration: mind. 386er
Registrierung: entfällt (Public Domain)
Entwicklung: Michael C. Toy, Kenneth C. R. C. Arnold, Jan Lane

Spielspaß abseits der von Vollpreisprodukten belagerten Pfade – das sind die zweidimensionalen Shareware-Games.

Oft versuchen Shareware-Spiele, dieselben Spielkonzepte umzusetzen wie Vollpreisprodukte, nur billiger und zum vorherigen Antesten. Manchmal wird die Qualität der teuren Brüder erreicht, sehr oft jedoch ist es ein müder Abklatsch, Spiele für Arme sozusagen. Andererseits tauchen aber im Shareware-Pool auch oft Spielevarianten auf, die es nicht als Vollpreisgames gibt, weil dort der Trend zum interaktiven Spielfilm keinen Platz mehr für komplexere Games läßt. Bei den in diesem Artikel vorgestellten Titeln ist die Grafik irgendwo zwischen schlicht und nicht existent angesiedelt. Aber Vorsicht – wer meint, daß zweidimensional auch vom Spielspaß her flach sein müsse, der

ist schief gewickelt! Ein gutes Beispiel dafür und obendrein ein guter Einstieg ist der Klassiker **Rogue**.

Die Sache hat Tradition: Schon ein paar Jahre ist es her, daß **Rogue** geschrieben wurde. Es trat seinen Siegeszug auf den verschiedensten Computersystemen an, hatte keinerlei Grafik und fand dennoch zahlreiche Nachahmer. Auf unserer CD ist es aus historischen Gründen enthalten – immerhin ist in der Shareware eine ganze Gattung als **Rogue-Like-Games** bekannt... Neuer und komplexer war **Nethack** (vorgestellt in ASM Special 24), aber von derselben Art. Die Spielfigur ist ein bloßer Klammeraffe (@), die Kommandos werden mit Tasten oder Tastenkombinationen eingegeben. Doch was an Grafik fehlt, wird durch Abwechslung wettgemacht.



Der Urvater

was das Herz begehrt: Fried Lizards als Wegzehrung, traditionsreiche Gilden, die hoffnungsvollen Helden nachwuchs aufnehmen, sofern er nur gut zahlen kann, weniger traditionsreiche Gilden, die mehr auf Muskeln achten, ein Casino, diverse Läden, Statuen verschiedener Götter, unvermeidlich natürlich die Pubs und – recht nützlich, aber gut versteckt – ein Orakel, das Hinweise gibt, an welche Aufgaben man sich heranwagen könnte.

Ein paar Tips für den Anfang: Man sollte sich einer Gilde anschließen, das Orakel befragen und vor dem Aufbruch in die Pampa genügend Proviant mitnehmen. Hilfestellung

zu allen Themen des Spiels bringt ein Druck auf die „?“-Taste. Vor allem die Anzahl der Steuertasten erschlägt einen zunächst, man sollte sich also nur die wichtigsten merken. Beispielsweise: Ein neu aufgenommener Gegenstand ist zunächst im „Up-in-the-Air“-Slot, will heißen, der Held hat ihn in Händen. Durch anschließendes Drücken von „E“ wird der Gegenstand weggepackt. Die weiteren Slots tragen Buchstaben als Bezeichnung. Wenn man nun also z. B. „C“ wählt, wird der frisch erstandene Gegenstand in Slot C gepackt. So, genug geredet, versucht Euch selbst an dem Game. Es gibt genug zu entdecken und jede Menge Leute zum Plaudern!

IBM/PC Spiele

Aces of the Deep	DV	85.00
AD&D Dragon Dice	DA	94.00
AD&D Realm (win 3.1)	DA	94.00
Adams Family Pinball	DA	69.00
Air Power	DV	69.00
Aladdin	DA	59.00
Armored Fist	EV	59.00
Atlas	DV	59.00
Baldie	DV	69.00
Biing	DV	79.00
Bill Elliotts Nascar	EV	69.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bundesliga Manager 3	DV	69.00
Bureau 13	DA	59.00
Crusade	DV	79.00
CyClones	DA	75.00
Dark Sun 2	DA	69.00
Death or Glory	DV	79.00
Elite 3-1st Encount.	DA	69.00
Fighter Wing	DA	66.00

Flight o.t. Amazon Q.

Hardball 4	DA	79.00
Haxen	DV	89.00
Hollywood Pictures	DV	79.00
HUGO!	DV	69.00
Klick and Play	DV	89.00
Legionen (Win)	EV	59.00
Lion King	DA	59.00
Menzoberranzan	DA	69.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Panzergeneral	DA	69.00
Reunion	DV	59.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Tower (Win)	DV	79.00
Space Academy	DV	64.00
Super Karts	DA	59.00
System Shock	DV	74.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	79.00
Tiny Troops	DA	64.00
Turrican 2	DA	69.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Unneces. Roughness 95	DA	79.00
Warriors	DA	59.00
Willi Lemke Manager	DV	59.00

IBM/PC-Spiele Sonderangebote

Aufschwung Ost	DV	39.00
Cyberbikes	DA	49.00
Dschungelbuch Win 95	DA	49.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hole in One	DA	49.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indiana Jones Desk	DV	29.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Nectaris	DV	44.00
Pirates Gold	DV	39.00
Railroad Tycoon Del.	DA	39.00
Schatz im Silbersee	DV	39.00
Siedler	DV	49.00
Star Crusader S & D.	DV	29.00
Tower Assault	DA	49.00
Trick or Treat	DA	49.00
Wolfsbane	DA	49.00
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele

„Z“	DV	74.00
11th Hour	DV	89.00
3D Atlas (Win)	EV	99.00
3D Atlas (Win95)	DA	99.00
3D Pinball	DA	69.00
Aces Collection	DA	69.00
Aces of the Deep	DV	79.00



Apache Longbow DV 69.00

Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Descent under Mount.	??	94.00
AD&D Dragon Dice	??	94.00
AD&D Realms War	DA	94.00
Adams Family Pinball	DA	69.00
AH-64D Longbow	DV	89.00
Air Power	DV	79.00
Al Unser Jr's Racing	DV	59.00
Aliens	DV	79.00
Aliens Odyssey	DV	74.00
Alone i.t. Dark 1&2	DV	65.00
Alone in the Dark 3	DV	84.00
Amerika 1861-1865	DV	89.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Arcade Classic	DA	74.00
Archibald	DV	79.00
Armored Fist	DV	89.00
Ascendancy	DV	84.00
Assault Rigs	DA	79.00
Asterix-D.gr. Reise	DV	69.00
Atlas	DV	54.00
Aufschwung Ost Del.	DV	69.00
Azrael's Tear	DV	89.00
Baldie	DV	69.00
Batman Forever (Win)	DA	94.00
Batman Forever	DA	94.00

Battle Beast DV 79.00

Battle Isle 2 & Data DV 69.00



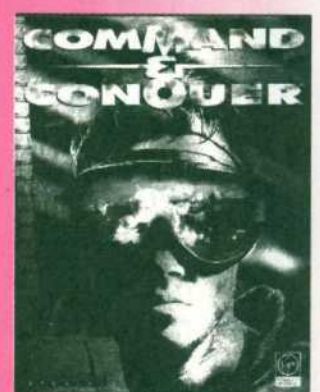
Battle Isle 3	DV	79.00
Beavis & Buttthead	DA	74.00
Berlin Connection	DV	89.00
Bermuda Syndrom	DV	79.00

Biing DV 69.00

Bioforge	DV	89.00
Bitmaps Compilation	DV	59.00
Bleifuss	DV	59.00
Blind Date	DA	58.00
Bloodwings	EV	89.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	69.00
Buried in Time	DV	79.00
Burn Cycle	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Celebrity Poker	DV	64.00
Champions.Pool Win95	DA	79.00
Chaos Control	DV	79.00
Chess for Kids Win95	EV	79.00
Chronomaster	DV	79.00

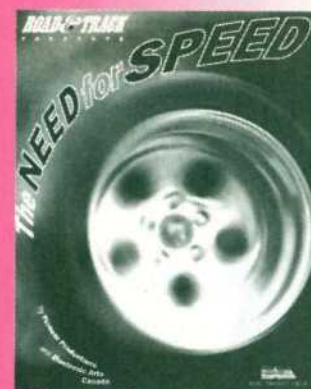
Civilisation Net DV 89.00

Clayfighter 2	EV	89.00
Clearing House	DV	69.00
Comanche & Missions	DV	59.00



Command & Conquer	DV	89.00
Command & Conquer	EV	84.00
Congo-Descent into Z	DA	79.00
Conquest o.t.n. World	DA	94.00
Corpse Killer	EV	79.00
Creature Shock	DV	89.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyber Judas	DV	79.00
Cyberia	DV	79.00
Cyberia 2	DV	94.00
Cybermage-Darklight	DV	89.00
Cyberspeed (Win)	DV	89.00
CyClones	DA	75.00
Dardalus Encounter	DV	94.00
Dark Sun 2	DA	69.00
Dark Universe	DV	79.00
Darker	DA	79.00
Das Amt	DV	99.00
Das Schwarze Auge 2	DV	69.00
Der Coach	DV	79.00
Der Kapitalist	DV	89.00
Der Reeder	DV	79.00

Der Talisman	DV	84.00
Des Kaisers Kleider	DV	58.00
Descent	DA	85.00
Destruction Derby	DA	94.00
Double Switch Win 95	EV	79.00



Driving Need f.Speed DV 89.00

Dungeon Keeper DV 89.00

Dungeon Master 2 DV 79.00

Dining Table (Win95)	??	94.00
EA Sports Rugby	DA	79.00
Earth Siege	DV	85.00
Elite 3-1st Encount.	DA	69.00
Endorfum	DA	59.00
Entomorph Plague	EV	89.00
Extractors	DA	58.00
Extreme Pinball	DA	79.00
Fade to Black	DV	89.00
Fifa Soccer 96	DV	88.00
Fighter Duel	DV	74.00
Flight Commander 2	DV	69.00
Flight o.t. Amazon Q.	DV	79.00
Flight Simulator 5.1	DV	129.00
Flight Simulator 5.1	EV	89.00
Flight Unlimited	DV	93.00
Frankenstein (Win)	DA	104.00
Frankenstein (Win'95)	DV	104.00
Froschkönig	DV	59.00

Full Thrott. Vollgas DV 89.00

Fun & Games	DV	59.00
FX Fighter	DA	84.00
Gene Wars	DV	84.00
Great Naval Battle 3	EV	79.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	DV	79.00
Heart o.t. Darkness	DV	89.00
Heart of the Darkness	EV	89.00
Hexen	DV	94.00
Hi Octane	DV	89.00

Hugo 3 - CD DV 79.00

Human Recall	DV	99.00
Ice & Fire	DV	74.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Indy Car Racing 2	DA	74.00
Island Casion	DV	74.00
Jagged Alliance	DV	94.00
John Madden 96	DA	89.00
Jorune: Alien Logic	DA	69.00
Joy of Sex	EV	74.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom: Far Reaches	DA	79.00
Kiyeko - Nacht der D.	DV	59.00
Knights of Xentar	DV	94.00
Kyrandia 3	DV	79.00
Larry Collection	DA	79.00
Last Dynasty	DV	79.00
Lion	DV	74.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00
Loodstar	EV	69.00
Locus	DV	94.00
Lords of Midnight	DV	89.00
Last Eden	DV	79.00
Lucas Arts Top Adva.	DV	79.00
Lucas Arts Air Clas.	DA	89.00
Lucas Arts Cl. Adv.	DA	109.00
Machinewell t. Prinz	DV	89.00
Mad News	DV	69.00



Magic Carpet 2 DV 84.00

Magic Carpet Plus	DV	89.00
Marco Polo	DV	64.00
Mech Commander	DA	94.00
Metal Marines (Win)	EV	69.00
Mission Critical	DA	79.00

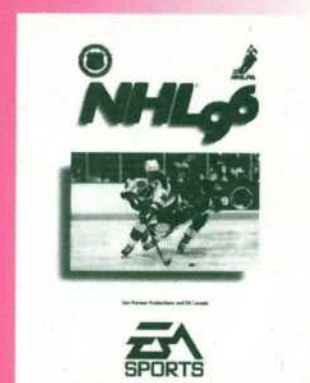
Monopoly DV 69.00

Mortal Coil	DV	69.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00

Nascar Racing	DA	79.00
---------------	----	-------

Navy Strike DV 99.00

NBA Jam Tourn. Win95	DV	94.00
NBA Jam Tournament	DA	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00



NHL Hockey 96 DV 88.00

Panic in the Park	DA	79.00
Panzergeneral 2 W95	DV	79.00
Panzergeneral 2 W95	EV	89.00
Panzergeneral	DA	59.00
Perfect General 2	DA	79.00
Peter & Santa Claus	DV	64.00
Peters Farben Adv.	DV	64.00
Peters Magisches Ab.	DV	64.00
Peters Hummern Adv.	DV	64.00
PGA Tour Golf 96	DA	89.00

Phantasmagoria (Win) DV 89.00

Pinball Illusions	DA	69.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Power, Corrup. & Lies	DV	64.00
Primal Rage	DA	79.00
Prisoner of Ice	DV	79.00
Psycho Pinball	DA	79.00
Rally Championships	DV	54.00
Raven Project	DV	89.00
Ravenloft 2	DA	79.00
Revolution X (Win'95)	DA	94.00
Revolution X	DA	94.00
Riddle of Master Lu	DV	89.00
Ring der Nibelungen	DV	64.00
River of Down	DA	74.00
Sensible Golf	DV	64.00
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00
Shanghai Great Mom.	DV	84.00
Shannara	DV	79.00
Shell Shock	DV	79.00
Shockwave (Win95)	DV	89.00
Silent Hunter	DV	79.00

Silent Steel (Win) DV 109.00

Silverload	DV	72.00
Sim Ant	DV	79.00

Sim City 2000 Deluxe DV 99.00

Sim City 2000 win	DV	119.00
Sim City 2000 & Data	DV	95.00
Sim Isle	DV	84.00
Sim Isle	EV	79.00
Sim Tower (win)	DV	79.00
Sim Town	DV	69.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Skins Golf Bighorn	DA	94.00
Solitaire Deluxe	DA	89.00

Space Academy DV 69.00

Space Marines	DV	89.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Star Crusader	DV	59.00
Star Trek Interac.M.	EV	69.00
Star Trek Chess Win	EV	94.00

Star Trek: Next Gen. DV 89.00

Star Trek: JR Enh.	EV	94.00
Steel Panthers	DV	79.00

Stonekeep DV 99.00

SU 27 Flanker	DV	89.00
Super Karts	DA	95.00
Supreme Warrior	EV	79.00
Tank Commander	DA	59.00
Terminal Velocity	DA	74.00
The Scroll	DV	58.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00

Thunderhawk 2 DV 79.00

Thunderscape	DV	89.00
Thunderscape	EV	79.00
Tilt	DA	59.00
Tiny Troops	DA	69.00
Total Distortion	DA	89.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Trial by Magic	DA	59.00
Trick or Treat	DA	59.00
Trivial Pursuit	DV	79.00
Tuneland	DV	69.00
Turrican 2	DA	65.00
UEFA Champion League	DV	74.00
Unneces. Roughness 95	DA	79.00
US Navy Fighter Gold	DV	89.00
USS Ticonderoga W95	DA	79.00

USS Ticonderoga DV 79.00

Virtual Pool	DA	74.00
Virtual Snooker	DA	94.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	79.00
Warcraft	DA	79.00

Warcraft 2 DV 84.00

Warhammer-Im Schatt.	DA	89.00
Warhammer Dark Crus.	DA	89.00
Warlords II - Deluxe	EV	89.00
Warriors	DA	69.00
Waterworld Strategy	DV	94.00
Waterworld Action	DV	94.00
Westwood Compilation	DV	79.00



Warwolf vs. Comanche	DA	74.00
Whale's Voyage 2	DV	79.00
Whales Voyage 2 Win	DV	79.00
Willi Lembke's Manag.	DV	59.00
Wing Commander 4	DV	99.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wipe out	DA	94.00
Winchaven	DV	79.00
Wolfsbane	DA	59.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
Wunder Italiens	DV	84.00
Wunder Agyptens	DV	84.00
WWF Wrestlingmania Arc	DA	89.00
X-Fighters US	DV	89.00
X-Wing & Missionen	DA	69.00
Zaark & Night Team	DV	79.00
Zombie Dinos	EV	79.00

Shareware-Götterdämmerung

Ragnarok

Konfiguration: mind. 386, (EGAVGA), SoundBlaster, **Registrierung:** 20 US-Dollar, **Entwicklung:** Tom Boyd, Robert Vawter, **Vertrieb:** Tom Boyd, 413 Russel Park 5, Davis, CA 95616, USA

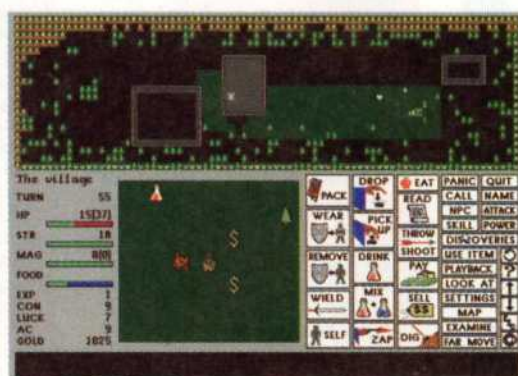
Weiter geht's mit **Ragnarok**, einem Spiel, bei dem es ausnahmsweise nicht um Dungeons, sondern um die Oberwelt geht. Hervorstechendes Merkmal ist die schier unglaubliche Anzahl von Items, Zaubertränken und Schriftrollen, die aufs Ausprobieren warten. Da alle Befehle mit der Maus anwählbar sind, muß man nicht erst



Ein neuer Abschnitt auf der Landkarte wird mit einer Eingangsgrafik angekündigt

zig Kommandos auswendig lernen, sondern kann sofort mit der Erforschung beginnen. Einen kleinen Hinweis möchten wir jedoch geben, damit nicht gleich der große Frust auftritt: Beim ersten Spielen läuft man durch die Gegend und sammelt in der Wildnis alles ein,

Genau Erkundung des Waldes tut not, doch die Tiere sind gefährlich



was herumliegt. Früher oder später findet man dann ein Haus, das voll mit tollen Gegenständen ist. Man tritt ein, die Türen schließen sich, und es ist keine Möglichkeit zu erkennen, wie man wieder herauskommen könnte. Es läuft zwar eine Figur herum, die allerdings auch nicht angreift und dem Spieler also offensichtlich freundlich gesonnen ist. Da man jedoch leider nicht mit anderen Personen sprechen kann, ist Ratlosigkeit die Folge. Dabei ist die Lösung des Rätsels ganz einfach, denn das opulent mit Gegenständen ausgestattete Gebäude ist ein Laden. Die Türen öffnen sich, wenn alles Mitgenommene bezahlt wird oder man das, was man nicht will oder nicht bezahlen kann, wieder ablegt.

Auch die Story darf nicht fehlen

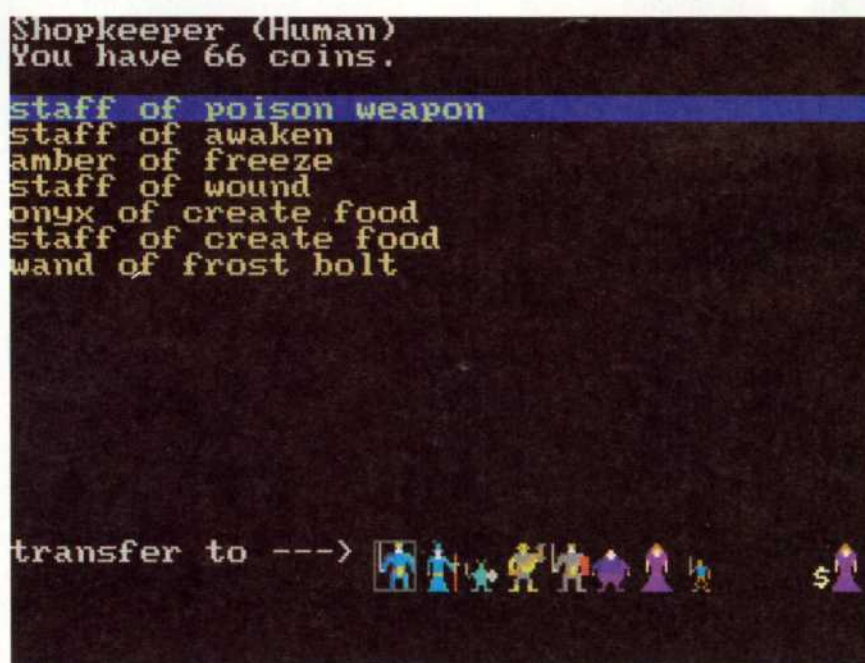
Nalakh v 1.21

Konfiguration: mind. 286 (VGA), **Registrierung:** 15 US-Dollar, **Entwicklung und Vertrieb:** Tom Proudfoot, P.O. Box 180, Brentwood, CA 94513, USA

Die beiden bisher vorgestellten Titel machen dadurch viel Spaß, daß der Spieler die Welt, in die er gesetzt wird, erforschen muß. Doch natürlich gibt es auch im Shareware-Sektor Games, durch die sich eine spannende Story wie ein roter Faden hindurchzieht.

Weil ihre Heimatstadt von einer tödlichen Seuche heimgesucht wird, begeben sich im Game **Nalakh** acht Abenteurer auf die Insel Nedly, um die Gefahr einzudämmen. Eine schwere Aufgabe ...

Nun ja, Zahlen an sich sagen meist wenig über die Qualität eines Spieles aus. In diesem Fall sind sie aber so beeindruckend, daß sie nicht verschwiegen werden sollen:



Aufgepaßt! Von Tölpeln nimmt der Ladenbesitzer höhere Preise als von cleveren Gesellen

über 100 Zaubersprüche, über 300 verschiedene Monster und mindestens 200 Stunden Spielzeit bekommt man geboten. Nicht schlecht für eine Registriergebühr von 15 US-\$, oder?

Das ganze Spiel ist komplex und macht sich erst gar nicht die Mühe, dem Spieler den Einstieg leicht zu machen. Keine vorgefertigte Party, keine übersichtlichen Menüs, und wenn man den Einleitungstext nicht liest, wird man, noch bevor es richtig losgeht, von einer Horde Kobolde überrollt. Das erste Problem

kann einem niemand abnehmen, und man sollte sich schon die Zeit nehmen, eine ausgewogene Party zusammenzustellen. Einige Zauberkundige sind dringend zu empfehlen, Grobiane mit der Feinmotorik eines Rambo sind zwar im Kampf an vorderster Front gut zu gebrauchen, bekommen aber auch eine noch so schlecht gesicherte Kiste nicht auf.

Um nicht sofort in einen Kampf verwickelt zu werden, betritt man ohne Umwege (!) die Stadt, indem man auf das Tor zuläuft und E für "Enter", also Betreten, drückt. Dort gibt's alles, was zu einem ordentlichen Rollenspiel gehört: Läden, Tempel und ein paar Leute zum Reden und Informationen sammeln. Das Geld kann man aufbessern, indem man ganz frech fremde Kisten durchsucht, und irgendwann findet man vielleicht auch den Eingang zum ersten Dungeon ...

Das Magie-System basiert darauf, daß einzelne Silben zu Zaubernamen zusammengesetzt werden. Welche Silben welchen Zauber auslösen, kann man im Spellbook

nachlesen. Mit der Zeit werden die Magier der Truppe immer mächtigere Sprüche erlernen. Apropos lernen, es gibt keine Erfahrungspunkte in dem Spiel, aber die einzelnen Charaktere verbessern die Fähigkeiten, die sie oft gebrauchen. Langsam zwar, aber stetig! Ein weiterer Punkt, der dem Autor offensichtlich am Herzen lag, ist das aufwendige Kampfsystem. Unterschiedliche Waffen, unterschiedliche Angriffspunkte, die Truppe kann sich taktisch geschickt anordnen, und, und, und. Was hier geboten wird, ist so komplex wie manches Strategiespiel. Es gibt zwar auch einen "Quick Mode", der die Kämpfe weitgehend automatisiert durchführt, doch da hat man häufig schlechtere Karten. Also heißt es, öfter mal unterbrechen und von Hand eingreifen. *Nalakh* ist also alles andere als leichte



Keine Chance für unsere Truppe: Die Kobolde bekommen bald Verstärkung

Kost, hat aber mehr Tiefgang als die meisten anderen Rollenspiele.

Die Nalakh-Tasten

Die wichtigsten Kommandos im Kampf und in der Stadt sind über Hilfeseiten zugänglich und können hier aus Platzgründen nicht erklärt werden. Es folgt aber eine kurze Über-

sicht der durchgehend gültigen Steuertasten, die während des Spiels nirgends angezeigt werden:

- <ESC>: Optionsbildschirm
- <?> o. <F1>: Hilfeseite
- c: Landkarte
- <Strg>-<S>: Spielstand speichern
- <Strg>-<Q> oder <F10>: Spiel beenden
- <Strg>-<V>: Sound umschalten
- <Strg>-<I>: einem Partymitglied ein anderes Bild zuordnen
- <Strg>-<J>: ein ungeliebtes Partymitglied loswerden
- <Strg>-<R>: Reihenfolge der Spielfiguren ändern (ausgewählte Spielfigur tauscht mit derjenigen, die gerade vorne steht)

Auch was fürs Auge

The Aethra Chronicles

Konfiguration: mind. 386er (EGA/VGA), SoundBlaster, Maus
Vollversion: 28,50 US-Dollar, Entwicklung und Vertrieb: Michael Lawrence, P.O.Box 4203, Lexington, KY 40544, USA,



Höre gut zu, mein Sohn!

nen anderen Maustreiber installieren.

Nachdem man mit viel Aufwand eine Party zusammengestellt hat – an wen erinnert mich der bärtige Pete nur? – beginnt das Abenteuer für den Spieler. Er erfährt zunächst einmal, daß sein Vater eingelocht wurde, weil er des Kidnappings bezichtigt wurde. Da ist doch etwas faul?! Der Berichtstatter spricht noch von einem geheim-



Ein Blick auf Stormhaven, Hauptstadt des Königreichs Celystra

nisvollen Buch, das einem möglicherweise bei der Aufgabe, die Unschuld des Vaters zu beweisen, weiterhelfen könnte. Also ziehen die Gefährten los, besuchen den Vater im Gefängnis und finden schließlich im Osten der Stadt einen Mann, der

vorgibt, etwas über das Buch zu wissen. Sein Wissen hält er aber zurück, solange ihm nicht ein gestohlenen Bild gebracht wird, das vielleicht in Ruinen versteckt ist.

Besonnenerweise stürzen sich die Helden jedoch nicht gleich in das gefährliche Gemäuer, sondern ziehen erst noch an verschiedenen Stellen der Stadt vorbei. Bei der Magiergilde wird ein Zauberkundiger angeheuert, der das Team verstärkt, ein Trank wird gekauft, der Wunden heilt, und schließlich werden noch Rüstungen und Waffen gekauft. Die Figuren müssen erst mal damit ausgerüstet werden, um davon profitieren zu können – das macht man im Review-Charakter-Menü.

Auf geht's nach Süden, in die Ruinen der niedergebrannten Häuser. Hier betreten nun die Figuren den ersten Dungeon und müssen die ersten Kämpfe bestehen. Wichtig ist die strategisch richtige Platzierung der einzelnen Figuren. Schwache Magier nach hinten, Haudegen in die vorderste Front. Trotz einiger Optionen und strategischer Entscheidungen ist hier alles leicht zu managen. So, genug erzählt, den Rest dürft Ihr selbst herausfinden.

Mehr grafischer Aufwand als bei den bisher beschriebenen Games wurde bei **The Aethra Chronicles** getrieben, auch wenn es den Ultima-Games oder dreidimensional dargestellten Helden-Epen natürlich nicht das Wasser reichen kann. Doch wie schon eingangs gesagt, wollen wir in diesem Artikel spielerische Schwergewichte vorstellen, und hier überzeugt *Aethra* voll. Besonders die durchgehende Story, die schon so spannend beginnt, hat ein dickes Lob verdient.

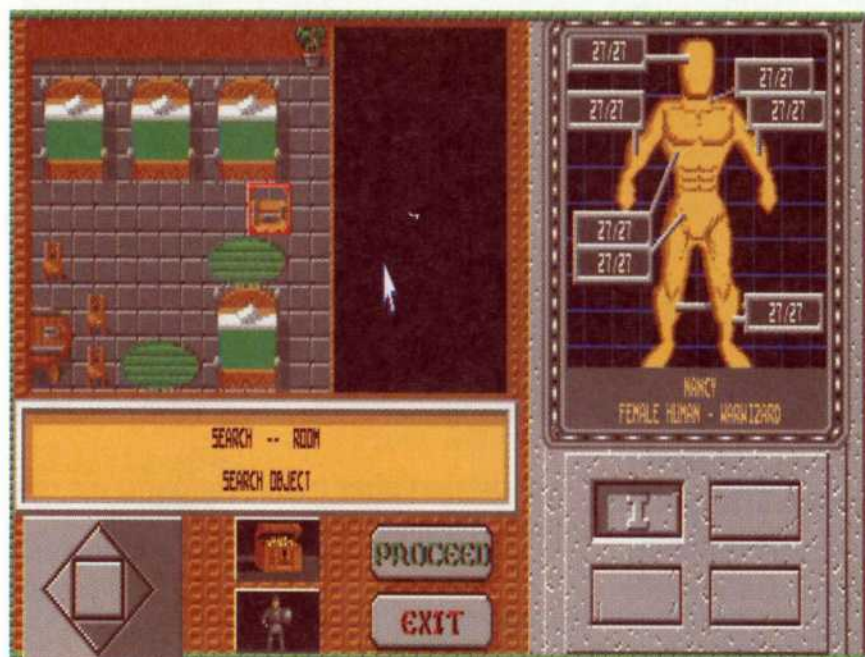
Beinahe wäre mein Test jedoch ausgefallen, bevor ich den ersten Screen gesehen hatte: Grafikfehler, nichts Erkennbares erscheint. Schließlich stellte sich aber heraus, daß ich keine fehlerhafte Programmkopie hatte, sondern daß das

Zauberei gehört dazu

War Wizard

Konfiguration: mind. 386er (VGA), Maus, SoundBlaster, PAS, AdLib
Vollversion: 31,95 US-Dollar, **Entwicklung und Vertrieb:** MicroGenesis, 4055 Park Drive, Carlsbad, CA 92008

Auch dieses Game präsentiert sich professionell. Die Grafik ist nicht ganz so detailliert, dafür farbenprächtiger als bei *Aethra*, es gibt cool digitalisierte Soundeffekte und eine bequeme Maussteuerung. Die Story überzeugt vielleicht nicht ganz so sehr wie bei *Aethra*, doch ein paar andere Features sind noch ausgeklü-

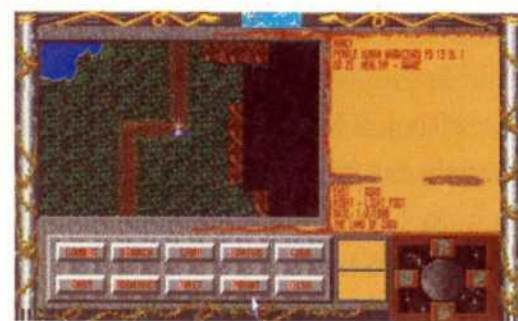


Der War-Wizard-Inventory-Screen: Hier wird der Held ausgerüstet und angekleidet

geler. So existieren in der Welt von War Wizard verschiedene Länder und Nationen, und die unterschiedlichen Rassen sprechen gar unterschiedliche Sprachen. Will man sich

also unterhalten, muß man erst mal die Schulbank drücken.

Sehr schön ist auch das Kampfsystem, bei dem die einzelnen Körperteile separate Hit-Points besitzen. Entsprechend kann man auch bei den Gegnern gezielt einzelne Körperteile anvisieren – erfreulicherweise geht das dank Maussteuerung ganz unkompliziert.



Quer durch die Pampa – ein "War Wizard" auf Wanderschaft

Fenster zur Unterwelt

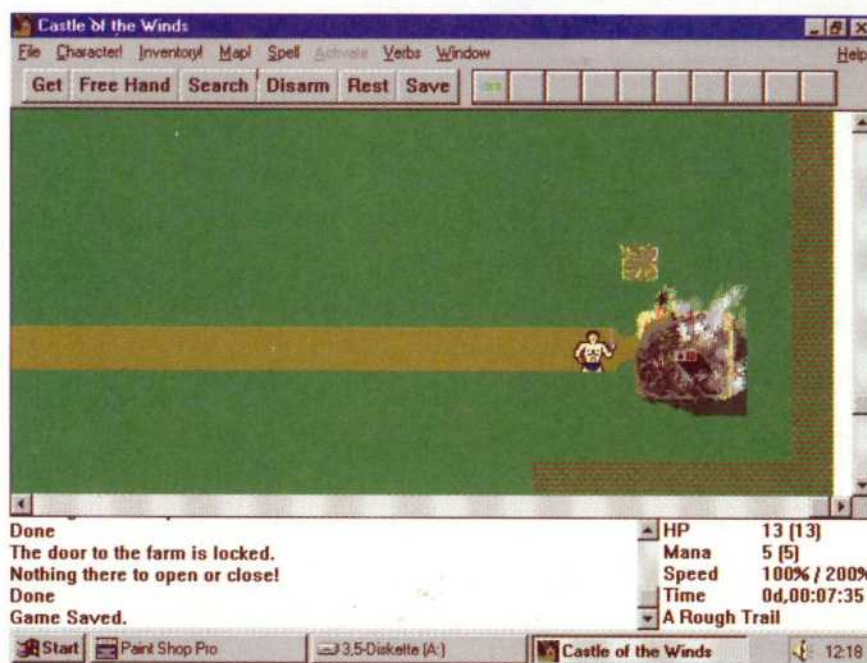
Castle of the Winds

Konfiguration: mind. 386er, Windows 3.0 oder besser, **Registrierung:** 27 US-Dollar, **Entwicklung und Vertrieb:** Epic MegaGames, 10406 Holbrook Drive, Potomac, MD 20854, USA

Monstermetzeln unter Windows heißt supereinfache Bedienung: laden, starten, loslegen. Und auch der Spielablauf selbst ist ein gefundenes Fressen für Rollenspiel-Neulinge.

Da steht er, unser leidgeplagter Held. Alle Versprechungen seiner Verwandten sind hin, weil die ganze Sippe hin ist. Das Haus ist niedergebrannt, und es liegen nur noch Skelette da. Doch Fußspuren führen in die Berge. Große Fußspuren ...

Also auf und hinterher! Halt – erst muß noch eine bessere Ausrüstung gekauft werden, ein bißchen Geld ist ja noch da. Dann auf nach Norden. Nicht weit entfernt ist auch schon der erste Dungeon: ein paar Feinde besiegen, und schon geht's eine Ebene abwärts. Dort liegen viele schöne



Traurig, was vom elterlichen Haus übrig geblieben ist ...

Gegenstände zum Aufsammeln bereit, so daß die Ausrüstung schnell vervollständigt ist. Doch Augen auf: Manch schick aussehendes Metallgehänge entpuppt sich bei näherer Betrachtung als verrostet und schlechter als die schlichteste Lederrüstung.

Um zu vermeiden, daß man auf diese Weise im Handumdrehen seinen Schutz verliert, sollte man die Charakterwerte vor und nach Austausch des Gegenstandes vergleichen. Dank einfacher und schneller Benutzerführung unter

Windows sollte dies keine Probleme bereiten.

Überhaupt werden Hardcore-Rollenspieler mangelnde Spieltiefe und Originalität bemerken, außerdem trägt der Technik-Look von Windows nicht gerade zu einer besonders dichten Atmosphäre bei. Doch Einsteigern kommt das Game gerade recht. Das Magiesystem ist kinderleicht. Anfangs kennt man nur einen einzigen Zauberspruch, nach einigen Kämpfen steigt man einen Level auf und kann bequem aus einer Liste auswählen, welcher Spruch nun gelernt werden soll. Kartografieren entfällt, da der Computer eine saubere und übersichtliche Karte mitzeichnet, auf der alle Besonderheiten vermerkt sind.

Epic MegaGames verspricht langanhaltenden Spielspaß. Rund hundert Monster sind integriert, außerdem wird bei jedem neuen Spiel ein neues Labyrinth geschaffen, so daß man immer wieder ein neues Spiel hat. Zugegeben, allzu viel ändert sich dadurch nicht. Doch wenn **Castle in the Winds** einmal durchgespielt ist, hatten Anfänger eine Menge Spaß damit und sind reif für ein komplexeres Game.

Wettkampfgeist

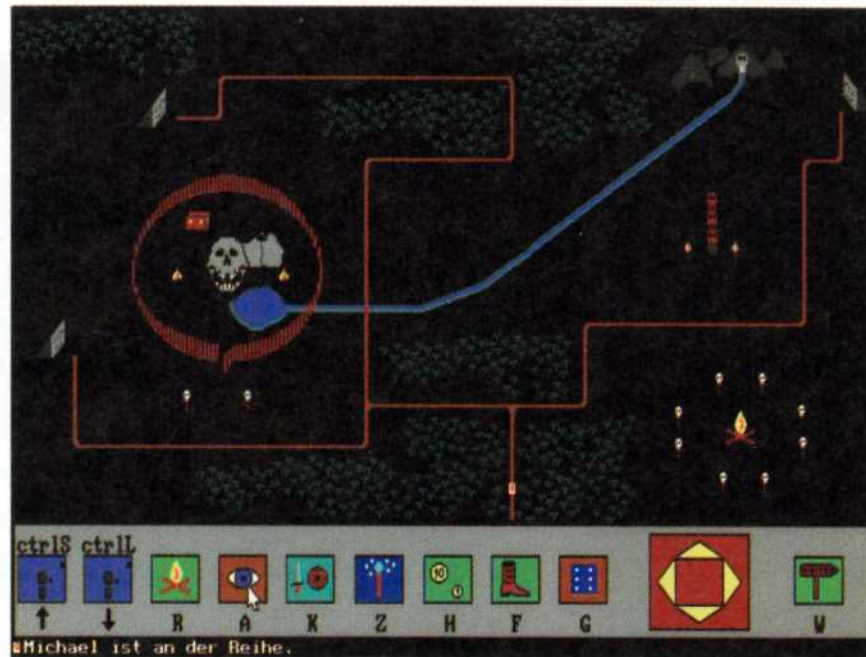
Das Mysterium

Konfiguration: 286 (EGA oder VGA, 640 KB), Maus wird unterstützt,
Vollversion: 40 DM
Entwicklung und Vertrieb:
Manuel Dannert, Eisborner Weg 11,
58710 Menden

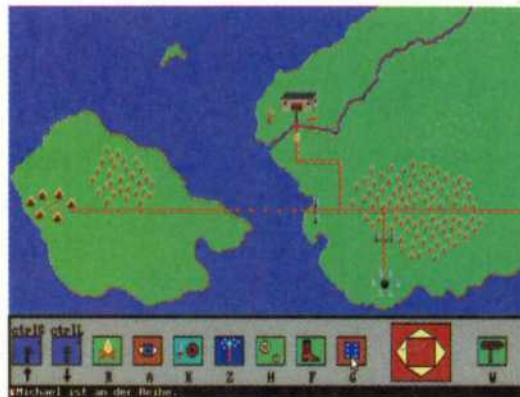
Paradien wurde aus Rache vom Finsterling Sansibar mit einem Fluch belegt. Wer findet am schnellsten die 15 Granitblöcke mit dem Gegenzauber?

Herkömmliche Rollenspiele spielt man im Freundeskreis, während sich bei den computerisierten Vertretern des Genres der Spieler meist alleine durch die Dungeons kämpft. Schade eigentlich, doch muß das nicht so bleiben. In **Das Mysterium** können bis zu vier Spieler antreten und versuchen, vor den Kontrahenten siegreich mit den begehrten Granitblöcken zurückzukehren.

Gespielt wird in Runden. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er



Ein kleines bißchen Dungeon ...



Hier beginnt die Reise

zunächst. Abhängig von der Augenzahl darf er sich dann bewegen. Dabei wird er, wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, regelmäßig von Monstern überfallen, und nur mit handfester oder magischer Gegenwehr kann er ihrer Herr werden. Von dem gefundenen Gold läßt sich beispielsweise Ausrüstung oder ein Pferd für flottere Fortbewegung erstehen. Sind alle Bewegungspunkte verbraucht und alle nötigen Aktionen durchgeführt, kommt der nächste Spieler an die Reihe und würfelt

wiederum seine Schritte-Anzahl aus. Immer wieder gibt es Zollstellen: Wer hier durch will, muß zahlen. Das kann mit der Zeit ganz schön ins Geld gehen. Trainierte und gut ausgerüstete Kämpfer werden also versuchen, die Zollposten mit Brachialgewalt einzunehmen. Wenn das Unterfangen gelingt, kann man auf diese Art auch jedem passierenden Gegenspieler die Moneten abluchsen.

Tja, kommen wir nun zum Eingemachten: Die Spieltiefe ist nicht sonderlich bemerkenswert, vor allem die Dungeons sind winzig. Versucht man sich alleine am *Mysterium*, kommt schnell das große Gähnen auf. Sind aber ein paar Mitspieler mit von der Partie, die sich nicht ständig mit dem Computer befassen, wird man über das geradlinige Spieldesign froh sein, das sich in kurzer Zeit erlernen läßt. Nun darf nämlich taktiert werden, weil es nicht nur ums nackte Überleben geht, sondern vor allem darum, möglichst schnell zu sein. Das Game spielt sich dann wie eine Mischung aus Brettspiel und computerisiertem Rollenspiel und ist sicher für den einen oder anderen Spielabend gut.

Nur der Barde fehlt ...

Ancients 1: Death Watch

Konfiguration: 286 (VGA, 640 KB), Maus, **Vollversion:** 25 US-Dollar,
Entwicklung und Vertrieb:
Epic MegaGames

Als geradlinige Dungeon-Metzelei präsentiert sich **Ancients 1: Death Watch**.

Gleich vorweg: Wer die *Bard's Tale*-Reihe kennen- und liebgelernt hat, wird auch an *Death Watch* seinen Spaß haben. Das Game ist eine beinahe schon dreiste Kopie des Interplay-Klassikers. Sogar der



In dieser Kneipe kann man zwar plaudern, aber einen Weinkeller hat sie nicht!

erste Dungeon heißt genauso wie im Vorbild: Sewers. Ein paar Klassen und Rassen weniger, keine animierten Gegner, dafür ein Casino,

eine übersichtliche Steuerung bei Kämpfen, jede Menge Dungeons und das alles als Shareware.

Für alle Newcomer im Reich der Rollenspiele eine kurze Beschreibung: Eine Abenteurergruppe, Party genannt, bestehend aus vier hoffentlich furchtlosen Abenteurern, zieht los, um das Böse, das sich in ihrer Heimatstadt Locklaven eingeschlichen hat, zu vertreiben. Dazu müssen Kerker aller Art durchkämmt werden, in denen garstige Monster hausen. Begegnungen mit diesen stellen eine echte Gefahr für die Helden dar. Doch für überstandene Kämpfe gibt's Gold und Erfahrungspunkte. Sind genügend Erfahrungspunkte gesammelt, darf man

ROLLENSPIEL

sich einer strengen Prüfung stellen und wird dann um eine Stufe befördert. Daraufhin hält der Charakter mehr Schläge aus, magiebegabte Figuren erlernen neue Zaubersprüche.

Die umfangreichen Labyrinth müssen von Hand kartografiert werden. Da das Kartenzeichnen eine der wichtigsten Aufgaben des Spielers darstellt, fehlt eine Automapping-Funktion. Sie wäre hier auch eher fehl am Platze, das Gehirnschmalz wird ohnehin nicht zu oft gefordert.



Die Party wird angegriffen. Allzu ernst dürfte es aber – noch! – nicht werden

Der Dungeon sieht friedlich aus, doch hinter jeder Ecke kann Gefahr lauern!



Nur über kryptische Inschriften an Verlieswänden darf philosophiert werden. Anhänger komplexer Handlungsmöglichkeiten im Stile von *Ultima* oder dem Shareware-Klassiker *Rogue* werden enttäuscht sein, aber das ist eben eine andere Stilrichtung.

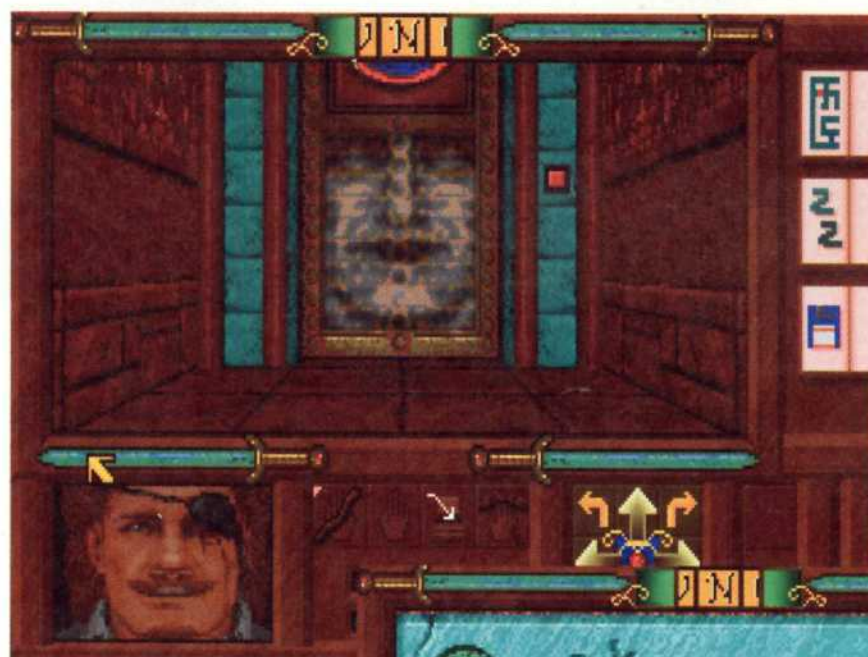
Ancients 1: Death Watch ist geradlinige Hack'n'Slay-Kost. Wer eine Weile spielt, wird sicherlich in den Bann des Spiels gezogen.

Germanische Heldensagen

Megrim's Rache – Escape from Ragor 2

Konfiguration: mind. 386/25 (2 MB, EMS, VGA), Maus, SoundBlaster, **Vollversion:** 44 DM (zzgl. 10 DM Nachnahme), **Entwicklung:** Nine Red Shoes, **Vertrieb:** Motelsoft, Breitmaier und Munter, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart

Eine gemeine Stimme schallt mir entgegen. Dann geht alles Schlag auf Schlag, und ich finde mich – wieder einmal – im Dungeon von Megrim's Schloß wieder. Ich suche alles ab, doch bald bin ich an den Grenzen angelangt. Der goldene Schlitz an der Wand scheint der Schlüssel zum Fortkommen zu sein, doch keiner meiner mitgeführten Gegenstände paßt. Also nochmals eine Ebene runter, wo magische Strahlen den Weg blockieren. Die Wände schimmern geheimnisvoll. Zwar hatte ich vor-



Megrim's Rache: Was mag sich wohl hinter dieser Tür verbergen?

Jetzt wird's brenzlig, schnelles Mausklicken ist angesagt



Megrim's Rache ist komplett deutschsprachig – für ein Rollenspiel eher eine Seltenheit



her schon einmal alles abgesucht, doch diesmal betrachte ich die Dinge genauer. Und siehe da, an den Seitenwänden entdecke ich winzige Schalter. Nachdem ich diese gedrückt habe, öffnet sich ein Weg vor mir. Ein weiterer, großer Schalter wird umgelegt, so daß ich in zwei anderen Gängen genau das finde, was ich brauche, um den Schlitz in der oberen Ebene zu betätigen. Wände verschwinden, eine ge-

bot für Shareware-Verhältnisse schon eine recht gediegene Grafik und angenehme Benutzerführung samt Automapping und Echtzeitkämpfen. Mit interessanten Zaubersprüchen sieht es etwas mau aus, und man steuert nur eine Figur durch die Gänge. Ein ideales Spiel also für Leute, die sich nicht lange in eine komplexe Welt einarbeiten möchten, sondern sofort loslegen wollen.

Abenteuer im Turm

Mystic Towers

Konfiguration: 286 (VGA), Sound-Blaster, SoundBlaster pro, Maus, Joystick, **Vollversion:** 40 DM, **Entwicklung:** Apogee Software, **Vertrieb:** CDV, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel.: 0721/972240

Monster und Zaubersprüche einmal anders: **Mystic Towers** präsentiert sich als aufwendiges Action-Adventure.

Manche dachten sicher schon, die Gattung der isometrischen 3D-Action-Adventures à la *Knight Lore* wäre mausetot. Ausgestorben, bevor der PC sich zur Spielmaschine entwickelte. Und da bringt Apogee eine aufwendige Neuauflage der Spielidee, aufgemotzt mit neuen Ideen. Ein reinrassiges Rollenspiel ist es aber nicht, und ob man es unter die Kategorie Adventure packen kann, ist auch ein wenig zweifelhaft. Es ist eben ein Action-Adventure, bei dem es ebenso um Geschicklichkeit wie um das Erkunden von Räumen und um das Aufstöbern von verborgenen Gängen geht. Damit, und weil das Szenario in einer

Fantasy-Welt spielt, hat es sich einen Platz in diesem Heft verdient.

Der Spieler wandert durch die Räume eines Turms, in dem es von Monstern nur so wimmelt. Was besonders schlimm ist: Irgendwo steht ein Generator herum, der ständig neue Monster produziert. Um die Viecher alle wegzuputzen, muß also erst mal der Generator eliminiert werden. Das ist

Soweit bietet *Mystic Towers* nicht allzuviel Neues gegenüber den alten Homecomputerhits aus den achtziger Jahren – außer vielleicht, daß die Grafik (dargestellt aus einer Perspektive von schräg oben) detaillierter und abwechslungsreicher ist.

Zum Glück ist der Held der Magie mächtig und kennt außer schlagkräftigen, monsterzermatschenden Sprüchen auch noch Teleporter-Sprüche und eine Art magisches Auge, das Geheimgänge und andere versteckte Dinge aufzeigt. Diese Fähigkeiten können jedoch erst genutzt werden, wenn sie irgendwo im Turm gefunden und aufgesammelt werden. Damit man nicht so schnell den Überblick verliert, ist eine spartanische Karte eingebaut, die jedoch die letzten Geheimnisse nicht preisgibt. Achten sollte man auch auf die Schalter, die sich an den Wänden befinden und oft hilfreiche, manchmal auch für den weiteren Spielverlauf unbedingt nötige Funktionen haben. Wer sich nicht strikt auf klassische Adventures eingeschossen hat, sondern auch für einen Touch Action offen ist, wird an *Mystic Towers* sicher seinen Spaß haben.



Hereinspaziert in die gute Stube, die Monsterchen warten schon

einfacher gesagt als getan: Zuerst muß der geplagte Spieler dazu eine Bombe finden. Die meisten Gegenstände, die herumliegen, können frei verschoben werden, um Feinde zu blockieren oder um draufzuspringen.

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse" anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Ein Genre mit Tradition

Das Rollenspiel auf dem Computer ist annähernd so alt wie die Homecomputer selbst. Rechnet man noch die allerersten Vertreter des Genres mit ein, die weiland die Großrechenanlagen diverser Universitäten lahmlegten, kommen schon 20 Jahre Rollenspielgeschichte zusammen. In dieser Zeit erschienen weltweit einige hundert Games, die um die Gunst der Spieler buhlten. Angefangen bei frühen, grafisch sehr abstrakten Spielen bis hin zu den superrealistischen Games heutiger Tage, hat das Genre einiges zu bieten. Seit dem Erscheinen des *Herrn der Ringe* und einer ganzen Reihe anderer umfangreicher Fantasy-Buchzyklen ist der Hang des Genres zur epischen Breite bekannt. Da machen auch die Fantasy-Rollenspiele auf dem Computer keine Ausnahme. Hier bringen die großen Softwareproduzenten

munter eine Serie nach der anderen heraus, und mehr als ein Spiel geht so schon in die dritte Runde. Einige dieser Serien haben inzwischen regelrechten Kultstatus erlangt, und begeisterte Spieler rund um die Welt fieberten jedem neuen Game ungeduldig entgegen. Im Rahmen dieses Beitrags möchten wir Euch die wichtigsten Reihen und die besten Spiele vorstellen.

Ein Wort noch vornweg: Für viele der vorgestellten Produkte gilt, daß man sie, sobald sie älter als zwei Jahre sind, verhältnismäßig preiswert erstehen kann. Bedenkt man dabei, daß Rollenspiele eine recht zeitlose Angelegenheit sind, ist dies eine gute Gelegenheit, die eigene Softwaresammlung zu erweitern, ohne den Geldbeutel allzusehr zu strapazieren. Doch genug der Vorreden: Begleitet uns einfach bei unserem Ausflug in die weite und wunderbare Welt der Rollenspiele.

In der Heldenschule

THE BEST OF ROLE PLAYING GAMES

Die Ultima-Serie – Das endlose Abenteuer

Als ein gewisser Richard Garriott, alias "Lord British" einst ein einfaches Basic-Rollenspiel mit dem Titel **Ultima** schrieb, ahnte er noch nicht, daß er damit eine regelrechte Welle von Rollenspielen auslösen würde. In den ersten Games ging es um die Abenteuer eines Helden, der sich auf der Spielwelt Britannia mit den bösen Ränken gemeiner Zauberer herumschlagen mußte. War **Ultima 1** noch ein sehr gradliniges Spiel, in dem es weniger Rätsel, dafür um so mehr Monster gab, so änderte sich dies schon mit dem zweiten Teil der Serie. **Ultima 2** spielte in nicht weniger als sieben verschiedenen Zeitzonen. Diese waren durch Zeittore verbunden, die nicht immer bereitstanden, sondern nur gelegentlich erschienen. Abgesehen davon, daß es eine Unmenge von Monstern zu bezwingen galt, mußte der Spieler hier auch noch die Rätsel der Zeittore knacken, um bis zum letzten Gegner vorzudringen. Die grafische Präsentation beschränkte sich auf recht phantasievoll angelegte Blockgrafik, die durch einfache Soundeffekte und die eine oder andere Melo-

die unterstützt wurde. **Ultima 3** brachte wieder eine Reihe von Veränderungen. Anstelle der Zeittore traten Teleportertore, mit denen man statt durch die verschiedenen Epochen in die einzelnen Länder des Games reisen konnte. Die Geschichte von Teil drei knüpfte noch an die ersten Games der Serie an, doch inzwischen war die Story durch diverse böse Zauberer und das Intermezzo mit den Zeitreisen schon ziemlich verworren. Dies sah auch Garriott ein und begann mit dem vierten Teil eine gänzlich neue Handlung, in der zwar viele Elemente aus den bisherigen Games auftauchten, die wesentlichen Teile jedoch neu definiert wurden. Garriott erfand den Charakter des Avatar – eines Helden edelster Gesinnung, der ohne Fehl durch Britannia zog und Unschuldigen aus der Patsche half. Seitdem ist der Avatar, dessen Rolle immer der Spieler übernimmt, regelmäßig der Held der Abenteuer. Mit Teil



Viel Grafik und viel Story – die Ultima-Serie setzte wesentliche Zeichen im Bereich Rollenspiel

sechs trat die Serie grafisch und spielerisch in ein neues Stadium ein. Aus der stark symbolhaften Grafik wurde eine gediegen gestaltete Draufsicht, die eine Welt zeigte, in der fast jeder Gegenstand manipuliert werden konnte. Auch das Avatar-Konzept wurde konsequent in das Spielgeschehen eingebaut. So konnte der Spieler nicht mehr Dinge, die er benötigte, einfach irgendwo mitnehmen, da dies Diebstahl wäre und ein edler Held kein Dieb sein kann.

Ab Teil sieben brachte Garriott, inzwischen mit seiner eigenen Firma Origin Systems im Rücken, Zusatzmodule für *Ultima* heraus. So richtig für Konfusion sorgte auch die eigenwillige Numerierung, denn von *Ultima 7* gab es einen ersten und zweiten Teil und zu jedem Teil noch eines der bereits erwähnten Zusatzmodule. Mit *Ultima 6* wurde auch eine neue Trilogie begonnen, in der sich der Avatar mit dem Guardian, einem Superbösewicht aus einer anderen Dimension, herumprügeln mußte. *Ultima 8* brachte wieder eine Veränderung bei der Grafik: Von der Draufsicht stellte man auf eine isometrische "schräg von oben"-Perspektive um. *Ultima* ist die dienstälteste noch laufende Rollenspielerreihe, in die insbesondere für die Entwicklung der letzten drei Teile viel Geld investiert wurde. Der Ver-



Mit Ultima 8 erfolgte eine leichte Abkehr vom reinen Rollenspiel – Action-Elemente wurden mit in das Spielgeschehen eingebaut

kaufserfolg war zwar gut, aber nicht gut genug, um eine Multimillion-Dollar-Company wie es Origin inzwischen ist, wirklich zufried-

enzustellen. Somit wurden in den letzten Monaten Gerüchte laut, daß die Produktion des neunten Teils nicht gesichert sei. Vielmehr werde überlegt, ob es nicht Projekte gibt (für die die Programmierer abgestellt werden können), die lukrativer sind als eine Fortsetzung zu *Ultima*.

Die ersten drei Teile der Serie sind nicht mehr im Handel und vom heutigen Standpunkt aus gesehen auch nur noch absoluten Fanatikern zu empfehlen. Die Teile vier bis sechs sowie sieben A und B liegen als preiswerte Compilations vor. *Ultima 8* ist noch als Vollpreisprodukt im Handel, jedoch inzwischen deutlich preiswerter als bei seinem Erscheinen.

Ultima Underworld I & II – Der Ableger des Klassikers

Lange bevor an *Doom* und Co. auch nur gedacht wurde, gab es ein erstes frei in alle Richtungen scrollendes 3D-Rollenspiel: *Ultima Underworld*. Wie der Name schon andeutet, war die Handlung des Spiels in der Welt Britannia angesiedelt und der Avatar der Held der Geschichte. Durch die dunklen Ränke eines bösen Zauberers wurde eine Prinzessin entführt und die böse Tat dem Avatar angelastet. Da die Menschenräuber sich in das künstlich von Zwergenhand geschaffene Höhlensystem des Abyss zurückgezogen hatten, fällt der König folgendes Urteil: Da der Avatar seine Unschuld nicht beweisen kann, aber seine Schuld ebenfalls nicht unumstößlich feststeht, ist er in den Abyss zu verbringen, dessen Pforten hinter ihm verriegelt werden sollen. Gelingt es ihm, die Prinzessin zu befreien, hat er damit seine Unschuld bewiesen. Ist er aber schuldig, ist diese Einkerkierung die schlimmste nur denkbare Strafe.

Der Spieler mußte nun in bester Rollenspielmanier die kilometerlangen Gänge und Stollen des Labyrinths erforschen, durfte sich mit Waffen, Lebensmitteln und Licht versorgen und mußte darauf achten, nicht von den vielen Gefahren des endlosen Gangsystems zur Strecke gebracht zu werden.

Bei seinem ersten Erscheinen war *Ultima Underworld* eine kleine Sensation, denn eine so realistische Abbildung einer 3D-Welt hatte es bis dato noch nicht gegeben. In der Tat

sorgte dieses Game dafür, daß plötzlich auch Leute, die sonst nicht das Geringste mit Rollenspielen am Hut hatten, durch die stickigen Gänge der Dungeons liefen und sich mit Skeletten, Goblins und Zombies herumschlügen. Natürlich folgte angesichts eines solchen Erfolgs ein zweiter Teil fast automatisch. Unter dem Titel *Ultima Underworld – The Labyrinth of Worlds* mußte der Spieler diesmal dem Herrscher von Britannia, Lord British, beistehen, denn der Guardian, ein aus der *Ultima*-Serie bekannter Superbösewicht, hatte ein Fest auf Lord Britishs Schloß dazu benutzt, eine Glocke aus negativer Energie über die Burg zu stülpen. Einzig kleine Durchlässe in fremde Dimensionen blieben offen, durch



Die frei scrollende 3D-Grafik in Ultima Underworld revolutionierte das Genre

die der Spieler nun in andere Welten eindringen mußte, um dort ein Mittel zu finden, mit dem sich die schwarze Barriere des Guardian durchbrechen ließ. Technisch noch ein wenig besser als der erste Teil, mit einer noch



Auch das besonders komfortable Auto-mapping trug zum großen Erfolg von Ultima Underworld bei

spannenderen Story und phantasievollen Gegnern, stellte dieses Game einen würdigen Nachfolger dar. Seither ist es um die *Ultima-Underworld*-Reihe jedoch ruhig geworden, und es ist unwahrscheinlich, daß Origin noch einen Teil nachschiebt. Wesentlicher Grund dafür ist, daß *Ultima Underworld* keine Origin-Eigenentwicklung ist, vielmehr arbeitete man hier mit den Programmierern von Looking Glass zusammen, die inzwischen Origin verlassen haben, um ihr eigenes Süppchen zu kochen. Es gab zwar noch einen 3D-Versuch bei Origin, *Shadowcaster*, der auf IDs Doom-Engine basierte und grafisch von der Raven-Software-Programmiertruppe betreut wurde, dieser erzielte aber auch nicht die gewünschten Verkaufszahlen. Also ließ man auch die Raven-Jungs ihrer Wege ziehen (sie machen inzwischen mit ID-Software *Heretic* und *Hexen*) und sah sich nach lukrativerem Zeitvertreib um. Die beiden *Ultima-Underworld*-Games gibt es übrigens in einer preiswerten CD-Compilation von Electronic Arts.

Die Eye-of-the-Beholder-Trilogie – Des dicken Monsters starrer Blick



Voll 3D und komplett animiert – das macht den Reiz von "Eye of the Beholder" aus

Schon einige Zeit bevor *Ultima Underworld 1* und *2* den Spieler in eine wunderbare 3D-Welt lockten, gab es einige Bestrebungen in der gleichen Richtung. Besonders bekannt geworden ist dabei die populäre Trilogie *Eye of the Beholder* von SSI. Diese Games basierten grundsätzlich auf der *Dungeons&Dragons*-Spielwelt und versetzten eine Truppe von vier Kämpfern in ein wildes Action-Getümmel mit Rollenspieleinschlag. Zwar wurden in diesen Games auch alle Schauplätze in 3D dargestellt, doch statt eines

frei schwenkenden Ausblicks in das Szenario bot sich das Geschehen statisch dar. Jeder Schritt in eine Richtung "blättert" im Tunnel ohne Animationen einen Meter nach vorne. Jedoch waren Monster, Türen und Fallen animiert, so daß sich auch bei diesen Games eine dichte Spielatmosphäre aufbauen konnte, die den Spieler bald in ihren Bann zog. Wie die Bezeichnung "Trilogie" schon ahnen

läßt, brachte es *Eye of the Beholder* auf drei Teile, von denen die ersten beiden auch heute noch empfehlenswert sind. Das letzte Programm jedoch ist leider ziemlich in die Hosen gegangen. Der Grund dafür ist einmal mehr in der Firmenpolitik des Herausgebers zu suchen. Die ersten beiden Games wurden von Westwood Studios für SSI im Auftrag programmiert. Nachdem man sich über eine Fortsetzung der Zusammenar-

beit nicht verständigen konnte, kündigte Westwood die Verbindung, und SSI stand mit einem schon angekündigten dritten Teil der *Beholder*-Serie da, jedoch ohne die Programmierer dafür. Also wurde das Game auf die schnelle von SSI selbst realisiert und fiel durch Zeitdruck und mangelndes Know-how eher dürrig aus. Auch die *Eye-of-the-Beholder*-Trilogie liegt inzwischen als preiswerte Compilation vor, die trotz des bescheidenen letzten Teils immer noch empfehlenswert ist.



Im dritten Teil hat sich *Eye of the Beholder* zwar leicht verändert, bietet aber immer noch klassische 3D-Rollie-Action

Die Ishar-Reihe – Rollenspiel à la française



Stimmungsvolle Schauplätze sind eines der Markenzeichen der Ishar-Serie

Auch in Frankreich hat man Sinn für Rollenspiele, wie sich anhand der populären *Ishar*-Reihe leicht feststellen läßt. Nachdem *Eye of the Beholder* und *Dungeon Master* so phänomenale Erfolge geworden waren, begann man bei dem französischen Hersteller Silmarils damit, eine eigene 3D-Engine à la *Eye of the Beholder* zu entwickeln. Das erste Resultat war das

Game *Ishar - Legend of the Fortress*, das sich international zu einem respektablen Erfolg entwickelte. Zwar war die Rahmenhandlung ziemlich



Schönheit und Abenteuer: *Ishar* enthält beides

verworfen, aber das Game selbst nicht zuletzt durch seine gediegene Grafik durchaus sehenswert. *Ishar 2 - Messengers of*

Doom nannte sich der zweite Teil der Serie, der im wesentlichen mit einer neuen (noch wilderen) Story und neuen Grafiken aufwartete. Dadurch, daß dieser zweite Teil inhaltlich nur wenig mit dem ersten zu

tun hatte, wurde Neueinsteigern die Sache leichtergemacht. *Ishar 3 - Seven Gates of Infinity* setzte die Tradition fort: großartige Grafik, einfache Bedienung und haarsträubende Story. Inzwischen arbeitet man bei Silmarils an einem neuen Rollenspiel, über das jedoch noch nichts zu erfahren war. Wer noch keines der *Ishar*-Games sein eigen nennt, kann nun mit der CD-Edition, auf der alle drei Teile zusammengefaßt

worden sind, ein Schnäppchen machen und sich für einige Wochen mit solidem Rollenspielspaß eindecken.

Dungeon Master – Die Serie, die keine ist

Der Urvater aller *Eye-of-the-Beholder*, *Ishar*- und diverser anderer Games ähnlicher Machart war eigentlich **Dungeon Master** von FTL, der vor mehr als fünf Jahren für Atari und Amiga, zwei Jahre später dann endlich auch für den PC erschien. Zwar war damals die Grafik bei weitem noch nicht so opulent wie z. B. in *Eye of the Beholder*, doch war ansonsten schon alles vorhanden, was diese Art Game ausmachte. Obwohl dem ersten Teil ein phänomenaler Erfolg beschieden war, ließ eine Fortsetzung auf sich warten. Es gab zwar eine Diskette mit zusätzlichen Levels, die sich quasi als zusätzliche Stockwerke zum ursprünglichen *Dungeon Master* verstanden, den man auch haben mußte, um

diese Erweiterung zu spielen, doch waren diese neuen Level so schwer, daß nur noch echte



Dungeon Master war das erste echte 3D-Rollenspiel mit grafischer Benutzeroberfläche

Masochisten Spaß an der Sache fanden. Dann, 1995, es glaubte wirklich schon niemand mehr, daß der lange angekündigte zweite Teil von *Dungeon Master* doch noch kommen würde, erschien



Auch im Dungeon-Master-Inventar-Screen funktioniert alles nach dem grafisch orientierten Drag&Drop-Prinzip

Skullkeep – Dungeon Master 2. Angesichts von Games wie *Ultima Underworld* und anderen frei scrollenden 3D-Rollenspielen wirkte diese Fortsetzung wirklich etwas antiquiert. Nichtsdestotrotz bot das Game solide Rollenspielunterhaltung, vermied übertrieben schwere Gegner und ist insbesondere für gestandene *Dungeon-Master*-Fans durchaus empfehlenswert.

Dungeons & Dragons – Fast wie am Spielbrett

Die Spielwelt **Dungeons & Dragons** hat einen großen Teil dazu beigetragen, daß das Rollenspiel in seiner Brettspielform entstehen konnte. Daß es bei einem solch großen Erfolg nur eine Frage der Zeit war, bis *Dungeons & Dragons* auch seinen Weg auf den Computer finden würde, ver-

steht sich fast von alleine. Aber genauso umfangreich wie die Spielwelten von *Dungeons & Dragons* ist auch die Geschichte ihrer "Versoftung". Sie nahm ihren Anfang, als SSI sich bei TSR, der Firma, die *Dungeons & Dragons* als Brettspiel herausgab, um die Lizenz für eine Reihe von Rollenspielen bemühte. Bei SSI hatte man dank solcher Games wie *Wizard's Crown*, *Rings of Zilfin* und der damals sehr erfolgreichen *Phantasia*-Serie (die übrigens aus dem Hause Westwood Studios stammte) eine Menge Ahnung von Rollenspielen am Computer, bei TSR so gut wie gar keine. Dort sah man schnelles Extrageld,

und bald war der Deal perfekt. Das erste Game in der neuen *Dungeons&Dragons*-Reihe von SSI war *Pools of Radiance*, das unerhörten Erfolg verbuchen konnte und schnell weitere Fortsetzungen nach sich zog. SSI war bis dahin zwar als Rollenspielspezialist bekannt, machte aber seine wesentlichen Geschäfte mit knochenharten Strategiegames. Unterm Strich war SSI damals jedoch eines der vielen kleinen bis mittleren Softwarehäuser, die sich um ein Auskommen bemühten. *Pools of Radiance* und die folgenden *Dungeons&Dragons*-Computerspiele sollten dies schnell ändern, und binnen weniger Monate war SSI zu einem der führenden und umsatzstärksten Computerspielehersteller aufgestiegen. Das Spielgerüst dieser frühen *Dungeons&Dragons*-Games war noch recht einfach: Nach einer bescheiden illustrierten Intro galt es, die Heldenparty über eine Landkarte zu lenken. Sobald die Gruppe in eine Stadt kam, schaltete die Landkarte auf einen schematischen Stadtplan um, der durch ein kleines 3D-



Eine Heldin aus der ziemlich rabiaten Dungeons&Dragons-Dark-Sun-Spielwelt

ROLLENSPIEL

Fenster unterstützt wurde. Dieses kleine 3D-Fenster bot jedoch nur rudimentäre Grafik und hatte nichts mit der Optik von Games à la *Eye of the Beholder* zu tun. Kam es zum Kampf, blendete das Game erneut um, und in einer isometrischen "Schräg von oben"-Ansicht mußte der Spieler seine Mannen Zug für Zug gegen die Bösen lenken. *Pools of Radiance* folgten weitere Games wie z. B. *Curse of the Azur Bonds*, *Secret of the Silver Blades*, *Champions of Krynn*, *Death Knight of Krynn* usw., die jedoch alle im wesentlichen auf demselben Prinzip wie *Pools of Radiance* basierten. Die *Dungeons&Dragons*-Games erwiesen sich für SSI als so wertvoll wie eine Lizenz zum Gelddrucken. Es folgten weitere Games, unter anderen auch die schon vorgestellte *Eye-of-the-Beholder*-Serie und ein *Dungeons&Dragons*-Actiongame mit dem Titel *Hillsfar*. Die ursprünglichen eigenen Serien und Programme wurden fast gänzlich eingestellt; man verließ sich ausschließlich auf



Rummel im Verlies - diese Dungeons & Dragons-Helden erkunden gerade die Gänge unter einer Wüstenstadt

Dungeons&Dragons und nach wie vor auf einige Strategiegames. Dann, 1994, kam für SSI das böse Erwachen, denn plötzlich beschloß TSR, die Lizenzgebühren für die *Dungeons&Dragons*-Computerprodukte dra-

stisch anzuheben, zudem noch weitere Lizenzen an andere Firmen auszugeben und oben-drein auch noch eine eigene Computerteilung zu gründen. Die erste Firma, die sich der zusätzlichen *Dungeons&Dragons*-Lizenzen annahm, war Mindscape, wo man inzwischen mit *Alien Logic* auch ein erstes Game herausgebracht hat. Wie es im Land der Drachen und Verliese weitergeht, steht noch in den Sternen, aber daß es auch in Zukunft reichlich *Dungeons&Dragons*-Games geben wird, das darf als gesichert gelten.

Das Schwarze Auge – Teutonisches Rollenspielvergnügen



Komfortabler Zugriff auf den Charakter und sein Gepäck: der übersichtliche Inventar-Screen von "Das Schwarze Auge"

Wie schon an anderer Stelle dieses Heftes beschrieben, verlief der erste Versuch, *Dungeons&Dragons* in Deutschland zu etablieren, kläglich und ist inzwischen schon so gut wie vergessen. Jedoch ist die Existenz des teutonischen Rollenspielsystems *Das Schwarze Auge* eine unmittelbare Folge dieses Versuchs. Hierzulande mindestens so erfolgreich wie *Dungeons&Dragons* im angelsächsischen Bereich, hat sich *Das Schwarze Auge* inzwischen einen festen Platz in der Gunst der Rollenspieler erkämpft und dank der kleinen, aber rührigen Softwarefirma Attic Entertainment auch seinen Weg auf den Computer gefunden. Bis dato sind zwei *Das Schwarze-Auge*-Computergames erschie-

nen, die die ersten beiden Teile der großangelegten Nordland-Trilogie darstellen. Demnächst erscheint der abschließende dritte Teil. Die Story dreht sich um einen Aufstand der Orks, die von Norden her in das Land einfallen und weite Teile der *Das-Schwarze-Auge*-Spielwelt Aventurien terrorisieren. Der Spieler kontrolliert eine Party aus sechs Kriegerern, die er durch Aventurien lotsen muß. Dabei werden weite Rei-

sen auf einer Landkarte dargestellt, auf der Helden als kleine Symbole zu erkennen sind. Wird jedoch eine Stadt oder eine Burg betreten, blendet die Darstellung auf eine 3D-Ansicht à la *Eye of the Beholder* um. Kämpfe wiederum haben einen eigenen Screen, der isometrisch aufgebaut ist und in dem der Spieler seine Helden Zug für Zug lenken muß. Wie auch im Brett-Rollenspiel geht es in *Das Schwarze Auge* nicht

darum, durch permanentes Monsternetzen und Sammeln von Erfahrungspunkten eine Party aus Halbgöttern zusammenzuschustern, hier steht mehr die Geschichte im Vordergrund.

Der zweite Teil des Computerspiels *Das Schwarze Auge* wartete mit einigen technischen Verbesserungen im 3D-Bereich des Games auf, eine ganze Menge kleinerer Fehler (die ärgerlich, aber nicht spielrelevant waren) wurden ausgemerzt, und am Benutzerinterface wurde gefeilt. Wie zu erfahren war, wird auch der dritte Teil der Serie noch mit derselben Technik (leicht aufgepeppt) in Szene gesetzt. Aber danach ist die Nordlandtrilogie beendet, und eine neue Game-Engine steht ins Haus.



Auch in der Welt von "Das Schwarze Auge" zechen Helden gerne – eine Taverne aus Sternenschweif

Wizardry – Oldie but Goldie

Neben *Ultima* ist die Serie *Wizardry* aus dem Hause Sir-Tech die wohl älteste Serie von Rollenspielen, die es für Computer gibt. Die Serie hat es inzwischen auf sieben Teile gebracht, die inhaltlich nur wenig miteinander zu tun haben. Dazu muß außerdem angemerkt werden, daß zwei der sieben Teile keine eigenständigen Games waren, sondern nur Add-On-Szenarien. Die ersten Games der Serie kitzelten damals zwar das Letzte aus dem Computer heraus, doch auch die detaillierteste CGA-Grafik sieht vom heutigen Standpunkt aus eher gruselig aus. Spielerisch jedoch bot *Wizardry* schon damals alles andere als Einheitskost. Die Sir-Tech-Programmierer gehörten zu den ersten, die Humor in die Games einfließen ließen – leicht nachzuvollziehen anhand von Charakteren wie z. B. "The Duck of Sparks" (die Funkenente). Waren die frühen Games der Serie noch weitestgehend dem Monsternetzeln gewidmet, hielt

mit *Wizardry V* das Geschichtenerzählen Einzug. *Wizardry VI – Bane of the Cosmic Forge* präsentierte sich schon in recht passabler 3D-Grafik, und *Wizardry VII* stellte dann komplett auf fein



Mit dem siebten Teil wurde auch die Wizardry-Serie zu einem farbenfrohen 3D-Rollenspiel

gestaltete VGA-Grafik um. Inhaltlich gehörten die beiden letzten Teile zwar zusammen, und je nachdem, wie man den sechsten Teil beendet hatte, konnte man in Teil sieben unter verschiedenen Spielanfängen wählen. So richtig überzeugen konnte die Story je-



Weite Ländereien warten darauf, von den sechs Helden erkundet zu werden

doch nicht. Zu verwirrend war sie angelegt. Nach einem Ausflug in die Schmiede des Schicksals fanden sich die Helden an Bord eines Raumschiffs wieder. Der Spieler war verwirrt, und letztlich ist es nicht Fisch und nicht Fleisch. Tatsächlich quittierten die Spieler diese Mängel, und auch wenn ein bekanntes deutsches Spielmagazin das Game schon ein Jahr vor seinem Erscheinen zum besten Rollenspiel aller Zeiten kürte, fiel es bei den Rollenspielern in aller Welt weitgehend durch.

Ob es einen weiteren Teil von *Wizardry* geben wird, ist daher fraglich.

The Magic Candle – Eher zum Abgewöhnen



In der Intro sieht Magic Candle tatsächlich noch richtig interessant aus

Bei den Rollenspielerien ist lange nicht alles Gold, was glänzt, und zwischen vielen Kostbarkeiten gibt es auch so manches Zitronchen. Auch ein solches möchten wir Euch nicht vorenthalten, und darum fand die Saga um die "magische Kerze" hier Aufnahme. Herausgegeben von der nicht mehr existierenden Firma Mindcraft, erschienen diese Games zwischen 1990

und 1993. Auf den ersten Blick waren sie gar nicht so schlecht – die Story war interessant, es gab ein riesiges Areal zu erkunden, Hunderte von Charakteren warteten darauf, angesprochen zu werden, und trotzdem mochte beim Spiel keine rechte Freude aufkommen. Der Teufel steckte im Detail. In ihren Bestrebungen, die

Fantasy-Welt Gurtex möglichst lebensnah in Szene zu setzen, machten die Entwickler das Game schier unspielbar schwer. Durch Hunderte von Optionen, Tränken und Zauberpilzen (die auch wirklich benutzt werden mußten, um auf einen

grünen Zweig zu kommen) verlor der Spieler bald die Übersicht und wenig später auch die Lust. Zudem veranstaltete das Programm bei der Installation ein unglaubliches File-Spektakel: Die Installation von *Magic Candle II* dauerte auf einem 386er eine geschlagene Stunde, und das Game legte an die 3000 Dateien auf der Festplatte ab.

hs



Magic Candle: Im eigentlichen Spiel ist die Grafik ziemlich dröge

Es werden Tage kommen

Wie geht es weiter im Land der Rollenspiele? Welche Games werden die große Tradition des Genres fortsetzen? Welche neuen Sagas wird es geben, und was haben die großen Softwarehersteller noch in der Pipeline? Fragen, die sich wohl nur durch einen Streifzug durch die Welt der Softwarehersteller klären lassen, zu dem wir Sie herzlich einladen möchten.



Stonekeep

Dieses Game steht kurz davor, den Rekord für das am längsten angekündigte und immer wieder verschobene Game aller Zeiten zu brechen. Es ist nun seit gut zwei Jahren in der Mache, war zwischenzeitlich schon einmal fast fertig, wurde dann jedoch zurückgezogen, weil man glaubte, es könne der Konkurrenz nicht standhalten. Jetzt wurde **Stonekeep** auf der



ECTS-Messe in London vorgeführt und machte einen sehr fertigen Eindruck. Trotz der langen Produktionszeit ist der Fakt, daß es sich um ein 3D-Dungeon-Game handelt, kaum bekannt. Es gibt noch tolle gerenderte Monster, reichlich Rätsel und Labyrinth. Wie sich das Game letztendlich spielt, weiß außer den Programmierern und den Testspielern noch niemand. Wir dürfen also auch weiterhin gespannt sein!

Hersteller: Interplay
Releasedate: Ende '95

Albion

Einst machten sich einige deutsche Mannen daran, ein Rollenspiel zu gestalten, wie es die Welt noch nicht ge-



sehen hatte. Aus dem hehren Plan gingen gleich zwei Spiele hervor, *Ambermoon* und *Amberstar*, die beide das Publikum zu Begeisterung hinrissen. Die Firma Thalion, bei der die Games damals erschienen sind, gibt es leider nicht mehr. Die Truppe, die für *Ambermoon* und *Amberstar* verantwortlich zeichnete, ist jedoch noch hochaktiv und beim Mülheimer Softwarehaus Blue Byte untergekommen. Das nächste Game aus dieser Quelle ist **Albion**. In einer interessanten Mischung aus fließender 3D-Grafik und

Vogelperspektive erwartet den Spieler hier eine spannende Kombination aus Science-fiction und Fantasy-Adventure.

Hersteller: Blue Byte
Releasedate: Viertes Quartal '95

Dungeon Keeper

Von Bullfrog kommt mal was ganz anderes. Die Company ist ohnehin für Innovation und gute Ideen bekannt und macht sich mit dem Konzept dieses Games wieder alle Ehre. Der Spieler wird hier nicht die Rolle der Helden einnehmen, die die Dungeons auf den Kopf stellen, alle Monster meucheln und sämtliche Schätze klauen. Hier schlüpft man in die Rolle des Erbauers und Betreibers eines unterirdischen Labyrinths. Es gilt, die Gänge zu bauen und zu planen, Monster anzuheuern, Fallen zu bauen und Schätze zu horten. Die obligatorische Helden-truppe, die über kurz oder lang natürlich auch in dieses Tunnellabyrinth einmarschieren wird, gilt es abzuwehren. Ein Hauch Wirtschaftssimulation ist auch mit im Spiel, denn die Monster, die angeheuert werden, wollen auch besoldet sein, und je mächtiger



ger und mieser diese Biester, desto höher der Sold. Wie man es von Bullfrog gewöhnt ist, gibt es reichlich edelste 3D-Grafik, die sich frei bewegen, vergrößern und verkleinern läßt.

Hersteller: Bullfrog
Releasedate: Erstes Quartal '96

Lands of Lore 2

Es hat ganz schön gerumst, als die Westwood Studios sich von SSI los-



Alle 3 Monate PC Spiel SPECIAL, ist doch klar



Abgefahren! Brandheiß! Berscharf!

Die Special-Ausgabe zu unserer monatlich erscheinenden PC Spiel (inkl. CD-ROM)

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

TRONIC-Verlag
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Tel.: 0 56 51/ 97 96 19
Fax: 0 56 51/ 97 96 44

☐ **PC Spiel SPECIAL** für mindestens 4 Ausgaben
(1 Jahrgang)

Inlandspreis: 4 Ausgaben **PC Spiel SPECIAL** 50,- DM

Auslandspreis: 4 Ausgaben **PC Spiel SPECIAL** 58,- DM

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum, Unterschrift

PC-Spiel-SPECIAL-Abonnement

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

☐ bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Konto-Nr.

BLZ

Geldinstitut

☐ gegen Vorkasse (keine Postwertzeichen)

☐ gegen Rechnung

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Coupon einsenden an:
TRONIC-Verlag
Abonnement-Service
Postfach 1870
37258 Eschwege
oder per Fax: 0 56 51/97 96 44



gesagt hatten, selbst als Publisher auftraten und sich auf die Seite von Virgin Entertainment schlugen. Basierend auf der verbesserten *Eye-of-the-Beholder*-Engine wurde das grafisch sehr anspruchsvolle **Lands of Lore** realisiert. Jetzt steht uns der zweite Teil ins Haus, der sowohl spielerisch als auch grafisch neue Rekorde aufstellen dürfte. Eine so wundervolle Gestaltung, so viele phantastische Kreaturen gab es bei Rollenspielen bisher noch nicht. Von der Story her gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten aus dem ersten Teil, und auch die Hexe, die im ersten Teil das Königreich in Atem hielt, darf hier noch einmal versuchen, den guten Jungs das Wasser abzugraben.

Hersteller: Westwood Studios
Releasedate: Erstes Quartal '96

Druid

Bekannt geworden ist Sir-Tech durch seine Wizardry-Serie. Nach einem kleinen Ausflug in die Welt des internationalen Söldnergeschäfts (*Jagged Alliance*) wenden sich die Jungs nun wieder dem Thema Fantasy-Rollenspiel zu. **Druid** heißt das neue Game, in dem es um eine Welt geht, deren Oberfläche von einem weiten Meer bedeckt ist. Auf den vielen verstreut liegenden Inseln leben Magier, die nicht so recht miteinander können. Auch als ein Gegner auftaucht, der alle gleichermaßen bedroht, kön-

nen die mißtrauischen Kerle nicht über ihren Schatten springen. Um trotzdem noch zusammenzukommen, wird ein Bote ausersehen, dem alle Zauberer vertrauen und dessen



Rolle der Spieler übernehmen muß. In einem isometrisch von schräg oben dargestellten Szenario gilt es, die Spielfigur zu steuern, die diversen Aufgaben zu erledigen, die die Magier stellen, und sich nicht von den Bösewichtern erwischen zu lassen. Gerenderte Szenarien und Spielfiguren lassen das Game schon jetzt verboten gut aussehen, und auch spielerisch scheint eine ganze Menge drinstecken.

Hersteller: Sir-Tech
Releasedate: Erstes Quartal '96

Ring Cycle

Wenn das der alte Wagner noch hätte erleben dürfen: die Nibelungen als Computergame. Das Maelstrom-Team um Mike Singleton ist gerade dabei, den geschichtsträchtigen Stoff für den Computermonitor aufzubereiten und von Alberich bis Fafnir all die wunderbaren Gestalten der Sage zum Leben zu erwecken. Neun aus-



gedehnte Länder, über 30 verschiedene Spielfiguren und reichlich Wagner-Musik von CD sind die hervorstechendsten Merkmale des Games. Präsentiert wird das ganze mit einer speziellen fraktalen 3D-Technik, die es dem Spieler erlaubt, auch das letzte Eckchen der weiten Ländereien zu erkunden.

Hersteller: Sony Interactive
Releasedate: Dezember '95

Thunderscape

Nachdem SSI die Rechte an *Dungeons & Dragons* verloren hatte, mußte man sich etwas Neues ausdenken. Da man wenig Lust hatte, sich auf ein weiteres Lizenzabenteuer einzulassen, wurde kurzerhand ein komplettes eigenes Rollenspieluniversum gestaltet. Die so entstandene Welt Aden sollte aber nicht nur Computer-Rollenspielen als Hintergrund dienen: Es



war von Anfang an geplant, auch ein Brettspiel, Strategiegames und ein Sammelkartenspiel um Aden zu erschaffen. Der erste computerisierte Ausflug in diese Welt ist der Titel **Thunderscape**, in dem der Spieler sich in einer frei scrollenden 3D-Welt wiederfindet, in der die Helden in Echtzeit herummarschieren. Trotz Echtzeit werden Kämpfe in Zügen ausgefochten, in denen der Spieler seinen Helden Befehle erteilt, die diese dann ausführen. Neben der interessanten Mischung aus 3D und echtem Rollenspiel besticht insbesondere die Gestealtung der Welt Aden, in der es sowohl Magie als auch Dampfkraft gibt. Auch das Pulver ist schon erfunden, und es gibt somit auch primitive Schußwaffen. Die Welt Aden und *Thunderscape*, das erste Game, das dort spielt, gehören somit zu den interessantesten Games, auf die wir uns freuen können.

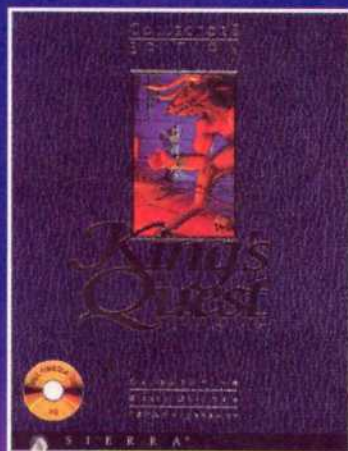
TRONIC's Bazar



shopping
on cd-rom

King's Quest Collection 1-6

Endlich gibt es sämtliche Spiele der King's-Quest-Serie als Sammelausgabe. Die Reisen des Graham und seiner königlichen Familie sind zu Klassikern des Adventure-Genres geworden. Die zauberhaften Geschöpfe ziehen weltweit Millionen Menschen in Ihren Bann.
CD-ROM



44,95

The 7th Guest



29,95

Sie sind der 7. Gast in der Runde, und in jedem der 22 Räume des Spukhauses werden Sie mit einem anderen Rätsel konfrontiert.
CD-ROM

Lands of Lore

39,95



Setzt den bösen Mächenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe ein Ende. CD-ROM

A Christmas Adventure



49,95

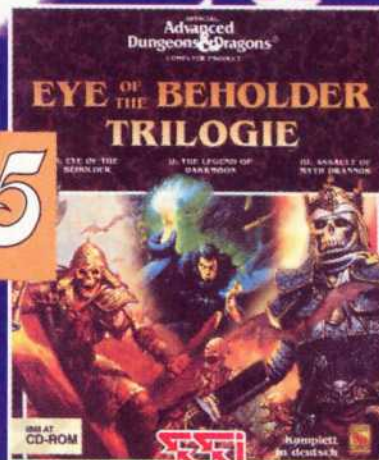
Die Weihnachtsgeschichte wird hier auf eindrucksvollste Weise mit zusätzlichen Features dargestellt:
- Adventures in Deutsch, Englisch und Französisch
- alles über die Religionen der Welt
- Backrezepte für Weihnachten
- Bastelanleitungen für Weihnachtsgeschenke
CD-ROM

49,95

Eye of the Beholder Trilogie

- I : Eye of the Beholder
- II : The Legend of Darkmoon
- III : Assault of Myth Drannor

Die bedeutendste 3-D-Grafik-Abenteuer-Trilogie überhaupt. Für Sie ein Non-Stop-Abenteuer auf CD! Komplett in Deutsch!
CD-ROM



Lösungs-Package 1



Extra 1:
SSI-Special

Komplettlösungen
& Kopfnüsse

Extra 2:
Sierra-Special
30 Komplettlösungen

Ja, ich will bestellen:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum, Unterschrift

- | | |
|--|----------|
| ☐ 7th Guest | 29,95 DM |
| ☐ Eye of the Beholder | 49,95 DM |
| ☐ King's Quest 1-6 | 44,95 DM |
| ☐ Lands of Lore | 39,95 DM |
| ☐ A Christmas Adventure | 49,95 DM |
| ☐ Lösungs-Package | 15,00 DM |
| ☐ Special-Knaller-Pack | 9,00 DM |

- ☐ Ich zahle per Nachnahme (zzgl. 9 DM Gebühr)
- ☐ Ich zahle mit beigefügtem Verrechnungsscheck (zzgl. 6 DM Porto)

Schriftlich bestellen beim: TRONIC-Verlag
Postfach 1870
37258 Eschwege

oder telefonisch unter: 0 56 51/97 96 18
oder per Fax unter: 0 56 51/97 96 44

Coupon bitte ausschneiden



PCSP



TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG



Hersteller: SSI
Releasedate: Viertes Quartal '95

Entomorph Plague of the Darkfall

Auch dieses Game ist in der Welt Aden angesiedelt, spielt aber in einem ganz anderen Teil des Landes. Hier geht es um eine vom Festland weit entfernte Inselgruppe, auf der plötzlich riesige Insekten auftauchen und sich mit den Bewohnern anlegen. Optisch präsentiert sich das Game aus der Vogelperspektive, und der Spieler steuert eine einzelne Spielfigur, die sich mit den Rieseninsekten herumprügeln muß. Obwohl in derselben Welt angesiedelt, ist **Entomorph Plague of the Darkfall** ein gänzlich anderes Game als *Thunderscape*. Allein daran ist erkennbar, welche Bandbreite die Welt Aden bietet.

Hersteller: SSI
Releasedate: Erstes Quartal '96

Das Schwarze Auge – Schatten über Riva

Mit diesem dritten Teil wird die erste große Computerspiel-Trilogie **Das Schwarze Auge** zu einem furiosen Ende gebracht. Wieder geht es um die Orks, die scharenweise in die Steppen des Nordlandes einfallen und sich überaus ungebührlich benehmen. Wieder gilt es mit einer Heldentruppe auszuweichen, um das Schlimmste zu verhindern. Schon in den ersten beiden Teilen bot *Das Schwarze Auge* solide Rollenspielunterhaltung, und auch der dritte Teil braucht sich da nicht zu verstecken. Zudem hat man bei Attic



nun Argonauts Brender im Einsatz, der schnelle, frei schwenkbare 3D-Grafik problemlos macht. So kann man sich auf Grafik und Story konzentrieren, was bei *Das Schwarze Auge* ohnehin schon im Vordergrund gestanden hat, aber jetzt noch zusätzlich forciert wird.

Hersteller: Attic Software
Releasedate: Erstes Quartal '95

Azraels Tears

Als sich vor der Küste Schottlands eine Insel aus den Tiefen des Meeres erhebt, sind die Wissenschaftler schon ziemlich erstaunt. Als sich aber auch noch herausstellt, daß auf dieser Insel etliche uralte Bauwerke stehen, die den Eingang zu einem jahrausendealten unterirdischen Komplex



darstellen, steht die Fachwelt Kopf. Doch es sind keine Professoren, die diese dunklen Gefilde als erste betreten, sondern Diebe. In der Rolle eines solchen Diebes muß der Spieler sich durch die feuchten, komplett in 3D dargestellten Gänge kämpfen, um nach dem ultimativen Schatz zu suchen, der sich hier befindet: der Heilige Gral. Dabei gilt es, sich mit Dinosauriern herumzuschlagen, gegen uralte Ritter anzutreten und auch ansonsten eine ganze Reihe eher unüblicher Abenteuer durchzustehen. **Azraels Tears** ist ein eher ausgefallenes Rollen-Actionspiel, dessen Story selbst für ein Fantasy-Spiel ziemlich unlogisch aufgebaut ist.

Technische Brillanz und spannendes Gameplay entschädigen dafür jedoch einigermaßen.

Hersteller: Mindscape
Releasedate: Viertes Quartal '95

Hexen

Erneut haben die Hersteller von Doom und Heretic zusammengearbeitet und ein neues 3D-Game herausgebracht. **Hexen** nennt sich das Game und spielt mal wieder in einem verlassenen mittelalterlichen Örtchen, das ein Raub der Dämonen geworden ist. Natürlich geht es wie-

der sehr actionorientiert zu, doch wurden deutlich mehr Rollenspiel-elemente eingebaut als in allen anderen Vorgängern. So kann sich der Spieler hier aussuchen, ob er als Krieger, Magier oder Kleriker durch die Gegend rennen will. Jeder der drei Charaktere hat seine ureigenen Fähigkeiten und Schwächen, die der Spieler in seine Strategie einbauen muß. Es gibt auch deutlich mehr Rätsel, und das Spielgeschehen orientiert sich trotz aller Action eher in Richtung Adventure-Rollenspiel.

Hersteller: ID-Software
Releasedate: Viertes Quartal '95

Neben diesen Produkten steckt natürlich noch einiges mehr in den Pipelines der Hersteller. Doch wollen wir nicht vorgreifen – bis die vorgestellten Produkte durchgespielt sind, wird sicherlich einige Zeit ins Land ziehen. Und abgesehen davon brauchen wir ja auch etwas, worüber wir im nächsten Fantasy-Sonderheft berichten können.

hs





Zool 2

Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit ihrem intergalaktischen Hund Zoon die neunte Dimension verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run-Spiel. PC 3,5

19,95



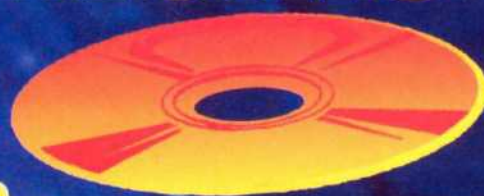
24,95

Heimdall 2

Übernimm die Rolle von Heimdall, und opfere Deine Göttlichkeit, wenn Du zu den sechs weiteren Ländern hinabsteigst um Loki, den Hokratischen Krieger zu stoppen. PC 3,5

TRONIC's Bazar

shopping on cd-rom



ANGEBOT DES MONATS

Magic Carpet

In einer Welt aus 1001 Nacht übernehmen Sie die Rolle eines Zauberschülers. Auf einem fliegenden Teppich müssen Sie sich in über 50 Welten gegen Widersacher mit Hilfe von Zaubersprüchen im Kampf um Mana-Produkte durchsetzen. Ein Cremebad aus phantastischer Grafik und tollem Sound erwartet Sie.

CD-ROM

nur 59,-



29,95

Sim City Enhanced

Du bist gerade zum Bürgermeister gewählt worden. Allerdings nicht in einer normalen Stadt, sondern in einer, die Du von Grund auf planst, baust und kontrollierst. Wie wirst Du mit Verbrechen, Arbeitslosigkeit, Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen und Budget-Problemen fertig? Phantastische Videosequenzen machen diesen Bestseller noch besser. CD-ROM

Weitere tolle Angebote findet Ihr auf unserer



Heft-CD



STAR TREK – 25th Anniversary

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Logbuch der U.S.S. Enterprise. Wir schreiben das Sternjahr 1995. Erlebt die Faszination und die Gefahren einer

einzigartigen Odysee durch Raum und Zeit. Taucht ein in die fesselnde Dimension des authentischen Soundtracks und der Originalstimmen der grandiosen Kultserie. CD-ROM



29,95



34,95

Mega Race

findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke. CD-ROM

Club Dead

Club Dead ist ein außergewöhnliches Adventure. Die Macher, MTV und Viacom, warten hier mit frischen Ideen auf. Ultracooler Grafiken und Videosequenzen. Mit guten Englischkenntnissen ein Video-adventure der Sonderklasse!! CD-ROM



99,-

ASM

specials

zu je

14,80

oder alle vier zusammen für nur

40,-



25

Raumillusionen, Stereogramme zum Selbstgestalten



26

Noch mehr Raumillusionen



27

"Das Blue Byte Spiele-Phänomen"



28

Sharewarespiele, Sinclair Spectrum und Atari 800 mit Emulatoren

Ja, so warn's die alten Rittersleut'

Die Ritter
von Xentar –

Der Lösungsweg

Als Ritter Desmond (oder wie immer man den eigenen Helden genannt hat) müßt Ihr in die nicht ganz ernst gemeinte Auseinandersetzung zwischen den Mächten des Lichts und der Finsternis eingreifen. Zu Beginn des Spiels ist der Held noch ein arroganter Schnösel, der es nicht für nötig hält, gegen Räuber zu kämpfen, da dies unter seiner Würde ist. Eine unglückliche Entscheidung, wie sich zeigt, da die Räuber weniger wählerisch sind.



Als der gute Desmond wieder aufwacht, liegt er nackt im Schlamm und ist seine magische Rüstung und sein Falkenschwert los. Zu allem Ärger ist er als nackte Gestalt auch noch das Gespött der Anwohner. So entblättert läßt sich gar nichts machen, also muß er erst mal ein paar Dukaten auftreiben, um wieder ein Hemd über den Hintern und eine Waffe in die Hand zu bekommen. Das Geld dazu kann Desmond sich verdienen, indem er die Tochter des Wirts vor den lusternen Banditen beschützt. Dann, mit etwas Kleingeld in der Tasche, sollte der Held versuchen, bei Don Frump, dem örtlichen Geldsack, vorzusprechen. Der erteilt ihm den Auftrag, den Unterschlupf der Banditen westlich der Stadt auszuräuchern, wofür er auch eine Belohnung springen lassen würde.



Nach getaner Arbeit könne er Desmonds Schwert und Rüstung wiederbeschaffen. Mit ein paar Heiltränken im Gepäck (der örtliche Laden bietet Entsprechendes feil) ist Desmond schnell bis in den letzten Winkel der Räuberhöhle vorgedrungen und sieht sich dort nicht etwa einem Banditenfürsten, sondern einem Dämon gegenüber. Noch viel verwunderlicher ist, daß das Untier nur einiges zu erzählen hat, aber nicht angreift.

Geister, Geldsäcke und der böse Wolf

Zurück in der Stadt erfährt der Held, daß Don Frump in das namenlose Dorf im Norden abgereist ist und daß Desmond ihm folgen soll. Tatsächlich lassen die Wachen in der Tunnelpassage im Norden ihn nun durch. Im Dorf findet er Don Frump, der einen leicht verwirrten Eindruck macht, und den Helden bittet, ihm zu folgen, da er Belohnung und Schwert im Keller des Hauses habe. Wie sich zeigt, ist Frump wirklich nicht Herr seiner Sinne, vielmehr ist er von dem Dämon Byrt besessen, der sich über Desmond hermachen will. Mit mäßigem Erfolg, denn der Höllenkumpan wird durch ein plötzlich auftauchendes geisterhaftes Licht vertrieben. Dazu spricht eine körperlose Frauenstimme, die Desmond zwar bekannt vorkommt, die er aber nicht identifizieren kann. Nach dem Abgang des Dämons bleibt der verwirrte Frump zurück, der sich gleich wieder in sein Heimatdorf aufmacht. Besucht Desmond ihn dort, bekommt er die angekündigte Belohnung. Der weitere Weg ins Abenteuer geht aber vom Namenlosen Dorf aus. Von hier aus geht Desmond erst einmal

nach Südwesten (nicht durch den Tunnel) und kommt dort zu einem einsamen Häuschen, wo ein junges Mädchen vom großen, bösen Wolf bedroht wird, dem es



das Fell über die Ohren zu ziehen gilt. Doch bevor Desmond hier seine Aufwartung macht, sollte er weiter im Westen zunächst das Dorf Angsthöhle besuchen und sich bessere Waffen und eine stärkere Rüstung zulegen. In diesem Dorf begegnet ihm auch zum ersten Mal Arstein, der dunkle Ritter.



Hat Desmond den Wolf besiegt, kann er in Zukunft in dieser Hütte immer wieder übernachten und seine Kräfte regenerieren. Von hier aus gesehen weiter im Süden liegt ein weiteres einsames Häuschen, in dem sich gerade sieben hormontrunkene Zwerge über ein junges Mädchen hermachen.

Zwerge des Schreckens

Natürlich greift Desmond auch hier ein und bekommt nach dem Sieg über die kleinen Lüstlinge eine erstaunliche Geschichte zu hören. Ursprünglich waren die Zwerge die besten Freunde von Priscilla, bis der Zauberer Visel sie verzauberte. Da unser Held recht kurzen Prozeß mit den Sieben gemacht hat, droht von hier aus keine Gefahr mehr. Nur Visel muß noch bezwungen werden. Um jedoch in die Höhle des Fieslings zu kommen, die nördlich vom Haus des Mädchens liegt, muß Desmond erst eine Zaubermurmeln besorgen, die er bei einem alten Mann am Ortsrand von Angsthöhle bekommt. Leider zeigt das Game nicht an, wann Desmond die Murmel bekommen hat, daher geht man am besten nach folgender Strategie vor: Zunächst in Angsthöhle jeden mindestens zweimal ansprechen, danach zum Haus des Mädels zurück und einmal übernachten. Nun sollte Desmond die Höhle Visels betreten können. In der Höhle wimmelt es von Gnomen und Blauteufeln, zudem ist Visel ein ziemlich zäher Gegner, Desmond sollte also genügend Heiltränke in der Tasche haben, bevor er es auf eine Begegnung ankommen läßt. Nachdem der Zauberer besiegt ist, geht es zurück zu Priscilla, die sich für ihre Rettung rundum dankbar zeigt und unserem Helden obendrein einen Zauberspiegel schenkt. Weiter geht es nach Südwesten, wo Desmond am Ufer des Meeres die Stadt Welten-de findet. Wie sich zeigt, steht die ganze Stadt im Banne des Dämons Tymm, der den Weg in die Stadt Phoenix versperrt.

Er blockiert den einzigen Paß und frißt jeden auf, der passieren will. Im Hotel des Ortes trifft Desmond den schwarzen Ritter wieder, der ihm verrät, daß Tymm nur mit einem Zauberspiegel besiegt werden könnte. Wie gut, daß Desmond Priscilla geholfen hat und das benötigte



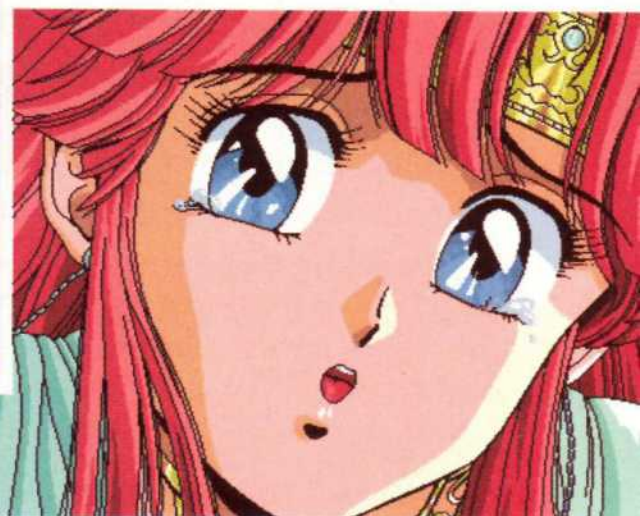
Utensil bereits im Gepäck mit sich führt. Tatsächlich ist Tymm über den Spiegel wenig erbaut und macht den Weg kampfflos frei.

Nun kann Desmond nach Phoenix weiterreisen. Die Stadt, die nordöstlich des Passes liegt, ist die Heimatstadt unseres Helden, und er trifft dort eine ganze Reihe alter Bekannter. Unter ihnen ist auch der Krieger Rolf, der sich Desmond anschließt.

Ab sofort geht die Reise zu zweit weiter. Vor dem Aufbruch sollte Desmond jedoch erst einmal dem "Turm von Desmond" einen Besuch abstatten. In dieser Touristenattraktion kann man im obersten Stockwerk eine Desmond-Puppe gewinnen, wenn man drei Truhen in der richtigen Reihenfolge öffnet (links, rechts, Mitte).

Die schwarze Wolke

Während Rolf packt, muß Desmond noch mit allen Bewohnern des Ortes reden, danach geht es zurück nach Elendssenke. Der Felsen, der den Weg dorthin versperrt, ist kein Problem für Rolf, der den Findling zur Seite wuchtet. In Elendssenke ist inzwischen Schreckliches passiert. Eine schwarze Wolke ist am Himmel erschienen und hat alle Bewohner verschluckt. Der einzige Mensch im Dorf ist Desmonds alter Bekannter Larousse, der ihm auch einen magischen Zweig überreicht. Außerdem soll er Desmond mitteilen, daß sein Schwert in der verfluchten Burg Kallist zu finden sei, die weit im Osten liegt. Zwar weiß unser Held noch nicht, wozu der Zweig gut ist, jedoch nimmt er ihn vorsichtshalber erst einmal an sich. Weiter geht es in der Stadt Metzelswinkel, die von Phoenix aus gesehen im Osten liegt. Hier erfahren die Helden von den Kampfspielen in der Arena und besorgen sich eine Eintrittskarte. Außerdem tauchen nun immer wieder Gerüchte über Arcadia auf, die legendäre Stadt der Frauen, zu der Männer keinen Zutritt haben. Dort soll angeblich die berühmte Zauberin Luna leben.

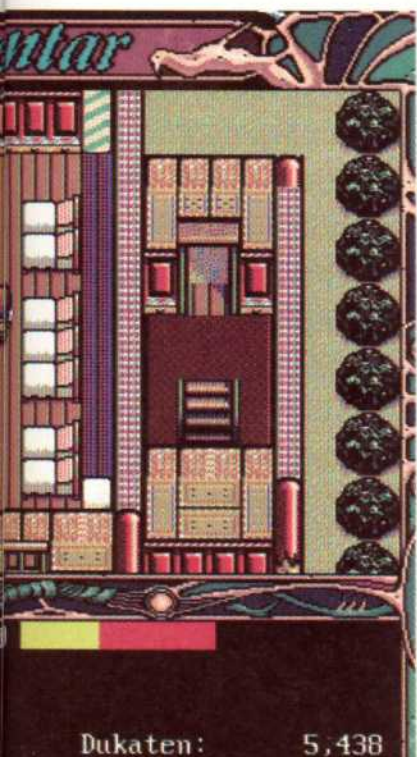


Stadt der Frauen

Tatsächlich finden Rolf und Desmond im Osten auch das Tal, das nach Arcadia führt, doch ist der Einschnitt mit einem Energiefeld gesichert, das nur Frauen durchläßt. Also machen sich die Helden erst einmal zum Friedhof nördlich von Metzelswinkel auf, der zur Arena für die Kampfspiele umfunktioniert wurde. In einer Truhe im westlichsten Teil des Friedhofs finden die Helden das Bild eines jungen Mädchens. Mit dem Bild im Gepäck geht es zurück nach Metzelswinkel. Hier wandern die Helden so lange herum, bis sie in der Nähe des Stadttors einen jungen Mann treffen, der nach Arcadia will, um dort die Zauberin Luna anzuheuern. Allerdings hat auch er keine Idee, wie er an der Barriere vorbeigekommen soll, die nur Frauen durchläßt. Danach suchen Rolf und Desmond den alten Mann in dem Haus im Nordwesten von Metzelswinkel auf. Der Greis hat eine Vorliebe für schlüpfrige Fotos und tauscht seine einzigartigen Travestienüsse gegen das Bild. Mit diesem und dem Efeuzweig aus Elendssenke können die Helden nun die Barriere überwin-



den und gelangen nach Arcadia. Dort treffen sie die Zauberin Luna, die eine alte Bekannte von Desmond ist und sich der Truppe anschließt.



In Arcadia besucht Desmond noch die Königin der Frauen, die ihm die Jungfrauenmedaille schenkt. Zwar weiß noch niemand, wozu sie gut sein wird, aber Desmond nimmt sie vorsichtshalber erst einmal mit. Mit Luna im Schlepptau stellen nun auch magische Barrieren keine Hindernisse mehr dar, und die Gruppe geht wieder zurück zur Friedhofsarena nördlich von Metzelswinkel, jedoch nicht ohne einen Umweg durch die Stadt selbst gemacht und für Luna eine zusätzliche Eintrittskarte erworben zu haben. Zudem steht ein sehr harter Kampf bevor, für den es sich zu wappnen gilt.

Kraftprobe

Ein Besuch im Laden und der Kauf einiger zusätzlicher Heiltränke bzw. des Engelsnebels, durch den die ganze Gruppe um 200 Punkte geheilt wird, können nicht schaden. In der Friedhofsarena kämpfen sich die Helden nun bis in den Keller vor, wo sie in der südöstlichen Ecke eine Reihe von Treppen finden, die sie hinabsteigen. Unten lauert schon ein Dämon auf die Truppe, der ziemlich schwer zu besiegen ist. Aber zum Glück hat man ja genügend Tränke im Gepäck, und Lunas Zauberei ist auch sehr hilfreich. Ist der Bursche erst mal bezwungen, steht auch dem weiteren Weg zur Burg Kalist nichts mehr im Weg. Auf der Reise dorthin schauen die Helden noch in dem Ort Bonzingen vorbei und decken sich mit Tränken ein. Mit der Jungfrauenmedaille steht der Gruppe nun auch die zuvor verschlossene Burg Kalist offen, jedoch sollten die drei sie erst betreten, wenn sie mit den Gegnern,



die man um die Burg herum treffen kann, kein Problem mehr haben und leicht zu besiegen sind. Sollten diese Monster für die Helden noch ein Hindernis darstellen, werden die Untiere in der Burg kurzen Prozeß mit Desmond & Co. machen. Außer mächtigen Monstern gibt es in Kalist noch ein

kniffliges Rätsel mit neun Treppen, die in einer bestimmten Reihenfolge benutzt werden müssen, damit man zum Ziel kommt. Die Helden gehen die nordöstliche Treppe hinunter, dann die südwestliche hinauf und schließlich die südliche Treppe in der Mit-

telreihe wieder nach unten. Zwar haben die Helden das Treppenrätsel nun gelöst, aber dafür ist Luna plötzlich verschwunden. Einige Räume weiter treffen sie sie scheinbar wieder. Doch wie sich zeigt, ist es nicht die Gefährtin, sondern die Dämonin Haggis, die Lunas Gestalt angenommen hat, um die Truppe zu täuschen. Es folgt ein wirklich harter Kampf, den Haggis zwar verliert, doch hat die Böse nach ihrer Niederlage noch Zeit genug, den Eingang der Burg einstürzen zu lassen. Nach dem Verschwinden der Dämonin taucht auch Luna wieder auf, und die Truppe macht sich auf die Suche nach einer Möglichkeit, Kalist zu verlassen. Schon beim ersten Betreten der Burg ist den Dreien eine verschlossene Tür neben dem Eingang aufgefallen, die nun offen ist. Hier finden sie einen Dämonenschlüssel, der die scheinbar undurchlässige Wand im Südosten des ersten Stocks der Burg in eine Pforte verwandelt. Nachdem sie hier hindurchmarschiert sind, finden sich die Helden in einem gänzlich unbekannten Teil des Landes wieder. Der erste Ort, den sie

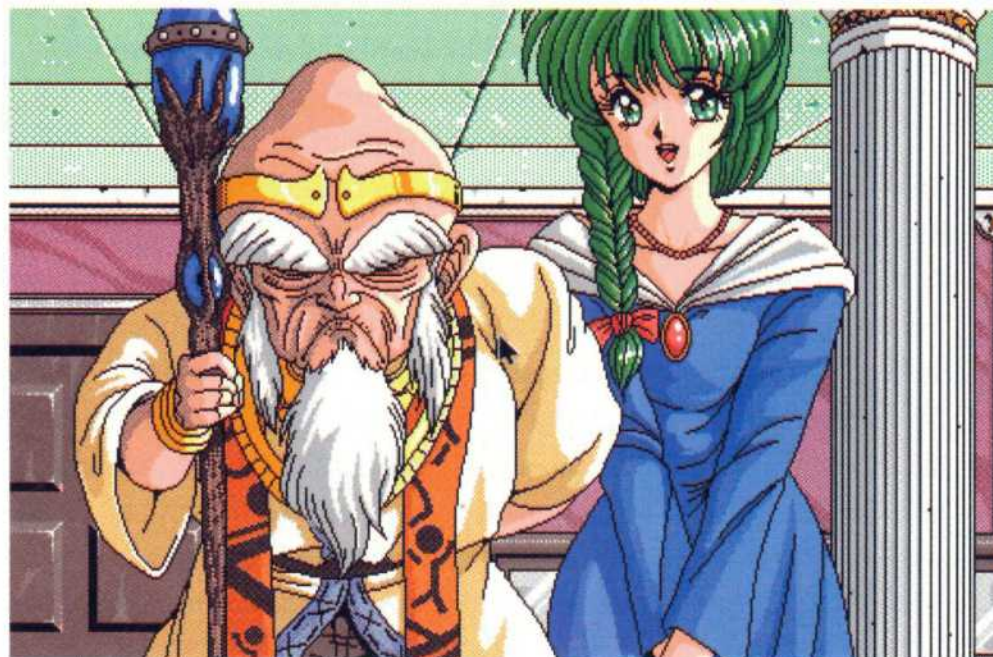
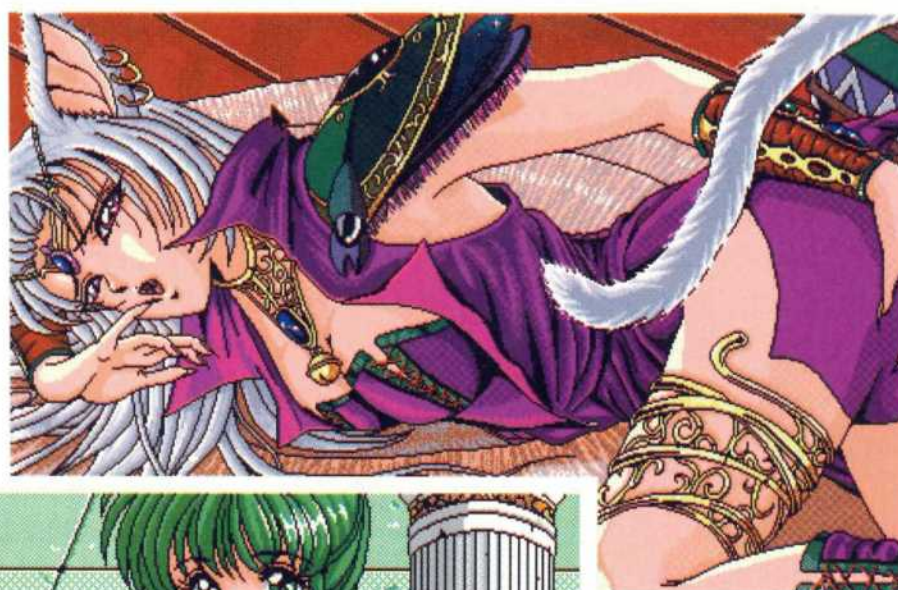


nach ihrer seltsamen Reise hier finden, ist Dummsdorf (südwestlich vom Ankunftsort). In diesem Dorf hüten die Bewohner einen ganz speziellen Schatz: die Perle des Bedauerns.

Wie sich zeigt, wird Desmond diese Perle noch brauchen, doch zunächst wollen die Dorfbewohner sie nicht herausrücken. Ja, die Helden werden noch nicht einmal in die unterirdischen Hallen des Dorfes vorgelassen. So bleibt nichts anderes übrig, als erst noch ein wenig die Gegend zu erforschen. Nordöstlich von Dummsdorf liegt Katzheim, das Dorf der Katzenfrauen.

Auf Leber und Tod

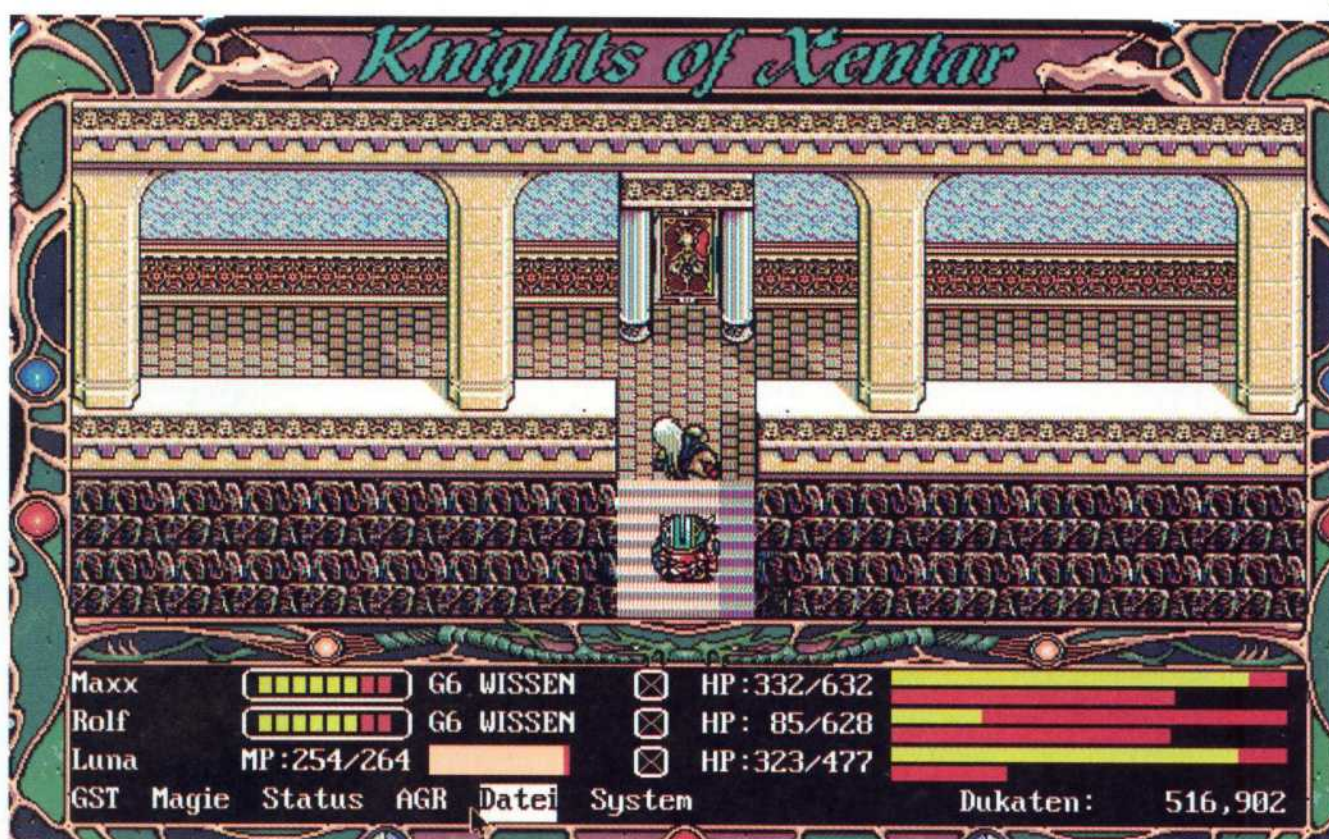
Hier sind alle Bewohner sehr traurig, da die Hunde aus den Höhlen im Norden die be-



gehrte Thunfischleber geklaut haben. Grund genug für die Helden, die Hundehöhlen zu durchsuchen. Nach vielen Kämpfen mit Neohunden und anderen vierbeinigen Bestien finden sie schließlich zum Anführer der

Hunde. Der Weg zu ihm führt sie durch einige Geheimgänge, die auf den ersten Blick wie solide Wände aussehen. Nach einem harten Kampf gelingt es, die Leber zu bekommen und damit die Katzendamen glücklich zu machen.

Desmond erhält ein Stück von der Leber, mit der die Helden zurück nach Dummsdorf gehen und dort den Wächter der Treppe im Untergeschoß des Dorfes beglücken. Wenig später schläft der Mann ein, und Desmond und seine Freunde können eintreten. Nach einem Gespräch mit dem Bürgermeister sieht die Truppe etwas klarer, auch wenn man die "Perle des Bedauerns" zunächst noch nicht bekommt. Es gilt erst einmal, den See der Feen zu suchen, der nordwestlich von Katzheim liegt. Dort wird



überstanden. Von ihr erhalten die Helden die "Perle des Bedauerns", mit der sie sich zurück nach Dreistrang begeben. Nach einer ausgiebigen Rast und einem Einkaufsbummel (Tränke, Tränke und nochmals Tränke!) bricht die Truppe, in Richtung Osten auf, zum Tempel von Xentar.

Dort auf den Stufen liegend finden sie den verwundeten Arstein, der auch schon versucht hat, dem Übel ein Ende zu setzen, dabei jedoch schwer verwundet wurde und nun zurück nach Dreistrang muß, um seine Wunden zu kurieren.

Desmond, Rolf und Luna betreten den Tempel, dessen Tür nun erstaunlicher-

weise offensteht, und finden nach intensivem Suchen die verlorene magische Rüstung und das Falkenschwert. Wie sich zeigt, ist die Geschichte damit aber noch nicht zu Ende. Noch ein letztes dramatische Kapitel muß durchgestanden werden, in dem Desmond Erstaunliches über seine Herkunft und Bestimmung erfährt und einem scheinbar unbesiegbaren Gegner gegenüberzutreten muß.

Diese letzten Abenteuer zu meistern und herauszubekommen, wie die Geschichte ausgeht, das wollen wir nun Euch überlassen.

hs

der Schlüssel zum Tempel von Xentar aufbewahrt, der, wie es scheint, das Ziel ist, das die Helden erreichen müssen.

Aber auch die Feen zeigen sich wenig kooperativ, und die Helden müssen auch hier unverrichteter Dinge abziehen. Weiter geht es in das Dorf Dreistrang, nordwestlich vom Feenteich. Hier erfahren die Helden, daß eine schwarze Wolke Dummsdorf heimgesucht und alle Bewohner verschlungen hat. Schnell begeben sich Desmond und Co. dorthin zurück, um zu retten, was zu retten ist. Allein sie kommen zu spät, und nur noch die Tochter des Bürgermeisters hat in einem unterirdischen Versteck den Angriff der schwarzen Wolke



Arena für Abenteurer

Bethesda Softworks' Rollenspiel "Arena" ist von seinen Ausmaßen her wahrlich episch geraten. Wer sich durch diese riesige Welt kämpfen will, kann in den Hunderten von unterirdischen Verliesen und Katakomben nur zu leicht den Überblick verlieren.

Alle Anfang ist einsam. Netterweise liegen die Zellschlüssel gleich mit in der Zelle



Wie Ultima Underworld ist Arena ein Solorollenspiel, in dem Ihr einen einzelnen Charakter steuert. Zu Beginn eines neuen Spiels ist es möglich, eine maßgeschneiderte neue Spielfigur zu generieren. Hier hat sich der "Spellsword" besonders bewährt. Er kann zwar einige Zaubertricks, ist aber auch als Kämpfer nicht zu unterschätzen. Wer zu einem solchen Charakter greift, sollte darauf achten, daß die Werte für Kraft, Intelligenz, Willenskraft und Ausdauer nicht unter 60 liegen.

Einen ziemlich mächtigen Charakter erhält man in diesem speziellen Fall aus der Provinz Norrowind. Eine schnelle und töd-

liche Mischung. Hat man die Charaktergenerierung hinter sich, "erwacht" man nach einem seltsamen Traum erst mal in einer modrigen Zelle. Netterweise liegt der passende Schlüssel dazu gleich mit drinnen. Hat man damit die Tür geöffnet, erkennt der Held links von sich einen Schatz (Gold und ähnliches). Noch nicht nehmen! Erst einmal abspeichern! Dann erst klickt man das Gerümpel an. Gefallen die gefundenen Gegenstände nicht, kann nun einfach das zuvor gespeicherte Spiel geladen werden. Da der Inhalt der Schatzhaufen zufällig ermittelt wird, kann der Held den Haufen erneut durchstöbern und findet dabei wahrscheinlich andere Gegenstände als zuvor.

Als Waffe wäre ein Longsword am geeignetsten. Am besten eins, das im Inventarschirm hellblau aufleuchtet. Dann liegt eine besondere Eigenschaft oder Fähigkeit darauf. Nun sollte man sich im Kerker ein wenig Zeit nehmen und alles erkunden. Es empfiehlt sich, alles mitzunehmen – auch Plattenrüstungen, die sich später gut verkaufen lassen. Hat Euer Held nach einiger Zeit die Stufe vier oder fünf erreicht, kann er den Dungeon über den Ausgang im Südwesten verlassen (siehe Karte 1). Schaut vorher auf die

Uhr, denn es ist durchaus möglich, daß in der Außenwelt gerade Dunkelheit herrscht. Des Nachts treiben es die Monster besonders toll, und Euer Held wird sofort wieder angegriffen. Lieber vorher schlafen. Ruhe ist ohnehin äußerst wichtig, denn dann erfahrt Ihr und Euer Held durch Träume, was als nächstes zu tun ist. Ferner verrät Euch ein nettes Mädel, wo Ihr das erste Stück des gesuchten Stabes findet: Fang Lair. Da dies ein verschollener Ort ist, müssen erst einmal Informationen gesammelt werden. Dazu befragt man in der erstbesten Stadt die Leute so lange, bis man einen Hinweis auf die Stadt Rihad bekommt.

Die Reise nach Rihad

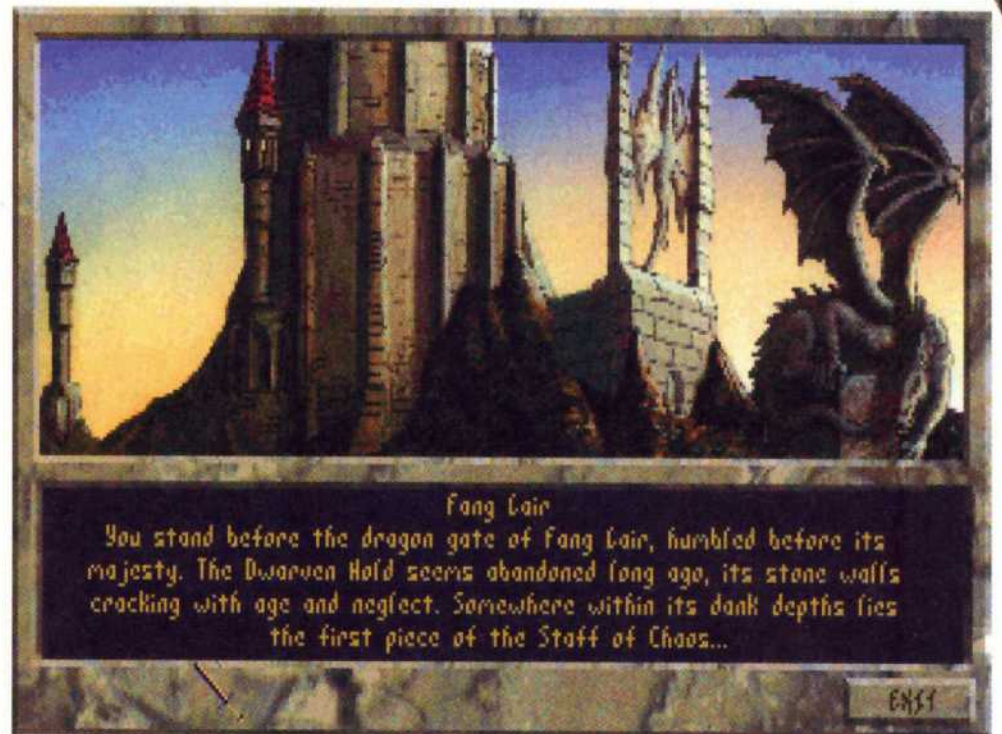
In Rihad angekommen, sollte Euer Held zunächst einmal die Magieryilde aufsuchen, um einige Heiltränke "Cure Disease" zu kaufen. Übrigens, wenn man mit der rechten Maustaste auf eine Tür klickt, wird der Name der betreffenden Örtlichkeit gleich in die Karte eingetragen. Nun gilt es zunächst einmal, das eigene Konto aufzubessern. Dazu solltet Ihr Euren Helden dreisterweise in einige Häuser einbrechen lassen. Am lukrativsten sind Behausungen mit besonders verzierten Türen oder Wänden. Aber keine Angst, es wohnen keine ehrlichen Leute dort, nur Monster. Zudem lassen sich viele magische Gegenstände finden. Hier ein weiterer Trick: Befindet man sich in einem Haus mit einer Treppe, so sucht man erstmal einen Schatz. Merkt



Handwerk hat goldenen Boden. In den diversen Waffenläden bekommt man die unterschiedlichsten Monsterplätter

Euch den Fundort, nehmt den Schatz aber noch nicht an Euch. Jetzt die Treppe ca. zehn- bis zwanzigmal rauf- und runterlaufen. Jedesmal kommen dann an dieser Position neue Gegenstände sowie Goldstücke hinzu, und die Ausbeute lohnt sich richtig. Danach empfiehlt es sich, den Helden erstmal eine anständige Rüstung zu gönnen. Also ab in einen Waffenladen und dort Kettenzeug erstehen, sofern man dieses unterwegs nicht schon gefunden hat. Gut ausgestattet geht es nun zum Palast der Stadt, der sich immer an der Stadtmauer befindet. Dort bittet die Königin um einen kleinen Gefallen. Als Gegenleistung für die Wiederbeschaffung eines Pergaments ver-

Hier liegt das erste Stück vom Glück – äh – Stab. Fang Lair erweist sich aber als sehr verwinkelt



Tatsächlich geschafft! Einige Ghule und Höllenhunde später schwebt das erste Stabstück vor dem Abenteurer

rät sie Euch die Position von Fang Lair. Wie Ihr Euch in dem Dungeon namens Stonekeep zurechtfindet, könnt Ihr Karte 2 entnehmen. Aber Vorsicht! Die Ghule machen einen buchstäblich krank. Also genügend Cure-Disease-Heiltränke einkaufen.

Ist das Pergament gefunden, laßt Ihr Euren Helden das Ding bei der Königin abliefern. Zum Dank trägt die adelige Dame die Position des Fang-Lair-Dungeons in die Karte Ihres Helden ein. Vor dem Aufbruch dorthin sollten jedoch noch einige Besorgungen erledigt werden. In der Magiergilde kauft Ihr Euch einen Spruch zum Öffnen von Türen sowie einen, der Mauern beseitigt, und einen zum Lichtmachen. Wer genug Spellpoints hatte, sollte sich diese Sprüche aber lieber selber generieren. Jetzt noch einige Potions Fire Resistance und Cure Paralyse gekauft. Die nächste Station des Abenteuers heißt Fang Lair!

Bisher dürften Eurem Helden schon einige knackige Gegner über den Weg gelaufen sein, aber ab jetzt wird es richtig knifflig. Ihr solltet nach Möglichkeit oft zwi-

schenspeichern, damit Euer Held nicht irgendeinem Malheur zum Opfer fällt. Fang Lair ist eine alte Zwerge mine, deren Gänge sehr verwinkelt sind. Ohne Licht ist zudem die Sicht sehr beschränkt. Also macht Licht und laßt Euren Helden nach Südwesten marschieren (siehe Karte). Haltet nach Schacht F Ausschau. Da dieser recht versteckt liegt, werdet Ihr Ihren Helden in den einen oder anderen schwarzen Graben hüpfen und ein wenig herumstöbern lassen müssen. Irgendwann erscheint die Schachtbezeichnung oben am Bildschirm.

Seit Ihr endlich im Südwesten angekommen, gilt es, vor einer magischen Tür ein Rätsel zu beantworten. Bei der falschen Antwort öffnen sich die Türen, und einige Spinnen stürzen sich auf den Spieler. Echte Abenteurer legen es natürlich extra auf die Spinnenattacke an, öffnen Türen vorsätzlich mit der falschen Antwort und sammeln so ein paar Extra-Erfahrungspunkte. Im übrigen lautet die Antwort des Rätsels schlicht 2. Hinter der mittleren der drei Türen liegt ein goldener Schlüssel. Mit diesem läßt sich

die massive Tür öffnen, und Ihr und Euer Held steigt einen Stock tiefer. Hier einfach immer geradeaus weitergehen. Ihr werdet bald in einen etwas überhitzten Raum gelangen, in dem vor einer Tür ein weiteres Rätsel wartet, das Ihr noch nicht beantworten solltet. Benutzt erst eine Potion of Fire Resistance, denn hinter der Tür erwarten Euch zwei Höllenhunde. Nun als Lösungswort **Gloves** eingeben, Hunde plattmachen und das erste Stabstück nehmen.

Solltet Ihr noch ein paar Potions übrig haben, könnt Ihr ja mal durch den Lavafluß schwimmen. Auf der anderen Seite gelangt Euer Held in einen Geheimraum, in dem tonnenweise Schätze liegen. Damit ist dieser Dungeon abgehandelt und kann wieder verlassen werden.

Das nächste Ziel ist Winterhold in Skyrealm. Dort angekommen, laßt Ihr Euren Helden zunächst in einem Gasthaus ausruhen. Im Traum erscheint zuerst der Gegner und droht ein wenig, danach ist der hilfreiche Geist an der Reihe und verrät dem Helden, an welchem Ort das nächste Teil des Zep ters zu finden ist: Labyrinthian.

Nun gilt es wieder, Passanten nach diesem Ort zu befragen, um weitere Informationen zu bekommen. Euer Held erhält den Auftrag, eine verlorene Steintafel zu finden und wiederzubeschaffen. Bevor er diesen Auftrag antritt, solltet Ihr ihn auch diesmal wieder einkaufen lassen. Einige Tränke Cold Resistance solltet Ihr auf Vorrat beschaffen und Euch auch um die Zaubersprüche "Spellreflection" und "Schild" kümmern. So ausgestattet geht es zur Fortress of Ice. Dort braucht Ihr nur ein Loch in die linke Mauer zu feuern (siehe Karte 5), durch die entstandene Öffnung zu steigen und die sich anschließende Treppe zu benutzen. Den weiteren Weg findet Ihr mit Hilfe von

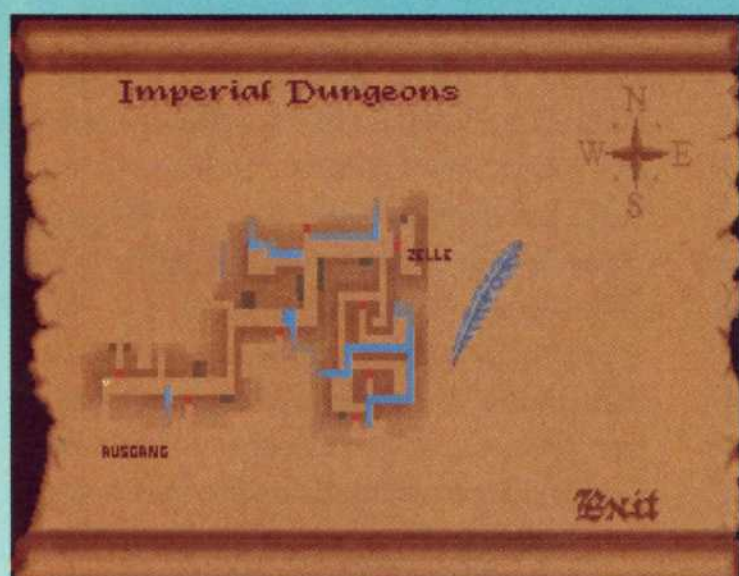


Die Pfütze im Vordergrund war mal ein Eisgolem. Jetzt ist er höchstens noch Sodawasser

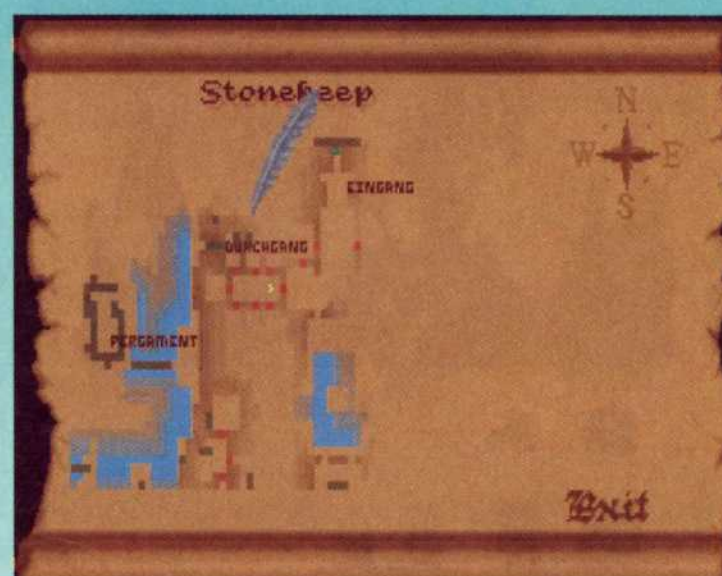
Karte 6. Hat Euer Held die begehrte Steintafel gefunden, geht es zurück zur Magiergilde, wo Ihr den Fund den Zaubernern aushändigt. Die Information, die Ihr nun erhaltet, markiert den weiteren Weg Eures Helden – er führt ihn ins Labyrinth ... Ab hier wird Arena zwar noch etwas größer, die Dungeons werden noch verzwickter und die Monster noch gefährlicher, doch die bis hier beschriebenen Taktiken führen auch weiterhin zum Erfolg. Sechs weitere Teile des Zepters gilt es noch zu finden. Jedesmal nachdem ein Teilstück geschafft ist, erscheint Euch im Traum die Information, wo es als nächstes weitergeht (im Zweifel mehrmals schlafen gehen).

(tb/hs)

Dungeons à la carte



Karte 1: Frisch aus der Zelle hinein in dem Ärger



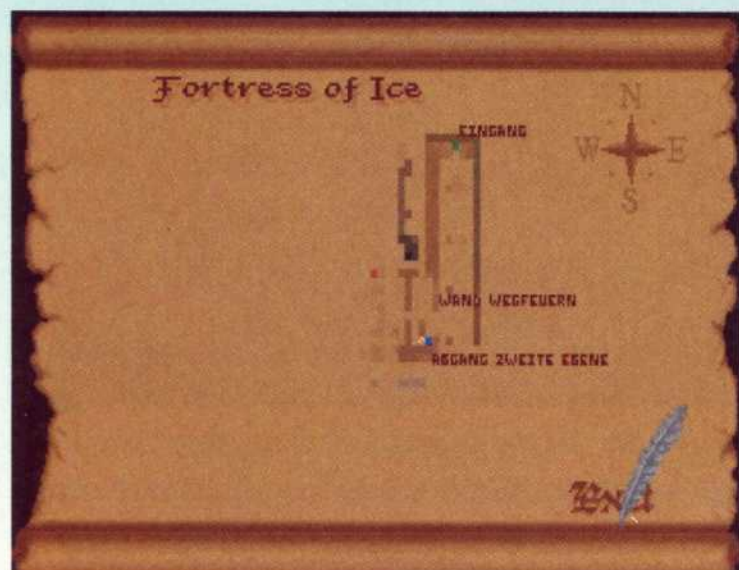
Karte 2: Ein ungesunder Platz ist Stonekeep. Vorsicht vor Ghulen!



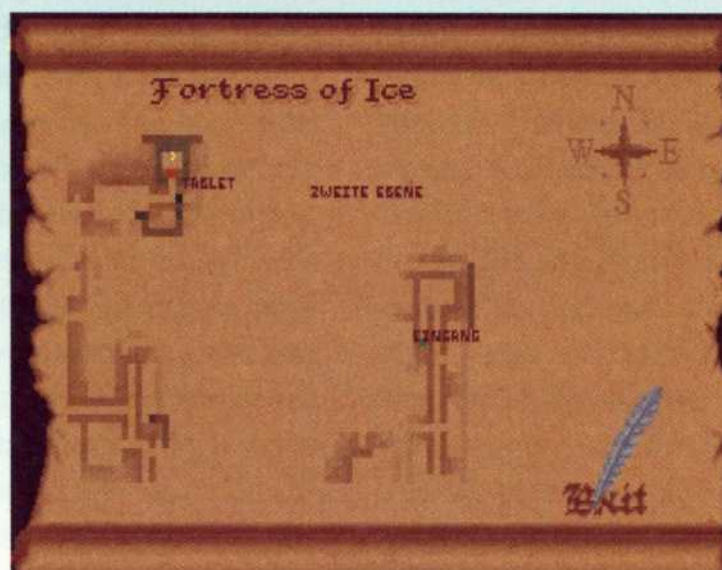
Karte 3: Die Zwergenfestung ist kein sonderlich einladender Ort



Karte 4: Ohne Fleiß kein Preis: Na, habt Ihr den ersten Stabteil?



Karte 5: Die erste Ebene der Eisfestung ist ziemlich schnell durchquert



Karte 6: Als Lohn für die Mühen winkt eine Steintafel

Mächtig magisch –

MIGHT & MAGIC 3-5



Am Anfang sollte man häufig in den Tempeln spenden, um so gute Schutzzauber zu erhalten

Grundsätzlich läßt sich zu den ersten drei Teilen von **Might & Magic** sagen, daß die vorgegebene Heldenparty schon sehr gut ist und eine Art "Allround-Solution" darstellt. Leider ist aber Teil 4 der Serie nicht ganz so ausgewogen, weshalb Ihr Euch am besten gleich Teil 5 dazu besorgen solltet, denn *Clouds of Xeen* und *Darkside of Xeen* lassen sich zur *World of Xeen* vereinigen. Zunächst einige Tips zum dritten Teil: Der erste Weg Eurer Helden sollte in den Waffenladen führen, wo sich die Gruppe eindeckt. Wichtig sind Bögen und Schlingen aller Art, mit denen Angreifer auf Distanz gehalten werden können. Danach solltet Ihr der Gruppe einen Besuch im Tempel gönnen und dort die einzelnen Charaktere Spenden abgeben lassen. Dies aktiviert für einen Tag nützliche Schutzzauber. Weiter geht es in Richtung Stadttor. Der kleine Drache am rechten Rand des Bildschirms wedelt mit der Krallen und zeigt damit an, daß sich hinter der Wand ein Raum befindet, in den die Helden nur gelangen können, wenn sie die nämliche Wand einschlagen. Dahinter warten zwei Riesenratten, die besiegt werden müssen. Danach kann der Dieb der Gruppe die Truhe, die dort steht, in aller Ruhe öffnen. Die

Im Tempel des Moo sucht man diese Statue, um zum Kreuzritter zu werden



Manchmal helfen Tricks. Ein paar Diebe wurden einfach eingesperrt, so daß man sich ausruhen kann

gefundenen Gegenstände werden untersucht und nützliche Sachen sofort angelegt. Alles weitere sollten die Helden verkaufen. Unnütz sind alle Sachen aus Holz, Messing oder Bronze. Solange die Schutzzauber aus dem Tempel noch aktiv sind, sollte die Party noch einige Erfahrungspunkte sammeln. Dazu einfach links am Stadttor vorbeigehen und in den Brunnen am Ende der Straße eine Münze werfen. Daraufhin erscheinen drei Blasenmänner. Wiederholt die Prozedur einige Male, achtet jedoch darauf, Eure Charaktere nicht zu gefährden, da die Wiedererweckung im Tempel nicht gerade billig ist. Um weiterzukommen, suchen die Helden die Trainingsgründe der Stadt auf. Haben alle die dritte Stufe erreicht, kann die Stadt weiter erkundet werden. Erledigt alle Ratten und Blasenmänner. Sollte es an Geld mangeln, sucht einen Burschen namens Kranion, der von Euren Helden möchte, daß sie ihm fünf "Heilige Silberschädel" bringen. Diese befinden sich versteckt im Dungeon unter dem Ort sowie in einigen Dungeons außerhalb der Stadt. Als Gegenleistung verrät er der Party das Paßwort "Ratten". Daraufhin heißt es raus aus der Stadt (Schutzzauber nicht vergessen) und die Wälder um den Ort von Goblins und Orks säubern.

Irgendwann finden die Helden auch die Behausungen der Bösewichter, die sie anzünden. Danach kann sich die Gruppe eine weitere Runde Training leisten. Versucht auch, Mitglied der örtlichen Magiergilde zu werden und im Laden dieser Vereinigung einige zusätzliche Zauber zu besorgen. Angesichts der Monstermassen, die Euch erwarten, sind Angriffszauber zu empfehlen. Inzwischen sollten Eure Helden stark genug sein, einen Ausflug in die unterirdischen Kavernen der Stadt zu überstehen (den Besuch im Tempel und das Spenden nicht vergessen!). Der Dungeon der Stadt ist über ein Loch im Boden erreichbar. Unten angekommen, sollten die Helden alle Fässer absuchen: In einigen findet man Säure, in anderen Silberschädel, hin und wieder sind auch besondere Tränke darin. Eine gute Taktik ist es, vor jedem Faß abzuspeichern, dann nachzusehen, was darin ist, und dann zu entscheiden, welcher Held dafür am besten geeignet ist. Einer der Charaktere sollte übrigens einen hohen Charismawert haben. Sucht jetzt nach dem blauen Steinkopf, der sich links neben einer Inschrift befindet, und laßt dort alle Charaktere das Schwimmen erlernen. Wenn Ihr an einer Stelle nach einem Paßwort gefragt werdet, gebt Ihr das gefundene Wort "Ratten" ein. Nun laßt Ihr Eure Helden die unterirdischen Gefilde so lange erkunden, bis sie eine Leiter nach oben finden. Dort wartet

schon der Rattenlord, den es zu besiegen gilt, bevor die ebenfalls dort befindliche Schatztruhe geöffnet werden kann. Damit ist die Stadt Fountainhead von ihrem Fluch befreit. Alle Brunnen sind nun sauber und geben wertvolle Infos zum Besten. Der Brunnen, aus dem Ihr durch das Hineinwerfen von Münzen vorhin noch Blasenmänner hervorgehockt habt, rückt nun Erfahrungspunkte für Geld heraus. Sobald Ihr Kranion die gefundenen Schädel gegeben habt, geht es weiter zum Schlangenspiegel. Dort geben die Helden das Paßwort "See" ein (weitere Paßwörter stehen am Ende dieses Artikels) und gelangen so in den Ort Wachbucht. Dort darf man wieder Stadtreinigung spielen und sollte sich auch hier wieder in die örtliche Gilde eintragen lassen. Insbesondere die Zauber "Magierblick" und "Schweben" sind zu empfehlen.



In Joe's Lager findet man in dieser Kiste die Nachricht für den Bürgermeister



Irgendwie logisch: In Flußstadt lernt man das Schwimmen - in dem Zelt mit dem Zeiger

Der Weg durch die Spiegeltore

Mit den richtigen Paßwörtern können Eure Helden in jede Stadt des Landes reisen. Daraus ergibt sich ein möglicher Trick, der jedoch nicht ganz ungefährlich ist, also vorher abspeichern: Mit dem Paßwort "Heiß" gelangen die Helden in die Stadt Glutgipfel, die Ihr sonst erst viel später erreichen würdet. Dort solltet Ihr sofort nach der Taverne suchen und einen Charakter anheuern. Mit dem neuen Party-Mitglied geht es wieder in den Teleporter und zurück zum Ausgangsort. Hier kann der Bursche nun in aller Ruhe geplündert werden. Er wird auf jeden Fall einige wirklich gute Ausrüstungsteile und Waffen bei sich haben, die nun unter den ursprünglichen Mitgliedern der Party aufgeteilt werden können, aber auch in den Läden gute Preise erzielen. Es lassen sich so natürlich auch andere Orte besuchen: Mit dem Paßwort "Frei" geht es in

den Ort Wildabar, während "Pech" die Gruppe nach Sumpfstadt teleportiert. Hier winken den Helden mehr Erfahrungspunkte, wegen der ziemlich kernigen Gegner muß jedoch jeder einzelne hart verdient werden. Habt Ihr

nach der bewährten Methode die Stadt abgesucht und von der Monsterbrut befreit, steht wieder ein Besuch im Trainingslager auf dem Programm. Eure Magier sollten sich wiederum in der örtlichen Gilde einschreiben und den Zauberspruch "Schutz vor Elementen" erwerben. Mit dem Paßwort "Heim" gelangen Eure Helden wieder zurück in die Stadt Fountainhead. Verlaßt die Stadt und biegt rechts in den Wald ein. Dort befindet

sich der Tempel des Moo. Bevor Ihr die Gewölbe betretet, solltet Ihr die Zauber "Schweben", "Licht" und "Schutz vor Elektrizität" aktivieren. In diesem Dungeon finden die Helden nicht nur einige weitere Silberschädel, sondern auch eine blaue Löwenfigur, durch die die Helden zu Kreuzrittern werden. Nun kann auch das Schloß Whiteshild besucht werden, das die Party bisher nicht betreten durfte. Auf einer Wand des Dungeons steht noch eine wichtige Nachricht: Nord, West, Ost, Süd. Aufschreiben und zunächst noch weglegen.

Haben die Helden 30.000 oder mehr Goldstücke gesammelt, geht es nach Wachbucht. Dort lernen alle Mitglieder der Party das Bergsteigen. Mit dieser Fähigkeit suchen die Helden nun alle Berge rund um Fountainhead ab. Bei der Gelegenheit beseitigt man auch gleich alle Oger und Feen, die sich östlich von Fountainhead herumtreiben. Aber Vorsicht: Die Feen verfluchen ihre Gegner und vermindern so die Angriffstärke. Ein verfluchter Charakter kann jedoch in jedem Tempel wiederhergestellt werden. Sind die Berge gesäubert, geht es zurück nach Wachbucht, wo die Helden wieder

trainieren und unnütze Gegenstände verkaufen sollten. Hilfreich hierbei ist immer das Identifizieren, eine Leistung, die jeder Ladenbesitzer anbietet. Das kostet zwar Geld, was aber durch vorheriges Speichern und späteres Wiedereinladen ausgetrickst werden kann. Sucht nun noch einen Burschen im blauen Cape und spricht mit ihm. Damit beginnt die eigentliche Geschichte des Games, eine weitere Suche - wie sollte es anders sein. Auch die beiden Weisen in den Bergen in der Nähe der Oger haben etwas damit zu tun. Nächstes Ziel ist der Dungeon unter Wachbucht. Auch hier vor dem Betreten Schutzzauber aktivieren: "Schweben" und "Schutz vor Säure". Eure Helden suchen nach einer bestimmten Kontaktperson, die sie in einem der Fässer finden. Von ihr wird die Gruppe nach Wildabar geschickt. Am einfachsten geht dies mit dem Paßwort und über den Spiegel. Dort ist ein weiterer Ausflug in den Dungeon fällig.

Die weitere Reihenfolge der Dungeons ist logisch und ergibt sich fast automatisch. Besonders erwähnenswert sind noch die Brunnen. Sie dienen zur kurzzeitigen magischen Veränderung von Eigenschaften, mitunter aber auch als Teleporter.

World of Xeen

Aus den Teilen vier und fünf von *Might & Magic* ergibt sich die *World of Xeen*. Sie sollten daher eigentlich nur zusammen gespielt werden. Teil vier ist arg kurz, Teil fünf zu Beginn sehr schwer. Außerdem ergeben die Pyramiden, die überall in den beiden Games herumstehen, einen Sinn. Über sie gelangt man von der Wolkenseite auf die Dunkle Seite der Welt Xeen. *World of Xeen* ist etwas anders strukturiert als der dritte Teil. Ihr benötigt für das Betreten jeder Stadt einen Paß. Mitunter führen auch Wege durch die Kanalisation. Startpunkt ist der Ort Vertigo (eigentlich Bestandteil von *Clouds of Xeen*). Hier suchen Eure Helden zuerst das Zelt des Bürgermeisters und nehmen den Auftrag an, den der Mann offeriert. Danach folgt der obligatorische Gang in den Waffenladen. Nun sollten die Helden erst einmal wieder in den Tempel gehen und spenden. Sucht danach

Kleine Geheimnisse

Hier findet Ihr allerlei nützliche Paßwörter, Städtenamen und Erklärungen der Zaubersprüche.

Die Paßwörter

Might & Magic 3

Heim = Fountainhead
See = Wachbucht
Pech = Sumpfstadt
Heiß = Glutgipfel
Arena = Training

Might & Magic 4 und 5

Vertigo Schloßblick
Asp Sandstadt
Wintertod Uferstadt
Flußstadt Necropolis
Nachtschatten Olympus

In der Zwergenmine

Mine 1-5
Alpha
Beta
Kappa
Omega

Die Bedeutung der Trankfarben

Rot = Kraft
Blau = Persönlichkeit
Violett = Tempo
Weiß = Glück
Orange = Intelligenz
Grün = Ausdauer
Gelb = Genauigkeit

“Joe’s Lager” auf und öffnet die letzte Kiste in der linken Ecke des Raums. Dort befindet sich eine Notiz. Sollten Eure Helden Lust auf einige Kämpfe haben, könnt Ihr natürlich auch alle anderen Kisten öffnen. Danach geht es wieder zurück zum Bürgermeister, von dem die Gruppe eine Belohnung erhält. Danach verfährt Ihr in der Stadt wie gewohnt: alles ausräuchern, alle Geheimräume durchsuchen und auch die unterirdischen Bereiche nicht vergessen. Ist die Stadt gesäubert, geht es nochmals in den Waffenladen. Im Gegensatz zu MM3 bringen Accessoires in diesem Game keine Rüstungsboni. Daher alles, was nicht magisch ist, verkaufen. Bögen und Schleudern sind auch hier wieder sehr effektive Waffen. Sucht in den Städten übrigens auch die Bäume ab, da dort ebenfalls immer wieder Geld versteckt ist. Wie üblich sollten die Magier-Charaktere Eurer Truppe die Mitgliedschaft in der Gilde beantragen: einfach vom Zelt des Bürgermeisters nach oben in das Zelt auf der anderen Straßenseite gehen. Im Laden der Gilde legen sich die Helden dann die Zauber “Schutz vor Elementen”, “Wunden heilen” und “Schrapnell” zu. Insbesondere der letzte Zauber hat sich als sehr hilfreich erwiesen.

Nächstes Ziel ist der Ort Flußstadt, was auch gleichzeitig das Paßwort für den Teleporterspiegel ist, den es auch hier wieder gibt. Dort laßt Ihr die ganze Party das Schwimmen lernen. In der Mitte des Sees liegt eine Insel. In dem Zelt dort können sich Eure Magier wieder in die hier ansässige Gilde eintragen lassen. Nun dürften die Geldvorräte Eurer Helden geschrumpft sein, und somit steht erst mal wieder Geldverdienen auf dem Programm, z. B. bei “Linons Zeitjobs”. Ist die Börse entsprechend gefüllt, legen sich die Helden die Zauber “Zeit verzerren” und “Tageszauber” zu. Mit dem Tageszauber wird ein ähnliches Resultat erzielt wie durch das Spenden in Tempeln. Bevor sich die Gruppe jetzt daran macht, die Diebesgilde von Flußstadt auszurauchern, sollten die Helden noch einmal zurück nach Vertigo reisen und dort in “Arnolds Gym” vorsprechen. Dadurch wird die Kraft der Charaktere erhöht. Zurück in Flußstadt, geht es den Dieben an den

Kragen, wobei sich die magischen Gegenstände als sehr nützlich erweisen. Übrigens können diese auch während des Kampfes weitergereicht werden und sind so bei jeder Attacke nutzbar.

Das Ziel auf der Wolkenseite ist, ein altes Schloß wieder aufzubauen, um so das Schwert Xeentöter zu erhalten, das in verschütteten Dungeons des Schlosses liegt. Dazu benötigt man die sogenannten Megacredits, die in den diversen Verliesen zu finden sind, aber auch mitunter bei Personen vorhanden sind, die sie erst herausgeben, wenn die Party eine bestimmte Aufgabe erfüllt hat. Die Reihenfolge ist wieder weitgehend festgelegt, und die ersten fünf Credits können gefunden werden, indem die Stadt Nachtschatten verlassen und das Zelt daneben aufgesucht wird. Dort den Auftrag annehmen und rechts runter in den Wald gehen. Dort findet sich der alte Yak-Tempel, in dessen Gewölben ein besonderer “Trank” besorgt werden muß. Quasi nebenher finden die Helden hier gleich einige Megacredits. Mit den Credits gilt es, den König auf Schloß Burlock aufzusuchen und beim dortigen Baumeister die erste Baustufe der eigenen Burg zu bestellen. Daraufhin werden die Ruinen südlich von Flußstadt zum Teil wieder aufgebaut. Mit weiteren Credits kann im neu erworbenen Schloß die erste Etage gebaut werden. Hierbei finden die Helden einen Schlüssel für den Tempel im Sumpf. Danach den Tempel aufsuchen, der sich in den eisigen Regionen von Xeen befindet, und die dortige “Höhle der Illusion” durchsuchen. Schließlich muß noch der Ma-

Ruinös – das Schloß, das man in Teil vier wieder aufbauen muß



Besondere Gegenstände werden oft auch besonders hervorgehoben. Dieser Altar muß zerstört werden



Scheint eine derbe Form des Rinderwahnsinns zu sein. Außerdem hat er “schlagkräftige” Argumente, einen zur Umkehr zu bewegen

Mit Hilfe dieser Pyramiden wechselt man von “Clouds of Xeen”



gierturm in der Mitte des großen Sees betreten werden, um “Crodo” zu befreien. Auf Schloß Burlock erhalten die Helden dann die Genehmigung

zum Bau des Dungeons, in dem man dann die Waffe findet. Bevor die Helden aufbrechen, um Xeen zu vernichten, solltet Ihr zusehen, daß die Charaktere noch einige Stufen höher steigen. Auf der Wolkenseite geht es leider nur bis Stufe 25. Es empfiehlt sich, zunächst durch die Pyramiden auf die *Darkside of Xeen* zu wechseln und dort ein paar zusätzliche Levels zu gewinnen. Um dorthin zu kommen, müßt Ihr einfach eine

der Pyramiden betreten.

Im ersten Auftrag sollen die Goblins, die den Ort in Atem halten, bezwungen werden. Haben sich die Helden bis zum Goblkönig vorgeschlagen, zeigt sich der Bursche recht arrogant. Im Dialog mit ihm zuerst Dialog drei und dann zwei anwählen. Dafür gibt es zwei Energiescheiben, die benötigt werden, um das Schloß Calindra aus der Phase zu holen. Allerdings fehlen dazu noch zwei weitere Discs. Also sucht man Nibbler, den Affenhund. Dieser will eine besondere Sorte Melonen, die die Helden auf der benachbarten Wiese finden. Danach geht es in den Dungeon rechts im Wald, in den der Wächter die Party noch nicht einläßt. Also zurück zum Affen Nibbler, der den Helden für die Melone den benötigten Schlüssel gibt. Nun sollten die Helden noch mit der Feenkönigin reden, die in einem Baum am Dungeon wohnt, und deren Auftrag annehmen. Nachdem die Party den Baumrinden-Tempel erfolgreich bewältigt hat (einfach fleißig Hebel ziehen), erhält sie zwei weitere Energiescheiben. Damit gehen die Helden zu Ellingers Turm im Ort Schloßblick und geben ihm die Scheiben. Er holt dafür das Schloß erst mal nur ein Stück aus der Phase, wodurch sich schon das nächste Ziel der Abenteuer ergibt.

Mit diesen grundsätzlichen Strategien sollte sich der Rest des Games ohne wesentliche Probleme meistern lassen.

tb/hs

Extatica – Dämonen



Daß in dem verlassenen Dorf etwas nicht stimmt, merkt unser Held schon von weitem, doch eine leere Feldflasche und gehöriger Durst führen ihn schließlich doch in die verfluchten Mauern und damit in ein wildes Abenteuer, bei dem wir ihn begleiten dürfen.

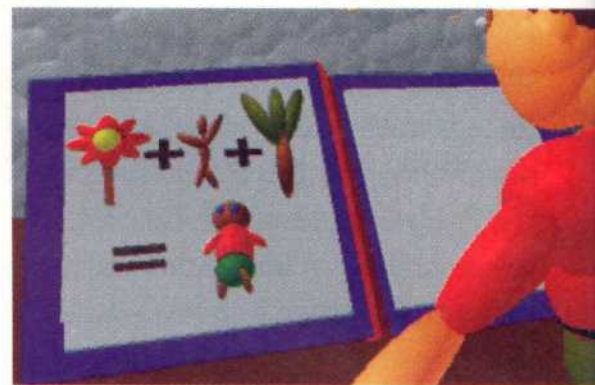
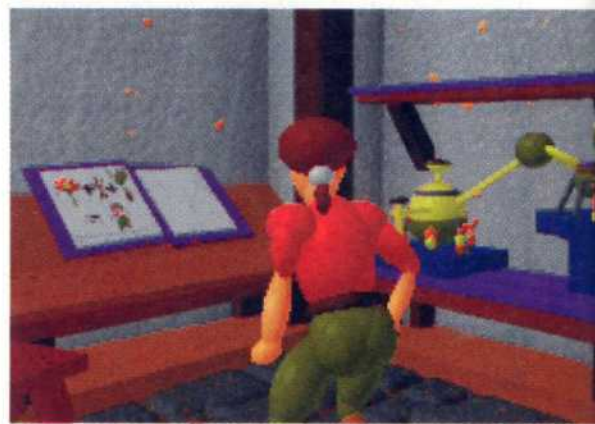
Kaum sind wir über die Brücke marschiert, greift auch schon ein Gnom an, dessen Attacke eher lächerlich und leicht abzuwehren ist. Neugier treibt den Helden ins Haus zur Rechten (das mit der eingeschlagenen Tür), wo er auch prompt über einen Werwolf stolpert, der gerade dabei ist, einem Dorfbewohner den Garaus zu machen. Natürlich wendet sich das Monster gleich uns zu, und die Flucht gelingt erst nach einer wilden Verfolgungsjagd durch das Dorf.



Zu dem inzwischen verschiedenen Opfer des Werwolfes zurückgekehrt, finden wir einen Schlüssel, der zu der hinteren Tür des Hauses paßt. Dort drin scheint unser Held in Sicherheit zu sein, die sich aber schon Sekunden später als äußerst trügerisch erweist. Kollege Werwolf mag nicht aufgeben und tritt kurzerhand die Tür ein. Wiederum hilft nur Flucht, die uns diesmal in das Haus mit dem betrunkenen Schweinedämon führt.



An diesem kann man sich ganz gut vorbeischieben und gelangt im ersten Stock in eine Hexenküche. Das Tagebuch dort ist recht aufschlußreich und zu irgend etwas wird wohl auch die magische Formel gut sein, also versuchen wir erst einmal die notwendigen Ingredienzien zu bekommen.



Der Teddy, der dort herumliegt, mag sich noch als nützlich erweisen, also nehmen wir ihn erst einmal mit. Wieder vor der Tür, taucht eine Riesenspinne auf, die aber mit einigen gut gezielten Schlägen besiegt werden kann.

Die erste Zutat finden wir in dem bewußten Haus am Dorfeingang, wo wir auf den Werwolf trafen. Dort in der Kammer mit der nun eingeschlagenen Tür liegt die Wurzel, die es für den Trank braucht. Beim Verlassen des Hauses läuft der Held erneut dem Werwolf über den Weg, der sich gerade am Duft einer Blume erfreut. Wieder verfolgt der Werwolf uns und wieder hilft nur Flucht.

Dabei läßt die Bestie die Blume fallen, und als wir später noch einmal hier vorbeikommen, liegt sie noch dort. Damit haben wir die zweite Zutat für unseren Zaubertrank. Die letzte

zauber im Mittelalter



Ingedienz liegt zu Füßen des erhängten Priesters in der Kapelle, die vom Ortseingang aus gesehen links liegt.



Über diesen Weg gelangen Sie in das verschlossene Haus mit der Treppe, in der sich ein fatter Rittersmann verschanzt hat, dessen Schwert Sie benötigen.

Treten Sie dem Burschen einfach zu nahe, und schon wirft er die Klinge zu Boden.

Ritteralltag

Als nächstes müssen Sie in die Burg, die den Ort überschattet und in der ein Magier wohnt, der jeden Besucher, der kein Ritter ist, in eine Kröte verwandelt. Deshalb muß der Held den See hinter dem Ort aufsuchen und sich auf das steinerne Podest stellen, woraufhin die Lady des Sees erscheint und ihn zum Ritter schlägt.



So, nun kann der Trank gebraut und benutzt werden. Infolge dessen verwandelt sich unser Held in ein Wiesel, das so klein ist, daß es durch alle Ritzen schlüpfen kann.



Allerdings ist er in dieser Form auch wehrlos und sollte deswegen besonders vorsichtig sein. In der Kapelle gibt es einen Zugang zu einem System unterirdischer Gänge, von denen einer so klein ist, daß er nur in der Wieselform durchschritten werden kann.



Vorsicht, in dieser Ecke des Ortes treiben sich ein unbesiegbare Minotaurus und eine Nymphe (die allerdings mit einigen Schwertstreichen besiegt werden kann) herum. Als Ritter können Sie sich dem Schloß nun einigermaßen gefahrlos nähern. Am besten den Eingang auf der



Rückseite benutzen, da dort kein tückisches Fallgitter ist. Der Zauberer gibt eine kleine Geschichte zum besten, und Ihr weiterer Weg führt in den Keller des Turms. Dort unten begegnet Ihnen zunächst eine Kämpfende Statue, die niedergekämpft werden muß.



Ihr Held kann aber auch mit dem fliegenden Besen der verliebten Hexe hier vorbeifliegen. Sie finden den Besen in der Hütte nahe dem See. Hinter der Statue gilt es, zwei unsichtbare Wesen zu bezwingen. Das klappt am besten, wenn Sie vom Besen absteigen.



Ist das geschafft, darf man eine weitere Treppe hinabsteigen, doch zunächst muß Ihr Held an der feuerspeienden Drachenstatue vorbei. Eine Aufgabe, die sich mit etwas Timing ganz gut erledigen läßt.



Unten angekommen, entdeckt man in der zentralen Kammer zwei Särge. In dem einen ist ein Skelett, das besiegt werden muß, während Sie in dem anderen eine neue Rüstung finden. In dem Raum, dessen Pforte von den zwei steinernen Statuen begrenzt wird, findet der Held ein magisches Buch und einen brabbelnden Minidämon, den man getrost links liegen lassen kann.



Verlassen Sie diesen Raum wieder, und begeben Sie sich zu der vergitterten Tür neben einem der beiden Treppenabgänge. Kaum haben Sie diesen Gang betreten, fällt Sie ein Krieger von hinten an und schlägt Sie k.o. Ihr Held erwacht in einer Zelle, kann sich einfach aus den Ketten befreien und verprügelt die beiden Wachen.



Wieder geht es einen Stock tiefer, in einen heimeligen Raum mit Nymphen und Wasserbassin. Auch wenn es hier recht angenehm aussieht, müssen Sie noch einen Stock tiefer hinunter, um den König (oder was noch von ihm übrig geblieben ist) zu sehen. Doch bevor es zur Audienz kommt, taucht plötzlich ein dämonischer Doppelgänger Ihres

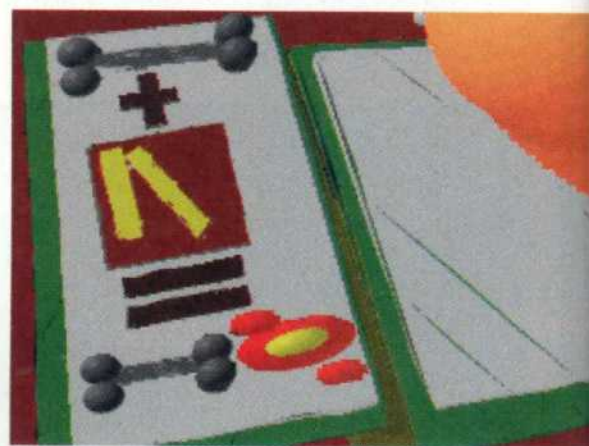


Helden auf, der zunächst besiegt werden muß.

Danach gibt es ein Gespräch mit dem außerordentlich verschlafenen König, der Ihrem Helden die Erlaubnis gibt, den Dämon zu bekämpfen.

Zur letzten Schlacht

So mit allen Genehmigungen ausgestattet, geht es zum Endspurt. Das Mittel, mit dem das Böse, das das Dorf in seinen Klauen hält, bezwungen werden kann, muß auch wieder zusammengemixt werden. Das Rezept findet sich in dem Zauberbuch, das auf dem Pult auf der Plattform der Turmspitze liegt.



Der hier abgebildete Knochen ist eine heilige Reliquie, die im Kloster auf der Rückseite des Dorfes verwahrt wird. Dort kommen Sie nur hinein, wenn Sie die Mönche davon überzeugen können, daß Sie kein Dämon sind. Am besten gelingt das mit einem Gebet, vorgetragen aus einem Gebetbuch.



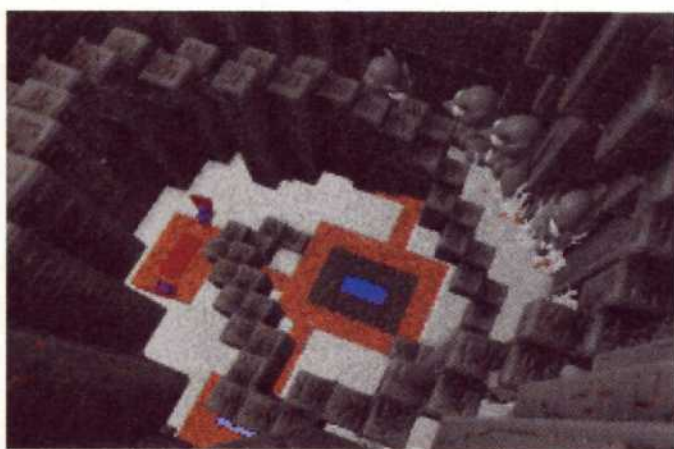
Daraufhin öffnen die Mönche das Tor des Klosters, das nun betreten werden kann. Doch die Freundlichkeit ist nicht von Dauer, denn in dem Moment, da der Held den Reliquien-Knochen an sich nimmt, werden die Mönche sauer und verfolgen den Helden.



Da die Tür des Klosters sofort geschlossen wird, wenn der Knochen verschwindet, bleibt Ihnen nur noch der Weg durch das Loch im Boden des Nebenraums.

Nun geht es mit der Reliquie und dem Zauberbuch zu dem Steinkreis aus flüsternden Statuen, der sich in der Nähe des Sees befindet.

Eine kurzes Schmökern im Zauberbuch, und schon wird aus dem alten Knochen ein magischer Flammenwerfer, mit dem nun alle Böse-



wichter besiegt werden können. Auch der Werwolf und der Minotaurus sind damit bezwingbar. Nun steht Ihnen Ihre letzte Aufgabe bevor: der Weg zum Dämon, der im Verlies unter der Burg lauert. In dem Raum, in dem das Zauberbuch lag, ist nun



der riesige Steinkopf verschwunden, an seiner statt befindet sich eine Tür in der Wand, durch die Sie zum Dämon gelangen. Der Dämon macht Ihrem Helden ein verlockendes Angebot, das er,

wie es Helden nun mal so tun, ablehnen sollte.

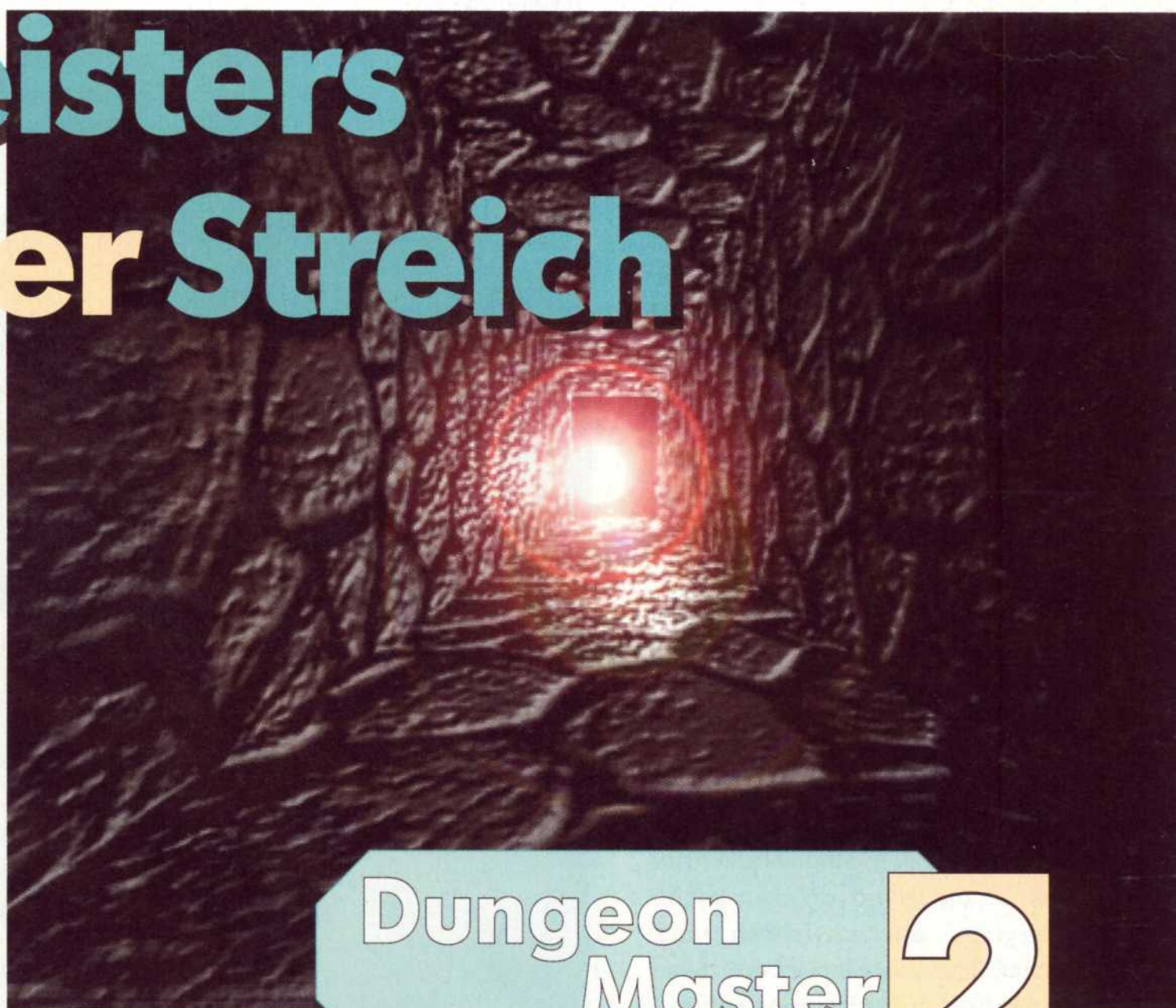
Zwangsläufig kommt es so natürlich zum Grande Finale, dem großen Endkampf, in dem Held und Dämon sich bis aufs Blut bekämpfen. Wie dieser Kampf ausgeht, hängt im wesentlichen von Ihnen ab. Sie brauchen Konzentration und sollten sich daher nicht weiter ablenken lassen, auch nicht von uns. Daher schließen wir an dieser Stelle mit unserem Lösungsweg und wünschen Ihnen viel Erfolg beim Dämonendreschen!

hs 



Des Meisters zweiter Streich

Was keiner mehr zu hoffen wagte, ist nun doch noch eingetreten: Nach etlichen Äonen ist der zweite Teil des legendären Rollenspiels "Dungeon Master" endlich eingetroffen. Technisch leider nicht mehr ganz up to date und ein bißchen hinter dem Mond, bietet er dennoch einiges an spielerischen Herausforderungen.



Dungeon Master

2



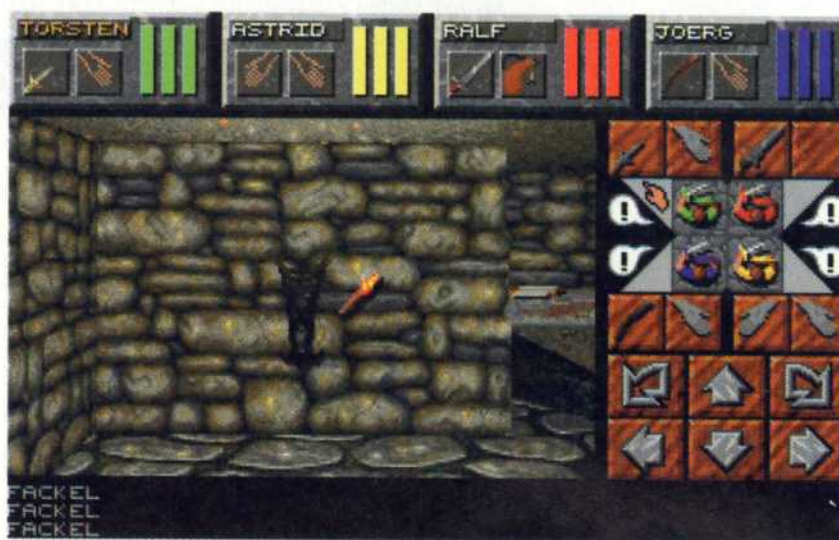
Lauter nette Leute.
Wer will, benennt seine Helden einfach um

Wie bei den meisten Rollenspielen gilt es auch bei **Dungeon Master 2** zunächst einmal, eine schlagkräftige Party zusammenzubasteln. Für den Erfolg im späteren Spielverlauf ist Ausgewogenheit entscheidend. Am besten solltet Ihr einen Kämpfer, einen Magier und einen Priester in Eure Party aufnehmen. In *Dungeon Master* könnt Ihr keine Charaktere generieren. Alle zur Verfügung stehenden Charaktere warten in Tiefkühlboxen darauf, von Euch zum Leben erweckt zu werden. Genauere Infos zu den einzelnen Helden finden sich auch im Handbuch, wo jeder Charakter ausführlich beschrieben wird. Sehr gut bewährt haben sich Bane Klingengreifer, Het Farvil und Saros Schattenverfolger.

Bevor Ihr Euch so richtig ins Abenteuer stürzt, solltet Ihr auf die Aufstellung der Helden achten: Bane und Torham müssen als Kämpfer nach vorne. Nun erstmal die Leiter hoch und, wie im Handbuch beschrieben, den Tisch vor dem Sonnenvorhang wegziehen. Den Vorhang abnehmen und wegwerfen – kostet sonst unnötig Platz.

Die herumliegenden Gegenstände werden mitgenommen, wobei Ihr die Karte dem Magier oder Priester in die Hand drücken müßt. Übrigens, Säcke, Truhen und Schatullen öffnet Ihr, indem diese jemandem in die Hand gelegt und dann wie eine Waffe benutzt werden (im rechten Teil des Bild-

schirms auf das Symbol klicken). Im zweiten Raum solltet Ihr die Helden die beiden Fackeln an der Wand mitnehmen lassen. Diese sollten allerdings nur dann benutzt werden, wenn es nötig ist (d. h., wenn es wirklich stockdunkel ist), da sie sonst zu schnell verbraucht sind. Die Helden sollten noch schnell die Schriftrolle lesen (danach wegwerfen) und den Dungeon verlassen. Jetzt darf die Truppe erst einmal Stadtreinigung spielen und sämtliche kleinen Mistviecher beseitigen. Vorsicht bei Gewittern,



Immer alles mitnehmen. Besonders Fackeln bringen oft Licht in die Angelegenheit

denn dann ist auch mit Blitzschlag zu rechnen, und ein Blitz reicht, um die ganze Party zu rösten (häufig abspeichern). Sind die schleimigen Biester, die in diesem Teil des Labyrinthes ihr Unwesen trieben, be-



Gute Idee. Wer genug Ausdauer hat, kann die Preise noch etwas runterhandeln



seitigt, könnt Ihr Eure Helden einkaufen gehen lassen.

Einkaufsbummel im Fantasy-Reich

Ein Schwert für Torham sowie zwei Paar Stiefel, zwei Helme und zwei Wasserschlänche sollten sich die Helden inzwischen leisten können. Im "Gemüseladen" (Bierkrug als Zeichen) nimmt man den Schlüssel von einem der Tische. Jetzt nach Osten marschieren und mit dem Schlüssel die Tür öffnen. Laßt die Helden die zwei Healingpotions aus dem Sack holen, und notiert Euch die Symbole. Die Priesterin sollte eine leere Flasche immer griffbereit haben. Die aus dem Boden schießenden Erdwürmer erweisen sich als recht zäh. Hier helfen anfangs nur Angriff und Rückzug.

In einem ruhigen Moment sollten die Helden auch einmal einen Blick auf die Karte riskieren, um nicht die Orientierung zu verlieren. In der Nähe befindet sich nämlich eine kleine Halle. Dort sollten die Helden an der rechten Wand den mittleren Kronleuchter wegziehen. Unten rechts in der Mauer befindet sich ein loser Stein, hinter dem sich ein Schalter versteckt.

Nachdem dieser gedrückt wurde, findet Ihr in der rechten Nische einen praktischen Morgenstern, der beim stärksten Krieger am besten aufgehoben ist. In der linken Nische findet sich eine weitere Nachricht. Zum Öffnen der Tür müßt Ihr vier Schlüsselteile finden. Also, auf geht's: Die Halle verlassen und geradeaus weitergehen. Achtet auf dem weiteren Weg auf eine Leiter, die nach unten führt. Über diese gelangen die Helden in eine Fledermaushöhle. Unten angekommen, wenden sie sich nach rechts und nehmen die beiden Flaschen mit GEGENGIFT (Schriftzeichen notieren) mit. Haltet Euch nicht zu lange mit den Fledermäusen auf, da die Biester Eure Helden vergiften können. Tote Fledermäuse bringen im Gemüseladen übrigens drei Kupfermünzen. Die Höhle verläßt man

Netter Junge. Auf dem Weg zum nächsten Schlüsselteil nimmt er uns erstmal aus. Das setzt Prügel, Alter!

auf der anderen Seite wieder über eine Leiter.

Dunkle Höhlen, fiese Monster

Oben angekommen, trifft Eure Party auf einige sehr starke Monster, die Ihr lieber nicht angreifen solltet – momentan sind Eure Helden dazu viel zu schwach. Statt dessen geht es die nächste Leiter gleich wieder runter. In dieser Höhle findet Ihr einen grünen Edelstein in der Wand, ansonsten ist hier nichts von Interesse. Also gehen die Helden auf der anderen Seite wieder hoch und nach rechts um den Busch.

Durch das Baumtor geht es in neblige Gefilde, in denen man auch wieder davon absehen sollte, Gegner anzugreifen, da diese unerhört mächtig sind. Einzig interessant ist lediglich das Steinplateau, auf dem die Helden das erste Schlüsselstück sowie einen "Blitzschlüssel" finden. Auf dem Podest liegen auch noch eine Axt und eine magische Karte, die ein paar Sonderfunktionen hat. Nun den ganzen Weg (durch die Höhlen) wieder zurück, bis die Party zu einer Tür mit einem Blitzsymbol kommt. Den neuerworbenen Schlüssel steckt man in den Obelisk mit dem Schlüsseloch. Laßt Eure Helden hier vorsichtig nach einem Stern am Boden (Teleporterfeld) suchen. Der am Boden liegende Schild kann gleich einem Helden in die Hand gedrückt werden. Jetzt kann sich die Gruppe auf das Teleporterfeld stellen und den Schild benutzen. Die Party wird so wieder zu den Läden teleportiert. Wird der Schild an diesem Ort benutzt, geht es wieder zum vorher benutzten Teleporter zurück. Nutzt die Gelegenheit, die Nahrungsvorräte der Gruppe aufzustocken, und teleportiert die Helden dann wieder zurück in das Labyrinth. Spaziert nun so lange durch den Wald, bis Wölfe auftauchen. Diese Ecke des Labyrinths ist tückisch: Erstens führen die Wölfe wirklich harte Attacks durch, zweitens finden sich in diesem Stück des Waldes jede Menge Sumpflöcher und Fallgruben, und drittens tauchen immer neue Wölfe auf. Fällt Eure Party auf der Flucht in



Nebbig war's, der Mond schien auch nicht. Durch dieses dunkle Tor geht es zu einem weiteren Schlüsselteil



Sieht irgendwie alles gleich aus. Mit Hilfe der Karte findet man sich aber schnell zurecht



Mitten im Territorium der Wölfe liegt ein weiteres Stück des Schlüssels



Fast geschafft! Nur ein Teil fehlt noch, dann öffnet sich – hoffentlich – die geheimnisvolle Tür

einen Abgrund, finden sich die Helden in einer Höhle wieder. Deren Ausgang ist mit großen kugelförmigen Steinen versperrt, die ihr verschieben müßt.

Wichtig in diesem Gebiet ist ein halbmondförmiger Schlüssel, der auf einem Steinpodest hinter einem kleinen Buschlabyrinth liegt. Danach geht es wieder aus diesem Labyrinth heraus, und die nächste Suche gilt einer Tür mit einem Halbmondsymbol. Hinter besagter Tür treibt ein Stamm von wilden axtschwingenden Kriegern sein Unwesen. Sie patrouillieren um ein Steinpodest, auf dem ein weiterer Schlüssel sowie ein weiterer Teil des Clansiegels liegt.

Fehlt also nur noch ein Teil. Dieser befindet sich an der noch verbliebenen Ecke des Spielfeldes. Dort geht es zunächst über einen nebelverhangenen Friedhof. Paßt auf, daß Eure Helden nicht an den ersten Grabstein rempeln, da sonst ein schier unbesiegbare Geist geweckt wird. Nach dem Friedhof folgt ein ebenso nebliges Stück Sumpf. Dort gibt es verwunschene Bäume, die Ihr lieber nicht bekämpfen solltet. Die Strategie heißt: durch den ersten Korridor rennen, gleich nach links schwenken und weiterrennen. Dort liegt der Eingang zu einem Gewölbe, in dem Euch einige Puzzles, reichlich Monster und der fehlende Teil des Clansiegels erwarten. Mit diesem letzten Teil ist es nun möglich, den Turm zu öffnen und Skullkeep zu betreten.

tb/hs



W

enn Ihr meint, bis hierhin sei das Game schon ziemlich schwer gewesen, dürft Ihr Euch eines besseren belehren lassen: In diesem finstern Gemäuer geht es gleich zu Anfang gründlich zur Sache. Ihr solltet auf jeden Fall die Strategie anwenden, das Game an einem sicheren Ort zu speichern und dann erst mal auf Erkundung auszuweichen. Sollten die Helden in allzugroße Schwierigkeiten kommen, könnt Ihr den alten Spielstand wieder laden.

Mit Schwert, Grips und Würfel



Mit dem Stift in der Hand, dem Helden im Kopf und vor sich ein Blatt Papier und einen Würfel – so saßen die ersten Rollenspieler um ihren Spielleiter und ließen ihre Charaktere spannende Abenteuer erleben. Wie eine Partie Tabletop-Rollenspiel im einzelnen abläuft, welche Spielsysteme es gibt, wie sie sich unterscheiden und worauf Sie beim Kauf achten sollten, dazu finden Sie in der folgenden Geschichte eine ganze Reihe interessanter Tipps ...

Am Anfang stand die Phantasie, und wenn man so will, auch das Räuber-und-Gendarm-Spiel. Welcher kleine Junge springt nicht mit seinen Kameraden umher, spielt Cowboy und Indianer (auch ein Rollenspiel) und "schießt" auf seine Mitspieler? Peng, peng! Ich habe dich getroffen! Nein, hast du nicht! Hab' ich wohl! Hast du nicht ... etc! Im Grunde genommen waren es Leute, die solchen Spielen auch nicht entsagen wollten, nachdem sie dem Kindesalter entwachsen waren, und die sich bemühten, ihre Rollenspiele mit Regeln wirklich spielbar zu machen. Allerdings hörten sie auf, im Wald und auf Wiesen herumzustromern, sondern begannen, sich Welten auszudenken, die sie nur in ihrer Phantasie besuchen konnten.

Einer der ersten "professionellen" Rollenspieler war Gary Gygax, der sich eine Märchenwelt voller exotischer Wesen, Drachen und Zauberei ausdachte und ganz konsequent Regeln aufstellte, nach denen wirklich gespielt werden konnte.



Da nun jeder Spieler in der Runde einen Charakter kontrolliert, der alles tun kann, was ein Held in entsprechender Situation tun könnte, wurde das Regelwerk immer komplexer, und immer mehr kristallisierte sich heraus, daß ein richtiges Rollenspiel ohne einen Spielleiter nicht funktionieren konnte. Dieser Spiel-

leiter mußte unparteiisch die Rolle des Schicksals übernehmen sowie die Parts der Personen und Kreaturen, die den Spielern im Laufe der Partie über den Weg liefen. Die Spielergruppe hingegen erhielt schnell die Bezeichnung Party (engl. für Gruppe), da man im Rollenspiel hauptsächlich miteinander und nicht gegeneinander spielt. Tatsächlich ist eines der wesent-

lichen Merkmale dieser Spielkategorie, daß die einzelnen Mitspieler nicht als erklärte Gegner antreten. Die Hintergrundgeschichte eines Rollenspiel-Abenteuers ist zumeist so angelegt, daß dieses nur im Team zu bewältigen ist. Da jeder Spieler die Rolle eines bestimmten Charakters übernimmt und damit auch dessen Stärken und Schwächen, werden in jedem Abenteuer alle Spieler gefordert. Kommt es z. B. zu Kämpfen mit Untieren oder feindlichen Kriegeren (deren Part übrigens vom Spielleiter über-



Ein Zauberspruch bei "Magic" – die mächtigsten Sprüche sind nur auf besonders seltenen Karten zu finden

Es muß nicht immer ein Computer sein: Wenn die richtige Truppe beisammen ist, macht ein Spiel am Tisch, mit Würfeln und Charakterblättern mindestens ebensoviel Laune wie ein Dungeon-Durchgang am Rechner

nommen wird), sind die Kämpfer und Krieger einer Truppe gefragt. Nach einem solchen Kampf gibt es meist Verwundete, um deren Behandlung sich die Heiler der Party kümmern. Werden alte Pergamente oder Inschriften gefunden, sind die hochgebildeten Magier, Druiden und Zauberer an der Reihe, und wenn es gilt, Schlösser zu knacken, Fallen zu entschärfen oder veriegelte Truhen zu öffnen, ist der Dieb der Party am Zuge.

Nichts geht ohne Charakterwerte

Bei all diesen Handlungsmöglichkeiten war es besonders wichtig, einen probaten Weg zu finden, nach dem entschieden werden konnte, ob Aktionen, die ein Charakter ausführt und deren Ausgang unsicher ist, klappen oder schiefgehen würden.

In diesem Zusammenhang hatte Gary Gygax die Idee der Würfelprobe, mit der solche Ereignisse schlüssig geklärt werden können. Um genauer festzulegen, welche Fertigkeiten eine Figur nun wirklich hat, wurden sogenannte Grundwerte für jeden Charakter eingeführt: Es wurden numerische Werte für Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Kraft, Aussehen etc. vergeben. Je höher der Wert, um so besser ist die Figur in der betreffenden Disziplin bewandert.

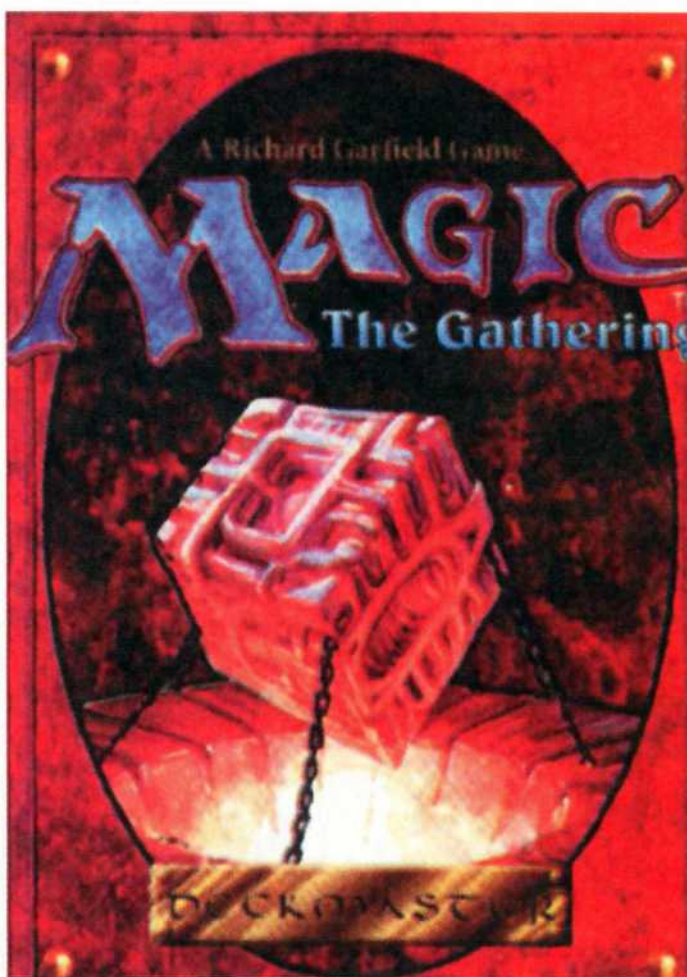
Je nachdem, wie die Handlung nun aussieht, die der Charakter ausführen will, benötigt er dafür eine bestimmte Fertigkeit – um verschlossene Türen zu knacken z. B. Geschicklichkeit. Für jede Tür, an die die Helden im Verlauf einer Partie gelangen können, hat der Spielleiter im Vorfeld einen bestimmten Schwierigkeitsgrad bestimmt, der angibt, wie geschickt eine Figur sein muß, um das Schloß zu knacken. Um die Tür zu öffnen, muß der Held eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, d. h. mit einem Würfel einen Wert erwürfeln, der ausreicht, das Schloß zu knacken bzw. den Geschicklichkeitswert des Charakters mit dem Wurf zu überbieten. Bei besonders schweren Aktionen (extrem komplizierten Schlössern z. B.) wird die Würfelprobe noch erschwert, indem nicht nur der

einfache Geschicklichkeitswert erzielt werden muß, sondern auch noch ein zusätzlich aufaddierter Handicap-Wert.

Damit dieses Regelkonzept funktioniert, ist es notwendig, die Charakterwerte der Helden, die Schwellenwerte für einzelne Aktionen und die Würfel, die benutzt werden, aufeinander abzustimmen. Mit einem sechsseitigen Würfel ist jedoch kein ausreichend hoher Wert zu erzielen. In diesem Falle hilft entweder die Benutzung mehrerer Würfel weiter, oder man braucht Würfel mit mehr als den üblichen sechs Seiten. Gary Gygax sah in seinen Grundregeln bereits mehr als vier verschiedene Sorten von Würfeln vor, in späteren Ausgaben wurden es noch mehr.

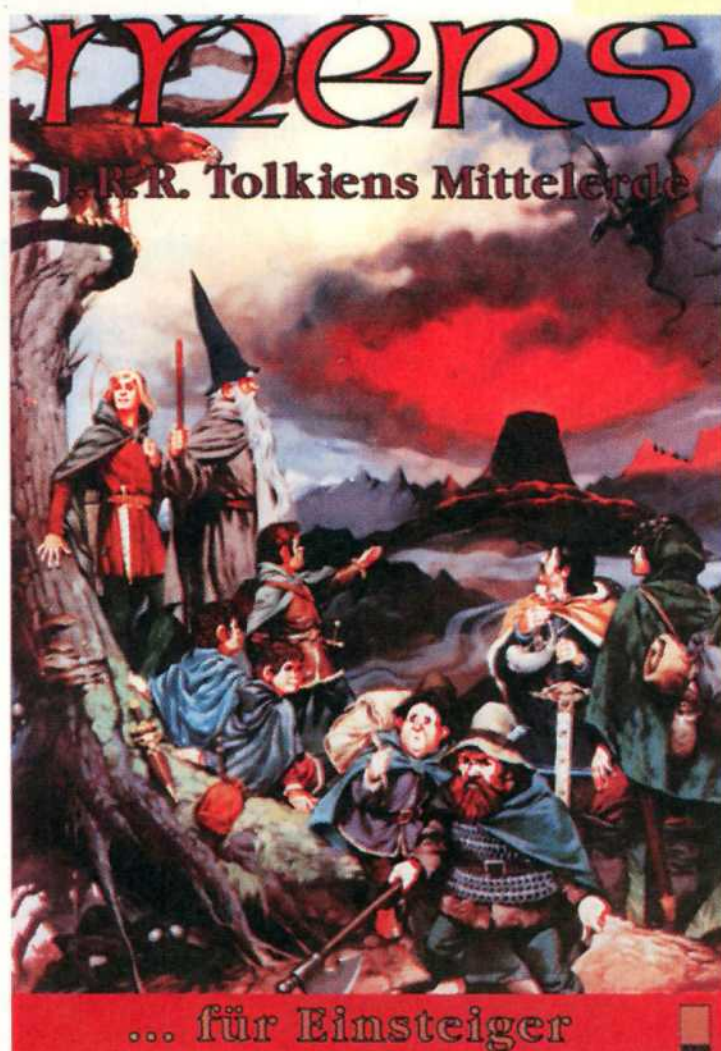
Rummel im Verlies

Nachdem so geklärt ist, wie kontrolliert wird, ob Aktionen, die die Figuren ausführen möchten, klappen oder danebengehen, kann das eigentliche Spiel beginnen. Auch dieser Ablauf unterscheidet sich we-



„Magic – The Gathering“ gab den Startschuß zum Boom der Sammelspiele

Auf Tolkiens Fantasy-Welt Mittelerde, in der Hobbits, Elfen, Zwerge und ganze Dynastien menschlicher Kulturen sich ein Stelldichein geben, basiert das deutsche Spielsystem MERS



... für Einsteiger

sentlich von üblichen Brettspielen à la Monopoly. Die Partie wird durch den Spielleiter vorangetrieben, der den Spielern bzw. ihren Charakteren erzählt, was sie sehen und was um sie herum passiert. Danach können die Figuren ihre Aktionen ausführen, indem sie dem Spielleiter mitteilen, was ihre Figur tut, und daraufhin sogleich erfahren, was die Aktionen bewirken. Dabei wird eine lose Reihenfolge eingehalten, die aber nicht bindend sein muß.

Es passiert durchaus, daß die Party in eine brenzlige Situation kommt, in der nicht viel Zeit zum Handeln bleibt. Dann kommt es darauf an, dem Spielleiter möglichst schnell zu sagen, was die eigene Figur tut. Gerade solche Situationen können ziemlich hektisch werden und stellen den Leiter auf eine echte Probe, denn er muß sich die Taten jeder Figur merken und darauf eingehen.

Je nachdem, wie die Charaktere sich verhalten und wie erfolgreich die von ihnen im Spielverlauf ausgeführten Aktionen waren, werden sogenannte Erfahrungspunkte verteilt. Im Rollenspiel geht man davon aus, daß ein Charakter aus allen Handlungen lernt. Mit dem Sammeln von Erfahrungspunkten kann der Charakter in höhere Levels aufsteigen, was wiederum zur Folge hat, daß sich seine grundsätzlichen Charakterwerte verbessern. So wachsen im Rollenspiel die Helden mit den Spielern.

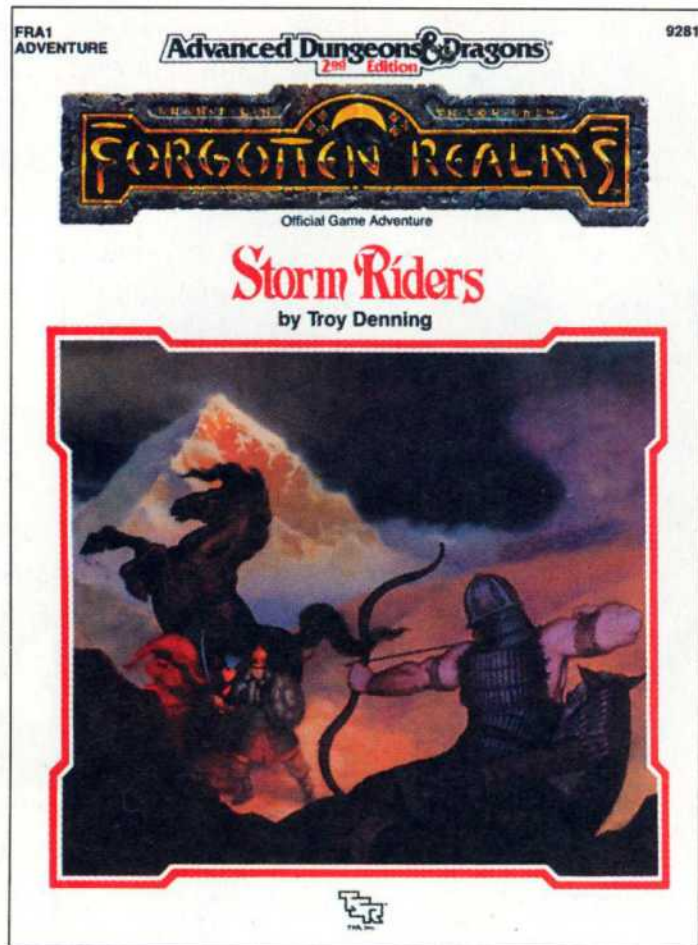
Wilde weite Spielewelt

Aus Gary Gygax' Regelwerk entwickelte sich das Spiel *Dungeons & Dragons*, das weltweit wohl zum meistverkauften Rollenspiel wurde. Unter der Ägide der Firma TSR, die sich um die Vermarktung

von D&D kümmernte, entstanden nicht nur immer neue Spielwelten, sondern auch Erweiterungs-Sets für erfahrenere Spieler. So gab es bald *Advanced Dungeons&Dragons* und für besonders weit fortgeschrittene Helden das *Eternal Set*, das Abenteuer für Charaktere bot, die es zu halbgottartigen Fähigkeiten gebracht hatten.

D&D und AD&D blieben jedoch bei weitem nicht die einzigen Spielsysteme, und im Laufe der Zeit erschienen Dutzende anderer, die aber von den Regeln her im wesentlichen dieselben Strukturen benutzten wie *Dungeons&Dragons*. Viele der Epigonen erhielten Titel, die vom Klang her an an *Dungeons&Dragons* erinnerten, wie z. B. *Tunnels&Trolls*, jedoch schafften es nur wenige Spielsysteme, aus dem Schatten des großen Vorbildes herauszutreten. Zu dieser Kategorie kann *MERS* gezählt werden. Hinter dieser Abkürzung verbirgt sich das "MittelErdeRollenspiel", in dem die Spieler die Abenteuer aus "Herr der Ringe" nachspielen können. Zwar basiert auch dieses Spielsystem weitgehend auf den von Gary Gygax eingeführten grundsätzlichen Regelkonzepten, erweitert diese jedoch um ein Vielfaches. Auch sorgt die Flut der Rassen und Charaktere, die der Spieler schon aus "Herr der Ringe" kennt, dafür, daß eine Partie *MERS* zu einem ganz eigenen Erlebnis wird.

Dungeons&Dragons entwickelte sich zwar weltweit zum Rollenspiel Nr.1, jedoch war dem Game nicht überall gleichermaßen Erfolg beschert. Hier in Deutschland z. B. mußte TSR eine empfindliche Schlappe einstecken und einem Konkurrenten das Feld der Spiele fast kampfflos überlassen. Die Rede



In den USA ist für viele alte Rollenspiel-Hasen TSR der erste und einzig wahre Lieferant von Spielstoff. Die "vergessenen Welten" stellen einen einzigen Bereich innerhalb des AD&D-Universums von TSR dar

White Dwarf, ein neueres Fantasy-Rollenspiel mit unterstützendem Brett von Games Workshop, England

ist von *Das Schwarze Auge*, dem erfolgreichsten deutschen Rollenspiel, das im Laufe der letzten zehn Jahre einen festen Platz in der Gunst der Spieler errungen hat. Einer der wesentlichen Gründe für den großen Erfolg von *Das Schwarze Auge* lag in der Schilderung der Welt Aventurien, in der DSA-Rollenspiele stattfinden.

Abenteuer als Kartenspiel

Rollenspiele gibt es nun seit fast 25 Jahren, und im Laufe seiner Geschichte hat dieses Spielegenre bereits etliche Höhepunkte erlebt. Doch der Boom, der mit der Ein-

führung des Spielsystems *Magic - The Gathering* ausgelöst wurde, ist einmalig. Jeder Spieler benötigt hier ein Karten-Basis-Set und Boosterpacks, die dazugekauft werden können. Einzelne Karten, die in mehreren Packs auftauchen, kann man bei anderen "Magic"-Freaks eintauschen und so den Bestand optimieren. Innerhalb weniger Tage war die gesamte Erstauflage komplett ausverkauft. So groß war der Zuspruch der Spieler, daß zu dem *Magic*-Grundsystem schnell Zusatzmodule erschaffen wurden, die zwar in der "Magic - The Gathering"-Welt spielen, jedoch in deren Frühgeschichte angesiedelt sind.

Zweifelsohne gehört auch *Magic* in die Riege der Rollenspiele, es gibt jedoch in diesem Spielsystem zusätzlich sehr starke Strategiespiel-elemente. Gespielt wird *Magic* zu zweit, wobei die Teilnehmer, anders als im klassischen Rollenspiel, gegeneinander antreten. In den Spielssets stecken Karten für Armeen, Monster, einzelne Helden, spezielle Zaubersprüche und besondere Magier. Der Ablauf der eigentlichen Partie erinnert ein wenig an eine Mischung aus Quartett und Monopoly, in dem sich die Spieler durch Auslegen bestimmter Karten gegenseitig attackieren.

Der Pfiff bei der Geschichte liegt in den Booster-Packs, in denen sich hin und wieder Karten finden, die in den Basisdecks nicht enthalten und zum Teil besonders mächtig sind. Die Hoffnung auf Halbgott-Krieger wird jedoch immer wieder enttäuscht, denn durch ein ausgewogenes Regelwerk hat jede Figur ihre Achillesferse und kann durch geschicktes Spiel und ein wenig Glück besiegt werden.

Von *Magic - The Gathering* wurden alleine in Amerika im Laufe des ersten Jahres nach Erscheinen über eine Milliarde Karten verkauft. Es ist also nicht verwunderlich, daß sich andere Hersteller schnell eigene Trading-Card-Games einfallen ließen und versuchten, so ein Stück von dem offensichtlich recht großen Kuchen abzubekommen. Zu den vielversprechendsten Vertretern des Genres gehören: *Dagger Isle Guardians*, *Hyborian Gate*, *Echelons of Fury* und *Kult*. Auch Deutschlands Renommier-Rollenspielsystem *Das Schwarze Auge* hat inzwischen mit großem Erfolg ein eigenes Card-Game gestartet: *Dark Forces*.

Rollenspiel light

Wer Spiele à la *Dungeons&Dragons* oder *Das Schwarze Auge* in Angriff nimmt, sollte darauf vorbereitet sein, sich zunächst durch dicke Regelwerke kämpfen zu müssen, bevor zum ersten Abenteuer aufgebrochen werden kann. Gerade diese erste Phase des Rollenspiels ist für viele abschreckend,



denn man will ja spielen und nicht studieren. Extra dafür gibt es einige Rollenspiele, deren Regeln stark vereinfacht wurden und die schnell an einem Abend erlernt werden können.

Das erste Game dieser Art war *Hero Quest* von MB. Hierbei bekommt der Spieler gleich einen Spielplan in die Hand, Figürchen für Helden und Monster sowie einen Stapel Ereigniskarten. Das Abspekken hat jedoch auch seinen Preis, und auf detaillierte Spielfiguren mit ausbaufähigen Charakterwerten muß verzichtet werden. Ein Spiel mit ähnlichem Grundkonzept ist auch *Der Talisman* aus dem Hause Schmidt-Spiele. Dieses Game wird zwar im Programm des Herstellers in die Nähe von *Das Schwarze Auge* gerückt, stammt aber eigentlich aus der Ideenschmiede des englischen Spezialisten für Fantasy-Strategiespiele Games Workshop. Auch bei diesem Spiel ist der einfache Einstieg gewährleistet, wird aber ebenfalls durch eingeschränkte Komplexität erkauft.

Rollenspielbücher

Ein Phänomen der Rollenspielszene, das sich für einige Zeit großer Beliebtheit erfreute, inzwischen aber fast schon wieder in Vergessenheit geraten ist, sind die Rollenspielbücher. Dabei geht es um Abenteuerspiele, die als Buch präsentiert werden.

Der Spieler liest sich durch die Handlung und kommt immer wieder an Gabelungen im Verlauf der Geschichte. An diesen Verzweigungen bekommt der Leser die einzelnen Möglichkeiten aufgezeigt und erhält die Information, auf welcher Seite des Buches er weiterlesen muß, um den betreffenden Handlungsstrang weiter zu verfolgen.

Das erste Buch dieser Art war die Geschichte *Der Hexenmeister vom*



Die Stories des "Schwarzen Auges" soielen in der Welt Aventurien. Das bekannteste deutsche Rollenspiel-system hat eine riesige Fangemeinde erzeugt, die unter anderem mit der Zeitschrift "Der Aventurische Bote" bei der Stange gehalten wird

Wenn der Postmann zweimal würfelt

Daß man mit der Post auch ausgezeichnet Spiele spielen kann, hat die stetig wachsende Gemeinde der Postspieler längst erkannt, auch wenn der Rollenspiel-Purist nun einwenden könnte, daß es sich bei Postspielen im wesentlichen nur um Strategiespiele mit leichtem Rollenspiel-Einschlag handelt. So drehen sich die Games meist um Reiche, die durch einen Herrscher regiert werden und mit anderen Reichen im Clinch liegen.

Der jeweilige Spieler hat für seinen Zug ca. zwei Wochen Zeit und vermerkt dann seine Aktionen auf

flammenden Berg von Steve Jackson und Ian Livingstone. Es folgten eine ganze Reihe weiterer Buchserien, u. a. auch einige Bände zu *Dungeons & Dragons*. Die meisten dieser Buchabenteuer spiegelten den weit verzweigten Handlungsverlauf nur vor und waren eigentlich Mogelpackungen. So dauerte es auch nicht allzu lange, bis die mäßige Qualität der meisten dieser Buchgames die Leser/Spieler vergrault hatte.

entsprechenden Vordrucken, die anschließend an den Spielleiter geschickt werden. Der Spielleiter fungiert hier als Schnittstelle zwischen den verschiedenen Herrschern, die sich gegenseitig nicht kennen und auch nichts voneinander wissen. Erst wenn ihre Truppen im Laufe eines Zuges auf Territorium oder Truppen eines anderen Spielers treffen, teilt der Spielleiter dies mit. Nun kann der Spieler entscheiden, ob er diplomatische Kontakte aufnehmen möchte oder lieber Truppen entsendet. Es kann nicht geleugnet werden, daß Postspiele ihren ureigenen Reiz haben; da eine Partie jedoch ohne weiteres ein Jahr und länger dauern kann, ist Geduld einer des wichtigsten Wesenszüge, die ein Spieler dafür mitbringen muß.

Am Ende dieses kleinen Streifzugs durch das ursprüngliche Rollenspiel, das auch als Ahnherr aller Computer-Rollenspiele gelten muß, bleibt anzumerken, daß natürlich bei weitem nicht alle Spiele vorgestellt werden konnten. Dazu kommt, daß im Laufe der über 20 Jahre, die dieses Genre nun schon zählt, viele Spiele erschienen und schon wieder eingestellt worden sind. Die Rollenspielbücher sind ein gutes Beispiel für den schnellen Boom und den gründlichen Absturz hinterher. Wer weiß, vielleicht sind die Trading-Card-Games, die Hits von heute, schon morgen Geschichte.

Daß es auch in Zukunft Spiele dieses Genres und eine begeisterte Spielerschaft geben wird, das läßt sich allerdings schon heute mit Sicherheit sagen. Wie jedoch die Games von morgen aussehen werden, davon werden wir uns überraschen lassen müssen.



Ein Fantasy-Brettspiel von Games Workshop mit rollenspieltypischen Elementen ist Talisman – nicht zu verwechseln mit dem Computer-Adventure gleichen Namens



In Fantasy-Romanen sind Orks oft nur Kanonenfutter – beim Live-Spiel ist das anders

Fantasy-Spiele auf dem Computer bringen bereits einiges an Spannung und Atmosphäre. Aber was sind Erlebnisse, die sich aus Bildschirm-pixeln zusammensetzen, gegen das Gefühl, einem tatsächlichen Ork oder Elfen, einer drohend aufmarschierenden Mumie oder einer verführerischen Vampirin gegenüberzustehen? Im Live-Rollenspiel begegnet Euch die Zauberwelt der Fantasy sozusagen hautnah.

Es lebe die Phantasie!

Liberius Lumbricus ist schon ein ziemlich mächtiger Magier. Er beherrscht Zaubersprüche, die wilde Kämpfer in fromme Lämmer verwandeln können, und erkennt sich mit Wesen aus, die gewöhnliche Sterbliche in Angst und Schrecken versetzen. Er hat nur einen Nachteil: Ihm ist sein Körper abhandengekommen.

Aus diesem Grund spricht er des öfteren durch den Mund seines unbeholfenen Lehrlings Hugin, der gemeinsam mit der Zauberin Munin die Bibliothek der Magiergilde hütet. Man erkennt den tolpatschigen Hugin, dessen Stamm- baum mütterli-

cherseits von einer Fee verunziert wird, an seinem riesigen lila Hut. Die Doppelrolle von Liberius und Hugin zu spielen, bedeutet für den Mann unterm lila Hut eine anspruchsvolle Aufgabe.

Hugin ist beileibe nicht die einzige skurrile Gestalt, die man auf dem Burggelände trifft. Und er ist auch gewiß nicht der einzige Charakter, der gekonnt und mit einem Augenzwinkern dargestellt wird.

Da gibt es beispielsweise den "Puschelmagier", den man schon von weitem an seinem überdimensionalen, tütenförmigen Hut und dem "Puschelstab" (einem Stecken, an dessen Spitze noch einmal ein ebensolcher Hut befestigt ist) erkennt. Es gibt Tarsyn, den in farbenprächtige orientalische Gewänder gekleideten Magier mit den unergründlichen dunklen Augen – wenn er einen Zauberspruch murmelt, scheinen Blitze aus diesen Augen zu schießen. Seine Gefährtin heißt Blütenblatt und ist Druidin. Sie kann mit den Tieren sprechen – eine besonders wichtige Information entlockt sie beispielsweise einem Kaninchen, das in einer Kiste in der Burgkantine sitzt und eigentlich eine verwünschte Erzmagierin ist.

Manchmal allerdings streift ein Vampirpärchen tanzend durch die Wälder um die Burg Kašperk, das Blütenblatt und Tarsyn merkwürdig ähnlich sieht. Kein Wunder: Die bei-



Laß dich doch beißen – es tut fast gar nicht weh!

den Blutsauger werden von den gleichen Spielern dargestellt wie der Magier und seine Gefährtin. Spieler, die sich gruppenweise des Nachts ins Dungeon wagen, können den verführerischen Langzähnen übrigens auch dort begegnen – daß es in den Dungeons nicht gerade ungefährlich zugeht, hat sich aber bereits nach den ersten Spieltagen bei allen Spielern herumgesprochen. Auch das Gespräch mit dem Kaninchen ist nicht so unglaublich, wie es zunächst klingt: Während die goldblonde Drui-



Das Tempelmädchen Maria, eine süße Falle für allzu arglose Helden im Dungeon



Der "Puschelmagier" in Aktion: Der richtige Spruch, und der Untote erstarrt zu Stein

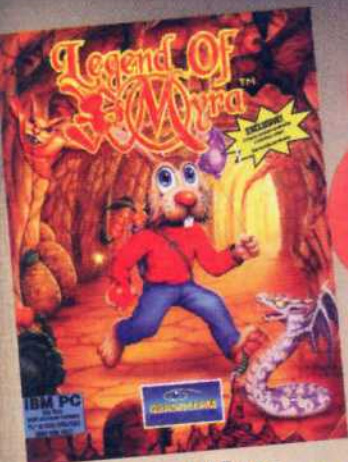
Top-Hit 1:

TRONIC's Bazar



shopping
on cd-rom

&



Legend of Myra
PC 3,5



Eco Quest
PC 5,25

24,95

Weihnachten kommt immer! näher!

Top-Hit 2:



Hexuma
PC 3,5

&



Ragnarok
PC 3,5

24,95

Top-Hit 3:



Legend of
Kyrandia 3
CD-ROM

&



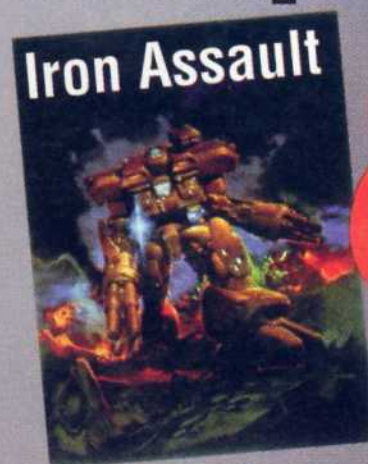
Hand of Fate
CD-ROM

99,00

So günstig wie noch nie!

Weitere Angebote
auf der Heft-CD

Top-Hit 5:



Iron Assault
CD-ROM

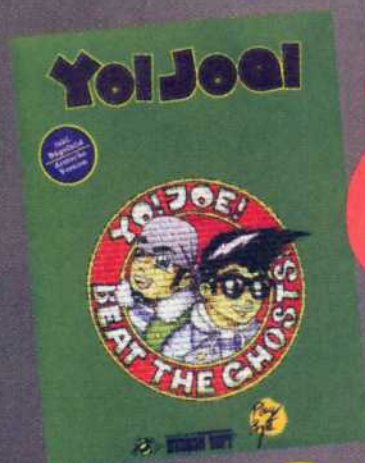
&



Whale's Voyage
CD-ROM

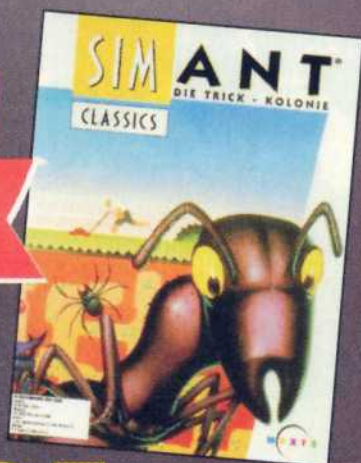
99,00

Top-Hit 4:



Yo! Joe!
PC 3,5

&



Sim Ant
PC 5,25

24,95

Ja, ich will bestellen:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

Datum, Unterschrift

- | | |
|------------------------------------|----------|
| ☐ Top-Hit 1 | 24,95 DM |
| ☐ Top-Hit 2 | 24,95 DM |
| ☐ Top-Hit 3 | 99,00 DM |
| ☐ Top-Hit 4 | 24,95 DM |
| ☐ Top-Hit 5 | 99,00 DM |

- ☐ Ich zahle per Nachnahme (zzgl. 9 DM Gebühr)
☐ Ich zahle mit beigefügtem Verrechnungsscheck (zzgl. 6 DM Porto)

Schriftlich bestellen beim: TRONIC-Verlag
Postfach 1870
37258 Eschwege

oder telefonisch unter: 0 56 51/97 96 18
 oder per Fax unter: 0 56 51/97 96 44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Ein Tier im Arm hielt, sorgte ein anwesender Spielleiter dafür, daß die entsprechende Botschaft vernommen werden konnte.

Kämpfer, Sänger und Ganoven

Neben seinem Zelt im Lager der Menschen sitzt Am, genannt "die Eiche". Der gewaltige, am ganzen Oberkörper tätowierte Kämpfer ist viel flinker als der erste Blick vermuten läßt. Seine mannsgroße Axt wird gefürchtet – obwohl sie wie alle anderen Waffen im Live-Rollenspiel im Grunde harmlos ist. Mit dicken Latexschichten weich gepolstert, können die Spielwaffen keine echten Verletzungen hervorrufen, auch wenn sie verblüffend echt aussehen.

In der rustikalen Taverne, die Gnill, der Gnom, auf halber Höhe des Burgbergs aufgebaut hat, spielt ein Barde traurige Lieder. Währenddessen zieht nur wenige Meter entfernt eine SWORK-Patrouille, bestehend aus grimmig dreinblickenden Orks, unter dem Kommando ihres noch viel grimmiger dreinblickenden Sergeanten, vorbei – so diszipliniert, wie es für Orks eben möglich ist.

Noch ein Schluck Elfenwein!

Gegen Abend sieht man dunkle Gestalten mit schwarzen Gesichtern und weißen Haaren in der Nähe der Burg herumhuschen – die gefürchteten Dunkelelfen jagen etwas oder jemanden. Auf dem Burghof führt eine größere Menschenmenge ein unfreiwilliges Tänzchen auf – der Kobold hat ein wenig gezaubert, und gemäß dem Spielreglement müssen nun alle springen, ob sie wollen oder nicht.

Die beschriebenen Szenen hat der Verfasser dieser Zeilen nicht in irgendwelchen wüsten Träumen erblickt – sie spielen sich im Live-Rollenspiel tatsächlich ab. Die Spieler sind mitten drin im Abenteuer, ja sie bilden sozusagen selbst das Abenteuer. Das Miteinander und Gegeneinander im Spiel liefert oft genug filmreife Stories.



Einer der Schrecken, die in den Dungeons auf vorwitzige Abenteurer warten: die Mumie



Tarsyn, der prächtige Magier

Schwertkämpfe mit Polsterwaffen sind fester Bestandteil jedes Live-Rollenspiels – hier ist Geschicklichkeit gefragt



Hobby für Phantasiebegabte

Die meisten Bilder auf diesen Seiten stammen von der "Legendsy 95", einem zweiwöchigen Spiel-Event, der im vergangenen Sommer von Unicom Deutschland in Böhmen veranstaltet worden ist. Im Laufe der letzten Jahre hat das Live-Rollenspiel jedoch so weite Kreise gezogen, daß ein echter Rollenspiel-Tramp heute das ganze Jahr über beinahe nahtlos von Spiel zu Spiel eilen könnte. Für die Spieler ist das Live-Rollenspiel eine besonders kreative Art von Urlaub, und damit es für alle Beteiligten so farbenprächtig und schön wie möglich wird, steckt man viel Mühe in Kostüme und Ausrüstung. Viele der phantastischen Rüstungen, Gewänder und Accessoires sind in wochenlanger Handarbeit von den Spielern selbst hergestellt worden.

Nachwuchssorgen kennt die Szene nicht. Immer mehr Neugierige melden sich für einen "Con" an, sind von der Sache begeistert, bleiben dabei und ziehen andere mit. Die untere Altersgrenze sinkt auch stetig: Waren noch vor Jahren Veranstaltungen dieser Art nur etwas für Leute über 18, so sieht man heute bereits immer mehr 14- oder 15jährige Spieler auf den Cons.

Wer jetzt neugierig geworden ist und Lust hat, noch mehr über das faszinierende Hobby Live-Rollenspiel zu lesen und zu sehen, dem empfehle ich die beiden Multimedia-Reportagen auf unserer CD. Sie lassen sich von der Windows-Oberfläche aus abrufen (unter "Thema" und "Report") und bieten unter anderem eine ganze Reihe von Video-Sequenzen. Viel Vernügen! – und, wie Logan, der Schamane, sagen würde: Hokaheel!...

SZ



Während das Rollenspiel vorm Computer fast nur männliche Wesen fasziniert, engagieren sich bei Live-Events auch mehr und mehr Waldläuferinnen, Heilerinnen, Diebinnen...

Veranstalter-Adressen

Hier findet Ihr eine (ganz und gar unvollständige, aber dafür wenigstens nach Postleitzahlen geordnete) Liste von Veranstaltern in Deutschland, die Live-Rollenspiele organisieren. Wo bereits Daten zu konkreten Projekten 1996 zu erfahren waren, haben wir sie dazugesetzt.

Der Dungeon Master Peter Orft Rathenower Str. 27 10559 Berlin ("Rückkehr der Dunkelelfen", Burg Gutenstein bei Pilsen: 23.7. – 2.8.)	Felix Völzmann Händelstr. 8 38440 Wolfsburg Ingo Fritz c/o Benedikt Deininghauserstr. 66 44357 Dortmund (Wochenendveranstaltungen auf Burg Bilstein)
Fratemitas Corvorum: Daniel Melchert Wolframstr. 27 12105 Berlin Carsten Sobik Forstmeisterweg 41 23568 Lübeck ("Alive-Con 5": voraussichtl. September/Oktober)	Tanja Grützmacher Seumannstr. 39 45326 Essen ("Folstice Winter's Tale") Die Schatzkammer Siegburger Str. 111 50679 Köln
Die Unentschlossenen Karsten Dombrowski Nethener Weg 2 26180 Rastede ("Treffen des chaotischen Adels": 2.3. – 3.3.) ("Valadora 5": 16.5. – 19.5.)	AG Live-Rollenspiel Köln Peter Nomigkeit Seydlitzstr. 7 50737 Köln Volker Riehl Schillerstr. 23 61250 Usingen
Unicom Deutschland Walsroder Str. 177a 30853 Langenhagen ("Spukschloß" am Loch Lo- mond, Schottland: 3.4. – 11.4.; Fantasy-Streifzug "Das ferne Land" mit Pferdewagentreck in Irland: 19.7. – 28.7. u. 2.8. – 12.8.)	Gilde der Drachenreiter e.V. Katja Rauscher Sumborer Str. 7a 63322 Rödermark Verein zur Förderung von Rollenspielen Cappo Trampert Großherzog-Friedrich-Str. 125 66121 Saarbrücken
Axel Böhme Mühlenstr. 6 – 8 31737 Rinteln ("Saga II")	Ralf Hollinger Ottensab 29 74544 Michelbach/Bilz
Gnomcooperation Mark Elter Ippensen 10 37547 Kreienzen ("Dros Rock II – die Drowfe- ste", Greener Burg: voraus- sichtlich 5.4. – 7.4.)	Die Drachenschmiede Blumweiler 6 97993 Creglingen ("Draccon")

Pingi geht auf große Fahrt

"Pingi geht auf große Fahrt" ist die erste Multimedia-CD-ROM des **TRONIC**-Verlags, die speziell für Kinder im Vorschulalter entwickelt worden ist.



Pingi, ein kleiner Pinguin, träumt davon, einmal einen Eisbären zu sehen. Da diese am Nordpol leben, er aber am Südpol zu Hause ist, begibt er sich auf große Fahrt. Über Australien, Afrika, Süd- und Nordamerika erreicht er Europa, um von dort weiter zum Nordpol zu reisen.



Ihr Kind begleitet Pingi auf seiner großen Reise. Unterwegs lernt es viele Freunde auf allen Kontinenten unserer Erde kennen und erfährt dabei eine Menge über die Tiere, Pflanzen und Menschen der einzelnen Kontinente.

Bilder (3D), Animationen, Geräusche, Musik und gesprochene Texte führen durch die Reise, in die Ihr Kind interaktiv eingreifen kann. Ihr Kind lernt auf diese Art spielerisch den Umgang mit dem Computer.

Als Sonderfunktion besteht die Möglichkeit, sich Seiten zum Ausmalen ausdrucken zu lassen.



Spaß am Lernen und Begreifen!

... auf pädagogisch beste Art und Weise!

CD-ROM

49,- DM

Systemvoraussetzung: IBM-kompatibler PC, MS-Windows ab 3.x, mind. 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Grafikkarte mit mind. 256 Farben, Festplatte mit 5 MB freiem Speicherplatz

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen

oder **05651/979618**

merry diskmas

- Caesar 2 • Tilt • Smart Patrol • The Dark Eye
- Sim Isle • Fighter Duell • Formel 1 Grand Prix 2
- Fatal Racing • Human Recall • The Hive
- Magic Carpet 2 • ranTrainer 2 • Der Planer 2
- Shock Wave Assault • Z • Top Gun
- Alien Odyssey • Worms • Battle Isle 3
- Prisoner of Ice • Mission Super I.Q.
- Command & Conquer • Mad TV 2
- Albion • Panic in the Park
- Transport Tycoon Deluxe • Siedler 2

jedes Spiel nur DM 79,90

Golden Game Versand

Inh. Rolf Neumann, Lösörter Str. 74, 47137 Duisburg
Tel: 0203/446090
Tel/Fax: 0203/413067
Weitere Titel auf Anfrage - Lieferung per Nachnahme

Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 WEIDING
TEL. 09674 -1279 FAX -1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: bis 20.00 Uhr

Spiele auf CD ROM		
3D Game Creation System	85.00	DV
3D Lemmings	87.90	DV
3D Ultra Pinball	65.90	DA
A-IV Networks	82.90	DV
Albion	79.90	DV
Aliens	73.90	DV
Apache Longbow	73.90	DV
Archibald Appelbrooks	69.90	DV
Ascendancy	77.90	DV
Battle Isle 2 Bundle	65.90	DV
Battle Isle 3	80.90	DV
Bermuda Syndrome	77.90	DV
Biing	59.90	DV
Bleifuß (Screamer)	56.90	DV
Bundesliga M. Hattrick	62.90	DV
(incl. Supporter + Editor)		
Burn Cycle	75.90	DV
Burning Steel 3	48.90	DA
Caesar 2	79.90	DV
Capitalism	73.90	DV
Caribbean Disaster	81.90	DA
CivNet	79.90	DV
Clearing House	66.90	DV
Colonization	47.90	DV
Command Aces o.t. Deep	77.90	DV
(incl. Expansion Disk)		
Command + Conquer	87.90	DV
Flugsimulator 5.1	103.90	DV
Form. One Grand P. 2	92.90	DA
FX Fighter	75.90	DV
Grand Prix Manager	92.90	DV
Hardball 4	71.90	DA
Hattrick (Ikarion)	78.90	DV
Heart of Darkness	88.90	DV
Heroes of Might + Magic	72.90	DV
Hi Octane	84.90	DV
Hugo 3	62.90	DV
Indy Car Racing	24.90	DA
Indy Car Racing 2	75.90	DA
Ishar Trilogy	46.90	DV
Jagged Alliance	87.90	DV
Kings Quest 7	79.90	DV
Kiyeko + die Diebe..	59.90	DV
Knights of Xentar	85.90	DV
Last Dynastie	75.90	DV
Lost Eden	75.90	DV
Mad TV 2	73.90	DV
Magic Carpet 2	79.90	DV
Maxx	73.90	DV
Mechwarrior II	75.90	DV
Micro Machines 2	68.90	DA
Mission Critical	75.90	DA
Monopoly	62.90	DA
Mortal Coil	68.90	DA
Myst	95.90	DV
Navy Strike	81.90	DV
Need for Speed	81.90	DV
NHL Hockey 96	48.90	DA
Panzer General	75.90	DV
Panzer General 2 (Win'95)	71.90	DV
Perfect General 2	81.90	DV
PGA Tour Golf 96	82.90	DV
Phantasmagoria	59.90	DV
Pinball Illusions	76.90	DV
Pittfall (Win'95)	84.90	DV
Pole Position	82.90	DV
Prisoner of Ice	68.90	DV
Psycho Pinball	72.90	DA
ran Soccer	68.90	DV
ran Trainer 2	48.90	DV
Rebel Assault	36.90	DA
Rebel Assault 2	69.90	DV
Riddle of Master Lu	82.90	DV
Scaphander	59.90	DV
Screamball	51.90	DV
Shanghai Great Moments	76.90	DV
Silent Hunter	72.90	DV
Silent Steel	103.90	DV
Sim City 2000 Collection	89.90	DV
Sim Isle	76.90	DV
Sim Tower	75.90	DV
Sim Town	65.90	DV
Simon the Sorcerer	27.90	DV
Simon the Sorcerer 2	76.90	DV
Skunny	62.90	DA
Space Marines	73.90	DV
Space Quest 6	77.90	DV
Star Trek 25th Aniv.	27.90	DA
Star Trek: A Final..	92.90	DV
Star Trek: Omni Pedia	67.90	DV
Star Trek Tech Manual	98.90	DV
Steel Panthers	73.90	DV
Stone Keep	95.90	DV
Super Street Fighter 2	69.90	DV
Tank Commander	39.90	DV
TFX	27.90	DA
TFX Eurofighter 2000	82.90	DV
The Dig	63.90	DV
The 7th Guest	24.90	DA
Thunderscape	72.90	DV
Tie Fighter	63.90	DV
Tilt Pinball	56.90	DV
Top Gun-Fire at Will	95.90	DV
US Navi Fighter Gold	87.90	DV
Transport Tycoon Deluxe	79.90	DV
Transport Ty./Themapark	59.90	DV
Vollgas	79.90	DV
Warcraft 2	74.90	DV
Warlords 2 Deluxe	74.90	DV
Werewolf vs Comanche	76.90	DV
Wing Commander 4	96.90	DV
Wetlands	58.90	DA
Worms	65.90	DV
X-Com: Terror from..	47.90	DV
X-Wing Enhanced	68.90	DV
Electronic Arts Classic:		
Labyrinth of Time	33.90	DV
NHL 94	33.90	DV
PGA Tour Golf	33.90	DV
System Shock Classic	33.90	DV
Ultima 7 Compilation	33.90	DV
Ultima Underworld 1 + 2	33.90	DV
Lernsoftware: CD/3,5"		
ADI Deutsch Vorschule	77.00	DV
ADI Deutsch Kl. 1 + 2	77.90	DV
ADI Deutsch Kl. 3 + 4	77.90	DV
ADI Mathe Kl. 3 + 4	77.90	DV
Englisch 1 Plus	65.90	DV
Low Budget - CD		
360 Compilation	19.90	DV
D-Generation	19.90	DV
Elite Plus	19.90	DV
Megatraveller 1	19.90	DV
North + South	13.90	DV
Pacific Island	19.90	DV
Railroad Tycoon	19.90	DV
Silent Service 2	21.90	DV
Tornado	18.90	DV
War in the Gulf	19.90	DV

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE	169.-	Microsoft Sidewinder Joystick	115.-
Roland SCD-10	289.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Roland SCD-15	419.-	GRAVIS Analog PRO	59.-
Gravis Ultrasound MAX	285.-	GRAVIS Analog schwarz	49.-
Gravis Ultrasound ACE	179.-	Wingman EXTREME	85.-
ORCHID NU-Sound PnP	275.-	THRUSTMASTER - XL Action	76.-
Mitsumi FX 400 B	295.-	THRUSTMASTER - F16 TQS	295.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	355.-	CH-Products: Virtual Pilot Pro	175.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-	SUNCOM: Analog Edge 2	51.-
Toshiba XM 3601B (4-fach)	539.-	SUNCOM: FX 2000	72.-
Sony GDU 76 E (4-fach)	299.-	SUNCOM: G-Force	99.-

Stammkunden o. Vorkasse DM 6.50 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkg. DM 9.90 Ausland - Vorkasse DM 18.00

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

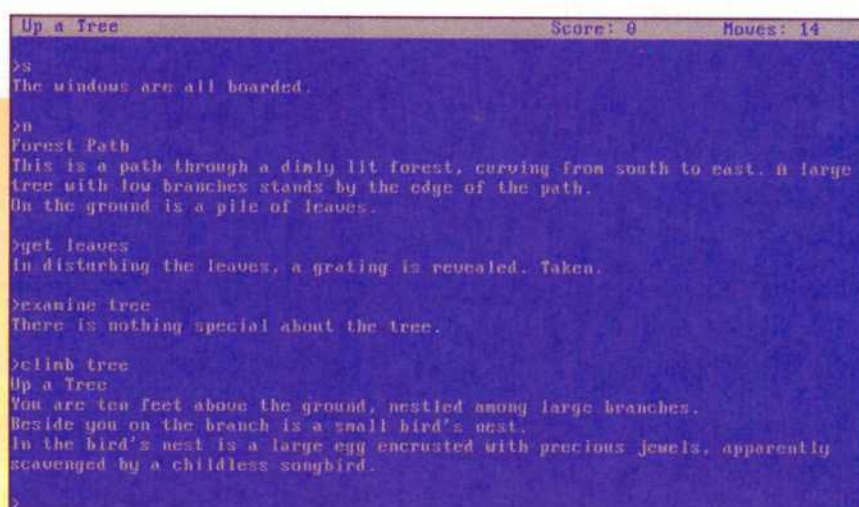
Am Anfang war der Zwei-Wort-Parser

“Search Chest” oder “Clobber Skeleton” – so sahen die Befehle aus, mit denen die Adventures der frühen Homecomputer-Zeit gemeistert wurden. Heute klickt man sich mit der Maus durch farbenprächige Multimedia-Abenteuer. Dazwischen liegt die Geschichte eines Spielegenres, das sich mittlerweile eine riesige Fangemeinde in allen Altersklassen erobert hat: Adventures bieten Grübel Spaß, Spannung und dichte Atmosphäre. Keine andere Art von Computerspielen kann phantastische Stories so überzeugend rüberbringen.

Wenn es dunkel wird über dem Land, die kleinen Kinder schlafen gehen und die Jugend loszieht, rücken die Alten zusammen und erzählen sich mit leuchtenden Augen Geschichten aus vergangenen glorreichen Tagen – Legenden aus Zeiten, als Abenteuer noch echte Adventures waren und keine interaktiven Filme, als Abenteurer noch echte Freaks waren und keine geschniegelten Zeitgeist-Yuppies.

Schauplatz einer dieser Legenden ist der US-Bundesstaat Massachusetts, genauer gesagt die heiligen Hallen des dort ansässigen Institute of Technology – der Länge des Namens wegen (und um Zungenverknötungen zu vermeiden) kurz M.I.T. genannt. Diese drei Buchstaben haben auch heute noch einen ruhmvollen Klang. Das Universitätsinstitut war Ende der siebziger Jahre weltweit führend in puncto innovative Computertechnologie. Nicht wenige führende Köpfe derjenigen Firmen, die heute im Geschäft der Soft- und Hardware

als “Global Players” bekannt sind, haben ihre Karriere in einer Garage oder einem Studentenzimmer im Umfeld des M.I.T. begonnen.



```

Up a Tree                               Score: 0   Moves: 14
>
The windows are all boarded.

>
Forest Path
This is a path through a dimly lit forest, curving from south to east. A large
tree with low branches stands by the edge of the path.
On the ground is a pile of leaves.

>get leaves
In disturbing the leaves, a grating is revealed. Taken.

>examine tree
There is nothing special about the tree.

>climb tree
Up a Tree
You are ten feet above the ground, nestled among large branches.
Beside you on the branch is a small bird's nest.
In the bird's nest is a large egg encrusted with precious jewels, apparently
scavenged by a childless songbird.
>
  
```

Zork begründete den Erfolg der Firma Infocom. Vor kurzem erschien “Return to Zork” als Grafik-adventure, und dem Vernehmen nach wird an einer weiteren Zork-Folge für Windows 95 gearbeitet

Die “gewaltige Höhle”

Begeben wir uns also zurück ins Jahr 1980, um bei der Geburt des ersten reinrassigen Computer-Adventures dabei zu sein. Leute, die Zugang zu Großrechnern hatten, waren von dem neuartigen Spiel **Colossal Cave Adventure** gefesselt. Bei diesem Programm war die kurze Beschreibung einer Örtlichkeit auf dem Bildschirm zu lesen,

und durch Texteingaben konnten dem Computer Kommandos gegeben werden: *EAST* schickte die Hauptfigur nach Osten, *WEST* nach Westen. Beim Betreten eines neuen Raums informierte der Computer den Spieler darüber, wie es in dem Raum aussah, und reagierte auf die eingegebenen Befehle. Die bestanden damals aus knappen, dünnen Worten: *get mushroom, eat mushroom*.

In der damaligen Zeit waren die Grafikfähigkeiten der gängigen Rechnersysteme noch spartanisch, und so schuf das “Colossal Cave Adventure” eine Fantasy-Welt nur durch Textbeschreibungen. Der Spieler suchte in der phantastischen Welt herum, kartographierte detailliert die kompliziert angelegten Gänge, sammelte Gegenstände ein und löste Rätsel. Das alles war neu und faszinierte so sehr, daß – so wird erzählt – die Großrechner des M.I.T. nahezu lahmgelegt waren, was wiederum dazu führte, daß das Cave Adventure dort nicht mehr gespielt werden durfte.

Die Infocom-Ära

Ungefähr zur gleichen Zeit schlossen sich einige Studenten und Programmierer zusammen, um eine kleine Firma zu gründen und ein eigenes Adventure zu schreiben. Die Firma hieß Infocom, das Spiel **Zork**. Auch dieses Programm lief zunächst nur auf Großrechnern. Irgendwann hatte jedoch jemand die spleenige Idee, Zork in drei Teile aufzuspalten und für Homecomputer herauszubringen. Das heißt, eigentlich kam das Spiel zunächst nur den glücklichen zehn Prozent unter den damaligen amerikanischen Computerbesitzern zugute, die ein Diskettenlaufwerk ihr eigen nannten. Die spleenige Idee hatte Erfolg: Infocom gedieh und brachte ein Spiel nach dem anderen heraus. Nicht alle waren in einer Fantasy-Welt angesiedelt, aber doch viele. Die Games wurden rapide aufwendiger: Die Stories erreichten fast literarische Qualität. Der sogenannte Parser – der Programmteil, der für die Analyse der eingegebenen Befehlssätze zuständig war – wurde immer aufwendiger. Bei den ersten Games waren Zwei-Wort-Sätze, bestehend aus Verb und Subjekt, das Höchste der Gefühle. Und oft wußte man zwar, wie ein Rätsel gelöst werden sollte, konnte es dem Computer aber nicht recht verständlich machen. "I don't understand" hieß dann die lapidare Antwort.

Tolkien wird "versoftet"

Wenden wir unseren Blick nun einmal nach England. Hier sah die Computerlandschaft Anfang der achziger Jahre ein wenig anders aus als in den Staaten. Es gab kaum Diskettenlaufwerke. Dafür bestimmten Computer wie der Sinclair ZX Spectrum das Bild, der mit Gummitastatur und 48 KB Speicher aufwartete – und zum Verkaufsschlager wurde. Hier nahm die digitale Erfolgsstory von **The Hobbit** ihren Anfang. Angelehnt an J.R.R. Tolkiens Buch um den Hobbit Bilbo Beutlin, den Zauberer Gandalf und eine Gruppe von Zwergen, bot dieses Programm gelungene Charakter-Interaktion.

Frühere Adventures waren nicht gerade mit Lebewesen vollgestopft: Wenn es in dieser Richtung überhaupt etwas gab, waren es vorwie-

abstrakte Grafik. Das lag nicht nur an den begrenzten Grafikfähigkeiten der Computer, sondern auch an dem mehr als knappen Speicher von 48 bis höchstens 64 KB. Also wurden holzschnittartig Umrisse gezeichnet, die dann verschiedenfarbig ausgefüllt wurden. Das brauchte nur ein paar Bytes und lockerte die Sache optisch doch etwas auf.

Schnüffelkarten und kluge Parser

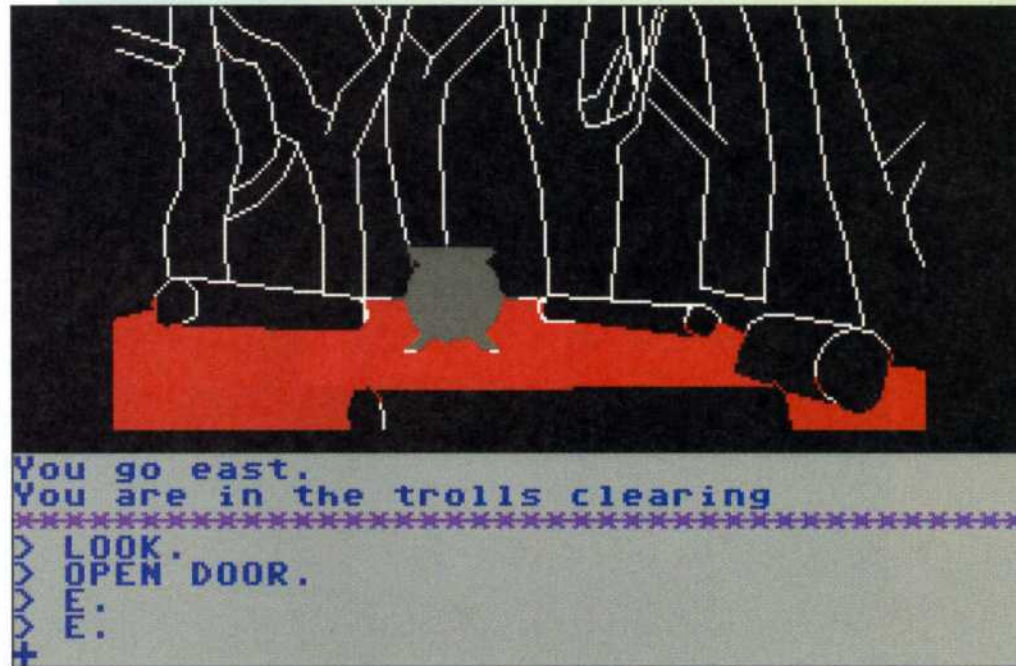
Da zunächst keine andere Firma den brillant geschriebenen Texten von Infocom etwas Vergleichbares entgegenzusetzen

vermochte, konnten es sich diese Adventure-Pioniere leisten, weiterhin auf jegliche Art von Grafik zu verzichten. Das Konzept wurde, in heutiger Terminologie schon ganz modern, *interactive fiction* genannt. Um eine noch dichtere Stimmung zu schaffen, wurden den Packungen die verrücktesten Gimmicks beigelegt: vom leuchtenden Stein über Grundrisse von Häusern bis zu

Schnüffelkarten, die einen passenden Geruch zu einzelnen Spielesituationen abgaben. Außerdem wurde der Parser langsam perfektioniert: Vorbei war die Zeit der Zwei-Wort-Kommandos. Neuere Infocom-Parser hatten einen Wortschatz von annähernd zweitausend Worten und eine aufwendige Grammatik-Erkennung, so daß komplizierte Satzkonstruktionen möglich wurden.

Damit wuchsen auch die Möglichkeiten, verrückte Dinge zu tun, rapide an – und ebenso kamen verrückte Antworten, so daß es zu einem Spaß

der besonderen Art wurde, den Computer zu ärgern, um von ihm dann beschimpft oder belehrt zu werden. Andere Companies zogen nach, verbesserten ihre Texte und



Wohl der bekannteste Vertreter der frühen Grafik-adventures: The Hobbit

gend Monster. Eventuelle menschliche Gesprächspartner waren starr an einer Stelle plazierte. Im "Hobbit" nun wuselten außer dem Helden noch weitere Wesen munter durch die Welt und hatten Einfluß auf das Spielgeschehen. Teamarbeit war nötig, um manche Rätsel zu lösen: Wie kommt man leichter an einen hochgelegenen Ort als dadurch, daß man auf die Schultern eines Ge-



"The Hobbit" war erfolgreich genug, um Parodien nach sich zu ziehen: "The Boggit" nahm das Original gekonnt auf die Schippe, konnte aber spielerisch weniger überzeugen

fährten klettert? Außerdem war "The Hobbit", wie bereits andere Adventures dieser Tage, mit Grafik ausgestattet. Allerdings handelte es sich dabei um sehr schlichte, fast schon

Parser, setzten aber meist auf eine Kombination zwischen Grafik und Texten, was immer zu einigen Kompromissen zwang.

Englischen Ursprungs waren **Forest at the World's End** und andere Games von Interceptor. Die Meinungen über diese Spiele gingen weit auseinander: Die Grafiken waren für damalige Zeit zwar beeindruckend, der Parser erwies sich aber als ziemlich deprimierend – und die Rätsel konnte man teilweise nur als ausgesprochen haarig bezeichnen.

Do it yourself?

Für Heimanwender erschienen bald zwei Programme, die es ziemlich einfach machten, eigene Textadventures mit Grafiken zu generieren: **The Quill** und der **Graphic Adventure Creator**. Danach stieg die Anzahl der im Hinterzimmer programmierten Adventures schlagartig an. Viele drehten sich um Elfen und Orks, und nur wenige waren wirklich gut. Es gab aber einige erstaunlich unterhaltsame Spiele darunter, und allein das Schreiben eines eigenen Games war eine Arbeit, die viel Spaß machte.

Vom selben Softwarehaus wie "The Hobbit" kam ein paar Jahre später noch eine Tolkien-Adaption: **Lord of the Rings**. Man hatte für dieses Spiel den ersten Teil von Tolkiens Kult-Trilogie "Der Herr der Ringe" verソフトet. Der Spieler konnte abwechselnd in die Rolle von jedem der vier befreundeten Hobbits schlüpfen. Mickrige Grafik, Zeitlupentempo und einige Bugs enttäuschten jedoch die hohen Erwartungen etwas. Später brachte man dann auch noch die Softwareadaptionen des zweiten und dritten Bandes in ähnlicher Machart heraus.

Langsam wackelte auch der Sockel von Infocom. Mit einem Anwenderprogramm hatte man sich verspekuliert, was zur Pleite und dem Verkauf des Labels an Activision führte. Schlimmer noch: Mit dem Atari ST und dem Amiga kamen Computer auf, die mit Grafikfähigkeiten glänzten. Die User wollten sich also nicht mehr mit Textwüsten abspeisen lassen. Die neuge-

gründete Firma Magnetic Scrolls erreichte in Rekordzeit Kultstatus: Texte, die an Infocom-Standards heranreichten, und Grafiken, die dem Betrachter die Augen übergehen ließen. Das Fantasy-Adventure **The Pawn** dürfte für viele ein wichtiger Grund gewesen sein, sich einen neuen Computer zuzulegen.

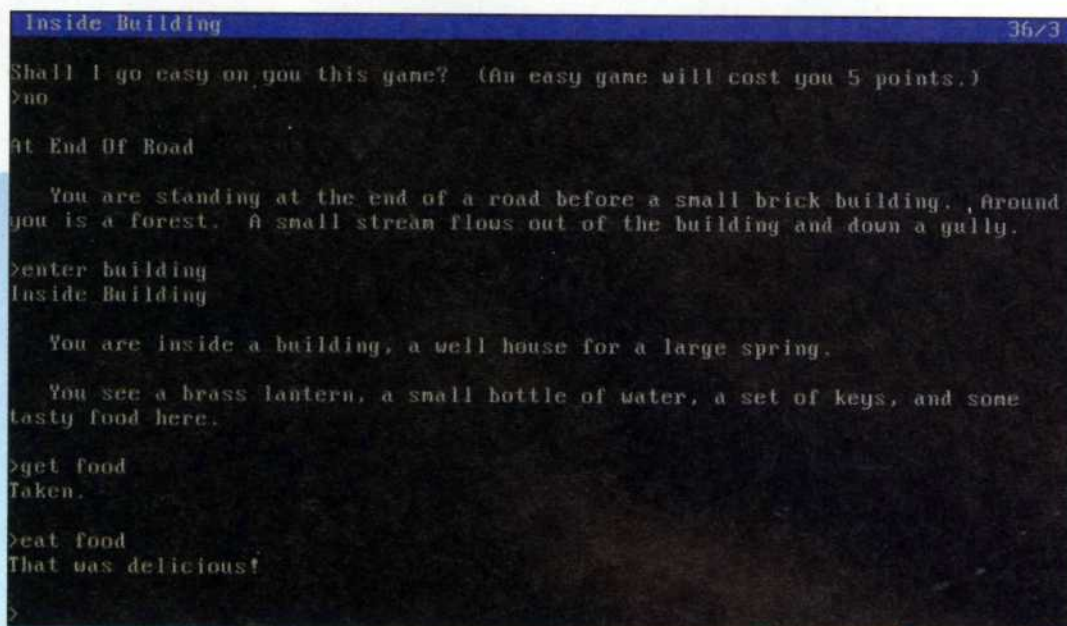
Doch langsam aber unaufhaltsam verdunkelte sich der Horizont für Adventures der alten Art. Zwei Ent-

grafisch dargestellte, sauber scrollende Landschaft, und die Sätze konnten durch Anklicken vorgegebener Worte zusammengesetzt werden. Nun war es nur noch eine Frage der Zeit, bis dieses System – immer weiter perfektioniert – den herkömmlicher Parser vollständig ablösen sollte. Kompliziertes Rätselraten um den richtigen Begriff entfiel und machte das Spielen einfacher. Außerdem wurden Programme nun

immer häufiger in die jeweilige Landessprache übersetzt – lokalisiert –, und da machten die Grammatikerkennungen der Parser Probleme. Für Zork hatte Infocom sogar noch einen einfachen deutschen Parser entwickelt – spätere Spiele erforderten dann einen immer höheren Lokalisierungsaufwand. Wie die Story nun weiterging, weiß eigentlich jeder: Verein-

zelt gab es noch Adventures mit Texteingabe der klassischen Art, vor allem auf 8-Bit-Computern und als Shareware, doch im kommerziellen Bereich wirkten sie mehr und mehr wie übriggebliebene Dinosaurier. Irgendwann verschwanden sie ganz. Die urkomischen **Spellcasting-Adventures** von Steve Meretzky bildeten so etwas wie den krönenden Abschluß der großen Textadventures. Die neuen Games machten die Bedienung immer einfacher – wodurch man sich besser auf Grafik und Story konzentrieren konnte. Auch die Art der Rätsel mußte sich ändern.

Manche Kritiker sagen, daß die Adventures seit Infocom nicht unbedingt besser, sondern in erster Linie flacher geworden seien. Andere schätzen den visuellen Reichtum moderner "Movie Games" und lassen sich ganz gern streckenweise von selbstablaufenden Spielsequenzen berieseln. Wenn jetzt die neue Generation der interaktiven Spielfilme auch oft blendend unterhält, werden doch immer wieder die Alten zusammensitzen und Geschichten über ihre ersten Dungeon-Erkundungen erzählen.



Urvater aller Fantasy-Adventures: Das "Colossal Cave Adventure" (hier ein Remake mit dem Namen "Colossal Cave Revisited")

wicklungen setzten nebeneinander ein: Die Spielfigur tauchte nun immer häufiger selbst im Bild auf, und Texteingaben und Parser wurden zunehmend durch das Anklicken von vorgegebenen Befehlen ersetzt. Die aufstrebende Firma Sierra On-Line blieb zunächst lange Zeit den herkömmlichen Texteingaben treu, während die Konkurrenz Lucasfilm Games – aus der später LucasArts werden sollte – mit **Die Reise ins Labyrinth** einen kleinen Meilenstein setzte: Dieses C64-Spiel hatte bereits so etwas wie ein grafisches Benutzeroberfläche. Das Spiel erschien etwa zur gleichen Zeit wie der gleichnamige Film, in dem sich ein junges Mädchen durch ein mit Wüsten (von Puppen-Genie Jim Henson geschaffenen) Kreaturen und teuflischen Rätseln gefülltes Labyrinth kämpfte und gegen einen von David Bowie verkörperten Bösewicht antrat: Jarath, König der Kobolde. Die Story des Films war Vorlage für das Game, bei dem alle Register gezogen wurden, um den Spieler mit Neuheiten zu beeindrucken: Musik und Soundeffekte untermalten das Geschehen, die Spielfigur wanderte durch eine

Große Abenteuer für schmale Geldbeutel

N

icht nur die Rollenspielfreunde sehen sich immer wieder kernigen kleinen Preisschildern gegenüber, die auf den Games ihrer Wahl prangen. Wer up to date sein und immer das Neueste auf der Festplatte haben will, braucht einen dicken Geldbeutel. 100, 120, ja sogar 150 DM wollen die Hersteller mittlerweile für ihre Games haben. Sicher ist auch das eine oder andere darunter, das diese Investition wirklich wert ist, allein, die große Menge ist oftmals schlicht überteuert. Inzwischen hat sich zwar am Markt eine deutlich sichtbare Kluft zwischen den empfohlenen Verkaufspreisen und den Summen, die tatsächlich berappt werden müssen, aufgetan. Aber trotzdem: 70 DM ist man nach dem Kauf eines neuen Adventuregames allemal los. Wieder einmal heißt die Alternative Public Domain und Shareware und ist eine rechte Wohltat für das Konto. Selbst wer sich seine Games offiziell registrieren läßt, ist meist schon mit 30 DM dabei. Wieder einmal haben wir unseren Shareware-Spezialisten Andreas Lober auf die Suche geschickt, der bei seinen Recherchen auch einiges an interessantem Material zutage förderte. Er stellte jedoch schon bald fest, daß insbesondere das Thema Fantasy, das ja das Leitmotiv dieses Heftes ist, nur recht spärlich in Erscheinung tritt. Fündig wurde er vor allem bei Dark Fantasy mit starken Horror-Einschlägen. Inwieweit dieses Subgenre nun wirklich zur Fantasy gehört, davon könnt Ihr Euch anhand der hier folgenden Vorstellungen der Programme selbst ein Bild machen. Sollte das noch nicht ausreichen, empfehlen wir Euch, einen Blick auf die Heft-CD zu werfen, auf der Ihr alle vorgestellten Games findet. Also, viel Spaß beim Lesen und beim Spielen!

Lausbubenträume

Dare to Dream

Konfiguration: mind. 286/25 (VGA), Windows, Maus, Windows-komp. Soundkarte, Registrierung und zwei weitere Episoden: 30 Dollar, Entwicklung und Vertrieb: Epic MegaGames, 10406 Holbrook Drive, Potomac, MD 20854, USA



Im Tod sind alle gleich – oder doch nicht?

Von Epic MegaGames kommt ein Adventure, das sich um die Träume eines zehnjährigen Frechdachs dreht, der sich unvermittelt in einem hanebüchenen Abenteuer wiederfindet.

Endlich mal alle Gemeinheiten ausleben, von denen man schon immer

geträumt hat – eigentlich hindert einen doch nichts daran, oder? Höchstens der Gedanke, daß die Wut von Nachbarn, Eltern und der sonstigen Umwelt länger anhalten könnte als der Rausch des erfüllten Traumes oder daß die Fehlbeträge auf dem eigenen Konto noch lange schmerzen,

nachdem die angerichteten Schäden schon längst wieder repariert sind. Da ist es doch schöner, sich durch Unwirkliches zu träumen, sich mit phantastischen Menschen in fiktivem Räumen wiederzufinden, mit Luftballons fliegen oder durch die Kanalisation kriechen zu können. Selbst stinkende Heringe lassen sich hier noch sinnvoll einsetzen, um vielleicht bisher verschlossene Wege zu öffnen.

Damit wären wir auch schon mitten im Spiel, denn bekanntlich haben Träume den Nachteil, daß sie nicht auf Kommando abrufbar sind. Wer also nach Belieben tagträumen möchte,

Wer traut sich schon wirklich, in der Kanalisation rumzuriechen?



So eine Bar ist doch nichts für einen kleinen Jungen!

sollte sich **Dare to Dream** schnappen, in die Haut des zehnjährigen Bengels Tylor schlüpfen und in eine Welt entschwinden, die teils Realität, teils Traum ist.

Das Adventure wird mit einem intelligenten Cursor gesteuert, der den ausgewählten Gegenstand automatisch einsetzt. Kommt man über ein interessantes Objekt, verändert sich die Cursorform, was das Absuchen der Räume doch beträchtlich erleichtert. Während man mit ein wenig Phantasie und Herumprobieren für die meisten Probleme eine Lösung findet, die einigermaßen logisch ist, wird man gleich anfangs mit dem unlogischen Hering-Puzzle konfrontiert. Doch die weiter oben gemachte Anspielung sollte schon ein wenig weiterhelfen. Ach ja, es gibt übrigens einen Beginner-Mode mit leicht verändertem – und vereinfachtem – Spielablauf, bei dem Euch dieses Problem erspart bleibt...

Die lieben Verwandten

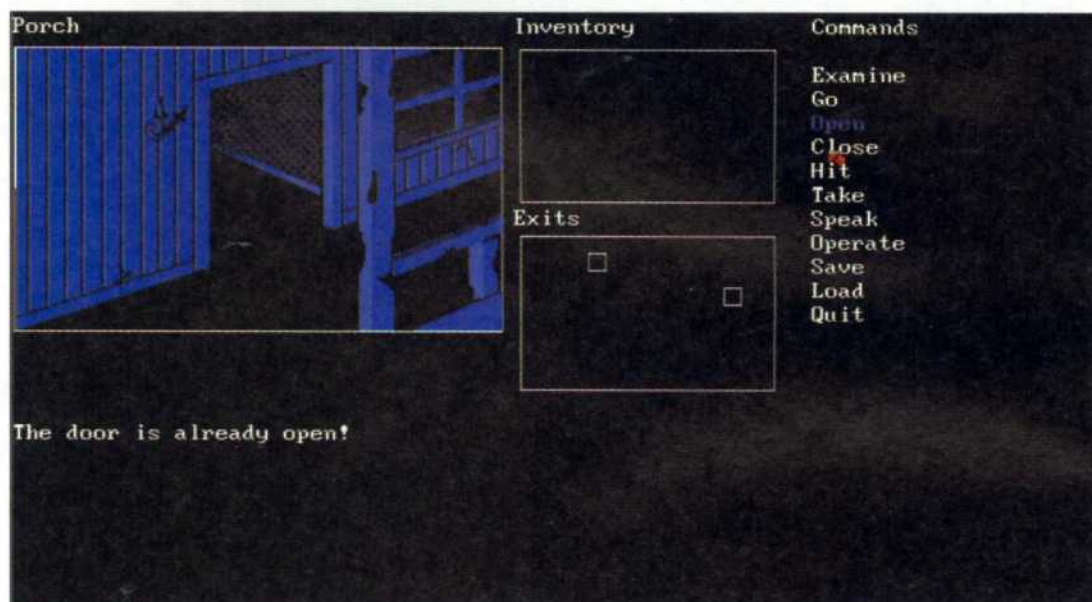
Last Half of Darkness

Konfiguration: mind. 386/25 (EGA, VGA), Registrierung und zweite Episode: 20 Dollar, Entwicklung und Vertrieb: SoftLab, 2012 Gregor Street, San Diego, CA 92104

Reinrassige Fantasy-Adventures muß man in der Shareware mit der Lupe suchen, wenn aber eine prickelnde Horrorstory mit einem Schuß Magie garniert ist, wollen wir auch nicht motzen. Platz für des Spielers Phantasie gibt es allemal...

Wenn die Tante eine Hexe war, wird ein Besuch in ihrem Haus zum reinsten Horror.

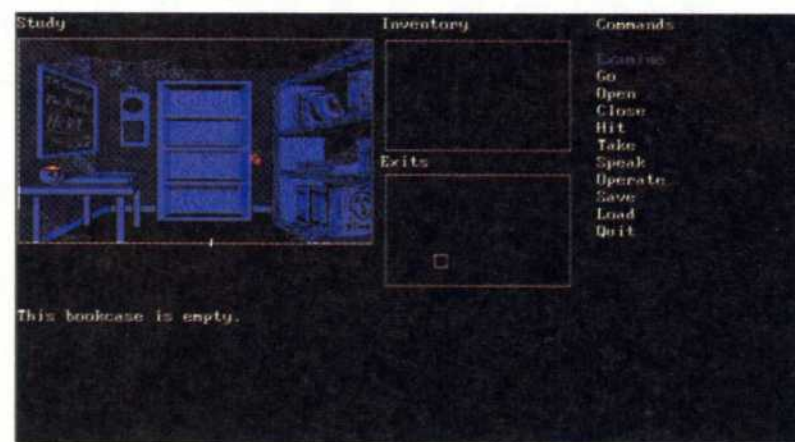
fänglich noch recht arglos. Zunächst scheint alles ganz normal, ein wenig verlassen, verstaubt und mit Spinnweben eingesponnen. Doch da – stand diese Tür nicht vorhin noch offen? Warum ist sie jetzt plötzlich zu? Ein Blick in den Spiegel läßt die Verunsicherung anwachsen. Da sollte doch das eigene Bild erscheinen ...? Etwas durcheinander setzt man die Reise durch das Gemäuer fort. Eine Todesdrohung ist auf die Tafel gekritzelt – und so etwas bezeichnet der Computer als "normal". Was mag wohl dann noch alles kommen?! Zunächst mal ein Raum, in dem man einen Gegenstand weg-schieben muß, um in ein kleines "Forschungslabor" zu kommen.



Noch scheint alles friedlich ...

Last Half of Darkness ist ein klassisches Adventure mit Point'n'Click-Interface. Das Spiel beginnt vor einem seltsam erleuchteten Haus, das der Tante gehört hat. Chemielehrerin war sie übrigens tagsüber, nach Feierabend eine reinrassige Hexe. Wenn ich an meine Schulzeit zurückdenke, ist das zweifellos eine Kombination, die paßt!

Der Spieler betritt das dunkle Gemäuer und durchsucht es an-



Stühle rücken geht hier nicht. Aber vielleicht etwas anderes?

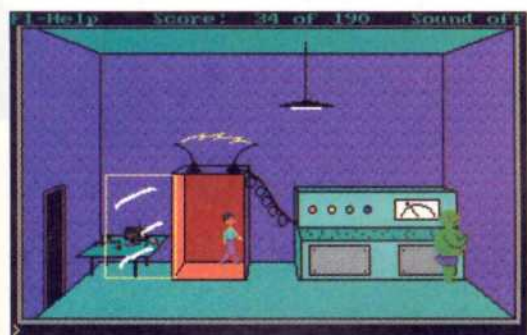
Wer nicht vorsichtig ist, wird spätestens an diesem Punkt feststellen, daß man anders als bei LucasArts-Adventures in *Last Half of Darkness* sehr schnell sein Leben aushauchen kann. Und sagt ja nicht, Euch hätte niemand gewarnt!

Hugo: House of Horrors

Konfiguration: mind. 286/25
(EGA, VGA), Registrierung: 20
Dollar, Entwicklung und Vertrieb:
David P. Gray, P.O. Box 333,
Northboro, MA 01532

Die Hugo-Serie gehört – obwohl schon etwas betagter – immer noch zu den beliebtesten Shareware-Adventures. Nicht ganz zu unrecht. Die drei Teile sind allesamt geheimnisvoll, doch jeder hat ein gänzlich neues Szenario.

Das nenne ich einen Déjà-vu-Effekt. Der erste Anblick von Hugo gleicht so



Hugo 1: Keine optische Täuschung: Dies ist Hugo im Westentaschenformat

sehr dem von alten Sierra-Games wie *Larry 1* oder *Police Quest 1*, daß man geneigt ist, nochmals die Bestell-Infos anzuschauen: Ist es wirklich ein SW-Game oder nicht doch ein altes Sierra-Werk? Die Steuerung des Helden er-

Hugo 2: Whodunit?

Konfiguration: mind. 286/25
(EGA, VGA), Registrierung: 20
Dollar, Entwicklung und Vertrieb:
David P. Gray, P.O. Box 333,
Northboro, MA 01532

folgt mit den Cursor-Tasten, die unterste Zeile ist für Zwei-Wort-Kommandos reserviert, und sogar die Musik –



Hugo 2: Ein letzter Blick auf Onkel Horace ...

Geheimnisvolle Trilogie



Hugo 1: Ist die Nummer auf dem Spiegel nicht zufällig dieselbe wie die Postfachnummer des Autors?

neuesten Stand. Und das nicht nur im Vergleich mit Grafikorgien à la Phantasmagoria, sondern auch mit neueren Shareware-Produkten. Aber wir hätten die Hugos nicht dabei, wenn sie nicht eine ganze Menge Spaß machen würden, abwechslungsreich und witzig wären.

Hugo: House of Horrors hieß die Folge, mit der unser Held debütierte:

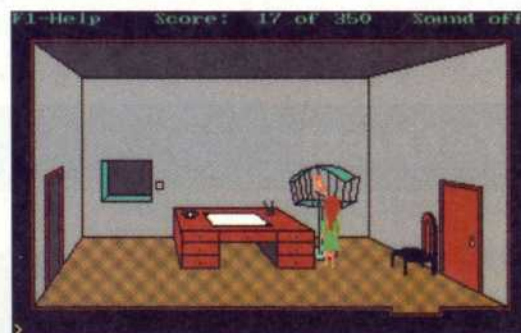


Hugo 1: Die Falltür war eine harte Nuß. Erst nach einer Spezialbehandlung des Riegels lief alles wie geschmiert, und der Weg in den Keller wurde freigegeben

Seine geliebte Penelope ist beim Babysitten verschwunden, nun will Hugo sie natürlich zurückholen. Das Haus, in dem sie sich aufhalten soll, sieht ganz und gar nicht einladend aus.

Seltsame Augen leuchten aus den Fenstern, eine Riesenfledermaus kreist darüber, und ein grinsender Riesen Kürbis liegt vor der verschlossenen Tür ... Ist man erst einmal ins Haus gelangt, erlebt man einige nicht gerade alltägliche Dinge – aber darüber soll hier noch nichts verraten werden.

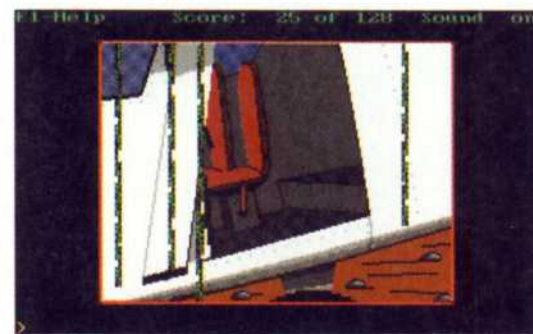
Nachdem der erste Teil glorieux überstanden und unser Pärchen wieder glücklich beisammen ist, geht es in *Whodunit?* zur Erholung nach England, zu Onkel Horace. Und während bei der ersten Episode Gruseln und Hi-Tech im Mittelpunkt standen,



Hugo 2: Hier kann man sich gleich auf verschiedene Arten "unterhalten"

sieht man in Folge zwei schon beim ersten Bild, wohin die Reise geht. Das Anwesen des Onkels paßt nämlich perfekt zu einem Krimi im Stile Agatha Christies. Und tatsächlich, kurz nach Spielbeginn geschieht auch schon das erste Verbrechen. Diesmal übrigens ist nach wenigen Spielminu-

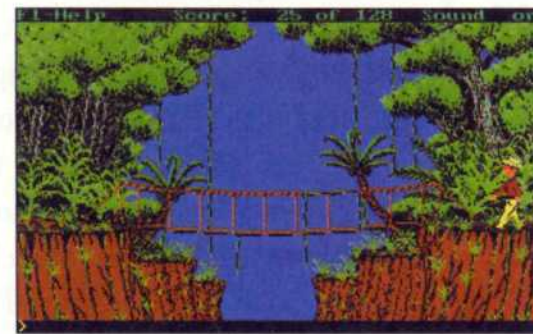
ten Rollentausch angesagt: Statt Hugo wird nun Freundin Penelope gesteuert. Ansonsten hat sich technisch wenig verändert, aber die zweite Folge ist ein wenig humoriger als die erste. Kleiner Tip, der größere Probleme



Hugo 3: Wenn man sich nicht des Look-Kommandos bedient, hat man keine Chance, den gesamten Flugzeuginhalt zu identifizieren

zu Beginn verhindern sollte: Das Loch in der Bürowand ist ein Speisenaufzug – und den nennt man im Englischen "dumbwaiter".

Nach dem ziemlich realistischen und magiearmen zweiten Teil ist *Jungle of Doom* wieder phantastischer ausgefallen. Auf dem Rückweg von dem aufregenden England-Ausflug



Englisch-Nachhilfe: Lianen verknotet man mit dem Kommando "tie" – das war schon bei Mindshadow so!

gibt es eine Flugzeugpanne. Folge: Bruchlandung im südamerikanischen Urwald. Klar, daß hier Magie und Geister eine Rolle spielen. Nett gelöst ist übrigens, daß man, sobald man eine Kristallkugel gefunden hat, selbige reiben kann und ... voilà, da hätten wir eine Help-Funktion. Angenehm ist auch eine technische Neuerung: Wenn man sich mittels des Look-Befehls in einem Raum umsieht, werden alle Gegenstände, die sich dort befinden, angezeigt.

al

Endloses Abenteuer

In unserer zivilisierten Welt wird es immer schwieriger, Abenteuer zu erleben – wenn man mal von Behördengängen oder dem Schlußverkauf absieht. Erlebnisse der märchenhaften Art zu haben und in Fantasy-Welten einzutauchen, ist gleich noch schwieriger. Aber zum Glück gibt es ja den Computer und jede Menge guter Programme, die Spannung, Abenteueratmosphäre und viel Spaß bringen.

Schiebt Ihr ein solches Adventure-Programm in Euren Computer, verlaßt Ihr quasi Eure Alltagswelt und begeben Euch gefahrlos auf Abenteuer tour. Ihr schlüpft dabei in die Haut Eures (Spiel-)Helden, mit dem Ihr zwar nicht direkt den Platz tauscht (in zukünftigen virtuellen Welten wird wohl auch dies möglich sein), aber Ihr denkt für

ihn, rüstet ihn aus, versorgt ihn mit Nahrung und wendet Gefahren von ihm ab. Vor allem aber erlebt Ihr zusammen mit ihm die tollsten Abenteuer.

Allen Spielen dieses Genres ist gemeinsam, daß der Spieler in eine Geschichte mit einbezogen wird. Durch die Handlungen, die Ihr Eure Spielfigur verrichten laßt, bestimmt Ihr den Fortgang des Geschehens.

Im Gegensatz zu den Rollenspielen, in denen Ihr Euren Spielcharakter erst mühsam aufpäppeln und aufbauen müßt, steht Euch Euer Held beim Adventure sofort mit allen Fähigkeiten voll zur Verfügung. Ihr könnt Euch also ohne Umschweife an die Lösung der oftmals reichlich vertrackten Probleme dieser Geschichten machen.

THE BEST OF FANTASY-ADVENTURES

King's Quest

Die Abenteuer der königlichen Familie von Daventry gibt es inzwischen in sieben Folgen, in denen es in der Regel um einen Bösewicht geht, der versucht, einem oder mehreren Mitgliedern der königlichen Familie übel zuzusetzen. Was folgt, ist meist eine Tour de Force durch diverse Märchen, aus denen Figuren und Geschichten zusammengestellt wurden. Somit ist die King's Quest der ursprünglichen Fantasy am nächsten, und sowohl die Brüder

Grimm als auch Hans Christian Andersen hätten ihre Freude an den Games gehabt.

Jede Folge ist einzeln für sich spielbar, und Ihr müßt die einzelnen Abenteuer auch nicht unbedingt in ihrer numerischen Reihenfolge angehen. Spaß machen sie alle, obwohl die drei ältesten Teile (trotz leichter kosmetischer Operationen) nicht an die Grafik der neueren Programme heranreichen. Einige Folgen sind auch in deutsch erschienen.



King's Quest I – Quest for the Crown

Mit wehender Feder am Abenteuererhut stürzt sich Sir Graham, der sich erst am Anfang seiner Königskarriere befindet, in sein erstes Abenteuer.

Dem gütigen König Edward von Daven-try sind die drei magischen Schätze, die er zum Regieren unbedingt braucht, abhan- den gekommen: der Schild, der unbesieg- bar macht, die niemals leerwerdende Schatztruhe und der Spiegel, mit dem man in die Zukunft blicken kann.

Hexen, Wölfe, Zauberer, Menschenfres- ser und Drachen, aber auch hilfreiche Cha- raktere wie ganz gewöhnliche Menschen, Elfen oder Ziegen bevölkern das Land.

Wenn sich Sir Graham mit ihnen unterhält, bekommt er oft einen guten Rat oder einen Auftrag, den es zu erfüllen gilt, bevor sein Gegenüber ihm eine nützliche Belohnung überläßt. Gelingt es ihm, alle drei gesuchten Gegenstände wieder zu beschaffen, dankt König Edward ab und macht Sir Graham zu seinem Nachfolger.

Für viele Rätsel gibt es mehr als nur eine einzige Lösungsmöglichkeit. Es lohnt sich also durchaus, Quest for the Crown mehr- mals zu spielen, denn um alle Möglichkei- ten herauszufinden, muß man sich schon ein bißchen anstrengen – besonders bei dem Rumpelstilzchen-Rätsel ...



Hersteller: Sierra
Info: Sierra/Coktel

King's Quest II – Romancing the Throne

Viele gute Bekannte aus der Kinderzeit trifft man wieder, wenn sich Graham auf die Suche nach der großen Liebe sei- nes Lebens macht. Von Rotkäppchen über König Neptun bis zu Dracula reicht die Pa- lette, und auch mit Aladins Wunderlampe gibt es ein Wiedersehen. Zu drei geheim- nisvollen Türen müssen die passenden Schlüssel gefunden werden, jeder davon ist nur unter Aufbietung aller Phantasie des Spielers zu ergattern. Und die Aufgaben, die warten, sind wirklich nicht einfach zu lö- sen, zumal immer wieder langfingrige

Zwerge, fiese Zauberer oder böse Hexen den verliebten König in Bedrängnis brin- gen.

Von der technischen Seite her läuft alles genauso ab wie in Teil 1. Auch hier ist in ei- ner Kopfzeile wieder der maximal mögli- che wie der augenblickliche Punktestand ersichtlich, denn der Spieler wird für jedes korrekt gelöste Puzzle mit ein paar Punkten belohnt.

Hersteller: Sierra
Info: Sierra/Coktel



King's Quest III – To Heir is Human

Nicht König Graham, sondern sein Sohn Alexander ist diesmal der Held des Adventures. Alexander wurde als Baby von dem bösen Zauberer Mannanan ent- führt und weiß nichts von seiner königli- chen Herkunft. Statt dessen hat er die Auf- gaben eines Dienstmädchens im Haus des Magiers zu erfüllen. Alexander ist dort nicht sehr glücklich, und bei der ersten sich bie- tenden Gelegenheit unternimmt er einen Ausflug. Doch Vorsicht: Wenn er nicht wie- der zu Hause ist, bevor sein Herr und Mei- ster zurückkommt, erwartet ihn ein ziem- lich unangenehmes Ende: Er lacht sich tot.

Bei seinem Ausflug kann Alexander die nötigen Zutaten sammeln, die er braucht, um Mannanan in eine Katze zu verwan-

deln. Schließlich hat er nicht umsonst einen heimlichen Blick in das streng gehütete Zauberbuch geworfen. Und das ist auch der Punkt, in dem sich dieses Programm deutlich von seinen Vorgängern abhebt: Es wird gezaubert, was das Zeug hält. Aller- dings geht es trotz allem nicht ohne viel Phantasie von seiten des Spielers ab, denn wenn Mannanan endlich als (ziemlich fie- se) schwarze Katze durch die Lande schleicht, sind Alexanders Probleme noch lange nicht vorüber. Wie kommt er weg von der Halbinsel? Auf der seeabgewand- ten Seite ist undurchdringliche Wüste, die von unangenehmen Bewohnern nur so wimmelt. Mit der Medusa dort hat Alexan- der ja schon Bekanntschaft gemacht ...



Bleibt nur noch das Piratenschiff. Und schon zeigt sich, daß es auch in dieser Fol- ge von King's Quest oft mehrere Möglic- keiten gibt, Probleme zu lösen.

Hersteller: Sierra
Info: Sierra/Coktel

King's Quest IV – The Perils of Rosella

Score: 0 of 230 KQIV The Perils of Rosella



Ohne wehende Hutfeder, aber mit wehenden Röcken und Zöpfen ist die Heldin des vierten Teils ausgerüstet: Rosella, die Tochter des todkranken Königs Graham, ist auf der Suche nach dem einzigen

Mittel, das ihren Vater retten kann. Die selbst sehr kranke Fee Genestra hat Rosella mit letzter Kraft in ihr Reich geholt, wo sie gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen kann. Hinter den Bergen versteckt wächst der magische, heilende Apfelbaum. Einer bösen Hexe muß Genestras Amulett abgenommen werden. Bekommt die kranke Fee dieses Amulett zurück, wird sie wieder gesund und kann Rosella samt Apfel wieder nach Daventry beamen.

Auch diesmal geht es sehr märchenhaft zu. Die sieben Zwerge samt Diamantenmine, Zwergenhaus und riesiger Unordnung kreuzen Rosellas Weg ebenso wie ein zu küssender Frosch oder ein badefreudiger Cupido. Vom Wal verschluckt, kitzelt sich

Rosella ihren Weg wieder ins Freie, und das goldene Eier legende Huhn des Menschenfressers wird vorsichtig einem neuen Besitzer zugeführt. Wenn sich aber der pott-häßliche Sohn der Hexe, der ein wirklich goldenes Herz besitzt, rettungslos in Rosella verliebt, dann hofft man zusammen mit dem vor Verlegenheit abwechselnd rot und grün werdenden Edgar, daß sich alles zum Guten wenden wird.

The Perils of Rosella enthält ein umfangreiches Vokabular, entspricht qualitativ im großen und ganzen den Vorgängerprogrammen und besitzt gegenüber deren Urversionen eine deutlich bessere Grafik.

Hersteller: Sierra

Info: Sierra/Coktel

King's Quest V – Absence makes the heart go yonder



Hersteller: Sierra

Info: Sierra/Coktel

Mit einer modernen Benutzeroberfläche wartet der fünfte Teil der Serie auf. Das Eintippen von Befehlen gehört der Vergangenheit an. "Icons" heißt ab jetzt die Devise, und jede Aktion wird durch ein eigenes Icon dargestellt.

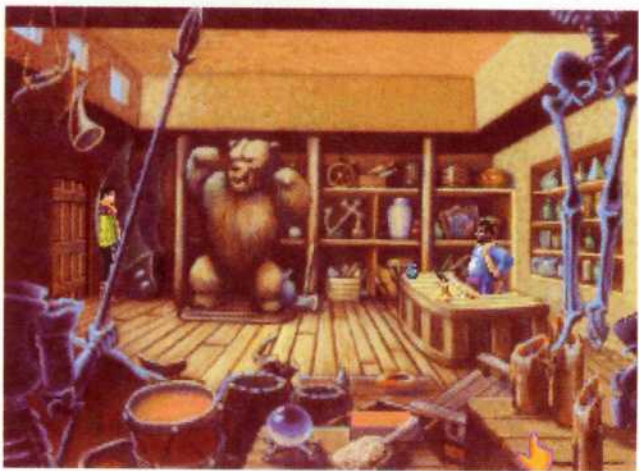
Diesmal ist wieder König Graham der Held, dessen Familie inklusive Schloß von Mordack, dem noch böseren Bruder des immer noch als Katze herumlaufenden Mannanan, entführt und miniaturisiert wurde.

Graham wird durch einen sprechenden Uhu zu einem schon etwas tatterigen net-

ten Zauberer gebracht, der ihm die ganze Geschichte erklärt. Und ab geht es durch ein malerisches Dörfchen, durch die Wüste mit Banditen, Oasen und Skeletten, hinauf in die Berge – und ein Besuch beim Yeti darf natürlich auch nicht fehlen.

Die Rätsel sind im fünften Teil nicht ganz so schwierig wie bei den Vorgängern, das dürfte aber zum großen Teil an der neuen Benutzerführung liegen. Wenn Ihr ein grafisch zwar sehr schönes, aber nicht zu anspruchsvolles Adventure sucht, solltet Ihr Euch Absence einmal etwas näher anschauen.

King's Quest VI – Heir today, gone tomorrow



Hersteller: Sierra

Info: Sierra/Coktel

Eine ganze Ecke schwieriger geht es im sechsten Teil der Serie zu. Nicht nur, was die Rätsel angeht, auch grafisch hat sich eine ganze Menge getan. Mit viel Musik und sogar digitalisierter Sprache in einigen Sequenzen wartet King's Quest VI nun ebenfalls auf, und auch der Humor kommt nicht zu kurz.

Eine echte Herzensangelegenheit ist es, die Sohn Alexander ins Land der Grünen Inseln treibt. Seine heimlich Angebetete, Prinzessin Cassima, soll den fiesen Wesir heiraten, der ganz offensichtlich ihre Eltern irgendwie um die Ecke gebracht hat. Zum Glück weist der Zauberspiegel dem verlieb-

ten Jüngling den Weg in die unbekannten Gefilde.

Alexander verschafft sich dort einen ziemlich dramatischen Einstand mittels eines waschechten Schiffbruchs. Neben netten Leuten, wie dem sehr hilfsbereiten Buchhändler, dem Jester oder dem Pfandleiher, erwarten ihn auch äußerst wunderbare Dinge auf den exotischen Inseln. Zwei sich ständig streitende Schachbrettköniginnen oder ein scheues Loch-in-der-Wand, das Ihr nehmen, woanders wieder anbringen und dann durchgucken könnt, laufen einem schließlich nicht alle Tage über den Weg. Für geflügelte Superwesen

muß Alexander ein Labyrinth von einem Minotaurus befreien, und mit seiner geliebten Cassima kann er nur per Nachtigallenkurier in Verbindung treten. Außerdem muß er sich ständig vor den Häschern des Großwesirs in acht nehmen, die in den ver-

schiedensten magischen Verkleidungen versuchen, Alexander zu Aktionen zu verleiten, die ihm ein unrühmliches Ende bescheren würden.

Phantasiebetonte Puzzles wechseln sich mit Logikspielchen und Geschicklichkeits-

elementen ab. Für Spannung sorgt die mal lustige, mal gruselige, mal phantastische Story. Dieses Spiel wird nicht so schnell durchgespielt sein, da sehr oft wieder mehrere Wege für die Lösung eines Rätsels möglich sind.

King's Quest VII – The Princeless Bride

Das Abenteuer ist diesmal in sechs Kapitel aufgeteilt, in denen Ihr abwechselnd Königin Valanice und Prinzessin Rosella steuert, um das Land von einer bösen Zauberin zu befreien.

Es ist doch zum Verzweifeln: Prinzessin Rosella ist zwar bereits 20 Jahre alt, macht jedoch keinerlei Anstalten zu heiraten, obwohl ihre Mutter die Bewerber in glühenden Farben schildert. Lieber springt sie in einen Teich, aus dem ein zauberhaft schönes Schloß emporschimmert – und Königin Valanice hüpfert als gute Mutter sofort hinterher.

Nach dieser wunderschön animierten Eingangs-Sequenz, die wie ein vollwertiger Zeichentrickfilm abläuft, geht das eigentliche Spiel los, denn hier trennen sich die Wege der beiden Royals. Königin Valanice wird von dem Wasserwirbel in eine Oase getragen, Prinzessin Rosella findet sich im Königreich der Trolle wieder – als rundliches, spitzohriges, pickeliges Trollmädchen.

Die Rätsel, die die beiden blaublütigen Damen lösen müssen, sind von sehr unterschiedlicher Natur und nicht immer ganz einfach. Im ersten Kapitel helfen vorzeitig-

che Bilderinschriften der Königin, salziges Wasser in süßes zu verwandeln und den Brunnen zu entleeren. Auf dessen Grund liegt in einer Opferschale der eine Teil der Pfeilspitze für das Steintor in die nächste Dimension. Den anderen Teil findet Ihr, wenn Ihr im Skorpiontempel die Edelsteine des Altars in die richtige Reihenfolge gebracht habt.

Rosella hingegen muß Trollschniede becirchen, indem sie immer wieder mit ihnen flirtet, einen Brückentroll mit einem selbstgebaute Go-Kart verjagen und Silberlöffel gießen. Die weiteren Kapitel führen Valanice in ein Tierkönigreich, in dem der Mond (ganz aus grünem Käse) vom Himmel gefallen ist und ein verzauberter Hirsch auf Erlösung wartet. Rosella hingegen darf sich mit einem irren Knochenmann herumplagen, einem Doktor ohne Rückgrat und einer Maschine, die zwischen einem echten und einem nachgemachten Trollkönig unterscheiden kann. Langweilig wird es also ganz bestimmt nicht!

Allen Programmen gemeinsam sind phantasievolle Geschichten und spannendes Gameplay. Alle Games der Serie sind als Familienunterhaltung gedacht. Sie ge-



stalten sich vom Spielablauf leicht erlernbar und bei den Rätseln mittelschwer. Der neueste Teil "King's Quest 7 – The Princeless Bride" ist schließlich eine Klasse für sich. Seine Zeichentrickoptik und saubere deutsche Sprachausgabe sind momentan konkurrenzlos. Tatsächlich rückt dieses Game schon in die Nähe interaktiver Filme, ohne jedoch zugunsten opulenter Optik auf solides Gameplay zu verzichten. Die ersten sechs Folgen gibt es mittlerweile als preiswerte Sammlung zusammen auf einer CD.

Hersteller: Sierra

Info: Sierra/Coktel

Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia

Zu einem absoluten Klassiker unter den Fantasy-Adventures hat sich die Kyrandia-Trilogie entwickelt. Kaum eine andere Serie hat es jemals geschafft, ihre einzelnen Teile auf so unterschiedliche Arten zu präsentieren und trotzdem eine absolute, bruchlose Einheit zu bilden.

Allen drei Teilen gemeinsam sind die wunderschöne bunte Grafik, mit der das Auge verwöhnt wird, und die liebevoll gestalteten Animationen. Wenn im ersten Teil Held Brandon mittels Astlift ins Baumhaus befördert wird und weich in den Knien fe-

dernd auf der Plattform landet, sieht das so echt wie im besten Film aus. Ob schlafender Drache im Zauberhaus, Zanthia in ihrer Hexenküche oder die hungrige Pflanze, die ihre Wurzeln anpfeift, sich endlich an die Arbeit zu machen: Es wirkt einfach traumhaft.

Der Sound steht der Optik in puncto Qualität in nichts nach. Sehr abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik begleitet Euch durch Wälder, Höhlenlabyrinth, Zauberreiche oder Schlösser.



Kyrandia Book 1



Alle drei Teile haben ihre eigenen Helden. Diese tauchen allerdings in allen drei Geschichten auf, wenn auch in sehr unterschiedlicher Manier. Eine weitere Gemeinsamkeit der drei Spiele betrifft den Schauplatz: die Insel Kyrandia. Kyrandia ist ein märchenhaftes Land, das von einem guten und gerechten Königspaar regiert

wurde. Selbst die Natur von Kyrandia hatte mit dem König einen Pakt geschlossen, der alles Böse auf magische Weise fernhielt. Umso größer war das Entsetzen, als eines Tages Malcolm, der Hofnarr, die Macht an sich riß, das Herrscherpaar kurzerhand umbrachte und das Kyrager, die Quelle aller Magie des Landes, in seinen Besitz brachte. Alle Magier des Landes taten sich zusammen und sperrten Malcolm in das Schloß, indem sie einen undurchdringlichen magischen Wall ringsherum errichteten.

Leider hatten sie sich damit auch selbst von der magischen Kraft des Kyrager abgeschnitten, so daß im Laufe der Jahre ihre Zauberkräfte immer mehr abnahmen. Zu dem Zeitpunkt, an dem das Spiel beginnt, sind die Fähigkeiten der vier Zauberer von Kyrandia so schwach geworden, daß Mal-

colm aus dem Schloß ausbrechen und Rache nehmen kann.

Brandon heißt der Held des ersten Teils, der dem Miesling das Kyrager entreißen und retten soll. Er ist bei seinem Großvater mitten im Wald aufgewachsen und hat nicht allzuviel Ahnung von dem, was in der Welt so vor sich geht. Und daß er ein Sohn des ermordeten Königspaares ist, den Opa in weiser Voraussicht frühzeitig in Sicherheit gebracht hat, weiß er zu Beginn natürlich auch nicht. So ergeben sich reichlich witzige Unterhaltungen, wenn Brandon mal wieder absolut nicht kapiert, wieso ausgerechnet er dem Jester den Garaus machen soll, und warum Zauberin Zanthia unbedingt Blaubeeren braucht. Die deutsche Übersetzung der zahlreichen humorigen Dialoge ist, von ein paar kleineren Ausrutschern mal abgesehen, ganz gut gelungen.

Hersteller: Westwood Studios

Info: Virgin

Kyrandia Book 2



Zanthia, die auf Alchimie spezialisierte Zauberin, steht im Mittelpunkt von The Hand of Fate, dem zweiten Teil der Serie. Ausgerechnet sie, die jüngste und unerfahrenste Vertreterin der königlichen Mystiker, wird auf den Weg zum Mittelpunkt der Erde geschickt, um von dort einen dringlichst benötigten Goldenen Ankerstein zu holen. Nur mit einem solchen Stein kann Kyrandia davor bewahrt werden, komplett zu verschwinden. Das behauptet zumindest der etwas seltsame neue Assistent von

Zanthias Möchtegern-Freund-und-Helfer Markus.

Als sie von der Mystikerversammlung in ihre Hütte zurückkommt, findet sie dort ein totales Durcheinander vor. Ihre Zauberausrüstung wurde gestohlen. Was nicht weggetragen werden konnte, liegt kaputt auf dem Boden. Und jetzt hat Zanthia ein echtes Problem, denn wie soll sie ohne ihren Zauberkessel Tränke mischen? Zusätzlich fehlen jetzt aus ihrem Zauberbuch auch noch die wichtigsten Seiten. Zum Glück finden sich draußen im Wald wenigstens ein paar Glaskolben und Zanthias kleiner Camping-Kessel wieder, so daß zumindest eine Grundausrüstung vorhanden ist. Zusammen mit Zanthia sammelt Ihr nun alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, denn man kann ja nie wissen, wofür krumme Wurzeln, Schwefelbrocken oder Krötenhocker gut sein werden.

Die Rätsel als solche sind diesmal viel logischer als im ersten Teil. Und das beste

daran ist, daß es fast immer eine zweite Möglichkeit gibt, sich durch (logische) Benutzung eines Gegenstandes um die Denk-Puzzles herumzumanövrieren.

Witz und wunderschöne Grafik sind auch diesmal wieder die herausragenden Qualitäten des Adventures. Zanthias Vorliebe für Kleiderwechsel beispielsweise ist einfach phänomenal – mal ist sie als Rambo verkleidet und prügelt sich sehr handfest, mal hüpfte sie im Hawaii-Kleidchen durch die Gegend (weil's ja so heiß ist), und für sportive Gelegenheiten bevorzugt sie Bergschuhe und Krempelshorts.

Die Szenarien sind genauso bunt und abwechslungsreich wie Zanthias Kleidung und ihre Zaubertränke. Ob nun auf der Suche nach einem Köder für die glücklosen Angler, beim Flug auf dem Rücken der feuerspuckenden Post-Libelle, bei einem Tête-à-tête mit einem liebeshungrigen Yeti oder dem wilden Ritt auf einem teddybärverrückten Tyrannosaurus Rex: Immer bleibt das Gameplay lustig und originell, genau wie im ersten Teil.

Hersteller: Westwood Studios

Info: Virgin

Kyrandia Book 3

Mit einem echten Donnerschlag beginnt der neueste Teil der zauberhaften Saga. Während eines heftigen Gewitters schlägt ein Blitz in eine Steinfigur ein – und schon steht Euch der Held von Kyrandia – Book 3: Malcolm's Revenge sehr lebendig gegenüber. Die Überraschung ist groß, denn nicht etwa Brandon, der mutige Retter aus dem ersten, oder Zanthia, die attraktive Miss Superhexe aus dem zweiten Teil spielen diesmal die Hauptrolle, nein, Kyrandias größter Bösewicht darf diese Ehre für sich beanspruchen: Malcolm, der mörderische Hofnarr.

Malcolm würde die Insel nur zu gerne verlassen, denn ein schönes Kyrandia und glückliche Menschen sind so gar nicht sein Fall. Leider führt aber nur ein Weg von der Insel: Er muß sich eine Passage auf dem Zirkusschiff verschaffen. Ohne passende Verkleidung geht das jedoch nicht, und so dürft Ihr den übelgelaunten Hofnarren per Mausclick durch die unterschiedlichen Schauplätze des Inselreichs führen.

Rätsel gibt es reichlich zu lösen. Das Spektrum reicht schon in der ersten Abteilung von einer kuhlosen Molkerei über eine seltsame Spielzeugproduktionsmaschine bis hin zu einer überfüllten Fisch-Creme-Bar. Phantasie ist gefragt, und Einsteiger ins Adventure-Genre werden oft vor schier unüberwindlichen Problemen stehen, denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch.

Kyrandia 3 läßt Euch jedoch nicht im Stich. Schön gemacht ist eine Art Hilfefunktion, die in vertrackten Situationen hin und wieder Tips gibt: Malcolms schlechtes Gewissen. "Schlecht" ist hier allerdings nicht im landläufigen Sinn, sondern als Charakterwert zu nehmen, denn Malcolm hat nur dieses eine Gewissen. Das gute Gewissen, das Malcolm auf den rechten Weg bringen soll, ist vom schlechten schon in der Kinderzeit mit (er)schlagenden Argumenten aus dem Weg geräumt worden. Die wunderschöne Intro dokumentiert dies aufs anschaulichste.

Das pausbäckige schlechte Gewissen meldet sich vor allem dann, wenn Ihr Malcolms in drei Stufen unterteilten "Lügometer" zu lasch handhabt. Das ist eine weitere Besonderheit des Spiels, denn wo Ihr in einem Adventure normalerweise versucht, durch Nettigkeit, Hilfsbereitschaft und Ehrlichkeit Punkte zu sammeln

und Jobs zu erledigen, bringt Euch das hier kaum weiter. Als geborener Zyniker spuckt Malcolm bei Gesprächen mit anderen Charakteren schon im Normalmodus Gift und Galle. Stellt Ihr den Lügometer auf "Nett", versucht Malcolm, durch diplomatisches Verdrehen der Wahrheit weiterzukommen. Steht der Zeiger allerdings in entgegengesetzter Position, lügt Euer Held das Blaue vom Himmel herunter – und hat oft nur so Erfolg.

Genauso verquer wie Malcolms Verhalten ist auch das Ziel des Spiels. Eigentlich hat der Hofnarr ja geschworen, Rache an Kyrandia zu nehmen und es zu zerstören, aber auf dem Weg dorthin erledigt er unwillkürlich eine ganze Menge guter Taten. Die Befreiung der Katzeninselnbewohner von der Versklavung durch die "reaktionären" Hunde ist das beste Beispiel dafür. Außerdem will er sich vom Makel des Königsmordes reinwaschen – jemand anderes hätte den fatalen Dolch geführt. Kann man ihm glauben? Nur eine Seance mit dem toten König kann hier Aufklärung bringen.

Witzig sind die Verwendungsmöglichkeiten der vielen Gegenstände und Eure Aktivitäten damit. Ein hypnotisiertes kyrandisches Killereichhörnchen etwa könnt Ihr



hervorragend als Mütze tragen. Es lassen sich aber auch überfüllte Restaurants damit leeren. Hundeflöhe verursachen ein vorzeitiges Spielende, können aber durch einen beherzten Sprung in ein Schlammloch entsorgt werden. Und anrühiger Käse bringt selbst den stoischsten Pantomimen dazu, endlich ein Bad zu nehmen.

Malcolms witzigste Sprüche und Aktionen werden von einem (abschaltbaren) Studiopublikum durch Lachen und Applaus untermalt, was dem Game streckenweise den Charakter einer Sit-Com verleiht, ein weiteres Novum. Den größten Reiz jedoch bewirkt die Tatsache, daß Ihr hier einmal als Bösewicht durch ein ansonsten zuckersüßes Szenario streifen dürft. Kyrandia-Fans kostet das vielleicht zu Anfang etwas Überwindung.

Ist das Gameplay der Trilogie auch nicht immer ganz auf der logischen Seite, so ist die Steuerung dafür genial einfach. Kyrandia eignet sich deshalb auch durchaus für Einsteiger, obwohl zum Lösen der Rätsel oft eine Menge Phantasie nötig ist.

Hersteller: Westwood Studios
Info: Virgin

Eric the Unready

Oh, holde Minne, holde Maid, des Ritters liebster Zeitvertreib – so oder so ähnlich hat sich uns das Mittelalter bisher dargestellt. Mutige Recken, dräuende Drachen und gar lieblich lächelnde Schönei-

ten waren an der Tagesordnung. Jetzt endlich wird dieses schiefe Geschichtsbild zu rechtgerückt: Eric the Unready zeigt uns, wie es damals wirklich war! Es ist so ähnlich wie mit manchem prominenten Politi-

ker: Gebt ihm einen Fettnapf, und er tritt hinein. Wenn Eric als Ritter ohne Furcht und Adel irgendwo aufkreuzt, dann ist die Katastrophe nicht weit. Ob er nun ganz nebenbei ein Pulvermagazin in die Luft jagt oder



Kühe durch seinen bloßen Anblick in Panik versetzt und damit den Stall in Trümmer legt – Eric weiß nie so genau, warum gerade ihm das alles passiert. Schließlich hatte er im Fall der Kühe doch nur ein verzaubertes Schwein aus der Grube unter dem Klohäuschen geholt, um ihm durch einen Kuß wieder menschliche Gestalt zu geben. Leider handelte es sich hierbei um eine Verwechslung, so daß Eric statt eines dankbaren Vaters lediglich ein verliebtes Schwein am Hacken hatte.

Ein fernsehbegeisterter Zauberer samt Satellitenschüssel, ein Excalibur in Bananenform, Eiscreme als Juckpulver für Bäume, Killer-Schildkröten und aggressive Einhörner – da merkt man schnell, wo's lang geht und daß viel Phantasie gefordert ist, um dieses Adventure zu einem (Happy) Ende zu bringen.

Hersteller: Legend
Info: Virgin

Spellcasting Party Pak



An die Tradition der großen Textadventures knüpfen diese drei auf einer CD zusammengefaßten Teile der Spellcasting-Serie an, die Euch mit atmosphärischen

Texten, schön gezeichneten Bildern und verrückten Szenarien in eine Universität für Zauberer entführt. Außerdem gelingt dieser Serie, was kaum ein anderes Game des Genres geschafft hat, nämlich die Geschichten mit erotischem Einschlag zu erzählen, ohne dabei in niveaulose Niederungen abzusinken. Um diese Games spielen und wirklich genießen zu können, müßt Ihr allerdings über sehr gute Englischkenntnisse verfügen. Eine Menge Verständnis für die Zustände an amerikanischen Universitäten und die amerikanische Kultur im allgemeinen sind nötig, um den tiefgründigen Humor wirklich zu verstehen. Wer diese Grundvoraussetzungen mitbringt, der darf

sich auf ein Abenteuererlebnis der gehobenen Klasse freuen, in dem es jede Menge knackige Rätsel zu lösen gibt. Daß die Games sowohl von der Machart her als auch durch ihr textliches Niveau ganz in der Nähe der klassischen Infocom-Adventures angesiedelt sind, hat dabei einen guten Grund: Der Macher hinter dem Ganzen, Steve Meretzky, ist ein ehemaliger Infocom-Kämpfer, der das Spieleschreiben noch nicht verlernt hat.

Hersteller: Legend
Info: Virgin

Myst



Liebhaber anspruchsvoller Adventures werden es mit Freude vernehmen: Bröderbund verwöhnt die Fan-Gemeinde mit einem Programm der Sonderklasse. Myst erzählt die Geschichte eines Schriftstellers und Forschungsreisenden, der mit Hilfe seiner Bücher durch Zeit und Raum reisen kann. Durch einen Unfall – oder war es Sabotage? – verliert sich seine Spur. Der Spieler bekommt eines seiner seltsamen

Bücher in die Hände, und plötzlich findet er sich auf einer windumtosten Insel wieder.

Auf der Suche nach Informationen bewegt Ihr Euch durch Inselwelten, die seltsam vertraut, aber trotzdem völlig fremd wirken. Das liegt zum Teil an den pastelligen Farben der Bilder, die eine so traumhafte Atmosphäre ausstrahlen, daß man die Stimmung mit Händen greifen könnte. Die Fremdartigkeit dagegen ist ein Resultat der exotischen Maschinerien à la Jules Verne, die Ihr überall findet und deren Bedienung Ihr zwecks Verständnis diverser Puzzles erlernen müßt.

Ihr steht dabei niemals unter Zeitdruck, und das ist auch gut so, denn für die Lösung der ungewöhnlichen Rätsel wird viel Überlegung benötigt. Viel Zeit geht ins Land, während Ihr Euch fasziniert in der Bibliothek des Schriftstellers festlest. Planloses Herumklicken in den Bildern hat keinen Zweck, da keines der Rätsel und auch

kein Hinweis durch Zufall geknackt werden kann. Logik und Kombinationsvermögen sind die Schlüssel für die akustischen, mechanischen und musikalischen Probleme. Das alles wird von einem atmosphärischen Soundtrack untermalt, der die Stimmung der menschenleeren Inseln perfekt einfängt und Euch bestimmt auf die richtigen Lösungswege bringt.

Die komplett auf deutsch übersetzte Geschichte steckt voller Überraschungen und unerwarteter Wendungen, und wenn Ihr mehr Wert auf packende Inhalte als auf Action und große Animationen legt, dann werdet Ihr mit Myst einen weiteren Diamanten in Eurer Adventure-Sammlung haben.

Hersteller: Bröderbund
Info: Bomico

Return to Zork

Ein gigantischen Schritt nach vorn bedeutet dieses Programm gegenüber seinem Vorläufer Zork, dem abgedrehten Text-Adventure von Infocom. Return to Zork spielt zwar ebenfalls im Great Underground Empire, und eine Menge Namen und Orte werdet Ihr bestimmt wiedererkennen, das Adventure begeistert jetzt jedoch durch exzellente Grafiken mit Real-Videos und phantastischem Sound. Besonders in der MPEG-Version ist das Spiel ein Fest für Augen und Ohren. Wer sich jedoch im GUE nicht auskennt, dem kann der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad eventuell den Spaß an der witzigen Geschichte etwas verderben.

Sobald Zork geladen ist, wird sehr schnell klar, worin das Problem liegt: Nicht nur der Spieler, sondern auch die seit Jahrhunderten besiegt geglaubte böse Magie ist nach Zork zurückgekehrt. Statt seine Ferien im hübschen Tal der Sperlinge zu verbringen, wird der Spieler dort von angriffslustigen Geiern empfangen, die Straße nach Süden ist unpassierbar, und überhaupt ist die östliche Hälfte der Stadt Shanbar verschwunden – einfach so. Die letzten Einwohner der verbliebenen Stadtteile sind mit etwas freundlicher Überredung zu einer

gewissen Mitarbeit bereit, und habt Ihr dann erst einmal den Besitzer der Mühle nach bester Zork-Tradition (Informationen darüber hat der Bürgermeister in den Akten) unter den Tisch beziehungsweise vom Hocker getrunken, öffnet sich ein Weg in die Unterwelt, durch die hindurch Ihr den magisch versetzten Stadtteil betreten könnt.

Dann allerdings wird es kompliziert, denn die Bewohner von Ost-Shanbar erweisen sich als wenig kooperativ. Da heißt es, während der Unterhaltung alle Register von freundlich über argwöhnisch bis drohend zu ziehen, was sich über eine Icon-Leiste sehr einfach bewerkstelligen läßt. Mit ein wenig Geld läßt sich die Mitarbeit von vielen Leuten auch einfach erkaufen, denn die lokale Währung, der Zorkmid, wächst dort glücklicherweise auf den Bäumen!

Neben den oftmals echt abgedrehten und schwierigen Puzzles sind die vertrackten Labyrinth weitere Großverbraucher an Hirnschmalz. Durch die etwas eigenwillige Steuerung wird das Kartographieren dabei zu einer etwas nervigen Angelegenheit – auf Automapping müßt Ihr nämlich leider verzichten. Habt Ihr Euch später erst



einmal einen Geier als Flugvehikel zugelegt, wird die Reise ganz allgemein etwas einfacher.

Ob Höllenhundpudel, schießwütige Lady, frierende Kuh oder magnetische Geier – die Puzzles sind originell und nicht leicht zu knacken. Wer also spannende Adventures von der schwierigeren Sorte liebt und Sinn für subtilen bis Holzhämmerchenhumor hat, sollte sich diesen Leckerbissen nicht entgehen lassen. Bis der geplante zweite Teil dieses reinrassigen Adventures fertig ist, dürfte nämlich noch etliche Zeit ins Land gehen.

Hersteller: Infocom/Activision
Info: Bomico

Dragonsphere

Könige haben's echt nicht leicht. Da müht sich nun ein braver Blaublüter 20 Jahre lang nach besten Kräften, das Land von schlechtem Essen, bösen Schwiegermüttern und gierigen Zauberern rein zu halten, und da rafft ihn doch just zu dem Zeitpunkt, an dem letzteres Problem wieder akut wird, der Sensenmann dahin.

Euer Held (über den hier nicht allzuviel verraten werden soll, um die mit Überraschungen reichlich gespickte Geschichte nicht vorwegzunehmen, deshalb nur eines: Die Schwierigkeiten mit dem Zauberer machen mal gerade die erste Hälfte des Spiels aus!) wandert munter durch die vier sehr unterschiedlichen Landstriche des Königreichs und versucht heroisch, im Alleingang den bösen Zauberer zu entschärfen. Die Rätsel, die er dazu in Angriff nimmt, bestehen zwar zum Teil durchaus genretypisch aus dem Einsammeln und richtigen Anwenden von diversen Gegenständen, fordern auf der anderen Seite aber auch

häufig den Einsatz von viel Phantasie, wenn die ausgetretenen Adventure-Pfade verlassen werden. Für die 250 möglichen Punkte müßt Ihr Euren Denkkapazität echt auf Trab bringen, denn einfach ist das Game gerade für Einsteiger nicht.

Grafik und Animationen sind sehr ansprechend ausgefallen und spiegeln die abwechslungsreichen Stimmungen der einzelnen Schauplätze sehr schön wider. Die musikalische Untermalung stört dabei nicht weiter, bekommt allerdings auch keine goldene Schallplatte für überragende Originalität verliehen. Hier hätte die Verpackung schon eher Lob verdient. Eure Ohren solltet Ihr aber dennoch spitzen, denn MicroProse hat dem Game eine 1a Sprachausgabe spendiert. Alle Texte kommen in einer Qualität rüber, die ihresgleichen sucht. Vor allem haben hier keine Dilettanten oder Amateure die Mikrophone gequält. Da hatte ganz offensichtlich ein Sound-Regisseur seine Hand im Spiel, der



etwas von Dramaturgie versteht. Wenn Ihr also im Englischen einigermaßen fit seid, dann solltet Ihr Euch den Genuß gönnen, die Textboxen komplett wegschalten und das Ganze über Lautsprecher genießen! Es ist ein Gedicht!

Hersteller: Microprose
Info: Bomico

Erben der Erde – die große Suche



Perfekt für Kinder ist diese anrührende Geschichte um sprechende Tiere und eine verlorene Wetterkugel. Die zauberhafte Geschichte beginnt sehr Fantasy-lastig und präsentiert viele interessante Charaktere, schwenkt dann gegen Ende stark in Richtung Science-fiction um. Die Bedienung ist einfach, durch die schön gestaltete deutsche Sprachausgabe werden nur minimale Lesekenntnisse vorausgesetzt.

Die sehr phantastisch angehauchte Geschichte spricht sowohl Erwachsene als auch Kinder an: Durch Gen-Manipulation im positiven Sinne haben die Menschen den Tieren Intelligenz, aufrechten Gang,

Sprache und eine sehr menschliche Kultur gegeben. Danach verschwanden sie spurlos, nur einige Ruinen und ein paar technische Geräte blieben zurück.

Eines dieser immer noch benutzbaren Geräte ist eine Kugel, die über ihren Zentralcomputer das Wetter vorhersagen kann. Als die blaue Kugel gestohlen wird, ist die Panik groß: Wie sollen die Tiere jetzt wissen, wann gesät, geerntet oder bewässert werden muß? Der Fuchs Rif wird der Untat bezichtigt, seine Freundin vom bösen Wildschweinkönig festgehalten, und nun haben er und der Spieler nur bis zum nächsten Neumond Zeit, die Kugel wiederzubeschaffen.

Zusammen mit zwei Aufpassern, die im Laufe der Zeit ihre Differenzen begraben und seine Freunde werden, durchstreift Rif nun das Land auf der Suche nach einem geheimnisvollen Waschbären, der irgendwie in die Sache verstrickt zu sein scheint. Gesteuert wird Rif dabei per Maus; seine Freunde, ein Hirsch- und ein Wildschweinkrieger, folgen ihm wunderschön animiert auf Schritt und Tritt. Das von schräg oben dargestellte Szenario besticht durch seinen

Abwechslungsreichtum und die liebevoll dargestellten Details.

Nicht nur das Thema des Adventures, sondern ganz speziell auch dessen Puzzles sind für Kinder ausgelegt und dementsprechend von einfacherer Natur. Durch viele, im Multiple-Choice-Verfahren ablaufende Unterhaltungen mit den unterschiedlichsten Charakteren erhält Ihr zahlreiche Hinweise zum Spielverlauf, und immer neue Aufgaben werden gestellt. Zumeist handelt es sich dabei um die Beschaffung eines Gegenstandes, für den Ihr im Gegenzug Informationen oder Hilfe bekommt. So ist dem astronomiebegeisterten Hund z. B. die Linse des Fernrohrs zerbrochen, und für eine neue Linse verspricht er Euch die dringend benötigte Landkarte. Glasbläser-Frettchen, vegetarische Wölfe, Archivarratten oder schlecht gelaunte Geldwechsler-Maulwürfe kreuzen Euren Weg, und die gradlinige, aber spannende Handlung führt Euch zu einer mehr als überraschenden Pointe. Erben der Erde ist ein ungewöhnliches Märchen mit tieferem Sinn.

Hersteller: New World Computing

Info: Rushware

Companions of Xanth



Was passiert, wenn ein Computerspiel auf einmal Wirklichkeit wird? Wenn Ihr Euch plötzlich in Eurem Monitor wiederfindet und an Magie glauben sollt? Und solange Ihr letzteres nicht tut, lauft Ihr selbst in Monitorform herum? Genau das geschieht mit dem Helden Dug, den Ihr in dieser Geschichte steuert.

Companions of Xanth baut auf einer Romanserie des bekannten Fantasy-Autors Piers Anthony auf. In diesen Romanen existiert zum einen die magische Welt Xanth

und zum anderen die Erdenwelt Mundania. Die Bewohner von Xanth haben ein gestörtes Verhältnis zu Mundania. Technik und Magie – das ergibt eine brisante Mischung. Damit Ihr dem ganzen nicht völlig unvorbereitet gegenübersteht, könnt Ihr Euch mit dem beiliegenden Taschenbuch "Demons Don't Dream" über die speziellen Eigenschaften dieser Welten (und das Spiel) bestens informieren.

Als computerbegeisterter unwissender Mundanier hat Euer Held es natürlich schwer, sich in Xanth, einer Welt voller Fabelwesen und Magie, zurechtzufinden, zumal er ja nicht freiwillig in diese Situation geraten ist, sondern als unschuldiges Opfer einer Wette zwischen zwei Dämonen erhalten mußte. Eine nette Introsequenz erzählt die ganze Geschichte, und sobald Ihr es geschafft habt, (auch im Spiel) Euren Computer hochzufahren, seid Ihr auch schon mittendrin.

Grundy, der Golem, empfängt Euch im Monitor, der die Tür zu der anderen Welt

darstellt, mit freundlichen Worten und zeigt Euch vier Bewohner von Xanth, unter denen Ihr Euch einen als Begleiter aussuchen könnt. Hier ärgert das Programm gleich zum ersten Mal, denn "aussuchen" stimmt nicht so ganz. Es gibt nämlich keine vier Lösungswege, sondern nur einen, und der ist auch nur mit einem ganz bestimmten Charakter spielbar. Also ist Versuch und Irrtum angesagt, bis Ihr herausbekommen habt, welcher der richtige Gefährte ist. Dieser fungiert dabei hauptsächlich als quasi ständig präsente Lösungshilfe, die Euch im Notfall durch alle schwierigen Situationen lotst und auf Anfrage stets die richtige Lösung parat hat. Das allein zeigt schon, daß sich der Schwierigkeitsgrad des Adventures in moderaten Grenzen hält und das Spiel deshalb für Profis weniger geeignet ist.

Hersteller: Legend

Simon the Sorcerer

Wenn ein böser Zauberer einen guten Zauberer wegzaubert, dann muß man natürlich helfen. Das sagt sich auch der kleine Simon, der von echter Zauberei eigentlich keine Ahnung hat. Aber das macht nichts, man kann schließlich alles lernen, und Hund Chippie hilft dabei nach Kräften.

Simon wandert auf Mausklick wunderschön animiert durch bunte, abwechslungsreiche Szenarien. Viele kleine Details

ter Kindermund. Die komplett deutsche Sprachausgabe rundet das Game wohlthuend ab.

Soviel Spaß das Spiel bietet, so bescheiden sind die Anforderungen in puncto Hardware. Ein 386er PC mit 1 MB RAM, Soundkarte und VGA reichen völlig aus. Auch die Installation erweist sich als angenehm einfach und ist selbst für Leute, die keine Experten auf dem PC sind, absolut unproblematisch.



und Animationen beleben die sorgfältig gestalteten Bilder, die bei Szenenwechsel umgeblendet werden. Auch die Charaktere, die ihm auf seiner Suche nach dem verschwundenen Zauberer Calypso begegnen, sind nicht gerade alltäglich: Da gibt es ein nettes Sumpffmonster, das Simon zur Geburtstagsfeier einlädt; einen hilfreichen Waldgeist mit einem schmerzhaften Dorn im Fuß; Rapunzel, die sich als verzaubertes Ferkel entpuppt; einen Troll, der sich nicht ans Drehbuch halten will; schnarchende Riesen, schlafende Zwerge, erkältete Drachen, und sogar ein gewisser Dr. Henry Jones, seines Zeichens Altertumsforscher, gibt ein Gastspiel.

Simon the Sorcerer ist ein ungewöhnlich erfrischendes Adventure. Das liegt vor allem an der supersauberen Sprachausgabe, die das Lesen von Bildschirmtexten überflüssig macht. Nur die Befehle, die wie bei LucasArts-Adventures als Block am unteren Bildschirmrand zu finden sind, erfordern eine gewisse Lesefähigkeit. Somit ist das Spiel sowohl von der Technik als auch von der Thematik her gerade auch für Schulanfänger bestens geeignet. Die Kommentare der 36 Holzwurmkinde sind ech-

Inzwischen ist auch ein zweiter Teil aus der Simon-Serie erschienen, der grafisch und inhaltlich an Teil 1 anknüpft. Simon wird erneut aus seiner alltäglichen Umgebung herausgerissen und durch einen Teleporterschrank in die Märchenwelt zurückgeschleudert. Spiritus rector hinter diesem Plan ist wieder der gemeine Zauberer aus dem ersten Teil, der sich an Simon rächen will. Zum Glück läuft die Entführung schief, und Simon kommt statt in der Festung des Bösen bei seinem alten Freund und Mentor Calypso heraus. Um jedoch wieder in seine eigene Welt zurückzukommen, muß Simon erst die Pläne des Bösewichtes vereiteln. Auch der zweite Teil liegt in einer komplett übersetzten und synchronisierten deutschen Version vor, die qualitativ zum Besten zählt, was das Genre zu bieten hat. Zu dieser zauberhaften Serie läßt sich nur ein Fazit ziehen: Wer märchenhafte, lustige Adventures mit modernem Einschlag mag, der liegt bei Simon the Sorcerer genau richtig.

Hersteller: Adventure Soft
Info: Bomico

Schaut doch 'mal rein und seht Euch um ... es ist für jeden was dabei:

Live-Rollenspiel: Masken, Lederartikel, Trinkschläuche, Helme, Schilde, Bogen und Armbrüste, Polsterwaffen (z.B. Schwerter & Morgenstern), Material zum Eigenbau, kostenlose Veranstaltungsliste, **Fantasy und Mittelalter:** Kettenhemden (auch Eigenbau), Gewandung, Rüstzeug wie Schwerter, Armbrüste, Schilde und Helme **... jede Menge mehr:** Mokassins, Handschuhe, Piratenhemden, Trinkhörner und Met, Drachenkrüge, Bücher, hist. Musik und Soundtrack CDs, riesen Auswahl Games, Workshop, Buckles, Fantasy und historischer Schmuck, süße Drachen, große Drachen, Magier und edle Bronzen **und viele Spielereien** komplett nur bei

DIE DRACHENSCHMIEDE



5 x in Deutschland:

1. Schönleinstraße 29, BERLIN (Nähe Hermannplatz)
2. Universitätsstraße 26, BOCHUM (beim Hauptbahnhof)
3. Galgengasse 40, ROTHENBURG o.d. Tbr. (Altstadt)
4. Wintergasse 1, AUGSBURG **NEU!**
5. Vaihingerstraße 24, STUTTGART
6. Versand und Infos bei:
Die Drachenschmiede,
97993 Creglingen-Blumweiler,
Tel. 07939-353, Fax 1318
(Hauptkatalog 20,- DM Vorkasse oder 26,- DM per Nachnahme)

Wo geh'n sie hin, all die Abenteurer, wenn sie alle Rätsel gelöst, alle Prinzessinnen gerettet und alle Hexen in Frösche verwandelt haben? In den nächsten Softwareladen natürlich, um Nachschub zu holen.

Aber warum sind dort die Regale so leer

?

Abenteurerphantasien

Gibt es bei den Fantasy-Rollenspielen Neuigkeiten en masse, sieht es bei Fantasy-Adventures nicht ganz so üppig aus. Warum das so ist – reiner Zufall, wie uns mehrere Firmen versicherten. Man sei halt gerade mit etwas anderem beschäftigt. Ein paar neue Programme, die bereits heftig in der Entwicklung sind, haben wir aber trotzdem aufgetrieben – also keine Panik, die Weihnachtsfeiertage dürften gerettet sein.

Magie-Manie

Von SCI, der guten alten Sales Curve Interactive, wird ein ziemlich abgedrehtes Teil angekündigt, das mit Humor



KINGDOM O' MAGIC

nicht spart: **Kingdom O' Magic** spielt in einer komplett gerenderten riesigen Welt, in der es von verrückten Charakteren nur so wimmelt. Eure Aufgabe besteht mal wieder

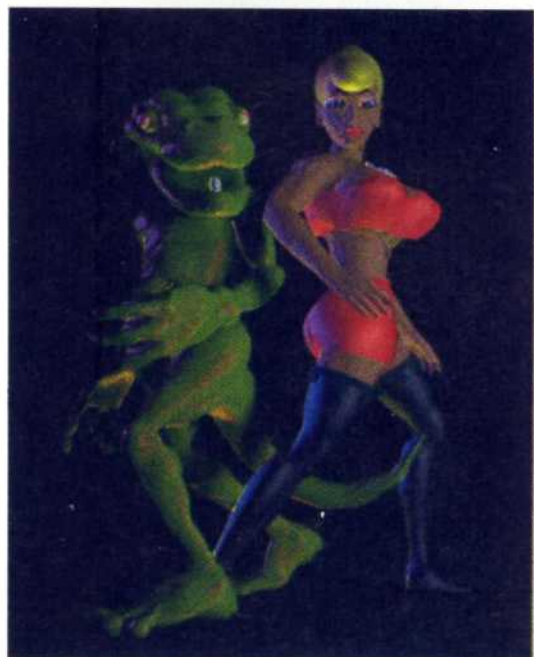
darin, einem Dark Lord eine Gratisfahrt ins Jenseits zu beschaffen, weil der anscheinend die einstmals blühende Tourismusindustrie des Königreichs auf dem Gewissen hat. Diese Story ist schon



Mehr als einmal gibt es in diesem Game Eigenartiges zu bestaunen

mal recht originell – auch wenn zur Zeit immer noch heftigst dran rumgebastelt und verändert wird.

Hübsch ist, daß Ihr mit zwei verschiedenen Charakteren ans Werk



In Kingdom O' Magic begegnen Euch gerenderte Charaktere



Absurd und abgedreht – der Angriff der Ninja-Konditoren

gehen könnt. Zum einen wäre da mal der Eidechsen-Schlangen-Mensch Sidney, der zwar ein bißchen dämlich, aber dafür mit Muskeln gut bepackt ist. Die zweite Wahl wäre die blonde Maid Shah-Ron, die es weniger mit der rohen Gewalt und dafür mehr mit der Zauberei hat. Schon allein durch diese



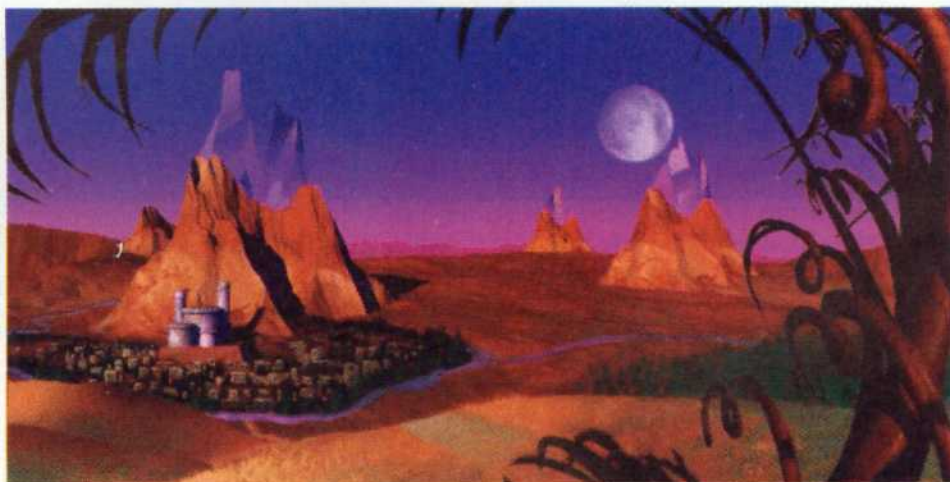
In diesem Adventure kommt auch die Schadenfreude nicht zu kurz

unterschiedlichen Grundeigenschaften ergeben sich je nach gewähltem Helden jeweils völlig andere Problemstellungen und -lösungen. Angekündigt wird außerdem, daß es keinen festgelegten Lösungsweg für das Adventure gebe, weil alle Charaktere mit eigener künstlicher Intelligenz ausgerüstet seien, wodurch unterschiedliche Aktionen immer unterschiedliche Reaktionen nach sich ziehen würden. Ob's stimmt? Wie gesagt, Weihnachten soll das mit deutscher Sprachausgabe aufwartende Game fertig sein, dann werden wir mehr wissen.

Legendäre Flügelpferde



Bei Legend wird inzwischen an der nächsten Folge der Fantasy-Serie nach den Xanth-Romanen von Piers Anthony gebastelt. **Magic of Xanth** heißt das witzig wirkende Programm, das allerdings erst im Sommer 1996 die Computer verzaubern soll (Shannara hat sich dazwischengedrängt, und da Legend eine relativ kleine Company ist, können mehrere große Projekte nicht gleichzeitig laufen). Wie immer wird bei dieser für ihre



Eine der exotischen Traumlandschaften der Schalenwelt



Natürlich fehlen in Torin's Passage auch die märchenhaften Bauwerke und Städte nicht

qualitativ hochwertigen Games berühmten Oldtimer-Firma besonders viel Wert auf Atmosphäre gelegt, und so wird hier weder gerechnet noch mit echten Schauspielern herumexperimentiert: Die Grafik begeistert durch Bilder, die mit viel Liebe per Handarbeit gepixelt wurden! Das Interface wurde im Vergleich zum ersten Teil abgespeckt und vereinfacht, die Geschichte dichter und abwechslungsreicher gestaltet. Ein Spiel mit viel Phantasie, das der literarischen Vorlage durchaus gerecht werden könnte.



von Fantasy-Adventures im allgemeinen gewöhnt ist – und trotzdem bleibt der unbeschwerte Spielspaß nicht auf der Strecke.

Held des toll animierten Adventures ist der 16 Jahre alte Bauernbursche Torin. Als er eines Tages nach Hause kommt, sind seine Eltern verschwunden – entführt von der bösen Hexe Lycentia. Natürlich macht sich Torin sofort auf, seine Eltern zu suchen,



Diese Hexe hält Torins Eltern gefangen ...



SIERRA®

Wickel-Welten

Von Sierra kommt im Dezember ein Programm, das zwar in eine absolute Märchenwelt entführt, aber trotz aller Niedlichkeit nicht in King's-Quest-Zuckerwatte abgleitet. **Torin's Passage** enthält eine Menge mehr Tiefgang, als man das



... und dieser Herr führt auch nichts Gutes im Schilde

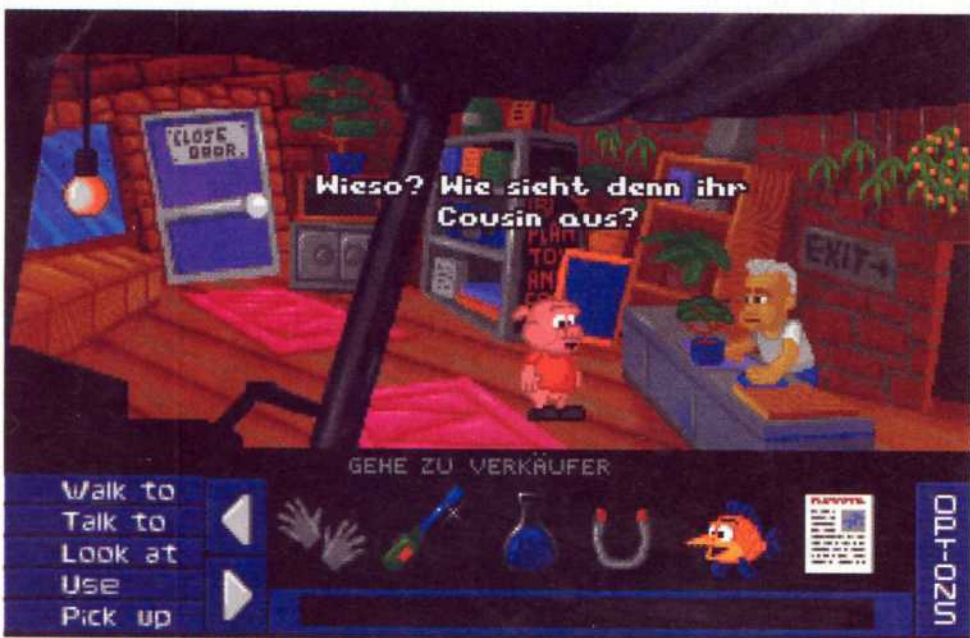
und erlebt dabei eine Überraschung nach der anderen. Die erste davon ist, daß seine Eltern gar nicht seine Eltern sind.

Die zweite Überraschung besteht darin, daß Torins Welt Strata nicht etwa eine ganz normale Kugel ist, sondern daß sich in deren Innerem noch vier weitere, ineinander verschachtelte Welten befinden. Diese von sehr seltsamen und nicht unbedingt menschlichen Lebewesen bewohnten Schalen bie-



ten Torin reichlich Gelegenheit, sich vom unbedarften, ziemlich engstirnigen Jungen zu einem toleranten und aufgeschlossenen Mann zu entwickeln. Sprechendes

Die Abenteuer des verwunschenen Ferkels JB führen unter anderem in ein Fischgeschäft



Gras, rasende Rennschnecken, einen Freund, der sich in alle möglichen Gestalten verwandeln kann, und verzauberte Würgekragen, die eine Rückkehr auf die Heimatwelt unmöglich machen, trifft man eben nicht alle Tage.

Die Idee dazu hatte übrigens Leisure-Suit-Larry-Vater Al Lowe. Schon das dürfte Garantie dafür sein, daß bei *Torin's Passage* die amüsante Seite nie zu kurz kommt. Absolut genial sieht übrigens schon jetzt die Grafik aus, denn sie übertrifft den Zeichentrick von King's Quest VII jetzt um ein Vielfaches. Selbst kleinste Details wurden animiert, die einzelnen Phasen wie bei einem Trickfilm per Hand gezeichnet und koloriert.

Ein Gemischtwarenladen. Ob der Mann auch Informationen verkauft?



Viele prähistorische Schauplätze warten darauf, erkundet zu werden

Schwein gehabt

Absoluten Kontrast dazu bietet die Schweine-Oper aus österreichischen Landen, mit denen uns NEO zu Weihnachten beglückt. **The Mutation of JB** läßt Euch in die Haut eines niedlichen kleinen Ferkels schlüpfen, das mal ein ganz normaler Junge war. Bloß

weil einem verrückten Wissenschaftler die Versuchskaninchen ausgegangen sind (die anderen Dorfbewohner mußten ebenfalls bereits herhalten), probiert der Meister seine neueste Maschine an Johnny Burger aus. Sein Pech, daß der Professor kurz darauf von Außerirdischen entführt wird. Nix wie hinterher also, obwohl der Schreck natürlich

groß ist, wenn der sehr hübsch animierte, rüsselnasige JB unverhofft feststellen muß, daß die kleinen grünen Männchen, die man bisher immer ins Märchenreich verbannt hatte, tatsächlich mitten unter uns leben. Eine witzige Idee, auf deren endgültige Realisation man gespannt sein darf, denn die kleinen Einblicke, die uns NEO schon mal gestattete, lassen auf ein schickes,

in traditioneller LucasArts-Manier gestaltetes Game hoffen.

Bermudasyn-drome

Obwohl dieses Game auf den ersten Blick nur wenig mit Fantasy gemein hat, zeigt sich auf den zweiten Blick, daß hier eigentlich jede Menge Elemente dieses Genres enthalten sind. In der Tradition von Conan Doyles "Die vergessene Welt" läßt **BMG** in **Bermudasyn-**



Auf diesem Altar soll eine Häuptlingstochter geopfert werden

drome untergegangene Kulturen, prähistorische Ungeheuer und magische Kristallkugeln auftauchen.

In der Rolle des Helden, der im zweiten Weltkrieg während eines Luftgefechts durch ein Dimensionstor fällt, muß der Spieler Köpfchen und Reaktionsvermögen unter Beweis stellen. Auch wenn das Game im ersten Moment wie ein Jump'n'Run anmutet, so ist es doch eher ein Adventure, denn bei den eigentlichen Aktionen kommt es weniger darauf an, wie schnell bestimmte Dinge getan werden, sondern viel mehr in welcher Reihenfolge. Es ist also eher "Hirnschmalzverschleiß" als "Dicker Daumen" angesagt. Optisch wird Spektakuläres geboten, denn alle Umweltmonster wurden komplett gerendert und dann in die stimmungsvoll gezeichneten Hintergründe eingesetzt. Zusammen mit interessanten Soundeffekten und viel untermalender Musik ist Bermudasyn-drome ein gelungener Beitrag zum Thema Fantasy-Computerspiel.

ah

Buzz Aldrin's Race into Space

Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Simulation des größten Abenteuers der Menschheit: dem Wettrennen zum Mond. Dank digitalisiertem Material von Raketenstarts, Weltraumspaziergängen, Mondlandungen und Abstürzen können Sie jede Weltraum-Mission miterleben. Über 300 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, kompletter Soundtrack und Soundeffekte.

CD-ROM

29,95

Flight of the Intruder

Ein Leckerbissen für Militärstrategen auf der Basis realer militärischer Konflikte der Vergangenheit

CD-ROM

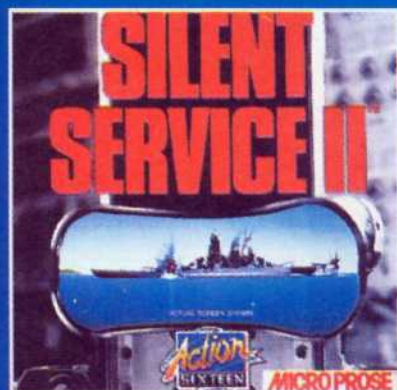
19,95

Ambush

Für Strategiefreunde und Fantasyfans gleichermaßen interessant. Belagerung, Hinterhalte, Stärken und Schwächen müssen innerhalb der spannenden Märchenhandlung richtig eingesetzt werden. Endlich ein Strategieerlebnis für Abenteuerfreunde.

CD-ROM

19,95



Silent Service II

Extrem spannendes U-Boot-Spektakel. Beweist Eure Geschicklichkeit als Kommandant eines mächtigen U-Boots in verschiedenen gefährlichen Situationen.

CD-ROM

19,95



Stunt Driver

Eine ganz andere Art des Autorennens. Herzklopfen ist angesagt, wenn Ihr am Bildschirm das ausprobier, was Ihr Euch im realen Leben aus Angst vor Blechschäden nicht traut.

CD-ROM

19,95

BUCH DES MONATS

Whale's Voyage II – Verloren in der Ewigkeit

Das neue spannende Rollenspielbuch zu Whale's Voyage II

"Gibt es noch Hoffnung im Leben eines auf ewig Gestrandeten? Sind die Jetztzeitbilder nur Mythen und Legenden, oder kann man darauf vertrauen, daß alle Kräfte im Universum wieder eins werden? Die Zukunft wird es zeigen ..."

DIN A4, ca. 180 Seiten, viele Bilder

59,-

Weitere Angebote finden Sie auf der Heft-CD

Ja, ich will bestellen:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum, Unterschrift

- | | |
|---|----------|
| ☐ Buzz Aldrin | 29,95 DM |
| ☐ Flight of the Intruder | 19,95 DM |
| ☐ Ambush | 19,95 DM |
| ☐ Silent Service II | 19,95 DM |
| ☐ Stunt Driver | 19,95 DM |
| ☐ Whale's Voyage Rollenspielbuch | 59,00 DM |

- ☐ Ich zahle per Nachnahme (zzgl. 9 DM Gebühr)
☐ Ich zahle mit beigefügtem Verrechnungsscheck (zzgl. 6 DM Porto)

Schriftlich bestellen beim: TRONIC-Verlag
 Postfach 1870
 37258 Eschwege

oder telefonisch unter: 0 56 51/97 96 18
 oder per Fax unter: 0 56 51/97 96 44

Einkaufsbummel im Fantasy-Laden



Miniaturen von Hexen ...

weitere, und hat man den Laden erst einmal betreten, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus.

Miniaturen

Wer schon nicht selbst ins Land der Mythen und Märchen reisen kann, der kann sich zumindest fabelhafte Szenen zu Hause ins Regal stellen. In wunderschön modellierten Miniaturen brauen Zauberer ihre Tränke, sprechen Hexen ihre Beschwörungsformeln, und Drachen winden sich in ihren Höhlen. Ganze Serien solcher Modelle gibt es, und Künstler wie Hap Erickson und Tom Raine sorgen für den nötigen Nachschub für Sammler. Die Bandbreite reicht von dramatisch angelegten Skulpturen (Isis rising) über absolut Märchenhaftes (Wizards & Dragons) bis hin zu den drolligen Pocket-Drags.

Waffenschmiede

Live-Rollenspiel ohne Schwerter ist wie Skat ohne Karten. Natürlich ist klar, daß die Spieler nicht mit echten Waffen aufeinander losgehen, dafür werden sogenannte Polsterwaffen benutzt. Diese bestehen aus einem leichten Holzgerüst, das mit Schaumstoff ummantelt ist, auf den dann noch eine Schicht Latex aufgebracht wurde. Natürlich fehlen auch die Zierwaffen nicht im Angebot. Vom Schwert Richard Löwenherz' bis zur Klinge Ivanhoes gibt es reichlich gediegen gestaltete Replika. Wer es richtig zünftig haben

Fantasy-Welt - Außenstelle Erde, so könnte man einen Fantasy-Laden durchaus bezeichnen. Gleich nachdem man ein solches Geschäft betreten hat, merkt man deutlich, daß hier die Uhren anders gehen und Magie in der Luft liegt. Wir haben uns in das malerische Rothenburg ob der Tauber begeben und dort den Fantasy-Laden "Drachenschmiede" besucht.



möchte und das nötige Kleingeld in der Tasche hat, kann sich aber auch ein echtes Schwert kaufen, z. B. Stumbringer, das über 150 cm lange schwarze Schwert des Elric von Melnibonée. Ein Produkt bester Schwertschmiedekunst aus edelstem Stahl, für schlappe 3800 DM zu haben.

Kostüme

Auch wer sich mittelalterlich gewandten will, wird hier fündig. Roben, Rüstungen, weite Hemden mit Puffärmeln, Kleider für Minnesänger und einfache Überwürfe für den Heiler von



Aus Latex lassen sich die tollsten Masken machen

Seit ca. zwei Jahren gibt es in der Galgengasse 40, gleich hinter dem Stadttor und mitten in der historischen Altstadt gelegen, das Ladengeschäft "Drachenschmiede". Mit dem Anspruch gegründet, alles für den Rollen- und Live-Rollenspieler auf Lager zu haben, ist man an den Start gegangen. Zwischenzeitlich hat sich

das Sortiment jedoch deutlich er-

... und Zauberern





Für jeden Helden etwas: Schwerter in allen Preislagen

Welt. Dazu gibt es Utensilien wie Stulpenstiefel, Mokassins oder Sandalen, Handschuhe, Hüte und Umhänge. Wer es wirklich authentisch haben möchte, der kann sich sogar ein komplettes Kettenhemd mit Helm, Brustharnisch und Beinschienen zulegen, ganz aus Metall, versteht sich. Möchte man seine Kleidung noch besonders verziert haben, so besteht die Möglichkeit, sich per computergesteuerter Stickmaschine die edelsten Motive auf seine Kleider bannen zu lassen. Sollte man die tollen Motive nicht auf die Toga, sondern auf eine Jeans- oder Lederjacke haben wollen, ist das auch



Trinkhorn gefällig? Für den großen und kleinen Durst

kein Problem; die Stickmaschine beißt sich auch durch das festeste Material (Kettenhemden sind allerdings ausgeschlossen).

Spiele

Spiele und Spielen wird natürlich großgeschrieben, und so findet man hier zum einen viele verschiedene Games und und das entsprechende Zubehör, zum anderen haben die Mannen der "Drachenschmiede" ein eigenes Spielzimmer eingerichtet. Hier können größere Kampagnen

wie *Das Schwarze Auge*, *Dungeon & Dragons* oder *Warhammer* durchgespielt werden. Wer lieber auf dem Computer spielt, kommt ebenfalls nicht zu kurz, denn auch ein Netzwerk von sechs PCs steht zur Verfügung und erlaubt gleich ganze Gruppenausflüge in digitale Fantasy-Welten.

Monsterfratzen

Das A und O beim Live-Rollenspiel ist die Verkleidung. Dabei kommt es nicht nur auf die Kostüme an, denn selbst im dicksten Bärenfell wird sich ein Mensch nur schwerlich als Elf oder Ork ausgeben können. Mit den entsprechenden Latexmasken kann aber hier Abhilfe geschaffen werden. Bei der "Drachenschmiede" hat man auch davon eine reiche Auswahl am Lager. Ob's nun der schon erwähnte Ork sein soll, ein gammeliges Zombie oder spitze Elfen- (oder Vulkanier-)ohren, hier wird man fündig.

Über diese vielen speziellen Dinge hinaus führt der Fantasy-Laden natürlich auch eine reiche Auswahl an Comics, Büchern, Schmuck, Modellen, besonderen Farben, Spielzubehör und vielem anderem mehr. Sicher ist, daß die "Drachenschmiede" und natürlich auch alle anderen Fantasy-Läden Deutschlands einen Besuch wert sind. Die "Drachenschmiede" finden Sie in 91541 Rothenburg o. d. T., Galgengasse 40, in 10967 Berlin, Schönleinstraße 29 und in 44789 Bochum, Universitätsstraße 26. *hs*



Zombiemaske aus Latex, bringt Spaß in jeden Kindergeburtstag



Ein Helm für den kleinen Rittersmann



Bronzeminaturen aus der Serie "Isis rising"



Drachen für die Wohn- zimmervitrine



Auch ein Magier braucht mal Ruhe – Keramik- miniatur aus der Serie "Wizards & Dragons"



DAS KOMPLETTSPIEL

DUSK OF THE GODS

DIE VOLLVERSION

Die Story

Am Ende der Zeit werden die Helden Asgards und die Mächte der Finsternis in einer letzten Schlacht aufeinanderprallen. Auf den drei Weltebenen Asgard, Mitgard und Utgard werden Helden und Ungeheuer gegeneinander antreten, um so das weitere Schicksal der Welt zu entscheiden. Odin, der mächtigste der Asen, sieht diesem Ereignis unruhig entgegen, denn von den Nornen, die den Schicksalsfaden weben und in die Zukunft sehen können, weiß er, daß die Nordgötter in jener letzten Schlacht unterliegen werden, es sei denn, es gelänge ihm, die Waagschale des Schicksals zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Nichts darf unversucht bleiben, dies zu tun, und so sucht er in den Hallen von Asgard, in denen die gefallenen Helden aus tausend Schlachten feiern und zechen, einen Krieger heraus. Dieser Nordmann soll in seinem Auftrag Asgard, Midgard und Utgard bereisen und erkunden. Denn die Prophezeiungen, die von der letzten Schlacht, der Götterdämmerung, dem Ragnarök, künden, sagen auch, daß der Ausgang der Schlacht ungewiß ist und die Taten schwacher Sterblicher schwer ins Gewicht fallen!

So wird Dusk of the Gods gespielt

Die Schaffung eines Charakters:

Bevor Du Dich in die Abenteuer der nordischen Mythenwelt stürzen kannst, brauchst Du einen Charakter, der stellvertretend für Dich durch Asgard, Mitgard und Utgard reist. Nach der Intro und der Kopierschutzabfrage kannst Du Dir aussuchen, ob Du Deinen Helden aus den

Zwei der vorgefertigten Charaktere



schon vorgegebenen Charakteren auswählen möchtest oder seine Generierung lieber in die eigenen Hände nehmen willst. Unter den vorgegebenen Helden gibt es Männer und Frauen, Krieger und Magier.

Jede Figur genießt bis zu einem gewissen Punkt das Wohlwollen der vier mächtigsten Nordgötter: Odin, Tyr, Thor und Friga. Jeder dieser Götter ist für eine bestimmte Art der Magie zuständig, und je höher das Ansehen des Helden in den Augen des betreffenden Gottes, desto leichter und besser gelingen ihm die Zaubersprüche dieser Klasse.

Bevorzugst Du es, Deinen Helden selbst zu erschaffen, und wählst Du den entsprechenden Menüpunkt an (Create Charakter), gelangst Du nach dem Aussuchen eines Gesichts in die Übersichtskarte eines imaginären Landes, in dem Dein Held lebt.

Am unteren Rand dieser Karte findest Du einen roten Balken, der die Lebensdauer des Helden darstellt. Der Trick ist folgender: Odin beauftragt einen Krieger aus seinen Hallen, und dort finden nur die Eingänge, die auf dem Schlachtfeld gefallen sind. Also hat Dein Held sein eigentliches Leben schon hinter sich. Wie sein Lebensweg verlief, das bestimmst Du im Charaktergenerator.

Battles (Schlachten): tragen zum Kriegerbonus bei.

Raids (Raubzüge): stärken ebenfalls den Kriegerbonus, jedoch nicht so gut wie Battles.

Towers of Learning (Türme des Lernens): Schulen, in denen der Held sich mit den Wegen der Magie vertraut machen kann.

Tempel: Hier kann der Held zu den Göttern beten. Jeder der vier Gottheiten kann bis zu viermal gehuldigt werden. Der Besuch eines Tempels stärkt jedesmal das Wohlbefinden des betreffenden Unsterblichen und verhilft Deinem Charakter zu verbesserten magischen Fähigkeiten.

Am Ende des Lebensweges wird der gerade geschaffene Charakter mit all seinen Eigenschaften eingeblendet, und Du kannst entscheiden, ob er zu Deiner Zufriedenheit ausgefallen ist, oder ob noch ein Versuch unternommen werden soll.

Erkundung einer weiten Welt:

Du steuerst Deinen Helden entweder mit der Maus oder über die Tastatur. Wird die Figur per Maus gelenkt, brauchst Du nur an den Ort zu klicken, zu dem Dein Held gehen soll, und er setzt sich in Bewegung. Er marschiert so lange, bis er den Punkt erreicht hat, auf den geklickt wurde. Unverschlossene Türen öffnet der Held automatisch, sobald er in ihre Nähe kommt. Verschlossene Türen öffnest Du, indem der Schlüssel im Inventar angeklickt wird. Daraufhin nimmt der Cursor die Gestalt des Schlüssels an. Postiere nun Deinen Helden in unmittelbarer Nähe der Tür, und klicke mit dem Schlüssel-Cursor auf die verschlossene Tür. War es der richtige Schlüssel, geht die Tür auf.

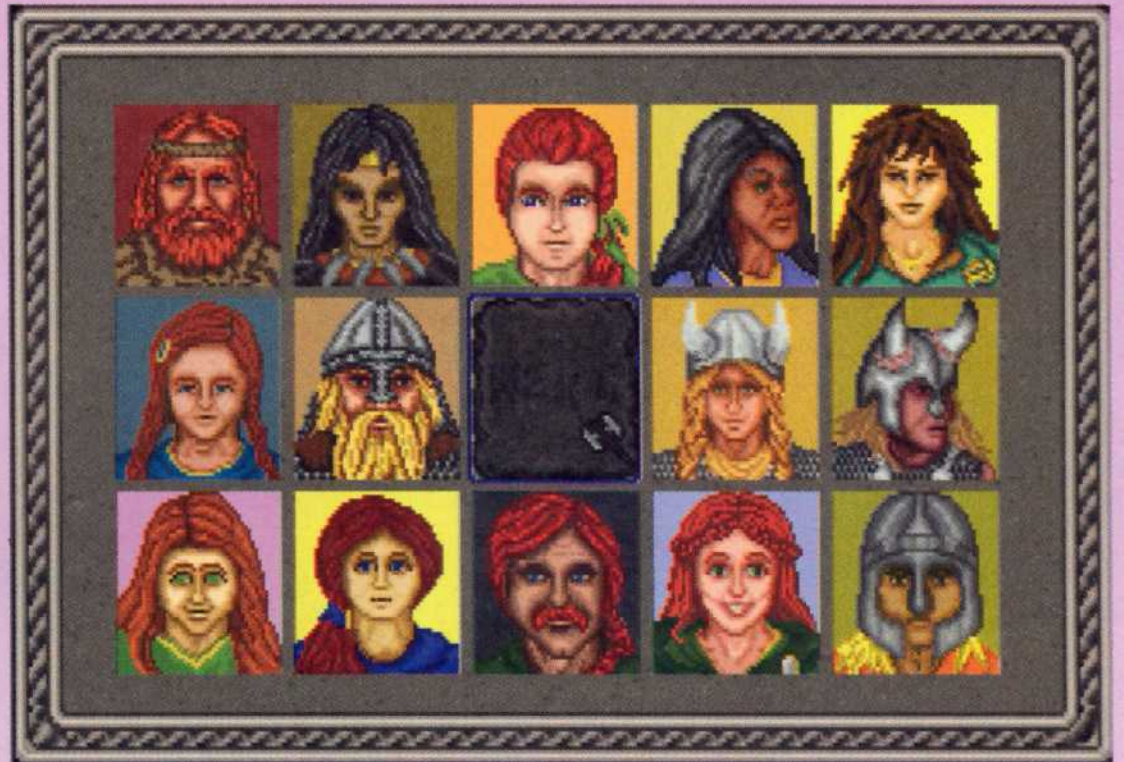
Gut gerüstet:

Du kommst an das Inventar und den Status Deines Helden, wenn Du mit der Maus den waagerechten Mittelbalken im Bild anklickst und nach oben ziehst. Nun siehst Du links oben ein Bild Deines Helden und daneben eine Weltkugel, die von einer Schlange umspannt wird. Wird Dein Held verletzt und verliert

an Lebensenergie, verfärbt sich die Schlange Abschnitt um Abschnitt grau. Wenn sie komplett grau ist, stirbt der Held. Oben in der Mitte ist das eigentliche Inventar. In jeder der kleinen Boxen kann ein Gegenstand untergebracht werden. Es ist nicht unbedingt nötig, den Inventar/Status-Bildschirm immer ganz aufzuziehen. Er kann auch nur halb

können. Dazu mußt Du sie aus der Inventar-Box herausziehen und Deiner Spielfigur in die Hand geben. Daraufhin erscheint rechts neben der Figur das Inventar-Fenster des betreffenden Behältnisses. Hier kannst Du mittels Mausklick Utensilien verstauen oder herausholen. Sobald die Transaktionen beendet sind, nimmst Du Deiner Figur das

Welchen nehmen wir denn heute?



**Kalt und nordisch:
Die Heimat des Helden**



geöffnet werden, so daß nur die Inventar-Boxen zu sehen sind. Gegenstände, die Dein Held nun in der Welt findet, kannst Du anklicken und in eine Inventar-Box ziehen. Solange hier noch freie Plätze sind, reicht es auch, den Gegenstand mit der rechten Maustaste anzuklicken. Es gibt in *Dusk of the Gods* auch Gegenstände wie Schachteln, Kisten oder Säcke, in die andere Gegenstände hineingelegt werden

Behältnis aus der Hand und verstaust es wieder in den Inventar-Boxen.

Soll der Held mit Rüstung oder Waffen ausgestattet werden, reicht es, mit der Maus die betreffenden Gegenstände an die entsprechenden Stellen der Figur zu ziehen. Kann der Charakter das Utensil verwenden, erscheint es bei der Figur.

Oben rechts neben den Inventar-Boxen befinden sich die Tätigkeits-

Icons. Steht der Held mit leeren Händen da, sind in den ersten beiden Boxen nur Fäuste zu sehen. Die obere Reihe steht für die rechte, die untere für die linke Hand.

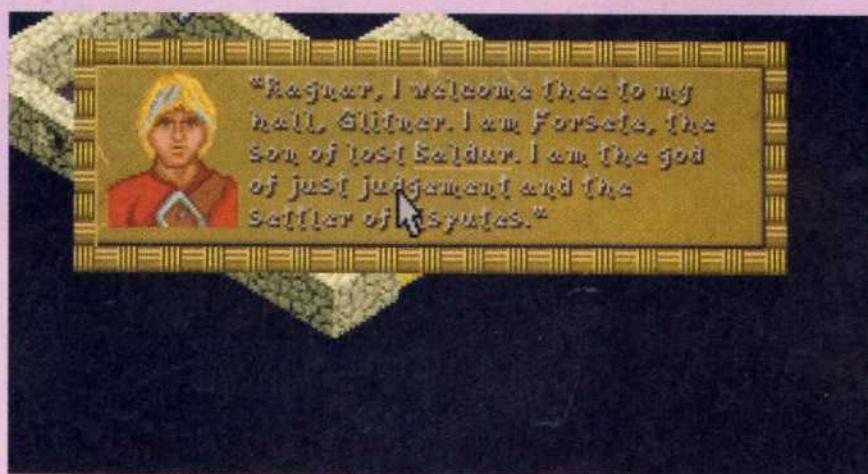
Entsprechend den Gegenständen, die der Held gerade in der Hand hält, verändern sich die in den Boxen dargestellten Symbole: Hat er eine Waffe in der Hand, erscheinen Symbole, mit denen die Waffe benutzt wird. Mitunter kann eine Waffe auf verschiedene Arten verwendet werden, und es tauchen mehrere Symbole auf. Mit einer Axt z. B. kann entweder ein schwerer, gezielter Schlag (erstes Symbol von links), ein schneller Streich (zweites Symbol) oder ein Wurf (drittes Symbol) ausgeführt werden. Nimmt der Held einen Apfel oder Heilkräuter in die Hand, erscheint im ersten Kästchen ein Mund, was bedeutet, daß der Gegenstand eß- oder trinkbar ist. Ein Klick auf das Symbol, und Dein Held führt sich Apfel oder Heilkräuter zu Gemüte. Aber sei vorsichtig mit dem, was Du ihm zu essen gibst: Auf Dein Kommando futtert er auch vergiftete Dinge.

Rechts in der Mitte des Inventars findest Du Steintafeln, auf denen vermerkt ist, wie hoch Dein Held bei den vier Göttern, die für die Magie in *Dusk of the Gods* verantwortlich sind, in der Gunst steht. Mit dem Diskettensymbol kommst Du in das Save- und Optionsmenü, während die Sonnen- und Mondsymbole in der rechten unteren Ecke die Tageszeit darstellen.

Ein Schwätzchen in Ehren - Unterhaltungen:

Ein wichtiges Element in *Dusk of the Gods* ist das Gespräch mit den vielen verschiedenen Charakteren, die Dir im Verlauf Deiner Abenteuer über den Weg laufen. Verwandelt sich der Mauszeiger in eine Sprechblase, sobald Du auf eine Person zeigst, kannst Du mit diesem Charakter sprechen. Ein Fenster erscheint, in dem ein Porträt des Gegenübers und die Worte, die er an Dich richtet, zu sehen sind. Tauchen in dem, was der betreffende Charakter zu sagen hat, wichtige Themen auf, werden diese unterstri-

chen. Die gekennzeichneten Worte tauchen dann im Wortschatz Deiner Spielfigur auf. Sie können nun einfach angeklickt werden, wodurch der Gesprächspartner über dieses Thema eingehender befragt wird. Neben den gekennzeichneten Schlüsselwörtern gibt es aber auch versteckte. Z. B. kann es bei der Begegnung mit einem Hügelrysen vorkommen, daß er Dir empfiehlt, den Riesen Skor nach "Holmgang" zu befragen, wenn Du ihn das nächste Mal triffst. Läuft Dir der Bursche dann über den Weg und Du sprichst ihn an, kannst Du in Deinem Sprechfenster "Holmgang" eintippen und den Riesen so danach befragen. Übrigens kannst Du entweder über das Optionsmenü oder mittels der Taste <F1> alle Gespräche über einen Drucker protokollieren lassen.



Besonders wichtig:
Rege Unterhaltungen mit den Bewohnern des Landes

Magie:

Die Magie der Nordgötter unterscheidet sich wesentlich von der Zauberei fast aller anderen Sagenkreise. Hier ist die Zauberei immer mit einem Aspekt der Natur verknüpft und wird durch eine Rune ausgedrückt. Der Sage nach wurde die Magie der Runen von Odin entdeckt, der dieses Wissen als Geschenk an die Menschen weitergab. Von den 25 Runensymbolen, die es tatsächlich gibt, wurden in diesem Game 11 verwendet, wobei jede einzelne für einen anderen Zauber steht. Wie diese Zauber aussehen und was sie bewirken, muß Du im Laufe des Spiels selbst in Erfahrung bringen. Von den Runen gibt es jeweils mehrere, die an den verschiedensten Orten gefunden werden können. Auch passiert es öfters, daß Runen im Gepäck von Gegnern auftauchen und Du nur durch

siegreichen Kampf an sie herankommst. Einige Runen kommen häufiger, andere seltener vor. Insbesondere mit der "Othila-Rune" muß Du vorsichtig umgehen, denn sie gibt es nur einmal im ganzen Spiel.

Du zauberst, indem Du eine gefundene Rune in der Hand Deines Helden plazierst. Daraufhin erscheint das Runen-Symbol im Aktions-Fenster, das die entsprechende Hand repräsentiert. Ein Klick auf dieses Symbol löst den Zauber aus. Wie gut oder schlecht es mit dem Zaubern klappt, hängt davon ab, wie Dein Held bei den vier Göttern Odin, Thor, Tyr und Freya in der Gunst steht. Freya ist für Schutz- und Heilzauber, Tyr für Kampf- und Waffenzauber zuständig. Thor kümmert sich um Magie, die die Charakterwerte verbessert. Odin nimmt sich der mächtigsten Zauber aus den bisher genannten Kategorien an.

Magische Objekte:

Viel von der im Land von *Dusk of the Gods* gewirkten Magie steht in enger Verbindung zu besonderen Gegenständen. Gute Beispiele dafür sind die Runensteine, Zauberschwerter, magische Schilder und Drachenblut. Der einfachste Weg, herauszubekommen, ob ein Objekt magische Eigenschaften hat, besteht darin, es zu benutzen und auf die Resultate zu achten. Ein Beispiel: Wenn Dein Charakter einen unbekannten Runenstein findet, speichere einfach den Spielstand ab, benutze die Rune und schau, was passiert. Notiere Dir die Resultate und lade, falls nötig, den alten Spielstand. Dieser Tip ist insbesondere bei der Benutzung der "Fehu-Rune" wichtig, da diese sich bei Benutzung in ein zufällig ausgewähltes Objekt verwandelt.

Tempel:

Dein Held kann auch durch das Betreten in einem Tempel an neue Zaubersprüche kommen. Jedem der vier Hauptgötter Odin, Thor, Tyr und Freya wird in eigenen Bauwerken gehuldigt. Du findest diese Tempel nur in Midgard: kleine einzimmrige Bauwerke, die an einem

DIE FANTASTISCHEN FÜNF MONEY

VISION CD-LINE

Erhältlich in den Computer-Abteilungen der großen Kaufhausketten sowie im guten Fachhandel!

Alle Produkte der Money-Line bieten folgende Features:

- Umfangreiche, themenspezifische Assistenten
- Auch unter Windows 95 und OS/2-Warp lauffähig.
- Mit professioneller Tabellenkalkulation zur Erstellung neuer Kalkulationen
- Gestaltung nach eigenen Vorstellungen steht nichts im Wege - Rahmen, Schattierungen, Farben und Schriften lassen sich frei definieren
- Diagramme der Zahlen lassen sich kinderleicht erstellen
- Bildeinbindung zur anschaulichen Illustration
- Drag & Drop für den effektiven Datenaustausch mit anderen Programmen
- Einfachste Handhabung und hohe Leistungsfähigkeit



Gute Planung, effektive Kostenkalkulation & Analyse, ist halber Gewinn!

Mit den Money-Produkten erhalten Sie nützliche Helfer, die Sie bei Ihrer täglichen Arbeit in Ihrem Unternehmen, bei Ihrer Haushaltskostenkalkulation, bei der Verwaltung Ihrer Häuser, bei der Planung Ihrer Termine und bei Ihren Bankgeschäften unterstützen! Es wurden spezielle Assistenten zusammengestellt, die Ihnen zum einen die Eingabe erheblich vereinfachen, und zum anderen die Verarbeitung übernehmen. Diese Assistenten sorgen dafür, daß Sie alle Anwendungen nutzen können, ohne Tabellenkalkulationen kennen zu müssen. Im Zwiegespräch, über Dialoge, werden Sie von diesen Helfern durch die Anwendungen geführt. Das Kalkulieren wird so für Sie zum Kinderspiel! Selbstverständlich haben Sie dabei die Möglichkeit, diese Aufstellungen und Kalkulationen nach Ihren Wünschen zu gestalten. Werkzeuge wie Rahmen, Schattierung, Vorder- und Hintergrundfarbe lassen sich frei definieren, ebenso Schriftart, -ausrichtung und -größe. Diese geben Ihnen alle Möglichkeiten um Ihre Tabellen individuell zu gestalten.

DIE ASSISTENTEN:

- Haushaltsbuch
- Scheckbuch
- Ausgabenplan
- KFZ-Kosten, Fahrtenbuch
- Benzinabrechnung
- Urlaubsplan, etc.

HAUSVERWALTER

Kostenumlage	
Vermieter:	Hans Mustermann
Mietobjekt:	3 Familienhaus
Anschluß:	Haubert 3
	35125 Musterhausen
Kosten	
Mieter:	
Bachmann	Müller
Stuhlfuhr	80,00 DM
Wasser allgemein	150,00 DM
Strom allgemein	120,00 DM
Abstellplatz	20,00 DM
Gartenpflege	60,00 DM
Treppenhauseinsparung	80,00 DM

- Einnahmen-/Ausgaben-Aufstellung
- Renditeberechnung
- Zinsanalyse
- Kosten- und Verbrauchsumlagen
- Werbungskosten

HAUSHALTSPLANNER

Haushaltsbuch	
Name:	Christian & Karina
Jahr:	1995
Adresse:	Musterweg 2
	37256 Musterhausen
Einnahmen/Ausgaben erfassen	
☐	Einnahme
☐	Ausgabe
Datum:	27.09.1995
Betrag:	120 DM
Begrenzung:	Lohnmittel

- Kontoführung
- Kontoübersicht
- Scheckbuch
- Kreditplan
- Zinsberechnung
- Anlageplan
- Renditeberechnung

HOME BANKING

Schecknachweis	
Gesamtbetrag	215,00 DM
Letzter Empfänger	Martin Mustermann
Letzter Betrag	215,00 DM
Letzte Ausstellung	29.09.95
Stempel	Schecknummer
Drucken	
Endnr.	Datum
1	29.09.95
Betrag	215,00 DM
Empfänger	Martin Mustermann

Windows 95 lauffähig!

Je nur

19,95 €

MONEY

- Einnahmen-/Ausgaben-Rechnung
- Scheckbuch, Kasse
- Reisekostenabrechnung
- Angebot / Rechnung
- Abschreibungen
- Rechnungseingangs- und -ausgangsbuch
- Arbeitszeitrachweis, Terminplanung, etc



TERMIN-PLANNER

Termin-Planner	
Dienstag 3. Januar 1995	
Planung	
Hier Wochtag	
Krankenversicherung	

- Kalender
 - Geburtstagsplaner
 - To-Do-Liste
 - Arztplan
 - Kilometerkostenplaner
 - Terminplaner
- untergliedert nach Monats-, Tages- und Stundenplan



**Der Charakter
nach der
Generierung**

gravierten Stein vor der Türe erkennbar sind. Jeder der vier Götter hat ein eigenes Tier-Totem: Für Odin steht der Wolf, Thor wird durch einen Ziegenbock repräsentiert, Pferde sind Tyr's Wappentier, und für Freya steht das Falken-Totem. In welchem Tempel nun welchem Gott gehuldigt wird, ist an den Totems erkennbar, die dort als Verzierung angebracht sind. Es gibt in *Dusk of the Gods* eine Vielzahl von Objekten, die in Tempeln als Opfer dargebracht werden können, auch hier heißt die Devise: Ausprobieren! Um ein Objekt als Opfer darzubringen, brauchst Du es nur in einem Tempel auf den Boden zu legen. Wird der Gegenstand akzeptiert, erscheint eine kleine Animation. Übrigens gibt es in dem Spiel eine Reihe von Objekten, die ausschließlich dazu bestimmt sind, als Opfergabe zu dienen: Drachenschiff-Münzen (Wooden ship tokens), seltene Hölzer (rare woods), Parfüm (Perfume) und die "Tränen Freyas" (Freya's tears).

Jede Opferung steigert das Ansehen Deines Helden in den Augen des betreffenden Gottes. Wie hoch das Ansehen ist, kannst Du im Inventar-Bildschirm auf den Steintafeln rechts in der Mitte erkennen. Die Steigerung des Ansehens steht in unmittelbarem Zusammenhang zur Menge der dargebrachten Dinge und der Anzahl der Opferungen. Kurz: Je mehr und je öfter Du opferst, desto größer ist die Gunst des betreffenden Gottes für Deinen Helden. Allerdings solltest Du nicht außer acht lassen, daß das Ansehen wieder sinkt, wenn Du nicht im-

Der Kopierschutz:

Wenn Du nach der Intro aufgefordert wirst, die Kopierschutzabfrage durchzuführen, verfare bitte wie folgt: Suche aus der unten stehenden Tabelle die auf dem Bildschirm angegebene Seitenzahl heraus. Dies ist die Nummer in der ersten Spalte. Die folgenden Zahlen geben an, welche Zeichen aus dem Runenschlüssel Du anklicken mußt. Der Runenschlüssel erscheint auf dem Monitor, die dort angezeigten Runen haben wir für die Tabelle von links nach rechts durchnummeriert. Du mußt also nur noch die in der Tabelle als Zahlen wiedergegebenen Runen der Reihe nach anklicken. Und los geht's:

Die Tabelle:

Seite	Rune 1	Rune 2	Rune 3	Rune 4	Seite	Rune 1	Rune 2	Rune 3	Rune 4
1	5	3	1	11	51	9	3	5	10
2	11	9	11	8	52	10	9	4	11
3	1	4	3	5	53	11	4	3	8
4	2	10	2	6	54	1	10	2	5
5	3	5	1	3	55	2	5	1	6
6	4	11	11	4	56	3	11	4	3
7	5	6	10	1	57	4	6	3	4
8	6	1	9	9	58	5	1	2	1
9	7	7	1	10	59	6	7	1	9
10	8	2	11	7	60	7	2	11	10
11	9	8	10	4	61	8	8	10	7
12	10	3	9	5	62	9	3	2	4
13	11	9	8	2	63	10	9	1	5
14	1	4	7	3	64	11	4	11	2
15	2	10	6	11	65	1	10	10	3
16	3	5	9	8	66	2	5	9	11
17	4	11	8	9	67	3	11	8	8
18	5	6	7	6	68	4	6	7	9
19	6	1	6	3	69	5	1	10	6
20	7	7	5	4	70	6	7	9	3
21	8	2	4	1	71	7	6	8	4
22	9	8	3	2	72	8	1	7	1
23	10	3	6	10	73	9	7	6	2
24	11	2	5	7	74	10	2	5	10
25	1	8	4	8	75	11	8	4	7
26	2	3	3	5	76	1	3	7	8
27	3	9	2	2	77	2	9	6	5
28	4	4	1	3	78	3	4	5	2
29	5	10	4	11	79	4	10	4	3
30	6	5	3	1	80	5	5	3	11
31	7	11	2	9	81	6	11	2	1
32	1	6	1	6	82	7	6	5	9
33	2	1	11	7	83	8	1	4	6
34	3	7	10	4	84	9	7	3	7
35	4	2	9	1	85	10	2	2	4
36	5	8	1	2	86	11	8	1	1
37	6	3	11	10	87	1	3	11	2
38	7	9	10	7	88	2	9	10	10
39	8	4	9	8	89	3	4	2	11
40	9	10	8	5	90	4	10	1	8
41	10	5	7	6	91	5	5	11	5
42	11	11	6	3	92	6	11	10	6
43	1	6	9	11	93	7	6	9	3
44	2	1	8	1	94	8	5	8	11
45	3	7	7	9	95	9	11	7	1
46	4	2	6	6	96	10	6	10	9
47	5	1	5	7	97	11	1	9	10
48	6	7	4	4	98	1	7	8	7
49	7	2	7	5	99	2	2	7	4
50	8	8	6	2	100	3	8	6	5

mer wieder mal eine kleines Opfer nachschiebst.

Göttliche Zauberei:

Jeder der vier Götter kann Deinem Helden bis zu vier verschiedene Zauber (aus fünf möglichen) zukommen lassen, die es jeweils in einer machtvollen und einer schwachen Version gibt. Die Zauber selber erscheinen im Inventar-Bildschirm, rechts oben in der Ecke.

Die Magie Odins:

Increase Sage Ability (erhöht die magischen Fähigkeiten Deines Helden)
Flaming Javelin (ein flammender Speer wird herbeigerufen)
Shape Change (verwandelt Deinen Helden in einen Wolf)
Berserker Rage (versetzt Deinen Helden in wilde Kriegerlaune)
Speak with Dead (ermöglicht das Gespräch mit Toten)

Thors Zauber:

Fear (versetzt Gegner in Furcht)
Freeze (friert den Gegner ein)
Lightning Bolt (schleudert einen Blitz auf den Gegner)
Swiftess (erhöht die Geschwindigkeit Deines Helden)
Thors Hammer (ein Angriffszauber)

Die Zauberei Tyr's:

Increase Warrior Ability (erhöht die Angriffskraft)
Random Weapon (zaubert eine Waffe herbei)
Spell Fire (Angriff mit einem magischen Feuerball)
Tyr's Fist (Angriffszauber, der einen Faustschlag des Gottes simuliert)
Tyr's Sword (ein Streich mit einem magischen Schwert)

Freya

Healing (heilt Wunden)
Firebrand (Licht an dunklen Orten)
Opening (öffnet Truhen und entriegelt verzauberte Türen)
Teleport (teleportiert einen Charakter zurück nach Asgard)
Invisibility (Dein Held wird unsichtbar)

Die Zauberrunen:

ALGIT (erhöht die Rüstungsklasse kurzzeitig um einen Punkt)

EHWAZ (ermöglicht, das Tal der Dornen zu durchwandern)
EIHWAZ (heilt)
HAGALAZ (zaubert "Tyr's Fist")
ISA (zaubert einen Freeze-Zauber)
KANO (entzaubert Bannsprüche, die Türen verschließen)
MANNZ (verstärkt kurzzeitig die Fähigkeit zu zaubern)
OTHILIA (ermöglicht das Gespräch mit einem Toten)
TEIWAZ (erhöht für kurze Zeit die Zauberfähigkeiten)
THURISAZ (teleportiert Deinen Helden zurück nach Asgard)
FEHU (zaubert ein zufällig ermitteltes Objekt herbei)

Wichtige Schlüsselworte

In *Dusk of the Gods* gibt es eine ganze Reihe wichtiger Schlüsselworte, die Du und Dein Held herausbekommen müßt. Unter keinen Umständen solltest Du jedoch versäu-

Auf Wanderschaft im Mitgard



men, den Kopf Mimirs nach seinen Söhnen zu befragen: SPEEPER. Im ganzen Spiel hat nur Freya etwas mit Katzen zu tun, frag sie also nach FOOTFALLS.

In Midgard gibt es einen Skalden (Sänger), den Du nach SKINBLAD-NIR befragen solltest.

Überbringe dem Sohn Gorns die Grüße seines Vaters (FATHERS).

Kreaturen:

Die Welt von *Dusk of the Gods* ist bevölkert mit allerlei Menschen und Getier. Viele Wesen, Helden und Menschen kennst Du aus Sagen und Legenden. Ein kleiner Querschnitt:

Berserker: Wikinger, die sich in wilde Raserei versetzen können und

gefürchtete Krieger sind. Drachen: groß, grün, schuppig, fast unverwundbar und extrem widerstandsfähig. Fehlt noch was? Ach ja, sie sind meist ziemlich böse und auf Helden schlecht zu sprechen.

Zwerge: wie in der Legende kurz und leicht reizbar, aber ansonsten meist nette Kerle, die sich ihre Zeit mit dem Schmieden von allerlei Tand und Zauberkram vertreiben.

Eis- und Feuerriesen: riesig, kräftig, dumm und böse.

Fossegrim: scheue Wassergeister, die meist nichts Böses im Schilde führen.

Diese Auswahl stellt natürlich nur einen kleinen Ausschnitt aus dem dar, was Dir auf Deinen Reisen durch Asgard, Midgard und Utgard über den Weg laufen wird. Zuviel wollen wir nicht verraten, denn selbst entdecken macht mehr Spaß!

Das Ende des Spiels:

Das Ende des Spiel ist die Götterdämmerung. Doch tritt dieses Ereignis nicht automatisch ein. Du könntest Deinen Helden also eine Woche lang in eine Ecke stellen, und die Götterdämmerung würde immer noch auf sich warten lassen. Ragnarök beginnt erst, wenn Du das legendäre Horn Gjaller gefunden und bei Heimdall, dem Wächter der Regenbogenbrücke, abgeliefert hast. Hat Dein Held das Horn, doch Du bist der Meinung, daß da zunächst noch eine ganze Menge anderer Rätsel gelöst und weitere große Taten getan werden müßten, lieferst Du das Horn einfach solange nicht ab, bis Dein Held seine Arbeit getan hat.

So, nun aber viel Spaß bei *Dusk of the Gods*, das Dich mit seinen unzähligen Rätseln, Abenteuern und Quests für einige Zeit beschäftigen dürfte.



Das ist auf der Silberscheibe

Für Euren PC

Dusk of the Gods, Verzeichnis \DUSK

Mit dieser Vollversion des hierzulande relativ unbekannten Fantasy-Epos von Event Horizon (heute DreamForge) präsentieren wir ein echtes Schmankerl für alle Rollenspiel-Fans. Das Spiel ist von den gleichen Leuten gemacht worden, die auch für so bekannte Rollenspiele wie "The Summoning" und "Veil of Darkness" verantwortlich zeichnen. In ASM 2/93 bekam "Dusk of the Gods" eine gloriose Review mit dem Urteil GUT. Auf der CD befindet sich als Bilddatei im Verzeichnis DUSK\INFO eine Karte zum Spiel, die Ihr von der DOS- wie auch von der Windows-Oberfläche aus aufrufen und ansehen könnt.

Weitere Informationen und die Code-Tabelle für die Kopierschutzabfrage zu Beginn des Spiels findet Ihr auf den Seiten 122 bis 127 im Heft. Ach so, eins noch: DreamForge USA kann keinen technischen Support für die von uns per CD vertriebenen Exemplare von "Dusk of the Gods" übernehmen. Falls Ihr also wider Erwarten irgendwelche technischen Probleme mit dem Spiel oder seiner Installation haben solltet, wendet Euch vertrauensvoll mit einem Briefchen oder einer Postkarte an die Redaktion: PC Spiel SPECIAL, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Telefonischer Support macht keinen Sinn, und für Briefe können wir uns zur Not auch nach Feierabend noch Zeit nehmen. Aber wir gehen mal ganz fest davon aus, daß Ihr ebenso wie wir keine technischen Schwierigkeiten mit dem Game habt. Falls Ihr allerdings mit den Rätseln im Spiel nicht klarkommt, können wir Euch nicht weiterhelfen. Da wäre dann allenfalls ein Briefchen an die Lösungs-Spezialisten bei unserem monatlich erscheinenden Schwesterheft, der PC Spiel, angebracht.

Ausgewählte Shareware-Spiele aus verschiedenen Quellen, Verzeichnis \SHARE:

- 1: **Adventure Construction Kit, Verzeichnis \SHARE\ACKINST**
Mit dem genialen Programmbaukasten ACK seid Ihr in der Lage, eigene Rollenspiele im Stil früher Ultima-Programme zu entwickeln.
- 2: **Ancients I: Deathwatch, Verzeichnis \SHARE\ANCIENTS**
Bei diesem Fantasy-Rollenspiel müßt Ihr eine Gruppe von Abenteurern durch unterirdische Labyrinth führen, die mit Schätzen, Gold und vor allem mit Monstern gut gefüllt sind.
- 3: **Lord Avalot d'Argent, Verzeichnis \SHARE\AVALOT**
Das Grafikadventure von Thorsoft of Letchworth spielt in einem Fantasy-Szenario mit Mittelalter- und Göttersagen-Einschlag. Ihr müßt eine durcheinandergeratene Götterwelt wieder neu ordnen und dabei gegen Götter, gegen Monster und andere Unholde kämpfen.
- 4: **Bard's Quest, Verzeichnis \SHARE\B-QUEST**
In diesem Rollenspiel von VisionSoft müßt Ihr die Geheimnisse der mysteriösen Katakomben von Isil Thania lüften. Entdeckt den Starlight-Kult und eine phantastische Fantasy-Welt!
- 5: **Castle of the Winds, Verzeichnis \SHARE\CASTLE**
Dieses Shareware-Adventure von Epic Mega-Games muß unter Windows gestartet werden.
- 6: **The Aethra Chronicles, Verzeichnis \SHARE\CHRONIC**
Hochauflösende Grafiken, Soundeffekte und viele andere Details machen das Shareware-Spiel The Aethra Chronicles zu einem echten

- 7: **Knüller. Rettet den entführten Prinzen und befreit Eure Familienehre vom falschen Verdacht! Colossal Cave Revisited, Verzeichnis \SHARE\CCR**
Ein Remake des ersten Adventure-Spiels, das für Computer gemacht wurde! Erlebt auch heute die Faszination, die dieses "einfache" Textadventure in unzähligen Spielern hervorgerufen hat.
- 8: **Dare to Dream, Verzeichnis \SHARE\DAREM**
Dieses Shareware-Grafikabenteuer muß unter Windows gestartet und installiert werden.
- 9: **Drunken Raider, Verzeichnis \SHARE\DRUNKEN**
Erobert mit dem Strategiespiel von Quantum Software die Burgen Eurer Mit-Wikinger. Bis zu vier Spieler können an diesem nordischen Spektakel teilnehmen.
- 10: **Excelsior, Verzeichnis \SHARE\EXCELSI**
Das Rollenspiel von Castle Software ist im Stil der frühen 80er Jahre gestaltet worden. Als Halbgott müßt der Spieler die Welt Lysandia vor dem Chaos bewahren und die bösen Mächte vertreiben.
- 11: **Exile, Verzeichnis \SHARE\EXILE**
Ein aktuelles episches Rollenspiel unter Windows von Spiderweb Software mit ausgesprochen bemerkenswerter Benutzerführung. Das unduldsame Empire hat Euch in die wenig gastlichen Gefilde der Unterwelt verbannt – Eure Aufgabe besteht darin, von dort zu entkommen und so ganz nebenbei die Geheimnisse der Spielwelt zu lüften.
- 12: **The Dungeons of Grimlor, Verzeichnis \SHARE\GRIMLOR**
Rederware veröffentlichte dieses umfangreiche Rollenspiel bereits 1993, es ist aber auch heute noch für Spannung und kniffligen Rätselspaß gut. Um Euer Land zu retten, müßt Ihr den bösen Drachen Grimlor finden und den Stein der Seelen von ihm zurückerobern.
- 13: **Hugo's House of Horror Teil 1, Verzeichnis \SHARE\HUGO\HUGO1**
Hugo's House of Horror ist eine Adventure-Serie von Gray Design Associates, die unter Kennern bereits so etwas wie Kultstatus erlangt hat. Auf der Suche nach Eurer Geliebten, die in ein Spukhaus entführt wurde, erlebt Ihr viele gruselige Dinge. Teil 2 und 3 setzen die Abenteuer an verschiedenen Schauplätzen fort.
- 14: **Hugo's House of Horror Teil 2, Verzeichnis \SHARE\HUGO\HUGO2**
- 15: **Hugo's House of Horror Teil 3, Verzeichnis \SHARE\HUGO\HUGO3**
- 16: **Igor, Verzeichnis \SHARE\IGOR**
Igor von Pendulo Studios S.L. ist ein Grafikadventure im Stil von Sierra-On-Line-Abenteuerspielen. Erlebt mit Igor die haarsträubendsten Abenteuer am College und erobert für ihn seine Flamme Laura.
- 17: **Last Half of Darkness, Verzeichnis \SHARE\LAST-H**
In diesem düsteren Shareware-Adventure müßt Ihr die Hauptperson durch ein seltsames Haus lotsen, damit sich die fürchterlichen Geschehnisse der Vergangenheit nicht wiederholen.
- 18: **Legend of the Red Dragon, Verzeichnis \SHARE\LORD**
Das abgekürzt LORD genannte Fantasy-Mailboxspiel läuft weltweit auf ca. 6000 Bulletin-Board-Systemen und ist bei jedem Datenreisenden, der etwas auf sich hält, bekannt. Wer die Faszination der Mailbox-Spiele erleben möchte, sollte die "Legende des roten Drachens" installieren und ausprobieren.

19: **Mystic Towers, Verzeichnis \SHARE\M-TOWER**

Ein Action-Adventure vom Feinsten erwartet Euch bei den "geheimnisvollen Türmen" von Apogee. In gewohnt guter Qualität geht es ab; Ihr müßt mit viel Geschick und Zaubersprüchen Monster vernichten und Fallen umgehen.

20: **Megrim's Rache, Verzeichnis \SHARE\MEGRIM**

Der Nachfolger des Action-Rollenspiels *Escape from Ragor* bringt in deutscher Sprache langanhaltendes Fantasy-Vergnügen auf hohem Niveau rüber, wie man es von *Motels* kennt. Wieder geht es darum, die Gemäuer von Ragor lebend zu verlassen – aber Megrim, Euer Widersacher, macht Euch die Sache nicht leicht. Jede Menge Monster und überraschende Kombinationsaufgaben, aber auch Waffen und Nahrungsmittel erwarten Euch in den unheimlichen Katakomben.

21: **Mines of Gorr, Verzeichnis \SHARE\MOG**

Ein weiteres DOOR-Game, das in vielen Mailboxen gespielt wird. Erkundet die 3D-Welt von Gorr, begegnet Unmengen von Monstern und anderen Mitspielern. Da das Spiel über einen Local-Mode verfügt, könnt Ihr Gorr auch ohne Mailbox-Anbindung erkunden.

22: **Mordor, Verzeichnis \SHARE\MORDOR**

Dieses Fullscreen-Fantasy-Rollenspiel von MakeltSo Software wurde für Windows entwickelt.

23: **Das Mysterium, Verzeichnis \SHARE\MYSTERI**

Das Strategie-Rollenspiel von M. Dannert ist für einen bis maximal vier Spieler geeignet. Findet in den Dungeons fünfzehn Formelstücke und Rüstungen, um Euer Land zu retten.

24: **Nahlakhl, Verzeichnis \SHARE\N21**

Eines der vielleicht bekanntesten Shareware-Rollenspiele ist *Nahlakhl* von Tom Proudfoot, das bis zu 200 Stunden Spielspaß bietet. Es gilt, eine wagemutige Gruppe von Abenteurern durch Dutzende von Städten, Katakomben und Höhlen zu führen.

25: **NetHack, Verzeichnis \SHARE\NETHACK**

Eines der ältesten Fantasy-Rollenspiele hat sich in den USA besonders an Universitäten weit verbreitet. Für den PC ist *NetHack* vom Stichting Mathematisch Centrum, Holland, auf Shareware-Basis veröffentlicht worden. In diesem Solo-Rollenspiel, das mit ASCII-Zeichen als Pseudografik arbeitet und zahllose versteckte Gemeinheiten enthält, werden bei jedem Start neue Level erzeugt.

26: **Ragnarok, Verzeichnis \SHARE\RAGNAR**

Nordisch geht es bei dem Rollenspiel von *Norsehelm Productions* zu. Euer Held muß sich zu einem mächtigen Wikinger entwickeln und den Göttern im letzten Gefecht zwischen Gut und Böse zur Seite stehen.

27: **Rogue, Verzeichnis \SHARE\ROGUE**

Noch'n Oldie! Bei diesem Trip in die Computerteinzeit werden Mauern, Monster und Schätze in Blockgrafik dargestellt.

28: **Dunkle Schatten, Verzeichnis \SHARE\SCHATTEN**

In Zusammenarbeit mit dem Bundesministerium des Inneren hat Ad Games dieses Shareware-Spiel entwickelt. Ihr müßt mit dem Helden namens Karsten gegen militanten Fremdenhaß kämpfen.

29: **Stars!, Verzeichnis \SHARE\STARS**

Ein Windows-Spiel zwischen den Sternen, das den Abenteurer und Strategen in Euch weckt.

30: **WarWizard, Verzeichnis \SHARE\WARWIZ**

Die Shareware-Schmiede *MicroGenesis* entwickelte dieses Fantasy-Rollenspiel, bei dem

Ihr den Kontinent vom bösen WarWizard befreien müßt. Tötet Ihr unschuldige Leute, werdet Ihr geächtet.

Ins Verzeichnis \DEMOS haben wir eine Reihe Demos von kommerziellen Spielheften gepackt.

31: **Bermuda Syndrome, Verzeichnis \DEMOS\BERMUDA**

Die Demoversion des Action-Grafik-Adventures von *Century Interactive* muß unter Windows installiert werden.

32: **DSA2: Sternenschweif, Verzeichnis \DEMOS\SCHWEIF**

Erlebt atemberaubende Abenteuer in Aventurien mit dem Demo von Attic. Wie kann das Heer der Orks gestoppt werden? Was hat die Horden aufgestachelt? Hier könnt Ihr einen Eindruck von der zweiten Folge der DSA-Computerspielreihe bekommen, die bereits seit über einem Jahr zu den Bestsellern des Genres gehört.

33: **Dragonsphere, Verzeichnis \DEMOS\DRAGON**

Was passiert, wenn die jahrtausendealte Dragonsphere zerbricht? Kann sich der abgrundtief böse Magier befreien? Eine Kostprobe dieses Fantasy-Abenteuers von *Microprose* vermittelt Euch die Demoversion auf unserer CD.

34: **Entomorph, Verzeichnis \DEMOS\ENTOMORP**

Das zweite Spiel, das *SSI*s neue Spielwelt Aden zum Hintergrund hat. Bei dieser interaktiven Demo müßt Ihr gegen ein unheimliches Phänomen ankämpfen: Menschen verwandeln sich in Insekten!

35: **Lands of Lore, Verzeichnis \DEMOS\LANDLORE**

Die selbstablaufende Demo dieses Rollenspiel-Monuments gibt einen starken Eindruck von dem Game, in dem es um Hexen und Amulette, Ordnung und Chaos geht.

36: **Little Big Adventure, Verzeichnis \DEMOS\LBA**

In einem sehr ungewöhnlichen Fantasy-Spiel verbirgt sich hinter dem schönen Schein einer niedlich-süßen Knuffelwelt eine Polizeidiktatur. Einen Kurzaufenthalt auf dem Planeten der Haasis, Dickos und Quetsche verschafft Euch die spielbare Demo von *Electronic Arts*.

37: **Master of Magic, Verzeichnis \DEMOS\MASTER**

Hier könnt Ihr in die Schlappen eines Magiers schlüpfen: Mittels reichlich Zauberei wird ein Heer aufgestellt, das die Welt erobern soll. Die spielbare Demo von *Microprose* erlaubt Euch einen Einblick in den Kampf als Magier.

38: **Shannara, Verzeichnis \DEMOS\SHANNARA**

Hier wird auf den Spuren des Herrn der Ringe gewandelt. Dieses *Legend*-Spiel, das auf einem Roman von Terry Brooks basiert, könnt Ihr schon mal als interaktive Demo von unserer CD-ROM genießen.

39: **Ultima Underworld, Verzeichnis \DEMOS\UW-DEMO**

Welche Geheimnisse bergen die Tiefen des unterirdischen Abys? Mit der Demo von *Origin* könnt Ihr einen Ausflug durch das von Zwergen angelegte Höhlensystem machen und eines der berühmtesten 3D-Rollenspiele kennenlernen.

Die Verzeichnisse **BILDER** und **VIDEO** hatten für Euch das Material bereit, aus dem sich die Bilderserien und Video-Reportagen zu den Themen "Live-Rollenspiel" und "mittelalterliches Leben" bedienen. Diese Multimedia-Shows werden von der Windows-Oberfläche aus aufgerufen.

Für Euren Audio-CD-Spieler

1.: Datenspur – nicht spielen

Wir befinden uns in der wunderbaren Welt der Mixed-Mode-CD: eine Datenspur und sechs hörenswerte Audio-Spuren. Anhören solltet Ihr Euch aber nur Track 2 bis 7, der CD-Player und die Lautsprecher werden es Euch danken.

2.–7.: Audio-Spuren – für den Audio-CD-Spieler

2.–3.: Albion

"Albion" ist ein fast in Vergessenheit geratener keltischer Name für England – und ebenso hintergründig wie der Titel ist das ganze Spiel. Die Rollenspielspezialisten des ehemaligen Thalio-Labels entwickeln beim Mülheimer Softwarehaus *Blue Byte* ein Fantasy-Game, dessen Story nicht in das bekannte "Zwerge, Orks, Drachen und Elfen"-Schema paßt. Der Spieler selbst macht während seines Abenteuers eine Art Wechsel von der "bösen" Seite zur "guten" durch. Er lernt fremdartige Kulturen in der Welt Albion kennen und begreift, daß seine eigene Kultur diese faszinierende Welt bedroht. Der geniale Düsseldorfer Sound-Konstrukteur *Matthias Steinwachs*, der bereits die Soundtracks für viele Spielehits von verschiedenen Softwarehäusern komponiert und eingespielt hat (man denke nur an die frechen Songs zu *Caribbean Disaster*), zeichnet auch für die zauberhafte Albion-Musik verantwortlich.

2.: Albion-Intro (Matthias Steinwachs)*

Mit breiten Synthi-Klangbändern entführt die Intro den Spieler bereits in eine unwirkliche Welt – altes keltisches Kulturgut mischt sich mit phantastischen Träumen.

3.: Albion On-Game (Matthias Steinwachs)*

Albion ist eine Welt mit großer Vielfalt. Dichten Dschungel gibt es ebenso wie liebliche Flußauen. Wer das Stück aus der On-Game-Musikbegleitung hört, spürt förmlich die dichte Urwaldvegetation um sich herum.

4.–6.: Inca (G.Douieb, Vocals: J.M. Marrier)

Fantasy meets Science-fiction: In ASM special 24 hatten wir drei Kostproben aus dem Inca-II-Soundtrack als Audiotracks auf der CD. Jetzt bieten wir Euch drei bemerkenswerte Stücke aus dem ersten Inca-Game, das Anfang 1993 für eine echte Sensation sorgte. Die ASM kürte das mit allerfeinster Raytracing-Grafik gespickte Action-Adventure von *Coktel* in Heft 2/93 zum Spiel des Monats.

El Dorado, der Held mit der Goldmaske, will das Reich der Inkas in einem Paralleluniversum zu neuem Ruhm bringen. Dazu bedarf es der drei magischen Kräfte der Inkas, die jedoch von Huayna Capac, dem großen König, vor seinem Tod in verschiedenen Dimensionen und auf verschiedenen Welten versteckt worden sind: Artefakte, die die Macht über Zeit, Materie und Energie in sich bergen. Mit dem goldenen Raumschiff geht es auf die Reise und in den Kampf.

7.: Enter the Forest (Digital Division) ***

Die drei Mitglieder der niedersächsischen Gruppe *Digital Division* – Andrzej Korcek, Matthias Perl und Marc-René Schrader – sind der Computerspiele-Szene eng verbunden. Sie machen elektronische Musik professionellen Zuschnitts für eine Generation von Game-Freaks. Dabei bewegen sie sich in Techno-Sphären ebenso sicher wie auf eher träumerischen Ebenen.

Das Stück, das wir für diese CD ausgewählt haben, gehört zur verträumten Sorte und ist eine Eigenkomposition. Disk-Jockeys sei gesagt, daß *Enter the Forest* mit sanften 120 bpm "schlägt". Eingespielt wurde es mit einem Roland-JV-80-Synthesizer, und zur digitalen Verarbeitung hat Digital Division das Programm "Cubase Score" von Steinberg auf PC eingesetzt.

Wer mit der Gruppe Kontakt aufnehmen möchte, kann das über die unten im Kasten angegebene Adresse tun.

* Die Tracks 2 und 3 erscheinen mit freundlicher Genehmigung der Blue Byte Software GmbH, Eppinghofer Straße 150, 45468 Mülheim (Ruhr).

** Die Tracks 4, 5 und 6 erscheinen mit freundlicher Genehmigung von Sierra Coktel, Robert-Bosch-Straße 32, 63303 Dreieich.

*** Track 7 erscheint mit freundlicher Genehmigung der Digital Division, Andrzej Korcek, Pestalozzistraße 2, 30880 Laatzen.



DUSK of the GODS
by Event HORIZON

Fantasy!

PG Spiel

Rollenspiele und Adventures

interstel

PC & Computerspiele
VIA ALIENWARE INCORPORATED
RECEIVED JAPAN
AND VIA EDA, Italy
SUPPORTS: Planet ADR
Sound Blaster, Tru97, Wave
PC-CD-ROM 12 MB, 2000
VIA Level Disk Master

PC SPIEL SPECIAL CD 1/96



THE TOWN

PG Spiel

SPECIAL 1/96

Vollversion: DUSK OF THE GODS –
episches Grafik-Rollenspiel von
Event Horizon. Hinweise und Code-
liste hierzu findet Ihr auf den Seiten
122 – 127 im Heft!

Shareware-Rollenspiele: Exile, The
Aethra Chronicles, Dungeons of
Grimlore, Excelsior, Drunken
Raider, Ancients 1: Deathwatch,
Megrim's Rache, Ragnarok, Mordor,
Castle of the Winds, Adventure
Construction Kit, War Wizard ...

Shareware-Adventures: Mystic
Towers, Last Half of Darkness, Lord
Avalot d'Argent, Dare to Dream,
Hugo 1 – 3 ...

**Demos von kommerziellen Spiele-
hits:** Shannara, Dragonsphere,
Lands of Lore, Ultima Underworld,
Bermuda Syndrom ...

**Zusätzlich: sechs tolle Musikstücke
als Audiotracks für Euren CD-Player!**



So nutzt Ihr die PC-Spiel-SPECIAL-CD:

Legt bitte die CD in Euer CD-ROM-Laufwerk ein, macht dieses in der DOS-Kommandozeile zum aktuellen Laufwerk (Beispiel: **Z:** +<Eingabetaste>) und steigt mit **START** +<Eingabetaste> ins Vergnügen ein. Alles weitere funktioniert menügesteuert. Der größte Teil des Materials auf der CD läßt sich direkt starten und abrufen (die Dateien sind nicht komprimiert!). Allerdings sind einige Programme darunter, die nur Sinn machen, wenn man sie in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte kopiert. Das übernimmt auf Wunsch unser Menüprogramm für Euch – Ihr müßt dann auf Anfrage nur das gewünschte Verzeichnis angeben.

Mit den Cursortasten blättert Ihr die Liste der verschiedenen CD-Bestandteile im Menüprogramm durch. Je nachdem, auf welchem der Listeneinträge sich der Menübalken gerade befindet, stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung (Starten, Installieren). Wenn einer dieser Buttons im Programm grün ist, könnt Ihr ihn für den gewählten Listeneintrag anwenden. Buttons, die für den betreffenden Eintrag keinen Sinn machen, erscheinen in Grau und sind gesperrt. Um die im Verzeichnis **VIDEOS** abgelegten Clips zu betrachten, benötigt Ihr Video for Windows.

Was ist Shareware?

Der Begriff "Shareware" entstammt der amerikanischen Computerszene und bedeutet ins Deutsche übertragen so viel wie "Prüf-vor-Kauf-Software". Autoren geben Prüfversionen ihrer Programme zum Kopieren frei und ermöglichen es damit einer Vielzahl von Computerbenutzern, diese Programme vor dem Kauf zu testen. Die Prüfversionen werden von CD-Händlern, Zeitschriftenverlagen und über die verschiedenen Datenfernübertragungsnetze verteilt.

Mit dem Kaufpreis des vorliegenden Hefts habt Ihr die Kopierkosten sowie die Zusammenstellung und Erläuterung der Software auf der CD bezahlt. Shareware-Programme, die den ausdrücklichen Hinweis auf eine kostenpflichtige Registrierung tragen, könnt Ihr für eine bestimmte Zeit auf Herz und Nieren prüfen, um zu entscheiden, ob das jeweilige Programm Euren Erwartungen entspricht. Ist dies der Fall, so erwartet der Autor des Programms, daß Ihr gegen Zahlung der Registriergebühr eine Vollversion erwerbt. Manche Autoren stellen die Bedingung, daß die Prüfversionen ihrer Software nach einer vorgegebenen Test-Zeit nicht mehr verwendet werden sollen. Andere geben die Benutzung ihrer Prüfversionen ohne jede Einschränkung frei. Die genauen Bedingungen für die einzelnen Shareware-Programme könnt Ihr den Textdateien entnehmen, die die Autoren ihren Programmen jeweils beigegeben haben.

Bitte seid fair und beachtet die Shareware-Bedingungen, denn nur so wird es auch weiterhin eine funktionierende und lebendige Shareware-Szene geben.

CD-Inhaltsverzeichnis PC Spiel SPECIAL 1/96

BAZAR	LANDLORE	HUG01	Audio-Tracks:
BILDER	LBA	HUG02	2.: Albion-Intro
DEMOS	MASTER	HUG03	(Matthias Steinwachs)
BERMUDA	SCHWEIF	IGOR	
00	SHANNARA	LAST-H	3.: Albion On-Game:
01	UW-DEMO	LORD	Dschungel
02	DUSK	M-TOWER	(Matthias Steinwachs)
03	INFO	MEGRIM	
04	FLI	MOG	4.: Inca People
08	MSCDEX	MORDOR	(Inca-CD,
09	SETUP	MYSTERI	G. Douieb u.a.)
16	SHARE	N121	5.: Paracas (Inca-CD,
22	ACKINST	MONSTERS	G. Douieb u.a.)
24	ANCIENTS	NETHACK	6.: Titicaca –
25	AVALOT	CHRSETS	Instrumental
26	B-QUEST	INFO	(Inca-CD,
CAVE1	NEWDPICS	MISC	G. Douieb u.a.)
GIRL	PICS	SAV	7.: Enter the Forest
JACK	SOUND	RAGNAR	(Digital Division)
LAB01	CASTLE	ROGUE	
LAB02	CCR	SCHATTEN	
MIDI	SRC	RESOURCE	
SCN	CHRONIC	VRCHK-	
WAV	DARDREAM	SUM	
WGP	DRUNKEN	STARS	
DRAGON	EXCELSI	WARWIZ	
DSDemo	EXILE	VIDEO	
ENTOMORP	GRIMLOR		
	HUGO		

CAPITALISM

*Das ultimative Strategiespiel
um Geld, Macht und Reichtum*

Nur der gerissene Finanzhai hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.

In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschicktes Taktieren an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktienanlagen beweist und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance in die finanzielle Oberliga aufzusteigen.

FEATURES:

- Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
- Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
- Flexible Schwierigkeitsabstufung
- Interaktives On-Line Tutorial aller Spielfunktionen
- Zahlreiche Szenarios mit komplexen Problemstellungen



SOFTWARE 2000



BERMUDA

SYNOPSIS



**EINE NEUE DIMENSION
DES ACTION ADVENTURES**

über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -

eingeborenen-angriff abgewehrt - stop

nettes girl gerettet - stop - alles ok

trotzdem merkwürdig - was zum teufel

machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J. Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta) ... 19.6.1942 ...



Windows '95 ist ein eingetragenes Markenzeichen von Microsoft Deutschland

• Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln

• Vier große Welten:

Dinosaurierwelt • Unterwasserwelt • Höhlenwelt • Die vergessene Stadt

• über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert

• aufwendig gestaltete Zwischensequenzen

• orchesterlicher Soundtrack

• Internet: <http://www.musicpark.com>

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

