

VON DAVE GIBBONS



FABLES & FIENDS

HAND OF FATE

Erst kann man es sehen. Dann wieder nicht. Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück und alle Anzeichen lassen nur einen grausamen Schluß zu:
Ein Fluch lastet auf dem Land.

So beginnt die Saga von The Hand of Fate, dem zweiten Teil des Märchens und der Dämonenerzählung. Du tauchst in die Rolle der ungewöhnlichen, jungen Mystikerin Zanthia und reist in das Zentrum der Welt, um dort die Macht des Fluchs zu brechen.

Ein ungewöhnliches Abenteuer erwartet Dich. Du hängst zwischen den Realitäten, und nie wird es das sein, wonach es scheint. Alles ist das, was es nicht ist. Und Deine Freunde kannst Du an einer Hand abzählen. Im wahrsten Sinne des Wortes.

P.C Games 84%

...ein sehr gutes Spiel, das sein Geld mehr als Wert ist.

Power Play.

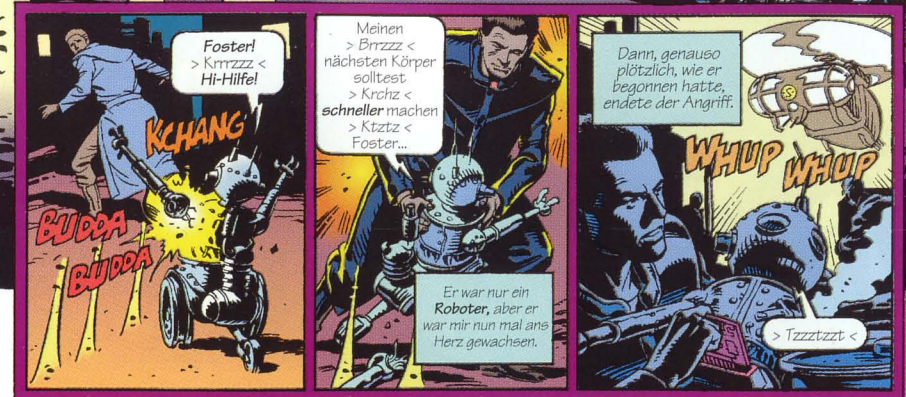
...die phantastische Geschichte und die professionelle Präsentation machen den Ausflug nach Kyrandia zu einer lohnenden und erholsamen Reise.



Hand of Fate and Kyrandia are trademarks of Westwood Studios, Inc. © 1994 Westwood Studios, Inc. 1994
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved.
Packaging design by Funhouse.

Virgin Interactive Entertainment
(Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY







Als die Rotorblätter zum Stillstand kamen, trat ein Augenblick der Stille ein. Dann...



Ich wünsche, mit Eurem Anführer zu sprechen!

Sofort!

Nur ein Narr hätte sich gegen diese schwer bewaffnete Übermacht gestellt.



Ich... Ich bin der Anführer dieser Leute. Wir haben friedliche Motive.

Bringen Sie ihn hierher.

Sofort, Kommandeur Reich.



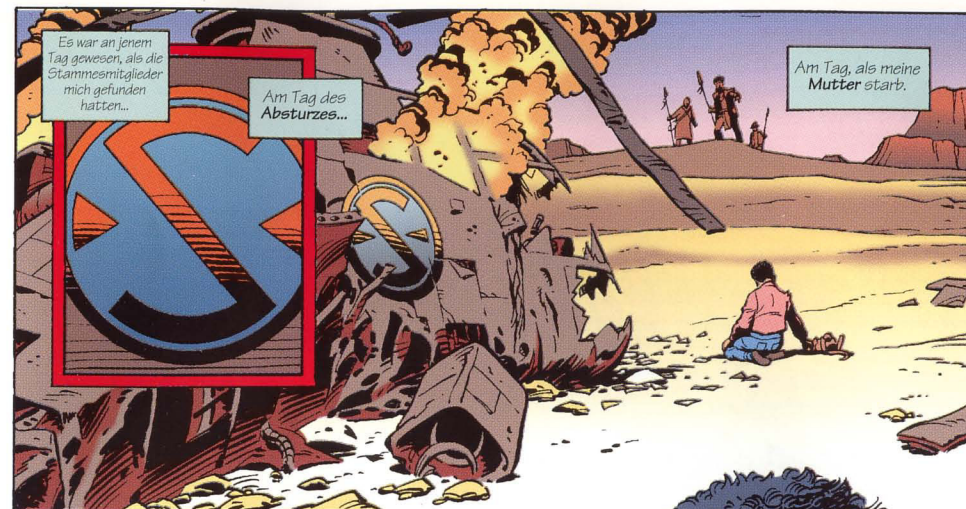
Wir suchen nach Jemandem.

Jemand, der nicht hierher gehört... Der nicht auf dieser Müllkippe geboren ist... Jemand, der als Kind aus der Stadt hierher kam...



Wir wollen ihn wieder nach Hause bringen.

Mein Gehirn arbeitete fieberhaft — und plötzlich erinnerte ich mich, wo ich dieses Symbol schon einmal gesehen hatte...



Es war an jenem Tag gewesen, als die Stammesmitglieder mich gefunden hatten...

Am Tag des Absturzes...

Am Tag, als meine Mutter starb.



Alles in Ordnung, Stadtjunge?

Hast du auch einen Namen, mein Sohn?

R-Robert.



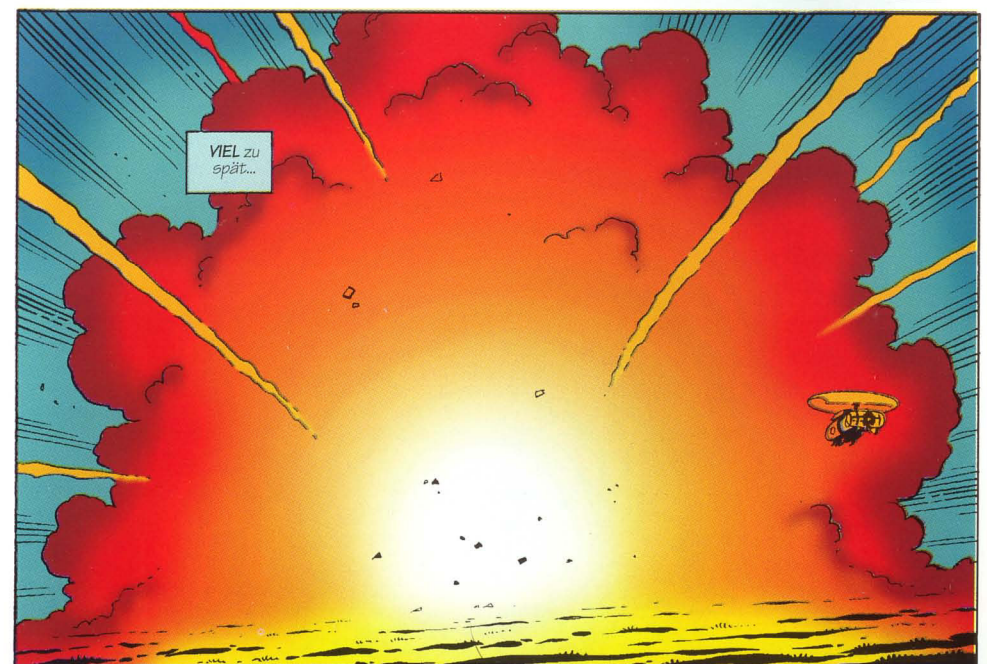
Hah! Willkommen in der LÜCKE, Robert!

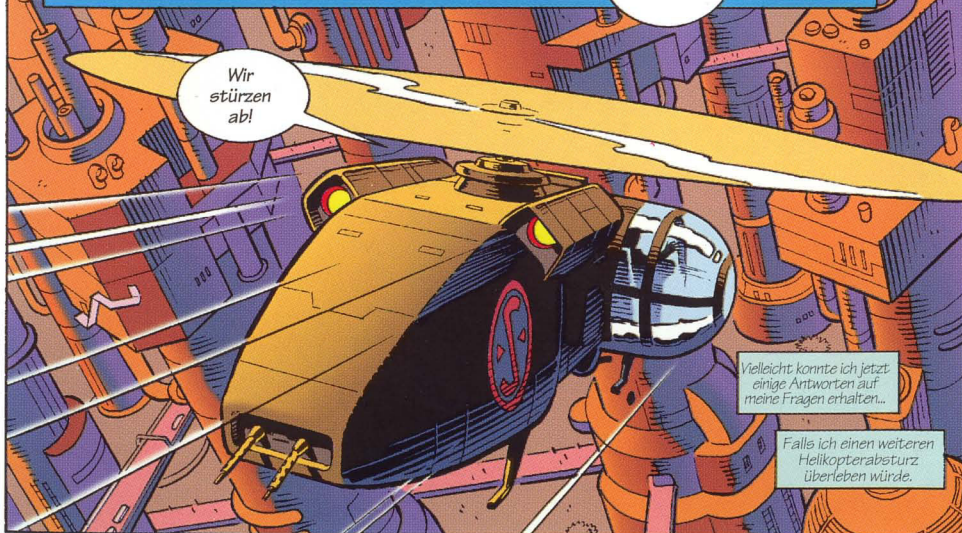
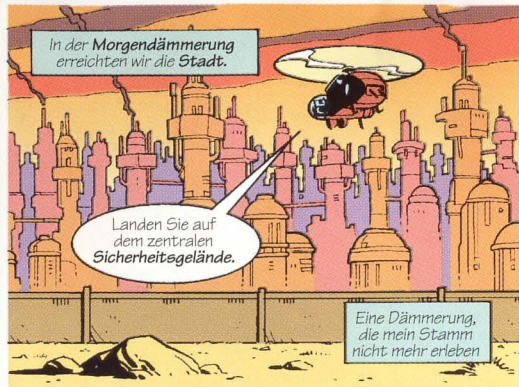
Du bist jetzt einer von uns.



Während der alte Mann meine Wunden versorgte, erklärte er mir einfühlsam, daß es keinen Weg zurück in die Stadt gab...

Und ich wußte bereits, daß es nichts mehr gab, was er für meine Mutter hätte tun können.





AMIGA



ATARI ST



IBM PC

FÜHRE UNS
NICHT IN
VERSUCHUNG,
SONDERN
ERLÖSE UNS VON
DEM BÖSEN...

Haben Sie die Nase voll von
den üblichen, langweiligen
Grafikabenteuern?

Dann stellen Sie sich einem
neuen Spielerlebnis, wo jede
Figur, völlig unabhängig
von Ihren Handlungen,
ihrer eigenen Beschäftigung
nachgehen kann, wo jedes
Szenario immer wieder
anders ist, egal wie oft Sie es
besuchen, wo Sie Szenen aus
der "wirklichen Welt"
erleben.

All das gibt es jetzt.

Lure of the Temptress wurde
unter Einsatz des
"revolutionären" Virtual
Theatre™-Systems
entwickelt.



INTERACTIVE
entertainment

Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH.
BORSELSTRASSE 16/B, 22765 HAMBURG, GERMANY.