Bestseller-Games

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

9,99 DM

Ausgabe 2

empf. VK
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,–
Lfr 198,–

Virengeprüft durch Thunder BYTE

PLAY Besonders Empfehlenswert

THE SECRET OF MONKEY ISLAND™

EIN GRAFIK-ABENTEUER VON RON GILBERT

Ausführliche Spielanleitung im Heft

Deutsche VGA-Versio
in 256 Farbe

Direkt von CD-ROM spielbar

Im Heft **Komplette Lösung** vom Spieleprofi Frank Heidak

ORIGINAL-PRODUKT VON LUCAS ARTS ENTERTAINMENT
LIZENZIERT VON SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH

LUCASFILM GAMES

Noch kein Laufwerk?
PEARL Top-Angebot!
Siehe Bestellschein auf Heftende
Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
nur 211,80 DM
Direkt anschließbar an Soundkarte, Photo-CD-Access, Software und Kabel inklusive

4 344023 309990

Schon gehört...

Das absolute Klangerlebnis

Der optimale Subwoofer



SBC 600 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt 2 x 5 Watt
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz
Bass Boosler System
Betriebskontrollanzeige
6 Volt Gleichstrom
Abmessungen: 6 x 8 x 14 cm
49,95*

SBC 610 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt
2 x 10 Watt · 50 - 15000 Hz
Bass Höhenregler Betriebskontrollanzeige
220 Volt/9 Volt Steckernetzteil Abmessungen: 11 x 12 x 20 cm
79,95*

SV 720 AEROSPACE
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert.
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
Betrieb über 9 V DC-Netzteil oder
Batterien möglich
Frequenzbereich von
100 Hz - 18000 Hz.
Abmessungen:
98 x 75 x 143 mm
79,95*

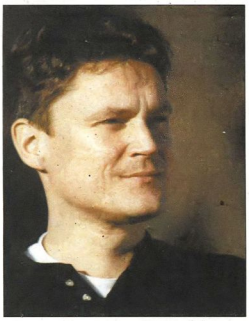
SBC 630 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt/2-Weg System
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz
Lautstärke-/Balanceregler
Bass-/Höhenregler
Kopfhörerbuchse
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm
179.–*

SBC 650 STEREO LAUTSPRECHER-SYSTEM
Magnetisch abgeschirmt, 50 Watt/2-Weg Subwoofer-System
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz, Lautstärke-/Balance-/Klangregler
Anschluß über 2 Cinch-Stecker, Kopfhörerbuchse, 220 Volt
199.–*

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

Datalux SOUND

Der Zahn der Zeit



Schon bevor Microsoft das Verfallsdatum in die Softwarewelt einführte (Windows '95), waren die Produktzyklen nirgendwo so kurz wie in der Computerbranche. Hier ist der Schnee oft schon von gestern, während er noch fällt, und so manches pompös angekündigte Produkt kommt als Totgeburt zur Welt. Andererseits zeigt Microsofts Version von Dick und Doof (Windows und DOS), wie man auch im EDV-Markt jahrelang überleben kann. Erfolg hat eben mit Qualität zu tun hat – Qualität des Marketings, versteht sich, nicht des Produkts. WARP hin, UNIX her, trotz schwerster Gebrechen wird das Betriebssystempärchen erst in die Grube fahren, wenn Bill Gates den goldenen Daumen senkt (und den Nachfolger schon bereit hält). Die Konkurrenz soll den Mann schon *MS-Gott* nennen.

Sein Wille geschehe, aber, Hand aufs Portemonnaie, wer kann schon beim mittlerweile halbjährlichen Update-Reigen mithalten? Wer legt mir dar, wozu ein Privatanwender einen Pentium braucht? Versuchen Sie's erst gar nicht, ich treibe die Ketzerei noch weiter und behaupte, daß die guten alten 386/40, einst massenhaft verkauft, für neunzig Prozent auch der neuesten Software vollkommen ausreichen. Jawohl, auch für Winword 6.0, in Gates' Namen. Und überhaupt: Wer braucht Winword 6.0? Richtig, all die Leute, die ihre teure, 540 MB große Festplatte füllen müssen. Die anderen aber installieren eine Lowcost-Textverarbeitung und schreiben ihre Briefe, während an der Spitze des Fortschritts noch versucht wird, aus fünf Kilo Handbuch schlau zu werden.

Das Alter birgt manchen Reiz: ausgereifte Druckertreiber und stabile Programmfunktionen sind nun mal wichtiger als bunte 3D-Knopfleisten. Wie ich darauf komme? Aus purem Eigennutz, denn wer seine Kombinationsgabe und seine Abenteurernatur schon als unfreiwilliger Betatester auslebt, der wird keine Computerspiele mehr brauchen und auch keine Spielezeitschrift mehr lesen. Erst die gepflegte Langeweile gut funktionierender Software schafft Bedarf für Abwechslung und Spannung. Und hier schließt sich der Kreis, denn auch die Spiele werden in immer kürzeren Abständen immer bunter, dreidimensionaler und wirklichkeitsnäher. Filmsequenzen, Sprachausgabe, aufwendige Grafik – das alles zehrt an den Rechnerkräften und verlangt nach einem üppigen Hardwarenachschlag.

Tolle Grafik und fantastischer Sound in allen Ehren, aber worauf kommt's auch in den Spielen der neuesten Generation an? Rätsel sind zu lösen, Flieger zu fliegen, Monster zu töten, Welten zu gründen. Es sind die Klassiker, denen immer wieder neues Leben eingehaucht wird, wobei sich die Neuheiten oft aufs Makeup beschränken – und auf den Preis, der ebenfalls ein Update erfährt. Umgekehrt verhält es sich mit Programmen, die schon ein paar Monate auf dem Buckel haben; ihr Preis sinkt, der Spielspaß aber bleibt. Hier ist so manche Perle zu entdecken, doch leider fristen derartige Schnäppchen ein Schattendasein in der Fachpresse, die sich der Aktualitätshatz und dem Update-Trubel anschließt.

Selbstverständlich berichtet die BESTSELLER GAMES ebenfalls über Neuerscheinungen. Wir werfen aber auch mal einen Blick unter die 100-DM-Grenze, begegnen Rechnerveteranen mit Respekt und haben ein Herz für Sonderangebote. Im Sinne der Leser und wider den Zahn der Zeit.

Peter Strobel

Inhalt

Bestseller-Games 2

Einleitung

Blitzstart 5

Titel

The Secret of Monkey Island
Unter schwarzer Flagge: Spielanleitung 6
Klar zum Start 7
Tücken der Technik 9
Komplettlösung 18
CD-ROM-Cover 26

Vorstellungen

Batman Returns
Rückkehr des dunklen Ritters 24
Beau Jolly: The Greatest
In Wüste, Kerker oder Umlaufbahn 27
Encore
Aller guten Dinge sind drei 28
Black Power Line Vol. 2
Fünf ist Trümpf 30
Ragnarok
Kampf der Götter 32
Die Siedler
Kommen, sehen und siedeln 34
Sam & Max – Hit the Road
Haken schlagen 36
Day of the Tentacle
Ein Fangarm erobert die Welt 38
Lollypop
Spaß am Stiel 40
Simon the Sorcerer
Der Zauberlehrling 42
TFX
Tactical Fighter Experiment 43
Chessmaster 3000
Schach vom Feinsten 44

Neuheiten

Wing Commander 3
We create worlds 46

Hardware

Quickjoy und Datalux 47

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 4
Leserservice: CD-ROM-Cover 26
Inserentenverzeichnis 29
Bestellschein 49
Lizenzurkunde 50

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Redaktion:
Christina Maier (cm),
Eveline Lehmann (el)
Mitarbeiter: Ingrid Holl (ih),
Michael Zolg (mz)

Techn. Mitarbeit, Beratung
Heiko Günthner, Roland Karle

Art Director:
Michael H. Sichler

Titel
Michael H. Sichler

Layout und Satz:
Rainer Spaniel

CD-Produktion
MPO, Paris

CD-Zusammenstellung
Pearl Agency, Buggingen

Verlag:
TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung:
Jürgen Kaupp

Anzeigenaquisition/ Mediaberatung:
i.f.- Werbeagentur,
Eisenbahnstr. 14,
79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-375/6
Tel: (07631) 360-481

Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Verbreitete Auflage: 200 000 Ex.

Belichtung:
Infolio 9000, Badenweiler

Druck:
Marco, I-Turin

Verkaufspreis
(inkl. 15% MwSt.): DM 9,99

Abo-Preis
(6 Ausgaben, inkl. Versandkosten):
DM 55,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.
Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **Bestseller-Games** erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM START eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

THE SECRET OF MONKEY ISLAND ist bereits auf einem 386SX mit 2 MB RAM, VGA-Grafik und Maus spielbar. Da MONKEY ISLAND ohne weitere Vorbereitungen von der CD läuft, benötigt es keine Installation. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis auf der Festplatte an, in dem es Spielstände speichert. Auf den Seiten sieben und neun erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich. Einige der Spieledemos müssen auf der Festplatte installiert werden. Genauere Anweisungen finden Sie in den entsprechenden Textdateien oder auf dem Hinweisbildschirm des Programmstarters.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von "d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *Install* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um nun MONKEY ISLAND oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [ENTER]. Nach Spielende befinden Sie sich wieder im Starter, den Sie mit [ESCAPE] verlassen können.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am komfortabelsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist Ihnen dieser Weg allerdings verbaut, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen. Der Starter wird Sie hierauf durch einen Hinweistext aufmerksam machen und zugleich darüber informieren, wie Sie das betreffende Programm von der Kommandozeile aus starten können. Ähnliches gilt für die Programme, die Sie zunächst auf Ihre Festplatte installieren müssen. Beachten Sie bitte, daß Sie diese Programme nicht direkt aus dem Starter heraus aufrufen können; Sie müssen nach der Installation in das entsprechende Verzeichnis Ihrer Festplatte wechseln und das Programm von der Kommandozeile starten.

Der PEARL-Gesamtkatalog

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Kurzinfo

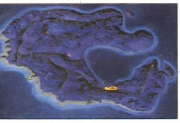
Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort "Systemanforderungen" im Kurzinfokasten finden Sie ein bis vier 🖳-Symbole. Der entsprechenden Leistungsklasse sollte Ihr PC mindestens angehören, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebenswowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔊-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte ausdrücklich verlangt wird. Ähnliches gilt für einen Joystick: Er wird nur dort erwähnt, wo das Spiel ohne Joystick nicht sinnvoll zu steuern ist. Das 🕹-Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk. Die Leistungsklassen im einzelnen:

🖳 → 386SX, 16 oder 25 Mhz, 2 MB RAM

🖳🖳 → 386DX, 25 MHz, 2–4 MB RAM

🖳🖳🖳 → 386DX od. 486SX, 33 MHz, 4 MB RAM

🖳🖳🖳🖳 → 486DX, 33 MHz, 4–8 MB RAM, SVGA- oder Accelerator-Grafikkarte.

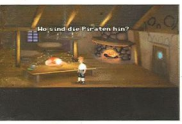


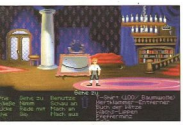
















Unter schwarzer Flagge

Korsaren und Freibeuter aus aller Herren Länder führen auf Mêlée Island, einer kleinen, verträumten Insel inmitten der Karibik, ein beschauliches Dasein. Gutgelaunt und vom Genuß des selbstgebrauten Grogs beflügelt, erzählen die alten, kampferprobten Haudegen in der einzigen Bar des Ortes so manche mysteriöse Geistergeschichte. Hinter vorgehaltener Hand geht ein Gerücht von Mund zu Mund. Tief unten in den weitläufigen Gewölben Monkey Islands – so die redseligen Piraten – liegt die stolze Fregatte des Geisterkapitäns LeChuck in einem Fluß aus rotglühender Lava vor Anker. Seitdem der ruhelose Geist des Kapitäns in den Gewässern der friedlichen Insel sein Unwesen treibt, sind die Kaperfahrten selbst den Verwegensten unter den Piraten nicht mehr geheuer. In die Herzen der tollkühnen Freibeuter haben sich Angst und Furcht geschlichen. Jedes Schiff, das den sicheren Hafen Mêlée Islands verläßt, läuft Gefahr, Beute des skrupellosen Geisterkapitäns zu werden. Ohne Erbarmen tötet er die Mitglieder der Besatzung und preßt die Toten in seine Geistercrew. Doch damit nicht genug. Seit LeChuck vor einigen Jahren in heißer Liebe zu der schönen Gouverneurin entbrannte, sind Piraten auf Mêlée Island nicht mehr sonderlich willkommen, die Verhältnisse dadurch unnötig kompliziert. Von alledem weiß unser Held noch nichts. Verliebte Geister und schnöde Eifersucht sind seinem edlen Gemüt noch fremd. Alles nur Seemannsgarn, meinen Sie?

Auf der Suche nach dem Glück

MONKEY ISLAND ist ein farbenprächtiges Mantel-und-Degen-Stück vor exotischer Kulisse. Gleichzeitig erzählt das Adventure die unglaubliche Geschichte des Guybrush Threepwood, eines sympathischen, blonden Jungen, der den brennenden Wunsch verspürt, Pirat zu werden. Eben erst auf Mêlée Island angekommen, fassen Sie in der Rolle des beherzten Draufgängers den reichverzierten Knauf Ihres geschwungenen Säbels fester und legen die breite Brust unter dem weichfallenden Stoff ihres Hemdes ein wenig freier, um selbst als tollkühner Held ein Stück Piratengeschichte zu schreiben. Doch leichter gesagt als getan.



Etwas verloren finden Sie sich an der menschenleeren Pier des Städtchens wieder. Kaum vertraut mit den örtlichen Gegebenheiten, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich wagemutig in Abenteuer und Gefahren zu stürzen. Doch wie im Leben eines jeden wahren Helden lassen auch Ihre drei Prüfungen nicht lange auf sich warten. Ihr Weg führt Sie geradewegs in die einzige Spelunke des Hafens, aus der Ihnen beim Öffnen der Tür laute Musik und ein beißender Geruch aus Tabakqualm, Schweiß und Alkohol entgegenzuschlagen scheint. Etwas ahnungslos bahnen Sie sich einen Weg durch die Schar der rauhen Kerle, um in der trinkfesten Männerrunde die größten Rüpel ausfindig zu machen. Den Wortführern tragen Sie Ihr Anliegen vor. Ihr Wunsch, in die Reihen der wagemutigen Freibeuter





Klar zum Start

Um in der abenteuerlichen Welt der Freibeuter, Piraten und Korsaren erfolgreich bestehen zu können, benötigen Sie:

- einen AT386SX mit 2 MB RAM
- und eine VGA-Grafikkarte.
- Soundkarte und Maus sind optional.

Leinen los

1. Um MONKEY ISLAND mit dem Programmstarter aufzurufen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, am DOS-Prompt eingeben und mit [RETURN] bestätigen. Danach tippen Sie *INSTALL* ein.

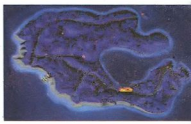
2. Wollen Sie auf die Installation der CD-ROM-Menüoberfläche verzichten – etwa um Arbeitsspeicher zu sparen – so können Sie das Spiel, nachdem Sie auf das CD-ROM-Laufwerk gewechselt haben, mit *MONKEY1* von der Kommandozeile aus starten und ... auf geht's, ins exotische Paradies der Karibik.

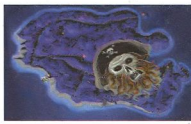
3. Um MONKEY ISLAND auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Sie werden gebeten, Angaben über Laufwerk und Verzeichnis zu machen, in das die Programmdateien kopiert werden sollen. Als Name für das Verzeichnis ist MONKEY bereits vorgeschlagen. Nachdem der Installationsvorgang beendet ist, wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Verzeichnis auf dem entsprechenden Laufwerk. Mit dem Befehl *MONKEY* starten Sie ins Spielvergnügen.

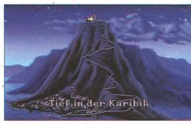
Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur in wenigen Ausnahmefällen, denn außer einem schnelleren Programmstart werden Sie keinerlei Vorteile feststellen. Der einzige Grund, MONKEY ISLAND auf der Festplatte zu installieren, ist Mangel an Arbeitsspeicher. Nachdem der Installationsvorgang beendet ist, sollten Sie in diesem Fall daran denken, die CD-ROM-Treiber in den Startdateien zu deaktivieren. Mit der überwiegenden Mehrzahl aller Konfigurationen läuft MONKEY ISLAND aber reibungslos direkt von der CD, da das Programm keine großen Speicheransprüche stellt. Sollte es dennoch zu Problemen kommen, erfahren Sie auf S. 9 mehr über die *Tücken der Technik*.

Piraten, Prisen und Patrouillen

Nachdem Sie die Technik auf das Abenteuer Karibik vorbereitet haben, können Sie in See stechen. Doch in der grauen Welt der Bits und Bytes sind räuberische Angriffe auf Datenträger nicht weniger selten als im 17. Jahrhundert das Aufbringen und Entern schwerbeladener Handelsschiffe durch tollkühne Freibeuter und wilde Korsaren. Um zu verhindern, daß im 20. Jahrhundert Computerpiraten digitale Prise machen, gilt es daher, ein entlarvendes Geschichtsquiz zu lösen. Sobald Sie MONKEY ISLAND gestartet haben, erscheint ein wildes Piratengesicht auf Ihrem Bildschirm, das sich bei näherem Hinsehen als Kombination aus zwei verschiedenen Gesichtshälften entpuppt. Wie lautet die Losung? Die strenge Programmpatrouille erkundigt sich nach dem Todesjahr, in dem der abgebildete Pirat nicht eben freiwillig aus dem Leben schied. Dazu benötigen Sie die *Dial-A-Pirat-Scheibe*, die dem Heft als Bastelanleitung beiliegt (hintere Umschlagseite). Um die Frage nach dem Ableben des Piraten beantworten zu können, drehen Sie den inneren Kreis der Scheibe solange, bis Sie das Gesicht zusammengesetzt haben, das Sie vom Bildschirm her anblickt. Danach lesen Sie die Jahreszahl aus dem Fenster ab, dessen Ortsname mit dem auf dem Bildschirm angegebenen übereinstimmt und ... hereinspaziert, die Show beginnt.





















aufgenommen zu werden, findet alsbald Gehör, doch zuvor müssen Sie sich eines Piraten würdig erweisen. Dabei gilt es, drei Aufgaben zu lösen, die Ihnen die grölende Schar der Piraten auferlegt:

1. Die Schwertmeisterin ausfindigmachen und in einem Duell besiegen,
2. das *Idol der vielen Hände* aus der Residenz der Gouverneurin entwenden, um
3. in einem grandiosen Husarenstück den sagenumwobenen Schatz Mêlée Islands zu heben.

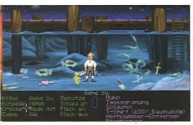








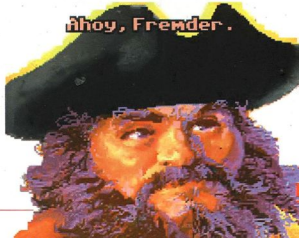








Jetzt heißt es, Worten Taten folgen zu lassen. Etwas ratlos macht sich Guybrush auf den Weg. Sobald Sie das Städtchen am Hafen verlassen haben, führt Sie der steile Klippenpfad direkt am Ausguck vorbei auf den Lageplan der Insel. Auf dieser Erkundungstour machen Sie die Bekanntschaft der Inselbewohner, darunter mancher Galgenvögel und Glücksritter. Neben dem Haus der Schwertmeisterin scheinen das Fechtstudio von General Smirks, eine geheimnisvolle Weggabelung, Stans Gebrauchtschiffshandel, ein Zirkus und eine kleine Insel, auf der Meethook, ein grobschlächtiger Pirat, samt seinem Ungeheuer residiert, für das Bestehen der Aufnahmeprüfung von Bedeutung zu sein. An all diesen Orten können Sie in der Rolle des Piratenanwärters in die einzelnen Episoden und Abenteuer erneut eintauchen. Doch auch die abenteuerlichen Gestalten der kleinen Hafenstadt dürfen Sie nicht versäumen. Um alle drei Aufgaben erfolgreich zu lösen, bedarf es zunächst einiger Gespräche mit dem Krämer des Ortes. Der Gefangene Otis, der von sich behauptet, ein Opfer der Gesellschaft zu sein, eine Voodoopriesterin und Fester Shintop, der Sheriff des verschlafenen Inselstädtchens – sie alle spielen eine undurchsichtige Rolle in dem für Guybrush noch recht mysteriösen Spiel. Mit Shintop hat es, wie auch Guybrush sehr schnell bemerken wird, eine besondere Bewandtnis. Ziemlich unsanft sieht er sich von dem bärbeißigen Mann kurzerhand ins Reich der Fische befördert, und im Zirkus kommt er nicht umhin, bewaffnet mit einem Topf, wie sein Vorgänger Münchhausen den Ritt auf einer Kanonenkugel zu wagen.



Tücken der Technik

Obwohl MONKEY ISLAND bescheidene Ansprüche an die Hardware stellt und obwohl die CD-ROM-Technik inzwischen ausgereift ist, sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Glücklicherweise sind die meisten Schwierigkeiten ohne großen Aufwand zu beheben. Die drei häufigsten Probleme samt Lösung haben wir zusammengefaßt.

Lesefehler

Sollte schon der Versuch fehlschlagen, die CD-ROM einzulesen, so ist vermutlich ein wenig bekannter Parameter der Microsoft CD-ROM Extension MSCDEX.EXE dafür verantwortlich. Die Fehlermeldung lautet:

CDR103: CD-ROM ist kein High-Sierra oder ISO 9660-Format beim Lesen von Laufwerk D:

Glauben Sie kein Wort – Ihre CD entspricht der ISO-Norm! Überprüfen Sie in Ihrer *Autoexec. bat* die Zeile, in der *Mscdex* aufgerufen wird. Benutzen Sie einen ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS. Wenn *Mscdex* mit dem Parameter */K* gestartet wird, löschen Sie (nur!) diese zwei Zeichen, speichern die Datei und starten Ihren Rechner neu. Ist der Fehler noch immer nicht behoben, ist vermutlich Ihre CD-ROM defekt.

Runtime Error

Sollten Sie stolzer Besitzer eines schnellen 486ers oder gar eines Pentiums sein, stehen Sie möglicherweise vor einem unerwarteten Problem: Ihr Rechner ist zu flott, was zu Fehlermeldungen wie *RUN-TIME ERROR R6003* oder *INTEGER DIVIDE BY 0* beim Start von MONKEY ISLAND führen kann. Auch krachende Geräusche aus den Lautsprecherboxen sind nicht beabsichtigt. Um es mit LeChuck und seinen Kumpanen trotzdem aufnehmen zu können, haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Starten Sie Ihren Rechner neu und takten Sie ihn mit Hilfe der Turbotaste herunter, bevor Sie MONKEY ISLAND erneut starten.

2. Sehr schnelle Computer (nach unseren Erfahrungen ab 486/DX33) sind unter Umständen auch mit heruntergesetzter Taktfrequenz noch zu flott. Um dem Karibikabenteuer dennoch frönen zu können, starten Sie MONKEY ISLAND folgendermaßen:

- ❑ Wechseln Sie zunächst auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und
- ❑ anschließend mit *cd MI1* in das Verzeichnis MI1.
- ❑ Danach tippen Sie FASTPC ein und bestätigen wie gewohnt mit [RETURN].

Die Datei FASTPC.BAT schaltet vor Aufruf des Spiels den internen Cache der 486-Prozessoren ab und macht diesen Eingriff nach Spielende wieder rückgängig. Die entsprechenden Programme ICD (Cache deaktivieren) und ICE (Cache aktivieren) wurden ausführlich getestet, ohne daß Probleme auftraten, was nicht heißt, daß das für alle denkbaren Konfigurationen gilt. Probieren Sie die „Prozessorbremse" ohne Scheu aus – in Problemfällen stellt schlimmstenfalls ein Rechnerneustart den ursprünglichen Systemzustand wieder her.

Pentiumbesitzer haben hier einmal das Nachsehen. Nach unseren Erfahrungen läßt sich Intels Krone der Schöpfung nicht überlisten.

3. Sollte Ihnen nach all diesen technischen Eingriffen die ungetrübte Spielfreude noch immer nicht zuteil werden, müssen Sie leider auf die Sounduntersützung verzichten und das Spiel entsprechend starten. Dazu

- ❑ wechseln Sie zunächst auf das CD-ROM-Laufwerk
- ❑ und anschließend mit *cd MI1* in das Verzeichnis MI1.
- ❑ Danach starten Sie MONKEY ISLAND unter Zuhilfenahme eines Parameters: *MONKEY i*. Das Programm nutzt dann ausschließlich den PC-Lautsprecher und ignoriert eingebaute Soundkarten.

Schweigen in der Karibik

Beim Programmstart konfiguriert sich MONKEY ISLAND im Normalfall selbst. Somit wird auch die angeschlossene Soundkarte erkannt. Sollte Ihre Soundkarte nicht 100% Adlib-kompatibel sein, hören Sie möglicherweise keinen Sound: die Geräuschkulisse bleibt aus. In diesem Fall versuchen Sie, das Problem durch Heruntertakten des Rechners zu beheben. Sollte der schnelle Griff zur Turbotaste nicht ausreichen, müssen Sie die automatische Konfiguration umgehen. Dazu

- ❑ wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis *MI1*.
- ❑ Anschließend geben Sie *MONKEY A* ein, um MONKEY ISLAND im Adlib-Modus zu starten.

Sollten alle Ihre Bemühungen fehlschlagen, müssen Sie sich leider mit dem PC-Lautsprecher begnügen, unter Umständen sogar völlig auf die Sounduntermalung verzichten. Der Startbefehl *MONKEY i* ignoriert eingebaute Soundkarten und nutzt ausschließlich den eingebauten Lautsprecher.





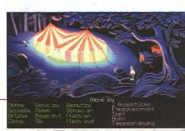










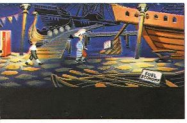










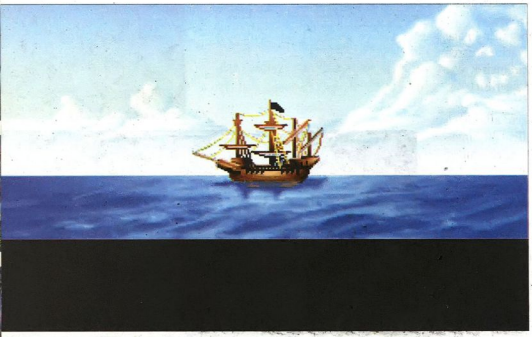


Nur soviel noch vorab: Über kurz oder lang werden Sie Ihre Bewährungsprobe bravourös bestehen und dabei Marley, der Liebe Ihres Lebens begegnen. Da die Gouverneurin Ihre Liebe erwidert, scheint alles in bester Ordnung, wäre da nicht der Geisterkapitän. Ohne es zu ahnen, haben Sie mit Ihrem Gesellenstück das Vorhaben des Erzschurken LeChuck durchkreuzt. Und so bleibt Ihnen – kaum ihres Landrattenstatus' enthoben – nichts anderes übrig, als in neue Bildschirmabenteuer zu starten. Doch wir wollen nicht vorgreifen.

Mit Kurs auf Monkey Island

Zurück an der Pier glaubt der verliebte Held sein Glück mit Händen greifen zu können, als das Schicksal eine überraschende Wendung nimmt. Im Dunkel der Nacht läuft die Fregatte LeChucks aus dem Hafen aus. Eine böse Vorahnung ergreift den frischgebackenen Piraten, und die schlechte Nachricht läßt tatsächlich nicht lange auf sich warten. Marley, die Gouverneurin, wurde von LeChuck in sein Versteck auf Monkey Island verschleppt. Da keiner der Piraten auf Mêlée Island genügend Mut besitzt, dem Bösewicht zu folgen, ist es an Ihnen, die Frau Ihrer Träume und Wohltäterin der Insel zu retten. Eine spannende Verfolgungsjagd beginnt.

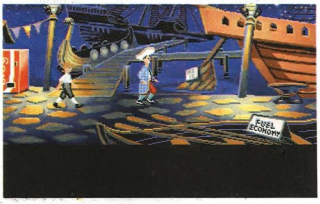
Doch zunächst gilt es, eine Mannschaft anzuwerben und ein geeignetes Schiff zu finden. Mit viel Geschick





und Überzeugungskunst gelingt es Guybrush, Otis, Carla und Meethook anzuheuern und gegen gutes Geld bei Stan ein kaum noch seetüchtiges Schiff zu erstehen. Das Feilschen und Verhandeln mit dem geborenen Verkäufer gestaltet sich äußerst langwierig. Da Sie die *Sea*





Monkey zu kaufen gedenken, kommen Sie nicht umhin, der geheimnisumwitterten Geschichte des Schoners zu lauschen – aus berufenem Munde, versteht sich. Bei der *Sea Monkey* handelt es sich, laut Stan, um das einzige Schiff, dessen Mannschaft es je wagte, Kurs auf Monkey Island zu nehmen, um das legendäre Geheimnis der Insel zu erkunden. Doch keines der Besatzungsmitglieder kehrte je zurück. Ihr Schicksal blieb ungeklärt. Genauso mysteriös wie der Verbleib der Mannschaft waren die Umstände, unter denen der Schoner ohne eine Menschenseele an Bord in den Hafen von Mêlée Island einlief. Man erzählt sich, eine Horde Schimpansen habe das Schiff gesegelt.

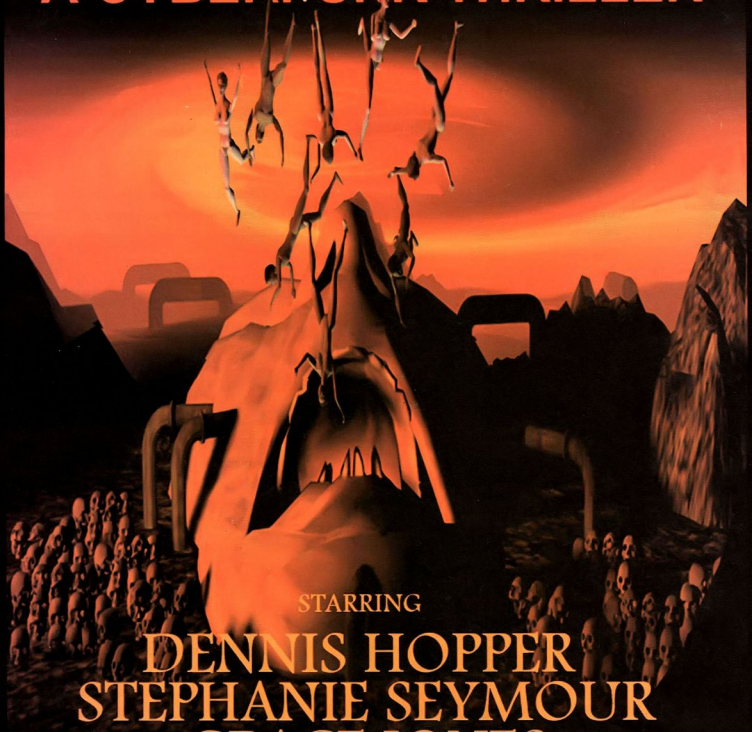
Was noch vor kurzem als Bewährungsprobe eines angehenden Piraten begann, wächst sich zusehends zu einem handfesten Liebesabenteuer mit eifersüchtigen Geistern und hungrigen Kannibalen aus. Um Marley endlich in Ihre Arme schließen zu dürfen, müssen Sie noch einmal Kampfgeist und Ausdauer beweisen. Beseelt von derart romantischen Gedanken, macht sich Guybrush auf die abenteuerliche Suche nach 30 toten Piraten und einer schönen Frau.

Nachdem die Mannschaft vollzählig an Bord versammelt ist, nimmt Guybrush mit Feuereifer die Verfolgung LeChucks auf. Doch schon während der Überfahrt kommt es zu offener Meuterei. Die Mannschaft, allen voran Otis, beschließt, die Zeit auf See anderweitig zu nutzen.



KELL

A CYBERPUNK THRILLER



STARRING

DENNIS HOPPER
STEPHANIE SEYMOUR
GRACE JONES
GEOFFREY HOLDER

Available on PC CD ROM

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

GAMETEK Deutschland GMBH,
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

GAMETEK



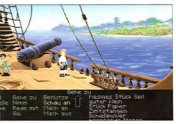


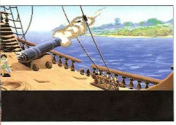














Undank ist der Welten Lohn! Von rastloser Unruhe getrieben, suchen Sie in den Mannschafts- und Lagerräumen der Sea Monkey nach Hinweisen und Indizien. Wie läßt sich die Rettung der geliebten Frau bewerkstelligen, da doch auf keiner Karte das Eiland verzeichnet ist? Ihre Erkundungstour durch das Schiffsinnere zahlt sich aus. Neben Frühstücksflocken, Zimtstangen, Rotwein und Schießpulver finden Sie unter anderem ein altes Rezept, das Sie der Lösung des Rätsels näher bringt. Nach und nach geben Sie die Zutaten in den großen Topf, der auf dem Herd in der Kombüse nur auf seinen Einsatz gewartet zu haben scheint. Als Schiffskoch müssen Sie freilich ein wenig improvisieren. Die darauf folgende Explosion ist alles, woran Sie sich später erinnern können. Aus langer Ohnmacht erwacht, finden Sie sich in der Haut des malträtierten Helden mit Ihrer Crew vor der Küste Monkey Islands wieder. Nun wird selbst dem gutmütigen Guybrush klar, daß es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Doch bange machen gilt nicht. Wieder lädt eine Kanone am Bug des Schiffes zu einem verwegenen Ritt durch die Lüfte. Was im Zirkus so trefflich gelang, kann als Mittel, Monkey Island zu erreichen, kaum fehlschlagen. Also schnell, Lunte gelegt, Kochtopf übergestülpt und los geht's.

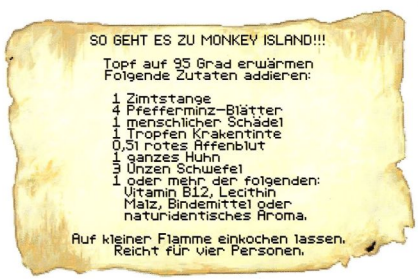
Die Geisterinsel

Nach der unsanften Landung am Strand der Geisterinsel blickt Guybrush ein wenig benommen um sich. Hier also treibt LeChuck sein Unwesen. Bevor Sie sich als galanter Ritter daran begeben, Marley zu befreien, gilt es, das Versteck des Erzschurken ausfindig zu machen und sich Zugang zu seinem Geisterschiff zu verschaffen.

Ähnlich wie auf Mêlée Island gelangen Sie auch auf Monkey Island auf eine Übersichtskarte, sobald Sie den Strand verlassen und den Dschungel betreten haben. Dann heißt es, von der Flußgabelung aus die Insel zu erkunden, das Plateau und das Fort zu erklimmen, die Paddel aus der Schlucht zu holen und im Tal des Gehängten ein Seil zu erbeuten, um schließlich das Kannibalendorf zu besuchen und in den Affenkopf zu steigen. Um den nordöstlichen Teil der Insel, d.h. die Kannibalen und deren Kultstätte, den geheimnisvollen Affenkopf, zu erreichen, müssen Sie sich in einem kleinen Ruderboot tüchtig ins Zeug legen. Bei Ihren Strand-und-Dschungelstreifzügen werden Sie immer wieder Hermann Toothrot, einem Schiffbrüchigen, begegnen, der einige interessante Details zum Spielgeschehen beizutragen hat. Unterhalten Sie sich mit ihm, doch achten Sie darauf, alle am Strand verstreuten Handzettel einzusammeln.

Wie nicht anders zu erwarten, stößt Guybrush schon bald auf neue Probleme. Um in den Affenkopf einzudringen und die Geister dingfest zu machen, benötigt er den Beistand der Kannibalen, die nicht nur über einen geheimnisvollen Schrumpfkopf verfügen, sondern mit Hilfe einer äußerst seltenen Wurzel einen Spezialtrunk zu bereiten wissen, der die lebhafte Geisterschar unschädlich macht. Doch auch diesmal hat der Bösewicht LeChuck seine Hände im Spiel. Vor geraumer Zeit hat er den Kannibalen ihre einzigartige Wurzel gestohlen.



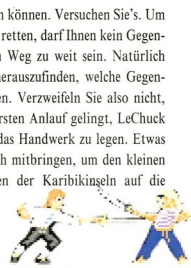


Um der Geisterbande endgültig den Garaus zu machen, ist es nun Ihr vordringliches Ziel, LeChuck die seltene Wurzel zu entwenden. Wie gut, daß Sie Ihre Meisterschaft als Dieb schon einmal unter Beweis zu stellen hatten. Doch ohne den Kopf des Navigators kann kein Sterblicher den Weg durch das Labyrinth der Katakomben finden. Guybrush benötigt den Schrumpfkopf als Navigationsinstrument. Schon beim Betreten entpuppt sich der Affenkopf als Eingang zu einer schauri-gen Unterwelt, durch die sich glühende Lavaströme

bahnen. Durch dieses Labyrinth ist das Versteck LeChucks vor neugierigen Blicken und abenteuerlustigen Eindringlingen hervorragend geschützt. Als Guybrush die Stufen des Affenkopfes zögernd hinabschreitet, glaubt er, einen Vorhof der Hölle zu betreten. Schmerzerfüllt blicken die weitaufgerissenen Augen der im Stein gefangenen Seelen den Eindringling an, die Wände bluten und die Luft ist erfüllt vom Atem des Bösen. Wieder streift ein heißer Höllenwind durch Guybrushs Haare, als er sich ein zweites Mal in diesen Abgrund wagt. Obwohl es ihm gelingt, die Wurzel in seinen Besitz zu bringen, muß er bei seinem dritten Besuch mit Entsetzen feststellen, daß LeChuck das unterirdische Gewölbe bereits verlassen hat, um sich in der Kirche von Mêlée Island trauen zu lassen. Und wieder ist Ihnen der Bösewicht eine Nasenlänge voraus. Doch mit etwas Glück kommen Sie gerade noch rechtzeitig nach Mêlée Island, um die gespenstische Hochzeit zu verhindern. Sollte Ihnen auch dieses Meisterstück gelingen, so dürfen Sie auf das furiose Happy End zu Recht gespannt sein ...

Nur der Wagemutige gewinnt

Lassen Sie sich beim Kampf gegen die fidele Geisterbande nicht entmutigen, so manche Lösung liegt näher als Sie denken. Obschon jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel für Sie bereithält, werden Sie die Herausforderung MONKEY ISLAND mit etwas Geduld doch meistern. Sie werden des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren, um bestimmte Gegenstände zu suchen und mitzunehmen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenkten. Obwohl dies nicht der kürzeste Weg zum Erfolg zu sein scheint, lautet das oberste Gebot, alle Gebäude und Räume zu betreten. Getreu dem Motto von LucasArts sterben Sie auch in MONKEY ISLAND nicht, weil Sie von Neugier getrieben den Kopf durch eine Tür gesteckt oder einen gefährlichen Gegenstand aufgehoben haben. Ein taktischer Fehler führt nur selten in eine Sackgasse. Auch wenn es nicht schadet, den Spielstand in kniffligen Situationen zwischenzuspeichern, so ist es dennoch unnötig, dieses Hilfsmittel in kurzen Abständen einzusetzen. Den Verlust eines Gegenstandes haben Sie kaum zu befürchten. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrem Karibikabenteuer mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Der zweite Rat, den Sie daher beherzigen sollten, lautet, alles einzustecken, dessen Sie habhaft werden. Nicht jedes Objekt läßt sich einfach mit dem *Nimm*-Befehl erbeuten. Vermutlich müssen Sie zuerst das eine oder andere Puzzle lösen, bevor Sie das Objekt Ihrer Begierde der Abenteurerausrüstung einverleiben können. Versuchen Sie's. Um die Frau Ihres Herzens zu retten, darf Ihnen kein Gegenstand zu gering und kein Weg zu weit sein. Natürlich benötigen Sie Zeit, um herauszufinden, welche Gegenstände wie benutzt werden. Verzweifeln Sie also nicht, wenn es Ihnen nicht im ersten Anlauf gelingt, LeChuck und seiner Geisterbande das Handwerk zu legen. Etwas Geduld müssen Sie einfach mitbringen, um den kleinen und großen Geheimnissen der Karibikinseln auf die Schliche zu kommen.









Rote Heringe

Auf einer Brücke Mêlée Islands werden Sie auf einen Troll stoßen, dem Sie Wegezoll entrichten müssen: einen roten Hering. Kaum im Besitz des roten Herings, wird Ihnen der Troll sein wahres Gesicht offenbaren. Möglicherweise steckt im Fell des keulenschwingenden Unholdes ein Programmierer. Ein *Roter Hering* jedenfalls bezeichnet in der Geheimsprache der Adventure-Profis eine falsche Fährte oder einen Gegenstand, der für die Lösung des Spiels zu keiner Zeit von Bedeutung ist. Daher dürfen Sie versichert sein, daß der rote Hering, mit dem Sie den Troll bestechen, nicht der einzige ist, den dieses Adventure für Sie bereithält.



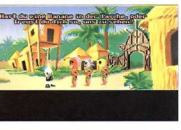




Und noch etwas. Wer sich fragt, wie die Hafenkneipe zu ihrem wunderlichen Namen kam, sei ebenfalls auf die Programmierer verwiesen. Mit einer guten Portion hintergründiger Ironie und einem gehörigen Schuß Selbstbewußtsein wurde das Schild über dem Eingang mit dem Schriftzug SCUMM-Bar versehen. SCUMM steht für *Scripting Utility for Maniac Mansion* und





















bezeichnet eine Wende im Programmiersystem von LucasArts. Bei MANIAC MANSION mußten die Spieler erstmals nicht mehr Worte und Sätze über die Tastatur eingeben, sondern konnten über Symbole ganze Befehlsketten aktivieren. Um im Spiel zu bleiben: Wenn Sie auf den Befehl *Nehme* und anschließend auf das Gummihuhn klicken, verschwindet das Gummihuhn vom Bildschirm und wird automatisch Ihrem Inventar hinzugefügt. Seit MANIAC MANSION wurde das SCUMM-Story-System mehrfach umgeschrieben. Doch Ron Gilbert, der geistige Vater Guybrush Threepwoods und Maniac Mansions, setzte seiner Erfindung mit dem Namen der Bar ein kleines Denkmal.

Willkommen auf Monkey Island

MONKEY ISLAND wurde komplett ins Deutsche übertragen. Daher müssen Sie sich nicht um das Verständnis englischer Sätze und Witze bemühen, um sich in der Rolle des tollkühnen Freibeuters zu bewähren und Marley, die Gouverneurin, den Klauen LeChucks zu entreißen. Es wäre wirklich schade, wenn Ihnen die vielen ironischen, bisweilen recht sarkastischen gesellschaftspolitischen Anspielungen mangels Sprachkenntnissen entgingen. Ob Sit-In mit den Kannibalen oder willkürlich am Strand plazierte Aktennotizen – das Kommunikationsgebaren des ausgehenden 20. Jahrhunderts wird ausgiebig aufs Korn genommen.



Alle Mann an Bord

Den blonden, blauäugigen Helden setzen Sie am einfachsten mit Hilfe der Maus in Bewegung. Doch auch mit Joystick oder Tastatur läßt er sich an den Ort des Geschehens bewegen. Beabsichtigen Sie, kniffligen Fragen mit einem Joystick zu Leibe zu rücken, dann drücken Sie die Tastenkombination [ALT][J], nachdem Sie das Spiel geladen haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschirm bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination [ALT][J] ein zweites Mal betätigen. Statt über die Pfeiltasten läßt sich der Cursor auch über den numerischen Block steuern. Die Tasten [2], [4], [6] und [8] entsprechen den Tasten [PFEIL AB], [PFEIL LINKS], [PFEIL RECHTS] und [PFEIL AUF]. Um den Cursor in eine der Bildschirmeken zu bewegen, verwenden Sie die Tasten [1], [3], [7] oder [9]. Wollen Sie einen Gegenstand oder Befehl auswählen, so klicken Sie das Objekt durch Drücken der linken Maustaste an oder betätigen die [RETURN]-Taste, nachdem Sie den Cursor mit Hilfe der [PFEIL]-Tasten positioniert haben.

Unterhalb des Grafikfensters, das den größten Teil des Bildschirms einnimmt, sehen Sie ein Feld mit folgenden Befehlen:

- *Drücke*
- *Benutze*
- *Schließe*
- *Reise*
- *Was ist*
- *Öffne*
- *Rede*
- *Nimm*
- *Gib*
- *Schalte aus*
- *Gehe zu*
- *Ziehe*
- *Schalte ein*
- *Schaue*
- *Zu Henry*

Während Sie im Grafikfenster verfolgen können, wohin Sie Guybrushs Schritte lenken, versetzen Sie die einzelnen Befehle in die Lage, die Insel und ihre Gebäude zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen, Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen sowie mit Inselbewohnern und Eingeborenen zu sprechen. Mit Hilfe der umfangreichen Befehlsstruktur verschaffen Sie sich direkten Zugang zu Schiffen, Kombüsen, Laderäumen, unterirdischen Labyrinthen, Gefängniszellen, Krämerläden und Palästen. Sie verfügen damit über eine hervorragende Ausstattung, um in der Rolle des unerfahrenen, aber beherzten Piratenanwärters den Widrigkeiten des Abenteurerlebens zu trotzen. Die Ihnen hierzu zur Verfügung stehenden Befehle sind grün gekennzeichnet. Klicken Sie einen der Befehle an, so wird er aktiviert



und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. In dieser Dialogzeile werden grundsätzlich alle geplanten Aktivitäten nach dem Anklicken eingeblendet. Folglich sehen Sie hier nicht nur einzelne Worte,



sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Öffne Tür*, *Rede mit Pirat* oder *Benutze Schaufel mit Erde*. Um den Befehl *Öffne Tür* auszuführen, klicken Sie auf den Befehl *Öffne* und anschließend auf das Objekt, die Tür. Ein einzelner Mausklick genügt. Da das in älteren LucasArts-Spielen übliche Doppelklicken somit entfällt, gestaltet sich das Erkunden der Räume weniger langwierig.

Je nach Situation und aktiviertem Befehl wird im Grafikfenster eine Nachrichtenzeile eingeblendet. Sie enthält Informationen, die das Spielgeschehen betreffen bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *Diesen Vorhang kann ich nicht nehmen* oder *Diese Hühner fasse ich nicht an, schon mal was von Salmonellen gehört*. Sobald Sie sich in ein Gespräch vertiefen, werden die einzelnen Sätze der Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile des Grafikfensters eingeblendet. Auch die wüsten Beschimpfungen während der Duelle gibt die Nachrichtenzeile Satz für Satz wieder.

Um herauszufinden, welche Gegenstände sich in einem Raum verbergen, fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Fläche des Grafikfensters. Dabei sollten Sie möglichst langsam und mit Bedacht zu Werke gehen, andernfalls entgeht Ihnen so mancher Gegenstand. Durch das Abschreiten der Räume zeigt die Dialogzeile alle jene Gegenstände an, die für den weiteren Spielverlauf von Bedeutung sind. Ihre Aufgabe ist es also, herauszufinden, ob Guybrush Stans Visitenkarte, mehrere Becher Grog oder den Käsekuchen von Otis als hilfreiche Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.



Um Guybrush an den gewünschten Einsatzort zu bewegen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Gehe zu* und anschließend auf die Stelle im Bild, zu der Sie die Schritte des Helden lenken wollen. Klicken Sie auf eine geöffnete Tür oder einen Durchgang, geht Guybrush automatisch hindurch, und Sie befinden sich im nächsten Bild. Da das Durchsuchen der Räume einen wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, Sie sich also viel bewegen müssen, um mit bestimmten Personen zu sprechen oder einzelne Gegenstände näher zu betrachten, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde. Tatsächlich kann MONKEY ISLAND in bestimmten Situationen erkennen, welcher Befehl dem Handlungsgeschehen angemessen ist. Keine Angst, die Intelligenz des Programmes geht nicht soweit, Ihnen die Lösung des Puzzles zu verraten, doch in bestimmten Situationen leuchten die entsprechenden Optionen des Befehlsfeldes gelb auf. Betätigen Sie daraufhin die rechte Maustaste, so wird der Befehl mitsamt dem Objekt in die Befehlszeile übernommen. Befinden Sie sich mit dem Cursor beispielsweise in der Nähe einer Tür, so ist entweder die Option *Öffne* oder *Schließe* gelb hervorgehoben. Drücken Sie jetzt die rechte Maustaste, so wird der Befehl *Öffne* bzw. *Schließe Tür* von Guybrush umgesetzt, ohne daß Sie zwischen Befehlsfeld und Objekt hin- und herfahren müssen.



Aktivieren Sie die Option *Schaue an*, so versetzen Sie Guybrush in die Lage, Küchenschränke, Regale, modrige Bücherborde und Töpfe genauer zu inspizieren, Schilder, Plakate und Noitzzettel zu lesen, aber auch in spinnwebenüberzogene Truhen und Fässer zu spähen. Dagegen wird der Befehl *Benutze* in Verbindung mit zwei Objekten gebraucht, z.B. *Benutze Truhe*





























mit Schlüssel. Aktivieren Sie statt dessen den Befehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, den *Benutze*-Befehl möglichst gezielt einzusetzen. In der Regel läßt sich ein und dasselbe Ziel aber auch mit verschiedenen Befehlen erreichen. Gleichgültig ob Sie *Öffne Faß* oder *Nimm Faß* wählen, im einen wie im anderen Fall erbeutet Guybrush eine Handvoll Schießpulver.

Wie jeder Spielfilm auf Kameraeinstellungen und Schnitte als Mittel der Spannungssteigerung setzt, so arbeitet LucasArts in MONKEY ISLAND mit Blenden und Animationen, um die Spannung des Spielgeschehens ebenfalls zu erhöhen. Die Animationen werden eingeblendet, sobald andernorts auf der Insel etwas geschieht, das Sie wissen sollten. Dabei werden Sie nicht selten Zeuge so mancher brisanten Unterhaltung. Auf Gespräche und Verlauf der filmischen Sequenzen haben Sie keinen Einfluß, denn sie dienen der Information und treiben das Spielgeschehen voran. Hat sich Stan, der Gebrauchtschiffhändler, erst einmal in Fahrt geredet, so müssen Sie den Wortschwall wohl oder übel über sich ergehen lassen. Auch Guybrush verselbständigt sich hin und wieder. In solchen Augenblicken wird Ihnen die Kontrolle über das Spielgeschehen entzogen, und der Cursor verschwindet. Wenn Ihnen der Inhalt der Filmsquenzen jedoch bekannt ist, können Sie die Szenen entweder mit einem Schlag auf die [ECS]-Taste oder gleichzeitigem Betätigen beider Maustasten überspringen.

In manchen Situationen ist es ratsam, den Spielstand zu speichern. Um beispielsweise dem lüsternen Gemischtwarenhändler die Safekombination zu entlocken, sollten Sie einen vorhergehenden Spielstand zwischenspeichern, bevor Sie sich selbst daran machen, den Safe zu knacken. Ein zweites Mal werden Sie den geschäftstüchtigen Kaufmann nicht dazu bewegen, den Safe vor Ihren Augen zu öffnen. Daher können Sie mit [F5] ein Menü erreichen, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 10 verschiedenen Spielständen gleichzeitig erlaubt. Um in scheinbar verfahrenen Situationen nicht jedesmal bei Null beginnen zu müssen, empfiehlt es sich, die eigenen Fortschritte – zumindest die großen Etappen – unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern. Auch für längere Denk- oder Verschnaufpausen ist gesorgt. Dann betätigen Sie die [Leer]-Taste. Mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.

Die von Guybrush aufgelesenen Gegenstände werden rechts neben dem Befehlsfeld aufgelistet. Solange der Jungpirat mittellos ist, reisen Sie also mit leichtem

Tastaturbelegungen

F5 [7] → Spiel speichern/laden

[F8] → Neues Spiel starten

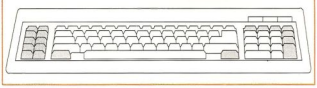
[ ] → Spielpause

[ALT] [X] → Spiel beenden

[ESC] → Filmsequenz überspringen

[>] → Text schneller

[<] → Text langsamer



Gepäck. Ihr Inventar beinhaltet nichts. Das wird sich im Laufe des Spielgeschehens ändern. Die Anzahl der Gegenstände, die Sie Ihrer Abenteurerausrüstung hinzufügen werden, unterliegt keiner Begrenzung, ob es sich nun um Gummihühner, Fernrohre, Schießpulver, Pfefferminzdrops oder Taue handelt. Bei Bedarf wählen Sie den entsprechenden Gegenstand durch Anklicken aus. Sobald die Liste mehr als sechs Gegenstände enthält, müssen Sie sich mit Hilfe der Richtungspfeile einen Überblick über den Inhalt Ihres Reisegepäcks verschaffen. Durch Anklicken der Pfeile scrollen Sie die Liste auf- bzw. abwärts. Da auch der seltsamste Gegenstand einmal von Bedeutung sein könnte und ein prall gefüllter Seesack nicht an Ihren Kräften zehrt, stecken Sie am besten alles ein, dessen Sie habhaft werden.

Auch wenn Ihnen die Lösung der mitunter kniffligen Rätsel nicht auf Anhieb gelingt, sollten Sie nicht vorschnell aufgeben. Beobachten Sie stattdessen, wie sich Guybrush in der Welt der rauhen Kerle zurechtfindet. Sonnigen Gemüts spaziert er durch eine nur vordergründig harmlose Welt und lauscht mit großen Augen und weit geöffnetem Mund den Geschichten der redseligen Piraten. Spitzen auch Sie die Ohren, wenn die alten Seebären über die Geheimnisse und mysteriösen Geschichten der Insel sprechen. Nicht alles entspringt einer von Grog umnebelten Phantasie, nicht alles ist Seemannsgarn. Wenn Sie auf die alten Haudegen hören, Tanzschritte und Kochrezepte zu interpretieren verstehen und auch vor dem literarisch belegten Ritt auf der Kanonenkugel nicht zurückschrecken, dann dürfte es Ihnen nicht schwer fallen, in heiklen Situationen originelle Lösungen zu ersinnen.



Rededuelle und Säbelgefechte

Um die drei Aufgaben eines Piratenanwärters zu lösen, LeChuck unschädlich zu machen und Marley zu befreien, benötigen Sie nicht nur den Todesmut der kampferprobten Korsaren, sondern auch immense kommunikative Fähigkeiten. Die zur Lösung des Spiels nötigen Informationen erhalten Sie nur, wenn Sie die Inselbewohner in zahlreiche Gespräche verwickeln. Manch einer der leutseligen Piraten hat bei einer zweiten Begegnung eventuell mehr zu berichten. Eins ist jedenfalls gewiß, wenn Sie in den Besitz wertvoller Informationen gelangen wollen, ist scheue, gar vornehme Zurückhaltung fehl am Platz.

Um mit grimmigen Seeräubern, schönen Frauen, Voodoopriesterinnen, Geistern und Kannibalen ins Gespräch zu kommen, stehen Ihnen zwei Alternativen zur Verfügung:

1. Sie können entweder die Option *Rede mit* aktivieren und anschließend auf die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen, klicken oder

2. sobald Sie sich mit dem Cursor in der Nähe einer gesprächsbereiten Person befinden, die rechte Maustaste betätigen. In diesen Situationen ist der Befehl *Rede mit* bereits aktiviert, was Sie an der gelben Hervorhebung erkennen.

Sind die Bewohner der Insel in Gesprächsstimmung, zoomt das Programm zur Porträtaufnahme Ihres Gegenübers, andernfalls geben Ihnen unwillige Knurrlaute und Kommentare zu erkennen, daß Sie besser das Weite suchen. Sobald anstelle des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, kann die Unterhaltung beginnen. Dann sind Sie am Zug. Wählen Sie einen der Vorschläge per Mausklick aus dem Textfeld aus, so wird der Satz in die Nachrichtenzeile übernommen, und Ihr Gegenüber steht Ihnen Rede und Antwort. Gleichgültig ob Sie eine charmante, sarkastische oder clevere Bemerkung aus dem Textmenü auswählen, in der Regel verändern Sie den Handlungsverlauf des Spiels dadurch nur geringfügig. Stellen Sie es geschickt an, so erhalten Sie durch einen kleinen Wortwechsel in kürzester Zeit wertvolle Informationen. Aber auch weniger geschickte Fragen und Antworten lassen Sie keinen Schiffbruch erleiden. Wie festgefahren der Dialog auch sein mag, sobald von diesem Gespräch die Lösung des Spiels abhängt, gibt es einen Ausweg – Programmierer sei Dank. Gleichgültig, wie lernfähig Sie sich zeigen, beim Anblick der schönen Marley verschlägt es auch Ihnen mit Sicherheit die Sprache. Sie geraten ins Stocken, fangen an zu stammeln und das Textmenü läßt Ihnen in dieser heiklen Situation lediglich die Wahl zwischen Grunz- und Verlegenheitslauten.

Finten parieren

Wie Sie bald erfahren werden, zeichnet sich ein guter Fechter nicht nur durch körperliche Gewandtheit und technische Finessen in der Handhabung von Säbel, Schwert und Degen aus. Während eines Duells gilt es, den Gegner durch gezielte Beschimpfungen soweit zu reizen, daß er die Beherrschung verliert. Sobald ihm die Wut den Degen führt, haben Sie leichtes Spiel. Das Erlernen und korrekte Anwenden der Flüche und Beleidigungen ist daher ein wesentlicher Bestandteil Ihrer Ausbildung. Erst wenn Sie das Beschimpfungsritual perfekt beherrschen, können Sie Ihre Gegner erfolgreich in die Enge treiben.

Um Carla, die Schwertmeisterin, zu besiegen, müssen Sie sich als jugendlicher Heißsporn beweisen. Dazu stellen Sie sich den auf der Insel umherstreifenden Piraten. Mit den Worten *Mein Name ist Guybrush Threepwood, du bist des Todes* eröffnen Sie das Duell. Wie nicht anders zu erwarten, läßt die Antwort des Gegners nicht lange auf sich warten. Diese Wortgefechte erweitern Ihr eigenes Repertoire beträchtlich. Solange der Pirat Ihnen eine schlagfertige Antwort entgegensetzen kann, behält er die Oberhand. Fällt ihm keine passende Beleidigung ein, so haben Sie die Runde für sich entschieden. Zu jeder Beleidigung existiert eine passende Antwort. Diese erlernen Sie von den Piraten. Je mehr Rededuelle Sie führen, um so zahlreicher werden die Beleidigungsvorschläge, die das Textmenü für Sie bereithält. Nach drei gewonnen Kämpfen wird Ihnen der Gegner anerkennend Lob zollen. Doch Vorsicht, den Kampf gegen die Schwertmeisterin sollten Sie erst dann antreten, wenn Ihr Repertoire ausgesprochen umfangreich ist. Da Carla Sie für einen fürchterlich aufdringlichen Prahlhans hält, wird sie den Kampf mit Ihnen nicht einmal aufnehmen. Unverrichteter Dinge müssen Sie dann Ihres Weges ziehen.

EL







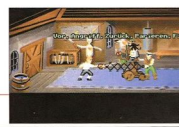












Komplettlösung und Pläne zu Monkey Island 1

Copyright (C) 1993 Computer-Programm Service Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können aber trotzdem nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

MONKEY ISLAND ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company

I. Die drei Prüfungen

1. Gehen Sie in die Scumm Bar und sprechen Sie den Piraten mit der roten Jacke an (Befehl: Rede mit) (2/1/2/1/1/2). Danach sprechen Sie mit dem schwarz gekleideten Mann am Nachbartisch (Befehl: Rede mit) (2/3/2/2/2/3) und gehen ins nächste Bild nach rechts. Dort sprechen Sie mit den drei Piraten (Befehl: Rede mit) (2/1/2/3/5/5).

2. Warten Sie, bis der Koch aus der Küche geht und gehen Sie selbst hinein. Dort nehmen Sie den Topf und das Fleisch (Befehl: Nimm). Das Fleisch kochen Sie (Befehl: Benutze) im Kessel auf dem Ofen. Vergessen Sie nicht, es wieder herauszunehmen (Befehl: Nimm). Nun betreten Sie den Steg rechts neben der Küche. Um die Möve zu verscheuchen, treten Sie viermal auf die dem Wasser zugewandte Seite des Stegs. Dadurch vertreiben Sie den Vogel und können so den Fisch nehmen (Befehl: Nimm). Zurück in der Küche legen Sie den Fisch in den Topf (Befehl: Benutze). Kochen Sie ihn,wie zuvor das Fleisch. Vergessen Sie nicht, ihn wieder herauszunehmen (Befehl: Nimm).

3. Nun zum Aussichtspunkt und von dort auf die Übersichtskarte. Begeben Sie sich dann zum Zirkus. Dort reden Sie mit den Brüdern (Befehl: Rede mit) (1/1/2), geben Sie ihnen den Topf (Befehl: Gib). Und nach einer Szene,in die Sie nicht eingreifen können, verlassen Sie das Zelt mit viel Geld.

4. Zurück in der Stadt sprechen Sie den Mann mit dem Papagei auf der Schulter an der Ecke im Osten der Stadt an und kaufen ihm die Schatzkarte ab (Befehl: Rede mit) (4/2). Betreten Sie nun den Laden (Rechtes Haus) und nehmen Sie dort die Schaufel und das Schwert (Befehl: Nimm). Sprechen Sie mit dem alten Mann am Tisch (Befehl: Rede mit) (1/1/1/1/1), wenn er das Haus verläßt, folgen Sie ihm.

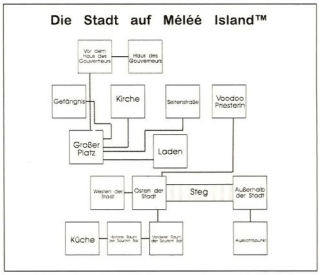
5. Wenn Sie am Ziel angekommen sind, verlassen Sie das Bild nach links. Von der Übersichtskarte aus gehen Sie noch einmal auf die Gabelung und verlassen Sie das folgende Bild nach hinten. Pflücken Sie im nächsten Bild die gelben Blumen (Befehl: Nimm).

6. Bei der Gabelung befolgen Sie alle Geh-Anweisungen auf der Karte (back = nach hinten, left = nach links, right = nach rechts). Wenn Sie im gesuchten Bild sind, gehen Sie nach rechts. Graben Sie mit der Schaufel an der markierten Stelle (Befehl: Benutze).

7. Begeben Sie sich zum Haus im Südosten der Insel bei der Bucht. Auf dem Weg dorthin geben Sie dem Troll, der im Wege steht, den Fisch (Befehl: Gib). Beim Haus klopfen Sie an die Tür. Sprechen Sie mit dem Mann (Befehl: Rede mit) (1/1/1/1/1/1/1). Der Mann zeigt Ihnen die Grundzüge des Kampfes. Lesen Sie dazu bitte den Anhang genau durch.

8. Nun kämpfen Sie solange mit den umherstreifenden Piraten, bis Sie aus allen im Anhang genannten Antworten und Beleidigungen wählen können. Bis Sie sich dem Schwertmeister stellen können, müssen Sie daher mit einer ganzen Menge Piraten Wortgefechte ausgetragen haben.

9. Gehen Sie jetzt zum Schwertmeister. Sie müssen dort nach kurzem Vorsprechen (Befehl: Rede mit) (1) kämpfen. Dabei werden nur Sie beleidigt und müssen die richtigen



Antworten wählen, doch mit der Tabelle im Anhang wird es Ihnen natürlich nicht schwerfallen.

10. Bei einem kurzen Besuch in der Stadt begeben Sie sich zur Voodoo Priesterin im Osten der Stadt (vorderste Türe rechts). Nehmen Sie dort das Gummihuhn von der Kommode (Befehl: Nimm).

11. Es fehlt Ihnen jetzt nur noch das Götzenbild. Dieses befindet sich im Haus des Gouverneurs. Begeben Sie

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

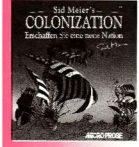
1942 - Pacific Air War	DA	89.00
Aces of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	89.00
Aladdin	DA	59.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Alone in the Dark	DA	85.00
Alone in the Dark 2	EV	89.00
Armored Fist	EV	89.00
Armour Geddon	DA	89.00
Aufschwung Ost	DV	67.00



Battle Bugs	DV	69.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Bookwee	**DV**	**79.00**
Big Sea	DA	65.00
Bill Elliots Nascar	EV	69.00
Bioshnet	DA	85.00
Brook Thru	DA	49.00



Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Burnss 13	DA	79.00
Burning Steel 2	DV	95.00
Cannon Fodder 2	DA	64.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Civilisation	DV	89.00
Civilisation (wie)	EV	89.00



Colonization	**DV**	**88.00**
Camanche	DV	89.00
Crisis in the Kremlin	EV	49.00
Crystal Caliburn Flipper	DA	69.00



Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Das schwarze Auge 2 Speech	DV	39.00
Death or Glory	DV	79.00
Delta V	EV	69.00
Desert Strike	EV	69.00
Dogfight	DA	39.00



Doom 2	**DV**	**99.00**
Doom 2 Episode	EV	25.00
Doppelpass	DA	79.00
Earth Siege	DV	89.00
Elektra Body	DA	36.00

Elite 2 DA 39.00

Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
Der Aufstand der Dinge	DV	69.00
Erben der Erde	DV	79.00
Erben des Throns	DV	75.00
Evasive Action	EV	65.00
F-14 Fleet Defender	DA	89.00
F-29	DV	39.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fields of Glory	DV	85.00
Fifa Soccer	EV	69.00
Flight Sim. 5.0 Japan	EV	49.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Gabriel Knight	DV	89.00
Game of Live	DA	79.00
Grand Prix	DA	39.00
Grandest Fleet	DA	66.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	69.00
Hattrick!	DV	79.00
Heartlight	DA	36.00
Heimdall 1 & 2	DV	69.00
Hexxuma	DV	85.00
Hockey League Simulator 2	EV	75.00
Hokuan KA-50	DV	69.00
Horra Deutschland	DV	69.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indianapolis 500	DV	45.00
Indy Car Track Pack	DA	29.00
Indy Car Racing	DV	55.00
International Tennis Open	DV	55.00
Isher 3	DA	69.00
Jungle Strike	EV	79.00
Kick Off 3	DA	49.00
Kingdoms of Germany	DV	69.00
Kingmaker	DV	65.00
Powerdrive	DA	59.00
Lemmings 3	DV	64.00
Liberation	DV	69.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lothar Matthäus S.Soccer	DV	69.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Enderia	DV	85.00
Master of Magic	**DV**	**89.00**
Mercenaries	EV	79.00
Micro Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	49.00
MS 95 (wie)	DA	59.00

Nascar Racing DA 75.00

Otto Rehogel Soccer	DV	69.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pirates Gold	DV	79.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planer	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Powerdolls	DV	85.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Quarantine	**DA**	**79.00**
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	DV	66.00

Railroad Tycoon Deluxe DA 39.00

Railway Challenge	DV	65.00
König der Löwen	DA	64.00
Rise of the Robots	DV	69.00
Rome AD 92	DV	59.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	89.00
Sensible Golf	DV	69.00
Shadowlands	DV	85.00
Shanghai 2 (win)	DV	75.00
Siedler	DV	79.00
Sim City 2000 Data	DV	39.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim City 2000 (Win)	DV	89.00
Sim Classics	DA	69.00
Sim Life	EV	39.00
Simon the Sorcerer	DV	89.00
Space Invader	DV	25.00
Space Simulator 1.0	EV	89.00
Star Crusader	DV	79.00
Star Cros. Speech & Data	DV	45.00

Star Crusader and S...

109.00

Starlord	DA	49.00
Subwar 2050 & Data	DV	59.00
Hera League of Hoboksan	EV	79.00
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Tocaps (win)	DA	99.00
Take a Brake - Pinball	DV	62.00
S.Soccer Stars & Lederball	EV	69.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Twilight 2000	DV	79.00
Universe	DV	69.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Virtuoso	DV	79.00
WWF I Wrestlemania	DA	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Warcraft	DV	79.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Yserbius	EV	66.00
Zeppelin	DV	79.00
Zorro	DA	59.00

IBM/PC-Zubehör

3-Da Blaster + 2 Spiele	DA	799.00
Action Replay Pro PC	dt	149.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00
Gravis Joystick schwarz		69.00
Thrustmaster Flight		159.00

IBM CD-ROM

11th Hour DA109.00

7th Guest	EV	79.00
Aces of the Deep	DV	89.00
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assain	DA	89.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Battle Isle 2 Date 1	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DA	79.00
Bioforge	**DV**	**89.00**
Blondes!	DA	85.00
Bureau 13	DA	79.00
Burning Steel 2	DV	85.00
Christoph Kolumbus	DV	85.00
Civil. + Railroad Ty. Delu.	DA	89.00
Colonization	DV	89.00
Colonization & Civilizat.	DV	99.00
Comanche & Mission 1+2	DV	99.00
Corridor 7	DA	39.00
Creature Shock	DV	85.00
Crime Patrol	EV	85.00
Cyberia	DA	89.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Dawn Patrol	EV	89.00
Desert Strike	EV	69.00
Doom 2	DV	89.00
Doom 2 Utilities (2 CD's)	EV	49.00
Dragon's Lair 1	DV	79.00
Dream Web	DV	79.00
Earth Siege	DV	89.00
Ecstatica	DA	89.00
Elite 2	**DA**	**39.00**
Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
Empire Deluxe	DV	69.00
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
F-15 Strikel Eagle 3	DA	39.00
FPS: Baseball 95	EV	79.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00



Fifa Soccer	DV	79.00
Flight o.t. Amazon Queen	DV	84.00
Hattrick!	DV	89.00
Hell	DV	99.00
Hidden Below	DA	69.00
Horde	DA	85.00
Inca 2	DV	109.00
Inferno	DV	109.00
International Tennis Open	DA	89.00
Iron Assault	DA	99.00
Journeyman Project	DV	39.00
Jungle Strike	EV	79.00
Kings Quest 7	EV	99.00

Kings Quest 7 kompl.dt.DV 89.00

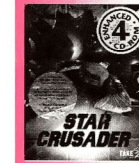
Kyrandia 3	**DV**	**99.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 3	DV	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lode Runner	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lost Eden	DV	89.00

Magic Carpet DV 89.00

Master of Magic	DV	89.00
Microprose Ger Compilat.	EV	39.00
Monty Pythoe's Waste o.T.	EV	89.00
Myst	DV	89.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Nactropolis	**DV**	**89.00**
Nirvastorm	DA	84.00
Oildriver	DV	89.00
Outpost	DV	79.00
Outpost	DA	79.00



PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Pirates Gold, F-15, Grand Prix	DA	69.00
Pirates Gold	DV	39.00
Planer incl. Detadisk	**DV**	**79.00**
Powerdolls	DA	85.00
Prince Interactive	EV	99.00
Privateer & Strike Comm.	DA	85.00
Quarantine	DA	79.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Quest for Knowledge	DV	45.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return to Ringworld	EV	79.00
Rise of the Robots	DV	89.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Saga von Nietoom	DV	54.00
Sam & Max	DV	89.00
Simon the Sorcerer	DV	85.00
Space Ace	DV	85.00
Space Pirates	EV	79.00
Spaceship Warlock	EV	79.00



Star Crusader	DV	85.00
Star Crusader incl. Data	**DV**	**109.00**
Star Crusader Data Disk	DV	35.00
Star Trek: Next Generation	DV	89.00
Subwar 2050 & Mission Disk	DV	89.00
Supercarts	DA	104.00
System Shock Enh.	DV	85.00
T.F.X.	DA	89.00
Tocaps (win)	DA	99.00



Theme Park	DV	79.00
Tornado & Mission Disk	DA	77.00
Transport Tycoon	DV	89.00
US Navy Fighters	DV	89.00
Ultimate Football	EV	89.00

Under a Killing Moon DV109.00

Virtuoso	DV	85.00
Voyeur	DA	89.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
Wild Blue Yonder	DA	69.00

Wing Commander 3 DV109.00

Wing Commander 1 & 2 Del.	DA	79.00
Wing Commander Armada	DA	79.00
Goldan 10	DA	94.00

Wings of Glory Enh. DV 85.00

Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

Amiga

Down Patrol	DV	69.00
Dragonstone	DA	64.00
Elite 3 (1st Encounters)	DA	59.00
Fields of Glory	DV	69.00
Fields of Glory (A1200)	DV	69.00
Gunship 2000	DA	39.00
Lion King (A1200)	DA	64.00
Martial Kombat 2	DA	69.00
Otto Rehogel Soccer	DV	64.00
Sensible Golf	DV	69.00
Sim City 2000 (A1200)	DV	69.00
Ufo	DV	69.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	99.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duskin Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Immortal - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Peter Pan	us	89.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault dt 99.00

Road Rash	dt	99.00
Scooters Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate kompl. dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Wing Commander 3 dt 109.00

3-DO-Zubehör

3-Do PC-Blaster + 2 Sp.	DA	799.00
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Allen vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	uk	99.00
Dino Dudes	uk	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Brace Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Raiden	uk	99.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

CDI

7th Guest	DV	104.00.
Apocalypse Now (Film)	DV	44.00
Beverly Hills Cop 2 (Film)	DV	39.00
Beverly Hills Cop 1 (Film)	DV	39.00
Black Rain (Film)	DV	39.00
Bob Marley (Musik)		44.00
Der Prinz aus Zamunda	DV	39.00
Die Glücksritter (Film)	DV	39.00
Die nackte Kanone 2 1/2 (Film)	DV	39.00
Die nackte Kanone (Film)	DV	39.00
Ein Fisch namens Wanda (Film)	DV	39.00
Ein Ticket für Zwei (Film)	DV	39.00
Ein unmoralisches Angebot (Fi)	DV	39.00
Ghost (Film)	DV	39.00
Lemmings	EV	64.00
Mechwarrior	DV	99.00
Queen Greatest (Musik)	EV	54.00
Rainman (Film)	DV	44.00
Rolling Stones (Musik)		49.00
Samurai - Cowboy	EV	79.00
Star Trek VI (Film)	DV	39.00
Striker Pro	DV	64.00
Tetris	EV	69.00
Top Gun (Film)	DV	39.00
Voyeur	EV	89.00
Worlds of Rhythm King (Musik)	EV	44.00
Zelda-Zauberstab von Gamelon	DV	89.00
Zombie Dinos	DV	79.00

CDI-Zubehör

CDI Gamepad	dt	54.00
CDI Maus	dt	79.00
CDI Roller Controller	dt	109.00
CDI Touchpad	dt	54.00
CDI Trackball	dt	109.00
Philips CDI 550 Player	DV	999.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.
Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.

Versandkosten per Post DM 7.– /ÖS 50.– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250.–/ÖS 2000.– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händlerantragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 61
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



sich nun dorthin und betäuben Sie die Piranha-Pudel mit dem Fleisch (Befehl: Gib), daß Sie jedoch vorher mit den Blumen einreiben müssen (Befehl: Benutze).

12. Öffnen Sie die Tür, nehmen Sie die Vase (Befehl: Nimm) und betreten Sie den ersten Raum auf der linken Seite. Nach einer Szene, auf die Sie keinen Einfluß nehmen können, verlassen Sie das Haus und gehen zum Gefängnis (links). Sie sollten nach diesem Besuch um einige Gegenstände reicher sein.

13. Unterhalten Sie sich mit dem Gefangenen (Befehl: Rede mit) (?) und verlassen dann das Gefängnis. Betreten Sie den Laden und sprechen Sie mit dem alten Mann (Befehl: Rede mit) (2). Zurück im Gefängnis geben Sie dem Gefangenen Bonbons (Befehl: Gib), sprechen mit ihm (Befehl: Rede mit) (2) und geben ihm das Rattengift (Befehl: Gib). Er gibt Ihnen daraufhin ein Stück Kuchen, das Sie öffnen (Befehl: Öffne). Mit der darin enthaltenen Feile gehen Sie zurück zum Haus des Gouverneurs.

14. Betreten Sie das Haus und springen Sie durch das Loch ins Nachbarzimmer. Nachdem Sie das Götzenbild haben, geraten Sie wieder an den Sheriff. Sagen Sie ihm, was Sie wollen (?). Wenn Sie mit dem Gouverneur sprechen, ist das, was Sie sagen egal (?/?/?). Beim Verlassen des Hauses treffen Sie leider wieder auf den Sheriff. Dieser möchte Sie am Steg umbringen.

15. Wenn Sie im Wasser gelandet sind, heben Sie einfach das Götzenbild hoch (Befehl: Nimm). Der Rest geschieht von selbst. Sie erfahren, daß der Gouverneur entführt wurde. Nun gehen Sie ins Gefängnis und berichten dort dem Gefangenen von der Entführung (Befehl: Rede mit). Bieten Sie ihm an,ihn frei zu lassen; unter der Bedingung, mit Ihnen den Gouverneur zu suchen (2/2).

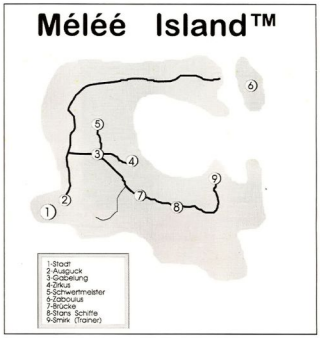
16. Begeben Sie sich in die Scumm Bar und nehmen Sie dort alle Becher mit (Befehl: Nimm). In der Küche füllen Sie einen der Becher mit Grog (im Faß) (Befehl: Benutze). Nun schnell zum Gefängnis. Auf dem Weg dorthin löst der Grog langsam den Becher auf. Füllen Sie ihn einfach bei Bedarf um (Befehl: Benutze Becher mit schmelzendem Becher). Im Gefängnis gießen Sie den Grog auf das Schloß (Befehl: Benutze), welches sich daraufhin auflöst. Der Gefangene ist befreit.

17. Gehen Sie jetzt zu Stans Gebrauchtschiffshandel und schlagen Sie den Kauf eines Schiffes vor (Befehl: Rede mit) (1/2/3).18. Aufgrund mangelnden Geldes begeben Sie sich in den Laden. Fragen Sie nach einem Kredit (Befehl: Rede mit) (2/1), und merken Sie sich die Kombination des Safes, wenn der alte Mann ihn öffnet. Schicken Sie ihn dann zum Schwertmeister (Befehl: Rede mit) (1). Während seiner Abwesenheit öffnen Sie den Safe mit der gemerkten Kombination (Befehl: Drücke oder Ziehe). Entnehmen Sie dann den Kredit-Brief (Befehl: Nimm) und gehen Sie erneut zu Stan.

19. Dort angekommen verhandeln Sie erneut über ein Schiff. (Befehl: Rede mit) (3/2/1/2/2/2/ 2/2/2/2/2/1/2/2/2/3/2/4).20. Jetzt auf zum Schwertmeister. In einem Gespräch bitten Sie um Hilfe bei Ihrer Suche nach dem Gouverneur (Befehl: Rede mit) (3).

21. Als nächstes gehen Sie zur Insel. Mit dem Gummihuhn lassen Sie sich am Kabel zur Insel gleiten (Befehl: Benutze Gummihuhn mit Kabel). Drüben angekommen betreten Sie das Haus. In dem Gespräch mit Meethook bitten Sie auch ihn,den Gouverneur mitzusuchen (Befehl: Rede mit) (1/3). Sie müssen allerdings eine Probe bestehen, bei der Sie mit einem Papagei konfrontiert werden. Machen Sie irgendetwas, das Tier tut nichts.

22. Ihre Crew ist komplett. Gehen Sie zum Hafen. Sie werden dort von ihren Leuten erwartet. Sprechen Sie noch einmal mit Ihnen (Befehl: Rede mit) (3/3).



II. Auf dem Schiff

23. Gehen Sie auf das Schlafdeck und von dort in den Laderaum. Entnehmen Sie dort aus den Fässern auf der linken Seite Schwarzpulver (Befehl: Nimm). Nehmen Sie dann das Seil (Befehl: Nimm) und öffnen Sie die einzelne Kiste (Befehl: Öffne). Nehmen Sie den Wein (Befehl: Schaue an).24. Begeben Sie sich nun in die Küche und öffnen Sie den Schrank (Befehl: Öffne), nehmen Sie eine Kornflakespackung (Befehl: Nimm) heraus, denn in dieser (Befehl: Öffne) befindet sich ein Geschenk, das sich bei näherer Betrachtung als Schlüssel entpuppt (Befehl: Schaue an). Nehmen Sie aus der Küche auch den Topf (Befehl: Nimm). Gehen Sie in die Kapitänskajüte und öffnen den Schrank (Befehl: Öffne). In diesem finden Sie eine Truhe. Öffnen Sie diese (Befehl: Öffne) und entnehmen Sie das Rezept und das Zimtgebäck (Befehl: Nimm). Nehmen Sie auch die Feder und die Tinte vom Schreibtisch (Befehl: Nimm). Vom Fahnenmast benötigen Sie die Flagge (Befehl: Nimm).

25. Zünden Sie Stans Visitenkarte am Feuer unter dem Topf in der Küche an (Befehl: Benutze). Geben Sie dann die folgenden Zutaten in den Topf: Kornflakes, Fahne, Wein, Schießpulver, Huhn, Zimtgebäck, Minztabletten und Tinte (Befehl: Benutze Zutat mit Topf).

26. Nach einer längeren Ohnmacht liegen Sie mit ihrem Schiff vor Monkey Island. Nehmen Sie neues Schießpulver (Befehl: Nimm) und gehen Sie an Deck. Befestigen Sie jetzt das Seil an der Kanone (Befehl: Benutze). Zünden Sie die Lunte mit der brennenden Karte an (Befehl: Benutze) und springen Sie vorne in die Kanone (Befehl: Gehe zu). Sie werden so auf Monkey Island geschossen.

III. Auf Monkey Island

27. Einiges vorweg: Auf Monkey Island treffen Sie des öfteren auf einen Mann, Hermann, der auf der Insel gestrandet ist. Er wird Sie immer in ein Gespräch verwickeln. Sagen Sie, was Sie wollen. Nehmen Sie auch jede Nachricht mit.

28. Nehmen Sie am Strand die Banane auf (Befehl: Nimm). und begeben sich zum Fort. Drücken Sie dort auf die Kanone (Befehl: Drücke) und nehmen Sie das herausgefallene Schießpulver und das Fernrohr (Befehl: Nimm). Schrauben Sie dieses auf (Befehl: Öffne). Sie erhalten so eine Linse. Als letztes nehmen Sie das Seil (Befehl: Nimm).

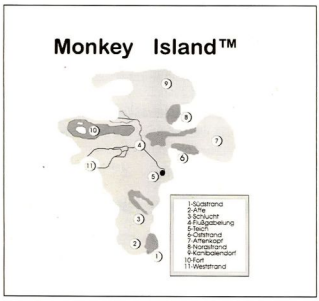
29. Begeben Sie sich zur Flußgabelung. Geben Sie das Schwarzpulver auf den Damm (Befehl: Benutze) und halten Sie die Linse in die Sonne (Befehl: Benutze). Der Damm bricht.

30. Gehen Sie zum neu entstandenen Teich, und nehmen Sie das Seil des Toten (Befehl: Nimm).

31. Die nächste Station ist die Schlucht. Mit den beiden Seilen lassen Sie sich in zwei Schritten hinab (Befehl: Benutze) (Ast, Baumstumpf). Unten nehmen Sie die Ruder auf (Befehl: Nimm).

32. Zurück an der Gabelung steigen Sie die Steintreppe nach oben. Das Katapult drehen Sie zweimal im Uhrzeigersinn (Befehl: Ziehe) und steigen noch einmal hinauf und schieben einen an der Kante liegenden Stein hinab (Befehl: Drücke).

33. Begeben Sie sich zum Strand, auf dem Sie gelandet sind und nehmen Sie die Bananen auf (Befehl: Nimm). Dann steigen Sie ins Boot (Befehl: Benutze). Rudern



Sie nach Nordosten. Umschiffen Sie im nächsten Bild den Ausleger der Insel und fahren Sie weiter nach Norden.

34. Am Nordstrand gehen Sie in den Dschungel und von dort zu den Eingeborenen. Im Dorf nehmen Sie ganz links die Bananen aus der Schale (Befehl: Nimm). Beim Verlassen des Dorfes werden Sie von dessen Bewohnern aufgehalten und angesprochen (3). Aus dem Raum, in den Sie gesperrt werden, entkommen Sie indem Sie den Totenkopf aufnehmen (Befehl: Nimm) und durch das Loch verschwinden (Befehl: Öffne, Gehe zu).

CD-ROM - weitere Titel/Diskversionen auf Anfrage

1942 Pacific Air War	DA	92,00
Aces of the Deep	DV	86,00
Alone in the Dark 2	DV	86,00
Anstoss + World Cup Edition	DV	79,00
Arcade Pool*	DA	32,00
Archon Ultra	DV	69,00
Armored Fist	DA	75,00
Battle Bugs*	DV	79,00
Battle Isle 2	DV	85,00
Battle Isle 2 Data	DV	56,00
Beneath a Stell Sky	DV	79,00
Bloodnet	DA	69,00
Burntime/Dynatec/Whales V.	DV	58,00
Caribbean Disaster*	DV	86,00
Christoph Kolumbus	DV	92,00
Civilization + Railroad Tyc. Del.	DA	62,00
Colonization	DV	92,00
Commander Blood*	DV	79,00
Creature Shock	DV	**92,00**
Critical Path	DV	98,00
Cyclemania	DA	75,00
Das schwarze Auge 2	DV	**79,00**
Dawn Patrol	DV	86,00
Der Clou	DV	80,00
Der Patrizier	DV	86,00
Doom 2	DA	86,00
Doom 2 Utilities	EV	32,00
Dragon Lore*	DV	79,00
Dreamweb	DV	79,00
Earthsiege	DV	**86,00**
F-14 Fleet Defender Gold	DA	92,00
F1 GP+D.L. Golf (Microprose)	DA	62,00
Falcon Gold	DA	92,00
FIFA Soccer (8MB)	DV	69,00
Flight of Amazon Queen*	DV	79,00
Gabriel Knight	DV	79,00
Heimdall 2	DA	79,00
Höhlenwelt Saga	DV	98,00
Inferno	DV	79,00
International Tennis Open	DV	79,00
Iron Assault*	DA	92,00
Iron Helix	DV	79,00
Ishar 3	DV	79,00
Jungle Strike*	EV	75,00
Jurassic Park	DV	68,00
Kingdoms of Germany*	DV	69,00
Kings Quest 7	DV	86,00
Kyrandia 3	DV	**79,00**
Larry 6	DV	69,00
Litil Divil	DA	79,00
Little Big Adventure	DV	**92,00**
Lode Runner*	DV	79,00
Lords of the Realm	DV	69,00
Lost Eden*	DV	92,00
Mad News*	DV	86,00
Magic Carpet	DV	**92,00**
Master of Orion/UFO-Enem.	DA	69,00
Nascar Racing	DA	79,00
NHL Hockey '95	DA	80,00
Noctropolis*	DA	92,00
Oldtimer	DV	86,00
PGA Tour Golf 486	DA	95,00
Pinball Dr. Deluxe	DA	69,00
Powerdrive	DA	56,00
Privateer + Strike Commander	DA	89,00
Quarantine	DV	79,00
Quest for Glory 4*	DA	79,00
Retribution	DV	69,00
Rise of the Robots	DA	86,00
Sim City 2000	DV	92,00
Simon the Sorcerer	DV	86,00
SSN-21 Seawolf	DV	79,00
Subwar 2050	DA	92,00
Syndicate Plus	DV	92,00
System Shock	DV	**86,00**
Terminator Rampage	EV	69,00
TFX	DA	92,00
Theme Park	DV	79,00
Tower Assault*	DA	62,00
Transport Tycoon	DV	92,00
Ultima 8	DV	115,00
Ultimate Body Blows	DA	56,00
Under a Killing Moon	DA	92,00
Universe	DV	69,00
US Navy Fighter*	DV	92,00
Warcraft	DA	79,00
Wing Commander 3	DV	**108,00**
Wings of Glory*	DV	79,00

Versandkosten: DM 7,00, NN + 3,00 zzgl. Zahlkartengebühr. Ab DM 250,00 Bestellwert versandkostenfrei. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. Bestellungen von Minderjährigen bitte nur mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten. Inh. Ralf Grzywaczewski.

STARENWEG 2 - 58638 ISERLOHN

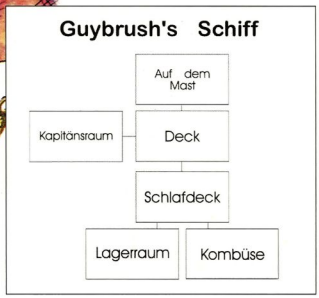
TEL. 02371-36330 - FAX 02371-34503

MICRO MAGIC

Telefon 02371-36330

Fax 02371-34503





(Befehl: Nimm) und durch das Loch verschwinden (Befehl: Öffne, Gehe zu).

35. Rudern Sie zum Südstrand und geben Sie im Dschungel dem Affen alle Bananen (Befehl: Gib). Auf diese Weise folgt er Ihnen. Ihr Ziel ist nun die runde Halbinsel im Osten der Insel.

36. Gehen Sie auf der Halbinsel zum Affenkopf. Dort angekommen ziehen Sie an der rechten Nase des hinteren Totempfahls (Befehl: Ziehe). Dadurch öffnet sich die Tür im Zaun. Wenn Sie nun zur Tür gehen, hängt sich der Affe, der Ihnen gefolgt ist, an die Nase.

37. Nun durchschreiten Sie die Tür und nehmen die kleine Statue auf (Befehl: Nimm). Mit dieser gehen Sie zum Südstrand und rudern nach Norden zum Nordstrand.

38. Gehen Sie in das Kannibalendorf und dort erst nach links und dann nach rechts. Reden Sie mit den Eingeborenen (2). Nun geben Sie ihnen die kleine Statue (Befehl: Gib). Dann betreten Sie das Haus links und nehmen den Bananenpflücker (Befehl: Nimm). Verlassen Sie das Haus und geben Sie den Pflücker Hermann (Befehl: Gib), dem Gestrandeten, der auch im Dorf ist. Dafür bekommen Sie den Schlüssel zum Affenkopf.

39. Begeben Sie sich nun mittels Boot zum Oststrand. Gehen Sie zum Affenkopf. Dort stecken Sie den Schlüssel ins Ohr (Befehl: Benutze). Auf diese Weise öffnet sich der Kopf, den Sie gleich betreten und genauso schnell verlassen.

40. Nun rudern Sie zu den Kanibalen zurück und geben ihnen nach einem Gespräch den Handzettel über Navigation (1/1/4/4/4/1/2/4/4). Dafür erhalten Sie einen Kompaßkopf mit dem Sie den Affenkopf betreten.

41. Im Affenkopf benutzen Sie den Kompaßkopf (Befehl: Benutze). Folgen Sie immer Seiner Blickrichtung. Immer wenn Sie den Raum wechseln, lassen Sie ihm Zeit sich einzupendeln.

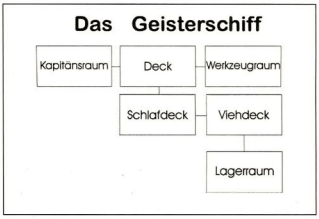
42. Sie kommen zum Schiff. Dort beginnen Sie ein Gespräch mit dem Kompaß (Befehl: Rede mit) (2/3/3/3/3). Benutzen Sie die erhaltene Kette (Befehl: Benutze). Gehen Sie nun unsichtbar in die Kapitänskajüte und holen Sie sich den Schlüssel an der Wand, indem Sie ihn mit der Magnetkraft des Kompasses anziehen (Befehl: Benutze).

43. Gehen Sie daraufhin auf das Viehdeck. Nehmen Sie die Feder auf (Befehl: Nimm) und gehen dann in den Schlafraum wo Sie den Geisterpiraten mit der Feder an den Füßen kitzeln (Befehl: Benutze). Nehmen Sie die heruntergefallene Flasche an sich (Befehl: Nimm) und begeben sich wieder auf das Viehdeck. Dort öffnen Sie die Klappe mit dem Schlüssel (Befehl: Benutze)und steigen hinab.

44. Geben Sie den Grog in das Futter (Befehl: Benutze) und nehmen Sie ein wenig Brei mit (Befehl: Nimm). Mit dem Brei ölen Sie die Tür zum Werkzeugraum auf dem Oberdeck (Befehl: Benutze). Öffnen Sie die Tür (Befehl: Öffne) und gehen Sie hinein.

45. Nehmen Sie das Werkzeug (Befehl: Nimm) und verlassen Sie den Raum. Mit dem Werkzeug öffnen Sie die leuchtende Kiste auf dem Viehdeck (Befehl: Benutze). Entnehmen Sie der Kiste die Wurzel (Befehl: Schaue an).

46. Verlassen Sie das Schiff und den Anlegeplatz. Sie kommen sofort ins Dorf. Die Eingeborenen verschwinden mit der Wurzel und Sie haben die Möglichkeit, mit dem 3-köpfigen Affen zu sprechen (?). Nach kurzer Zeit erhalten Sie eine Flasche, die eine Anti-LeChuck-Flüssigkeit enthält.



47. Wieder am Anlegeplatz angelangt, wird Ihnen auffallen, daß das Schiff weg ist. Besprechen Sie dies mit dem Piraten (Befehl: Rede mit) (3/2/1/1).

IV. Zurück auf Melee Island

48. Auf der Insel werden Sie gleich mit einem Piraten konfrontiert (4).

49. Gehen Sie im Osten der Stadt gleich nach dem Tor in die erste Tür links und dann in die Kirche. Dort rufen Sie LeChuck etwas zu (Befehl: Rede mit) (4). Gehen Sie sodann zum Altar und sprechen Sie mit dem Piraten (Befehl: Rede mit) (1/2/2). Genießen Sie die folgende Sequenz.

50. Nachdem Sie den Grogautomaten verlassen haben, ergreifen Sie das Root-Bier und besprühen damit den Oberpiraten (Befehl: Benutze).



Anhang

Das Kampfsystem

Bei Kämpfen mit den umherstreunenden Piraten muß man ihnen eine Beleidigung aus einem anfangs kleinem Repertoire entgegenschleudern. Weiß der Pirat eine schlagfertige Antwort, so hat er eine Kampfrunde gewonnen. Weiß er sie nicht, so haben Sie eine Kampfrunde gewonnen und dürfen weiter schimpfen. Es gilt drei Runden zu gewinnen. Wenn der Pirat Sie beleidigt, wählen Sie die richtige Antwort aus. Sie lernen von jedem Pirat Beleidigungen und Antworten. Nach drei gewonnenen Kämpfen dürfen Sie gegen den Schwertmeister kämpfen. Tun Sie dies jedoch nicht, bevor Sie nicht alle aufgeführten Antworten in ihrem Repertoire haben. Beim Schwertmeister werden Sie mit für Guybrush unbekannten Beleidigungen konfrontiert. Doch die bekannten Antworten treffen auch hier zu. Wenn Sie alle Antworten haben, wird es mit der Liste ein Leichtes sein, den Schwertmeister zu besiegen. Noch ein paar wichtige Worte zur Tabelle: *Gleiche Nummern gehören zusammen!*

Beleidigung der Piraten:

1. Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.
2. Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.
3. Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen.
4. Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.
5. Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.
6. Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.
7. Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht.
8. Du kämpfst wie ein dummer Bauer.
9. Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.
10. Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?
11. An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.
12. Trägst du immer noch Windeln?
13. Du hast die Manieren eines Bettlers.
14. Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.
15. Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.

Beleidungen des Schwertmeisters:

1. überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
2. Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden.
3. Mein Name ist in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
4. Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.
5. Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.
6. Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.
7. Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.
8. Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.
9. Nach jedem Kampf war meine Hand blutüberströmt.
10. Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
11. Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein.
12. Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?
13. Alles, was du sagst, ist dumm.
14. Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
15. Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.

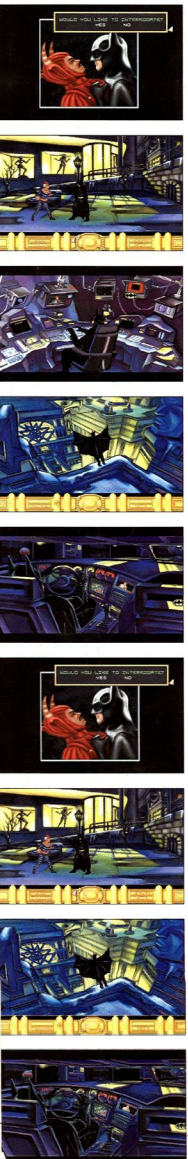
Die Antworten:

1. Zu schade, daß dich überhaupt niemand kennt.
2. Dann mach nicht damit rum, wie mit einem Staubwedel.
3. Also hast du doch den Job als Putze gekriegt?
4. Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
5. Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
6. Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
7. Du kannst so schnell davonlaufen.
8. Wie passend, du kämpfst wie eine dumme Kuh.
9. Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
10. Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
11. Hattest du das nicht vor kurzem getan?
12. Wieso, die könntest du viel eher gebrauchen.
13. Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.
14. Auch bevor sie deinen Atem riechen?
15. Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

Die Komplettlösungen von CPS Frank Heidak

Hat Ihnen diese Lösung geholfen? Hassen Sie es, in einer auswieglosen Situation festzustecken? Dann sind Sie reif – nein, nicht für die Affeninsel, sondern für kompetente Hilfe. Die Komplettlösungen der Firma *CPS Heidak* helfen Ihnen mit Sicherheit aus jeder Patsche, und wer es sich ganz einfach machen will, der kann den kompletten Lösungsweg Schritt für Schritt nachvollziehen. Cheatcode-Sammlungen und Übersetzungen von Clue-Books werden Sie hier nicht finden. Jede Lösung aus dem Hause CPS stammt aus der Praxis, beschrieben wird also immer ein tatsächlich gespielter Lösungsweg, ergänzt durch einen dokumentierten Satz Lagepläne.

Die Reihe *CPS-Superclassics* besteht aus Lösungsbüchern zu echten Spieleklassikern aus den Bereichen Rollenspiel und Adventure. Zur Zeit sind 42 Bände auf dem Markt, beispielsweise zu Dungeon Master, Wizardry 7, King's Quest 6, Leisure Suit Larry 5 oder Monkey Island 2. *CPS-Superclassics* sind im Computerfachhandel, im Buch- und Versandhandel sowie in den Fachabteilungen der Warenhäuser erhältlich.



Rückkehr des dunklen Ritters

Wer kennt sie nicht, die „schwarze Fledermaus"? Den Helden, der ausschließlich nachts arbeitet, der grundsätzlich hehre Ziele im feurigen Auge und nur ein einziges Interesse hat: Finsteren Schurken das Handwerk zu legen. Batman ist wieder da.

Das Spiel zum Film

Wenn Sie den Film kennen, dann hüpfen Sie in diesem PC-Spiel aus den Zuschauerreihen auf die Bühne und *sind* Batman. Wenn Sie ihn nicht kennen, dann genießen Sie neben der Hauptrolle auch noch das unbekannte Abenteuer.

Die Handlung spielt in Gotham City, einer etwas verfallenen Stadt mit allerdings sehr aktiver Unterwelt. Batman überwacht die Häuser der Stadt, beobachtet die zentralen Charaktere, damit er sofort an Ort und Stelle sein kann, wenn ein Verbrechen geschieht. Er sammelt Daten, Hinweise und Beweise, die er tagsüber in den Computer in seiner Höhle (Batcave) eingibt, um dann seine Schlüsse daraus ziehen zu können. Hinter allem Bösen steckt der Pinguin, denn der möchte mittels übler Machenschaften Bürgermeister von Gotham City werden.

Das Konzept

BATMAN RETURNS für den PC wurde nach dem Konzept der „Regiehandlung" entwickelt. Für Spieler heißt das konkret, daß sie nicht jede Bewegung steuern müssen. BATMAN denkt sozusagen mit. Wenn er angegriffen wird, verteidigt er sich selbst, die Spieler können jedoch seine Aggressivität oder seine Waffen bestimmen. Man braucht ihm beispielsweise nur zu sagen, wo er hingehen soll, dann sucht er selbständig den besten Weg dorthin. Alles spielt in „Echtzeit". Batman muß also einerseits den Termin einhalten, an dem das böse Spiel in Gotham City sein Ende hat und die Übeltäter hinter Gittern sitzen, andererseits kann er bedeutsame Hinweise oder Schlüsselinformationen verpassen, wenn er nicht zur rechten Zeit an Ort und Stelle ist. Dies ist gewöhnungsbedürftig, aber so spannend wie das Leben.

Batmans Ausrüstung

Dem Helden stehen eine ganze Reihe Gegenstände zur Verfügung, die seine Arbeit immens erleichtern. In seiner Höhle steht ihm ein PC (Master Computer) zur Verfügung, ausgestattet mit einem Nachrichten-Empfänger, damit er up-to-date bleibt, einem Videogerät zum Ansehen seiner selbstgedrehten Filme und einer Datenbank, die Biographien von Geschäftsleuten, Kriminellen, Beamten und anderen Stadtbewohnern enthält.

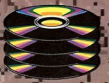
Mit seinem Auto (Batmobil) kann er von einem Stadtteil zum anderen fahren, aber lieber schaut er aus der Vogelperspektive nach dem rechten. Außerdem hat er mehrere Schutzanzüge im Keller hängen, die mit kugelsicheren Westen zu vergleichen sind. Bis zu acht Waffen trägt er gleichzeitig an seinem Werkzeuggürtel, bei Bedarf wechselt er sie am „Werkzeuggürtel-Computer" aus. Er verfügt beispielsweise über einen Batarang, ein Gerät, das mittels Schallwellen Feinde betäubt, einen selbstgemachten und einen gekauften Bumerang, ein Seil, einen Panzerhandschuh und ein Enterhakengeschütz. So ausgerüstet, kann er sich gelassen ins Geschehen stürzen. Und abends in seine Höhle. Wenn Sie wissen wollen, ob Batman tatsächlich kopfüber hängend schläft – schauen Sie mal rein.

CM

Kurzinfo

Name:	Batman Returns
Inhalt:	Adventure-Spiel
Bestellnummer:	RG-198
Preis:	DM 29,90
Systemanforderungen:	

ACE
Lange Wand 3 · 86508 Rehling
✆ (08237) 95998-0
(08237) 95998-5



BTX: A005#

D-Netz Handy's

M0100	Ericsson GH 198 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0101	Ericsson GH 337 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0000	Ericsson GH 198/197 Standardakku original	88,40 DM
M0001	Ericsson GH 198/197 Standardakku Fremdh.	69,50 DM
M0002	Ericsson GH 198/197 Hochleistungsakku orig.	118,55 DM
M0003	Ericsson GH 198/197 Hochleistungsakku Fremd.	99,70 DM
M0004	Ericsson GH 337 Standardakku original	127,40 DM
M0005	Ericsson GH 337 Standardakku Fremdh.	113,08 DM
M0006	Ericsson GH 337 Hochleistungsakku orig.	136,22 DM
M0007	Ericsson GH 337 Hochleistungsakku Fremdh.	89,37 DM
M0009	Ericsson GH 198 Kfz-Einbausatz	349,00 DM
M0010	Ericsson GH 198 Multiladegerät original	135,50 DM
M0102	Nokia 2010 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0103	Nokia 2110 Handy inkl. Akku	Preis auf Anfr.
M0013	Nokia 2110 Standardakku original	211,00 DM
M0014	Nokia 2110 Standardakku Fremdh.	138,00 DM
M0015	Nokia 2110 Hochleistungsakku orig.	238,00 DM
M0016	Nokia 2110 Hochleistungsakku Fremdh.	138,00 DM
M0018	Allgon Minimagnetantenne, 3,5 dB	59,00 DM
M0019	Allgon Fensterklemmantenne, 3,5 dB	110,00 DM

Telefon/FAX

F0000	Olivetti Normalpapierfax OFX2100	1599,00 DM
F0002	Alcatel SEL Private Fax	429,00 DM
F0001	Olympia OF 600 mit FAX/Telefon-Umsch.	890,00 DM
T0000	Schnurlos Telefon Tiptel Online	449,00 DM
T0001	Schnurlos Telefon T-Ton Multilink, Display	399,00 DM

Motherboards

H0010	80386DX40,128C,4XISA,AMD CPU	184,00 DM
H0011	80486 MULTIFREQUENZ,256C,2XVLB,3,3V,ZIF	182,00 DM
H0013	80486 MULTIFREQUENZ,256C,4XPCI,2XVLB,ZIF	289,00 DM
H0200	80486 MULTIFREQUENZ,256C,4XPCI,I/O,Enh.-IDE,ZIF	312,00 DM
H0015	PENTIUM MULTIBOARD,90MHZ,256C,PCI,ZIF!, TMC	508,00 DM
H0201	PENTIUM Intel Pisto,90MHZ,256CPCI,I/O,Enh.-IDE,ZIF	529,00 DM

Sie haben in Ihrem jetzigen Rechner Standard SIMM-Module? Sie hätten gerne ein neues Motherboard, welches nur mit PS/2-Modulen bestückt werden kann? Kein Problem! Wir nehmen Ihre alten Module, bei Kauf eines Motherboards bei uns, in Zahlung!

Prozessoren

H0016	80486DX40, AMD	249,00 DM
H0017	80486DX2/66, AMD	304,00 DM
H0018	80486DX2/66, Intel	319,00 DM
H0208	80486DX2/80, AMD	349,00 DM
H0209	80486DX4/100, AMD	649,00 DM
H8154	80486DX4/100 Intel	679,00 DM
H0155	80486DX4/100 Intel Overdrive	719,00 DM
H0021	Pentium-90	1039,00 DM

Speichermodule

H0022	SIM 1 MB	69,00 DM
H0023	SIM 4 MB	244,00 DM
H0024	SIM PS/2 4 MB	269,00 DM
H0025	SIM PS/2 8 MB	538,00 DM
H0026	SIM PS/2 16 MB	938,00 DM

CD-ROM-Drives

H0058	Mitsumi FX-001DE 300 KB/S	219,00 DM
H0059	Mitsumi FX-300DE 450 KB/S	339,00 DM
H0216	ACER CD-525E 350 KB/S	229,00 DM
H0060	TEAC 55-AK-00 600 KB/S	599,00 DM
H0216	Toschiba XM-5201B, SCSI II, 450 KB/S	339,00 DM
H0215	Toschiba XM-3501B, SCSI II, 604 KB/S	599,00 DM
H0217	Sony CDU 33A-81 KH 300 KB/S	229,00 DM

Festplatten

H0155	IDE 340 MB	279,00 DM
H0156	IDE 420 MB	339,00 DM
H0157	IDE 540 MB	369,00 DM
H0158	SCSI 540 MB	499,00 DM
H0159	IDE 810 MB	699,00 DM
H0160	IDE 1,08 GB	799,00 DM
H0161	SCSI 1,08 GB	919,00 DM
H0163	IBM 3,5" SCSI 1.05 GB, 8,5ms, 2,2MB/s	849,00 DM

Controller

H0050	IDE,FD,SER,PAR,GAME, ISA	49,00 DM
H0051	IDE,FD,SER,PAR,GAME, VLB	49,00 DM
H0052	AHA1542, FASTSCSIII,ISA	369,00 DM
H0053	AHA2946, FASTSCSIII,PCI	639,00 DM
H0054	AHA2842, WIDESCSIII,VLB	689,00 DM
H0216	NCR-53C810 SCSI II, PCI	119,00 DM

Laufwerke

H0055	3,5" MARKENLW.	65,00 DM
H0056	5,25" MARKENLW.	79,00 DM
H0057	Streamer COLORADO,250 MB,QIC 80	259,00 DM

Soundkarten

H0062	SOUNDBLASTER 2.0	104,00 DM
H0063	SOUNDBLASTER PRO	162,00 DM
H0064	SOUNDBLASTER 16 VALUE	179,00 DM
H0065	SOUNDBLASTER 16, Multi CD	179,00 DM
H0066	SOUNDBLASTER 16 ASP Multi CD	239,00 DM
H0067	SOUNDBLASTER 16, SCSI II	259,00 DM
H0068	SOUNDBLASTER 16 ASP SCSI II	289,00 DM
H0069	SOUNDBLASTER 16 AWE 32	399,00 DM
H0070	ENSONIQ WAVETABLE für SB16,	209,00 DM
H0071	SPEA MEDIA FX16, 2MB	179,00 DM
H0072	AKTIV-BOXEN, 2X4 WATT,	46,00 DM
H0073	AKTIV-BOXEN, 2X25 WATT,	54,00 DM
H0074	AKTIV-BOXEN, 2X75 WATT.	119,00 DM

Grafikkarten

H0032	STEALTH 864, 1MB, VLB/PCI	239,00 DM
H0034	STEALTH 864, 2MB, VLB/PCI	339,00 DM
H0036	STEALTH 964, 2MB, VLB/PCI	549,00 DM
H0038	DYNAMITE PRO, 1MB, VLB/PCI	219,00 DM
H0040	DYNAMITE PRO, 2MB, VLB/PCI	329,00 DM
H0041	MIRO 20SD, 2MB, VLB/PCI	369,00 DM
H0042	MIRO 20SV, 2MB, VLB/PCI	499,00 DM
H0043	SPEA VEGA PLUS, VLB/PCI	155,00 DM
H0044	SPEA V7 MIRAGE, VLB.	229,00 DM
H0045	SPEA MI. P64, VLB/PCI	369,00 DM
H0046	SPEA ME. P64, VLB/PCI	499,00 DM
H0210	Tseng ET4000/W32, 1MB, VLB	229,00 DM
H0211	Cirrus Logic 5428,1MB, VLB	129,00 DM
H0212	Cirrus Logic 5434, 1MB, PCI	169,00 DM

Monitore

H0075	GREEN 14",1024,NI,DIGI.	419,00 DM
H0076	GREEN 15",1024,NI,DIGI.	599,00 DM
H0077	MAG DX 15F, 1280,NI	699,00 DM
H0078	MAG MX 17F, 1280,NI	1379,00 DM
H0079	MAG MX 17FG, 1280,NI	1379,00 DM
H0080	MAG MX 17S, 1280,NI	1569,00 DM
H0081	PHILIPS 7CM5279, 14	649,00 DM
H0082	PHILIPS 4CM8270, 15	849,00 DM
H0083	PHILIPS 4CM8274, 15	1149,00 DM
H0084	PHILIPS 4CM4770, 17	1299,00 DM
H0085	PHILIPS 4CM6099, 17	1849,00 DM
H0086	PHILIPS 4CM6088, 17	2299,00 DM
H0087	SONY 15 SF, Black-Trinitron	1019,00 DM
H0088	SONY 17 CPD 1730, Black-Trinitron	1799,00 DM
H0089	SONY GDM-17 SE, Black-Trinitron	2249,00 DM
H0213	SONY GDM-20 5EVT, Black-Trinitron	2499,00 DM

Scanner

C0220	Paragon600dpi,16,8 Mio Farben	799,00 DM
C0221	Paragon1200dpi,16,8 Mio Farben	1149,00 DM
C0222	Tamarack 600dpi,16,8 Mio Farben	839,00 DM
C0223	Tamarack 800dpi,16,8 Mio Farben	989,00 DM
C0224	Tamarack 1200dpi,16,8 Mio Farben	1299,00 DM
C0225	Sagitta Color 800dpi,16,8 Mio F.	359,00 DM
C0226	Sagitta Gray 800dpi	179,00 DM

Gehäuse

C0234	Desktop, Display 3x5,25", 2x3,5"	109,00 DM
C0235	Minitower, Display 2x5,25", 2x3,5"	109,00 DM
C0236	Middletower, Display 3x5,25", 2x3,5"	139,00 DM
C0237	Bigtower, Display 4x5,25", 2x3,5"	169,00 DM

Zubehör

C0227	Microsoft Mouse I	29,00 DM
C0228	Microsoft Mouse II ergo	49,00 DM
C0229	Genius EasyMouse 3-Tasten	19,00 DM
C0230	Genius Mouse One 3-Tasten	25,00 DM
C0231	Genius Mouse Too 3-Tasten	34,00 DM
C0232	Genius HiMouse 3-Tasten	49,00 DM
C0233	Tastatur Mitsumi 102 Tasten	49,00 DM
C0233	Cherry G83 Goldkontakte	89,00 DM

Share CD-ROM

C0001	**201 GAMES A YOU**	13,00 DM
	SPIELE FÜR DOS&WINDOWS, U. A. SAM&MAX	
C0013	**IMPRESSIONEN (PHOTO CD)**	13,00 DM
	100 PHOTO-CD BILDER, PAINTSH., PRO V2.1	
C0014	**KOMMUNIKATION TOTAL**	13,00 DM
	TELIX V3.22, TERMINATE V1.41, ARTERM	
C0015	**LOROS SHARE CD 1 (600 MB)**	13,00 DM
	UNIXSYSTEM, JIM BUTTONS DATENBANK	
C0053	**SPIELE HITS**	13,00 DM
	PINBALL, FORTRESS, DUKE NUKEM II	
C0056	**WINDOWS SHAREWARE WELT**	13,00 DM
	GRAPHIC-WORKSHOP, WINZIP, PHOTO MORPH	

Erotik CD-ROM

Photo CD-ROM's

C0064	**LA TRAVIATA**	39,00 DM
	2600 EROTISCHE BILDER, BIS 1024X 768	
C0065	**MY ASIAN LADIES 1-2**	6 39,00 DM
	1400 BILDER UND ZEICHNUNG, V. ASIAGIRLS	
C0072	**SAKURA**	39,00 DM
	2000 BILDER MIT LEIDENSCHFTLICHEN GIRLS	
C0072	**Erotik CD 1-8**	6 39,00 DM
	2060 BILDER MIT LEIDENSCHTLICHEN GIRLS	
C0119	**Wet Dreams Volume 1-3**	6 39,00 DM
	wunderschöne Mädchen zum Träumen	

Video CD-ROM's

C0084	**HOT GIRLS 1**	22,00 DM
	BILDER/FILME MIT BETRACHTER UND DIASHOW	
C0085	**HOT GIRLS 2**	22,00 DM
	BILDER/FILME MIT BETRACHTER UND DIASHOW	
C0098	**Adult Share CD 1-6**	6 39,90 DM
	Kodak Foto's, Sex-Comics, Filme	
C0115	**Movies for the Night**	39,00 DM
	enthält 3 Video Clips und Bilder	
C0116	**Peep-Show**	39,00 DM
	enthält 6 Video Clips mit Hintergrundmüsik	
C0117	**Hot Movies**	39,00 DM
	enthält 3 Video Clips mit Hintergrundmüsik	
C0118	**Share the Heat**	39,00 DM
	Interaktive Filme in 3D Qualität	

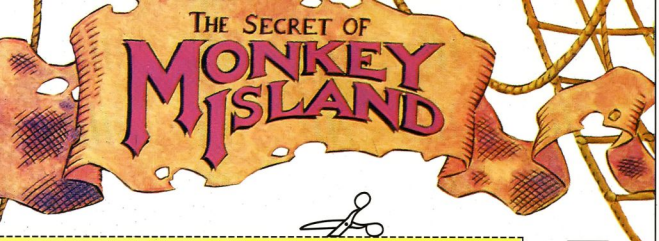
Sonderaktion

C0099	**Mega Pack 5**	29,99 DM
	5 CD's zu einem Wahnsinnspreis !!!	
	enthält: Spiele Hits, Windows Shareware Welt, Kommunikation, CD des! Monats, Photo-CD 'Impressionen'	

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten ! - Nachnahmegebühr 12,- DM

Fordern Sie unsere Komplettpreisliste an !

Bestellannahme tägl. 14°° -20°° Uhr





AUSGABE 1
CD-ROM ZUM HEFT

INDIANA JONES
UND DER LETZTE KREUZZUG



AUSGABE 2
CD-ROM ZUM HEFT

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Ihre CD-Label zum Ausschneiden

berlin looks up to date

	DOS	CD
ACES OF THE DEEP	99,95	99,95
ACROSS THE RHINE	95,00	95,00
ARMORED FIST E	79,00	79,00
BATTLE BUGS	69,00	
BATTLE ILSE 2	85,00	85,00
BIOFORGE		95,00
BUNDESLIGA MAN. HATTRICK	79,00	
CANNON FODDER 2	79,00	79,00
CARIBBEAN DISASTER	85,00	85,00
CHART BREAKER	89,00	
COLONZINATION	95,00	94,90
CYCLONES	89,00	89,00
DAS SCHWARZE AUGE	75,00	85,00
DAWN PATROL	99,95	99,95
DARK FORCES		89,00
DEATH OR GLORY	79,00	79,00
DER BAULÖWE	85,00	85,00
DESSERT STRIKE	75,00	75,00
DOOM 2	95,00	89,00
EARHT SIEGE	89,00	89,00
ECSTATICA		89,00
ELITE 3	79,00	79,00
FIFA SOCCER	65,00	65,00
FUSSBALL TOTAL	79,00	79,00
HATTRICK (IKARON)	85,00	85,00
INFERNO	99,00	99,00
IRON ASSAULT	89,00	89,00
IRON CROSS	89,00	
KA - 50 HOKUM	79,00	79,00
KYRANDIA III		95,00
LEMMINGS III	69,00	69,00
LION KING	79,00	79,00
LODE RUNNER	75,00	
MAD NEWS	89,90	89,90
MAGIC CARPET		89,00
MENZOBERRANZAN	89,00	89,00
MASTERS OF MAGIC	95,00	95,00
NASCAR RACING	79,00	79,00
NHL HOCKEY '95	79,00	79,00
NOVASTORM	89,00	89,00
OLDTIMER	95,00	95,00
OVERDRIVE	39,00	
PGA TOUR GOLF 486		89,00
PINBALL DREAM DELUXE		79,00
PROJEKT X	39,95	39,95
RAN TRAINER	89,00	89,00
RISE OF THE ROBOTS	85,00	85,00
SENSIBLE SOCCER II	79,00	79,00
SYSTEM SHOCK D	75,00	85,00
TIE FIGHTER D	98,00	98,00
TRANSPORT TYCOON D	89,00	89,00
UFO ENEMY UNKNOWN	95,00	95,00
UNDER A KILLING MOON		109,00
UNIVERSE	75,00	75,00
US NAVY FIGHTER		95,00
X-WING	75,00	75,00
W - COM 3 - HEART OF TIGER		109,00
WORLD CUP GOLF		89,00

HARDWARE

INTEL PENTIUM 90 MHz

MAINBOARD 3x PCI, 3x ISA, 2x VESA LOKAL BUS
INTEL PENTIUM 90 MHZ PROZESSOR MIT KÜHLER
256 KB CACHE AUFRÜSTMÖ BG 1 MB
8MB RAM-SPEICHER ON BOARD
LOKAL BUS ENHANCED - IDE CONTROLLER
540 MB FESTPLATTE VON QUANTUM
TSENG ET4000 /W32P VLB GRAFIKKARTE 1 MB
3,5 " FLOPPYLAUFWERK
BIG TOWER GEHÄUSE - CHERRY TASTATUR

DM 3380,00

CYRIX 486 DX-40 MHz

MAINBOARD VLB OPTI CHIPSET, GREEN FUNCTION, ZIFSOCKEL
SIMM + PS/2 MODULE
CYRIX DX-40 PROZESSOR MIT KÜHLER
256 KB CACHE 4 MB RAM ON BOARD
270 MB SEAGATE FESTPLATE
MIRO CRYSTAL GRAFIKKARTE 1OSD VLB 1 MB
3,5 " FLOPPYLAUFWERK
MINI TOWER GEHÄUSE
CHERRY TASTATUR

DM 1649,00

MAINBOARD 486/66 VLB INTEL + KÜHLER	599,00
MAINBOARD PENTIUM 90 + CONTR.+ KÜHLER	1750,00
MAINBOARD 486 DX-40 CYRIX VLB GREEN	449,00
VLB - FIFO CONTROLLER 2S, 1P, 1G, 4 FP	120,00
CARDEX ET 4000/W32P VLB 1 MB GRAFIKKARTE	249,00
QUANTUM AT-BUS FP 540 MB	449,00
QUANTUM AT-BUS FP 270 MB	949,00
QUANTUM SCSI FP 540 MB	539,00
SOUNDBLASTER 16 ASP MULTI - CD	299,90
BOXEN SOUNDWAVE 20 o. 30	69,00
GRAVIS PROPAD + JOYSTICK	249,00
STREAMER QIC 80 CONNOR	269,00
STREAMER TAPE QIC 80 FORMATIERT	24,00
SONY CD - ROM DOUBLESPEED LFW.	219,00
MITSUMI CD - ROM TRIPPLESPEED LFW.	389,00
SVGA MONITOR 15 Zoll	650,00
BERMON 17 Zoll MONITOR 82 KHz	1499,00
SIMM 1 MB 60 ns	69,00
SIMM 4 MB 70 ns	249,00

Alle Preise in DM. Preisänderungen u. Irrtümer vorbehalten

UP 2 DATÆ

ROSKODEN · PARTNER OHG
10829 BERLIN SACHSENDAMM 2
AM S-BHF. SCHÖNEBERG · EIGENER PARKPLATZ
TEL: 030 / 788 01 189 FAX: 788 01 191

LADEN · VERSAND · LIEFERUNG

BESTELLUNGEN AUCH ÜBER BTX ROSKODEN

In Wüste, Kerker oder Umlaufbahn

Eine CD, ein komfortables Menü und drei tolle Spiele von hoher Qualität: Das Science-Fiction-Rollenspiel DUNE, das Fantasy-Abenteuer LURE OF THE TEMPTRESS und die Raumschiffsimulation SHUTTLE garantieren Spannung und Abwechslung.

DUNE – Auf dem Wüstenplanet

Die Umsetzung des Science-Fiction-Films ist sehens- und spielenswert: Sound und Grafik schaffen in diesem Spiel eine phantastische Atmosphäre, die Geschichte ist so komplex (wer kennt sie nicht?), so anspruchsvoll und so spannend, daß man nicht mehr aufhören mag zu spielen.

Sie übernehmen die Rolle von Paul Atreides, Sohn des Leto, der mit seiner Familie auf den Planeten Arrakis entsandt wurde, um das kostbare Gewürz Melange anzubauen. Die Harkonnens, die tradierten Feinde seines Clans, kontrollieren noch große Teile des Wüstenplaneten. In Gestalt des Paul versuchen Sie, die von diesem Volk versklavten Fremen für sich zu gewinnen und die Harkonnens zu vertreiben. Es ist ein taktisches Abenteuerspiel, Ihnen wird überlassen, wie Sie die Harkonnens besiegen. Aber viele Reisen auf Arrakis – die ja bekanntlich bilden – und viele Begegnungen versprechen Rat und Hilfe.

Fantasy: Lure of the Temptress

Das anspruchsvolle Rätselspiel spielt in der Fantasiewelt und ist doch vollkommen logisch aufgebaut. Alles beginnt in einer Zelle, dort befindet sich Diermot (oder Sie?), weil die Skorl ihn dort eingesperrt haben. Wegen ein paar Späßen. Naja...

Logische Überlegung: raus hier und die Gewaltherrschaft der Skorl beenden. Das geht oft nur mit Hilfe von anderen, wie im richtigen Leben. Überhaupt geht es in diesem Spiel außerordentlich realistisch zu. Ein „virtuelles Theater", glaubt man den Worten des Handbuchs. Mit dem Smart-Zeiger kann man alles untersuchen, alles und jeden erreichen.

Ein Abenteuer ist jedoch kein Abenteuer, wenn man alles schon vorher weiß. Einige „Hints" finden sich dennoch im beigefügten deutschen Handbuch, aber nur für wirklich ausweglose Situationen.

Ein Tip: Seien Sie nicht zu stolz, andere auch mal etwas tun zu lassen. Manchmal können die es sogar besser...

SHUTTLE: Stairway to Galaxy

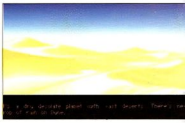
Wer wollte nicht als Kind einmal Astronaut werden? Bei manchem haben sich diese Träume vielleicht bis heute nicht verflüchtigt. Mit SHUTTLE gibt es Raumfahrt pur. Hier ist die amerikanische Space Shuttle bis auf den letzten Schalter und Hebel naturgetreu nachempfunden. Das Spiel könnte möglicherweise als praktisches Training für „echte" Astronauten eingesetzt werden. Wer allerdings im Hauptberuf nicht gerade täglich zu den Sternen fliegt, der muß bei diesem aufwendigen Cockpit schon genau aufpassen, um den Überblick zu behalten. Zugegebenermaßen braucht es für diesen Spielspaß schon etwas Erfahrung oder Einarbeitungszeit, sonst hat man unvermittelt das Bodensicht-Fenster geöffnet und verschwindet im Orbit...

Selbstverständlich finden Sie aber im Handbuch eine detaillierte (deutsche!) Beschreibung aller Funktionen. Mehr als zwanzig Missionen können dann geflogen werden.



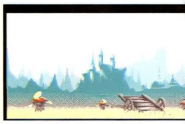
Kurzinfo

Name:	The Greatest
Inhalt:	3 Top-Spiele auf CD-ROM
Bestellnummer:	RG-170
Preis:	DM 39,90
Systemanforderungen:	





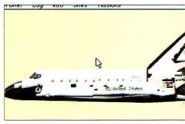




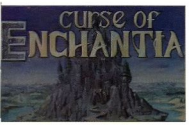






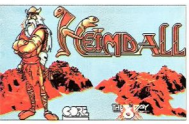














Aller guten Dinge sind drei

Dieses Spielepack entführt Sie in die sagenhafte Welt der Wikinger, in die magische Welt Enchantia, deren Herrin der arme Brad entkommen muß, oder als Kampfpilot ins Cockpit des multifunktionalen Hubschraubers Thunderhawk, mit dem Sie Kreise über Schluchten und Gebirgsketten ziehen, in kriegerischer Mission natürlich.

Heimdall

Ragnarok, die große Götterdämmerung der Wikinger, ist angebrochen. Den Welten der Riesen (Utgard), der Menschen (Midgard) und der Götter (Asgard) droht Chaos und Untergang. Alle rüsten zum Kampf. Loki, der boshafteste Gott, ergattert Freyas Speer, Odins Schwert und den Hammer des Thor und versteckt alles im Menschenreich Midgard. Göttliche Schläue zeigt Odin mit der Idee, eine Frau dieser Welt zu schwängern, göttliches Feingefühl beweist er, als er dieses Vorhaben in die Tat umsetzt, ohne daß es die Menschenfrau bemerkt. Dennoch bringt Sie bald darauf den properen Halbgott Heimdall zur (Menschen-)Welt, der nun in göttlicher Mission die Waffen zurückerobern soll. Einige Probeläufe stählen Heimdalls Charakter und Stärke, und dann geht es los.





Curse of Enchantia

Schreckliches Erwachen! Als Brad am Morgen die Augen aufschlägt, findet er sich in seltsamer, mittelalterlicher Kleidung unter der Decke eines finsteren Kerkers in Ketten hängend. Es ist Ihre Aufgabe, ihn aus der mißlichen Lage zurück nach Hause zu geleiten. Da hier offenbar Traum zur Realität wurde, ist der arme Brad nicht einmal vernünftig vorbereitet, geschweige denn passend ausgestattet für die Reise durch eine fremde, unbekannte Welt. Lediglich seinen Rucksack hat er dabei. Seine Herausforderung ist es, eine Unzahl obskurer und logischer Puzzles zu lösen, um die Lagerstätte des Bösen zu finden. Es gibt also viel zu tun. Ein guter Anfang wäre es, nicht weiter herumzuhängen und sich aus den Ketten zu befreien.

Thunderhawk

Sie können mit einem Hubschrauber hervorragend umgehen und werden auch nicht gleich zwanzig Zentimeter kleiner, wenn Ihnen der Feind ins Auge sieht? Dann sind Sie hier im Spiel dabei. An zehn Standorten der Welt nehmen Sie jeweils fünf Aufträge entgegen, als Kampfpilot in einsamer Mission. Ihre Gegner befinden sich nicht nur in der Luft, auch am Boden wartet das Bodenpersonal mit Panzern, Radarstationen, Schiffen und gelegentlich auch Lastwagentrupps. Als Waffen stehen Ihnen neben der Maschinenpistole einige Raketen und Lenkwaffen zur Verfügung.

Sie erhalten detaillierte Beschreibungen Ihrer Aufträge (sehr gute Sprachausgabe!). Nach der Einsatzbesprechung im „Kriegszimmer" sind Sie dann auf sich gestellt. Wahre Helden sind halt meist einsam. *CM*

Kurzinfo

Name:	Encore
Inhalt:	Abenteuer, Simulation
Bestellnummer:	RG-305
Preis:	DM 39,90
Systemanforderungen:	

INSERENTENVERZEICHNIS

BESTSELLERGAMES
Ausgabe 2-95

Arctic Soft	29
COSMO Vertriebs-u. Marketing GmbH	11
DATEC	37
GAMEPORT	45
J E S Software-u. Multimediavertrieb	33
Jöllenbeck	U 2
MICRO MAGIC	21
MultiMedia Soft	33
Neubert	47
NOVA MEDIA VERLAG	31
Playcom GmbH	19
PR-RECORDS GmbH	35
R. Heinmets	45
Roos Christian	25
Röpke	33
Schubert Jens	47
TCS Software	47
TOPWARE GOLD	41
UP TO DATE ROSKODEN+PARTNER OHG	26

Mühlenstr. 10 — Bit Brothers — 46047 Oberhausen

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung unter:
Telefon 0208/888612
Telefax 0208/888712
BTX: Zimmermann CD-ROM#

EIN BIT MEHR...!
MULTIMEDIA

Autos '94 59,95
Autoausstellung auf CD-ROM
Desert Storm 89,95
Dokumentation über den Golfkrieg
Führerscheinprüfung 67,95
Prüfungsfragen, Situationsdarst.
Gesetze '94 89,95
Nachschlagewerk multimedial
Guinness Disc of Records 69,95
94er Edition, viele neue Rekorde
Illusionen in 3D 29,95
3D-Stereogramme

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

101 Sex Positions 89,95
Lassen Sie sich inspirieren
Busty Babes 2 69,95
über 1000 High-Quality Fotos
Carol Lynn Clips 3 39,95
60 min. Video
Carol Lynn: Raubritter 69,95
90 min. Video
Dangerous Blondes 59,95
heiße Filme mit vielen Top-Stars
Erotik 1-5 je 29,95
je ca. 80 Bilder in Super-Qualität
Girls in Lack and Leder 69,95
tolle Girls in tollen Klamotten
Hidden Obsession 54,95
Film mit Janine Lindemulder
High Volume Nudes 64,95
über 500 High-Quality Fotos
Lesbian Lovers 39,95
Frauen-Erotik (Fotos)
New Wave Hookers 69,95
Film in Super-Qualität

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM; Vorkasse (EC-Scheck) 5,95 DM; ab einer Bestellsumme von 250,– DM erfolgt die Lieferung versandkostenfrei!

Natürlich haben wir auch weiterhin Spiele für den PC zu günstigen Preisen, wie z. B.:

11th Hour
CD-ROM DA
114,95

Magic Carpet
CD-ROM DV
84,95

Jets & Props 59,95
über Flugzeuge, Hubschrauber etc.
J.F.K. Assassination 89,95
alles über Kennedy's Leben + Tod
MAYO Klinik 79,95
Family Healthbook
Mars Explorer 99,95
Doküm. über den roten Planeten
Moto Disc 59,95
Motorrad-Tests auf CD-ROM
Prince Interactive 99,95
Super Multimedia über Prince

EROTIK

Sie interessieren sich für gute Erotik-CD's, haben aber Angst Ihr Geld für minderwertige Ware auszugeben?
Dann empfehlen wir Ihnen unseren Adult-Sampler

"A Taste of Erotica"
Dieser bietet Ihnen mehr als 25(!) Demoversionen von erstklassigen Erotik-CD's aus unserem Programm.
Hier können Sie sich selbst von der Top-Qualität dieser Programme überzeugen.
Und das zum Preis von nur

DM 19,95

Wir wünschen Ihnen ein gesegnetes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr 1995!

Erotik-CD's nur gegen Altersnachweis (Ausweiskopie)!

Night Watch 1 79,95
interaktives Adventure
Night Watch 2 89,95
Teil 2 des Bestsellers
Ropes & Chains 39,95
der Name sagt alles (Fotos)
Sakura 34,95
über 1000 Photos
SEEDY-ROM Sixpack 249,95
6 CD's mit über 29000(!) Photos
Sexual Ecstasy 59,95
über 2000 Bilder und 500 Anims.
Seymore Butts Adventure 99,95
interaktiver Top-Hit
Sweet Cheeks 49,95
über 1700 Bilder und 100 Anims.
The Dream Machine 99,95
interakt. Adventure - Marktführer
Tracy, I love you 59,95
Film mit Top-Star Tracy Lords
XXX-treme 39,95
über 1500 Bilder

Kein Ladenverkauf. Selbstabholung nach telefonischer Absprache möglich. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Rückfragen Rückporto erforderlich!

Arctic Soft

Versandanschrift:
Hindenburgstr.43
76829 Landau

Bestellannahme:
Mo. - Fr. 9.00-18.00 — Mo. - Fr. 19.00-21.00
Sa. 10.00-14.00 — Tel.: 06341-80826
Tel.: 06341-87993 — Fax: 06341-88332
Btx.: ODRICH

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

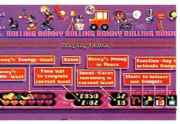
11th Hour	DA	99,00
A Hard Days Night	EV	68,00
Aces of the Deep	DV	84,00
Al Quadim	DV	69,00
Alone in the Dark	DV	89,00
Alone in the Dark 2	DV	91,00
Anstoss incl. WC (Doppelpass)	DV	82,00
Archon Ultra	DV	67,00
Armored Fist	DA	76,00
Across the Rhine*	DV	94,00
BAP Pik Sibbe	DV	45,00
Bat 2	DV	55,00
Battle Bugs	DV	80,00
Battle Isle 2	DV	68,00
Battle Isle 2 Scenery	DV	49,00
Battle Chess ! SVGA	DA	89,00
Beholder 1-3	DV	86,00
Beneath a Steal Sky	DV	80,00
Betrayal at Krondor	DV	66,00
Bloforge	DV	96,00
Bloodnet	DA	67,00
Burning Steel Compil.	DV	87,00
Burning Steel 2	EV	68,00
Blue Force	DA	68,00
Burntime	DV	79,00
Caribbean Disaster	DV	85,00
Central Intelligence	DA	77,00
Chessmaster Pro	DA	85,00
Chessmaster 4000 Turbo	DA	67,00
Christoph Columbus	DV	88,00
Classic Flight Simulations	DA	61,00
Colonization	DV	92,00
Comanche + Miss 1 & 2	DV	82,00
Companions of Xanth	EV	67,00
Conspiracy	DV	91,00
Core Super Games	DV	68,00
Creature Shock	DA	89,00
Crime Patrol	EV	95,00
Cyberrace	DV	85,00
CyberWar (4 CDs)	DV	99,99
Cyclemania	DA	69,00
Dark Legions	EV	68,00
Dark Sun	DV	78,00
Das schwarze Auge 1	DV	65,00
Das schwarze Auge 2	DV	79,00
Dawn Patrol	DV	90,00
Die Hard Nakatomi-Saga	DV	85,00
Dragon Lore	DV	74,00
Day of Tentacle	DV	89,00
Der Clou	DV	76,00
Der Patrizier	DV	42,00
Der Planer & Planer Extra	DV	84,00
Dessert Strike	EV	58,00
Dogfight	DA	36,00
Utilities 2nd Ed.	EV	45,00
2 Heil on Earth	DA	85,00
2 Utilities (2CDs)	EV	45,00
Dragonsphere	DA	86,00
Dream Web	DV	78,00
Dungeon Hack	EV	68,00
Earthsiege	DV	90,00
Ecstatica	DV	85,00
Empire Deluxe	DV	67,00
F1	DA	65,00
F 15 Strike Eagle III	EV	36,00
Falcon Gold incl. Scenics	DA	89,00
Fifa Int. Soccer	DV	66,00
Fleet Defender Gold	DV	90,00
Formula 1 GP	DV	39,00
Formula 1 GP & DL. Golf	DA	59,00
Freddy Pharkas	DV	79,00
Gabriel Knight	DV	79,00
Goblins 3	DA	96,00
Golden 7	DV	92,00
Grand Prix	DV	36,00
Gunship 2000	EV	39,00
Hattrick!*	DV	85,00
Hell	DV	89,00
Herbert Grönemeyer – Chaos	DV	37,00
History Line 14-18	DV	59,00
HocusPocus	DA	49,00
Hurra Deutschland	DV	68,00
Indiana Jones4 &1000 SP	DV	77,00
Inferno	DV	94,00
Innocent until caught	DV	62,00
International Tennis Open	DV	86,00
Iron Helix	DV	77,00
Jazz Jack Rabbit	DV	59,00
Jones in the Fast Lane	DA	52,00
Jungle Strike	EV	68,00
Kings Quest 6	DA	86,00
Kings Quest 7	DV	90,00
Kind of Magic 4	DV	51,00
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	DV	90,00
Kyrandia 3	DV	95,00
Labyrinth of Time	EV	68,00
Lands of Lore	DV	89,00
Larry 6	DA	76,00
Larry 1-6	DV	84,00
Lemmings 1 Doublepack	DA	68,00
Lemmings 2 The Tribes	DA	59,00
Lemmings 3 (Worlds of Lem.)	DA	68,00
Little Big Adventure	DV	89,00
Lode Runner	DV	77,00
Lollypop	DA	68,00
Lords ofthe Realm	DV	68,00
Lucas Arts Class. Sim.	DA	79,00
Mad News	DV	84,00
Magic Carpet	DV	90,00
Mega Race	DV	52,00
Might & Magic 3-5	DV	86,00
Monkey Island 1	DV	43,00
Myst	DV	79,00
Mystic Towers	D	58,00
Nascar Racing	DA	85,00
NHL Hockey '95	DA	75,00
Oldtimer	DV	83,00
Outpost	DV	82,00
PGA Tour Golf 486	DA	89,00
Pinball Dreams Del.	DA	71,00
Pirates! Gold	DA	36,00
Police Quest 4	DV	78,00
Quarantine	DV	79,00
Quest for Glory 4	DV	79,00
Ran Trainer	DV	65,00
Ravenloft	DV	68,00
Rebel Assault	DV	85,00
Reunion	DV	70,00
Rings of Medusa Gold	DV	77,00
Rise of the Robots	DV	87,00
Sam & Max	DV	92,00
Shadow Caster	DA	89,00
Sherlock Holmes (Restposten)	DV	75,00
Sim City	DV	86,00
Simon the Sorcerer	DV	87,00
Space Hulk	DA	78,00
Space Quest 1-5 (Restposten)	DA	75,00
SSN-21 Seawolf	DV	76,00
Star Crusader	DV	83,00
Star Crusader Datadisk	DV	37,00
Starlord	DV	89,00
Star Trek 1	DV	75,00
Strike Comm & Privateer	DA	85,00
Stronghold	DV	81,00
Subwar 2050 incl Miss	DV	89,00
Superkarts*	DV	86,00
Superhero League of Hob.	EV	68,00
Syndicate Plus	DV	88,00
System Shock	DV	76,00
Symbol (Prince)	EV	87,00
Terminator Rampage (Restposten)	EV	70,00
TFX	DA	94,00
The Grandest Fleet	DA	74,00
The Horde	DV	78,00
Theme Park	DV	73,00
Tie Fighter*	DA	79,00
Tornado & Miss	DA	84,00
Transport Tycoon	DV	89,00
Turricard	DA	63,00
UFO – Enemy Unknown	DV	88,00
Ultima 7 Complete	DV	94,00
Ultima Underworld 1&2	DA	86,00
Ultimate Body Blows	DA	59,00
US Navy Fighters*	DV	92,00
Under a Killing Moon	DV	99,00
Under a killing Moon Wake of the Ravager (DarkSun2)*	DA	94,00
Wing Commander 1	DA	79,00
Wing Armada	DA	79,00
Wings of Glory*	DV	86,00
Whales Voyage	DV	74,00
Wing Comm. 1&2 Del	DA	64,00
Wing Commander 3	DV	99,99
Winter-Summer Challenge	DA	44,00
Winter Olympics	DA	72,00
Wizardry 6 & 7	DV	84,00
Woodstock 25TH	DA	66,00
World Cup Golf	DA	68,00
Zool 2	DA	66,00
Zeppelin	DV	86,00

Versand erfolgt im Sicherheitskarton durch UPS. Versandkosten incl. aller Gebühren & Verpackung : 15,– DM. Vorkasse: 8,– DM. Ab 250,– DM Warenbestellwert Versand kostenfrei. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar, können jedoch vorbestellt werden. Es gelten unsere AGB. Inh. Thomas Odrich. DA = deutsche Anleitung • DV = deutsche Version • EV = englische Version • * Titel zur Zeit noch nicht lieferbar

Für alle auf Lager befindlichen Artikel garantieren wir eine Belieferung innerhalb von 48 Stunden bei telephonischer Order bis 12 Uhr !

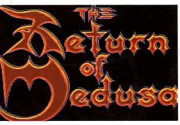






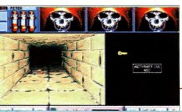












Fünf ist Trümpf

Fünf Spitzenspiele auf einen Streich, die für jeden etwas im Kasten haben: ein wenig Sarakon-Denkarbeit, Jump&Run mit Ronny, Horror bei den „Herren der Finsternis" à la Monster-Klick-und-weg, Handel und Strategie für die Dämonenkönigin Medusa und ein Krimi für Sherlock Holmes-Anwärter.

Sarakon

Geduld ist die höchste, aber zugleich auch die am schwersten zu erlangende Tugend, sagt der Mönch dem armen Temudschin. Nicht Geschicklichkeit und Kraft sind hier gefragt, sondern Konzentration. 50 schwierige Prüfungen werden ihm von dem geheimnisvollen Mönch aufgegeben. Es klingt einfach: Man muß eine Figur aus Jadeplättchen abbauen, indem man immer zwei Plättchen mit dem gleichen Symbol anklickt. Eine Figur besteht aus mehreren Schichten solcher Plättchen. Sie verschwinden, wenn man zwei Regeln beachtet: Sie müssen über einen einfachen Weg verbunden sein, d.h. kein Plättchen der gleichen Schicht darf im Weg liegen und der Weg nicht mehr als zwei Knicke haben. Außerdem ist pro Prüfung (Level) die Zeit vorgegeben. Hat man den falschen Weg gewählt, erscheint die Mitteilung „No way", sonst gibt es einen Punktebonus. Ist auch die Geschichte recht mystisch, bietet das Spiel die handfeste Möglichkeit, Highscore-Listen einzublenden, das Spiel zu unterbrechen, Spielstände zu speichern und irgendwann neu zu starten.

Rolling Ronny

Ronny ist ein flinker Londoner Botenjunge. Flink ist er, weil er die Stadt grundsätzlich auf Rollschuhen durchquert. Sein Job ist es, verloren gegangene Schmuckkästchen zu finden, aufzusammeln und der Polizei zu bringen. *Scotland Yard* ist bei der Überwachung des Schmucks eine Panne unterlaufen, und deswegen darf der Schmuck nur noch Inspektor Cuff ausgehändigt werden. Ronny eilt also durch die Stadtteile und sammelt... Damit es gelegentlich auch einmal schneller geht, darf er den Omnibus benutzen. Die Pennys dafür findet er beispielsweise im Vorbeisausen auf Londons Straßen, wenn er sie nicht ehrlich verdient. Aber auch auf weniger Erfreuliches stößt er in den unüberschaubaren Straßenzügen. Dagegen ist Ronny mit grünen Pfefferminzbonbons gewappnet, die mit Knoblauch gefüllt sind – pfui! Klar, daß man die Gesundheit des Sausewinds im Auge haben sollte. Rasante Jump&Run-Action in schöner, bunter Inszenierung!

Lords of Doom



Horror-Rollenspiel – heißt es in der einschlägigen Presse, aber so recht will das Gruseln nicht aufkommen. Eher ist es ein Monster-Spaß, denn schließlich sind diese untoten Ungetüme per Messer-Maus schnell hingestreckt. In der Rolle von Sharon und Charlie suchen Sie die Verstecke der vier „Herren der Finsternis", und zwischendurch müssen Sie eine Reihe Rätsel lösen. Wird dies alles zu spannend oder gar aussichtslos, sind Freunde Gold wert. Rufen Sie Susann oder den furchtlosen Vampirkiller Abraham zur Hilfe, und im Quartett geht es dann durch die nicht endenwollende Nacht von Vertic. Die vier Spielfiguren geraten (unabhängig voneinander!) in Bewegung, wenn Sie auf der Bildschirmmaske die hellen Pfeile anklicken (weiße Pfeile bedeuten einen Ausgang in eine Richtung) oder die Tastatur bemühen.

The Return of Medusa

Im Morenor der Zukunft geht es erst einmal irdisch-vertraut zu: Geld muß her für ein schlagkräftiges Heer. Das funktioniert zunächst ganz legal: Rohstoffe an- und verkaufen, Banken um Kredite angehen oder sich auf Schatzsuche begeben und im Casino sein Glück suchen.

Ist genügend Geld gescheffelt, geht es zur Sache. Mit dem Heer werden Städte geplündert oder Seegefechte ausgetragen. Und wo ist Medusa? Wahrscheinlich im Netz ihrer weitläufigen Bunkersysteme verschanzt, die Sie nur mit einem ausgesuchten Spezialtrupp von vier Mann des Heeres betreten dürfen. Spannend? Ja...

Eine faszinierende Mischung aus Strategie, Handel und Rollenspiel, 3D-Kerkern, animierten Seegefechten und und und...

Crime Time

Das fehlt noch: urlaubsreif mit gepacktem Rucksack in die Ferne gezogen, und schon am ersten Morgen liegt eine Leiche im Hotelzimmer. Der dümmliche Kommissar hat natürlich sofort einen Hauptverdächtigen...

Zur Sachlage: In der oberen Hälfte wird der Ort dargestellt, indem Sie sich befinden. Unten links zeigt eine Art Kompaß an, wo Sie sich befinden und in welche Richtung Sie gehen können. Die Auswahl funktioniert per Mausklick. Unten rechts im Bild erscheinen dann die wichtigsten Utensilien und Handlungen für gewiefte Schnüffler: Ein Mausklick wählt das Objekt, etwa einen Nachttisch, ein zweiter bringt Ihre Spielfigur auf Trab. Sie können, situationsabhängig, *Öffnen*, *Benutzen*, *Sprechen* u.a., manchmal auch in Kombination. Lassen Sie Ihrer Neigung zum Ausfragen, Durchsuchen und Spionieren freien Lauf, um die Sherlock-Holmes-Mission zu einem erfolgreichen Ende zu führen und Ihre Unschuld zu beweisen.

Alle fünf Power-Games werden mit deutschen Anleitungen ausgeliefert und sind direkt von CD spielbar. CRIME TIME und RETURN OF MEDUSA verlangen beim Programmstart Paßwörter, die Sie der beiliegenden Paßwortliste entnehmen können; schneller kommen Sie freilich ins Spiel, wenn sie die Abfrage mit einem herzhaften [ENTER] quittieren, offensichtlich wurde der Kopierschutz für die CD-ROM-Version entfernt...

CM











Kurzinfo

Name:	Black Power Line Vol. 2
Inhalt:	Spielesammlung
Bestellnummer:	RG-312
Preis:	DM 49,90
Systemanforderungen:	

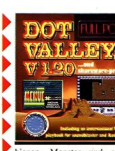
NOVA MEDIA VERLAG

CD-ROM's



GANOVEN EDDY -Lizensierte Vollversion-
Eddy plant einen Raubzug. Er möchte in das Nationalmuseum einsteigen und die dort ausgestellten wertvollen Schätze stehlen. Eddy weiß, daß das Gebäude nicht gut bewacht wird und glaubt das dieser Einbruch zu einem Kinderspiel wird.Doch nachts soll es im Nationalmuseum spucken. Deshalb ist Eddy auf der Hut, denn jeder Fehler alamiert die Wächter. Beweisen Sie Ihre Schnelligkeit und Geschicklichkeit in dieser aufregendem Jump-And-Run Vollversion mit excellenter Grafik und Sound-Unterstützung. Zusätzlich befinden sich die Shareware-Version von JACK JAZZ- RABBIT und 30 Jump-And-Run Shareware-Spiele auf dieser CD-ROM.

100-8004 **19,95 DM**



DOT VALLEY V1.20 -Lizensierte Vollversion-
Gehen Sie in DOT VALLEY V1.20 auf abenteuerliche Diamantensuche in einem alten Bergwerk. Doch Vorsicht! Zahlreiche Hindernisse, Fallen und Gegner stellen sich Ihnen in den Weg. Arbeiten Sie sich geschickt durch die Vielzahl von Leveln, die von Abschnitt zu Abschnitt spannender werden. Herabstürzende Felsen, Killerbienen, Monster und andere Gefahren garantieren bei steigendem Schwierigkeitsgrad bis zum letzten Level unterhaltsame Abwechslung. Zusätzlich enthalten sind zahlreiche Shareware-Programme und-Spiele. Als Bonus befindet sich ein internationaler TOP-10 Song als Playback für Soundblaster and Audio CD- Player auf dieser CD-ROM.

100-9078 **29,95 DM**



HOT GAMES
Über 100 heiße Shareware-Spiele für DOS und WINDOWS voll Spannung, Action und Abenteuer werden Sie begeistern und zugleich fesseln. Electric-Body, Bio-Menance, Monsterbash, Blackstone sind nur wenige Beispiele. Doch HOT GAMES enthält nicht nur Spiele, sondern auch noch viele Zusatzprogramme wie Virenscan-und Cleanprogramme, Etiketten-, Kopier-, Text-und Malprogramme, die Ihnen viel Freude im Umgang mit dieser CD-ROM bereiten werden.

100-4012 **29,95 DM**



GAME ACCESS
Einige der besten, aktuellsten und aufregensten Jump-And-Run- und Actionspiele sind auf dieser Shareware-CD-ROM zu einem Spielpaket der ganz besonderen Art zusammengefaßt worden. Tubular's World, Tony And Friends in Kellog's Land, Hocus Pocus, The Lost Vikings, Xatax, Lollypop (benötigt EMS-Speicher), sowie die spielbare Demoversion des Famous Adventures Beneath A Steel Sky in deutscher Sprache und weitere Strategie-, Karten-, Geschicklichkeits- und Knobelspiele werden Ihnen nervenzerfetzende Spannungsmomente liefern.

100-4011 **29,95 DM**



WISSEN IST MACHT
Lernprogramme von der Grundschule bis zum Chemie-Studium, vom Spitzenprogramm FB-Translator bis zur Mathe-formel, vom elektronischen Atlas und einem Programm für 'irregulare Verben', bis zu Programmen für die etwas Jüngeren und Junggebliebenen wie z.B. Bert's Dinosaurs u.v.m., lassen jeden mit Spaß und Eifer lernen. Selbst an die Lehrer wurde gedacht; ein Stundenplangenerator und ein Notenprogramm mit Editierfunktion runden diese Shareware-CD-ROM ab.

100-5006 **14,95 DM**



QUATTRO-PACK
Eine Auswahl von ca. 800 MB auf 4 CD-Rom's mit den aktuellsten Programmen aus den Shareware-TOP-10
ANWENDUNGEN - CD- und Videoverwaltung, Kfz-Kostenberechnung, WIN-Marken, WIN-Logbuch WIN-Konto, Finanzbuchhaltung, WIN-Telefon,Grafik Workshop, Vielzahl von Grafiken im BMP-, PCX-, GIF-und CDR- Format auf über 200 MB DOS und WINDOWS.**GRAFIK & SPIELE** - Ca. 200 MB Progr. für DOS und WINDOWS wie Graphic Workshop, Paint Shop Pro, Hocus Pocus, Rabbit, Skat. Memory. **SPIELEN & LERNEN** - Ca. 200 MB Spiel-und Lernprogr. wie z.B. Budenberg-Lernspiele, VK-Quiz, Dr. Gira's Lernbox, 6 Lernprogr. für Deutsch und Mathematik. **UTILITIES & TOOLS** - Ca. 200 MB Progr. für DOS und WINDOWS wie z.B. VGA Copy, 1 Copy, ARJ, Winzip, Harddisk-Tools und Sound-Utilities und -Dateien wie WAV und MOD.

250-2000 **29,95 DM**

NOVA MEDIA VERLAG GmbH · Letmather Straße 28 · 58644 Iserlohn
Tel. 02371/9583-0 Fax 02371/9583-20 **Fordern Sie unsere INFO an!**

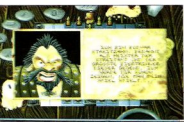
Versand per Nachnahme oder Vorkasse - Versandkosten 10,- DM - Ab 150,- DM Auftragswert liefern wir frei - Mindestbestellwert 20,- DM - Lieferungen ins Ausland nur gegen Verausscheck + 20,- DM VK -
Wir akzeptieren VISA-Card.
Händleranfragen erwünscht! Autoren, bieten Sie uns Ihre Software an!









Kampf der Götter

Ragnarok? Das ist der skandinavischen Mythologie zufolge die alles entscheidende Schlacht zwischen den Göttern und den schon immer gegenwärtigen bösen Kräften im Himmel und auf der Erde. Ihr Ausgang soll einen Wendepunkt in der Geschichte bestimmen, von Sünde und Unrecht befreien und den Weg für eine bessere Welt ebnen. Sieht man sich in der Welt ein wenig um, hat diese Schlacht offensichtlich noch nicht stattgefunden. Die erforderliche Logik und der Mut dafür kann aber geübt werden: Am PC!

Worum es geht

Hier werden zwei „verwandte" Spiele auf zwei Disketten angeboten: KING'S TABLE und RAGNAROK. Das bis in das 4. Jh.n.Chr. nachzuweisende Spiel KING'S TABLE ist in Aufbau und Zielsetzung mit modernen Brettspielen, z.B. Dame, zu vergleichen. RAGNAROK ist die anspruchsvollere und spannendere Version dazu: Man tauscht vor jedem Spiel einige Bauern gegen Götter u.ä. mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen für die eigene Spielfarbe und die des Gegners aus, um das Heer der Bauern zu stärken und aufzurüsten. RAGNAROK wird aus diesem Grund mit einem Spiel verglichen, das ebenfalls die Intelligenz schärft: Schach.

KING'S TABLE

Das alte Spiel KING'S TABLE läßt sich bis zu den Wikingern zurückverfolgen. Ziel war (und ist) es, gegnerische Figuren zu erbeuten und dem weißen König zu ermöglichen, in eine der vier Ecken zu gelangen. Dazu stehen jeder Spielpartei, ähnlich wie bei Dame oder Schach, schwarze bzw. weiße Spielfiguren zur Verfügung.

Die 13 weißen Figuren, inklusive eines Königs im Zentrum, werden in der Mitte des Spielfelds angeordnet. Die schwarzen Figuren, vier Sechsergruppen, werden am Rand des Spielfelds aufgebaut und sind ausschließlich Bauern oder „Einherirar". Sie verhindern den Sieg des Königs. Die Schlacht findet auf einem 11x11 Felder großen Terrain statt.

Ragnarok

Das mittelalterliche Brettspiel KING'S TABLE bildete die Grundlage für das PC-Spiel RAGNAROK. Es wird auf dem gleichen Spielfeld gespielt, mit allerdings bedeutenden Änderungen bei der (teilweise selbstgewählten) Zusammenstellung der Figuren und bei den Regeln. Sie steigen in die Rolle des Wotan, des Oberhauptes der Götter. Er weiß, daß Ragnarok sein Ende bedeutet, und er versucht, von der Taktik der Gegner zu lernen.

Sie übernehmen sein Spiel, indem Sie mit dem Spielbrett unter dem Arm eine Kneipe betreten, um mit den Ortsansässigen zu spielen. Sie spielen gegen 12 Gegner. Um weiterzukommen und um auf einen geschickteren Gegner zu treffen, spielen Sie gegen jeden dieser Charaktere zweimal, einmal mit den weißen und einmal mit den schwarzen Figuren.

So wird gespielt

Wenn die Spiele installiert sind, sehen Sie das Spielbrett auf einem Wirtshaustisch vor sich. Die Runensteine mit dem jeweiligen Buchstaben für einen Menüpunkt werden einfach angeklickt. Das Menü SPIELEN (der Runenstein mit der Schachfigur) besteht aus zwei Icons zur Auswahl eines der beiden Spiele oder einer „Übungsversion". Für KING'S TABLE wählen Sie dann nur noch die Spielfarbe, und es geht los.

Wenn Sie sich für RAGNAROK entscheiden, wird Ihnen zunächst der erste der Gegner vorge-



stellt. Der heißt Bodvar, ein Typ vom Schlage „Hau-drauf". Alsdann wählen Sie von sechs Göttern vier für Ihre Farbe und vier für die Farbe von Bodvar. Diese Götter können sich im Gegensatz zu den Bauern z.B. diagonal oder über zwei Felder fortbewegen oder auch springen, ähnlich wie beim Schach. Jeder Gegner fordert Revanche, d.h. man wechselt die Farben und spielt erneut gegeneinander. Durch die Auswahl vier neuer Mitspieler wird die Komplexität erhöht und eine gute Wettkampfstruktur erzeugt. So lernt man, mit den unterschiedlich starken und intelligenten Gegnern umzugehen.

Wer Spaß daran hat, kann sich sofort im Anschluß zu jeder geschlagenen Figur eine animierte Kampfszene ansehen, sozusagen das Arcade-Action-Element in diesem Strategie-Spiel. Für Sensible oder solche, die sich in ihrer Konzentration auf das Spiel nicht stören lassen wollen, ist diese Option auch abschaltbar. Unterstützung winkt ebenfalls: Hilfetasten, Informationen über die Spielfiguren und aufschlußreiche Details über Spielzüge.

Das Spiel ist komplett übersetzt, und auch ein deutsches Handbuch wird mitgeliefert. Lediglich die Installation ist in englischer Sprache. Sie müssen jedoch nur die Frage mit JA oder NEIN beantworten, ob Sie installieren wollen oder nicht. Wenn der Rechner bei Y für YES nichts tut, dann geben Sie Z ein.

M.

Kurzinfo

Name:	Ragnarok
Inhalt:	2 Brettspiele
Bestellnummer:	RG-174
Preis:	DM 29,90
Systemanforderungen:	

TOPSHARE
Erika Röpke
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.05384/1680
Fax. 05384/280
BTX röpke#

Bei Bestellung von mindestens 3CD´s 1 Überraschungs CD GRATIS

Erotik CD-ROM
ab 18 Jahren nur gegen Altersnachweis

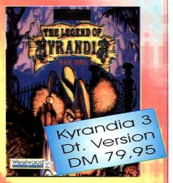
3 D Dream Girls		
(mit 3D Brille)		**89,-**
Amateur Models		59,-
American Girls 1+2je		69,-
EROTRIS		39,-
Extreme Hot Girls		39,-
Hot Girls 1,2	**je**	**29,-**
Pin Up Girls 2		**39,-**
PlayBär Erotic Comic		49,-
Strip Poker		28,-
Erotic Dreams 1 + 2	je	59,-
Striping Hot Girls		39,-
VIBRATION 1 ,2	je	69,-
Wet Dreams 1-3	je	28,-
Wet Dreams 1-3 zusammmen		69,-
Zpider Erotik Spiele		28,-
7th Guest		**49,-**
7th Guest & Megarace		**79,-**
Aces of the Deep DV		**89,-**
Chessmaster 4000		**49,-**
Critical Path		**69,-**
Mad Dog McGree II		**59,-**
MYST		**69,-**
Mega Race		**45,-**
Kyrandia 3 DV		**85,-**
Nikolausi & Osterhasi		19,-
OLDTIMER DV		**89,-**
Quantum Gate		**69,-**
Rise of the Robots		**87,-**
Themepark deutsch		**79,-**
Under a killing Moon DV		**104,-**
US Navy Fighters		**85,-**
Pegasus Pack : 3.0,4.0,Win OS/2 und Grafics Universe		**59,-**
Pegasus Pack Plus: wie oben und Pegasus 5.0		**89,-**
Beatles: A hard Days Night		**49,-**
Beatles & Elvis		**89,-**
Bertelsmann Universallex 95		**86,-**
BREHMS TIERLEBEN		**69,-**
Chip Pay CD		**25,-**
ELVIS ON CD-ROM		53,-
GLOBAL EXPLORER		**119,-**
Map´n GO		**79,-**
Microsoft Cinemania 94		**99,-**
Microsoft Encarta 95		**119,-**
MOTORAD Test		**59,-**
Multimedia Tour of Moskau		59,-
Paris Lexikon		59,-
Street Atlas USA		159,-
Soviet Space Program		**59,-**
Tierpark München		45,-
World Atlas 5.0		59,-
Yellow Star Pay CD		29,-
DER NEUE 10er PACK VOL.2		**89,-**

Versandkosten:
Vorkasse 5,-DM
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

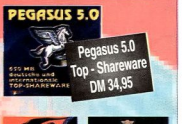
Gutschein 5,- DM wird beim Kauf von CD-ROM angerechnet
Pro Bestellung einmal BG2/95

Preisliste kostenlos !

JES
Software- und Multimediavertrieb
Eugen-Adolff-Str. 120
71522 Backnang
Tel: 07191 / 960296
Fax: 07191 / 96 02 98
Neu auch in BTX: EHMANN CD-ROM#









Magic Carpet Dt. Version Nur DM 89,95

Nascar Racing Disk 69,95 CD 79,95

Creature Shock, DV, CD	DM 89,95
Little Big Adventure, DV, CD	DM 89,95
Wings of Glory, DV, CD/Disk	DM 84,95
Doom II Utilities, 2 CD's	DM 39,95
Aces of the Deep, DV, CD/Disk	DM 84,95
Under a killing Moon, DA, CD	DM 89,95
Aladdin, Disk, DV	DM 69,95
Jazz Jackrabitt, DV, CD	DM 59,95
Earthsiege, DA, CD	DM 84,95
Master of Magic, DV CD/Disk	DM 89,95
Colonization, DV CD/Disk	DM 89,95
Die Siedler, DV, Disk	DM 77,95
Cyberia, DA, CD	DM 94,95
Hell, DV, CD	DM 84,95
UFO & Master of Orion, CD	DM 69,95
Warcraft, CD, DA	DM 79,95
Kings Quest 7, DV, CD,	DM 94,95
Battle Bugs, Disk, DV,	DM 69,95
System Shock, DV, CD/Disk	DM 84,95
Cycle Mania, DA, CD	DM 74,95
Inferno, DV, CD	DM 94,95

Und jede Menge weiterer Titel auf Anfrage...
Versandkosten: DM 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50
Händleranfragen erwünscht. Alle Angebote freibleibend.

Bestelltelefon: 07191 / 96 02 96

MultiMedia Soft
Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia** Soft Laden.

Info ⊠ Info ⊠ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

NEUE ANSCHRIFT!
08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22

12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164

NEU! NEU! NEU!
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

NEU! NEU! NEU! Online Cafe
47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaistastraße 2 Tel. 0241 33199

52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763

52349 DÜREN, Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

NEU! NEU! NEU!
56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020



















Kommen, sehen und siedeln

Wagemut und Pioniergeist beweisen, unberührte Natur und ihre Ressourcen sinnvoll nutzen, mit der Kraft unverbrauchter Menschen ein neues Land, eine neue Gesellschaft gründen und sich selbst mit Weitsicht und Klugheit ein eigenes Reich schaffen. Schöne Träume, die wohl nur noch am PC wahr werden.

Ein neues Spielkonzept

Die Produzenten kündigen schon auf den ersten Zeilen des Handbuchs an, daß das Spiel DIE SIEDLER Ihre Lebensumstände für Monate und Ihr Freizeitverhalten komplett verändern kann. Ein Programm dieser Art gab es bisher noch nicht (soweit das Auge reicht auf einem zugegebenermaßen schwer zu überschauenden Spielemarkt).

DIE SIEDLER werden Sie in eine komplexe und mit liebevollen Details aufbereitete Welt ziehen, die nicht einfach irgendwann endet. Sie gestalten und bauen an dieser „Welt", solange Sie wollen, das Spielen kann also bei Gefallen über Jahre hinweg ausgedehnt werden. Hier können Sie alle bekannten (und unbekannten) Wirtschaftstheorien ausschlachten oder sich schlicht ein Herrscherrefugium nach eigenen Vorstellungen aufbauen.

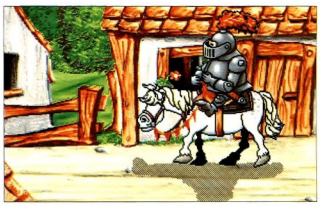
Was gibt es zu tun?

Sie bauen eine Siedlung auf, die – gemäß Ihren Wünschen – auf Ackerbau, Viehzucht oder Fischerei basiert. Ebenso denkbar ist auch das Einleiten der industriellen Revolution, dann bauen Sie Stahlhütten und Bergwerke. Eine Kombination ist ebenfalls möglich. In jedem Fall soll diese Siedlung langfristig erfolgreich funktionieren und vor Feinden geschützt sein.

Das klingt zunächst recht einfach, auf den zweiten Blick ist es aber weitaus komplexer, als man annehmen mag.

Wer Feinde besiegen will, braucht entschlossene Kämpfer und für deren Salär Gold. Auch die Bewaffnung muß zuerst einmal hergestellt werden, dafür brauchen Sie Rohstoffe, zum Beispiel Eisen und Kohle. Diese Bodenschätze werden in Bergwerken zu Tage gefördert, von Kumpeln, die ein Dach über den Kopf und Nahrung brauchen. Für das leibliche Wohl im Lande sorgen Bauern, Fischer und andere, die ihr Handwerk verstehen. Für die Erbauung von Hütten, Häusern oder Burgen benötigt man Baumaterialien und ebenfalls Handwerker vom Fach. Auch solche Arbeitskräfte benötigen Werkzeuge. Um alle Menschen und Güter hin- und herzubewegen, ist eine hinreichende Infrastruktur vonnöten, u.s.w.

Keine Sorge! Das Programm ist logisch aufgebaut, und das Handbuch erklärt Ihnen jeden Schritt.



Wie können Sie vorgehen?

Ihr Reich kann aus 4.000 bis 64.000 Menschen bestehen, je nach Ausbaustufe des PCs, die als Bauern, Fischer, Bauarbeiter, Schreiner, Soldaten u.ä. für Sie arbeiten.

Im Hauptmenü nehmen Sie – vor dem Spielstart – zunächst alle Einstellungen vor. Maximal vier Siedlergruppen können teilnehmen, eine Gruppe wird entweder vom einem Spieler, von zwei Spielern im Team oder dem Computer gesteuert.

Dann wählen Sie die Art des Spielens. Sie können zwischen festgelegten Aufträgen gegen Computergegner (Missionen), Trainingsspielen (ABC), Einzel- oder Teamspiel wählen oder sich zunächst eine Demonstration anschauen.



Im unteren Bildschirmteil sehen Sie nun Ihre Gegner, die einigermaßen freundlich oder auch grimmig wirken (eine Beschreibung, mit wem Sie es da zu tun bekommen, finden Sie im Handbuch).

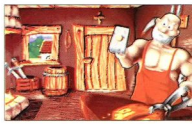
Die bunten Balken rechts im Bildschirm sollten Sie im Auge behalten. Der blaue Balken kennzeichnet den Lagerbestand der Siedlung, der grüne Balken die Intelligenz Ihrer Gegenspieler im PC, und der rote Balken steht für mögliches Wirtschaftswachstum, zum Beispiel, wie schnell Sie Arbeitskräfte rekrutieren können, um zu expandieren.

Am besten starten Sie mit einem Trainingsspiel. Ein Mausklick auf START, dann geht es los. Wenn Sie den Zwei-Spieler-Modus gewählt haben, ist jetzt der Bildschirm geteilt. Leider werden so auch die Landschaftausschnitte kleiner und die Symbole unübersichtlicher.

Sie sehen einen Ausschnitt aus Ihrem bisher noch unvollkommenen Reich, vielleicht einen See, Gras und ein paar Bäume. Dieser Ausschnitt kann einen Teil einer bis zu 1200 mal größeren Welt repräsentieren. Ziehen Sie einfach mit gedrückter rechter Maustaste über den Bildschirm und erkunden Sie so die Landschaft. Die Karte (Symbol in der unteren Menüleiste) gibt detailliertere Aufschluß über die Lage der Gegend. Wenn Sie dann entschieden haben, wo Sie Ihr Glück versuchen wollen, können Sie ein Haus und einen Weg bauen. Ziehen Sie dazu den Cursor (zwei sich gegenüberliegende Pfeile, umgeben von sechs Punkten) an die gewünschte Stelle, drücken Sie die linke Maustaste und legen Sie den Grundstein für Ihr Reich.

CM









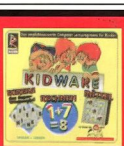
Kurzinfo

Name:	Die Siedler
Inhalt:	Strategiespiel
Bestellnummer:	RG-270
Preis:	DM 78,80
Systemanforderungen:	

LERNEN MIT SPASS!



LYRIC LANGUAGE
Das neue Sprachprogramm garantiert einen alternativen, unterhaltenden und erfolgbringenden Lernspaß für Kinder.
nur 69,90 DM (unverb. Preisempf.)



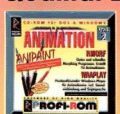
KIDWARE
Rechnen wie in der Schule, anregende Denk - und Lernspiele
nur 19,90 DM (unverbindl. Preisempf.)



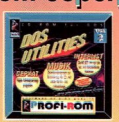
hang-Man
Für intensives Sprach- und Schreibtraining
nur 29,90 DM (unverb. Preisempf.)

Aktuelle, interactive Lernsoftware für Kids

Qualität zum Superpreis — PROFI ROM — Die neue Shareware-Serie



RMORF Gutes und schnelles Morphing Programm. Erstellt FLI Animationen. **ANIPAINT** DOS Mal- und Zeichenprogramm mit Animation der Objekte. **WAAPLAY** Hochauflösender Windows-Player für Animationen; incl. Soundeinbindung und Scriptsprache **und mehr!**



INTERLIST Die MS-DOS Interrupt-Liste incl. nicht dokumentierter Funktionen. **GEPLAT** Floppy Katalogisierungsprogr. **MUSIK** Datenbankprogramm zur Archivierung von CD's mit vielen Sortier- und Listfunktionen **und mehr!**



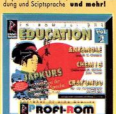
AURORA 111 Aurora Editor für viele Formate: Text, Binär, Source Files etc. **DIARY** Elektronisches Tagebuch mit Verschlüsselung **MORSEN** Morse-Übungsprogramm **und mehr!**



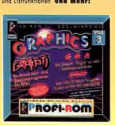
DISKSWEEP Ein Festplatten- und Datenmanager. Ermittelt nicht benötigte Dateien. **ADRESS** Adressmanager mit vielen Funktionen **ADDMENU** Erweitert Ihre Systemmenüs um Ihre Anwendungen **und mehr!**



OXYD Deutsches Strategie- und Logikspiel **KARAWANE** Deutsches interaktives Abenteuerspiel **RISK** Risikospiel **LEITER** Strategisches Jump & Run Spiel **GOLF** Realistischer Golf-Simulator **und mehr!**



JAPKURS Grundlagen der japanischen Sprache, Japanisch-Kurs **CRAYON 39** Mal- und Zeichenprogramm und USA-Quiz **und mehr!**



GRAFFITI Freihand Mal- und Zeichenprogramm für DOS **G & A** DOS Textmodus "Graphik" mit vielen Gestaltungsmöglichkeiten **und mehr!**



NOISE MASTER Multi Window Sample Editor für WAVE, VOC und RAW Sample Files **PLAY WAVE** Das Programm um WAVE Dateien v. PC lautsprecherzugeben **und mehr!**



FOOTBALL American Football unter Windows **WINSLOT** Einarmiger Bandit mit Sound **und mehr!**



TYPE DESIGNER Type Designer Programmpaket zur Erstellung und Verwaltung von True-Type- und ATM-Fonts **und mehr!**

Jede CD zum Superpreis von 9,95 DM

ca. 150 MB

PROFI ROM

Im Vertrieb:
PR-RECORDS
84030 Landshut
Tel.: 08 71 / 7 78 59 Fax: 08 71 / 7 39 25

Erhältlich im Fachhandel, Warenhaus und Buchhandel



















Haken schlagen

... ist bekanntlich sehr beliebt in Hasenkreisen. Da macht auch Max keine Ausnahme, allerdings dienen seine Haken nicht unbedingt der Fortbewegung – eher erinnern sie an die Handschrift von Mike Tyson. Max schlägt sie gekonnt und gern, wenn er mit seinem gleichfalls wenig zimperlichen Partner Sam unterwegs ist, um der schönen Trixie den langen Hals zu retten.

Auch Sam ist ein Detektiv der besonderen Art, der gegen die Bezeichnung "Schnüffler" wohl kaum etwas einzuwenden hätte, schließlich ist er unübersehbar ein Hund. Seine feine Nase und Max' schlagkräftige Argumente werden benötigt, um Bigfoot Bruno und Trixie, die Dame mit dem Giraffenhals, wiederzufinden. Mit diesem Auftrag startet das tierische Detektivduo in ein aberwitziges Abenteuer, das in mancherlei Hinsicht vom genreüblichen Schema abweicht.

Die Comicwelt, der Sam und Max entstammen, kennt kein Rendering und keine aufwendige Oberflächengestaltung; flächige Farben und klare Umrisse sind mit weniger Aufwand darstellbar, sowohl bei der Programmierung als auch im Spielablauf. Dem Spieler erspart das unbezahlbare Hardwareanforderungen, die Programmautoren konnten sich auf anderes konzentrieren. Zum Beispiel auf Zeichnungen, die auch Comicliebhaber zufriedenstellen, auf hervorragend animierte Bewegungen, ruckelfreies Scrolling und eine schlüssige und logische Handlung, vor allem aber auf phantasievolle Schauplätze und witzige Dialoge. Wie gut Autoren und Übersetzer gearbeitet haben, offenbart sich in seiner ganzen Pracht erst in der CD-ROM-Version, bei der sämtliche Dialoge und Kommentare gesprochen werden – Soundkarte vorausgesetzt. Allein die Aussicht auf weitere sarkastische Kommentare von Hund und Hase hält den Spieler vor seinem Monitor, was nicht heißt, daß knifflige Rätsel und Actioneinlagen zu kurz kämen.

Im Gegenteil: wer meint, er habe genug gerätselt, darf sich zur Entspannung an nicht weniger als sechs Spielen im Spiel versuchen. Nur wenn Sam beim *Bratz-das-Vieh* mindestens zwanzig vorwitzigen Nagern zeigt, wo der Hammer hängt, erhält er ein Utensil, das er im weiteren Verlauf des Spiels dringend benötigen wird...

Wie in jedem Adventure gilt es, möglichst viele Gespräche zu führen, möglichst alle Wege zu gehen und möglichst viele Gegenstände mitzunehmen; wie alle LucasArts-Spiele ist auch SAM & MAX frei von Gemeinheiten. Weder lauern unerwartete Todesursachen hinter Ecken und Türen, noch führt eine falsche Antwort in die Sackgasse. Die Rätsel sind nicht einfach, nach einigem Nachdenken aber immer zu lösen.

Gehören Sie auch zu den Leuten, die auf musikalische Untermalung meist verzichten? SAM & MAX schonen die Nerven, der Sound wird nie lästig und erhebt sich gelegentlich zu echten musikalischen Höhenflügen. Die Maussteuerung kommt völlig ohne Menü aus, der gesamte Schirm ist Spielfläche. Die "Werkzeuge" wechseln durch Druck auf die rechte Maustaste, die linke gibt den Einsatzbefehl.

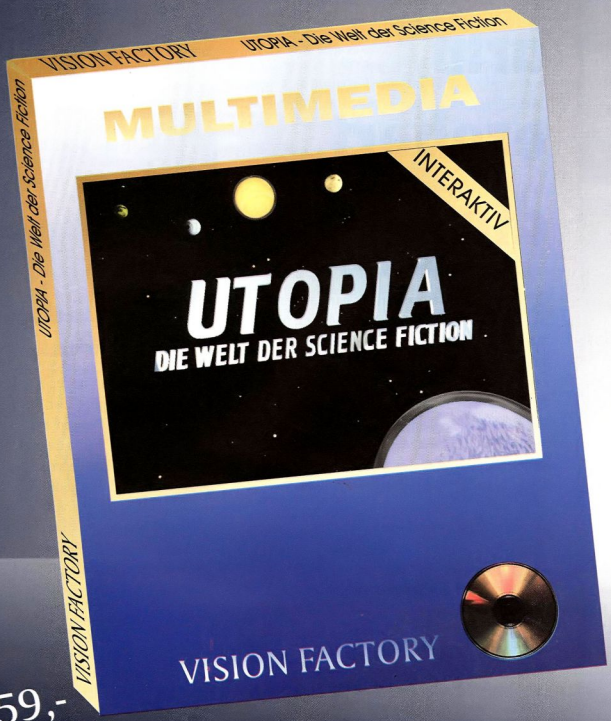
Technisch ist SAM & MAX ein Adventure auf hohem Niveau; inhaltlich ist es das Witzigste, was seit dem Tag des Tentakels meinen Bildschirm bevölkert hat. Die Sprachausgabe der CD-ROM-Version setzt dem Vergnügen die Krone auf. Eine Warnung ergeht an alle, die Tex-Avery-Cartoons oder Tom und Jerry für gewalttätig und humorlos halten: Überlaßt diese Perle denen, die sie zu schätzen wissen!

PS



Kurzinfo

Name:	Sam & Max
Inhalt:	Comic-Adventure
Bestellnummer:	RG-335
Preis:	DM 89,90
Systemanforderungen:	



DM 59,-
unverbindliche Preisempfehlung

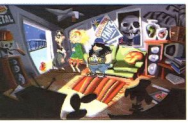
In einer Multimedia-Vorstellung der Superlative erwarten Sie 40 der besten SF-Kinofilme mit Video-Ausschnitten, Kurzbeschreibung und Photo-Show, sowie über 150 SF-Bücher mit Abbildung und Inhaltsbeschreibung. Außerdem Film- und Bücher-Datenbanken mit nahezu allen erhältlichen Science Fiction Titeln.
Sie erhalten Informationen über Autoren, Spezial-Effekte, Tricktechniken u.v.m.. Daten, wie z.B. Best.-Nr., Preise, Laufzeit, Regie, Darsteller, Originaltitel u.ä. können auf Bedarf abgefragt werden. All das wird natürlich mit über 70 Min. Musik, Sound- und Graphik-Effekten und Animationen präsentiert. Erhältlich im gutsortierten Fachhandel.

DATEC
MULTIMEDIA

Computer Vertriebs GmbH, Ringstr. 33, 50354 Hürth, Tel.:02233/41007 -8, Fax.:02233/15743











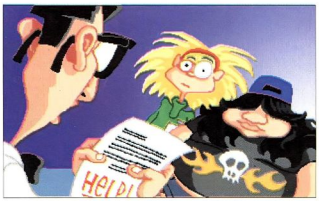


Ein Fangarm erobert die Welt

Qualität verpflichtet! Im Fall der bunten Fangarme ist LucasArts, die Entertainment Company, diesem Motto treu geblieben. Der legendäre Coup aus der kalifornischen Spieleschmiede sorgt seit einigen Jahren für enorme Heiterkeit unter den Adventurespielern in aller Welt – die Rede ist von DAY OF THE TENTACLE. Da die beiden Fangarme seit geraumer Zeit in der Übersetzung von Softgold auch Deutsch sprechen, steht einem Angriff auf deutsche Zwerchfelle nichts mehr im Wege.

Die wahrlich spektakuläre Länge der Animationen erweckt den Eindruck, die Handlung eines ziemlich verrückten Zeichentrickfilms durch eigene Eingriffe interaktiv gestalten zu können. Auf dem Bildschirm geben sich jede Menge skurrile Typen und eigenwillige Charaktere in farbenfroher VGA-Grafik ein verschrobenes Stelldichein. Situationskomik ist Trumpf! Nicht minder schräg als die Gestalten ist die Perspektive des herrlich respektlosen Bildschirmabenteuers, das durch seine parodistischen Anspielungen für leises Schmunzeln und laute Lacher sorgt. Die situations- und charaktertypischen Äußerungen der Helden, ihre komische Mimik und Gestik sowie jede Menge Soundeffekte und pfiffige Melodien unterstreichen den schrägen und immer respektlosen Touch. Diese Welt ist tatsächlich aus den Fugen.





Wer aus mir trinkt, ...

Abgeschnitten von der Welt beschäftigt sich Dr. Fred, Mitglied der berüchtigten Edison-Familie, mit seinen spektakulären Versuchen und Forschungen. Seit geraumer Zeit leitet er mit Hilfe der von ihm konstruierten Matsch-Maschine das giftige Mutagen direkt in den heimischen Bach. Wissenschaft und Forschung verschrieben, verwandelt er ungeachtet aller Folgen die ihn umgebende friedliche Landschaft in trostlos dahinvegetierende Natur. Das Wasser schillert grünlich giftig, die Luft ist von toxischen Dämpfen erfüllt.

Aus unerklärlichen Gründen durchstreifen zwei Fangarme, Produkte aus Dr. Freds frühen Anfängen im Bereich der Gentechnologie, diesen unwirtlichen, zum Sperrgebiet erklärten Bezirk. Alle Wahrnungen seines grünen Bruders mißachtend, trinkt Purpurtentakel von dem kontaminierten Wasser. Bislang schon tyrannisch und böse, mutiert der Fangarm nun zum größenwahnsinnigen Supergenie. Von seinen eigenen Wahnvorstellungen berauscht, beschließt Purpurtentakel, die Welt zu erobern und die ahnungslose Menschheit zu versklaven.

Von diesem Vorfall wissen die drei Freunde Bernhard, Hoagie und Laverne noch nichts, als sie der Hilfeschrei Grüntentakels ereilt: Gefesselt in den Versuchslaboren Dr. Freds erwartet das Tentakelpaar den tödlichen Ausgang seines Abenteuers. Nun endlich ist es an Ihnen, in der Gestalt von Bernhard, dem Intellektuellen, den Schauplatz des Geschehens zu betreten. Um die gepeinigten Fangarme zu befreien, gilt es,

Dr. Freds geheimnisvolles Versuchslabor ausfindig zu machen. Eile ist geboten. Nach kurzer Zeit werden Sie fündig. Nur wenige Handgriffe, und die beiden Fangarme befinden sich wieder auf freiem Saugnapf, aber nun ... nimmt das Verhängnis seinen Lauf.



Das Vergnügen beginnt

Soweit zur Vorgeschichte. Aus dem geheimnisvollen Versuchslabor starten Sie in ein Bildschirmabenteuer, das in Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit gleichzeitig spielt. Um abenteuerliche Situationen und Zeitsprünge erfolgreich zu bewältigen, stehen Ihnen die Befehle *Schaue, Öffne, Ziehe, Benutze, Schließe, Drücke, Nimm, Gib* und *Rede* zur Verfügung, mit deren Hilfe sich Räume untersuchen, Personen ansprechen und die verschiedensten Gegenstände in allen nur denkbaren Kombinationen einsetzen lassen.

Als weitere Hilfe bei der Lösung des Rätsels stehen Ihnen drei Charaktere zur Verfügung, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Ihre Aufgabe wird es daher sein, abwechselnd in die Rolle von Hoagie, Bernhard und Laverne zu schlüpfen, um die Welt vor den Wahnphantasien des paranoiden Tentakels zu bewahren. Nur das Trio kann die Aufgaben bewältigen, die Ihnen die kalifornischen Programmierer mit viel Sinn für Ironie auf den Leib geschrieben haben. Sollte dem versehentlich in die Vergangenheit versetzten Hoagie die Lösung eines Rätsels nicht gelingen, so mag das daran liegen, daß er einen Gegenstand aus der Gegenwart benötigt. Mit Hilfe der Zeitflußtrudelkammer im Chron-o-John lassen sich unbelebte Objekte durch die Zeit spülen. Versuchen Sie's mal.

Alle von Ihnen hervorgerufenen Meldungen und die spielbezogenen Informationen erscheinen nur dann im Grafikfenster, wenn Sie DAY OF THE TENTACLE im Textmodus betreiben. Doch den Kampf gegen die moderne Wissenschaft bestehen Sie am besten unter Einsatz modernster PC-Technik. Ohne Soundkarte ist dem machtbesessenen Fangarm nur schwer beizukommen. Aufgaben und Etappenziele werden in Gesprächen formuliert. Um die für das Spielgeschehen wichtigen Informationen zu erhalten, müssen Sie mit entrückten Wissenschaftlern, resoluten Krankenschwestern und einigen Präsidenten kompetente Gespräche führen. Dabei können Sie völlig unbesorgt zu Werke gehen, dann selbst durch unbedachte Worte läßt sich die Lösung des Spiels nicht verbauen.

Da der Name LucasArts gleichbedeutend mit der Aufgabe ist, an den seltsamsten Orten die seltsamsten Dinge zum Einsatz zu bringen, gilt auch im Falle dieses Adventures der bewährte Rat: Stecken Sie alles ein, was Sie finden. Je zusammenhangloser Ihr Inventar, desto wahrscheinlicher besteht eine Verbindung zwischen Orten, Personen, einzelnen Spielelementen und -episoden.



Da die skurrilen Helden der CD-ROM-Version während des gesamten Spiels sprechen, bietet die CD gegenüber der Diskettenfassung erst den vollendeten Spielgenuß. Als spektakuläres Extra integrierten die kalifornischen Pogrammierer den preisgekrönten C64-Klassiker MANIAC MANSION als Spiel im Spiel. Angesichts derartiger Vielfalt und Komplexität ist das beiliegende Hintbook Trost und Verlockung zugleich, und das nicht nur für ungeübte Adventurenaturen.

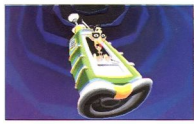
EL

Kurzinfo

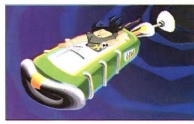
Name:	Day of the Tentacle
Inhalt:	Humorvolles Grafikadventure
Bestellnummer:	RG-336
Preis:	DM 89,80
Systemanforderungen:	















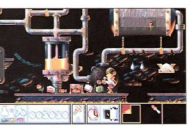












Spaß am Stiel

Sie heißt Lolly, hat große Kulleraugen, einen blonden Pferdeschwanz sowie ein rotes Röckchen und ist die Hauptdarstellerin im Jump 'n' Run Spiel LOLLYPOP. Ein heftiges Gewitter verhalf der Aufziehpuppe Lolly zu einem abenteuerlichen Leben. Sie macht sich auf ins Land ihrer Träume, dahin, wo Bonbons an Bäumen wachsen und die Wege mit Schokolade gepflastert sind.

Einfach süüß, die Kleine – aber nicht zu unterschätzen. Das entzückende Früchtchen weiß sich durchaus zu wehren, wenn ihm hinterhältige Monster zu Leibe rücken: sie wirft ihnen Lollies an den Kopf. Die Folge ist, daß die bedrohlichen Spielzeugaffen, bösen Bienen, wabernden Warzenhaufen und grimmig dreinschauenden Kopfsalate zu einem Dampfwölkchen verpuffen. Außer ihren Lollies besitzt unsere Heldin noch eine Schwarz-Weiß-Kamera. Wenn die Situation gar zu brenzlig wird schießt sie ein Foto von ihnen; das Blitzlicht scheint die Ungeheuer so zu erschrecken, daß sie schleunigst dahinschwinden.

Auf insgesamt 28 Levels und Unterebenen durchtrippelt Lolly phantastische Wälder, Steinlabyrinthe, Kristallgrotten und eisige Landschaften. Sie sammelt dabei verschiedene Objekte ein, beispielsweise Torten, Doppelwhopper oder Bälle, und erhält dafür Punkte. Wichtiger sind die vier Puzzleteile, die Lolly zusammentragen muß. Sie ermöglichen den Zugang zum Obermonster am Ende des Levels. Diese Megafieslinge zeichnen sich durch ihre Größe und Kraft aus, ob es sich nun um springende Riesenplüschaffen, wütende Steingiganten oder angriffslustige Kleiderschränke handelt. Während des Spiels sorgen einige Checkpoints dafür, daß nicht immer von vorne begonnen werden muß, wenn man ein Leben verloren hat.

Rettung aus der Truhe

Damit das nicht allzu oft geschieht, finden sich ab und an Schatztruhen, die nach dreimaligem Lollybeschuß ihren Inhalt preisgeben: Puzzleteile, Leben (Aufziehschlüssel), Zeit und Bilder für die Kamera. Nicht immer sind die Truhen auf den ersten Blick zu sehen. Scheinbar überflüssige Äste, Felsvorsprünge und ähnliches sollten besprungen werden. Vielleicht kommt ja ein Geschenk vom Himmel. Die Zaubertruhen enthalten aber auch Nutzloses, manchmal sogar Gefährliches. Also Aufgepaßt!

In der Statusanzeige am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Uhr; ist die Zeit abgelaufen, die Lolly für ein Level zur Verfügung steht, verliert sie eins ihrer Leben, deren Zahl ebenfalls in der Statuszeile angezeigt wird. Des weiteren findet man dort Lollys aktuellen Punktestand, die Anzahl der Filme in ihrer Kamera, ihre „Munition", also Lollies, und die bereits gesammelten Schlüsselgegenstände. Außerdem gibt Lolly zu manchen Gegebenheiten Kommentare ab. Auch die kann man in der Statuszeile nachlesen.



Stand der Technik

Lollypop zeigt, was gute Programmierer aus einer alten und relativ simplen Spielidee machen können. Die Grafiken sind einfach exzellent und mit viel Liebe zum Detail gemacht, wie etwa die Spiegelung des Lichts auf allen Gegenständen und der sich ständig drehende Aufziehschlüssel in Lollys Rücken. Hervorragend ist auch der Sound, vor allem die je nach Spielebene wechselnde Musik. Den beiden Disketten liegt eine Anleitung mit leicht verständlichen Installationshinweisen bei, leider (noch) ohne Cheatcodes, obwohl der eine oder andere Tip nicht schaden könnte, denn LOLLYPOP macht es auch erfahrenen Jump 'n' Run-Fans nicht gerade leicht.

UH

Kurzinfo

Name:	Lollypop
Inhalt:	Anspruchsvolles Jump 'n' Run, Grafik und Sound herausragend
Bestellnummer:	CD-ROM: RG-338
Preis:	DM 79,80
Systemanforderungen:	
	sehr empfehlenswert

Goldene Zeiten!



Als Dankeschön an alle Anwender gibt's jetzt die TopWare **GOLD**! Vollgepackt mit zwanzig deutschen Spitzenprogrammen und dem Besten was der Sharewaremarkt zu bieten hat, erhalten Sie diesen Renner zum absoluten Freundschaftspreis. Wir machen gute Software preiswert. TopWare.

49,95 DM

Go for gold!

NORTON ANTI-VIKUS 3.03 FÜR WINDOWS
Das Anti-Viren-Kit von Tool-Spezialisten Peter Norton

OPALIS STANDARD 1.1 FÜR WINDOWS
Grafischer BTX-Decoder mit Datenübertragung

LIMAN 2.0 FÜR WINDOWS
Umfangreiches Lizenzverwaltungsprogramm

MEMINFO PLUS 4.0 FÜR WINDOWS
Resourcen Manager mit Speicherdiagnosefunktionen

SOUNDER 1.1 FÜR WINDOWS
Sound-Sampler und Modifikation

PROFISTART 2.1 FÜR WINDOWS
Komfortable Adressverwaltung und Etikettendruck

RG-TEACHER 2.1 PRO FÜR WINDOWS
Vokabeltrainer für alle Sprachen

WINMAP DEUTSCHLAND 1.1 FÜR WINDOWS
Autoatlas und Streckenberechnung innerhalb Deutschlands

LABEL EXPERT 1.85 FÜR WINDOWS
Professionelles Etikettendruckprogramm + Editor

BIER 6.0 FÜR WINDOWS
Anleitung zum Bierbrauen mit Rohstoffkalkulierung

TOMMY SOFTWARE CAD/DRAW 2.0 FÜR WINDOWS
Objektorientiertes CAD & Zeichnenprogramm

MOMENTO 1.1 FÜR WINDOWS
Der multimediale Terminkalender für die wichtigen Momente des Lebens

PSEOLIO 2.0 FÜR WINDOWS
Grafikkonverter- und viewer sowie Kataloggrogramm

LOTTO CHAMPION 2.01 FÜR DOS
Grafisch orientiertes Lottoprogramm Sonntag- und Mittwochziehung

ANTI-VIRAL TOOLKIT PRO 2.0
Der absolute Virenscanner (von diversen Universitäten empfohlen)

CUBE UP 1.0 FÜR WINDOWS
Die ultimative Schalldateiverwaltung für Windows Anwendungen

POSTLEITZAHLEN FÜR WINDOWS & DOS
Neue und aktuelle Postleitzahlen mit Straßenverzeichnis

BANKLEITZAHLEN 4.0 FÜR WINDOWS & DOS
Das komplette Bundesbankverzeichnis für Deutschland

BGB 1.0 FÜR WINDOWS
Bürgerliches Gesetzbuch mit Recherche-System für DOS + Windows

KLICKUP 3.5 FÜR DOS
Speicherresidenter Desktop-Manager

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

VERKAUFSBERATUNG
Kompetente, persönliche Fachberatung
Telefon: 07631-360-309

FAX-BESTELLANNAHME
24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr persönliche Bestellannahme
Telefax: 020-39955-300
(anfordern eines aktuellen Preislistenindex)

SCHNELLLIEFER-SERVICE
Eil-Bestellungen bis 16.00 Uhr, werden am gleichen Tag abgesandt. Zuschlag 10 Mark. Lieferbarkeit abfragen!

Persönl. Verkaufsberatung: (07631) 360-300
Bestellannahme: (07631) 360-200 MD-M-F 8-20 Uhr · SA + SO 10-20 Uhr
Telefax: (07631) 360-444 BTX *pearl# CompuServe: GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30.- erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Angebot freibleibend. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs- oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Hiermit bestelle ich:

Anzahl	Produkt	Einzelpreis	Gesamt
	TopWare GOLD		

Bitte liefern Sie an folgende Andresse: *(Bitte deutlich in Druckschrift ausfüllen!)*

Vor-/ Zuname: _____

Straße: _____

PLZ / Ort: _____

Zahlungsart (zzgl. Versandkosten): ☐ Scheck liegt bei (+DM 6,90) ☐ Nachnahme (+DM 8,90)

☐ per Bankeinzug / Lastschrift von meinem Konto (+DM 5,90):

Name / Ort der Bank: _____

Bankleitzahl: _____ Konto-Nr.: _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

Bezugsmöglichkeit auf dem Zeitschrift

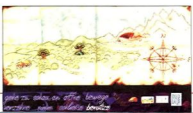
TopWare











Der Zauber-lehrling

Zaubern zu können wäre schon eine feine Sache. Jedem fällt wahrscheinlich spontan ein, was er sich herbeiwünschen würde. Noch besser, wenn man zu mehr imstande ist, als nur ein paar Karnickel aus dem Hut zu fischen. Auch Simon muß erfahren, daß er mit ein bißchen "Abrakadabra" und "Hokupokus" die geschlossene Gesellschaft großer Zauberer nicht betreten kann.

Hat der alte Hexenmeister...

Sich doch einmal wegbegeben! Simon hat Glück. Er hat bereits einen Freund in der geheimnisvollen und etwas elitären Zunft der Zauberer. Calypso, seines Zeichens ein großer Zauberer, hat Schwierigkeiten mit Sordid, einem ebenso mächtigen Zauberer, und diesem trotz seiner zauberhaften Fähigkeiten offensichtlich nichts Wirkungsvolles entgegenzusetzen. Er bittet Simon um Hilfe. Also macht sich der Zauberlehrling auf den Weg, Calypso zu finden. Ohne Erlernen der Zauberkunst ist da natürlich nichts zu machen. In der nächsten Kneipe sollen ein paar Zauberer hocken, die Simon dabei behilflich sein könnten.

Mehr soll nicht verraten werden, alle weiteren Aufgaben ergeben sich beim Spielen, und sie zu lösen, ist schon eine Herausforderung. Der Mut eines großen, weißen Bären und ein Intelligenzquotient über 175 reichen jedoch völlig aus. Etwas Humor ist angebracht, denn den haben auch die Autoren unter Beweis gestellt.

Und nun komm' Du alter Besen...

Beim Spielstart befindet sich Simon mitten in einer magisch-phantastischen Welt. Rein äußerlich sieht jedoch alles zunächst recht irdisch-vertraut aus. Dörfer, Wälder, Städte, Menschen, alles in auffallend ansprechender Grafik gestaltet.

Am unteren Bildschirmrand finden sich die Satzbausteine für die Gespräche mit anderen und Simons Vorhaben. Das Hauptmenü verbirgt sich hinter dem Befehl *Benutze Postkarte*. Es bleibt für den Anfang eigentlich nur übrig, die Kneipe aufzusuchen, in denen sich laut Calypso die Zauberer befinden sollen. Auf dem Weg kann man die Leute nach Calypsos Aufenthaltsort befragen und sich erkundigen, mit wem man es zu tun bekommen wird. Die Leute sind allerdings nicht sehr gesprächig, immerhin erfährt Simon, daß Sordid auf gezuckerte Sardellen steht und in den Bergen lebt. Außerdem beauftragen ihn die Magier, erst einmal einen Zauberstab zu finden, der sich in dieser Gegend verborgen hält.

Seht, er läuft zum Ufer nieder...

Das Durchstreifen von Wald, Feld und Flur führt zur Bekanntschaft mit einigen skurrilen Wesen, zum Beispiel dem schnarchenden Riesen, dem verbitterten Holzfäller, dem von der Alzheimer-Krankheit heimgesuchten Uhu, dem verletzten Barbaren, den beiden Walküren (Vorsicht, eingefleischte Emanzen!), der Zwergenmine, einigen Statuen im ewigen Eis oder dem Sumpfling, der vorbeiziehenden Wanderern eine Sumpfsuppe anbietet (ist gewöhnungsbedürftig). Alle Gespräche und mitgenommenen Dinge sollten Sie so verwenden, daß Sie den Zauberstab ausfindig machen. Das ist nicht leicht, zugegebenermaßen. Selten hat die Redaktion ein Spiel auf dem Rechner gehabt, das so wenig Anleitung bot. Oder so sehr auf die Intuition der Spieler hoffte.

Wenn Sie Simons Absätze schonen wollen oder die oft an bekannten Orten endende Rennerei müßig finden, dann "springen" Sie am besten mit Benutze Karte an den Ort Ihrer Wahl. Vielleicht haben Sie ja etwas übersehen...

CM

Kurzinfo

Name:	Simon The Sorcerer
Inhalt:	Abenteuer- und Strategiespiel
Bestellnummer:	CD-168
Preis:	DM 99,80
Systemanforderungen:	

TFX

Tactical Fighter Experiment

TFX – weit mehr als eine atemberaubende Flug- und Luftkampfsimulation, denn außer fliegerischem Können wird viel taktisches Geschick verlangt, um mit einem superschnellen 100-Millionen-Dollar-Vogel eine Mission erfolgreich auszuführen. Im Auftrag der UNO fliegen Sie Einsätze mit den Maschinen von morgen an den Krisenherden von heute.

High-Tech in the Skies

Selbst einem erfahrenen Spieler mit etlichen Flugstunden auf diversen Jets wird bei TFX das Wasser im Munde zusammenlaufen, denn die Ausstattung des Spiels entspricht der zukunftsträchtigen Auswahl der Maschinen von denen zwei erst Ende des Jahrzehnts in Dienst gestellt werden: hervorragende Grafik, überzeugender Sound, absolute Realitätstreue und Authentizität bei den Flugeigenschaften und der Gestaltung der Einsätze. Aber: Bevor man im Auftrag der UNO den Lauf der Geschichte ändern bzw. es versuchen kann (z.B. in Jugoslawien, Somalia oder im südamerikanischen Drogenkrieg), sollte man sich doch etwas in das übersichtlich und kenntnisreich verfaßte Handbuch einarbeiten. Die Tastaturbelegung ist, um es vorsichtig auszudrücken, recht komplex, entsprechend dem multifunktionalen Cockpit eines hochtechnisierten Donnervogels und den Anforderungen, die an dessen Piloten gestellt werden. Oder wollen Sie gleich zu Beginn von einer infrarotgesteuerten Rakete abgeschossen werden, obwohl die gegnerische MIG noch meilenweit entfernt ist, Sie aber einfach nicht wissen, welche Abwehrmaßnahmen Ihnen zur Verfügung stehen?

Vom Rookie zum Top-Gun-Artisten

TFX bietet sechs Spieloptionen mit mehreren Schwierigkeitsgraden. Es empfiehlt sich, mit einer einfachen Spielstufe wie ARCADE, SIMULATOR oder TRAINING zu beginnen, um sich mit den grundlegenden Flug- und Kampfeigenschaften der Jets vertraut zu machen. Innerhalb der Spielstufen müssen verschiedene Levels absolviert werden, die auf alle Eventualitäten der späteren, „richtigen" Einsätze vorbereiten. Das Programm besticht durch eine Vielzahl von Situationen und Einsatzmöglichkeiten: Tag- und Nachtflug, Start und Landung bei jedem Wetter (besondere Herausforderung: Landung auf einem Flugzeugträger), Betanken während des Flugs, Luftkampf mit verschiedenen Gegnern (die nicht von Pappe sind), Angriff diverser Bodenziele oder Versenken gegnerischer Flugzeugträger und Zerstörer. Je nach Mission müssen Luft-Luft-Waffen, Luft-Boden- oder Luft-See-Raketen oder diverse Kombinationen geladen werden. Wem das noch nicht reicht, dem bietet TFX die Möglichkeit, jederzeit die Flugeigenschaften im Hauptmenu zu ändern (einfach, realistisch, militärisch). Vorsicht: In der militärischen Spezifikation sind die Jets schon auf den unteren Levels so schwierig zu handhaben, daß dagegen das Fliegen in einem X-Wing wie ein gemütlicher Spaziergang wirkt.

Karrieren im Dienst der UNO

Sind etliche Trainingseinheiten erfolgreich absolviert, gehören Sie endlich zum erlauchten Kreis der Piloten, die den Dienst in der UNAF-Staffel aufnehmen und Einsätze in Krisengebieten fliegen können – die Navigationskarten hierzu entsprechen natürlich der echten Topographie dieser Schauplätze. Als zusätzlicher Leckerbissen wartet dann noch die Option UNO-BEFEHLSHABER auf Sie: Missionen können selbst geplant und danach ausgeführt werden; spätestens hiermit wird der übliche Rahmen einer Flug- und Ballersimulation bei weitem gesprengt. Selbstredend kassiert ein guter Pilot Beförderungen und Punkte im Verlauf des Spiels – und sollte mal was schiefgehen: Zweimal ESCAPE betätigt den Schleudersitz!

MZ



Kurzinfo

Name:	TFX
Inhalt:	Jet-Simulation der Sonderklasse
Bestellnummer:	CD-165
Preis:	DM 59,80
Systemanforderungen:	



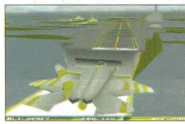






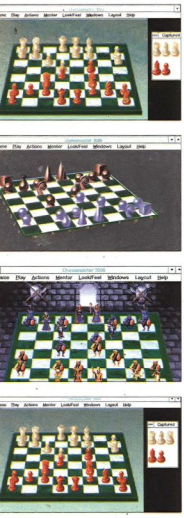






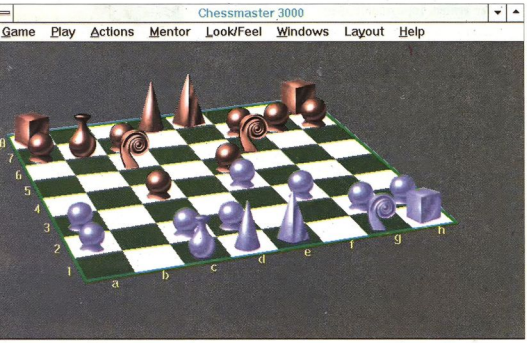


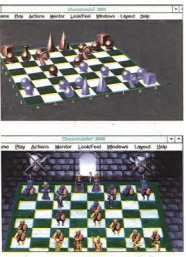




Schach vom Feinsten

„The finest chess programm in the World", so lautet der Untertitel des CHESSMASTER 3000. Das klingt nicht eben bescheiden, kann aber nach einem intensiven Test nicht mehr bezweifelt werden. Der CHESSMASTER ist tatsächlich eines der besten Schachprogramme für den PC; er läßt nichts zu wünschen übrig!





Für Newcomer

Wer als Anfänger das Schachspiel erlernen möchte, hat keinen Geringeren als den ehemaligen Schachweltmeister Anatoly Karpov zum Lehrer. Wenn Sie den CHESSMASTER in der CD-ROM-Version spielen und eine Soundkarte in Ihrem Rechner haben, erklärt er Ihnen in exzellentem „British English" alles, was Sie wissen müssen und wollen. Nicht nur die Regeln des Schachspiels werden hier vermittelt; Sie erhalten Auskunft zur Bedeutung jeder einzelnen Spielfigur, zu einzelnen Zügen und Kombinationen, Eröffnungen mit verschiedenen Figuren, den vielfältigen Wegen zum Schachmatt...

Lehnen Sie sich im Sessel zurück und wählen Sie in Ruhe ein Schachbrett und einen Figurensatz aus, von klassisch bis modern ist alles möglich. Wählen Sie dann die 2D- oder 3D-Darstellung des Schachbretts und ob Ihre Farbe oben, links unten oder rechts am Bildschirm plaziert werden soll

Wenn Sie am Anfang noch wenig Überblick haben, lassen Sie sich durch die Anwahl verschiedener Fenster unterstützen: das Programm zeigt Ihnen zum Beispiel, welche Figuren bereits geschlagen wurden, welche momentan einen Zug ausführen können oder welche Spielfiguren bedroht sind.

Starten Sie mit den aufeinander aufbauenden Lektionen im Menü MENTOR. Sie sind nicht dazu verdammt, nur zuzuhören und (hoffentlich) zu verstehen, sondern Sie wirken an der „Unterrichtsgestaltung" mit. Als säße Karpov vor Ihnen, hören Sie seine Worte und Erklärungen, erhalten Aufgaben, die Sie direkt am Spieltisch lösen und die dann kommentiert werden. Wenn Sie das erste Spiel wagen, lassen Sie sich zu jedem Ihrer Züge einen Rat geben. Zurücknehmen können Sie jedoch jeden Schritt.



Für Geübte

Wenn Sie bereits ein guter Spieler sind, aber neue Herausforderung suchen und den Rat eines Weltmeisters zu schätzen wissen, ist Ihnen der CHESSMASTER 3000 ebenso zu Diensten. Mit Sicherheit sind die letzten Lektionen auch für geübte Spieler ein sehr gutes Training, möglicherweise kann so der eine oder andere eingeschliffene Denkfehler ausgeräumt werden, denn das Programm läßt keine falsche Antwort gelten. Wenn Sie trainieren wollen, nicht nur gut, sondern auch schnell zu reagieren, dann hilft Ihnen die integrierte Stoppuhr. Schalten Sie den Spielstatus ein, Ihre beste „Linie" im Spielfeld, fragen Sie Karpov, ob es eine Möglichkeit gibt, den Gegner mit einer bestimmten Anzahl von Zügen matt zu setzen, oder lassen Sie sich die Folgen eines Spielzugs aufzeigen. Möglicherweise ziehen Sie Ihren Zug dann noch einmal zurück. Die Variationsmöglichkeiten sind reichlich, Sie wählen den Schwierigkeitsgrad selbst aus. Wenn Ihre Stellung trotz guter Beratung aussichtslos ist, können Sie aufgeben. Oder Sie wechseln die Farbe und übernehmen das Spiel des PC-Gegners.



Für Profis

Auch Profis haben sicher recht selten die Gelegenheit, großmeisterlichen Rat entgegenzunehmen. Karpov erzählt Ihnen von seinen besten Spielen und den Klassikern der Schachwelt. Trainieren Sie Ihr Können an gestellten Herausforderungen oder speziellen Themen, wie zum Beispiel der richtigen Eröffnung. Schalten Sie die Option *Championship Play* ein, wenn Sie ein Spiel unter Meistern bevorzugen. Trauen Sie sich zu, die Konzentration für ein „blindes" Spiel zu behalten? Sie haben die Wahl, Ihre eigenen Spielsteine, die des Gegners oder beide Farben auszublenden. Oder möchten Sie ein Schachturnier starten? Wählen Sie einfach das Menü PLAY, dann *Tournament/create* und schon geht es los.



Let's talk about Chess

Der CHESSMASTER bietet nicht nur Laien und Profis des königlichen Spiels Spaß und Hilfe. Auch die Programmierarbeit dürfte Berufskollegen dieses Genres aufmerken lassen. Das Programm ist kinderleicht (unter Windows) zu bedienen und erfreut durch zahlreiche Multimedia-Extras – sofern Sie über ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte verfügen. Spieler der Diskettenversion müssen auf die Sprachausgabe ebenso verzichten wie auf einige Möglichkeiten der perspektivischen Darstellung, bei Spielstärke, Bedienbarkeit und Darstellungsqualität dagegen gibt es keine Einschränkungen. Ein brauchbares Schulenglisch ist in beiden Fällen Voraussetzung, sonst werden Sie weder mit den schriftlichen noch mit den gesprochenen Erläuterungen viel anfangen können.

CM



Kurzinfo

Name:	*The Chessmaster 3000 (CD-ROM)*
Inhalt:	*Schachspiel und Tutor*
Bestellnummer:	*RG-144*
Preis:	*DM 48,80*
Systemanforderungen:	









GAMEPORT

Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo – Fr 9³⁰ – 18³⁰
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

3,5" Disks IBM/Komp.			CD-Rom		
1942 Pacific War	dA	99,95	AI Qudrih	e	79,95
Anstoss' World Cup	dt	65,95	Betrayel at Krondor	dt	79,95
Armoured Fist	dA	79,95	Burning Steel	dt	99,95
Big Sea	dt	75,95	Central Intelligence	dA	89,95
Daemonsgate	dA	59,95	Corridor 7	dt	59,95
Der Clou	dt	89,95	Dark Sun-Shatt. Land	dt	95,95
Die Siedler	dt	85,95	Ecstatica	dA	95,95
Elder Scrolls: Arena	e	79,95	Elite II	dt	75,95
F14 Fleet Defender	dA	105,95	Falcon Gold		79,95
Garfield Screensaver	dt	85,95	Fantasy Empires	dt	79,95
Hurra Deutschland	dt	79,95	Gabriel Knights	dt	95,95
Lords of Realm	dt	69,95	Hurra Deutschland	dt	79,95
Nomad	dA	65,95	Larry 6	e	79,95
Pacific Strike	dA	95,95	Nomad	dA	65,95
Pinball Fantasies	dt	69,95	Novastorm	dA	89,95
Pizza Connection	dt	89,95	Reunion	e	95,95
Privateer	dA	99,95	Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Reunion	e	79,95	Space Hulk	dt	95,95
Robinson Requiem	dt	69,95	Spaceship Warlock	e	95,95
Sam & Max	dt	99,95	SSN21 Seawolf	dt	95,95
Sim City 2000	e	85,95	Strike Commander	dA	99,95
Space Simulator	e	99,94	Theme Park	dt	95,95
Tie Fighter	dA	95,95	World Cup 94	dA	75,95

dt = Deutsch/dA = deutsche Anleitung/e = englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Grafrath
Tel. 0 81 44/83 53; Fax: 0 81 44/9 82 75

Versandkosten: Inland + 8,-, Nachnahme zuzügl. 3,– DM
Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck
ab 240,- DM Software Bestellung – Portofrei (nur Inland)
Irrtümer vorbehalten

R. Heinmets & Systemberater
HARD & SOFT WARE
59505 Bad Sassendorf Rauklohweg 8
Tel.-Fax.: 02921/52839

PC 3,5" Versandpreislisten-Auszug CD-ROM

1942 Pacific Air War	DA84,90	Railroad Tycoon	DV79,90
Alone in the Dark	DV79,90	Killing Moon	DA82,90
Alone in the Dark2	DV78,90	Police Quest4	DV78,90
Gabriel Knight	DV65,90	Transport Tycoon	DV85,90
Battle Isle2	DV78,90	Draemweb	DV74,90
Anstoss	DV64,90	Inferno	DV91,90
Civilisation	DV83,90	Oldtimer	DV84,00
Hanse die Expedition	DV38,90	Star Crusader	DV87,90
System Shock	DV89,90	Star Trek	DV81,90
Tie Fighter	DA75,90	Wolfpack	DV61,90
Theme Park	DV71,90	Magic Carpet	DV86,90
Sim Sity 2000	DV78,90	Sternenschweif	DV80,00
Sternenschweif	DV76,90	Der Planer	DV83,90
Sam & Max	DV80,90	Ishar3	DV79,90
Wing Armada	DA60,90	Erben der Erde	DV79,90

Grafikkarten:
Spea V7 Wega Plus VLB 1MB DRAM - 191,00
Spea V7 Wega Plus PCI 1MB DRAM - 210,00
ATI Graphics Ultra Pro VLB 2MB VRAM MACH 32 - 909,00
ATI Graphics Ultra Pro PCI 2 MB VRAM MACH 32 - 866,00

Soundkarten:
B 16 MSB 16 Value Edit. - 220,00
Sulti CD mit ASP - 348,00
SB 16 SCSI-2 Interface - 376,00
Mitsumi FX300 IDE CD-ROM INT. Triple Speed Inkl. Handbuch - 365,00

Speichermodule:
1M*93 chip 70 ns - 65,00
4M*99 chip 70 ns - 250,00
8M*36 70 ns - 2145,00

Versandkosten: Nachnahme 8,50DM 1–3,00 Zahlkartengebühr),
bei Vorkasse 6,00DM,Ab 200,00DM ohne Versandkosten.
Ausland nur Vorkasse zzgl. 20,00DM. Montag
bis Freitag 14-20, Samstag 11-17 Uhr.











We Create Worlds

So lautet das selbstgewählte Motto des Origin-Teams, und das nicht zu Unrecht. Zumindest was die Hardware anbelangt, ist der Name Origin gleichzusetzen mit höchsten Ansprüchen. Die standesüblichen Grenzen sprengte 1993 bereits WING COMMANDER II mit seinen für damalige Verhältnisse unglaublichen 2MB RAM. Das Spiel setzte Maßstäbe und war damit in aller Munde!



Heute, einige Jahre und Rechnergenerationen später, holt Origin zu einem erneuten Vernichtungsschlag gegen die Kirathis, die Katzenmenschen, aus. Konnten passionierte Spielefreaks bislang sicher sein, mit einem AT486 und 4MB RAM auf der Sonnenseite des Spielerlebens zu stehen, so strapaziert WING COMMANDER III wie schon seinerzeit sein Vorgänger die Systemressourcen gewaltig: ein AT486/33 mit 8MB RAM und einer VGA-, besser SVGA-Grafikkarte sollten es mindestens sein, um das mörderische Weltraumabenteuer (4 CDs!) mit seinen bildschirmfüllenden, hochauflösenden Videos und die wahlweise zuschaltbare SVGA-Grafik genießen zu können – und Genuß scheint angesagt. Das technische Rüstzeug sorgt für den entsprechenden Realismus, den Origin durch geschickten Einsatz aller Mittel zu steigern weiß: Hollywood-Schauspieler wie Marc Hamil verleihen den digitalisierten Filmszenen Authentizität, der Spieler wiegt sich in der Illusion, dem vielgepriesenen interaktiven Film ein gehöriges Stück nähergerückt zu sein. Muß angesichts dieser Materialschlacht über die Soundkarte noch ein Wort verloren werden? Nur soviel: ohne Sprach- und Soundausgabe bleiben Ihnen Musik, Geräuschkulisse und Hintergrundgeschichte verborgen. Schade wär's.

Zur Erinnerung: Der Chefprogrammierer jener im Grunde so alten wie einfachen Geschichte reagierte allergisch auf Katzen und schuf – seine Aggressionen digital verarbeitend – jene Katzenmenschen, die als Kirathi in die Geschichte der Computerspiele eingingen. Gut schlägt Böse. In wessen Gestalt Sie den Schauplatz der Kampfhandlungen, sprich das Cockpit, betreten, braucht nicht weiter erwähnt zu werden. Dank eingebauter Trainingskurse fliegen Sie in WING COMMANDER III Raumgleiter und interstellare Prototypen, ja sogar entführte Kirathi-Raumschiffe. Wollen Sie Ihr fliegerisches Talent im Kampf gegen die zahlreichen Gegner tatsächlich unter Beweis stellen, so benötigen Sie einen Joystick, der es Ihnen erlaubt, die eigene Fluggeschwindigkeit jederzeit zu kontrollieren und das Kampfschiff unvermittelt um die eigene Achse rotieren zu lassen. Mittels derartiger Manöver und flugtechnischer Finessen können Sie Ihre kampferprobten Feinde auf den Radarschirm und damit ins Schußfeld holen. Während der Gefechte lassen sich als Orientierungshilfen zusätzliche Funktionen aktivieren, die Sie über den Zustand der Schutzschilde, den Energiepegel, die Kommunikationskanäle und die Anzahl der Laserkanonen und Raketen informieren. Die endgültige Programmfassung in komplett deutscher Sprache war – zumindest zu Redaktionsschluß – für Dezember 1994 angekündigt.

EL



Kurzinfo

Name:	Wing Commander III – The Heart of the Tiger
Inhalt:	ausgefeiltes Weltraum-Ballerspiel
Bezugsquelle:	Playcom München
Systemanforderungen:	Joystick

Quickjoy und Datalux

Gewiß: Die meisten PCs fristen nach wie vor ein tristes Dasein als Arbeitsgeräte, an denen ernst dreinblickende Menschen ihren freudlosen Verrichtungen nachgehen. Doch das Bild wandelt sich, das Werkzeug wird zunehmend zum Spielzeug – sofern ihn sein stolzer Besitzer mit der nötigen Ausrüstung ausstattet.



Der Freudenspender

Nicht jeder hat ihn nötig. Bildschirmstrategen, Rätselfreunde und Weltensimulanten kommen mit Tastendruck und Mausklick ganz gut zurecht. Etwas anders verhält es sich mit begeisterten Jetpiloten und Rennfahrern, und auch für viele Action- und Adventureliebhaber zählen Feuerknopf und Steuerknüppel zur selbstverständlichen Computerperipherie. Nachrüsten heißt also die Devise, wenn der Nachwuchs quengelt oder der Simulator lockt.

Der Quickjoy SV 205 empfiehlt sich durch solide Bauweise. Optische Sensoren setzen die Bewegungen des Sticks ohne mechanischen Abrieb in elektrische Signale um, verschlissene Kontakte gehören daher der Vergangenheit an. Die Zentrierautomatik führt den Stick in die Mittellage zurück, vier Feuertasten und automatisches Dauerfeuer sollten in jeder Situation ausreichen, und ein Drehregler dient der Schubkontrolle. Die Möglichkeit, von Analog- auf Digitalbetrieb umzuschalten, ist eine feine, in diesen Preisregionen nicht selbstverständliche Zugabe.

Der Ton macht die Musik

Multimedia allerorten: Wenn sich heutzutage schon der Buchhalter seine Bilanzen vom Rechner vorlesen läßt und die Sekretärin ihre E-Mail mit Klängen aller Art würzt, warum soll dann der Chef sein Lieblingsspiel ohne Geräuschkulisse genießen? Dank der Speicherkapazität der CD-ROM verschwinden Textzeilen vom Schirm, die Spielpersonen reden Klartext.

Die CD allein gibt allerdings noch keinen Ton von sich: Wer hören will, muß zahlen. Aktivboxen zeichnen sich vor ihren passiven Artgenossen durch eine eigene Verstärkerelektronik aus, was neben satterem Sound vor allem die Möglichkeit bietet, den Klang und die Lautstärke zu regeln.

Die getesteten SBC 610 von Datalux sind speziell für den Betrieb am Computer konzipiert. Das bedeutet vor allem, daß die Boxen abgeschirmt sind, denn die recht kräftigen Felder der Lautsprechermagneten sorgen andernfalls für unschöne Farb- und Konvergenzfehler auf dem meist in der Nähe plazierten Monitor. Die Lautstärke läßt sich per Drehregler anpassen, zwei Tasten verstärken auf Wunsch die Baß- und Höhenwiedergabe.

Klangwunder kann man von Lautsprechern dieser Bauart nicht erwarten; ein einfacher Pappkonus ist für den gesamten Frequenzbereich von 50-15000 Hz zuständig, Frequenzweichen sind höheren Preisklassen vorbehalten. Für Sprachwiedergabe und Sounduntermalung reicht die Qualität völlig aus, Musikliebhaber sollten lieber tiefer in die Tasche greifen. Der hohe Wirkungsgrad erlaubt auch den Passivbetrieb, falls keine Steckdose mehr für das mitgelieferte Netzteil frei sein sollte.

Kurzinfo

Name:	Quickjoy SV 205 PC Optix
Beschreibung:	Analog-/Digital-Joystick
Bestellnummer:	RG-230
Preis:	DM 79,95
Name:	SBC 610
Beschreibung:	Aktivboxenpaar
Preis:	DM 79,95
Bezugsquelle:	Jöllenbeck GmbH, Weertzen



Lernen und Spielen am PC

Lern- und Spiel-Software für MS-DOS
Gierkezeile 23 • 10585 Berlin
Tel.: 030-348 22 51
Mo-Fr 13-18; Sa 10-14 Uhr

Ladengeschäft mit ca. 800 verschiedenen Softwareartikeln für den PC. Lust auf weitere Spiele? Große Auswahl von Disketten und CD-ROM Spiele. Einige CD-ROMs, die auch gerne vorgeführt werden:

1.: „SAM&MAX" von Lucas Arts – CD-ROM Version mit komplett Deutscher Sprachausgabe **109,00 DM**
2.: „Simon the Sorcerer" ebenfalls mit komplett Deutscher Sprachausgabe **94,90 DM**
3.: „Rebel Assault" Der Klassiker unter den CD-ROM Spielen – Englische Version **69,90 DM**
4.: „Under a Killing Moon" Interaktiver Film auf 4 (!!!) CDs – Deutsche Untertitel **119,90 DM**
5.: „Wing Commander 3" Dieses Spiel wird von den Fans der ersten beiden Teile dringend erwartet. Preis sowie Termin standen bei Anzeigenschluß noch nicht fest.

Kein CD-ROM Laufwerk? Auch viele Artikel auf Diskette im Geschäft vorrätig. Bei Bestellwünschen, oder weiteren Fragen, bitte einfach während der Öffnungszeiten.

Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.

Ladengeschäft in Berlin-Charlottenburg
4 Min. ab U-Bhf. Bismarckstr.

750 CD-ROMs !!!

ADAC-CD, DSV-Skiatlas '95, Bewerbungstrainer, je	59,95
Bertelsmann UniLex '95, Großer Autoatlas BRD, je	84,95
Bertelsmann Lexika: Geschichte, Wirtschaft, Tiere, je	129,95
2.700 TrueType Fonts, Icon Library, Fax-Cartoons, je	29,95
Crossword Sensation, Falk Stadtplan 1er Version, je	49,95
Das Magische Auge, Bertelsmann Wörterbücher, je	44,95
Mackensen Rechtschreibung, dt. Gesetzestexte, je	49,95
Star Trek Multimedia-Datenbank, mit ScreenSaver etc.	69,95
Lotto-CD, HiFi-CD, Video-CD, Esoterik, VirTool, je	29,95
Fußball WM '94, Space Encyclopedia (engl.), Terra, je	79,95
CD-Globe Alaska, China, USA, Hawaii, Neuseeland, je	39,95
Under a Killing Moon, Wing Commander 3 (neu!), je	119,95
Das Schwarze Auge 1, II, Pinball Dreams Deluxe, je	84,95
Patrizier, Journeyman, Battle Isle Titan, Megarace, je	59,95
Fifa Soccer, Hurra Deutschland, Empire Deluxe, je	79,95
Der Clou, Der Planer, Epic Pinball, NHL Hockey, je	89,95
Little big Adventure, Magic Carpet, Nocropolis, je	104,95
Ansteß, Bioforge, Colonization, Creature Shock, je	104,95
Pecelinis, Flipout, Power Games '94, DER 2000, je	39,95
Myst, Doom II, je 94,95 Cobra Doom-II Utilities	49,95
Falcon Gold, Goblins 3, Inka 2, Across the Rhine, je	109,95

☛ **Software:** Finanzsoftware, Windows-Programme, Games
☛ **Hardware:** programmierbare und Ergonomie-Tastaturen
☛ **Änderung, Zwischenv. vorb., Versand VK 7,– NN 10,–**

Neubert Bgm.-Bohl-Str. 18 86157 Augsburg
Tel 0821 / 5279 Fax 544516 Btx neubert#
☛ **Katalogdiskette kostenlos anfordern!**
☛ **Katalogdisk + Katalog-CD nur 10.–!**

TCS SOFTWARE
Inh. Thomas Fester
Heinrich Ludwig Str. 63 • Tel/Fax: 03765/65078
09468 Reichenbach • BTX: Fester CD-ROM #

CD-ROM Spiele
Crime Patrol 79,–
Lemmings 3 71,–
Int. Tennis Open 85,–

AnwendungenCD-ROM
Professional Music Producer DA 69,–
Pegasus 5.0 39,–
Doom 2 Utilities Doppel CD 49,–

Erotik CD-ROM
Wet Dream 1+2+3 60,–
Vibration 1 65,–
Exotic Girls 3 in 1 35,–

Katalog kostenlos!
Irrtum vorbehalten!
Versandkosten:
10,00 DM per NN
6,00 DM per VK

Wertvolles Dokument – bitte sorgfältig aufbewahren!

LIZENZ-URKUNDE

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

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

als Lizenz-Inhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen:

THE SECRET OF MONKEY ISLAND ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **Lucas Arts Entertainment Company**, lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 2,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des **ausgefüllten Registrierungsscheins** ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am ☐☐. ☐☐. 19☐☐ _____

Unterschrift

Registrierungsschein

BG 2

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller-Games"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

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

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Das Rad der Gehenkten

Sie wollen Pirat werden? Halt! Zunächst müssen Sie in einem kleinen Quiz Ihr Wissen um die Geschichte der Seeräuberei unter Beweis stellen... Doch keine Angst – ein wenig Bastelarbeit, und sie halten den Schlüssel zu MONKEY ISLAND in Ihren Händen. Lesen Sie im Kasten auf Seite 7, wie Sie ihn einsetzen.

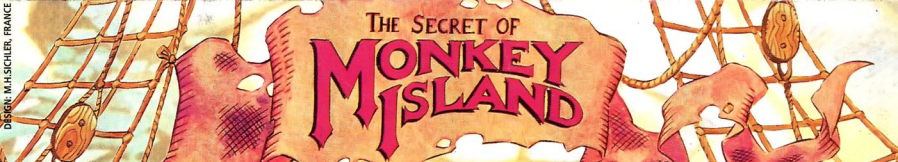


Bastelanleitung

1. Trennen Sie die beiden Kreise sorgfältig aus der Seite heraus.
   Gehen Sie bitte exakt vor, denn Sie können MONKEY ISLAND nicht ohne die Piratenscheibe starten!
2. Drücken Sie die Löcher in der Mitte und die sieben Rechtecke auf der kleineren Scheibe vorsichtig entlang der Perforation heraus.
3. Legen Sie die Scheiben übereinander und stecken Sie eine Paketklammer durch das Loch in der Mitte. Die beiden Hälften sollten sich drehen lassen. Fertig!

DESIGN: M.HASCHLER, FRANKFURT

DESIGN: M.H.SICHLER, FRANCE



the secret of monkey island

das witzigste adventure diesseits der karibik

„Drei kleine Prüfungen, dann gehörst du zu uns!" hatten die Piraten gesagt. Das klang fair. Wenn ich nur dieses seltsame Zeug trinken könnte, das die rauhen Kerle in sich hinschütten. Wie konnte ich ahnen, daß ich eine Frau wie Marley treffen würde, mit einem verliebten Piraten an ihrer Seite, der vor lauter Eifersucht nicht bemerkt, daß er schon mehrere Jahre tot ist? Und jetzt wage ich mich in dieses grauenvolle Labyrinth, durch das die Lavaströme ziehen, auf der Suche nach einem Mann, der die Karibik in Aufruhr und Schrecken versetzt.



Auszug aus den Memoiren von Guybrush Threepwood „Meine Jahre auf Monkey Island"







Umgeben von tollkühnen Freibeutern nehmen Sie es mit einem mysteriösen Geisterkapitän auf und lernen die Frau Ihres Lebens kennen. Daß es unter Voodoopristerinnen, Kannibalen und Gespenstern nicht immer mit rechten Dingen zugeht, versteht sich von selbst. Das exotische Abenteuer fordert Ihr ganzes Können: Nur wenn Sie schneller, gewitzter und schlagfertiger als ihre Widersacher sind, können Sie Marley zu guter Letzt doch noch in die Arme schließen.



- Mit diesem Heft erhalten Sie die **lizenzierte Vollversion** des Adventure-Hits von LucasArts((TM)). Es umfaßt den Inhalt des **kompletten Originalpakets**, einschließlich einer **ausführlichen Spielbeschreibung**.
- THE SECRET OF MONKEY ISLAND ist **direkt von der CD-ROM spielbar** und benötigt **keinen Platz auf Ihrer Festplatte.**



- Am einfachsten steuern Sie den neugierigen Piratenanwärter mit der **Maus**. Dabei brauchen Sie **nichts einzutippen**, sondern nur Befehle und Gegenstände am Bildschirm auszuwählen.
- Trotz **bester VGA-Grafik, animierter Filmsequenzen sowie heißer Reggae- und Calypso-Klänge** stellt das witzige Bildschirmabenteuer bescheidene Ansprüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM, eine VGA-Grafikkarte und eine Maus genügen, eine Soundkarte ist empfehlenswert.



- Die Fachpresse war sich einig: „Unbedingt kaufen ... ein fantastisches Spiel!" (Power Play) Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem **Bruchteil des ursprünglichen Preises!**

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Im Heft enthalten:
Eine **Komplettlösung** der Firma **CPS Heidak**, in der Spielszene bestens bekannt für **kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen**.



Außerdem auf der CD-ROM



18 Demo-Versionen kommerzieller Spielehits wie Elder Scrolls, Comanche, Dark Forces,



Dark Legions, Delta V, Day of the Tentacle, Dungeon Hack, The Hidden Below, Fate of Atlantis, Lollypop, Mad News, Ravenloft, Rebel Assault, Sam & Max, Tie Fighter, Transport Tycoon, Might and Magic 4

