Adventure

12,99 DM

Bestseller Games

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Weitere Infos zum Inhalt der CD-ROM siehe Heftrückseite!

Frankenstein in deutschsprachiger Vollversion

Gedruckte Anleitung

Komplett-lösung und Pläne

Adventure kombiniert mit modernster Videotechnik

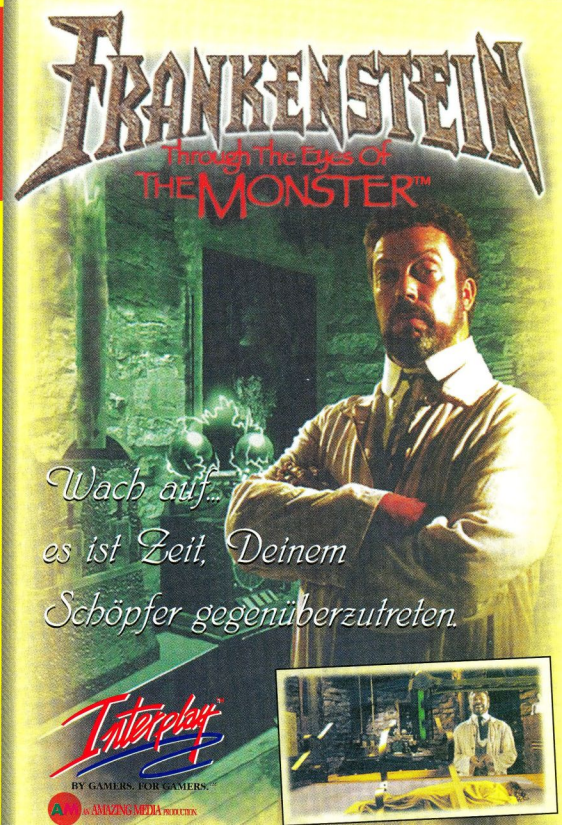
Original-Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES

4 134023 312990 22

Ausgabe 22
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,–
Lfr 268,–
HFL 15,–

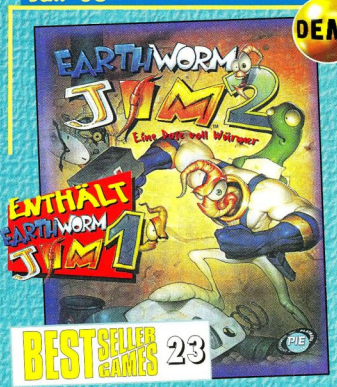
TREND



Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Juli '98

AUF DER HEFT-CD



BESTSELLER GAMES 23

Zwei Jump-n-Run-Hits in einem Heft

August '98

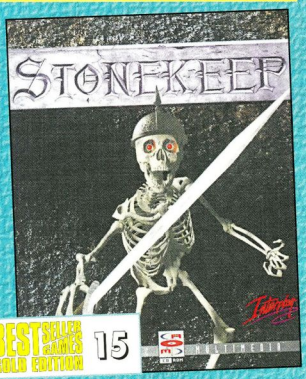
AUF DER HEFT-CD



BESTSELLER GAMES 24

Adventure

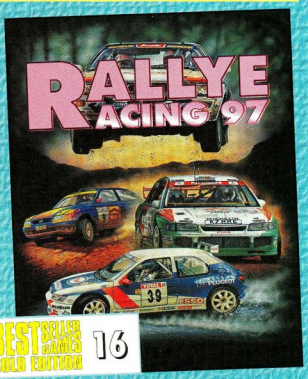
Juni '98



BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 15

Rollenspiel

Juli '98



BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 16

Rennsimulation

Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie z.T. spielbare Vorschau-Versionen auf der Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die BESTSELLER GAMES enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung.

Bastel mich!



Ihr habt es sicher schon gehört: In der Teleshopping-Abteilung der „Sendung mit der Maus" ist der Renner der Saison „Der kleine Gen-Baukasten". Habt Ihr noch nicht gehört? War auch gelogen. In Wirklichkeit wollte ich nur in unangebracht lockerer Form darauf hinweisen, daß unsere Enkel sich ihre Haustiere vielleicht schon nicht mehr aus dem Tierheim holen, sondern selber basteln. Ach, der Herr in der letzten Reihe mit der Schraube in der Schläfe hat schon Enkel? Dann sind entweder die Zeiten der himmelblauen sprechenden Hamsterkatze näher als ich dachte, oder die Altersgruppe des Herrn mit der Schraube war heute als Leser nicht eingeplant – freut uns, daß Sie trotzdem dabei sein konnten.

Die Idee vom Menschen, der Leben erschafft, existiert wohl schon so lange, wie Menschen ihre Ideen überliefern. In den Mythologien und Geschichten vieler Kulturen – angefangen beim griechischen Prometheus bis hin zu Aule im nordischen Sagenpotpourri J.R.R. Tolkiens – finden sich Helden, Dämonen, Halbgötter oder einfach Größenwahnsinnige, die versuchen, es ihren Allerobersten gleichzutun. Es lassen sich zwei Regelmäßigkeiten feststellen: Erstens gehen die Geschichten nie gut aus. Zweitens handeln sie in den seltensten Fällen von himmelblauen Hamsterkatzen, sondern meist von der Erschaffung menschenähnlicher Wesen.

Mary Shelleys (1797-1851) Roman „Frankenstein" steht also in einer langen Tradition und stellt doch etwas ganz Besonderes dar. Geschrieben von einer Zwanzigjährigen („Frankenstein" erschien 1818) im England der industriellen Revolution, in einer Zeit, in der man u.a. begann, die Kräfte der Elektrizität zu verstehen, ist die Geschichte vom deutschen Medizinstudenten Viktor Frankenstein die erste, in der nicht mythische Kräfte, sondern die Wissenschaft ein Wesen entstehen läßt. Mary Shelleys Vision jener Kreatur feiert dieses Jahr ihren 180. Geburtstag und ist immer noch aktuell. In erster Linie wegen der Botschaft des Romans, die man zusammenfassen könnte mit dem Satz „Die Geister, die ich rief, werd' ich nun nicht mehr los" – den Goethe übrigens in Shelleys Geburtsjahr zu Papier brachte. Wie die Autorin erkannt hatte, werden die Geister des industriellen Zeitalters zwar geschaffen und nicht gerufen, aber dafür in um so größerer Zahl. Was für Geister wir uns mit welchen Folgen in den letzten 180 Jahren selbst erschaffen haben, darf sich jeder selbst überlegen. Und ich wette, daß Euch mehr einfällt als nur Cola und Karies.

Es besteht natürlich gar kein Grund, die Geschichte von Frankensteins Monster aktuell zu reden; sie ist ohnehin seit jeher in sämtlichen Medien vertreten. Thomas Edison, Erfinder des Kinematographen, drehte schon 1910 den ersten Film nach dem Roman. 1931 entstand die berühmte Produktion von James Whale mit dem quadratschädligen Boris Karloff in der Rolle des Monsters, 1935 in gleicher Besetzung „Frankensteins Braut". Man könnte hier seitenlange Aufzählungen der Frankensteine und Frankensteinähnlichen folgen lassen, zumal ja auch Geschichten wie *Der Terminator* oder *Blade Runner* im weiteren Sinne zum Thema gehören. Daß das Monster nicht nur zu tragischen oder grausigen Rollen, sondern auch zu komischen taugt, bewies ab 1964 Fred Gwynne als *Herman Munster* in der Serie „The Munsters". Zu all diesen Produktionen finden sich natürlich auch im Internet Seiten zuhauf – einige Startseiten im Kasten.

Gerade in den letzen Jahren überschlagen sich aber die Ereignisse. Die Erschaffung des ersten Menschen aus Einzelteilen scheint bevorzustehen. Gerüchten zufolge zeigen sich an einer Versuchsperson namens Michael J. noch letzte Probleme beim Einbau der Nase, während informierte Kreise behaupten, Zeitschriftenredakteure habe man schon vor dreißig Jahren aus Bausätzen angefertigt...

Viel Spaß als Monster

Karsten Hohage

http://www2.wco.com/~yorksite/tv/comedy/munsters/munsters_ring.html
http://www.monsterscene.com/
http://www.munsters.com/

Inhalt

Blitzstart 5

FRANKENSTEIN

Mit den Augen des Monsters

Installation und Programmstart 6

Spielanleitung 8

Komplettlösung und Pläne 44

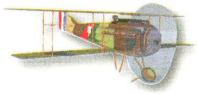




Spielvorstellungen

Red Baron II

Als die Kisten fliegen lernten 45



StarCraft

Mit der Kraft der drei Rassen 46

Verschiedenes

Editorial 3

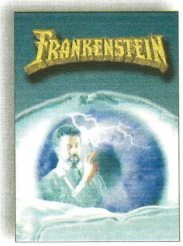
Inhalt 4

Impressum 4

CD-ROM-Cover 48

Bestellschein 49

Lizenzurkunde 50



Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbeiter: Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de
Internet: http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsgesellschaft. mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Abo-Betreuung: Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen Telefon: (07631) 360-503 Fax: (07631) 360-599

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Impressum

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 150.000 Exemplare

Druck: Inhalt: OIRO, Friedrichsdorf Umschlag: Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis: (inkl. 16% MwSt.) DM 12,99 Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Frankenstein: Through the Eyes of the Monster™ ©1995 Amazing Media, Inc., 63 Laurel Drive, Fairfax, CA 94930 USA. All Rights Reserved. Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, Interplay, the Interplay logo and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

Conceived, designed and produced by Amazing Media, Inc., Fairfax, California

AN AMAZING MEDIA PRODUCTION.

Blitzstart

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

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486DX/33 mit 8 MB RAM
- 15 MB Festplattenplatz
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- MS-Maus oder kompatible
- Windows 3.1 oder Windows 95
- Soundkarte
- Empfohlen: 486/66

FRANKENSTEIN muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder doppelklicken Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM auf die Datei *INSTALL.EXE*. Folgen Sie danach den windowsüblichen Anweisungen und Eingabeaufforderungen im Verlauf der Installation. Nach der Installation starten Sie FRANKENSTEIN aus dem Startmenü von Windows (Vorgabe: *Programme/Interplay*).

Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken.
Bsp.: D: [RETURN];

❷ an der Eingabeaufforderung BGINSTAL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

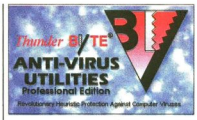
Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD Prüfversionen verschiedener Spiele und kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD BGINSTAL eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.
Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \ADOBE finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \HANDBUCH befindet sich das Originalhandbuch von FRANKENSTEIN in eben diesem PDF-Format. Im Verzeichnis *\LOESUNG* finden Sie die Komplettlösung mit den Plänen im gleichen Format.

Share- und Freeware

Im Verzeichnis *\BOOTDISK* finden Sie das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten und im Verzeichnis *\MSMOUSE* einen Maustreiber von Microsoft.

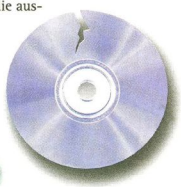




Im Verzeichnis *\TBAV* befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der **Antiviren-Software** von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM kaputt?

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



Wach auf und tritt vor deinen Schöpfer!

Bevor Frankensteins Kreatur zum Leben erwacht, müssen alle Voraussetzungen für den Schöpfungsakt erfüllt sein. Eine gewittrige Nacht zum Einfangen von Blitzen braucht es nicht unbedingt, aber ein bißchen Leistung sollte schon zur Verfügung stehen:

Systemanforderungen

- 486DX-33 oder schneller
- 8 MB RAM
- Super VGA-Videoadapter (muß eine Farbauflösung von 640x480x256 unterstützen) und Farbmonitor
- MPC-kompatible Soundkarte und Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-Maus oder kompatibel
- MS-DOS Version 5.0 und Windows 3.1 *oder*
- Windows 95
- MSCDEX Version 2.2.1 oder höher (für Win 3.1)
- 10 MB freier Festplattenspeicher
- Apple QuickTime 2.03 oder neuer (wird von der Heft-CD mitinstalliert)

Installation und Spielstart

1 Legen Sie die Heft-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Windows 3.1

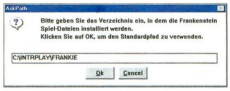
2a Öffnen Sie den Windows-Datei-Manager, und doppelklicken Sie auf die Datei INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

Windows 95

2b Je nach Voreinstellung erscheint das Autoplay-Menü automatisch oder muß aufgerufen werden: Klicken Sie auf die Datei AUTOPLAY.EXE im Ordner AUTOPLAY doppelt. Wählen Sie im folgenden Menü „Install Frankenstein", und klicken Sie auf OK.



3 Geben Sie an, wohin FRANKENSTEIN installiert werden soll. Wenn Sie spätere Abfragen im Spiel vermeiden wollen, sollten Sie die Voreinstellung übernehmen! Bestätigen Sie mit OK.



4 Nun werden die Programmdaten auf die Festplatte übertragen. Der erfolgreiche Abschluß der Installation wird durch ein Hinweisfenster bestätigt.



5 Sie werden aufgefordert, die Installation von *QuickTime* zu bestätigen. Klicken Sie auf „Ja", ohne *QuickTime* ist FRANKENSTEIN nicht lauffähig!



6 Bestätigen Sie während der Installation von *QuickTime* alle Abfragen mit „Ja". Wenn das Setup-Programm eine installierte ältere oder andere Version findet, sollten Sie diese vorsichtshalber nicht löschen („Skip"). Starten Sie abschließend Ihren Computer neu, damit die Änderungen wirksam werden.

7 Nach der QuickTime-Installation ist FRANKENSTEIN spielbereit. Im Programm-Manager wird eine Frankenstein-Programmgruppe erstellt, ein Doppelklick auf das FRANKENSTEIN-Icon startet das Spiel.



Je nach Voreinstellung erscheint möglicherweise das AUTOPLAY-Menü automatisch, wenn Sie die CD einlegen. In diesem Fall wählen Sie „Run Frankenstein" und bestätigen mit OK.

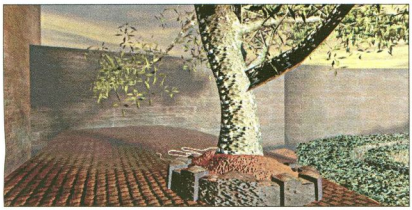
QuickTime

Das Spiel enthält und benötigt die zum Zeitpunkt seiner Erstveröffentlichung neueste Version von *Apple QuickTime für Windows* (Version 2.03). Mittlerweile ist die Version 3 dieses Programms aktuell. Dennoch sollten Sie die mitgelieferte Version selbst dann installieren, wenn sich bereits eine neuere auf dem Rechner befindet, denn die diversen Varianten von QuickTime sind nicht alle zueinander kompatibel.

Wer dennoch der Meinung ist, er benötige QuickTime nicht, kann die Installation zunächst abbrechen und später jederzeit nachholen.

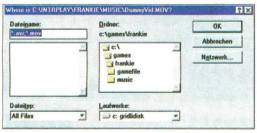
Klicken Sie dazu im Ordner \QTW2 auf SETUP.EXE doppelt.

Erste Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie im Abschnitt *Problemlösungen*, die beste Adresse für Anfragen zu QuickTime ist der Support der Firma Apple im Internet: http://www.apple.com



Problemlösungen

Where is C:\INTRPLAY\...\DummyVid.mov?
Diese Abfrage erscheint, wenn Sie FRANKENSTEIN nicht in das vorgeschlagene Verzeichnis installiert haben. Sie können entweder den Pfad manuell angeben oder das Spiel löschen und neu ins Standardverzeichnis installieren.

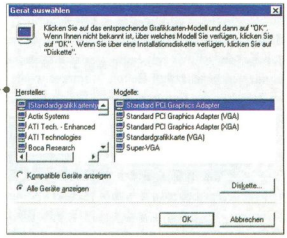


Abstürze oder Hänger nach dem Vorspann sind meist auf ein nicht oder falsch installiertes QuickTime zurückzuführen. Installieren Sie QuickTime 2.03 nach. Lesen Sie auch den folgenden Tip!

Abstürze und/oder Ausnahmefehler liegen oft an zu alten Hardware-Treibern oder an deren Unverträglichkeit mit QuickTime. Wenn auch neue Treiber nicht helfen, sind zwei Lösungen möglich:

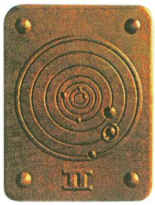
1. Öffnen Sie die Datei QTW.INI im Windows-Verzeichnis mit einem Texteditor. Suchen Sie die Zeile
   `[Video]`
   `Optimize=Driver`
   bzw.
   `[Video 32]`
   `Optimize=Driver`
   Ersetzen Sie „Driver" durch „BMP", speichern Sie die Datei und starten FRANKENSTEIN neu.
2. Sollte auch das nicht helfen, ändern Sie den Treiber Ihrer Grafikkarte. Klicken Sie dazu rechts auf Ihren Desktop und wählen im Kontext-Menü *Eigenschaften*. Je nach Windows-Version geht es weiter mit „Erweitert" oder „Konfiguration ändern". Im folgenden Menü aktivieren Sie Grafikkarte „Ändern".

Aktivieren Sie gegebenenfalls „Alle Geräte anzeigen", und bewegen Sie die Markierung auf *Standardgrafikkarten*. In der rechten Liste wählen Sie nun „Super-VGA" und schließen alle Fenster mit OK. Achten Sie darauf, 256 Farben einzustellen, die Auflösung ist nicht entscheidend! Abschließend müssen Sie Ihren Rechner neu starten.



Hinweis

Merken Sie sich gut, wie der Originaltreiber Ihrer Karte hieß, denn Sie werden Ihn vermutlich später wieder aktivieren wollen. Nicht alle Grafikkarten funktionieren mit dem Standard-SVGA-Treiber, das gilt besonders für die neuesten Modelle; im Test verweigerte beispielsweise eine Hercules Stingray den Dienst. In einem solchen Fall hilft nur noch Variante 1 oder ein Anruf beim Kartenhersteller.



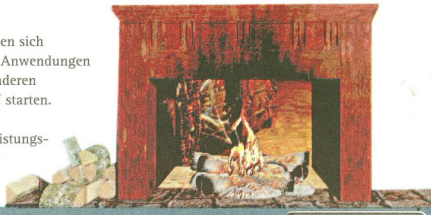
Generell gilt wie bei allen Windows-Anwendungen: Versuchen Sie, stets die neuesten erhältlichen Treiber für Ihre Hardware, insbesondere für Sound- und Grafikkarten, zu verwenden. Suchen Sie nach Updates im Internet oder bei anderen Online-Diensten, oder fragen Sie Ihren Fachhändler.

Ensonic Soundscape-Soundkarte: Es ist äußerst wichtig, daß Sie für Ihre Ensonic SoundScape die neuesten Windows-Treiber verwenden, da einige ältere Treiber mit FRANKENSTEIN nicht funktionieren.

Multitasking: Unter Umständen kommen sich FRANKENSTEIN und andere geöffnete Anwendungen in die Quere. Beenden Sie daher alle anderen Programme, bevor Sie FRANKENSTEIN starten.

Virtueller Speicher: Sie können die Leistungsfähigkeit des Spiels möglicherweise erhöhen, indem Sie in Windows eine permanente Swapdatei von mindestens 5MB erstellen, die als virtueller Speicher fungiert. Unter Windows 95 sollten Sie allerdings an den Einstellungen des virtuellen Speichers möglichst nichts ändern!

Langsame Laufwerkszugriffe bei nur 8 MB Speicher lassen sich eventuell durch einen Eingriff in die Datei FRANKIE.INI beschleunigen, die sich im Spielverzeichnis befindet. Öffnen Sie FRANKIE.INI in einem Texteditor (z. B. Windows-Notepad) und suchen Sie die Überschrift [Memory]. Dort befinden sich zwei Einträge. Ändern Sie den Wert im Eintrag „ExtraMemory=400" auf 500, und kehren Sie zum Spiel zurück. Sie können diesen Wert nach oben oder unten ändern (zwischen 0 und 700) und so die für Ihren Computer optimale Leistung des Spiels einstellen. Ändern Sie diesen Wert jedoch nicht zu radikal, da sonst andere Speicherfehler auftreten könnten.







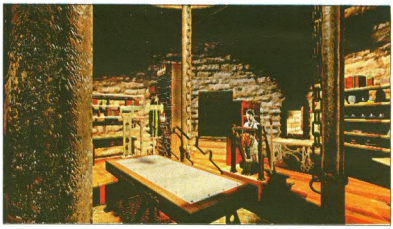
Die Abenteuer eines Monsters

Das Erschaffen von künstlichem Leben – ein Gedanke, der die Menschheit seit Jahrhunderten beschäftigt. Heute, im Zeitalter der Genmanipulation, stellt sich wohl jeder verantwortlich denkende Mensch die Frage: „Wir mögen in der Lage sein, die Bausteine des menschlichen Lebens zu manipulieren, aber haben wir das Recht dazu? Besitzen wir die Weisheit, zu kontrollieren, was wir erschaffen?“



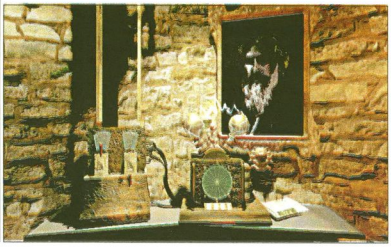
Genau diese Frage steht im Mittelpunkt der Frankenstein-Geschichte: der Schöpfer, der die Kontrolle über das erschaffene Leben verliert. Das Streben nach dem ultimativen Wissen zu einem ultimativen Preis, jeder Schritt vorwärts im Dschungel des Wissens begleitet vom allseits bekannten Gedanken: „Die Geister, die ich rief, werd' ich nun nicht mehr los.“

Besessenheit führt letztendlich zur Selbstzerstörung – das ist eine allgemeingültige, immer wieder ausgesprochene Warnung. Viele Geschichtenerzähler haben in Anlehnung an Frankensteins Monster ihre eigene Geschichte vom besessenen Doktor und seiner schrecklichen Kreatur entwickelt. Die Geschichte mit der in ihr enthaltenen Warnung wurde von Mary Shelley erstmals zu Beginn des Elektrizitätszeitalters erzählt. Sie gewann neue Aktualität, als das Atomzeitalter anbrach. Und auch heute, in einer Zeit, in der die Manipulation des genetischen Codes von Tomaten oder Bierhefe bereits zur Tagesordnung gehört und Dollies die Weiden bevölkern, ertönt eine altbekannte Warnung: „Vorsicht! Laßt uns nicht unser eigenes Monster erschaffen und es auf uns selbst loslassen!“ *FRANKENSTEIN: Mit den Augen des Monsters*, mit Tim Curry als Dr. Frankenstein, erzählt diesen modernen Mythos mit einer kleinen Variation: Sie sind Frankensteins Monster! Sie erwachen auf Dr. Frankensteins „Wiederbelebungstisch“. Ihr Gedächtnis weist nur wenige, bruchstückhafte Erinnerungen an Ihr „vorheriges Leben“ auf, Sie haben kein Ziel und nicht die leiseste Ahnung, warum sie wiedererschaffen wurden. Es hat den Anschein, als seien Sie nichts weiter als ein wissenschaftliches Experiment! Das führt Sie zu der Frage, die sich Ihr Erschaffer, der Doktor, wohl nie gestellt hat: „Wer ist hier das wahre Monster?“ Wenn Sie nun die Rolle des Monsters einnehmen und sich auf die Suche nach sich selbst begeben, seien Sie vorsichtig, und seien Sie gewarnt...







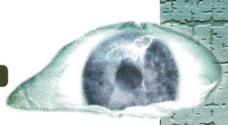




Nutzen Sie auch das **Online-Handbuch** des Spiels, das sich gemeinsam mit dem Spiel in die Programmgruppe „Interplay“ Ihres Startmenüs installiert. Hier können Sie z.B. unter dem Punkt „Die Geschichte von

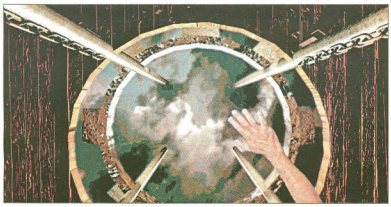


Frankenstein“ eine ganze Menge über die Schriftstellerin Mary Shelley, von der die Romanvorlage stammt, ihr Monster und den Doktor erfahren.



Das Blickfeld

FRANKENSTEIN wird in der Perspektive der ersten Person gespielt, d.h. während Sie spielen, zeigt der Bildschirm den Bereich an, den die von Ihnen gespielte Person sieht. Hin und wieder sehen Sie handgeschriebene Aufzeichnungen oder ein Bedienungselement in Nahaufnahme. Um die Nahaufnahme der Bedienungselemente zu beenden, ziehen Sie den Cursor einfach an den rechten oder linken Bildschirmrand und klicken mit der Maus. Wenn Sie ein Dokument in Nahaufnahme sehen, klicken Sie auf eine beliebige Stelle, um zur Normaleinstellung zurückzukehren. Die Dokumente, die Sie im Laufe des Spiels finden, bestehen zum Teil aus mehreren Seiten. Dies wird durch ein „Eselsohr" an der rechten oberen Ecke des Dokuments angezeigt. Sie können durch Klicken auf die rechte Seite des Eselsohrs weiter-, und durch Klicken auf die linke Seite des Eselsohrs zurückblättern.



So erwacht es sich aus den Augen des Monsters.

Die Maus



Der Cursor für Nach links gehen, Nehmen/Benutzen und Geradeaus gehen.

Mit Hilfe der Maus können Sie sich durch das Spiel bewegen und bestimmte Handlungen (Aufnehmen von Gegenständen, Bedienung von Geräten etc.) vornehmen. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen, je nachdem, in welche Richtung Sie gehen können.

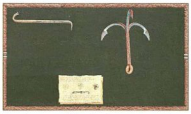
Der Hilfecursor

Falls Sie Schwierigkeiten mit dem Spiel haben, können sie die Hilfecursor-Funktion in Anspruch nehmen. Wenn die Einstellung „Hilfecursor" aktiviert ist, können Sie in einer Szene nach Objekten suchen, die verstellt oder Ihrem Inventar hinzugefügt werden können. Wenn der Cursor sich von einer unbeweglichen geöffneten in eine animierte zugreifende Hand verwandelt, klicken Sie mit der Maus auf den Gegenstand, auf dem sich der Cursor befindet, um ihn aufzunehmen, zu verstellen oder auf sonstige Weise zu benutzen. Sie aktivieren bzw. deaktivieren die Hilfecursor-Einstellung mit dem Befehl „Hilfecursor" aus dem Menü „Einstellungen" (siehe *Einstellungen*).

Das Inventar



Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen, indem Sie auf ihn klicken, können Sie ihn mit sich herumtragen und versuchen, eine Verwendung für ihn zu finden. Wie Sie allerdings herausfinden werden, können Sie, bis Sie einen passenden Behälter gefunden haben, zur gleichen Zeit nur einen Gegenstand tragen. Lassen Sie sich nicht beim Tragen eines wichtigen Gegenstands erwischen! Dr. Frankenstein ist sehr eigen, wenn es um seine Aufzeichnungen, Geräte und Hilfsmittel geht. Während der Doktor zu Beginn des Spiels für Sie keine Bedrohung darstellt, können Sie ihn im Verlauf des Spiels derart verärgern, daß er Ihnen gegenüber feindlich eingestellt ist. Entwickeln Sie ein feines Gespür dafür, wie Sie welche Hilfsmittel einsetzen, wenn Sie seine Festung erkunden.



Auch ganze Wurfanker passen in die handliche Monstertasche.

Sobald Sie eine Tasche für Ihre Fundsachen besitzen, erscheint diese links unter Ihrem Blickfeld. Um einen Gegenstand ins Inventar aufzunehmen, klicken Sie ihn einfach im Spielbildschirm an und klicken dann mit ihm auf die Tasche. Den Inhalt Ihrer Tasche sehen Sie, sobald Sie sie anklicken.

TIP! Sie werden das Labor, in dem Sie zum Leben erwachen, besitzlos verlassen müssen. Einen Gegenstand, der zum Tragen anderer Dinge taugt, finden Sie erst später.

Die Menüleiste

Die Menüleiste ist nicht die ganze Zeit während des Spiels eingeblendet. Sie aktivieren sie, indem Sie die Leertaste (Space) drücken. Daraufhin wird oben im Bildschirm das Spielmenü angezeigt, mit dem Sie verschiedene Einstellungen ändern oder ein Spiel speichern bzw. laden können. Diese Leiste funktioniert genau wie die Menüleisten anderer Windows-Programme auch. Ein Häkchen neben einem Menübefehl informiert Sie, daß die entsprechende Einstellung derzeit aktiv ist.

Datei

Hier können Sie ein Spiel speichern, eines laden bzw. öffnen oder das Programm beenden.

Hinweis

Wenn Sie Beenden wählen oder STRG-Q drücken, gelangen Sie zwar zu einem Bildschirm, der Ihnen noch einmal die Möglichkeit gibt, zum Spiel zurückzukehren, das Programm erinnert Sie aber nicht daran zu speichern. Denken Sie also selber daran.



Übergänge

Damit Frankenstein auf Ihrem System optimal läuft, können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der Szenenübergänge ablaufen. Wählen Sie, nachdem Sie die Leertaste gedrückt haben, im Menü *Übergänge* die Geschwindigkeit, die Sie für Ihr System als optimal ansehen. Die aktuelle Geschwindigkeit ist durch ein Häkchen markiert. Sie können die Übergänge in diesem Menü auch vollständig deaktivieren, indem Sie *Aus* markieren, beim Szenenwechsel findet dann keine Überblendung mehr statt.

Einstellungen

In der Standardeinstellung können die Bewegungen von Personen oder Objekten nicht unterbrochen werden, und Sie können mit dem Spiel erst fortfahren, nachdem die Animation der Bewegung abgeschlossen ist. Sie können das ändern, indem Sie im Menü *Einstellungen* den Befehl *Video unterbrechen* wählen. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie durch Klicken mit der Maus zum Ende der Animation oder des gesprochenen Satzes springen und mit dem Spiel fortfahren.

Außerdem schalten Sie unter Einstellungen den *Hilfecursor* (siehe oben) an und aus.



Wir empfehlen, den Hilfecursor aktiviert zu lassen, da Sie sonst jede Szene Millimeter für Millimeter mit dem Cursor nach interaktiven Gegenständen durchklicksuchen (oder heißt es „durchsuchklicken"...?) müssen.

Starthilfe

Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie beim Erkunden der Umgebung nicht gleich Sinn und Ziel Ihres Daseins als Frankensteins Monster erkennen. Diese Phase des Spiels dient eher dem Zweck, sich in die Rolle eines frisch zum Leben erweckten Experiments hineinzudenken. Wenn Sie mit den entdeckten



Im Wiederbelebungslabor

Gegenständen und Geräten arbeiten und experimentieren, werden Sie mehr über Ihre wiederhergestellte Existenz erfahren. Mit etwas Geduld wird sich Ihnen die reiche und vielseitige Umgebung des Spiels öffnen. Es folgt ein Auszug aus dem Lösungsbuch des Spiels, der Ihnen den Einstieg erleichtern soll.

Hinweis

Dieser Abschnitt dient nur zur ersten Orientierung im Spiel. Natürlich liefern wir Ihnen wie immer auch eine Komplettlösung unseres Titelspiels. Sie finden sie im PDF-Format auf der Heft-CD, zusammen mit der nötigen Software. Bitte schlagen Sie Seite 44 auf, um mehr zu erfahren.

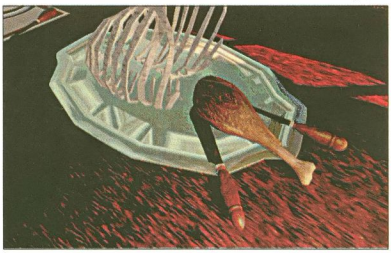
Die Auferstehung

Diese Schmerzen! Ich fühlte mich, als ob mich ein Gespann wildgewordener Pferde hinter sich hergeschleift hätte. Als ich endlich meine Augen öffnen konnte, ohne von diesem starken Schwindelgefühl gepeinigt zu werden, bot sich mir ein befremdlicher Anblick. Eine verzerrte Figur stand über mir, deren Konturen nur langsam klarer wurden – Dr. Frankenstein! Seine Stimme dröhnte in meinen Ohren. Meine Schmerzen waren immer noch so stark, daß ich den Einstich der Morphiuminjektion, die er mir verabreichte, kaum spürte. Aber die Schmerzen ließen nach. Langsam, aber sicher...

Später, als ich Arme und Beine bewegen konnte, versuchte ich aufzustehen. Es gelang mir kaum, mich auf den Beinen zu halten! Alles an meinem Körper erschien mir so fremd. Der Doktor erzählte mir etwas mit spürbar aufgeregter Stimme. Die Katze hat meine Zunge? Was sollte das bedeuten? Ich machte nicht einmal den Versuch, zu antworten – meine Kehle war geschwollen und brannte vor Fieber. Ich sammelte all meine Kraft und war schließlich in der Lage, mich fortzubewegen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Ich hatte das Innere der Frankenstein-Festung noch nie zuvor gesehen. Er galt als exzentrische Person und war berüchtigt für seine kuriosen Standpunkte. Die meisten seiner Mitbürger hielten ihn für verrückt und mieden ihn. Auf einige übte er jedoch ob seiner wilden Behauptungen über eine „neue Wissenschaft" eine gewisse Faszination aus. Ich hingegen war nun sein Experiment. Ich konnte mich erinnern, daß ich zum Tode verurteilt und gehenkt worden war – doch nun lebte ich! Warum...?

Erste Schritte

Die Apparate, die den Raum füllten, sahen wie Geräte zur Umwandlung von Elektrizität aus. Ich hatte ein wenig über Elektrizität gelesen – eine mir unheimliche Kraft, aber mit großem Potential. Der Bücherschrank ließ sich leicht verschieben. Dahinter befand sich ein Belüftungsschacht, der durch ein Gitter verschlossen war. In einer der Wände dieses Raums fand ich eine weitere Öffnung; ah, so etwas hatte ich schon einmal gesehen. Es war die Öffnung für einen Speiseaufzug! Ich hantierte eine Weile mit den Steuerhebeln zum Heben und Senken der Platte. Plötzlich schoß mir durch den Kopf,



Ob Sie diese leckere Keule wohl ohne Hilfecursor gefunden hätten?

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- **Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;**
- **Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;**
- **Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;**
- **Vorder und Rückseite einlegen – fertig!**

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

BESTSELLER GAMES 22 · FRANKENSTEIN – MIT DEN AUGEN DES MONSTERS ·

Bestseller Games 22

FRANKENSTEIN

Die Demoprogramme

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

CD-Inhalt

Vollversion: FRANKENSTEIN – Mit den Augen des Monsters

Spielbare Demos: Earthworm Jim 1+2

Freeware: Acrobat Reader

Shareware: Packprogramme, Antiviren-Software von Thunderbyte

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

Systemanforderungen

- 486DX33 mit 8 MB RAM
- 15 MB FP-Platz
- SVGA-Grafikkarte
- Maus
- Soundkarte
- Windows 3.1 oder Windows 95

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:" falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

BESTSELLER GAMES 22 · FRANKENSTEIN – MIT DEN AUGEN DES MONSTERS ·

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 22" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



Mit den Augen des Monsters

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

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

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

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Interplay Productions** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay Productions** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **FRANKENSTEIN – Mit den Augen des Monsters** werden.

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

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **FRANKENSTEIN – Mit den Augen des Monsters** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 22"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 22

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

daß dies die Platte war, auf der ich vom Tode erwacht war. Ich war auf dieser mobilen Plattform herunter in diesen Raum transportiert worden. Nur – von wo herunter? An einer der Wände war eine Leiter befestigt. Ich kletterte



Seltsame elektrische Apparate

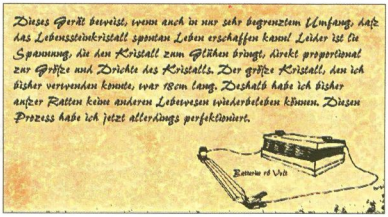
an ihr hinauf auf das Dach des Turms. Die Morgendämmerung war angebrochen, der Wind umspielte mein Gesicht. Seltsam. Alles, was ich dort oben sah, war ein Drachen und einige zum Himmel gerichtete Metallstäbe. Hmm, was hatte die kleine bronzene Tafel am Kopf der Leiter zu bedeuten? Auf ihr waren die römische Zahl „II" sowie eine Reihe konzentrischer Kreise mit jeweils einem Punkt zu sehen. Die Punkte waren verschieden groß, und einer war von einem Ring umgeben... Ich stieg die Leiter wieder hinab, um nach einem Sinn zu suchen – nach einer Antwort auf die Frage, warum ich hier war, zurückgeholt von den Toten! Sollte ich Dr. Frankenstein fragen? In einem Bücherregal neben seinem Arbeitsplatz lag ein seltsam aussehender Kristall. Als ich ihn in die Hand nahm, um ihn näher zu betrachten, erblickte mich der Doktor aus dem Augenwinkel. Er erzählte mir ein wenig vom „Lebenssteinkristall", und ich entschied, ihn an seinem Platz zu lassen – vorerst. Im Regal unter dem Kristall lagen verstreut einige Dokumente mit Notizen. Beim Betrachten dieser Aufzeichnungen wurde mir klar, welch diabolische Absichten Dr. Frankenstein verfolgte. Hielt er sich etwa für Gott? Vielleicht hatten die Himmelshüter meine Wiedergeburt zugelassen, damit ich diesen Wahnsinn stoppe!

Abstieg ins Schloß

Unterhalb des Periodensystems, das an einer der Wände hing, entdeckte ich eine Falltür, die nach unten führte. Dr. Frankenstein ermahnte mich, nicht einzuschlafen. Er machte auf mich einen zunehmend unaufrichtigen Eindruck.
Ich ging die Stufen hinab in einen weiteren höhlenartigen Raum, der eine riesige Tesla-Spule enthielt. Hatte der Doktor eine Methode entwickelt, Blitze anzuziehen und deren Elektrizität für seine zerstörerischen Aktivitäten zu nutzen? Ich hielt es für besser, die Hebel an dieser Spule nicht auszuprobieren...noch nicht. Bei der Spule stieß ich auf eine schadhafte Treppe, die ein weiteres Stockwerk tiefer führte. Ich mußte eine Möglichkeit finden, die fehlenden Stufen in dieser Treppe zu überbrücken...In einer Kiste neben der Treppe, die zurück nach oben ins Labor führte, fand ich weitere Aufzeichnungen von Dr. Frankenstein. Die Seiten enthielten irgendein Geschwafel über Röntgenstrahlen und Vakuumröhren. Wichtiger war, daß ich eine Holzplanke entdeckte, angelehnt an die nach oben führende Treppe. Genau das, was ich zur Reparatur der nach unten führenden Stufen benötigte!

Lebensenergie

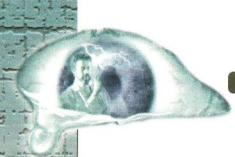
Nachdem ich mit Hilfe der Planke die Stufen hinabgestiegen war, fand ich mich in einem kleinen Labor wieder, das mit einem Eisschrank, einem Schreibtisch und einem weiteren Tisch bestückt war, auf dem sich Aufbewahrungsbehälter mit konservierten Körperteilen befanden, offenbar für ein Experiment. Ich ging hinüber zum Tisch mit den Behältern und sah an der Wand dahinter einige Kippschalter. Die Kabel, die mit dem Schalter ganz rechts verbunden waren, führten zum Eisschrank. Es erschien mir logisch, daß, wenn ich den Eisschrank abstellte, das Eis, das eine der beiden Türen des Raums versperrte, schmelzen würde. Ich verband das Kabel des Regelwiderstands abwechselnd mit den offenen Polen der drei übrigen Kippschalter. Die entstehende Elektrizität hatte einen kuriosen Effekt auf die jeweiligen Körperteile. Der menschliche Kopf schien das Wort „Bibliothek" zu sagen. Die normale Reaktion eines Muskels auf einen Stromstoß ist ein einfaches Zucken; die Reaktion des menschlichen Kopfes und des Katzenkopfes ließen jedoch vermuten, daß Teile ihres Gedächtnisses noch intakt waren. Hatte möglicherweise Dr. Frankensteins mysteriöse Energie „L" etwas damit zu tun?
Die Batterie und die Kabelspule, die sich ebenfalls auf dem Tisch befanden, erschienen mir nützlich. Da ich allerdings von meiner unseligen Wiederauferstehung noch immer geschwächt war, konnte ich jeweils nur einen Gegenstand tragen. Ich mußte beide Gegenstände zurücklassen. Die Schublade im Schreibtisch des Labors enthielt einen Schlüssel und weitere Aufzeichnungen von Dr. Frankensteins Experimenten. Der Schlüssel paßte zu der Tür, die nicht durch das Eis des Eisschranks versperrt war. Der Raum, mein Schlafzimmer, erschien, verglichen mit den anderen Räumen, klein und beengt; ich war nicht müde und entschied mich daher, den Raum wieder zu verlassen. Als ich mich umdrehte, war ich überrascht, den Doktor zu sehen, der in der Tür stand und mich beobachtete.



Die Aufzeichnungen des Doktors werden Sie noch brauchen.

Er schien erfreut, daß ich den Weg hinunter in das für mich bestimmte Schlafzimmer gefunden hatte. Wollte er mich auf die Probe stellen? Seine spöttischen Bemerkungen bestätigten das, an was ich mich erinnerte – man hatte mich tatsächlich gehenkt!





Erst drucken, dann lösen

Wer sich an ein Adventure wie FRANKENSTEIN wagt, kann etwas Hilfe gut gebrauchen. Wie immer haben wir vorgesorgt und liefern eine Komplettlösung und die Pläne aller wichtigen Schauplätze gleich mit, aus Platzgründen als Online-Dokumente auf der Heft-CD.

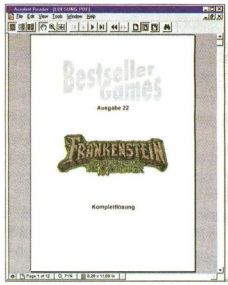
Sämtliche Dokumente liegen im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor. Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version). Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs.
Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

Die Komplettlösung

Sowohl die Komplettlösung als auch die Pläne stammen von der Firma Hint Shop. Öffnen Sie die Datei LOESUNG.PDF im Verzeichnis \LOESUNG mit dem Acrobat Reader, um die Lösung zu lesen oder auszudrucken. Die Pläne finden Sie im gleichen Verzeichnis unter den Namen PLAN???.PDF.



©1996 Hint Shop, Inh. C. v. Mellenthin, Am Hollerbroch 36, 51503 Rösrath

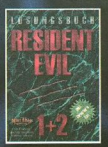
Hint Shop® Komplettlösungen

Komplettlösungen mit Karten für fast alle Video- & Computerspiele

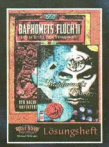
Alle Lösungen inkl. Hotline- und 24 Std. Service
Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

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

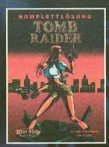
Versandkosten (Inland):
Per Nachnahme 9,50 DM / Per Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Per Vorkasse 12 DM



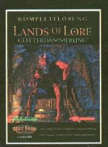
Resident Evil 1+2



Baphomets Fluch



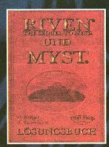
Tomb Raider



Lands of Lore 2



C&C Sammlung



Riven und Myst

Sie finden uns auch im Internet: http://www.hintshop.com

Albion	Earth 2140	Lighthouse
Alien Trilogy	Ecstatica 1 oder 2	Little Big Adventure 1 oder 2
Alone in the Dark 1 - 3	Excalibur 2555 A.D. (14,80)	LucasArts Sammlung (14,80)
Atlantis - Das sagenhafte Ab.	Exhumed (PSX) (14,80)	=> Indiana Jones 3 und 4
Baphomets Fluch 1 +2 (14,80)	Fable	=> Maniac Mansion 1 und 2
Betrayal in Antara	Fade to Black	=> Monkey Island 1 und 2
Bioforge	Fallout	=> Sam & Max + Vollgas
Blade Runner	Final Fantasy 7 (29,80)	=> Zak McKracken + Loom
Blazing Dragons	Floyd und Voodoo Kid	MDK
Casper	Frankenstein	Monkey Island 1 bis 3
Chronicles of the Sword	Gabriel Knight 1 und 2	Myst und Riven (14,80)
C & C - Sammlung (19,80)	Hexen 1	Oddworld: Abe's Oddysee
=> Teil 1 mit Ausnahmeerust.	Jack Orlando/ Private Eye	OverBlood
=> Teil 2 mit Gegenangriff	Jedi Knight	Pandora Akte/ Under a. k. M.
=> und Vergeltungsschlag	King's Field (14,80)	Phantasmagoria 1 und 2
"D", Evocation & Blown Away	King's Quest 1-7	Police Quest: SWAT
Dark Earth	KKND	Realms of the Haunting
Das Schwarze Auge 1-3 (25,-)	Kyrandia 1 bis 3	Rendezvous im Weltraum
Diablo	Lands of Lore 1	Resident Evil - D.C. (14,80)
Dig, The	Lands of Lore 2 (14,80)	Resident Evil 1 & 2 (19,80)
Discworld 1 und 2 (14,80)	Larry 1-7	Riddle of Master Lu
Dragon Lore 1 oder 2	Last Express, The	Ripper, The
Dungeon Master 2	Legacy of Kain (14,80)	Riven und Myst (14,80)

Sherlock Holmes 1 und 2		
Shivers 1 oder 2		
Simon the Sorcerer 1 und 2		
Stadt der verlorenen Kinder		
Star Trek - Sammelband		
Star Trek - Generations		
Stonekeep		
Suikoden (14,80)		
Swagman		
Timelapse		
Tomb Raider 1 (14,80)		
Tomb Raider 2 (19,95)		
Ultima 8 - Pagan		
Warcraft 1 +2 & Exp. (14,80)		
Warhammer - Gehörnte Ratte		
Wild Arms		
Wing Commander 3 und 4		
Wizardry 6 und 7		
Wizardry Adventure: Nemesis		
X-COM:2 und Apocalypse		
"Z"		
Zork: Der Großinquisitor		
Zork: Nemesis/ Return to Zork		

Ständig Neuheiten

Hint Shop - Inh.: C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel./Fax.: 02205.910-313 / -314

Fordern Sie die Gesamtliste an

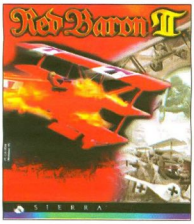
Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

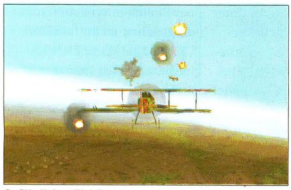
Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1

Als die Kisten kämpfen lernten

Fliegerbrille, Lederjacke, Kompaß, mehr war kaum nötig in jenen Pioniertagen des Luftkampfes während des 1. Weltkrieges, um die Lüfte zu erobern. Allerdings brauchte es eine gehörige Portion an Todesverachtung und Mut, um die knatternden Kisten, abenteuerliche und unzuverlässige Konstruktionen aus Holz, Leinen und Metall, zu besteigen ...



Die militärische Eroberung des Luftraumes in den Kriegsjahren 1914-18 war alles andere als ein sanftes Dahingleiten. Dies stellt Red Baron II eindrücklich unter Beweis. Die Piloten kämpften nicht nur gegen ihre Gegner, sondern auch gegen unausgereifte Technik und die Unerbittlichkeit der Naturgesetze. Wenn bei gewagteren Flugmanövern die Tragfläche abreißt, bei böigem Wind die Mühle kaum zu halten ist oder bei geringstem Beschuß eine Bruchlandung oder Schlimmeres droht, dann ist schnell Schluß mit der nostalgischen Doppeldecker-Romantik. Mit Red Baron II ist Sierra eine erstklassige und äußerst authentische Flugsimulation gelungen, bei der der Spieler aber keineswegs auf Spannung und Spielspaß verzichten muß.



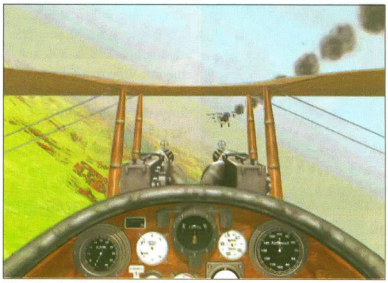
Gefährliches Flakfeuer

Bruchpilot oder Fliegeras

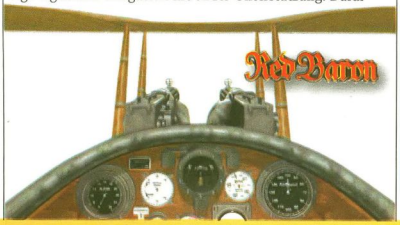
Nicht nur die Flugeigenschaften der 35 verschiedenen Flugzeugtypen sind absolut realistisch gestaltet, auch Datum, Ort und Art der Einsätze beruhen auf historischen Begebenheiten. Man nimmt wahlweise als deutscher, französischer, englischer oder amerikanischer Pilot an einem Feldzug teil und fliegt spannende Einsätze, wie z.B. Boden- oder Ballonangriffe, Luftpatrouille oder Bombereskorte, Dogfight gegen ein berühmtes Fliegeras. Über ein Dutzend solcher geschichtlich verbürgter Missionstypen hält Red Baron II bereit. Erfolgreich bestandene Einsätze werden mit Orden und Beförderung belohnt, während Mißerfolg meist tödlich (es gab noch keine Fallschirme) oder mit Gefangennahme endet. Neben den komplexen Feldzügen können auch unzählige Einzelmissionen absolviert werden, darüber hinaus bietet die Schnellflug-Option die Möglichkeit, gegen jedes der vorhandenen Flugzeuge im Luftkampf anzutreten.

Die Realitätstreue läßt sich nach Belieben einstellen, so daß auch für reine Actionfans kein Frust aufkommt. Grafisch ist Red Baron II allerdings nicht auf dem neuesten Stand, noch vermißt man zum Beispiel die heutzutage eigentlich obligatorische 3DFx-Unterstützung. Dafür läuft das Spiel – bei Verzicht auf grafische Details – schon auf einem P90 mit 16 MB RAM, volle Detailtreue fordert allerdings einen P200 mit 32 MB. Selbst bei höchster Auflösung wirkt die Grafik für 3D-verwöhnte Augen manchmal etwas pixelig. Doch der Realismus der Flugmodelle, die packenden Luftkämpfe, die Vielfalt der Missionen und der detailliert recherchierte historische Hintergrund sind Gründe genug, um sich selbst einmal tollkühn in eine dieser fliegenden Kisten zu schwingen.

MZ



Diese Rauchzeichen kündigen das Ende eines Gegners an.



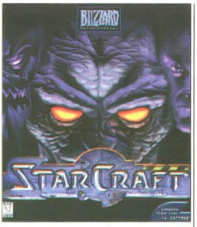
KURZINFO

Name:	Red Baron II
Inhalt:	Flugsimulation
Hersteller:	Sierra/Dynamix
Preis:	ca. 100 DM
System:	P90, 16 MB RAM, Win 95, 4x CD-ROM
empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 8x CD-ROM



Protoss

Mit der Kraft der drei Rassen



Die Demoversion von STARCRAFT war schon vor einem guten Jahr spielbar. Seit mehr als einem halben Jahr wimmelt es in der Presse von Previews. Blizzard aber hat sich Zeit gelassen und seinem neuen Echtzeitstrategie-Flaggschiff den letzten Schliff verliehen. Das Warten hat sich gelohnt. STARCRAFT zählt zu den Spielen, die den Spieler stunden-, tage-, nächte-, wochen- und monatelang vor den Bildschirm fesseln.

STARCRAFT ist der äußerst würdige Nachfolger von *Warcraft – Orcs vs. Humans* und *Warcraft II – Tides of Darkness*. Im Gegensatz zu seinen Fantasy-Vorgängern spielt STARCRAFT in der fernen Zukunft des Universums, hält aber an bewährten Prinzipien der Craft-Serie fest. Eine Revolution der Echtzeitstrategie liefert zwar auch Blizzard nicht, aber STARCRAFT bietet alles, was ein Spiel dieses Genres braucht, um den Spieler zu faszinieren und vor dem Bildschirm zu halten – knifflige Missionen, intelligente Einheitenvielfalt, eine mit Videosequenzen packend vorangetriebene Story, detaillierte SVGA-Grafik, guten Sound und verschiedene Mehrspielermodi.



Terraner greifen einen Außenposten der Protoss an.

Schöne Aussichten

Die Erde hat sich im 23. Jahrhundert unter der Herrschaft der United Powers League zu einem Ort entwickelt, der Kriminelle oder Systemgegner nicht duldet. Millionen von Unbrauchbaren, Unangepaßten, kybernetisch veränderten Tech-Piraten etc. wurden vernichtet. Eine vergleichsweise kleine Zahl von Strafgefangenen hat im Exil eine neue Zivilisation am Rande der Galaxis aufgebaut. Natürlich herrscht auch hier nicht lange Frieden. Die terranische Konföderation will die Kolonien mit allen Mitteln unter sich vereinigen und schreckt dabei vor nichts zurück. Verschiedene Rebellengruppen wehren sich gegen dieses Vorhaben, darunter auch die „Söhne von Karhal", auf deren Seite Sie ins Spiel einsteigen. Während die Terraner untereinander Krieg führen, machen ihnen zwei weitere, ebenfalls zersplitterte Spezies den Lebensraum streitig. Die hoch technisierten Protoss, die sich für die Herrenrasse des Universums zu halten scheinen, und die eher primitiv-parasitären, insektenähnlichen Zerg. Der Konflikt mit den Protoss begann, als diese einen zergverseuchten Planeten kurzerhand sprengten.



Terraner

Die Situation ist also nicht ganz einfach, und so kann sich auch von Mission zu Mission ändern, wer Freund, wer Feind und was das Ziel einer Mission ist. Sie werden vor allen Einsätzen ausführlich eingewiesen, und in Videokonferenzen aller relevanten Personen erfahren Sie meist, wie es zum Einsatz kam. Nur selten haben Sie reine Alles-Zerstören-Missionen, meistens müssen Sie vor allem bestimmte Einheiten oder Gebäude schützen, eine gewisse Zeit standhalten, bestimmte Punkte mit bestimmten Einheiten erreichen und dergleichen mehr. In STARCRAFT sind diese Ziele nie leicht, aber fast immer mit mehreren Strategien zu erreichen; anders als in *Warcraft*, wo zum Teil ganz spezifische Taktiken zur Lösung einiger Missionen nötig waren.

Dreizwistigkeit

Das Prinzip eines Echtzeitstrategiespiels bedarf in Spielerkreisen eigentlich keiner Erklärung mehr. Der Feldherr baut Gebäude, sammelt Ressourcen, produziert Einheiten und manövriert diese möglichst geschickt gegen einen oder mehrere Feinde. In STARCRAFT verfügt jede Rasse über sechzehn Gebäudetypen, für die Kristalle und





Potoss und Zerg können sich nun überhaupt nicht leiden...

Viel Spiel für wenig Hardware

STARCRAFT bietet lange anhaltenden Spielspaß schon in der Einzelspielerkampagne. Zu viert im IPX-Netzwerk, per Modem oder in Blizzards kostenlosem BATTLE.NET geht der Spaß im Kampf gegen menschliche Gegner erst richtig los, auch wenn es für Mehrspielersitzungen schon ein bißchen mehr Arbeitsspeicher sein darf. Erwähnenswert ist, daß ein Pentium 133 mit 16 MB RAM völlig ausreicht, um die ganze Pracht ruckelfrei darzustellen – das ist auch im relativ hardware-freundlichen Genre „Strategie" nicht mehr selbstverständlich. Trotzdem bietet StarCraft detaillierte, abwechslungsreiche Karten sowie hervorragend animierte, ab und zu fast geschwätzige Einheiten. Infanteristen etwa haben ein rundes Dutzend Sprüche allein als Reaktion auf wiederholtes Anklicken auf Lager. Abschließend muß man angesichts der gelungenen Fortsetzung wohl anmerken: Nur Gutes verdient den Namen *Craft*. kh

Vespingas gesammelt werden, um elf Einheitentypen in jeweils mehreren Upgrade-Stufen zu produzieren. Am Anfang ist das etwas unübersichtlich, aber die ersten Missionen lassen Zeit zum Kennenlernen der Spielwelt. Gesicherter Nachschub ist oft der haarige Punkt der Missionen, das richtige Abwägen zwischen Expansion und Schaffung von Vorräten spielentscheidend. Aber auch der Einheitenmix ist ein labiles Gleichgewicht: Wer kann welche Ziele bekämpfen, wer getarnte Ziele orten, wer Langstreckenwaffen einsetzen? Ein Trupp schlagkräftiger Panzer ist einem Luftangriff oft hilflos ausgeliefert, erledigt aber Infanterie schon auf Distanz, es sei denn, die sitzt im Bunker...

Zusammen mit der Berücksichtigung taktischer Vorteile durch Geländetypen und den Eigenarten der drei Rassen ergeben sich interessante Spielvarianten. So interessant, daß die KI sie nicht immer besonders gut meistert (warum ziehen sich Computergegner fast nie intelligent zurück?), aber das ist das Manko fast aller Echtzeitstrategiespiele und muß nicht zu stark gewertet werden. Schon in der Kampagne, die Sie als Terraner beginnen sollten, um die ganze Story zu verstehen, führen die Unterschiede der drei Seiten zu außergewöhnlichen Situationen. So können Terraner ihre Schiffe tarnen und Gebäude versetzen und haben als einzige die wirksamen Bunker zur Verfügung. Die organischen Zerg-Gebäude sind ortsgebunden, dafür können Zerg fremde Gebäude verseuchen und Infanterie zur Tarnung eingraben. Die Protoss sind an Energiequellen gebunden, produzieren aber dafür die insgesamt wohl effektivsten Kampfeinheiten, außerdem die einzigen „selbstheilenden".



Zerg

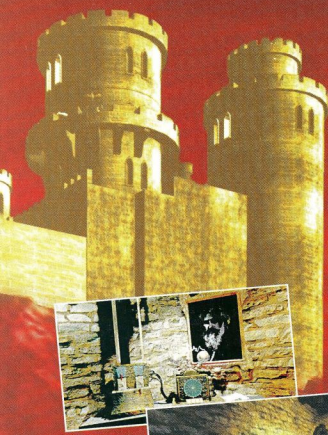
KURZINFO

Name:	StarCraft
Inhalt:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Blizzard / CUC
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, CD-ROM, Soundkarte, Maus, Windows 95 oder NT 4.0
empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, Internet- oder IPX-Netzwerkanschluß
Preis:	ca. 100

FRANKENSTEIN

MIT DEN AUGEN DES MONSTERS

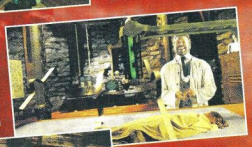
In diesem Top-Adventure erscheint die wohl legendärste Gestalt des Horrors als interaktives Erlebnis auf Ihrem Monitor. Aber statt eines kantigen Schädels mit Schrauben drin und Narben dran bekommen Sie den brillanten Tim Curry in der Rolle des Dr. Frankenstein zu sehen, denn das Monster sind Sie, und Sie sehen durch seine Augen.



Erleben Sie die Welt aus der Perspektive der Kreatur des Doktors, und bestimmen Sie selbst den Ausgang der Geschichte. Abhängig von Ihrem Geschick sind verschiedene Spielverläufe möglich. Nehmen Sie sich in acht vor Ihrer Umwelt, sie wird Ihren monströsen Körper als Bedrohung empfinden. Außer Ihnen kennt niemand die wahre Geschichte, und auch Sie selber können sich nur schemenhaft erinnern, was vor Ihrem Tod und Ihrer Neuerschaffung geschah. Lüften Sie also Ihr eigenes Geheimnis, und lösen Sie alle Rätsel auf dem Weg dorthin. Begeben Sie sich auf die Gratwanderung zwischen Leben und Tod, Schöpfung und Zerstörung, und bestimmen Sie selbst, was am Ende die Oberhand gewinnt.









USK
Geeignet ab 12 Jahren

Systemanforderungen:
PC 486-DX/33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, 15 MB Festplattenspeicher, Windows 3.1™ oder Windows 95™, Windows-kompatible Soundkarte, Maus. Empfohlen: Pentium 90, 16 MB.

BESTSELLER GAMES

Inhalt von Heft und CD

FRANKENSTEIN

Vollversion auf der Heft-CD

- Deutsche Sprachausgabe
- Gedruckte, bebilderte Spielanleitung
- Tim Curry, bekannt aus der Rocky Horror Picture Show, als Dr. Frankenstein
- Verblüffende SVGA-Grafik
- Spielprinzipien des klassischen Adventure kombiniert mit modernster Videotechnik
- Über 500 MB hochauflösende Grafiken und Videosequenzen
- Komplettlösung und Pläne auf der Heft-CD

AM

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

AN AMAZING MEDIA PRODUCTION.

So urteilt die Fachpresse:

Power Play (12/95): 73%
PC Games (1/96): Grafik 85%
PC Game Magazine über Tim Curry: Best Actor of 1995 (in einem PC-Spiel)