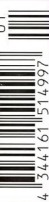


BG GOLD

Day of the Tentacle: Vollversion auf der CD!



# Bestseller Games



14<sup>99</sup> DM

GOLD-EDITION

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - VORMALS OFT ÜBER DM 100,- JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 1  
DM 14,99  
SFR 14,90  
ÖS 118,-  
LFR 298,-  
HFL 17,50

Und als Spiel im Spiel:  
das preisgekrönte  
**MANIAC MANSION!**  
\* \* \*



## Day of the Tentacle

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



Originalprodukt von  
LucasArts Entertainment  
- lizenziert von  
Softgold Computerspiele GmbH

**UNEINGESCHRÄNKTE  
DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION  
DIREKT VON CD-ROM SPIELBAR - MIT SPRACHAUSGABE**

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

# Schatten über Riva

Unverbindliche  
**49<sup>95</sup>**  
DM  
Preiseempfehlung

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkschen Feldzugs und Sorge dafür daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...

Ab September im Handel



Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II  
Unverbindliche Preiseempfehlung je CD-ROM **29,95 DM**

GUTE SOFTWARE PREISWERT!  
**TopWare.**

TopWare CD-Service AG • D - 60329 Mannheim • Winklerstr. 25 • Telefon 0621-4803-0 • Telefax 0621-4803-200

attic publishing



# Die gute Fee und der dicke Fisch

Huhu, Leser! Hier bin ich, hier unten rechts im Eck. Ja, genau, derselbe Kerl, das gleiche Bild wie in der *Bestseller Games*. Ich hoffe, ich darf schon in der ersten Ausgabe alte Bekannte begrüßen? Jedenfalls haben viele lange auf dieses Heft gewartet, einige haben gar vor einem halben Jahr schon ihren Bestellschein ausgefüllt. Nun, da sind wir. Ein bißchen spät, sorry, aber um einen ordentlichen Fang an Land zu ziehen, muß man halt ein bißchen weiter aufs Meer rausfahren. Und wir haben ordentlich was gefangen, ein paar richtig dicke Brummer sind uns für die *Bestseller Games Gold* ins Netz gegangen, und heute servieren wir den ersten Gang: die beliebtesten Tintenfische der Softwarewelt, die Tentakel von LucasArts. Künftig wird alle zwei Monate ein weiteres Gericht aufgetischt, und soweit das Menü schon feststeht, kann ich versichern, daß jeder satt werden wird.

Doch zunächst eine kleine Geschichte für alle, die uns noch nicht kennen: Es war einmal vor langer, langer Zeit, als es noch kein Windows 95 gab und keinen Pentium, da erblickte eine neue Spielezeitschrift das Licht der Welt.



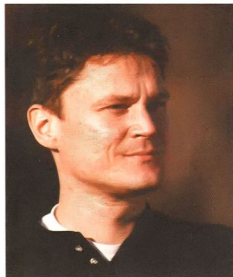
Diese Zeitschrift, *Bestseller Games* heißen, wollte nicht nur über Computerspiele berichten, sie wollte selber eines sein. Deshalb kam sie nicht alleine, sondern brachte eine CD-ROM mit, und auf der befanden sich Ausgabe für Ausgabe die allerschönsten Computerspiele, im Heft aber war nicht nur die Spielanleitung, sondern sogar eine komplette Lösung von Leuten, die sich sehr, sehr gut auskennen mit Computerspielen. Am besten war jedoch, daß eine gute Fee vom Preis dieser Spiele eine Null wegzauberte, so daß sie plötzlich nicht mehr 100, sondern nur noch 10 Mark kosteten. Das Volk wars zufrieden und kaufte die Zeitschrift in großen Mengen, doch wie das Volk so ist, dachte es sogleich, es habe noch ein paar Wünsche frei. Die Fee seufzte und machte sich daran, auch diese Wünsche zu erfüllen...

Schluß mit den Märchen, denn die Fee, Verzeihung, der Verlag sah sich mit gegensätzlichen Anliegen konfrontiert: während die einen froh waren, abseits vom allgemeinen Hardwarewahn hervorragende Programme für ihre guten alten 386er zu bekommen, wollten die anderen gehaltvolleres Futter für ihre neuen Maschinen, Spiele, die das Medium CD-ROM richtig ausnutzen. So entstand die Idee der Gold-Ausgabe,

denn diese Ansprüche waren nicht unter einen Hut zu bekommen. Die BG Gold unterscheidet sich von einer *Bestseller Games* hauptsächlich dadurch, daß ihre Spieler aktueller oder technisch anspruchsvoller sind, meist beides zusammen. Haben wir also das Unmögliche geschafft und es allen recht gemacht? Nicht ganz. Wie jeder weiß, unterscheiden sich neuere Spiele von älteren zwar nicht unbedingt in der Qualität, auf jeden Fall aber im Preis. Das gilt auch, wenn wir einkaufen gehen, und so sehr sich die gute Fee auch anstrenge, sie schaffte es einfach nicht, die Nummer mit der Null zu wiederholen. Darum kostet die Gold-Ausgabe fünf Mark mehr, aber eigentlich sollte das niemanden überraschen. Calamares sind schließlich auch teurer als ein Heringsbrötchen mit Zwiebeln.

Wir werfen jedenfalls weiter die Netze aus. Lassen Sie sich's schmecken.

*Peter Strohal*



# Inhalt

**Blitzstart** 5

**Titel:** Day of the Tentacle

Einleitung: 6

Schnelleinstieg: 6

Installation und Programmstart 8

Spielanleitung: 11

Das Spiel im Spiel:

Maniac Mansion 1 16

CPS Komplettlösung und Pläne 20

## Spielvorstellungen

Descent 2:

Abstiegskampf 32

Zork Nemesis:

Die Macht der Alchemie 34

Terra Nova – Strikeforce Centauri:

Schnelle Eingreiftruppe 36

Die Siedler II – veni, vidi, vici:

Die spinnen, die Römer 38

Die Fugger 2:

Finstere Machenschaften 41

Earthworm Jim 1+2:

Rosarote Zeiten 44

## Bücher

Clue Books / Schummeln bei

PC-Spielen / Fun und Entertainment:

Pfadfinder 45

## Verschiedenes

Editorial 3

CD-ROM-Cover 48

Impressum 4

Bestellschein 49

Lizenzurkunde 50

# IMPRESSUM

**Redaktion:** Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt),

Karsten Hohage

**Compuserve:** GO PEARLSUP

**E-Mail:** 75162.2531@Compuserve.com

**Mitarbeiter:** Hans Hohmann (hh), Michael Zolg (mz)

**Art Director:** Michael H. Sichler

**Layout, grafische Gestaltung und Satz:**

STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH,

Telefon 07631/ 1763-0 / Egon Weisenseel

**Titel:** Michael H. Sichler

**Hefproduktion:** Stephan Striegel

**Verlag:** TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-0, Fax:

(07631) 360-444

**Vertrieb:** Michael Denzer, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen,

Tel.: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-449

Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen

Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367

**Anzeigenleitung:** Editorial Services, Lange Straße 112, 27749

Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

**Erscheinungsweise:** bis zu 6 Ausgaben pro Jahr

**Verbreitete Auflage:** 300.000 Exemplare

**Belichtung:** SKRIPT, Freiburg

**Druck:** Leykam, A-Graz

**Verkaufspreis:** (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

**Abo-Preis:** (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 76,90

**Bankverbindung:** Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,  
BLZ 680 632 54, Kto. 15949-2

### Bezugsmöglichkeiten:

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

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

# Blitzstart



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.

Sie zum Programmstart wissen müssen. Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

len ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

## Systemanforderungen und Installation

Die technischen Voraussetzungen für DAY OF THE TENTACLE sind beschrieben. Sie benötigen:

- einen AT386DX mit 4 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher und 2 MB EMS
- etwa 1 MB Festplattenspeicher
- eine Maus
- eine Soundkarte ist empfehlenswert.

DAY OF THE TENTACLE läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es alle Spielstände und Konfiguration speichert. Auf Seite neun erfahren Sie alles, was

## Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

- auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
- an der Eingabeaufforderung INSTALL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um DAY OF THE TENTACLE oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

## Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fäl-

## Der PEARL-Gesamtkatalog

**DOS-Version:** Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl doskat ein, gefolgt von [RETURN]. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.




**Windows-Version:** Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf Ausführen.



Rufen Sie im START-Menü Ausführen auf.

Geben Sie in der folgenden Dialogbox D:\WINKAT ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

### KURZINFO

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinformat 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 Kurzinformat erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebenso wenig 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 entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt - das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick : er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das -Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk.

Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

## Antiviren- und Packprogramme



Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95.

Drei der beliebtesten Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.

Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

# Calamares à la

# LUC



Vor vielen Jahren schlug bei LucasArts ein Meteorit ein, und merkwürdige Wesen tauchten auf, um einen gewissen Dr. Fred in einem gewissen MANIAC

MANSSION zu besuchen. Diese Wesen sahen aus wie mit Saugnäpfen besetzte Saugnäpfe - man nannte sie folglich „Tentakel“. Sie hatten einen umwerfenden Erfolg auf unserem Planeten, obwohl sie es damals auf maximal 16 Farben brachten. Damit sich Adventure-Fans nun nicht unendlich langweilen mögen, sandte LucasArts die Tentakel etliche Jahre später noch mal zurück, um die Welt endgültig zu erobern - diesmal in 256 Farben, mit tollem Sound und jetzt auch mit deutscher Sprachausgabe. Ein purpurn gefärbter Vertreter der putzigen Spezies nahm seinen Auftrag jedoch etwas zu ernst, und nun müssen Sie ihn aufhalten - an einem Tag, der 400 Jahre dauert, dem Tag des Tentakels, dem DAY OF THE TENTACLE.

Der ganze Ärger begann, als *Purpur-Tentakel* einen kräftigen Schluck aus *Dr. Freds* Matschmaschine nahm. Nun ja, „begann“ ist nicht ganz richtig, denn Berichte von einem bösartigen, purpurfarbenen Tentakel drangen schon viel früher an die Öffentlichkeit, aber davon wird im Kapitel über *Maniac Mansion 1* die Rede sein. Eines hat sich seither jedenfalls verändert, denn früher war Purpur zwar böse, hatte aber die geistigen Fähigkeiten eines zurückgebliebenen Affen. Durch die Kostprobe von *Dr. Freds* Giftschlamm mutierte er zu einem großwahn sinnigen Supergenie mit dem Ziel, die Welt zu erobern. Zum Glück erkannte Doktor Fred Edison die Bedrohung für die Menschheit und sperrte Purpur zusammen mit seinem friedfertigen Bruder *Grün-Tentakel* im Keller seines Hauses ein. Leider bekam des Doktors schwachsinniger Sprößling *Ed* davon Wind und sandte einen Hamsterkurier an seinen alten Bekannten *Bernard*, den gutmütigen Brillenträger, Computerfreak und Freund von *Grün-Tentakel*.

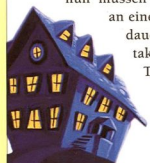
für ein großwahn sinniges Tentakel-Genie gehört, bricht Purpur sofort auf, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Grün heftet sich zwar an seine Fersen, oder besser an seine Saugnäpfe, aber er ist eben doch zu gutmütig und nicht genial genug. Was bleibt *Bernard* und *Co.* also übrig, als den Anweisungen des Doktors Folge zu leisten, der natürlich längst auf der Bildfläche erschienen ist? *Dr.*

Fred Edison be-  
hauptet,



## Tue nichts Gutes,...

*Bernard* bricht sofort auf, um Grün zu befreien. Mit von der Partie sind seine Freunde *Hoagie*, der *Heavy Metal Roadie*, und *Laverne*, die zappelige Medizinstudentin. Es kommt, wie es kommen mußte, und *Bernard* setzt beide Tentakel in Freiheit, wofür ihm auch beide dankbar sind - allerdings aus verschiedenen Gründen. Wie es sich



Day  
of the  
TENTACLE

## EINLEITUNG

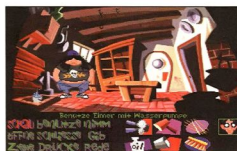
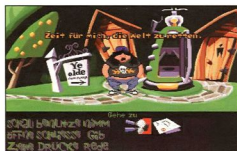


die einzige Rettung sei, die Mat-schmaschine bereits gestern auszuschalten. Gestern? Richtig, ab jetzt (oder war es eben?) dreht sich alles um Zeitmaschinen, kleinere und größere Unfälle, die damit passieren können, vergangene und zukünftige Zeiten, wie man aus ihnen wieder in die Gegenwart gelangt und

darum, was die Tentakel in dem ganzen Chrono-Chaos anstellen. Falls Sie der Meinung sind, dann lesen Sie noch ein bißchen weiter. Falls Sie nicht dieser Meinung sind, dann blättern Sie spätestens jetzt zum Schnelleinstieg auf Seite acht und fangen endlich an zu spielen! Sollten Sie nämlich als Abenteuerer nicht ganz unerfahren sein, dann wissen Sie eigentlich an dieser Stelle schon mehr, als Sie wissen müssen.

### ...dann widerfährt Dir...

Dr. Freds Zeitmaschine ist (oder war?) irgendwie noch nicht ganz ausgereift, und so kommt es, daß unsere drei Helden nicht so ganz genau im Gestern landen. Hoagie schlägt es ins 18. Jahrhundert zu George Washington und Thomas Jefferson, Laverne landet 200 Jahre in einer Zukunft, die sich die Menschheit sicherlich anders vorgestellt hatte, und Bernard plumpst nach einem aufregenden Trip wieder vor Dr. Edisons gegenwärtige Füße. Vom Doc erfährt er, daß sich an der verzweifelten Lage vorerst nichts ändern läßt, denn den Diamanten der Zeitmaschine hat es bei der dreifachen Belastung schier zerrissen (ob das Gerät wohl durch den Transport von Hoagie überlastet war?). Der B-Man, wie Bernard bei Grün-Tentakel heißt, berät sich also mit Dr. Fred und bekommt drei Aufgaben gestellt. Zuerst muß er den Superbatterie-Plan finden, denn Hoagie wird in der saftlosen Vergangenheit die unglaubliche Spannung von einem Gigavolt benötigen, um seine Zeittoilette wieder anzuschmeißen. Wie heißen die Dinger denn nun, Zeittoilette oder „Chron-O-John“? Was will man machen, amerikanischer Slang ist halt nicht immer direkt zu übersetzen, oder finden Sie, daß „Zeit-O-



Pißbecken“ besonders ansprechend klingt? Auf jeden Fall ist in jeder der Kapseln eine „Zeitflußstrudelkammer“ eingebaut, mit der man Dinge durch die Zeit befördern bzw. spülen kann. Aber immer eins nach dem anderen - wie auf der Toilette eben. Ach ja, die zwei fehlenden Aufgaben. Ist doch klar: Welt retten und dann raus aus Dr. Freds Haus, es war schließlich niemand eingeladen!

S. 10 >>>



# Installation und Programmstart

## Installation

DAY OF THE TENTACLE läuft direkt von der CD-ROM, auf der Festplatte wird lediglich ein Verzeichnis für die Konfiguration und die Spielstände angelegt. Sie können den Programmstarter benutzen (s. Seite 5), da DOTT aber recht viel Arbeitsspeicher benötigt, empfiehlt sich der direkte Aufruf unter DOS oder Windows 95:

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie im Hauptverzeichnis *DOTT* ein oder doppelklicken Sie auf die Datei *DOTT.EXE*.
2. Das Konfigurationsprogramm begrüßt Sie mit seinem Öffnungsbildschirm. Drücken Sie eine Taste, um mit den Einstellungen zu beginnen.



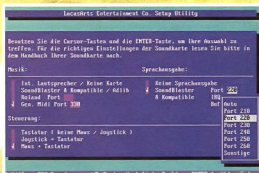
Die Steuerung wird in der Regel korrekt erkannt; sofern ein Maustreiber geladen ist, markiert das Programm die Option *Maus + Tastatur* mit einem Häkchen. Das ist die beste Lösung, wer unbedingt will, kann aber auch mit Tastatur oder Joystick spielen.

Die Steuerung läßt sich auch während des Spiels umstellen: STRG + J schaltet auf Joystick-Steuerung, STRG + M zurück zur Maus.

wahllisten für die Sprachausgabe auf Soundblaster und Kompatiblen steht der Eintrag *Auto* zur Verfügung, mit dem das Programm versucht, die Hardware selbständig zu erkennen.

Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens *BLASTER* ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:  
BLASTER=A220 I5 D1 T4  
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A und der Interrupt auf I; alles weitere ist für DOTT ohne Bedeutung. In diesem Beispiel wäre also *Port 220* und *IRQ 5* einzugeben.

## Konfiguration



Bei der Erstinstallation startet das Konfigurationsprogramm automatisch. Später können Sie es jederzeit aus dem Startmenü aufrufen, indem Sie *Verändere Konfiguration* mit den Cursortasten auswählen und RETURN drücken.

Unter *Musik* und *Sprachausgabe* erwartet das Programm Angaben zur verfügbaren Soundhardware. Sprachausgabe ist ausschließlich mit Soundblaster- oder kompatiblen Soundkarten möglich; die Musik kann auch mit Roland- oder General-MIDI-Karten wiedergegeben werden, was vor allem in Verbindung mit Wavetable-Erweiterungen für guten Klang sorgt. Falls Ihre Soundkarte MIDI unterstützt, müssen Sie die Portadresse angeben. Bewegen Sie die graue Markierung auf das Feld, drücken RETURN und wählen aus den verfügbaren Adressen die richtige aus. In den Aus-



Windows 95 verwaltet die Werte im *Geräte-Manager* der Systemsteuerung: Markieren Sie die Soundkarte, klicken auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen!*

Die *Puffer* sollten Sie auf 8 oder 16 einstellen und nur erhöhen, wenn es damit zu Problemen kommt. Nachdem alle Einstellungen abgeschlossen sind, drücken Sie ESCAPE und beantworten die folgende Abfrage mit (J)a. Darauf befinden Sie sich im Startmenü.



## Spielstart



Bewegen Sie den Auswahlbalken auf den ersten Eintrag und drücken Sie Return. Dieses Menü, dessen restliche Einträge zu Demoverisionen weiterer LucasArts-Spiele führen, erscheint immer, wenn Sie im Hauptverzeichnis *DOIT* eingeben oder auf die Datei *DOIT.EXE* doppelklicken. Wer einen Tastendruck sparen möchte, kann stattdessen im Verzeichnis \DOIT den Befehl *TENTACLE* benutzen. Er führt direkt ins Spiel.

## Problemlösungen

**Speichermangel:** *DOIT* benötigt 570 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und benutzt bis zu 2 MB EMS-Speicher. Steht EMS-Speicher zur Verfügung, reduziert sich der Bedarf an konventionellem Speicher auf rund 540 KB. Das Spiel macht auf mangelnden Speicher durch eine Meldung aufmerksam.

**Wichtiges:** Zweifeln Sie nicht an der Richtigkeit der Informationen.

Nehmen Sie diesen Hinweis ernst, auch wenn sich *DOIT* trotzdem starten läßt. Zu wenig Speicher bremst den Programmablauf und kann mitunter sehr viel später zu Abstürzen führen. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*. Informieren Sie sich im DOS-Handbuch, wie mehr

freier Speicher zu erreichen ist. Unter MS-DOS 6.x hilft dabei das Programm *MEMMAKER*. Weitere Hinweise und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

**TIP** EMS-Speicher ist ein Relikt aus vergangener Zeit. Moderne Programme, darunter auch Windows, können nichts damit anfangen. Deshalb sind neue Rechner nur selten für den Einsatz von EMS vorbereitet und müssen erst umkonfiguriert werden. Geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* ein, wenn Sie eine genauere Anleitung benötigen!



Unter Windows 95 verhält sich *DOIT* genau wie unter DOS: Ist genügend Speicher vorhanden, startet es ohne Probleme, auch EMS-Speicher wird automatisch genutzt, sofern er zur Verfügung steht.

**Soundprobleme:** Die weitaus meisten Startprobleme hängen mit einer falschen Konfiguration der Soundkarte zusammen. Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie bei Schwierigkeiten den Fehler zunächst bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm erneut auf, um die Soundunterstützung versuchsweise abzuschalten! Prüfen Sie, ob die Werte für Portadressen und Interrupts in der Konfiguration mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen! Manche Soundkarten benötigen Treiber in den Startdateien (Soundblaster); andere müssen initialisiert (Aztech) oder in den Soundblaster-Modus versetzt werden (Mozart), und auch Wavetable-er-

weiterungen funktionieren manchmal erst, nachdem sie aktiviert wurden (Pearl Hypersound).



Achten Sie besonders auf Interrupt-Konflikte mit den parallelen Schnittstellen, die IRQ 7 (LPT1) und 5 (LPT2) belegen. Auch die Soundblasterkarten beanspruchen fast immer einen dieser IRQs, was nicht zu Problemen führen muß – aber kann.



Beim Start unter Windows 95 gelten die gleichen Bedingungen wie unter DOS, allerdings äußert sich ein Fehler mitunter anders. Wo unter DOS 6.2 das Spiel startet, dann aber bei der Sprachausgabe wegen eines Interruptkonflikts hängenbleibt, produziert Windows 95 nur einen schwarzen Bildschirm. Sollte sich *DOIT* auf diese Weise selbst blockieren, können Sie mit ALT + RETURN in den Fenstermodus wechseln und das Programm durch einen Klick auf den „Schließen“-Button  manuell und gewaltsam beenden. So bleibt Ihnen der Neustart des gesamten Systems erspart.



## EINLEITUNG

### ...nichts Böses!

Am Tag des Tentakels sollten Sie auf fast alles gefaßt sein, wirklich alles mitnehmen, jede abwegige Möglichkeit für eine Problemlösung in Betracht ziehen und trotzdem nicht alles glauben. In der Redaktion waren wir uns jedenfalls nicht ganz sicher, ob es historisch belegt ist, daß George Washington ausschließlich Kirschbäume fällte... Im Spiel, in dem Sie erst nur Bernard und später auch die anderen



beiden lenken können, dürfen Sie Ihre ganze Phantasie entfalten. Wie sollte man sonst darauf kommen, daß man sich als Mensch von etwas Gassi führen lassen muß, dessen anatomischer Bauplan an Sushi erinnert, um genau diesen Plan an denjenigen zu schicken, der den Besitz eines Staubsaugers in der amerikanischen Verfassung verankerte? Verwirrt? Gut, denn ein bißchen wirr müssen Sie schon denken in diesem Zeitkarussell, sonst werden Sie nie erfahren, daß „...der Crungo-Faktor ignoriert werden kann“ und was das mit der Schönheit einer Mumie zu tun hat. Wenn Sie diesen Zusammenhängen nicht auf die Spur kommen, dann wird die Welt wohl ewig von Calamares und Sushi beherrscht werden, und die Menschen werden in einem Meeresfrüchte-

Restaurant nicht etwa die Gäste sein, sondern die an den Tischen sitzenden Meeresfrüchte bedienen. Hoppla, das war wohl jetzt etwas zu dick aufgetragen. Sooo schlimm ist das alles gar nicht, denn wie bei vielen LucasArts Adventures können Sie auch am Tag des Tentakels nicht sterben und bekommen immer eine zweite Chance, ein Problem



zu lösen – und eine dritte, vierte, fünfte... Gelegentlich sollten Sie aber trotzdem abspeichern, sonst lernen Sie noch ungewollt das eine oder andere Gespräch auswendig. Die Rätsel sind zwar durchaus lösbar, aber man kann nicht oft genug darauf verweisen, daß die Lösun-



gen einige etwas seltsame Gedankengänge erfordern. Immerhin haben Sie es mit mehreren Generationen von Edisons zu tun, und von deren etwas schrägem, erfinderischen Wesen wird das Spiel geprägt. Daß Fortschritt nicht immer zum Guten führt, wissen wir sogar aus der tentakelfreien wirklichen Welt. Erinnern Sie sich also immer an das Motto der Edisons des 22. Jahrhunderts, das da lautet: „Verdammt sei Dr. Fred.“ Versuchen Sie nicht, bereits Geschehenes wieder gerade zu biegen, sondern sehen Sie zu, daß das bereits Geschehene erst gar nicht geschieht – oder geschehen wird... oder geschah? Und hier waren sie wieder, meine drei Probleme: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.



## SPIELANLEITUNG

### Tentakel-Torpedos?

Die stehen Ihnen leider nicht zur Verfügung. Wir befinden uns schließlich in einem Adventure, und erfahrene Abenteurer wissen, daß man zum Lösen von Rätseln selten schwere Artillerie benötigt. Falls Ihnen das sowieso klar war und Sie bereits Erfahrung mit LucasArts-Adventures haben (zum Beispiel aus der BESTSELLER GAMES 1, 2, 4 und 7), dann bleibt nur eine Frage offen: Warum spielen Sie nicht schon längst?

Eine Maus und einige wenige Hotkeys sind völlig ausreichend, um die Welt zu retten, und so konfiguriert sich das Spiel auch automatisch. Wenn Sie das Spiel starten, läuft zunächst der Vorspann, den Sie sich wenigstens einmal anschauen sollten - es lohnt sich! Falls Ihnen daran nichts liegt dann, drücken Sie einfach die ESC-Taste. Dadurch können an vielen Stellen des Spiels sogenannte „Schnittsenen“ übersprungen werden, in denen der Spieler keinen Einfluß auf das Geschehen hat. Gehen Sie mit diesem Beschleuniger sparsam um, sonst verpassen Sie die wichtigsten und witzigsten Ereignisse des Spiels, die in diesen Animationen enthalten sind.



drei Komponenten: Gegenstände und Personen im Hauptfenster, Verben und



Gepäckstücke müssen Sie die Anweisungen für die drei Helden zusammensetzen. Im Prinzip können Sie das ausschließlich mit der linken Maustaste (der ENTER-Taste) erledigen. Bewegen Sie zunächst den Cursor durch das Hauptfenster, Sie werden feststellen, daß ein Mausclick dort *Gehe* zu bedeutet, wenn Sie kein anderes Verb gewählt haben. Bernard geht entweder einfach zu dem Punkt, den Sie anklicken,

oder er begibt sich zu einem bestimmten Objekt. Im letzteren Fall erscheint in der Satzzeile z.B. *Gehe zu Chuck, die Pflanze* und das befolgt Bernard auch dann, wenn die Grammatik nicht ganz korrekt ist.

### Benutze Dosenöffner mit Hamster

Wenn Sie jetzt versuchen möchten, Chuck zu öffnen, zu drücken oder anzuschauen, dann klicken Sie auf das entsprechende Verb - es erscheint in der Satzzeile. Klicken Sie nun Chuck an, könnte in der Satzzeile stehen *Drücke Chuck, die Pflanze*. Bernard wird Ihnen dann entweder gehorchen oder Ihnen sagen, was er



davon hält. In der gleichen Reihenfolge können Sie auch Verben und Gepäckstücke aneinander reihen. Sollten Sie allerdings als erstes ein Gepäckstück



### Ja, wo laufen sie denn?

Jetzt stehen Sie also als Bernard im Flur des Tollhauses und überlegen sich, wie es wohl weitergeht. Im großen Animationsfenster auf Ihrem Bildschirm sehen Sie, was im Spiel geschieht. Alle Objekte in diesem Hauptfenster, mit denen Sie etwas anfangen können werden in der Satzzeile angezeigt, sobald sie mit dem Cursor berührt werden. Die Satzzeile befindet sich direkt unter dem Animationsfenster, hier



## SPIELANLEITUNG

mit der linken Maustaste auswählen, so wird der angezeigte Befehl z. B. lauten **Benutze Textbuch mit**, gleichzeitig verwandelt der Cursor sich in ein Textbuch oder einen Hamster oder...



Sie müssen nur noch das „mit“ durch einen weiteren Linksklick auf einen Gegenstand im Hauptfenster oder im Gepäck bestimmen. Falls Sie mit dem Ausrüstungsgegenstand etwas anderes planen, als ihn zu benutzen, dann müssen Sie zuerst ein Verb (z.B. *Schau*) und dann das Gepäckstück wählen.



Wenn Sie den ausgewählten Gegenstand zum Gesicht eines der anderen drei Kids rechts unten im Bild bewegen, dann lautet die Anweisung z. B. **Gib Essig an Hoagie**, und wenn Sie auf Hoagies Gesicht einen weiteren Linksklick ausführen, hören Sie das Rauschen der Toilette, und der Gegenstand wechselt seinen Besitzer. Sie ersparen dadurch gleich zwei Figuren den Weg zum Chron-O-John. Diese Option steht natürlich erst zur Verfügung, wenn Sie eine weitere Figur neben Bernard kontrollieren dürfen, was nicht von Anfang an der Fall ist. Unbenutzt wieder ablegen läßt sich ein Gepäckstück übrigens mit der rechten Maustaste.

### Spontanhandlungen und Sprücheklopfen

Nochmals: Schauen Sie, nehmen Sie, benutzen Sie, reden Sie, was das Zeug hält! Es kann nichts wirklich Grausiges passieren, und Ihnen entgehen sonst wichtige Informationen und viel lustige Sprücheklopferei. Um Dinge schnell zu erledigen, benutzen Sie am besten die rechte Maustaste (die TAB-Taste). Wann immer der Cursor im

Hauptfenster etwas berührt, mit dem sich etwas anfangen läßt, leuchtet ein Verb in der Bedienungsleiste auf. Oft ist es *Schau*, bei geschlossenen Türen ist es *Öffne*, bei offenen *Schliesse* usw.



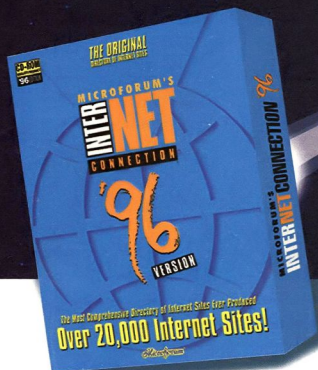
Wenn Sie jetzt die rechte Maustaste betätigen, wird ein Befehl wie **Öffne Tür** in der Satzzeile erscheinen und sofort ausgeführt. Dasselbe gilt für Personen und den Befehl **Rede mit**. Wenn Sie ein Gespräch beginnen, verschwindet die normale Bedienungsleiste, und statt dessen erscheinen bis zu sechs Sätze, die Sie von sich geben können. Ein Gesprächsbeitrag läßt sich mit der linken Maustaste oder den Zifferntasten von 1 bis 6 auswählen. Seien Sie ruhig frech, auch hier können Sie sich keine Lösungswege verbauen.



### Lebensversicherung

An jeder Stelle des Spiels erreichen Sie das Speichermenü, indem Sie F1 oder F5 betätigen. Es erscheint ein Menü, in dem Sie zwischen **SPEICHERN**, **LADEN**, **SPIELEN** (hat die Wirkung der ESC-Taste, bringt Sie also zu dem Spielstand zurück, an dem Sie F1 gedrückt haben) und **BEENDEN** (beendet das Spiel) wählen können. Wenn Sie sich für **SPEICHERN** oder **LADEN** entscheiden, erscheint die Liste der gespeicherten Spielstände. Mit den Pfeilsymbolen wird die Liste gescrollt, ein Rechtsklick bringt Sie an den Anfang bzw. das Ende der Liste. Um einen Spielstand zu speichern, klicken Sie entweder einen bereits vorhandenen Namen oder einen leeren Speicherplatz an, ändern den Namen bzw. geben einen ganz neuen ein und klicken dann auf OK oder drücken RETURN. Der aktuelle Spielstand überschreibt nun entweder den von Ihnen ausgewählten alten

//www.microforum internet connection 96  
save.time.money



deutsche  
Version

#### LET YOUR FINGERS DO THE SURFING

Internet Connection '96 ist die neue Version von Microforum's Bestsellern aus der Internetserie. Mit der verbesserten Benutzerschnittstelle, die auch neue Windows 95-Entwicklungen berücksichtigt, finden Sie einfacher denn je Ihren Weg durch den Dschungel des World-Wide-Web.

Microforums benutzerfreundliche Schnittstelle erlaubt Ihnen, schnell und einfach nach beliebigen Internet-Adressen zu suchen und bietet eine Direktverknüpfung zu Ihrem Browser.

Ein herausragendes neues Merkmal ist die "Schnellausführung", die wie ein Internet-Telefonbuch funktioniert. Hier speichern Sie Suchergebnisse Ihrer bevorzugten Internet-Adressen. Die "Schnellausführung" ist so realisiert, daß sie in Verbindung mit gängigen Web Browsern funktioniert. Dadurch entfällt die lästige Verwendung der Zwischenablage – kein Ausschneiden und Einfügen mehr – drücken Sie einfach einen Button, und die gewählte Internet-Seite erscheint.

Das  
Original  
Die gelben Seiten  
des Internet  
auf CD-ROM

Eines der umfassendsten Verzeichnisse  
von Internet-Adressen, welches jemals  
auf CD-ROM erstellt wurde

Microforum

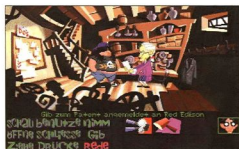
MASTERS OF THE NEW ART

© Dimension M GmbH  
Langerhoner Chaussee 42  
22335 Hamburg, Tel.: 040-532 888-51, Fax 040-532 888-99  
Internet: <http://www.microforum.com>  
E-Mail: [DimensionM@medialink.de](mailto:DimensionM@medialink.de)



## SPIELANLEITUNG

oder wird unter eigenem Namen gespeichert. Beim Laden suchen Sie einfach per Linksklick den Spielstand aus, den Sie laden möchten, und bestätigen dann wie beim Speichern mit OK oder RETURN. kh



### HOTKEYS



Gib



Nimm



Benutze



Öfne



Schau



Drücke



Rede



Ziehe



Schließe



Wechseln zu Hoagie



Wechseln zu Bernard



Wechseln zu Laverne

(Achtung! Im Gespräch werden mit den Tasten 1-6 Sätze ausgewählt)

### TASTATURSTEUERUNG

PFEILTASTEN Cursorsteuerung

RETURN entspricht linker Maustaste

TAB entspricht rechter Maustaste

### FUNKTIONSTASTEN

Spiel speichern/laden F1 oder F5

Schnittszene

überspringen

Spiel neu beginnen

Spielpause an / aus

Musik lauter / leiser

Texte schneller

oder langsamer

F1 oder F5

ESC

F8

Leertaste

|||

+ / -

Nächste Textzeile

Maussteuerung

Joysticksteuerung

Zwischentexte an/aus

Spielende

(ohne Speichern)

STRG m

STRG j

STRG t

ALT x

Day of Tentacle



# Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

## DOS TREND Magazin

Das weltweit auflagenstärkste "Shareware-Magazin" mit CD-ROM bzw. Heftdiskette! Jede Ausgabe mit 198 Farbspalten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit CD-ROM (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) oder mit HD-Heftdiskette (enthält ca. 10 - 14 ausgewählte Programmabläufe).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)  
DM 9,80 (mit Diskette)

## BG Collection

Diese brandneue Spielmagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und bestes bekannte Top-Spiele - jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfasst jeweils ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen - ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

## PC Highscore

Das Insider-Spielmagazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefracks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks - teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern - sowie ca. 20 bis 30 komplette, bediener Spielösungen zu topaktuellen Spieltiteln!

Heftpreis nur DM 9,80

## Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle Topspiele, die allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



## Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, erstklassigen Spielehit als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die komplette Anleitung - und meist auch die vollständige Spielösung - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über DM 100,- im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99

## fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Freiheit zu dem unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur DM 9,99

# KOSTENLOSE PROBE-ABOS - JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TRENDE-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-ABO kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden ABO-COUPON an - und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit - und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-ABO in ein reguläres Zeitschriften-ABO umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die ABO-Preise betragen für die Magazine:  
DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg./1 Jahr) DM 55,90  
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 75,90  
fest geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 55,90

Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 55,90  
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg./1 Jahr) DM 199,90  
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 59,90  
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 59,90  
Sämtliche Versandkosten sind bereits mitbegriffen! Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Banküberweisung möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

## NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

- FAST GESCHENKT!**
- FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
  - FG 002 ORGANIC DM 9,99
  - FG 003 PRESS International DM 9,99
  - FG 004 PACKRAT DM 9,99
  - FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
  - FG 006 CLARIS WORKS DM 9,99
  - FG 007 DBASE IV DM 9,99
  - FG 008 MEDIA-MANIA 1.2 DM 9,99
  - FG 009 PARADOX 4.5 F. Win. DM 9,99
  - FG 010 LABEL IT! DM 9,99

## BESTSELLER GAMES

- TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
- TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
- TBG 03 MIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
- TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
- TBG 05 BATTLE ISLE DM 9,99
- TBG 06 MIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
- TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99
- TBG 08 MIGHT & MAGIC 5 DM 9,99
- TBG 09 LEISURE SUIT LARRY 5 DM 9,99

Bitte Adressfeld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften anzukreuzen und annehmbarste Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung. Bei Bestellungen DM 6,90 / per Fernrechnung DM 7,90 / per Post-Buchhandlung DM 9,90

# GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit die für mich erreichbare Ausgabe folgend(e) Probe-ABO(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonent der betreffenden Zeitschrift.

- Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5\*  
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,80
- Probeabo DOS TREND mit CD-ROM  
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60
- Probeabo FAST GESCHENKT!  
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98
- Probeabo BESTSELLER GAMES  
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98
- Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD  
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98
- Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION  
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60
- Probeabo PC HIGHSCORE  
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60\*

\*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn Sie keinen weiteren Bezug wünschen, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsjahr mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

## Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_  
Bank \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_  
BLZ \_\_\_\_\_ Ko. \_\_\_\_\_

## Lieferanschrift:

Name \_\_\_\_\_  
Vorname \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
Plz./Ort \_\_\_\_\_  
PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) \_\_\_\_\_  
Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

**Abo-Hotline Österreich: 0 2274 / 73 04**  
**Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88**

PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen  
Telefon: 076 31/360-0 - Telefax: 076 31/360-444  
Bitte ausschneiden und einschicken an:



MANIAC MANSION 1

# Wie alles begann

Haben Sie Bernard im Vorspann von DAY OF THE TENTACLE gut zugehört? Was meint er damit, daß er „zurück zum Tollhaus“ muß? Richtig, „Tollhaus“ läßt sich mit MANIAC MANSION übersetzen, und mit „zurück“ meint er logischerweise, daß er schon mal dort war. Bernard ahnt also im zweiten Teil bereits, was ihn bei Dr. Fred, Ed und Edna erwartet, denn MANIAC MANSION vergißt keiner, der es je betreten hat...

LucasArts hat sich nicht lumpen lassen und den ersten Teil der Geschichte vom Tollhaus, Maniac Mansion 1, vollständig in die Fortsetzung integriert. In Day of the Tentacle simuliert Eds Computer die alten C-64 Zeiten in 16 Farben, und man kann sich dort an dem Klassiker ergötzen (Näheres zur Steuerung gibt's ab Seite 18, *Der Weg ins Tollhaus*). Da gerade der Begriff „Klassiker“ gefallen ist: Das Spiel ist nicht nur alt (1989) sondern auch tatsächlich klasse. Es war das erste Adventure aus dem Hause LucasArts, ist also der Ursprung der Entwicklung, die zu Bestsellern wie Indiana Jones und Monkey Island geführt hat. Maniac Mansion wurde seinerzeit von der Fachpresse einhellig bejubelt und das nicht zuletzt wegen einer Innovation namens SCUMM. Was das heißt, hat sich bestimmt so mancher auch schon gefragt, als Guybrush Threepwood auf Monkey Island vor der SCUMM-Bar stand. Es handelte sich auch dort nicht um das englische Wort für Abschaum, welches „scum“ lautet, sondern um die Abkürzung für *Scripting Utility for*



Maniac Mansion. Was wollen uns diese Worte sagen? Fans der LucasArts-Adventures kennen die Antwort, denn es dreht sich hier um die Idee, Hand-

lungsanweisungen per Mausclick aus vorgefertigten Satzteilen zusammenzustellen (siehe Indy und Guybrush). Was daran so toll sein soll? Nun, vor Maniac Mansion mußten Abenteurer ihre Befehle über die Tastatur eintippen und oft ewig nach der Formulierung suchen, die das Spiel verstehen konnte. Maniac Mansion machte damit Schluß, wahrlich ein klasse Klassiker!

## Oh, ein ungebetener Gast

Die älteren Adventures waren – das muß hier deutlich gesagt werden – anspruchsvoller als die heutigen, was die zu lösenden Aufgaben betrifft. Maniac Mansion hält sich erst gar nicht lange mit einem ausgedehnten Vorspann auf, nein, es geht sofort los. Alles was Dave am Anfang weiß, ist folgendes: Sandy, seine Freundin, wurde von Dr. Fred entführt, der verrückte Doktor lebt mit Schwester Edna und dem debilen Ed im Maniac Mansion, und ein Meteorit hat dort kürzlich eingeschlagen. Jetzt stehen Dave und zwei seiner Freunde vor dem „Tollhaus“ und fragen sich, was zu tun ist. Einige Tips seien ihnen an dieser Stelle mit auf den Weg gegeben. Vor dem Haus gibt es einen Briefkasten, und dort sollte eine der Figuren erstmal auf der „Reservebank“ bleiben, vielleicht kommt ja auch etwas Nützliches mit der Post... Für die anderen beiden, die das Haus betreten, ist Vorsicht geboten, denn direkt hinter der ersten Tür nach dem Eingang ist Schwester Edna gerade dabei, den Kühlschrank zu plündern. Sollten Sie sich von ihr erwischen lassen, geht es ab in den Kerker, und das gilt für jede Gelegenheit, bei der Sie jemandem in die Quere kommen. Nur Grün-Tentakel läßt sich mit einer Mahlzeit besänftigen, er hat allerdings seltsame EB-





## MANIAC MANSION 1

gewohnheiten. Mit einer Gefangennahme ist das Spiel aber nicht zu Ende, selbst ohne den *rostigen Schlüssel* gibt es eine Möglichkeit, dem Verlies zu entkommen, allerdings nur für eine Person, wenn mindestens zwei gefangen sind. Apropos Schlüssel, der für die Haustür liegt unter der Fußmatte.



### Chuck, die Pflanze

Betagtere Adventures sind wirklich eine Nummer härter - nutzen Sie die zehn Speicherplätze. Beim Einsammeln haben Dave und seine Freunde irgendwann ihre Tragekapazität erschöpft, und beim Benutzen können sie sich in die Luft



jagen, jämmerlich ersaufen oder anderweitig das Zeitliche segnen. In vielen Räumen des Hauses ist es außerdem zunächst stockfinster. Sie müssen also erst mit *Was ist* den Lichtschalter finden (Am besten läßt man den Cursor dann stehen und knipst mit dem Hotkey G das Licht an). Wo kein Schalter zu finden ist, hilft die Taschenlampe weiter - gesetzt den Fall, man hat sie schon gefunden. Viele Gegenstände sind wich-



tig, denn wie soll man, beispielsweise, je den Befehl *Reparier* verwenden, ohne vorher in den Besitz von Werkzeug zu

gelangen? Viele andere Gegenstände sind nur für einen der verschiedenen Lösungswege von Bedeutung, so kann eine Flasche Entwickler bestimmt hilfreich sein, wenn man ein Photo entwickeln muß, hilft aber bei der Reparatur eines Funkgerätes wenig. Zusätzlich gibt es natürlich die vielen Dinge, die zu überhaupt nichts zu gebrauchen sind, die „Chucks“. Falls jemals irgendwer austüfelt, was *Chuck, die Pflanze* für einen tieferen Sinn hat, wären wir dankbar für eine Mitteilung - das Gewächs taucht schließlich in beiden Spielen auf.

### Meteorpolizei, bitte kommen!

Abgesehen von Gegenständen muß Daves Truppe auch Informationen sammeln, die aus Zahlenkombinationen oder Adressen bestehen und an den abwegigsten Orten versteckt sind. Wie bringe ich die Mumie in der Badewanne dazu, Ednas Telefonnummer preiszugeben? Wohin muß ich



das Teleskop richten? Und von welchem Videospiel muß ich mir den Highscore merken? Fragen über Fragen - überfragt? Wenn



Dave es mit Hilfe einer der Nummern schafft, mit den außerirdischen Tentakeljägern Kontakt aufzunehmen, nähert sich einer der Lösungswege seinem Ende. Jetzt muß man sich nur noch bewusst sein, daß *Maniac Mansion 1* eine Art „Echtzeiteffekt“ hat, der auch früher im Spiel schon manchmal von Bedeutung ist. Jedenfalls dauert es eine ganze Weile, bis die Polizei eintrifft, nachdem man sie gerufen hat - eben wie im richtigen Leben. Auch andere Ereignisse, die sich im Haus abspielen, sind zeitlich bedingt und werden nicht von eigenen Aktivitäten ausgelöst. Doch der Tips sind nun genug gegeben, laßt uns nun ins Mansion gehen.





## MANIAC MANSION 1 – SPIELANLEITUNG

### Der Weg ins Tollhaus

Maniac Mansion 1 ist, wie gesagt, geringfügig älteren Datums. Der Prototyp der SCUMM-Bedienung ist etwas weniger komfortabel als die Weiterentwicklung in Day of the Tentacle. Das Spiel wird gestartet, wenn Bernard in Eds Zimmer in der Gegenwart *Benutze Computer* wählt, also speichern Sie am besten einen entsprechenden Spielstand in der „Tentakel-Gegenwart“ ab, denn Maniac Mansion 1 läuft nur indirekt über das Hauptspiel. Auch beim Verlassen des Oldies kehren Sie nicht direkt ins DOS zurück, sondern landen wieder in Eds Zimmer. Die beiden Spiele haben keinen Einfluß aufeinander, und deshalb werden Sie eine Lösung für Maniac Mansion 1 in diesem Heft vergeblich suchen – eine Herausforderung muß schließlich bleiben...

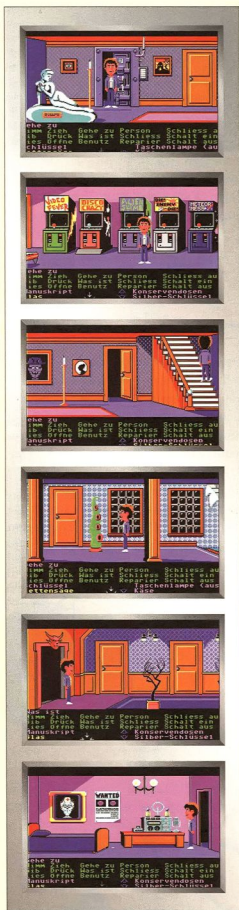
Bevor Dave das Tollhaus betreten kann, muß er sich zwei von sechs möglichen Begleitern aussuchen, vorher läuft nicht einmal der Vorspann. Eine Option ist hier Bernard, der also mit sich selbst spielen kann. Hauptdarsteller Dave muß mit, die anderen sechs haben verschiedene Eigenschaften, die im Textfenster angezeigt werden und den möglichen Lösungsweg beeinflussen können. Bernard ist beispielsweise ein Bastler, während Michael ein Photograph ist usw. Man stellt das Team zusammen, indem man zwei Kids per Mausclick mit einem Rahmen versieht und dann START wählt. Später kann mit dem Befehl *Person* zwischen den dreien gewechselt werden.



### SCUMM together: DIE Steuerung

Der Cursor läßt sich in Maniac Mansion nicht mit den Pfeiltasten steuern, die Maus ist hier die einzige Möglichkeit. Die sonstige Tastaturbelegung hat sich ebenfalls geändert, sie wird im Kasten „Tastaturbelegung“ erläutert. Aktionen wie *Benutz*, *Lies* oder *Nimm* können weiterhin entweder per Hotkey oder Maus angewählt werden, es ändern sich aber beim Wechsel von SCUMM-neu nach SCUMM-alt drei grundlegende Dinge in der Steuerung der Figuren:

- Bestätigung: Um die Ausführung der unter dem Hauptbildschirm angezeigten Handlung zu erreichen, sind statt zwei Klicks bzw. Tasteneingaben drei nötig. Das heißt, Sie wählen erst die Aktion (z.B. *Öffne*), dann das Objekt/Ziel (z.B. *Tür*) und bestätigen dann das vollständige *Öffne Tür* entweder durch RETURN oder einen weiteren Mausclick auf das Objekt/Ziel. Einzige Ausnahme ist der *Gehe zu*-Befehl, der sofort ausgeführt wird.
- Was ist: Wichtige Gegenstände sind bei Maniac Mansion 1 nicht



Bernard – Präsident des Physik-Klubs und Gewinner des Eierkopf-Preises.

# Maniac Mansion

START





## MANIAC MANSION 1

somit erkennbar. Ihre Bezeichnung wird erst angezeigt, wenn sie entweder in eine Handlung eingebunden werden, oder wenn der Befehl *Was ist* aktiviert ist, und man das fragliche Objekt mit dem Cursor berührt. Da das Spiel auch keine Verben vorschlägt, entfällt die rechte Maustaste für „Spontanhandlungen“ komplett.

- 3 Rede: Geredet wird nur in Animationen und nur durch Textausgabe. Sie selbst haben den Mund zu halten!

Spielstände von Maniac Mansion 1 lassen sich völlig unabhängig von denen aus Day of the Tentacle abspeichern, es stehen dafür aber nur zehn Slots zur Verfügung. kh



**TASTATURBELEGUNG**

**AKTIONS-HOTKEYS**

<b>Q</b> Nimm	<b>W</b> Zieh	<b>E</b> Gehe zu	<b>R</b> Person	<b>T</b> Schließ auf
<b>A</b> Gib	<b>S</b> Drück	<b>D</b> Was ist	<b>F</b> Schließ	<b>G</b> Schalt ein
<b>Z</b> Lies	<b>X</b> Öffne	<b>C</b> Benutz	<b>V</b> Reparier	<b>B</b> Schalt aus

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>U</b></td> <td>scrollt die Inventarliste nach oben</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>J</b></td> <td>scrollt die Inventarliste nach unten</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>I</b></td> <td>wählt den obersten linken Gegenstand der Inventarliste</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>O</b></td> <td>wählt den obersten rechten Gegenstand der Inventarliste</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>K</b></td> <td>wählt den untersten linken Gegenstand der Inventarliste</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>L</b></td> <td>wählt den untersten rechten Gegenstand der Inventarliste</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>F1/F2 F3</b></td> <td>wechselt zwischen den Charakteren</td> </tr> </table>	<b>U</b>	scrollt die Inventarliste nach oben	<b>J</b>	scrollt die Inventarliste nach unten	<b>I</b>	wählt den obersten linken Gegenstand der Inventarliste	<b>O</b>	wählt den obersten rechten Gegenstand der Inventarliste	<b>K</b>	wählt den untersten linken Gegenstand der Inventarliste	<b>L</b>	wählt den untersten rechten Gegenstand der Inventarliste	<b>F1/F2 F3</b>	wechselt zwischen den Charakteren	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>AKTIONS-HOTKEYS</b></div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>F8</b></td> <td>Spiel neu beginnen</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>F6</b></td> <td>Sound an/aus</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>F5</b></td> <td>Spiel speichern oder laden</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>F4</b></td> <td>Schnittszene/Animation überspringen</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Leertaste</td> <td>Spielpause (Beginn und Ende)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"><b>STRG</b></td> <td>Spiel beenden (ohne zu speichern)</td> </tr> </table>	<b>F8</b>	Spiel neu beginnen	<b>F6</b>	Sound an/aus	<b>F5</b>	Spiel speichern oder laden	<b>F4</b>	Schnittszene/Animation überspringen	Leertaste	Spielpause (Beginn und Ende)	<b>STRG</b>	Spiel beenden (ohne zu speichern)
<b>U</b>	scrollt die Inventarliste nach oben																										
<b>J</b>	scrollt die Inventarliste nach unten																										
<b>I</b>	wählt den obersten linken Gegenstand der Inventarliste																										
<b>O</b>	wählt den obersten rechten Gegenstand der Inventarliste																										
<b>K</b>	wählt den untersten linken Gegenstand der Inventarliste																										
<b>L</b>	wählt den untersten rechten Gegenstand der Inventarliste																										
<b>F1/F2 F3</b>	wechselt zwischen den Charakteren																										
<b>F8</b>	Spiel neu beginnen																										
<b>F6</b>	Sound an/aus																										
<b>F5</b>	Spiel speichern oder laden																										
<b>F4</b>	Schnittszene/Animation überspringen																										
Leertaste	Spielpause (Beginn und Ende)																										
<b>STRG</b>	Spiel beenden (ohne zu speichern)																										

# Maniac Mansion

Spielstand speichern

Spielstand laden

Weiter spielen

## Bemerkungen für den Adventurerspieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus“ Dieser Satz ist üblich bei LucasArts Adventures, denn diese Richtungsangaben bestimmen, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei gelten folgende Angaben: Norden (nach oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Anweisungen, dann marschieren Sie in die entsprechende Richtung. Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice“ Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird bei Gesprächen mit anderen Figuren im Spiel angewendet. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen sagt, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in der Lösung abzudrucken, werden einfache Zahlen angegeben, die den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice“ Verfahrens entsprechen. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie direkt, daß Sie im Gespräch zuerst die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollen, dann die dritte, bei der dritten Reaktion die zweite und bei der vierten erneut die zweite. Mit knappen Worten erfährt man im Lösungstext außerdem, um was es in dem Gespräch geht.



## Vorwort und -geschichte

Lehnen Sie sich erstmal zurück, und schauen Sie sich den Vorspann an. Sie erfahren, wie der lila Tentakel zum bösrätigen Supergenie wurde, was er vor hat und wie Bernard, Hoagie und Laverne, ins Spiel kommen. Dort übernehmen Sie gewzungenmaßen die Rolle von Bernard.

Später können Sie selbst entscheiden, als welches der Kids Sie agieren möchten. Um eine ständige Wiederholung des Satzes „Wechseln Sie zu ...“ zu vermeiden, wird statt dessen im Lösungstext ein Icon mit dem Gesicht erscheinen, dessen Rolle Sie in jeweils Folgenden übernehmen sollen. Einzige Ausnahme ist die Benutzung der „Toilette“, denn darin kann sich immer nur ein Gegenstand befinden. Wo der Austausch von mehreren Ausrüstungsgegenständen erforderlich ist, wird also auch ein wiederholter Figurenwechsel nötig, der in der Lösung nicht im Detail angegeben wird.



Nehmen Sie das Reklameblatt aus dem Ständer links unten im Bild, das Schild mit der Aufschrift „Hilfe gesucht“ vom Fenster und den Groschen aus dem Münzschacht des Telefons.

Schreiten Sie durch die Tür mit dem Schild „Office“. Öffnen Sie die Schublade des Schreibtisches und nehmen Sie das „Tipp-Ex“ heraus. Schließen Sie die Schublade wieder. Stecken Sie sich das Schweizer Kontobuch von Dr. Fred ein, das auf dem Schreibtisch liegt und verlassen Sie das Büro wieder. Öffnen Sie die Uhr des

Großvaters am unteren Ende der Treppe. Es ist der Zugang zu Dr. Freds Labor. Sie steigen hinunter, und das Folgende entzieht sich Ihrer Kontrolle.

Sie sehen nun, wie Hoagie und Laverne im ersten Stock auf Dr. Fred treffen und er die beiden zur Rede stellt. Er erfährt, daß Bernard auch im Haus steckt und nach den beiden Tentakeln sucht. Weiter geht es mit Bernard, der endlich den lila und den grünen Tentakel gefunden hat. Ohne darüber nachzudenken, was passieren wird, befreit er beide. Der lila Tentakel bedankt sich bei Bernard und teilt ihm mit, daß ihm jetzt nichts mehr im Wege stehe, um die Welt an sich zu reißen. Der grüne Tentakel ist entsetzt und folgt dem lila Tentakel, um ihn aufzuhalten. In diesem Augenblick taucht Dr. Fred auf. Er ist empört darüber, daß Bernard die beiden Tentakel freigelassen hat, denn Dr. Fred weiß, daß man den lila Tentakel nicht mehr aufhalten kann. Es bleibt nur eine Möglichkeit, um das Chaos aufzuhalten. Bernard, Laverne und Hoagie müssen mit einer Zeitmaschine zum gestrigen Tag reisen und ver-



## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	20
Bemerkungen für Adventurerspieler	20
<b>Der Lösungsweg</b>	
Vorwort und -geschichte	20
Der Superbatterie-Plan	21
Hoagie in der Vergangenheit	24
Das Schlafwandeln von Dr. Fred	24
Die Beschaffung des Diamanten	26
Die Befreiung von Laverne	26
Laverne in der Zukunft	26
Laverne als Tentakel	28
Die Superbatterie	28
Die Menschen-Show	30
Zurück in die Gegenwart	31
Der Tag vor der Katastrophe	31
<b>Die Pläne</b>	
Dr. Freds Haus in der Gegenwart	31
Dr. Freds Haus in der Vergangenheit	31
Dr. Freds Haus in der Zukunft	31



Copyright © 1993 - Computer-Programm-Service - Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50669 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. • Maniac Mansion™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company • Redaktionelle Bearbeitung für diese Ausgabe: Karsten Hohage, Peter Ströbel.



## KOMPLETTLÖSUNG

### → Osten

Öffnen Sie die Türen des rosa Schränkchens und holen den Trichter heraus. Schließen Sie die Türen wieder.

### → Westen, Norden, Westen, Treppe hoch

Öffnen Sie die Tür mit dem Schild „W“ (die erste bzw. linke) und gehen Sie in den Raum. Schließen Sie die Tür und nehmen Sie den Schlüsselbund aus dem Schlüsselloch. Schauen Sie sich die Sendung im Fernseher an, um zu erfahren, daß Sie für zwei Millionen Dollar einen Diamanten kaufen können. Leider ist Dr. Freds Konto leer. Öffnen Sie die Ausgangstür und verlassen das Zimmer.

Öffnen Sie die mittlere Tür im Gang und gehen Sie hindurch. Eine traurige Figur hat sich in diesem Zimmer eingeschlossen und bemeitelt sich selber. Nehmen Sie die Tinte vom Schränkchen. Es handelt sich um einen Scherzartikel, denn die Tinte verschwindet nach Benutzung wieder. Sprechen Sie mit dem hilflosen Menschen, wenn Sie möchten. (1/ 1/ 3/ 2/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1, oder wie's sonst beliebt) Verlassen Sie den Raum.



Öffnen Sie die dritte Tür im Gang und gehen Sie hindurch. In diesem Raum hält sich der grüne Tentakel auf und beginnt, mit Ihnen zu sprechen (1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1, oder wie's sonst beliebt). Nehmen Sie die Videokassette von der Stereoanlage mit. Werfen Sie die rechte Box um und drücken Sie an der Anlage den „Ein“-Schalter. Die Musik ist so laut, bzw. der Baß so stark, daß in der Eingangshalle „etwas“ von der Decke fällt. Ist dies geschehen, drücken Sie den „Aus“-Schalter an der Anlage und verlassen den Raum.

Steigen Sie die Treppen hinab und heben Sie das „Etwas“ auf. Öffnen Sie die Eingangstür (links) und gehen Sie nach draußen. Hier steht Ihr toter Cousin Ted. Plaudern Sie ein wenig mit ihm, falls Sie gerne Selbstgespräche



führen (Textwahl: 1/ ... / 1, oder wie Sie möchten). Und weil's so schön war (1/ 1/ 1/ 2/ 1).

### → Osten

Ein Dieb versucht gerade mit einer Brechstange den Kofferraum des Wagens zu öffnen. Sprechen Sie mit ihm (1/ 2/ 2). Nachdem Sie ihm den Schlüsselbund gegeben haben, erhalten Sie seine Brechstange.



### → Osten

Dadurch, daß Sie den Hebel im Labor umgelegt haben, ist der Fluß wieder klar. Hier können Sie weiter nichts besonderes machen.

### → Westen

Gehen Sie zum Hotel zurück und in die Eingangshalle. Steigen Sie die Treppe empor. Folgen Sie dem Gang nach rechts und auch der nächsten Treppe nach oben. Öffnen Sie die rechte Tür und schreiten Sie in den Raum. Sprechen Sie mit Ed über die Vergangenheit und was Ihnen sonst in den Sinn kommt (2/ 2/ 2/ 2/ 2/ 1/ 1/ 1/ 1). Nehmen Sie den zeitungslenden Hamster an sich und verlassen Sie den Raum.

Öffnen Sie die Tür gegenüber und gehen Sie in den Raum. Hier befindet sich Schwester Edna an den Überwachungsmonitoren. Sprechen Sie mit ihr über das Haus und Dr. Fred (1/ 2/ 3/ 3/ 1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 2/ 1/ 1/ 1). Versuchen Sie einmal, die zähe alte Dame aus dem Zimmer zu schubsen... Verlassen Sie den Raum.

Steigen Sie die nächste Treppe empor. Gehen Sie durch die rechte Tür und steigen Sie aus dem Fenster. Nehmen Sie die Kurbel mit. Klettern Sie den Kamin hinunter und gehen Sie durch die linke Tür.

Benutzen Sie das Brecheisen mit dem Kaugummi auf dem Boden. Stecken Sie es anschließend in den Mund, um an den Groschen heranzukommen. Steigen Sie die Treppe empor und gehen Sie durch die Tür mit der Aufschrift „W“. Stecken Sie beide Groschen in den Münzschaft an der Wand, um den dicken Schläfer vom Bett zu schmeißen. Nehmen Sie den Pullover mit. Versuchen Sie ruhig einmal, mit dem Schläfer zu sprechen (Textauswahl: Bleib ganz Ihnen überlassen, z. B. 1/ ... / 1). Verlassen Sie den Raum.

Steigen Sie rechts die Treppe empor und gehen Sie durch die rechte Tür. Benutzen Sie



die Tinte mit Eds Briefmarkenalbum. Er wird so wütend auf Sie, daß er Sie hinausschmeißt und Ihnen das Album hinterher wirft. Aus dem Buch ist eine Briefmarke gefallen. Heben Sie diese und das Buch auf und geben Sie Ed das Briefmarkenalbum zurück, damit er sich beruhigt. Verlassen Sie den Raum.

Schreiten Sie die Treppe hinab.

Öffnen Sie den Eisbehälter an der linken Wand und stecken Sie den Hamster hinein. Benutzen Sie die Brechstange mit dem Süßigkeitenautomat, um an Kleingeld zu kommen. Heben Sie das Geld auf.

Steigen Sie die linke Treppe hinab, schreiten durch die obere Doppeltür, marschieren durch die rechte Schwingtür und gehen Sie durch die rechte Tür hindurch. Öffnen Sie den Trockner und stecken Sie den Pullover hinein. Nachdem der Trockner verschlossen ist, stecken Sie die Münzen in den Münzschlitz, damit der Pullover getrocknet wird. Verlassen Sie den Raum.

### → Westen, Norden

Klettern Sie in Großvaters Uhr. An der rechten Wand des Labors hängt ein schwarzes Brett, daran ist ein Papier befestigt. Es ist der Plan der Superbatterie. Stecken Sie ihn ein und gehen Sie nach links zur Zeitmaschine. Benutzen Sie den Bauplan mit dem „Chron-O-John“ (Zeit-toilette), um ihn durch die Zeit an Hoagie zu schicken.



**Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.**



**Mail & Play**

**Nur in Wesel**  
46485  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

**Software-Versand**

**KEIN CLUB!**  
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

**Der Krüller!**

**Hard Line**

Deutsche Version  
**DM 59,99**



CD-ROM	DA	19.99	CD-ROM	DVx49.99
7th Guest	DA 19.99		Heart of Darkness	DVx49.99
5th Musketeer	DV 67.99		Heroes of Might & Magic DV	54.99
AH - 64 Longbow	DV 79.99		Hugo 3	DV 64.99
Abuse	DV 67.99		IVY Desktop Adv.	DV 24.99
Alone I. I. dark T. 1-3	DV 69.99		IVY Car Racing 2	DA 74.99
Arvil of Dawn	DV 69.99		Jagged Alliance 2	DV LV
Arcade Amerika	DV 79.99		John Madden Football 96	DAx79.99
Assault Riggs	DA 67.99		Kingdom of Magic	DV 69.99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79.99		Lemmings Paint Ball	DA 29.99
Axis Wars	DV 69.99		Live! Ball	DA 44.99
Bad Mojo	DV 79.99		Load Star	DAx77.99
Baldies	DA 69.99		Mad TV 2	DVx74.99
Baphomets Fluch	DVx74.99		Made in Germ. Compil.	DV 39.99
Batman Forever	DA 76.99		MAG	DV 69.99
Battle Isle 3	DV 64.99		Magic the Gathering	DV 74.99
Battle Race	DAx77.99		Manic Karts	DA 29.99
Battlecruiser 3000 ADDV	64.99		Master of Antares	DV 84.99
Bermuda Syndrom	DV 69.99		MechWarrior 2	DV 74.99
Blitz	DV 59.99		Mechwarrior 2/Win 95	DA 74.99
Blood and Magic	DV LV		MechWarrior 2 Data	DA 39.99
Brown Away	DV 74.99		Mega Pack 5	DA 79.99
Casars 2	DV 74.99		Mega Race 2	DV 54.99
			Monopoly	DV 59.99

**Unsere Hit's!**

<p><b>MEGA RACE 2</b></p> <p>Deutscher Vertrieb</p> <p><b>nur DM 54,99</b></p>	<p><b>URBAN RUNNER</b></p> <p>Deutsche Version</p> <p><b>nur DM 87,99</b></p>
<p><b>Elisabeth 2</b></p> <p>Deutsche Version</p> <p><b>nur DM 89,99</b></p>	<p><b>S.T.O.R.M.</b></p> <p>Deutsche Version</p> <p><b>nur DM 79,99</b></p>

CD-ROM	DVx99.99	weitere Angebote	DA 34.99
Terra Nova	DVx99.99	Populus + Power Mod	DA 34.99
Terminator Future Shock	DV 69.99	Privater + Data	DA 29.99
The Dark Eye	DV 67.99	Rebel Assault 1	DA 34.99
The Dig	DVx74.99	Return to Zork	DV 29.99
Think X	DVx99.99	Russelsheim	DV 29.99
This Means War	DV 74.99	Sam & Max	DV 29.99
Thunderhawk 2	DV 74.99	Shadow of the Comet	DV 24.99
The Fighter SVGA	DV 69.99	Sim Ant	DA 34.99
Time Commando	DV LV	Sim City Enhanced	DV 24.99
Track Attack	DA 51.99	Simon the Sorcerer 1	DV 29.99
To Shin Den	DV 64.99	SSM - 21 Sealoff	DV 29.99
Tomcat Alley	DV 71.99	Space Hulk	DV 29.99
Top Gun	DV 59.99	Space Quest 4	DA 19.99
Torrens Passport	DV 79.99	Star Trek 1	DV 24.99
Track Attack	DV 67.99	Star Trek 2	DV 24.99
Transport Tycoon deluxe	DA 84.99	Steel Panther	DV 39.99
Trivial Pursuit	DV 74.99	Strike Command + Data	DA 29.99
Urban Runner	DV 87.99	Syndicate Plus	DV 29.99
Viking Conquest	DV 54.99	System Shock	DV 29.99
Virtual Snooker	DA 79.99	System Shock 2	DV 29.99
Warcraft 2	DV 74.99	U.F.O.	DV 39.99
Warcraft 2 Data	DV 24.99	Ultima Underworld 1+2	DA 29.99
Warhammer	DV 69.99	U.S. Navy Fighter	DV 29.99
Wart. Dark Crusader	DV LV	War of Armada	DV 29.99
Werewolf vs. ComancheDV	74.99	Wing Commander 3	DV 29.99
Westwood Compilation:	69.99	X - Wing	DV 29.99
		* Kyandia 1-3 + Dune 2	

**Bestell-Telefon:**  
Tel.: (02 81) 9 52 98-0  
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Central Intelligence	DAx74.99	Myst	DA 64.99
Chromaster	DA 69.99	n8A Live 96	DV 79.99
Civilization 2	DV 79.99	Need for Speed	DV 79.99
City War General	DV 79.99	NHL Hockey 96	DV 79.99
Comic Zone	DV 49.99	Olympic Games	DA 67.99
Command & Conquer	DV 79.99	Olympic Soccer	DA 67.99
Command & Conquer	DV 79.99	Orion Burger	EVx67.99
WIN 95 SVGA	DV 79.99	PanzerGeneral	DA 49.99
Comm. & Cong. Data	DA 24.99	Pax Interceptor	DV 69.99
Command & Conquer 2	DVx89.99	PGA Bowling	DAx49.99
Command Aces/Win 95	DA 74.99	PGA European Tour	DA 79.99
Congo	DA 67.99	PGA Tour Golf 96	DA 79.99
Conqueror A.D. 1086	DV 74.99	PGA Tour Golf 96 Data	DA 34.99
Conquest of the New World	DV 79.99	Phantasmagoria	DV 79.99
Crackin' o. i. Sword	DA 74.99	Pitfall / Wind 95	DA 74.99
Crusader No Remorse	DV 79.99	Pole Position	DV 87.99
Cyberia 2	DV 69.99	Powerplay Hockey	DA 59.99
Cybergame	DV 79.99	Privater	DV LV
Daggerfall	DVx79.99	Pro Pinball the Web	DV 69.99
Dark	DA 74.99	Pro Pinball	DV 89.99
Das schwarze Auge 3	DVx39.99	Quake	EV LV
Death Gate	DV 74.99	Ran Soccer	DV 74.99
Deathline	DV 39.99	Ran Trainer 2	DV 69.99
Defcon 5	DV 74.99	Rayman	DA 59.99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV 69.99	Rebel Assault 2	DV 79.99
Die Schlimpfe	DV 69.99	Return Fire	DV 79.99
Deep Space Nine	DV LV	Return of Arcade	DA LV
Der Planer 2	DV 69.99	Ride of Master LV	DV 74.99
Der Selenitruer	DV 67.99	Ripper	DV 79.99
Descent 2	DA 78.99	Rivers of Dawn	DA 67.99
Descent 2 Missionbände/DA	x37.99	Schlichthardt	DVx77.99
Destruction Derby	DA 84.99	Shannara	DV 69.99
Diablo	DV LV	Shell Shock	DV 59.99
Die Fegger 2	DV 74.99	Shine	DVx94.99
Die Siedler 2	DV 69.99	Shivers	DV 74.99
Discworld	DV 74.99	Silent Hunter	DV 69.99
Duke Nukem 3 D	DA 77.99	Silent Thunder	DV 64.99
Dungeon Keeper	DVx79.99	Sim City 2000 Compil.	DV 89.99
Earth Siege 2	DV 79.99	Sim Tower	DV 74.99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64.99	Sim Town	DA 64.99
Ecco the Dolphin	DV 69.99	Space Bugs	DV 69.99
Elisabeth 1	DVx87.99	Space Hulk Win 95	DA 74.99
Elisabeth 2	DV 89.99	Speed Hate	DA 59.99
Extreme Games	DA 49.99	Star Gate	DVx44.99
F1 Manager	DV 69.99	Star Trek 3 Final Unity	DV 69.99
Fantasy General	DV 69.99	Star Trek Klingon	EVx87.99
Fast Attack	DV 64.99	Stonesiege	DV 84.99
Fifa Soccer 96	DA 59.99	Star Wars Collection	DV 54.99
Flieg	DA 59.99	- Rebel Assault 1	
Flugsimulator 5,1	DV 99.99	- X-Wing	
Form. One Grand Prix 2	DVx97.99	- Star Wars Screensaver	DV 79.99
Fritz S Schach	DV124.99	S.T.O.R.M.	DV LV
Grabel	DV 79.99	Syndicate 2 / Wars	DV LV
Gene Wars	DVx79.99	TFX. 2000 Eurofighter	DV 79.99
Hardball 5	DA 79.99	Teamchef	DV 84.99
Hard Line	DV 59.99	Terra Nova	DA 69.99

**Command & Conquer 2**

**"Red Alert"**

VORBESTELLUNG! EMPFOHLEN!

Deutsche Version

Errscheinungstermin Ende August!

**nur DM 89,99**

**Space Hulk**

"The Blood Chapter"

Deutsche Anlebung

**DM 79,99**

**ZORK REBESIS**

Deutsche Version

**nur DM 34,99**

**TO SHIN DEN**

Der PLAY-Station Krüller auf PC-CD-ROM

Deutsche Version

**nur DM 84,99**

**Ripper**

Deutsche Version

**nur DM 79,99**

**F1 Grand Prix 2**

Deutsche Version

Errscheinungstermin ca. Mitte Juli

**nur DM 97,99**

**Wir führen Spielösungen der Firma Hint-Shop 14,90**

**Zubehör**

Original Soundblaster 16 Value P&P 169.99

Original Soundblaster 32 P&P 259.99

Logitech Wingmann ext. 89.99

Micros. Sidewinder 3 D Pro 69.99

Gravis Joystick Analog Pro 49.99

Gravis Game Pad 34.99

Gravis Grip Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inklusive NHL Hockey 96 deutsch 159.99

Gravis Grip Pads / 2 Pads je 8 Button 59.99

**Thrustmaster-Produkte**

Thrustmaster Lenkz T2 incl. Gas & Bremse 229.99

Thrustm. Joyst. Mark II 129.99

Thrustm. WCS Mark II 179.99

Thrustm. Joystick F16 29.99

Thrustm. Programmierer 239.99

Thrustm. Fußpaddles 199.99

**Wir führen Sony Play-Station Spiele**

und Zubehör in großer Auswahl.

**Händleranfragen erwünscht!**

**Probleme?**

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Immer wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Kriem" fragen. DA 24.99

Problemen Sie es doch einfach mal **Hotline 02 81-92 58 98 13** Auch in Sachsen/Harzewo helfen wir gerne!

**Versandbedingungen:** Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket  
Bei Nachnahme DM 11,- pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Pakete berechnen wir DM 15,- pauschal  
LV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch  
LV = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



## Hoagie in der Vergangenheit



Von diesem Zeitpunkt an, können Sie die Rolle von Hoagie übernehmen, der sich 200 Jahre in der Vergangenheit befindet. Marschieren Sie mit ihm nach links aus dem Bildschirm und wandern nach rechts zu Ben Franklin. Er spricht Sie an und plaudert mit Ihnen über sein Experiment (1/ 1/ 1/ 3/ 3/ 2/ 1).



Marschieren Sie nach links zu der Herberge und öffnen Sie die Eingangstür. Betreten Sie die Herberge, es handelt sich um Dr. Freds Haus im 18. Jahrhundert. Sprechen Sie mit der Mumie oder, genauer gesagt, mit sich selbst (1/ 1/ 1/ 3/ 3/ 1, oder so). Öffnen Sie Großvaters Uhr und steigen Sie hinunter ins Labor.

Nehmen Sie dort den Linkshänderhammer vom Schrank. Red Edison wird dabei auf Sie aufmerksam. Sprechen Sie mit ihm (1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 2). Überprüfen Sie ihm den Plan der Superbatterie. Reden Sie mit ihm über diesen Plan (2). Sie erfahren, daß er Öl, Essig und Gold braucht, um die Superbatterie herzustellen.

Steigen Sie die Treppe empor und gehen Sie durch die obere Doppeltür.

Halten Sie ein paar Schwätzchen: Sprechen Sie mit John Hancock über seine Probleme (1/ 1/ 2/ 1/ 2/ 3/ 1/ 3/ 1/ 3/ 1). Reden Sie mit Thomas Jefferson über seine Arbeit (1/ 1/ 3/ 3/ 3/ 1/ 1). Wechseln Sie auch ein paar Worte mit George Washington (1/ 3/ 2/ 1/ 1/ 3/ 2). Sprechen Sie ihn noch einmal an (3/ 2/ 2/ 2/ 3/ 1/ 1/ 3/ 1/ 2).

Marschieren Sie durch die rechte Schwingtür in die Küche und nehmen Sie die Spaghetti und das Salatöl aus dem Schrank.

### → Osten

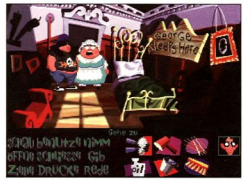
Heben Sie den Eimer vom Boden auf und öffnen Sie den linken Schrank. Sie holen die Bürste heraus, schließen den Schrank wieder und gehen zurück in die Küche. Benutzen Sie dort den Eimer mit der Wasserpumpe, um ihn mit Wasser zu füllen und nehmen ihn wieder mit.



## KOMPLETTLÖSUNG

Norden, Westen, rechte Treppe hoch, erste Tür im Gang

Sie befinden sich im Zimmer von George Washington. Benutzen Sie sein Bett, damit es unordentlich wird. Ziehen Sie an der Kordel. Es erscheint die Putzfrau. Reden Sie mit ihr über das Mißverständnis (2/ 1/ 2/ 1/ 1). Sie meint, Sie seien George Washington. Verlassen Sie den Raum und nehmen Sie die Seife aus dem Wagen der Putzfrau, der neben der Tür steht. Benutzen Sie diese mit dem Wassereimer. Jetzt besitzen Sie einen Eimer mit Seifenlauge zum Saubermachen.



Gehen Sie durch die mittlere Tür im Gang. Eine Frau bearbeitet Flaggen und fühlt sich durch Sie belästigt. Sie spricht Sie direkt an (1/ 4). Natürlich wollen Sie sie nicht stören, also verlassen Sie den Raum.

Gehen Sie durch die rechte Tür im Gang und stecken Sie sich hier die Weinflasche ein. Verlassen Sie den Raum.

Steigen Sie die rechte Treppe empor.

Schauen Sie das Wasserglas an und - ohje, das Pferd kann sprechen. Wieso nicht? Reden Sie mit ihm (1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 1). Weill's so einen Spaß macht, reden Sie erneut mit dem Pferd. Schade, es möchte nicht mehr mit Ihnen sprechen, also gehen Sie durch die linke Tür. Jed und Ned befinden sich in diesem Raum und arbeiten an ihrer Statue. Sie werden von Jed (oder war es Ned?) angesprochen (1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 1). Sobald Ned (oder war es Jed?) den Rechts- händerhammer ablegt, sollten Sie ihn gegen den Linkshänderhammer austauschen. Die Statue wird zerstört und Jed wird erneut daran arbeiten. Das hat Auswirkungen in der Gegenwart, wie Sie sehen können. Verlassen Sie den Raum.

Steigen Sie die untere Treppe hinauf.

Heben Sie die rote Farbe auf und klettern Sie durchs Fenster. Kriechen Sie durch den Kamin nach unten.

Westen, Westen, Osten und Norden zum „Chron-O-John“

Benutzen Sie die rote Farbe und die Spaghetti mit der Zeittoilette, um sie Bernard zukommen zu lassen. Die Spaghettis weichen dabei auf.

## Das Schlafwandeln von Dr. Fred



Nehmen Sie die Farbe und die Nudeln aus dem „Chron-O-John“.

Gehen Sie nach rechts zum Doktor und sprechen Sie mit ihm (1/ 1/ 3/ 2/ 1/ 2/ 2/ 1/ 1/ 1). Wie Sie erfahren können, hat Dr. Fred die Zahlenkombination des Safes vergessen und meint, daß er in seinen Träumen den Safe öffnet. Vorher haben Sie von Schwester Edna erfahren, daß er das tut, wenn er am Schlafwandeln ist. Füllen Sie Dr. Freds Tasse mit dem entkoffinierten Kaffee („D“), den Sie aus der Küche haben. Der Doktor schläft sofort ein und beginnt zu wandeln.

Steigen Sie die Treppe empor, gehen Sie die rechte Treppe in der Eingangshalle und auch die nächste Treppe hinauf. Gehen Sie durch die linke Tür zu Edna. Bewegen Sie Edna, um Sie aus dem Zimmer zu schleudern. Gut, daß Hoagie in der Vergangenheit die Statue geändert hat, denn Edna hat jetzt keine Möglichkeit mehr, sich festzuhalten. Stecken Sie die Videokassette in den Videorecorder (VCR) bei den Monitoren und betrachten Sie sich den Monitor, der Dr. Freds Büro überwacht. Drücken Sie den Knopf mit dem roten Punkt, um das aufzunehmen, was nun passiert. Sie sehen, wie Dr. Fred den Safe öffnet, sich erschrickt und den Safe wieder schließt. Daraufhin tauchen zwei Agenten auf und nehmen Dr. Fred fest. Spulen Sie das Band zurück. Ganz rechts sehen Sie einen kleinen Schalter, der die Zeitlupe aktiviert. Ziehen Sie den Schalter nach unten (von SP auf EP) und spielen Sie das Band ab. Dank der Zeitlupe erfahren Sie die Zahlenkombination für den Safe. Ist das Band abgelaufen, spulen Sie es wieder zurück und drücken Sie den „Eject“-Knopf (der linke Knopf), um den Monitor auszuschalten und die Videokassette zurückzubekommen.



# HELP CENTER

## BORGMEIER'S SPIELE-HOTLINE

Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?  
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?  
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

### SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett  
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks  
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:  
Schnell, kompetent und persönlich!**



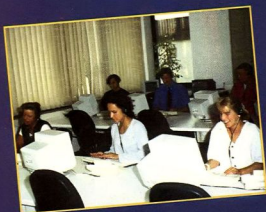
*Carsten Borgmeier*  
**Carsten Borgmeier**

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



# 0190-77 3333

30 sek. nur DM 1,20 · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

## KOMPLETTLÖSUNG

Verlassen Sie den Raum und steigen Sie die untere Treppe empor.

Auf dem Dachboden befinden sich die Agenten, nur von Dr. Fred ist keine Spur. Hören Sie ihnen ein wenig zu. Sie erfahren, daß Dr. Fred hinter der rechten Tür gefangengehalten wird. Sprechen Sie mit den Agenten (2/ 1/ 1). Leider bringt das nichts. Klettern Sie durch die Falltür wieder nach unten.

Steigen Sie beide Treppen hinab zur Eingangshalle und gehen Sie durch die rechte Tür (Office). Sie sehen, daß das Bild beiseite geschoben wurde und den Safe freigibt. Öffnen Sie ihn und nehmen Sie den Vertrag heraus. Schließen Sie den Safe wieder und rücken Sie das Bild zurecht. Kleben Sie die Briefmarke auf den Umschlag des Vertrages. Verlassen Sie den Raum.

Marschieren Sie durch die Doppeltür (Welcome) und steigen in den Kamin. Klettern Sie durch das rechte Fenster in den Raum hinein, in dem sich Dr. Fred befindet. Befreien Sie ihn von dem Seil und stecken es ein. Klettern Sie wieder aus dem Fenster und befestigen Sie das Seil am Flaschenzug.



Klettern Sie durch den Kamin, gehen Sie durch die linke Tür und erneut durch die linke Tür vor das Haus. Benutzen Sie dort das Seil mit Ted, um es an ihm zu befestigen. Begeben Sie sich dann wieder durch den Kamin auf das Dach.

Ziehen Sie am Seil - Ted kommt nach oben, Sie gehen abwärts...

Klettern Sie durch den Kamin auf das Dach zurück und steigen Sie durchs rechte Fenster. Benutzen Sie die rote Farbe mit Ted, damit er wie Dr. Fred aussieht. Benutzen Sie Ted mit Dr. Fred, um die beiden auszutauschen. Binden Sie das Seil um Dr. Fred und steigen Sie durch das Fenster. Ziehen Sie am Seil, um Dr.

Fred aus dem Zimmer zu ziehen und ab geht's. Sie können froh sein, daß Dr. Fred auf Ihnen gelandet ist. So bringen Sie ihn unbeschadet ins Labor. Stecken Sie den Trichter in seinen Mund und flößen ihm den richtigen Kaffee („R“) ein. Sprechen Sie mit Dr. Fred (4/ 1). Er unterzeichnet Ihnen den Vertrag, den Sie daraufhin in die Toilette stecken, damit Hoagie ihn bekommt.

### Die Beschaffung des Diamanten



Nehmen Sie den Vertrag aus der Toilette, marschieren Sie nach links und schauen Sie durch das Fenster.

Gehen Sie nach links aus dem Bildschirm und weiter nach links vor die Herberge. Öffnen Sie den Briefkasten und holen Sie den Zettel heraus. Lesen Sie ihn durch. Es handelt sich um ein Schreiben, in dem Sie nach Baltimore eingeladen werden. Stecken Sie den unterzeichneten Vertrag (mit Briefmarke) in den Briefkasten. Der Pony-Express startet sofort, um den Brief zu übersenden. Das schlägt sich wieder in der Gegenwart aus. Dr. Fred erhält einen Telefonanruf von der Firma LucasArts und erhält 2 Millionen Dollar auf sein Schweizer Konto.

Gehen Sie nach rechts und fangen Sie an, den Wagen zu waschen. Dafür müssen Sie nur die Bürste mit dem Wassereimer benutzen. Was passiert, wenn man sein Auto wäscht? Es braut sich ein Unwetter zusammen und Sie sehen, wie Ben Franklin ins Haus marschiert. Sie folgen ihm und steigen in die Uhr. Im Labor geben Sie Red Edison das Salatöl. Steigen Sie die Treppe wieder empor und verlassen Sie die Herberge.

Gehen Sie nach rechts zum Weg und marschieren Sie zur Zeitmaschine.



Steigen Sie die Treppe empor und schreiten Sie durch die rechte Tür ins Office. Benutzen Sie das Telefon, um mit den Leuten zu telefonieren, die Sie im Fernsehen gesehen haben. Dank des Kontos von Dr. Fred erhalten Sie in Windeseile den Diamanten. Dr. Fred setzt diesen in die Zeitmaschine ein. Doch jetzt müssen Laverne und Hoagie noch Ihre Toiletten unter Strom setzen, damit Dr. Fred sie in die Gegenwart zurückholen kann.

Stecken Sie den Eimer mit der roten Farbe für Hoagie in die Toilette.

### Die Befreiung von Laverne



Nehmen Sie den Eimer aus der Toilette. Gehen Sie nach links und bepseln Sie den Kumpakbaum. Dadurch trägt er ab jetzt rote statt orange Früchte.

Marschieren Sie nach links aus dem Bildschirm, wandern zur Herberge, schreiten durch die Tür und gehen durch die obere Doppeltür zu den Herren Politikern. Sprechen Sie mit George Washington (1/ 2). Sie haben ihn überredet, den „Kirschbaum“ vor der Herberge zu fällen. Dadurch haben Sie erneut die Zukunft beeinflusst. In der Zukunft hängt Laverne bis dahin noch an demselben Baum...

Von nun an mischen alle drei Figuren mit.

### Laverne in der Zukunft



Sie befinden sich in einem Gefängnis. Das Gebäude ist in der Gegenwart Dr. Freds Haus und in der Vergangenheit die Herberge. Sprechen Sie mit dem Opa über seine Probleme (1/ 1/ 1/ 1). Sie erfahren, daß die Tentakel die Herrscher der Welt sind. Sprechen Sie mit der Tentakelwache und bitten Sie ihn darum, daß er Sie zum Arzt führt (1/ 2). Dies wird er tun.



Sobald Sie beim Arzt sind, werden Sie untersucht. Die Diagnose lautet: Ihnen fehlt absolut nichts. Der Arzt ruft nach der Wache, die aber nicht erscheint. Also macht sich der Arzt auf die Suche nach ihr. Nehmen Sie den Tentakel-Bauplan von der Wand und verlassen Sie den Raum.

Sprechen Sie mit der Frau (?!), die links auf der Bank sitzt (3/ 1/ 1/ 1) und mit dem Wächter, der die Uhr bewacht (2). Durch die beiden Personen erfahren Sie, daß bald eine Menschenshow beginnt. Dabei soll getestet werden, wer das beste Grinsen, die besten Haare und das beste Lachen hat. Leider fehlt noch ein Mensch, um mit der Darbietung zu beginnen.





## Das neue Monatsmagazin rund ums Netz der Netze.

**Sie möchten ins Internet?** Wir sagen Ihnen, was Sie brauchen und wie Sie Ihren Anschluß bekommen.

**Ins Fettnäpfchen getreten?** Wir verraten die ungeschriebenen Gesetze des Internets.

**Wo finde ich was?** Wir zeigen Ihnen, wie Sie die gewünschte Information finden.

**Außerdem:** Schmuddelsex im Internet – Panikmache oder Gefährdung?

**Ferngespräche zum Ortstarif:** Weltweit telefonieren übers Internet.

**Und viele weitere interessante Informationen!**

Ab 30. 5. im Zeitschriftenhandel bei Computerfachpresse.

**Nur DM 4,90**

Alles Wissenswerte rund ums Internet für

Einsteiger und Kenner ab 30. 5. im neuen **Internet online.**

Das neue Magazin für Erotik-CDs!  
Mit Super-Erotik-CD für PC, MAC und AMIGA!

**Kaufberatung:** Viele ausgewählte Top-Titel im Test.

**Auf der Heft-CD:** 104 Erotik-Fotos + 110 Demo-Fotos + sexy Shareware + superschneller Viewer mit heißem Sound!

**Ab 30. 5. im Handel für nur DM 12,90!**

# KOMPLETTLÖSUNG

Schreiten Sie durch die obere Doppeltür. Gehen Sie nach rechts und sprechen Sie mit dem blauen Tentakel (2/3/1). Sie erfahren, daß nur ein Tentakel einen Mensch bei der Show anmelden darf.

Gehen Sie durch die rechte Tür sowie durch die nächste rechte Tür in die Waschküche. Ob Sie es glauben oder nicht, der Pullover schrumpft seit 200 Jahren im Trockner vor sich hin. Sie nehmen ihn mit, schließen den Trockner wieder und verlassen den Raum.

Marschieren Sie durch die obere Tür und sprechen Sie noch einmal mit dem blauen Tentakel (2/2).

Schreiten Sie durch die obere Tür, die ins Gefängnis führt. Sogleich werden Sie wieder festgenommen und in die Zelle gesteckt. Sprechen Sie mit der Tentakelwache und lassen Sie sich Gassi führen (1).



Stecken Sie die Kurbel für Laverne in die Toilette.



Nehmen Sie die Kurbel und gehen Sie nach links vors Haus zurück. Marschieren Sie durch die Eingangstüre, damit der Wächter Sie wieder ins Gefängnis bringt. Sprechen Sie mit dem Tentakelwächter und fordern Sie ihn auf, daß er Sie erneut zum Arzt bringt (2). Der Raum des Arztes ist leer, also verlassen Sie ihn.

Schreiten Sie durch die obere Doppeltür und klettern Sie durch den Kamin aufs Dach.

Benutzen Sie die Kurbel mit der dafür vorgesehenen Box und holen Sie sich die Flagge, indem Sie die Kurbel drehen. Nehmen Sie die Flagge an sich und klettern Sie zurück in den Kamin.

Sprechen Sie ruhig noch einmal mit dem blauen Tentakel (2). Er betont immer wieder, daß nur ein Tentakel einen Menschen bei der Show anmelden kann, also gehen Sie durch die obere Tür und lassen sich gefangen nehmen. Sprechen Sie mit der Tentakelwache und teilen Sie ihr mit, daß Sie erneut auf die Toilette müssen (1).

Gehen Sie vor dem Haus nach rechts zur Zeitmaschine und stecken Sie die Karte in die Toilette, auf der der Tentakelkörper abgebildet ist.



Nehmen Sie die Karte aus der Toilette heraus und legen Sie den Dosenöffner für Laverne hinein.

Gehen Sie nach links zum Weg, zur Herberge, durch die Tür, steigen die Treppe empor und gehen durch die mittlere Tür im Gang.

Legen Sie die Karte mit dem abgebildeten Tentakel auf die anderen Entwürfe auf dem Tisch, somit verändern Sie wieder etwas für die Zukunft. Die Flagge, die Laverne bei sich hat, verändert sich in ein Tentakelkostüm. Verlassen Sie den Raum.



Steigen Sie die linke Treppe herab und schreiten durch die obere Doppeltür. Geben Sie Thomas die Weinflasche, damit er sie in die Zeitkapsel steckt. Sprechen Sie mit Thomas (1/1/2). Marschieren Sie durch die linke Tür, die nächste linke Tür und betreten Sie den rechten Weg zur Zeitmaschine.



## Laverne als Tentakel



Ziehen Sie das Tentakelkostüm an (Benutzen). Haben Sie sich den Dosenöffner genommen? Gut, dann gehen Sie nach links vors Haus und schreiten durch die Eingangstür. Diesmal werden Sie nicht von der Wache aufgehalten. Schreiten Sie durch die obere Doppeltür. Sprechen Sie mit dem blauen Tentakel, um endlich eine Namenskarte zu erhalten.

Gehen Sie durch die obere Tür ins Gefängnis. Sie werden sofort vom Wächter angesprochen. Er scheint Sie zu mögen (3/1/1/1/2). Verlassen Sie das Gefängnis.

Marschieren Sie durch die linke Tür und zeigen Sie dem Wächter an der Uhr die Namenskarte. Steigen Sie die Treppe empor und gehen Sie durch die linke Tür. Dort lesen Sie sich das Schild über der Zeitkapsel durch. Benutzen Sie den Dosenöffner mit der Kapsel, um die Flasche herauszuholen. Aus dem Wein ist Essig geworden. Verlassen Sie den Raum.



Schauen Sie in den Eisbehälter. Nehmen Sie den eingefrorenen Hamster und gehen Sie in dem Gang, durch die mittlere Tür.

Nehmen Sie die Rollschuhe aus dem Regal und das Verlängerungskabel vom Boden. Sprechen Sie mit der Mumie (Textwahl: 3/1/1/1/2/2/3/1/2/2/1/1/3/1/1/1 oder was Ihnen Spaß macht). Viel haben Sie nicht herausbekommen. Verlassen Sie den Raum.

Gehen Sie in dem Gang, durch die rechte Tür. Hier hält sich der lila Tentakel auf, den Sie aus der Gegenwart kennen. Er wird Sie direkt ansprechen. Sie aber nicht erkennen (3/1/1/1/1/1/1). Verlassen Sie den Raum.

### → Linke Treppe abwärts, Norden, Osten

Stecken Sie den eingefrorenen Hamster in die Mikrowelle, um ihn aufzutauen. Leider friert der Kleine noch, also ziehen Sie ihm den Pull-over an, der genau seine Größe hat.



Schreiten Sie durch die obere Tür und dann durch die linke. Reden Sie mit dem Wächter vor der Uhr (3/4/3/2/2/1/1). Leider hat er den Auftrag, die Uhr zu bewachen und niemanden heranzulassen.

Gehen Sie durch die linke Tür und betreten Sie den rechten Weg. Benutzen Sie das Verlängerungskabel mit dem Stecker Ihrer Zeitmaschine und das Verlängerungskabel mit dem offenen Kellerfenster, um das freie Ende des Kabels hineinzuwerfen. Legen Sie jetzt noch den Essig für Hoagie in die Toilette.

## Die Superbatterie



Nehmen Sie den Essig von Laverne aus der Toilette und lassen Sie sich von Bernard außerdem die Staubsaugerwerbung schicken, dem Sie dafür die Einladung nach Baltimore zukommen lassen.

Marschieren Sie nach links zum Weg, zur Herberge, gehen durch die Tür und klettern Sie durch die Uhr ins Labor. Dort geben Sie Red Edison den Essig. Sie müssen jetzt nur noch das Gold zu besorgen, damit Red Edison die Superbatterie bauen kann.

# Über 500 top-aktuelle Treiber Neue **POWER** für Windows 95!

Jetzt am Kiosk

## TREIBER & UPDATES

DM 19,80 ▶ ALLE TREIBER, DIE SIE BENÖTIGEN, UM WINDOWS 95 FLOTT ZU MACHEN

Nr.1 Mai, Juni, Juli

Über 500 top-aktuelle Treiber

Windows 95 Support Assistant

Service Pack für Access 2.0

Service Disk für Word 7

## Das Mega-Service Pack für Windows 95

### IHRE VORTEILE

Fehlerbehebung

Bessere Performance

Neue Features

Verbesserte Kompatibilität

Stabilere Systemumgebung

Komfortablere Handhabung

Grafikkarten  
Festplatten  
Drucker  
Soundkarten  
und vieles  
mehr  
Scanner  
Netzwerke  
CD-ROM-Laufwerke

Das Mega-Service Pack für Windows 95

05 150-SPR 19,80 - HFL 25 - LFR 400

Mit freundlicher Unterstützung von 34 Firmen, unter anderem von:

**Microsoft**

**Canon**

**hp** HEWLETT  
PACKARD

Inklusive CD-ROM

### Bestell-Annahme:

S.I.C.S EDV Copy GmbH, Hygin-Kiene-Str. 5, D-83607 Holzkirchen  
Tel. 0 80 24 / 4 31 36, Fax 0 80 24 / 4 31 37.

Bitte zahlen Sie unsere Zeitschriften mit Vorausscheck,  
zzgl. DM 4,50. Lieferung frei Haus!!!

## KOMPLETTLÖSUNG

Steigen Sie die Treppe empor und gehen Sie durch die obere Doppeltür.

Stecken Sie die Werbung für den Staubsauger in den Vorschlagskasten und warten Sie ab. George Washington wird den Kasten entleeren und vorschlagen, daß jeder einen Staubsauger in seinem Haushalt haben sollte. Daraufhin erscheint in der Zukunft ein Staubsauger im Labor.

→ Westen, Westen, Osten, zum Chron-O-John



Steigen Sie die Treppe empor, die nächste Treppe ebenfalls und gehen Sie durch die mittlere Tür in

dem Gang. Dort geben Sie Dwayne den Zettel. Er ist hocheifrig darüber, daß sich doch jemand für seine Produkte interessiert. Nachdem er verschwunden ist, können Sie das Zimmer betreten und die Flaggenpistole aufheben. Verlassen Sie den Raum.

Steigen Sie die linke Treppe hinunter und gehen Sie durch die obere Doppeltür. Tauschen Sie hier erst die Flaggenpistole gegen die Feuerzuggpistole aus. Sprechen Sie dann mit dem Zigarrenverkäufer und lassen Sie sich erneut eine Zigarre andrehen (2/1). Durch den Austausch der Pistolen können Sie die Zigarre behalten.

Schreiben Sie durch die linke Tür und klettern Sie in die Uhr des Großvaters und gehen Sie im Labor zur Zeitmaschine. Schicken Sie folgende Dinge an Hoagie: die Feuerzuggpistole, die Zigarre, das schnatternde Geiß, das „Hilfe gesucht“-Schild und das Textbuch, das Bernard von Anfang an dabei hatte.



Gehen Sie nach links zum Weg, marschieren zur Herberge, schreiten durch die Eingangstür und gehen durch die obere Doppeltür. Gehen Sie nach rechts und bieten Sie George Washington eine Zigarre an. Der freut sich über das Geschenk und beginnt, Ihre Zigarre zu rauchen. Dadurch verliert er sein Geiß und fordert Sie auf, ihm ein neues zu besorgen. Geben Sie ihm das schnatternde Geiß, damit die anderen Personen im Raum denken, daß George Washington friert. Daraufhin wird ein Feuer im Kamin gemacht. Sprechen Sie mit George Washington (1/1), mit Thomas (1/1) und mit John Hancock (1/1/2/2/1/1/1/1/1/3). Heben Sie die Decke vom Boden auf.



Gehen Sie durch die linke Tür, steigen die drei Treppen bis zum Dachboden empor und klettern Sie aus dem Fenster. Legen Sie die Decke auf den Kamin. Dadurch schlägt der Vogel im Speiseraum Alarm und die ehrwürdigen Väter der Verfassung verlassen den Saal...

Klettern Sie durch das Fenster und steigen Sie die drei Treppen bis zur Eingangshalle wieder hinab. Hier schreiten Sie durch die obere Doppeltür. Gehen Sie nach rechts und nehmen Sie die goldene Feder vom Tisch. Sobald Sie nach links gehen, tauchen die drei Personen wieder auf und diskutieren darüber, wie das Feuer entstanden sein könnte.

Gehen Sie durch die linke Tür und klettern Sie in die Uhr. Im Labor gehen Sie Red Edison die goldene Feder, damit er beginnen kann, die Superbatterie zu bauen. Nachdem er die fertige Batterie ins Regal gestellt hat, nehmen Sie sie an sich. Leider müssen Sie feststellen, daß die Batterie erst geladen werden muß. Wie soll man das in der Vergangenheit machen? Geben Sie Red Edison das „Hilfe gesucht“-Schild, damit Sie den Mantel von der Garderobe nehmen können. Steigen Sie die Treppe empor.

Gehen Sie die nächste Treppe hinauf und im Gang durch die rechte Tür. Geben Sie Benjamin Franklin den Mantel. Er baut daraus einen Drachen und Sie begeben sich mit ihm nach unten auf die Wiese. Den gibt Ihnen Anweisungen, die Sie ausführen sollten: Sobald Ben „Jetzt“ ruft, sollen Sie den Drachen nach oben drücken. Leider bleibt der Drache nicht lange in der Luft, da er von einem Blitz getroffen wird. Bringt Sie das nicht auf eine Idee? Sobald Ben Sie fragt, ob Sie es noch einmal versuchen möchten, bejahen Sie seine Frage. Stecken Sie schnell die leere Batterie in die Tasche am Drachen und warten Sie auf das „Jetzt“ von Ben (Achtung! Zeitdruck!).



Hat Ben Franklin das Weite gesucht, heben Sie die geladene Batterie vom Boden auf, gehen nach links und marschieren zu Ihrer Zeitmaschine. Benutzen Sie die Batterie mit dem Stecker der Zeitmaschine, um sie wieder funktionstüchtig zu machen.

Marschieren Sie nach links zum Weg, gehen Sie zu der Herberge, durch die Tür, steigen die Treppe empor, gehen die rechte Treppe hinauf und die untere Treppe empor.

Benutzen Sie das vordere Bett. Das Geräusch scheint die Katze anzulocken. Schade nur, daß die Katze immer wieder rechtzeitig zu Ihrem Spielzeug zurückkehrt, bevor Sie es sich greifen können. Kein Problem! Nehmen Sie die geräuschvolle Matratze und benutzen Sie sie mit dem hinteren Bett. Setzen Sie sich auf das hintere Bett und nehmen Sie die Maus mit, sobald die Katze auf Sie zukommt.



Steigen Sie die Treppe hinunter. Lesen Sie dem Pferd das Textbuch vor, damit es einschlaf und sein Geiß ins Wasserglas steckt. Holen Sie das Pferdegeiß aus dem Glas. Steigen Sie die Treppe zur Eingangshalle hinab, gehen Sie durch die linke Tür, betreten den rechten Weg und marschieren zur Zeitmaschine. Legen Sie das Pferdegeiß und dann die Maus für Laverne in die Toilette.

## Die Menschen-Show



Nehmen Sie daß Geiß aus der Toilette und geben Sie das Skalpell, welches Laverne von Anfang an besitzt, durch die Toilette an Bernard weiter.



Steigen Sie die Treppe empor und schreiten Sie durch die obere Doppeltür. Benutzen Sie das Skalpell mit dem Clown. Aus diesem entweicht die Luft, und Sie können das Gerät, mit dem der Clown gelacht hat, aufheben. Gehen Sie durch die linke Tür und steigen Sie in die Uhr. Stecken Sie folgende Dinge in die Toilette, um sie in die Zukunft zu schicken: das Gerät vom Clown, das Tipp-Ex, die Spaghetti, die Plastikotze und die Gabel.

Haben Sie alles von Bernard? Gut, dann gehen Sie nach links vor das Haus. Bemalen Sie den Zaun mit dem Tipp-Ex. Sobald die Katze auftaucht, erschrickt sie sich, weil sie jetzt wie ein Stinktier aussieht und hüpf auf das Dach des Hauses. Benutzen Sie die Maus mit der Katze, um diese anzulocken und einzusacken.

Gehen Sie durch die Tür, die Treppe empor und im Gang durch die mittlere Tür. Benutzen Sie die Rollschuhe mit der Mumie. Versuchen Sie mit ihr zu sprechen (Textwahl: 1/3/1/3/1/2 oder was man zu Mumien eben so sagt!). Leider bringt das immer noch nichts. Also drücken Sie die Mumie aus dem Raum und folgen ihr aus dem Raum und die linke Treppe hinunter.

# KOMPLETTLÖSUNG



Benutzen Sie mit der Mumie, die jetzt neben Harold sitzt, die Namenskarte. Im zweiten Stockwerk beginnt die Menschen-Show.

Steigen Sie die Treppe empor und dann die rechte Treppe hinauf. Benutzen Sie das Pferdegebiss und die Spaghettis mit der Mumie. Benutzen Sie die Gabel mit den Spaghettis, um der Mumie eine Frisur zu verpassen.

### → Osten

Sprechen Sie mit dem Doktor und danach mit den Tentakelrichtern (1). Sprechen Sie die Richter erneut an (2) und noch mal (3) und noch mal (4) und noch einmal (3). Ob Sie es glauben oder nicht, Harold macht Ihnen den ersten Platz streitig. Sie müssen etwas unternehmen.

### → Westen

Benutzen Sie die Plastikkotze mit Harold, damit der Arzt auftaucht und ihn (?) disqualifiziert. Nachdem der Arzt gegangen ist, benutzen Sie das Lachgerät mit der Mumie, damit es jetzt richtig mit dem Wettstreit losgehen kann.

### → Osten

Sprechen Sie mit den Richtern und fordern Sie sie auf, die ersten Plätze neu zu entscheiden. (Textwahl in drei Anläufen jeweils: 1) Sie haben gewonnen und erhalten dafür einen Pokal und einen Gutschein für zwei Personen.

## Zurück in die Gegenwart

Verlassen Sie den Raum, steigen die linke Treppe hinab, gehen durch die obere Doppeltür und durch die obere Tür ins Gefängnis. Geben Sie dem Tentakelwächter den Gutschein, damit er das Gefängnis verläßt. Benutzen Sie die Katze, damit die drei Gefangenen ausbrechen und der Wächter vor der Uhr des Großvaters verschwindet, um sie zu jagen. Verlassen Sie den Raum.

Gehen Sie durch die linke Tür, öffnen Sie die Uhr und klettern Sie hinein. Benutzen Sie das Verlängerungskabel mit der Steckdose am Generator. Stecken Sie den Hamster in den Generator und... Nun ja, macht nichts weiter.

Heben Sie die Radkappe vom Boden auf. Benutzen Sie den Staubsauger mit dem Mauseloch, um den Hamster herauszuholen. Öffnen Sie die Klappe an dem Staubsauger und holen Sie den Hamster heraus. Benutzen Sie den Hamster erneut mit dem Generator, damit auch Lavernes Zeitmaschine wieder funktioniert.

Dr. Fred macht sich daran, Hoagie und Laverne zurück in die Gegenwart zu holen.

Dr. Fred macht Sie nochmals darauf aufmerksam, daß Sie mit der Zeitmaschine zum gestrigen Tag müssen, um zu verhindern, daß der lila Tentakel aus dem verseuchten Fluß trinkt. Daraufhin taucht auch schon der lila Tentakel auf und steigt in die Zeitmaschine. Klar, daß er sich auch zum gestrigen Tag bringen läßt, damit er Sie aufhalten kann, das Geschehene rückgängig zu machen. Obwohl der Doktor davor warnt, betreten alle drei Helden die Zeitmaschine und lassen sich zum gestrigen Tag bringen.

## Der Tag vor der Katastrophe



Was für ein Pech! Sie müssen den „Die Fliege“-Effekt erleben. Aus drei Personen wird eine Person. Daraufhin taucht der lila Tentakel auf und zeigt Ihnen seine Armee. Zehn dieser Tentakel gibt er den Befehl, den Automaten im Labor zu bewachen. Opa-Tentakel taucht mit seiner Verkleinerungspistole auf, die wahrhaftig hält, was der Name verspricht. Erst in dem Zimmer mit dem Schaukelbett können Sie sich vor dem Opa retten.

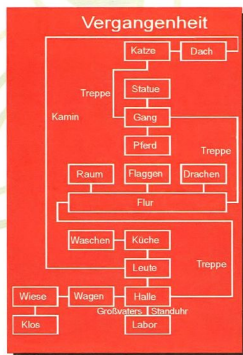
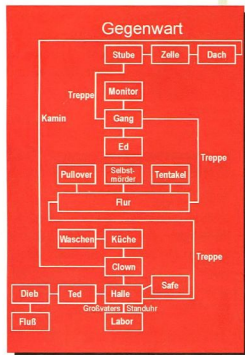
Verlassen Sie den Raum. Sobald Sie die mittlere Tür öffnen, verkleinert Opa-Tentakel Sie wieder. Das wollen Sie doch nur. Rennen Sie in das mittlere Zimmer und kriechen Sie durch das Mauseloch. Warten Sie, bis Sie wieder größer werden und stecken Sie sich die Bowlingkugel ein. Verlassen Sie den Raum.

Steigen Sie die linke Treppe hinab. Klettern Sie in die Uhr des Großvaters. Sprechen Sie mit den zehn Tentakel (3). Da hilft wohl kein Gespräch. Also benutzen Sie die Bowlingkugel, um die Tentakel zu vernichten. Jetzt können Sie in aller Ruhe den Hebel umlegen und auf das Ende warten...

Opa-Tentakel taucht auf und verkleinert Sie wieder. Diese Chance nutzt er, um den Hebel umzulegen. Warten Sie, bis Sie Ihre normale Größe haben und sprechen Sie mit dem Opa-Tentakel (1/3 / 2/2 / 2/2 / 1/1 / 1/3 / 2/2 / 1/3 / 1/3). Sie überreden ihn, auf Dr. Fred zu schießen. Zum Glück trifft er.....

Lehnen Sie sich in Ihrem Stuhl zurück und genießen Sie das Ende. Sie haben das Spiel mit Bravour bestanden.

*The End*





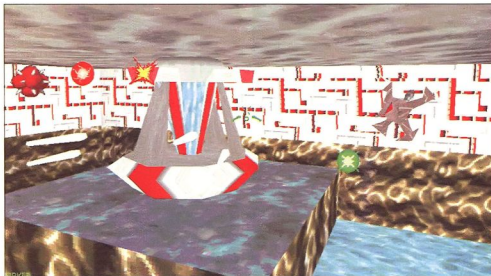
# Abstiegskampf

## DESCENT II™

DESCENT hat den Markt der Actionspiele vergangenes Jahr ordentlich aufgemischt und sich schnell als Klassiker etabliert. Die Gründe des Erfolgs waren eine hohe Gegnerintelligenz, das raffinierte Leveldesign und vor allem die revolutionäre Beweglichkeit in drei Dimensionen, unterstützt durch ein geschicktes Marketing.

Da waren grundlegende Änderungen vom Nachfolger kaum zu erwarten. Schon die Story knüpft nahtlos an: kaum zurück vom Einsatz gegen die vermeintlich vernichteten rebellischen Bergwerksroboter, wird der Held mit seinem Gleiter zu anderen Planeten gebeamt, um in den dortigen Stollensystemen unter den wildgewordenen Droiden aufzuräumen. In Kurzform: Mine erkunden, Roboter mit diversen Waffen zerbröseln, Geiseln retten, Hauptreaktor zerstören und innerhalb einer Minute fliehen. In einigen Missionen muß statt des Reaktors ein besonders zäher Boß erledigt werden. Die verwinkelten Stollen sind äußerst komplex und mit etlichen Geheimräumen

**Endziel: der Reaktor in SVGA-Auflösung**



und -levels angereichert, so daß auch Spieler mit guter Orientierung gern zur dreidimensionalen Automap greifen werden. Konsequenz wurde auch in DESCENT II auf jegliche Brutalität verzichtet, statt Blut und Körperteilen fliegt den Gegnern nur das Blech weg.



### Feintuning

Der augenfälligste Unterschied offenbart sich sofort: DESCENT II stellt mehrere SVGA-Auflösungen zur Verfügung, die der Übersicht und Feinderkennung sehr zugute kommen. Auch Optik und Funktion der Hintergründe wurden neu gestaltet, so daß es jetzt duster wird, wenn Lichtquellen abgeschossen werden. Die zweite Neuerung gibt sich durch ein Zirpen zu erkennen, mit dem der *Guide Bot* um

Befreiung aus seinem Käfig bittet. Dankbar steht er danach als Pfadfinder durchs Labyrinth zur Verfügung. Doch auch die Gegner wurden runderneuert, nicht nur äußerlich - die Roboter haben dazugelernt, sie können Hinterhalte legen, von hinten angreifen und sich taktisch zurückziehen. Der heimtückische *Bandit* ist sogar in der Lage, dem Eindringling die Ausrüstung zu klauen! Auf die künstliche Intelligenz der Blech-



**Neu: Sichtfenster der Lenkrakete**

gegner und des *Guide Bot* darf Parallax mit Recht stolz sein. Natürlich dürfen sich auch wieder mehrere Spieler im Multiplayer-Modus durch die Katakomben jagen.

Eine große und treue Fangemeinde scheint auch der zweiten Folge sicher, obwohl oder auch gerade weil sie nichts weiter ist als eine Anpassung des Originals an die mittlerweile verfügbare Hardware, ergänzt um einige gute Ideen. Und absolut empfehlenswert für jeden, der von einem Actionspiel mehr erwartet als stumpfe Ballerei und bereit ist, dafür auch mehr Zeit zu investieren.

ps  
AUF DER NETZ  
CD-ROM

### KURZINFO

Name:	Descent II
Inhalt:	Actionspiel
Hersteller:	Interplay/Parallax
Vertrieb:	Acclaim, München
Preis:	119,95 DM
Systemanforderungen:	Pentium, 8 MB RAM,   

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



<http://www.pcaction.de>

Das Profi-Spielermagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!



ZORK NEMESIS

# Die Macht der Alchemie

Eigentlich ist Nemesis ja eine Göttin aus der griechischen Mythologie, aber die Programmierer von Activision haben die Dame einer Geschlechtsumwandlung unterzogen. Nach einem Rache Gott also heißt dieses außergewöhnliche Adventure, für das der Spieler viele Zettel und Stifte braucht, eine genaue Beobachtung und vor allem ein verlängertes Wochenende, am besten mit ausgeschaltetem Telefon und verdunkelten Fenstern - dann wird er für seine Mühe im Kampf für das Gute mit einer außergewöhnlichen Grafik, raffinierten Soundeffekten und einem fulminanten surrealen Szenario belohnt.

Jahrhundertlang hatten die vier Weisen das Land regiert, bevor Nemesis ihre Seelen in Särgen begrub, in denen sie fürchterliche Qualen leiden. Bereits die erste Puzzelsequenz, in der vier Alchemisten aus ihren Särgen befreit werden müssen, ist das ganze Spiel wert. Hier steht freundlicher Weise die Göttin der Liebe, Venus, dem alchemistischen Novizen mit Rat zur Seite, und der sollte sich nicht scheuen, sie zu konsultieren, wenn's mal nicht weitergeht. Auf der Suche nach den alchemistischen Elementen, dem Feuer, dem Wasser, der Erde und der Luft, wird



schnell ruchbar, daß die vier Weisen gehörig Dreck am Stecken haben. Auf der Jagd nach dem Stein des Philosophen, der alle Alchemistenträume wahr werden läßt, gingen die vier buchstäblich über Leichen. Die sind da zu finden, wohin Diktatoren ihre Abtrünnigen abzuschleppen pflegen: in der

Nervenheilstalt, einem grusligen Ort. Was da so alles in den Karteien penibel verzeichnet wurde und in den Leichenkammern vor sich hin modert, ist nichts für zarte Gemüter. Aber erst, wenn die Leichen im Keller des Alchemistentempels genau inspiziert sind, wird der Weg in die höheren Etagen frei, in denen man auch mal selber als Versuchskaninchen für medizinische Experimente herhalten muß, um weiterzukommen. Hat man die Geheimnisse des Alchemistentempels gelüftet, die vier leidenden Seelen aus ihren Särgen befreit und erleichtert aufgetan, geht das Spiel erst richtig los.

## Die Geister, die ich rief

Auf den vier Planeten der Alchemisten gilt es, die magischen Zeichen der Macht über das Feuer, die Erde, das Wasser und die Luft zu finden. Auf der Reise dorthin wird man denn auch selbst zum Spezialisten für alchemistische Experimente. Jeder Planet wartet mit faszinierenden surrealen Schauplätzen auf, die unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können. Hier sind alle Spielerfähigkeiten gefordert. Meist ist es nicht damit getan, einen Gegenstand aufzuheben und bei nächster Gelegenheit anzuwenden. Jeder versteckte Brief kann einen wertvollen Hinweis enthalten, und an Tinte haben die Alchemisten und ihre Verbündeten nicht gespart. Auch Gemälde verraten einiges über der Rätsel Lösung sowie über die Bündnisse zwischen den Weisen, und Bücher in den Regalen sind nicht immer nur zum Lesen da. Dabei enthüllt sich die Bedeutung der Hinweise oft erst, wenn man vor den Aufgaben steht, und einen Weg zurück gibt es meistens, aber nicht immer. Videoclips geben weiteren Aufschluß, und man sollte sie sich nicht nur wegen der tollen Grafik und der eigens engagierten professionellen Schauspieler ansehen.







TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI



# Schnelle Eingreiftruppe



Wer auf dem umkämpften Markt der Actionspiele ein sonniges Logenplätzchen ergattern will, muß schon einiges zu bieten haben, um den verwöhnten Spieler vor den Monitor zu locken - was leider selten genug der Fall ist. Doch TERRA NOVA wartet mit einer gelungenen Spielidee auf, die den Genre-Standard weit hinter sich läßt.

Schwere Zeiten für die Kolonisten im Centauri-System: Piraten, Schmuggler und die Gegner von der Erd-Hege-

monie machen ihnen das Leben schwer. Um die Unabhängigkeit ihrer Planeten zu sichern, wird die Strike Force Centauri gebildet - eine schlagkräftige und schnelle Truppe von Einzelkämpfern und Spezialisten. In der Rolle von Nikola Ap Io, dem Kommandanten der Einheit, erwarten uns 39 anspruchsvolle und nervenaufreibende Missionen, die oft genug das letzte an taktischem Verstand und

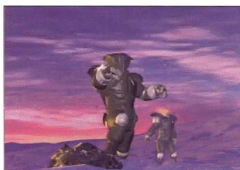
strategischem Geschick fordern. Ein kurzes Briefing macht mit den Einsatzzielen vertraut, dann wird das Team und seine Bewaffnung ausgewählt, in die mechanische Kampfausrüstung gestiegen und über dem Einsatzgebiet abgesprungen... Jetzt ist die Einheit völlig auf sich gestellt und wartet auf die richtigen Befehle, von denen das Gelingen der Mission und das Überleben des Teams abhängen.

## Das dreckige Dutzend

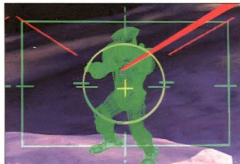
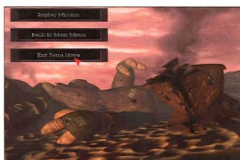
Keine Sorge, die Ballerei kommt auf keinen Fall zu kurz.

Schließlich verfügen Nikola und seine Gefährten über hochmoderne Kampfanzüge. Wie Ritterrüstungen des 22. Jahrhunderts bieten sie den Recken begren-

zten Schutz und warten gleichzeitig mit einem äußerst effektiven Waffenarsenal, Sprungdüsen, Zoomvisier und Funkanlage auf - kurz: mit allem, um im Kampf gegen die nicht minder gut bestückten Gegner bestehen zu können. Doch mit altbewährter Hauruck-Mentalität wird man kaum mehr als ein halbes Dutzend Einsätze meistern, Köpfchen und taktische Planung



sind mindestens genauso wichtig. Schon vor dem eigentlichen Einsatz werden vom Spieler kluge Entscheidungen verlangt: Je nach Beschaffenheit der zu bewältigenden Mission wählt man das Team und die Bewaffnung aus. Es gibt Kämpfer, Späher, Sprengstoff- und Elektronikspezialisten sowie Reparaturfachleute. Hier wird schon der Grundstein für einen erfolgreichen Einsatz gelegt. Außerdem sollte man sich den



Ort des Geschehens auf der Karte ein bißchen näher anschauen, um gegen unerfreuliche Überraschungen oder schwieriges Gelände gefeit zu sein. Schließlich sind während des Kampfes die richtigen Funkbefehle an das Team ebenso überlebensnotwendig wie die eigene Treffsicherheit. Letztlich entscheidet das taktische Geschick und das richtige Gespür für die jeweilige Situation: Teile ich die Gruppe an strategisch wich-





## TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI

Auf der Heft-CD: Update auf Version 1.09 – direkt vom Hersteller



tigen Punkten auf, oder greifen wir in Formation an? Schicke ich zuerst einen Späher los oder lieber eine ferngelenkte Drohne? Welche Waffe ist unter den Umständen am wirksamsten? Und selbst ein durchdachter Rückzug ist noch lange keine Schande. Auch während des Kampfes ist ein kühler Kopf angesagt, denn viele Missionen verlangen neben dem Eliminieren der Gegner das Erobern unversehrter Gebäude und Fahrzeuge oder die Befreiung unverletzter Gefangener. Also aufgepaßt – ein falscher Schuß gefährdet die ganze Mission! Und um die Sache noch prickelnder zu machen, haben manche Teamkameraden ihren eigenen Willen und tun nicht immer, was ihnen befohlen wurde...

### Optische Leckerbissen

Nicht nur das durchdachte Spielkonzept setzt Maßstäbe, die packende Handlung wurde auch überzeugend umgesetzt.



Zwischen den Einsätzen sind Videosequenzen zu sehen, die zwar nicht unbedingt etwas mit den Missionen zu tun haben, aber immerhin eine interessante Story bieten. Die eigentliche Action spielt sich in 3D-Szenarien ab, die der Spieler aus der Sicht seines Helmvissiers sieht, entsprechend den Cockpitsichten der Flug- und Roboterkonkurrenz. Die Landschaften sind sehr realistisch geraten, bewaldete Hügel, Felsformationen, Sanddünen, Flußtäler präsentieren sich zum Beispiel bei Regen oder Schnee, während nächtlicher Gewitter und sogar unter verschiedenen Gravitationsverhältnissen. Dazu noch der hektische Funkverkehr und die aufsehenerregenden Explosionen – das schafft unterm Strich eine hervorragende gelungene Atmosphäre, die durch die räumlichen Klangeffekte (Q-Sound) noch verstärkt wird. Perfektion hat natürlich ihren Preis: Ein Pentium 90 mit 16 MB sollte es schon sein, um mit hoher Auflösung (wie auf unseren Bildern) und hoher Detailstufe zu spielen. Ach ja, wo wir bei den Anforderungen sind: Die Sprache des 22. Jahrhunderts ist selbstverständlich Englisch, nur die Spielanleitung wurde ins Deutsche übersetzt.


Trotz des komplexen Spielgeschehens ist es den Entwicklern von Looking

Glass gelungen, die Steuerung recht übersichtlich zu halten. Das Visierdisplay des Kampfanzuges bietet vielfältige Optionen, die sich mit etwas Übung schnell per Maus oder Tastatur bedienen lassen: Die Kommunikationsfunktion mit allen wichtigen Befehlen läßt sich für die ganze Gruppe oder für einzelne Mitglieder schalten. Die drei kleineren Displays unterhalb der Frontsicht können eine Rundumsicht zeigen oder mit anderen Funktionen belegt werden – Navigationskarte, ausgewählte Waffe, Statusanzeige, Sicht eines Teamkameraden oder einer Drohne. Die Frontsicht läßt sich zoomen oder in den Infrarot-Modus schalten... Zu guter Letzt sei noch auf den Missionseditor hingewiesen, mit dem sich eigene Einsätze ganz einfach zusammenbasteln lassen, nur für den Fall, daß man einfach nicht genug bekommen kann. Und als Gipfel des Spielerglücks stellen die Hersteller für Ende des Jahres eine Netzwerkoption als Upgrade in Aussicht. mz



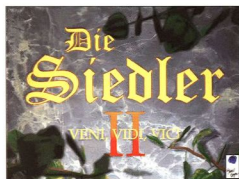
AUF DER HEFT-CD  
DEMO

#### KURZINFO

Name:	Terra Nova: Strike Force Centauri
Inhalt:	Actionspiel
Preis:	89,95 DM
Hersteller:	Looking Glass
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Systemvoraussetzungen:	Pentium 60, 8MB, 



# Die spinnen, die Römer



„Die Römer“ – so sollte DIE SIEDLER II ursprünglich heißen. Da das Spiel aber eine durchaus gelungene Fortsetzung seines ersten Teils ist, blieb vom Arbeitstitel nur ein „veni, vidi, vici“. Also, Siedler-Fans, möget Ihr kommen, sehen und siegen – vielleicht...

Augenzeugen berichten, daß einige kleine, emsige Männchen seit zwei Jahren dafür verantwortlich sind, daß Ihre Herrscher nicht mehr genau wissen, ob ihnen ihre eigene Welt oder die der SIEDLER mehr am Herzen liegt. Angehörige dieser Siedler-Fans müssen sich nun darauf einstellen, daß sich der Zustand der Betroffenen noch verschlimmern wird, denn hier kommt der würdige Nachfolger der Strategie- und Wirtschaftssimulation von Blue Byte. „Würdig“, weil bei allen Verbesserungen an Grafik, Sound, Bedienung und Vielfalt nicht an der Spielidee gerüttelt wurde. Den technischen Neuerungen wie SVGA-Grafik mit drei Auflösungs- optionen, Sprach-



ausgabe, Intro-Video und Fenstersystem wurde nicht das kleinste bißchen Spiel- spaß geopfert. Andere Spielentwickler, die gerade an Fortsetzungen von Klassikern arbeiten, könnten sich hieran ein Beispiel nehmen.

## Katapulte und Schiffe

Die verbesserte Grafik und das, an Windows erinnernde, System von Kontrollfenstern und Pull-down-Menüs haben natürlich ihren Preis. Unter 8 MB RAM läßt sich's schlecht siedeln, denn DIE



SIEDLER II besteht auf sieben davon. Dafür bleiben optische Verbesserungen nicht die einzigen Innovationen des zweiten Teils. Die Römer sind wesentlich abenteuer- und

kampflustiger als ihre mittelalterlichen Vorgänger in der Zeitrechnung der SIEDLER-Geschichte. Es stehen drei neue Militärgebäude zur Verfügung, darunter ein Katapult, mit dem man auch über Grenzen hinweg zerstörerisch tätig sein kann. Da die Soldaten also etwas stärker gefordert sind, benötigt der Feldherr neben Gold nun auch Bier, um ihre Motivation aufrecht zu erhalten. Folglich wird zum Kriegführen eine Brauerei nötig, die wiederum den Gesamtbedarf an Wasser und Getreide hochschraubt. Um solchen An-



forderungen gerecht werden zu können, besteht die Möglichkeit, sich Esel zu züchten, die den Transport von Waren stark beschleunigen. Wem nach Abenteuer zu Mute ist, nicht aber nach Krieg, dem wird die Werft wichtiger sein. Hier werden neben kleinen Booten auch große Schiffe hergestellt, mit denen sich bis dahin unbekannte Gewässer erkunden und neue Kolonien gründen lassen. Häfen werden nötig, und so wird die Versorgungskette noch ein bißchen komplizierter als schon im ersten Teil.

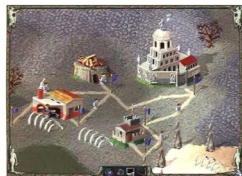
## Nur ein kleines nubisches Dorf

Das Intro klärt den Spieler des Kampagnemodus darüber auf, warum er als Octavius in einer fremden Inselwelt landete. In dieser Geschichte mit zehn Kapiteln werden dem Siedler-Neuling die Mög-





## DIE SIEDLER II – VENI, VIDI, VICI

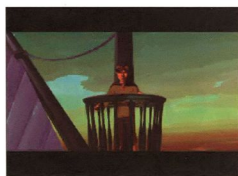
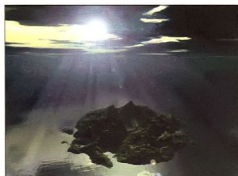


lichkeiten des Spiels Schritt für Schritt nahegebracht, und nach und nach werden drei fremde Kulturen aufgestöbert und „befriedet“, wie die Römer das Gegenteil bezeichneten. Es gibt daher von jedem Gebäude vier verschiedene Versionen: römisch solide, nordisch robust, japanisch verspielt und afrikanisch naturnah. Die jeweiligen Bewohner sehen nicht nur unterschiedlich aus, sie legen sogar verschiedene Verhaltensmuster an den Tag. Die 32 verschiedenen Berufszweige gibt es trotzdem in allen vier Kulturen, und das wird im Szenariomodus wichtig. Hier ist man nämlich ganz und gar nicht darauf festgelegt, ein Römer zu sein, sondern kann sich durchaus den gehörnten Wikingerhelm aufsetzen, Pagoden bauen oder in Strohhütten leben. Als einer von 12 wählbaren Anführern kann ein Siedler sich dann in 18 verschiedenen Szenarien mit bis zu 6 Konkurrenten messen. Einer der Widersacher läßt sich bei zweigeteiltem Bildschirm mit einer zweiten Maus von

einem Mitspieler steuern, ansonsten übernimmt der Computer die Steuerung, aber auch der ist ernstzunehmen. Beim Einstieg in ein Szenario läßt sich außerdem festlegen, ob frei oder um ein bestimmtes Ziel gespielt wird und ob Bündnisse eingegangen werden.

### Pereat tristitia

...oder auch: „Langeweile verschwinde!“ Diesen Artikel zu schreiben war unglaublich schwer, genau so schwer wie es war, endlich mit dem Spielen aufzuhören. Die Siedler II sei also hier jedem ans Herz gelegt, denn Kritikpunkte gibt es nur wenige. Leider ist ein gravierender darunter: Das Handbuch könnte wesentlich umfangreicher sein. Hier werden zwar sogar einige taktische Tips gegeben, aber dafür werden manche Spieloptionen nur so knapp beschrieben, daß man vermutlich den ersten Teil sehr gut gekannt haben sollte. Nach einigen Stunden findet man sich aber trotzdem gut im Spiel zu recht und hat jetzt Zeit, die vielen liebevollen Details nochmal in Ruhe zu bewundern. Da laufen Rehe und Hasen durch die Wälder, unterbeschäftigte Siedler trainieren Seilhüpfen, die Bäume wiegen sich im Wind und beim Jauchzer des Geologen, wenn er auf Bodenschätze trifft, kann man sich richtig mitfreuen. Einen Verbesserungsvorschlag an Blue Byte gäbe es allerdings noch: Die Siedler, egal ob 1 oder 2, arbeiten ab einem gewissen Siedlungsausbau recht selbständig. Warum tun sie das nicht in einem Windows-Fenster, wo man sie immer bei sich hätte und gelegentlich lenkend in ihr Tun eingreifen könnte?



**UPDATE:**  
Auf der Heft-CD  
befindet sich  
ein Update für  
die Siedler II.

AUF DER NETZ  
DEMO

#### KURZINFO

Name:	Die Siedler II – veni, vidi, vici
Inhalt:	Strategie- und Wirtschaftssimulation
Preis: ca.	90,- DM
Hersteller:	Blue Byte
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, ©
Empfohlen:	Pentium 75, 16 MB RAM

# CompuServe & INTERNET sofort GRATIS testen!

**Schnuppern** Sie jetzt **10 Online-Stunden völlig kostenlos und unverbindlich** im Datenparadies der weltgrößten Online-Dienste! Mit den Freischalt-Nummern, die Sie in untenstehendem Kasten finden, sowie der komfortablen Windows-Software auf der beiliegenden Heft-CD-ROM kann es sofort losgehen – bereits in wenigen Minuten ist die Software installiert, mit der Ihnen die Auffahrt zum weltgrößten Datenhighway offensteht: Testen auch Sie jetzt gratis, unverbindlich und ausgiebig die Vorzüge von CompuServe und INTERNET!

Übrigens: Schauen Sie im CompuServe doch auch mal bei PEARL vorbei. Hier finden Sie aktuelle Infos, treffen neue Leute und holen sich direkt neueste Programme ab!

Inbegriffen sind folgende **Gratis-Leistungen**:

- ✗ Insgesamt **10 Online-Stunden** zur uneingeschränkten Nutzung von **CompuServe** und **INTERNET**
- ✗ **2 CompuServe-Zeitschriften**
- ✗ **1 Monat CompuServe-Mitgliedschaft**

Der Wert dieser Freischalt-Nummern beträgt über

**DM 35,-\***

## GO PEARL

**Mit folgenden Freischalt-Codes gelangen Sie  
10 Stunden GRATIS ins CompuServe & INTERNET!**

**Vertragsnummer:**

**GRMPEARL2**

**Seriennummer:**

**160560**

Einfach die Software WinCIM und Net-Launcher von der Heft-CD installieren und bei der CompuServe-Anmeldung

die obenstehenden Vertrags- und Seriennummer eingeben. Hiermit steht Ihnen eine **Gratis-Mitgliedschaft** bei

CompuServe mit insgesamt **10 Online-Stunden** in CompuServe und INTERNET zur freien Verfügung!

### Und so einfach funktioniert's:

#### Schritt 1: WinCIM installieren

- ✓ Windows-Dateimanager starten und auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk ins Verzeichnis DFUEWINGIM wechseln.
- ✓ Dort mit SETUP.EXE die Installation starten: Das Verzeichnis C:\CYSERVE wird automatisch angelegt. Die Anmelde-dateien müssen Sie mitkopieren, wenn Sie noch nicht CompuServe-Mitglied sind. I. Bei der Frage, ob Sie die Anmeldung jetzt durchführen wollen, auf den JA- und den WEITER-Button klicken.
- ✓ Vertrags- und Seriennummer eingeben – siehe Etikett auf der Zeitschriften-Titelseite!
- ✓ Zahlungsweise und Adresse angeben, OK klicken.
- ✓ Aus der Telefonliste einen CompuServe-Knoten oder Datex-P-Anschluß in Ihrer Nähe oder den Zugang über T-Online auswählen. Wichtig: Um den Net-Launcher für INTERNET installieren zu können, muß eine Verbindung mit mind. 9600 Baud gewählt werden!
- ✓ Nach Auswahl der Schnittstelle (in der Regel COM 2) und Klick auf auf WEITER wird die Verbindung zu CompuServe hergestellt. Folgen Sie nun einfach den

weiteren, leicht verständlichen Anweisungen. Sie erhalten Ihre persönliche CompuServe-ID und Ihr vorläufiges Paßwort.

#### Schritt 2:

##### Installation des NetLaunchers SPRY MOSAIC

- ✓ Windows-Dateimanager starten und auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk ins Verzeichnis DFUEMOSAIC wechseln.
- ✓ Dort mit CNLXE die Installation aufrufen. PROCEED-Button anklicken und das Verzeichnis C:\CYSERVE bestätigen. Die Installation läuft automatisch ab.
- ✓ Zur Anmeldung im Internet einfach die entsprechende Frage mit JA bestätigen. Alles andere erledigt SPRY MOSAIC automatisch. Nun stehen Ihnen alle Infos-seiten im WWW (World Wide Web) zur Verfügung.

### Haben Sie noch Fragen?

Gebührenfreie CompuServe-Telefon-Hotline:

D: 0130 / 86 46 43  
A: 06 60 / 87 50  
CH: 15 53 17 9

Die Vollversionen von **WinCIM** und **NetLauncher** finden Sie auf der beiliegenden **Heft-CD-ROM** oder erhalten Sie gegen frankierten Rückumschlag unter Bestell-Nr. **KS-264** bei:

**PEARL AGENCY GmbH**  
D-79426 Buggingen

oder gratis abrufbar in der  
**CEUS-Mailbox** unter:

**Modemline:** 030 - 8 73 05 51  
oder 089 - 4 48 17 60

**ISDN-Line:** 030 - 8 64 00 92 86  
oder 089 - 44 71 73 00



DIE FUGGER II



# Finstere Machenschaften



Höret und staunet! In zweifach Weis soll hier geschrieben stehn große Historie. Vor langer Zeit ward niedergeschrieben, was sich begab bis dahin zum Jahre unseres Herrn 1596, dies geschah 1988 a. D. auf altertümlich Gerätschaft. In neuartig Manier sei nun erzählt, welch Begebenheiten dem folgen ...

Die Wirtschaftssimulation „Die Fugger II“ spielt zwar vor dem historischen Hintergrund des 17. Jahrhunderts, präsentiert sich aber durchaus nicht altertümlich. Der Vorgänger befaßte sich noch mit der Zeit der historischen Fugger, dem 14. bis 16. Jahrhundert, und lief auf Geräten wie C-64 und Atari ST. Heutzutage dürfen die fiktiven Fuggererben ihre Ränke in SVGA-Grafik auf dem PC schmieden. Angetreten wird das Erbe, das aus einem Lagerhaus und einigen hundert Talern besteht, im Jahre 1600, in dem der Einfluß der



Fugger in Europa bereits zur Neige ging. Der aufstrebende Händler und In intrigant findet sich in seinem Kontor wieder, das irgendwo im Mittelland steht - natürlich zunächst in einer eher unbedeutenden Stadt. Bevor aber die Geldscheffelei losgeht, geben diverse Bildschirm-Pergamente die Möglichkeit, verschiedene Spieloptionen zu wählen. Schon bei der Installation kann man sich zwischen 32.768 Farben (ab 8 MB RAM) oder nur 256 SVGA-Farben entscheiden. Ein Spiel läßt sich ohne oder mit Aufträgen in drei Schwierigkeitsgraden starten, und an einem PC können bis zu sechs Spieler gegeneinander intrigieren, der spätere

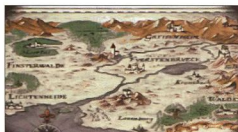
Einstieg in ein laufendes Spiel ist dabei jederzeit möglich. Auf dem Marktplatz der Optionen können während des Spiels weitere Einstellungen vorgenommen werden. Hier lassen sich beispielsweise Ratschläge von Stammvater Jakob Fugger oder „das Schicksal“ an- und abstellen.

## Braut Bier!

Anfangs ist der Handel die Hauptbeschäftigung eines Fuggers - anfangs, und dann? Das Fürstentum Mittelland besteht aus drei Grafschaften mit je einer Zollburg und insgesamt neun Städten sowie einer freien Stadt und einigen Räuberlagern. Hier gilt es nun, aus wenigen Talern Tausende zu



machen, möglichst viele Niederlassungen zu gründen, Häuser und Burgen zu bauen, vielleicht ein wenig zu plündern - zusammengefaßt: reich zu werden. Ein Fugger kann pro Jahr und Niederlassung zwei Aufträge vergeben, die irgendwo zwischen *blast Glas*, *braut Bier* und *verkauft Fisch* liegen können. Allerdings will dabei vom Kirchenzehnt bis hin zum Wegezoll einiges berücksichtigt sein. Die Investitionsmöglichkeiten sind vielfältig, denn durch Status





## DIE FUGGER II



symbole steigt der Fugger im Ansehen. Zu diesen gehört ein prächtiger Wohnsitz, aber auch wohltätige Stiftungen an das gemeine Volk und die Größe der Familie, denn nur wer sich beizeiten fort-pflanzt, kann in der nächsten Generation weiterspielen. Die Jahre der Kredite, Pfändungen und Strafzeiten im Schuld-



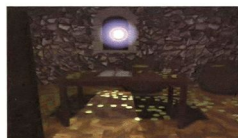
turm sind irgendwann ausgestanden, wenn die Widersacher und das Schicksal es nicht gar zu böse treiben. Aber Vorsicht, da wird sabotiert, spioniert und angeschwärzt, bestochen, verklagt und verurteilt, bei Überfällen auf Transporte oder Burgen werden sogar strategische Spielsequenzen eingeschoben. In der Vielfalt der Fiesheiten sind zum Glück (oder auch nicht) Computergegner genauso ernst zu nehmen wie menschliche.

### Von Bürgern, Baumeistern und Bischöfen

Laufen die Geschäfte erstmal, so kann der Fugger sie nach und nach von bezahlten Direktoren verwalten lassen. Der inzwischen zum Bürger oder gar Edelmann ernannte Kaufmann kann sich nun endlich voll und ganz der Politik widmen. Der Reiz der Fugger 2 endet also mit der Anhäufung von Kohle keineswegs. Mit dem richtigen Finanzpolster geht es an die Erfüllung des Spielauftrages, der lautet im banalsten Fall „Werdet reich!“ und erfordert lediglich den Besitz von 50.000 Talern. Wird jedoch auf höchster Schwierigkeit gespielt, so könnte vom Fugger verlangt



werden, 24 Gesetze zu brechen, ohne verurteilt zu werden, oder sich sieben Jahre im Amt des Erzbischofs zu halten. Für solche Karrieren müssen dann schon beträchtliche Bestechungsgelder fließen oder Erpressungen vorgenommen werden. Insgesamt gibt es im Mittelstand 102 weltliche und 48 kirchliche Ämter zu besetzen. Das Handbuch gibt Aufschluß darüber, wer wen wählt, ernennt und absetzt. Die Sympathie der jeweiligen Amtsinhaber für die eigene Person läßt sich bei jedem Aufruf der Menüs für Bestechung, Erpressung und Spionage ablesen. Interessant ist, daß dabei Konfession und Geschlecht berücksichtigt werden und die Kluft zwischen den zwei Kirchen im Verlauf des 30jährigen Krieges (1618-1648) wächst. Auch der Kauf eines Sündenablasses verhilft zu höherem Ansehen, entgegen den historischen Tatsachen ist ein solcher Freibrief allerdings auch für Protestanten erhältlich.



### Edu- oder Entertainment?

Ach, wär' das Kaufmannsdasein doch bloß nicht so spannend, denn dann könnte der Fugger so viel über seine Zeit lernen. Abgesehen von kleinen Unstimmigkeiten (siehe Ablauf), sind im Spiel und im Handbuch viele historische Tatsachen untergebracht. Doch dem Bildungshungrigen macht das Spiel einen Strich durch die Rechnung. Der intrigante Alltag eines Fuggers ist so unterhaltsam hinterlistig und die Grafiken und eingestreuten Animationen verbreiten so viel Atmosphäre, daß die meisten Spieler wohl früher oder später die Einblendung der Geschichtsmeldungen abstellen werden, zumal das Geschehen in der Welt anscheinend keinen gravierenden Einfluß auf's fiktive Mittelland hat. kh



#### KURZINFO

Name:	Die Fugger II
Inhalt:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Sunflowers
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	119,95 DM
Systemanforderungen:	386 / 33 Mhz, 4 MB RAM,
Empfohlen:	486 / 66 Mhz, 8 MB RAM

# Die **Volltreffer** aus dem Hause Tronic



## In'side MULTIMEDIA

Die erste monatliche Zeitschrift mit CD-ROM! Computertechnik und Multimedia verstehen und erleben. Umfangreiche, multimediale aufbereitete Informationen!

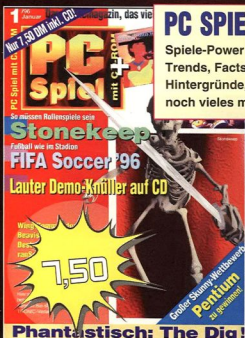
## PC SPIEL

Spieler-Power ohne Ende! Tips, Tricks, Trends, Facts, News, Infos, Stories, Hintergründe, Videos, Demos und noch vieles mehr!

## in'side online

Fit für die große, weite Welt der Datennetze – mit Praxisinformationen, Orientierungshilfen und Backgroundberichten.

**Sichern Sie sich noch heute Ihr Heft!**



**Phantastisch: The Dig!**

**Wir haben das Know-how**

**- Sie das Vergnügen!**

Rufen Sie uns gleich an!  
Telefon: 0 56 51/97 96 19

Tronic-Verlag  
Abonnement-Verwaltung  
Postfach 1870  
37258 Eschwege

oder bestellen Sie per Fax:  
0 56 51/97 96 44

**TRONIC**  
VERLAG GMBH & CO.KG



## PC SPIEL SPECIAL

Ausgesuchte Themen aus dem Spielektor sorgen für noch mehr Spaß am PC. Passende Shareware, Demos und oft auch eine Vollversion findet man auf der beiliegenden CD.



## IMM EXTRA

Behandelt Spezialthemen aus der Software- und Hardwarebranche. Auf der CD-ROM sind neben den wichtigsten Artikeln aus dem Magazin jede Menge Test- und Demoprogramme enthalten.



## In'side SHAREWARE

Hilft dem Leser, sich im Angebotsdschungel zurechtzufinden und berichtet über Shareware-Highlights, Preise und Bezugsquellen. Alle vorgestellten Shareware-Programme sind auf der CD enthalten.



## EARTHWORM JIM 1+2

# Rosarote Zeiten

Er ist rosa. Er ist stark. Und wenn er richtig wütend wird, holt er mit seinem peitschenförmigen Kopf aus, um die Kampfkrähen und Flugkühe der Galaxis das Fürchten zu lehren: Earthworm Jim, der schrillste Held der PC-Geschichte, ist da!



Lange mußten die Fans auf den abgedrehten Regenwurm warten, der in zwei verrückten Folgen als Konsolenspieler begeisterte. Jetzt hat das deutsche Funsoft-Team den kunterbunten Hüpfspaß stilvoll für den PC umgesetzt. Auf zwei CD-ROMs tobt unser Wurm durch seine beiden Jump & Run-Abenteuer. Jim, eigentlich ein Regenwurm wie du und ich, stolpert eines Tages über einen Kampfanzug, der wie angezogen sitzt und sein Leben verändert. Denn fortan kann Jim nicht nur im Turbo tempo durch die Galaxis eilen, sondern muß sich gegen die Schergen einer bösen Königin wehren, die den Anzug um jeden Preis in ihre Klauen bekommen will. Doch die schräge Monsterschar hat die Rechnung ohne Jims Bordarsenal und das Geschick des Spielers gemacht. Flammenspeiend und peitschenschwingend hüpf unser Held pixelgenau durch Müll-

städte, Höllenhöhlen und tückische Tiefsee. Er saust am Bungeeseil haarscharf an Klippen vorbei, kämpft sich durch Asteroidenfelder und besiegt am Ende die böse Königin.

Weil die Programmierer noch viel mehr bunte Kulissen hatten, als in ein Spiel paßten, und die Fans nach mehr riefen, darf Jim gleich ein zweites Mal antreten - dieses Mal, um seine geliebte Schneckenprinzessin aus den Krallen einer galaktischen Übelkrähe zu befreien. Die Stoppuhr läuft gadenlos mit...

### Würmer im Weltall

Wer vor lauter Staunen über die bizarren Welten und kernigen Klänge nicht das Spielen vergißt, durchlebt zwei umfangreiche Geschicklichkeitstests der gehobenen Klasse. Die abwechslungsreichen Spielstufen sind, vor allem im zweiten Teil, gut durchdacht und mit allerlei Extras versehen.

Continues, Extrazeit und -leben, Energienachschub oder Turbos sind Ehrensache, weitere Boni geschickt im Spiel verteilt.

Dank Paßwortfunktion - wer die drei Flaggen jedes Abschnitts sammelt, erhält den Code für die nächste Stufe - und wählbarem Schwierigkeitsgrad ernten auch Jungwürmer bald erste Erfolge. Doch erfordern die fallenbewehrten Landschaften eine ruhige Hand und haargenaue Steuern. Ob mit den präzise ausgelegten Tasten oder mit dem Joypad: Selbst der niedrigste der drei Schwierigkeitsgrade hat es in sich.

Erfreulich niedrig ist dagegen die Installationshürde: Jim 1 & 2 ringeln sich

schon auf 486ern mit 8 MB RAM einwandfrei. Und wen es wurmt, daß er noch kein Windows 95 besitzt, der kann Jims Abenteuer getrost unter MS-DOS starten. hh



#### KURZINFO

Name:	Earthworm Jim 2
Inhalt:	Jump & Run
Hersteller:	Rainbow Arts
Vertrieb:	Funsoft, Kaarst
Preis:	80 DM
Systemvoraussetzungen:	486 DX, 8 MB RAM, ©





BÜCHER

# Pfadfinder

Hallo, Computerspieler! Dürfte ich kurz um Eure Aufmerksamkeit bitten? Es geht um diese kleinen, schwarzen Dinger, genau, Buchstaben, gedruckt auf dieses weiße Zeug, richtig, Papier, und mit einem Einband versehen, der das Ganze zusammenhält: jawohl, um Bücher. Ihr erinnert Euch? Ein einziges Buch kann soviel Information enthalten wie eine ganze Diskette! Und es braucht keinen Stromanschluß. Echt wahr!

Keine Sorge, ich komm' Euch jetzt nicht mit der Bibel, dem neuen Grass oder ähnlichen Schwarten. Um kleine, handliche und vor allem nützliche Werke handelt es sich, die uns bei unserer Lieblingsbeschäftigung den rechten Pfad weisen, denn die Wege der Herren Spieleentwickler sind manchmal unerforschlich, und die Online-Welt ist es sowieso.

## Gewußt wie



Lösungshilfen sind unseren Lesern selbstverständlich nichts Neues, schließlich liefern wir zu jedem unserer Spiele eine Komplettlösung gleich mit. Neu auf diesem Markt ist die Firma NBG,

bislang vor allem als Softwarevertrieb in Erscheinung getreten. Jedes Buch der Reihe „Clue Books“ führt von Anfang bis Ende durch ein Spiel, das Sammelwerk „Schummeln bei PC-Spielen“ wartet in aller Kürze mit Cheatcodes, Paßwörtern und Tips auf, deckt dafür aber eine beachtliche Zahl beliebter Spiele ab, von Klassikern bis zu aktuellen Titeln. Der Autor Carsten Borgmeier kann dabei aus reicher Erfahrung schöpfen, er befaßt sich seit Jahren als Journalist und Autor mit Computerspielen und versteht es, seine Kenntnisse in ansprechender, bisweilen sogar kurzweiliger Form zu präsentieren. Dieser Eindruck wird durch die zahlreichen Bildschirfmotos unterstrichen, obwohl deren Wert als Lösungshilfe nicht immer auf der Hand liegt. Für einige Spiele wären Übersichtspläne und Karten sicher sinnvoller, die sucht der Leser allerdings vergeblich. Aufbau und Inhalt richten sich nach den Spielen: durch Adventures führt Borgmeier seine Leser

an der Hand und sagt ihnen, was wo wann zu tun, zu sagen und mitzunehmen ist, immer in erzählerischer Form. Ungeduldige finden im Anhang eine Schritt-für-Schritt-



Anleitung in Stichworten. Der Nutzen solcher „Walkthrus“ ist unbestreitbar, was jeder bestätigen wird, der schon mal Nächte mit einer besonders harten Nuß verbracht hat. Bei Strategie-Spielen wie Command & Conquer oder Battle Isle sieht das anders aus, denn sie bieten im Prinzip unendlich viele Möglichkeiten, ans Ziel zu kommen, die unter anderem auch vom Gegner abhängen. Einen Durchmarsch kann es daher so wenig geben wie bei einer Schachpartie, dementsprechend beschränkt sich die Hilfe auf allgemeine strategische Tips. Bestehend ist der Preis der Clue Books, vor allem in Relation zur soliden Aufmachung, die sich mit fester Bindung, sauberem Druck und farbigem Einband von der Konkurrenz abhebt.

Recht teuer erscheint dagegen der Band „Schummeln bei PC-Spielen“, der zwar doppelt so dick ist wie die Clue Books, aber nichts bietet, was nicht schon auf diversen CD-ROMs oder in Fachzeitschriften verbraten wurde: Cheats, die zu mehr Leben, Waffen oder Zaubersprüchen verhelfen, Codes, die den Zugang zu allen Levels öffnen... teilweise beschränken sich die Tips auf einen Satz. Gewiß, die Sammlung deckt eine enorme Bandbreite ab, aber für die knapp 40 Mark ist auch schon manches Spiel zu haben - oder vier Bestseller Games, und da scheint mir das Geld doch besser angelegt.

### KURZINFO

Name:	Clue Books	Schummeln bei PC-Spielen
Autor:	C. Borgmeier	C. Borgmeier
Inhalt:	Lösungen für PC-Spiele	Cheat- und Tipsammlung
Preis:	14,80 DM	39,80 DM
Verlag:	NBG, Burglengenfeld	

## Gewußt wo

Gut lachen haben die Seligen mit eigener Autofahrt auf die Info-Autobahn. Es ist wohl kaum eine Sackgasse denkbar, aus der dem Ratsuchenden nicht in Foren, Web-Seiten oder Diskussionsrunden geholfen würde - vorausgesetzt, er weiß, wo er zu fragen hat, denn in den Online-Netzen ist in der Regel nicht zu wenig, sondern zuviel Information das Hauptproblem. Das „Surfen“ mag Spaß machen, aber es stammt aus einem Land mit sehr niedrigen Ortstarifen, während hierzulande die Telekom dem Surfer ganz schnell den Wind aus dem Segel nimmt. Kein Wunder, daß Adressensammlungen und Online-Führer Konkurrent haben.

„Fun und Entertainment“ listet 200 Adressen aus dem Internet, CompuServe und T-Online auf, alle kommentiert und mit einem Screenshot versehen. Der Mix aus drei Diensten ist sinnvoll, denn die Grenzen zwischen den Online-Welten sind längst durchlässig, und CompuServe- oder BTX-Kunden haben auch Zugang zum Internet. Wie jeder Auszug aus der gewaltigen Vielfalt ist auch dieser willkürlich. Von A wie Auto bis W wie Who's Who reichen die Themen, natürlich über 5 wie Spiele: zwei CompuServe-Foren und zwei Web-Sites werden dem PC-Spieler empfohlen, dazu eine Reihe von Online-Games.

Was zu „Spaß und Unterhaltung“ beiträgt, ist immer Geschmacks- und Definitionssache. Das Bändchen bietet dank der Themenvielfalt einen brauchbaren Einstieg, die Auswahl bezeugt Kompetenz, jedenfalls da, wo ich sie beurteilen kann. Zu Kritik gibt eigentlich nur der rechte hohe Preis Anlaß, auch wenn für jeden Online-Dienst ein Gutschein enthalten ist.



### KURZINFO

Name:	Fun und Entertainment
Autor:	Ingo Lackerbauer
Inhalt:	200 Online-Adressen
Preis:	29,80 DM
Verlag:	Markt & Technik

# IHR CD-COVER ZUM AUSSCHNEIDEN



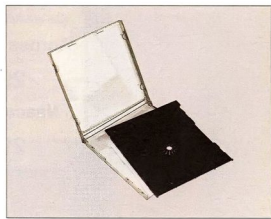
## Vorderseite

### Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

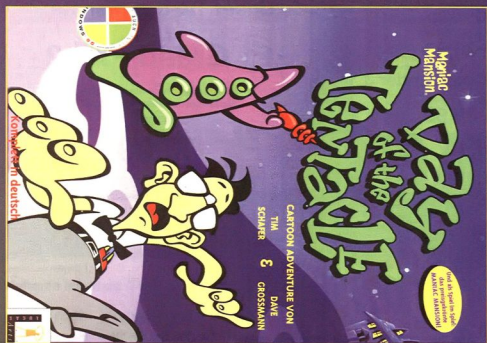
- ✎ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ✎ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ✎ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ✎ Vorder- und Rückseite einlegen – fertig!



## Rückseite

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

**Bestseller Games**  
GOLD EDITION



BESTSELLER GAMES GOLD 1 · Day of the Tentacle

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **START** eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

#### Systemanforderungen

- einen AT386 mit 4 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher und 2 MB EMS
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte für die Sprachausgabe.

#### Der Programmierer

- Sie gelangen in den Starter, indem Sie
- auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird.
- an der Eingabeaufforderung **INSTALL** eingehen.

#### Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstart. Wenn die Programme zusätzlicher Speicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter

durch einen Hinweisstext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

#### Der PEARL-Gesamttitel

**DOS-Version:** Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl **doskey** ein.

**Windows-Version:** Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf **Ausführen**, geben Sie in der folgenden Dialogbox **D:\WINKAT** ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

#### CD-Inhalt

**Volksversion:** Day of the Tentacle  
**Spielbare Demos:** Descent 2, Terra Nova, Die Siedler II, Earthworm Jim +2, Earthworm Jim 95  
**Updates:** Die Siedler II, Terra Nova  
**Shawwate:** Virenssoftware von Thunderbyte, Packprogramme  
**Volksversion:** WinCim 2.01 D Incl. Netbrowser Software

**Bestseller Games**  
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 1 · Day of the Tentacle

# Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefmitte) auf Seite 11.

## PEARL Hypersound 16 PnP

Brandneu und zukunftsweisend: Plug-and-Play-Technik und Full duplex-Support, durch optionale Zusatzmodule erweiterbar auf Wavetable- und 3D-Sound!



Best.-Nr. PE-641, nur **7880 DM**

**NEU**  
Jetzt full duplex!  
Ideal für Internet!

## KORG-Wavetable-Modul 4MB

Optimaler Klangerzeuger mit 4 MB ROM-Samples des bekannten Markenherstellers KORG geeignet für alle Soundblatteinbauter. 16 Bit-Soundkarte mit Wavetable-Upgrade-Stecker (26 pol. Stecker) einfach auf Soundkarte aufstecken!

Bestell-Nr. PE-649, nur **1880 DM**

## SRS™ 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle neuen PEARL Hypersound PnP Karten (nur für Modelle mit SRS 3D-Sound-Connector) zur Erzeugung aus herkömmlichen Stereosignalen (Wahr, Misch, CD-Audio usw.) durch SRS™-Soundprozessor einen voluminösen räumlichen 3D-Sound! Wird einfach auf die Soundkarte aufstecken! 3D-Sound-Funktion schaltbar.

Bestell-Nr. PE-650, nur **2880 DM**

# Spielehit

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefmitte) auf Seite 25.

## WARCRAFT II Levels



WARCRAFT II Levels & Add-Ons Die brandneue Ergänzung für alle Warcraft II Fans: 111 neue Szenarien mit Hintergrund- und Netzwerk-Modemoptionen! Eigenes Menüsystem zur Vorauswahl und Auswahl der Zusatzlevels mit Kartennumern und Angabe von Spielern, Gebirge und Schwierigkeitsgrad. Erfordert das Originalspiel. WARCRAFT II wird nicht mitgeliefert! (CD) **1980 DM**

# Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefmitte) auf Seite 11.

## PEARL MEGA-SUBWOOPER



Für PC, Car-HIFI und kleine Stereo-Anlagen 220 V und 13 V-Betrieb!

Aktiver Subwoofer für abgerundete Power-Satellitenwiedergabe - ein Mull für alle Musikfreier, die ihre Spiele oder Audio-CDs voll „bass-aktiv“ erleben wollen! Resonanzraum, wichtiges Höhen-Gehäuse mit kraftvollem 200 mm-Doppelschwingungs-Balulautsprecher, Betrieb sowohl stationär (220V-Netzteil) als auch im PKW (12 Volt-Anschluss) möglich. **19880 DM**

Best.-Nr. PE-680, nur

## SURROUND-POWER-SYSTEM 320



Das totale Klangerlebnis am PC! Modulares System mit 2 High-Power-Aktivboxen (3-Wege-Satelliten-System, 2x 160 Watt Musikleistung), spezielle Lautsprecheranordnung für direkte Klangabstrahlung nach vorne und nach oben!

Inkl. 2 separat aufstellbare Mid-Range-Satellitenboxen für räumlichen Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox. **2980 DM**

Integ. Netzteil

Best.-Nr. PE-674, komplett nur

## PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit vollen 120 W Musik-Spitzenpower! Auch zur Nachrüstung für „Schwachbräutig“ Stereoanlagen geeignet. Getrennte Regler für Lautstärke, Bass und Höhen, LED-Betriebsanzeige. **6880 DM**

Fetziger Sound mit voluminösen Bässen durch 2-Wege-System und Badfilterwirkung. Kraftiger Schalldruck! Magnetische Abschirmung gegen Monitor-Störungen, Stromschluck, 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paaren

# Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefmitte) auf Seite 7.

## CD-L'Case 12



Edles CD-Etui aus echtem Leder mit 12 Einlagefächern. Bereits bestückt mit einer Program-CD nach unserer Wahl! **1980 DM**

Bestell-Nr. KS-215, nur

## CD JUMBO-CASE 60



Transportieren Sie als schwarzem Kunstleder mit einzeln herausnehmbaren Einlagefächern für bis zu 60 CDs! Eingliederter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. (Lieferung ohne CDs) **2880 DM**

Bestell-Nr. PE-957, nur

## 10 CD-Leerboxen



Zur staubersicheren Aufbewahrung Ihrer CDs: High-Quality-Leerboxen aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). **980 DM**

Bestell-Nr. PE-961, nur

## CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen **480 DM**

Die ideale Archivierungs-lösung für Ihre wertvollen CDs.

o. Abb. mit transp. Sichtfenster **480 DM**

Bestell-Nr. PE-963 nur

## 100 CD-Archiv-Drehturm



Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im drehbaren Rack gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. Für 100 CD-Boxen. **6880 DM**

Bestell-Nr. PE-840, nur

## 60 CD-Archiv-Drehturm



Ausführung wie oben, jedoch für 60 CD-Boxen. **4880 DM**

Bestell-Nr. PE-841, nur

# Bestellschein

**Ja,** ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN

- Bankeinzug (+ DM 6,90)
- Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- Nachnahme (+ DM 9,90)
- Rechnung (+ DM 11,90)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ  Kto.

Name der Bank

**Service**

REPARATURFERTIGUNG

Komplette persönliche Gebrauchsgüter

24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr

Spezialservice für alle Bestellungen

Telefon: 020-39953-100

Telefax: 020-39953-300

Internet: [www.pearl.com](http://www.pearl.com)

Schaden erfolgt beschleunigt

Bei Beschädigung von Waren

im gleichen Tag abgehend, Qualität

100% Zufriedenheit garantiert

**PEARL** Schweiz GmbH

Birg Strasse 2  
CH-4001 Basel  
Tel.: +41-84-888 77 88  
Fax.: +41-61-225 41 10

**PEARL** Österreich

Hauptstadt 5  
A-3441 Boersum  
Tel.: +43-66-52 14  
Fax.: +43-2274-37 15

Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH  
**Am Kalischacht 4**  
**D-79426 Buggingen**

Bestellannahme: 0180-55582  
Telefax: (076 31) 360-444 BTX \*pearl\* CompuServe: GO PEARL

Persönliche Bestellannahme:  
Bestand des Hefes ist ab hier begrenzt

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

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	78,80
	KORG-Wavetable-Modul 4MB	PE-649	188,80
	SRS™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	WARCRAFT II Levels	PK-126	19,80
	PEARL MEGA-SUBWOOPER	PE-680	198,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschriftungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	48,80

Vorname  Nachname

Strasse / Hausnummer

Land / neue PLZ  Ort

Datum  Unterschrift

# LIZENZURKUNDE

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

## Day of the Tentacle

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

**Day of the Tentacle** ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency 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 *Softgold Computerspiele GmbH* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *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 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 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 **Day of the Tentacle** werden.

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

Abgesandt am:  9

Unterschrift



## REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Day of the Tentacle** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Gold“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungschein an die umseitige Adresse:

**PEARL**

(Passend für Fensterbriefumschlag)

**Bestseller Games**  
GOLD EDITION

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

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

# GIER MACHT INTRIGEN



TOTALLY  
VOICE  
ACTIVATED,  
TOTALLY  
INTERACTIVE.

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

TRAVEL TO MULTIPLE SITES

# VIRTUAL CORPORATION™

überbückte  
**49<sup>95</sup>**  
DM  
Preisempfehlung

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kalthütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflussreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).

Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640\*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Microforum

ein echtes 32bit spiel  
für Windows®95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG · Markkircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

Komplett in Deutsch  
Ab Mai '96  
im Handel  
erhältlich

Vollversion auf der Heft-CD

# Day of the Tentacle



## Verhindern Sie die Weltherrschaft der Saugnäpfe!

Dr. Freds mutiertes Tentakelgenie ist drauf und dran, die Welt zu erobern. Und nur Sie können es stoppen! Steuern Sie drei schillernde Persönlichkeiten durch drei Zeitebenen, die sich wechselseitig beeinflussen, verhindern Sie Wirkungen in der Zukunft, indem Sie die Ursachen in der Vergangenheit gar nicht erst geschehen lassen, und genießen Sie auf Ihren Zeitreisen die vielfältigen und witzigen Soundeffekte dieses unglaublichen Grafikabenteuers!

DAY OF THE TENTACLE – ein Klassiker und eines der berühmtesten Adventures aus dem Hause LucasArts. Für viele ist es DAS Comic-Adventure überhaupt, jedenfalls sind der schräge Humor, die zeichentrickartigen Animationen, die abgedrehte Story und natürlich die Rätsel und Puzzles Meilensteine, an denen sich die Nachfolger messen lassen müssen. Genau wie sein Vorgänger MANIAC MANSION, der als Spiel im Spiel enthalten ist, wurde es mit Auszeichnungen der Fachpresse überhäuft. Als BESTSELLER GAME zum Bruchteil des ursprünglichen Preises, selbstverständlich in der CD-ROM-Version mit deutscher Sprachausgabe.



### Das meint die Presse:

- ASM (5/94): „sehr gut, ASM-Hit“
- Electronic Entertainment (1/95): „Das muß man haben“
- Entertainment Markt (9/95): Eins der „5 wichtigsten Adventures“
- PC Joker (7-8/94): „Ein Muß!“
- PC Player (10/93): „89 %“
- PC Review (5/94): „93 %“
- Powerplay (4/95): „Besonders empfehlenswert“

- Lizenzierte deutsche CD-ROM-Version von LucasArts, lizenziert von SOFTGOLD
- Deutsche Sprachausgabe im gesamten Spiel
- Spielanleitung und CPS-Komplettlösung im Heft
- Systemanforderungen: 386, 4 MB RAM (2 MB EMS), Maus, CD-ROM, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95, Soundblaster (kompatible) Soundkarte für die Sprachausgabe
- Unterstützt Adlib, Soundblaster, MIDI

Außerdem auf der CD-ROM:

**Vollversionen** der Comuserve-Software WINCIM 2.01D, inkl. NetBrowser  
**MOSAIC Shareware-Versionen** der neuesten Virens Scanner von Thunderbyte und einiger Packprogramme  
**Demo-Versionen** aktueller Spiele: Descent 2, Die Siedler II, Earthworm Jim 1+2 (DOS), Earthworm Jim 2 (Wing5), Tailchaser, Terra Nova.