

Bestseller Games

4 344023 309990

Leisure Suit LARRY 5: Vollversion auf der CD!

# Bestseller Games



PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,-

Jetzt fast geschenkt!

9,99 DM

Ausgabe 9  
DM 9,99  
SFr 9,90  
oS 9,80  
Lfr 198  
HFL 13

Leisure Suit

# LARRY

5

Passionate Patti Does A Little Undercover Work

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



WARNING!  
PARENTAL  
DISCRETION  
ADVISED

## UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION

Komplette Lösung



vom Spieleprofi  
Frank Heidak



SIERRA

PEARL  
LIZENZIERTES ORIGINALPRODUKT

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

# GIER MACHT INTRIGEN

TOTALLY  
VOICE  
ACTIVATED,  
TOTALLY  
INTERACTIVE.



EXCITING GAMES WITHIN A GAME

Übersetzte  
**49,95**  
DM  
Preisempfehlung

## VIRTUAL CORPORATION™

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und raue 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 Behdrhung. 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, 406DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640 x 480 256 Farben), Windows® 95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Microforum

ein echtes 32bit spiel  
für Windows® 95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

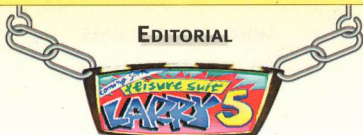
TopWare

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG • Markircher Str. 25 • 68229 Mannheim • Tel.: 0621-4905-0 • Fax: 0621-4905-200

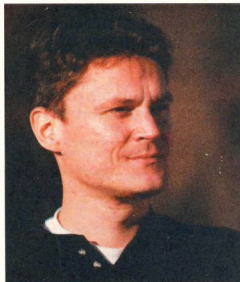
Ab  
Mai '96  
im Handel  
erhältlich

Komplett in Deutsch



Nach *Die Hard* und *Die Harder*...

## Die Hardware



So sollte, Gerüchten zufolge, Wing Commander IV ursprünglich heißen, nachdem klar wurde, daß für flüssige Animationen in allen Teilen des Spiels ein Pentium 166 nötig ist - mindestens! Bruce Willis hat eine Verfilmung allerdings bereits abgelehnt. Schade, denn der deutsche Titel *Stirb langsam* beschreibt recht treffend, was dem großenwahnsinnigen Spieler zustößt, der einen solchen Ressourcenfresser auf einem 486er zu starten wagt. Nicht alle Hersteller betreiben die Verkaufsförderung für Intel so konsequent wie Origin, aber dennoch kamen uns in den letzten Monaten kaum noch aktuelle Spiele auf die Redaktionstische, die auf einem 486/33 ohne größere Einbußen zu spielen wären.

Niemand ist glücklicher über jeden Innovationsschub aus der Hardware-Branche als Spieleentwickler, und der große Sprung nach vorn, zu dem Windows 95 die Anwender zwingt, läßt sie frohlocken. Endlich sind die Maschinen da, mit denen sich ihre Ideen verwirklichen lassen! Tatsächlich werden die Spiele nicht nur immer anspruchsvoller, sondern auch immer ansehlicher. SVGA ist mittlerweile Standard, Sprachausgabe sowieso, Videos oder spektakuläre Animationen ebenfalls. So kommt es, daß begeisterte Computerspieler ihre Rechnergehäuse schon gar nicht mehr zuschrauben, denn die nächste Hardware-Erweiterung kommt so sicher wie der nächste Wing Commander. So kommt es, daß die schnellsten und teuersten Computer nicht etwa in Büros und Schreibstuben stehen, sondern in Kinderzimmern und Hobbyräumen. So kommt es aber auch, daß die Spitze des Fortschritts mit dem Rückstand des Kontos oft aufs engste zusammenhängt. Und mit den teuren Dingen wird nicht nur kein Geld verdient - das erledigt der alte 386er in der Buchhaltung, nein, unersättlich verlangen sie nach immer mehr RAM und Festplattenspeicher und einer Soundkarte und Aktivboxen und einem Joystick... ein Faß ohne Boden. Genauso sieht das auch das Finanzamt und weigert

sich, Multimedia-Computer steuermindern als Werbungskosten anzuerkennen.

High End und Low Budget passen halt schlecht zusammen. Was das mit uns zu tun hat? Die Frage ist berechtigt, schließlich kamen bisher alle Bestseller Games bestens mit 386ern zurecht. Das kann aber nicht immer so bleiben, denn die Zahl der alten, aber guten Spiele ist begrenzt, und wir kommen in nicht zu ferner Zukunft an einen Punkt, an dem die Highlights der 386er-Ara entweder schon verwendet oder nicht mehr verfügbar sind. Was dann? Sollen wir vollends der Nostalgie verfallen und alten EGA-Spielen einen zweiten Frühling schenken? Oder sollen wir stattdessen dem Zeitgeist mit gebührendem Abstand folgen und auch mal ein Programm herausbringen, das einen 486er mit 8 MB RAM erfordert?

Das sind schwierige Fragen, so schwierig, daß ich sie hiermit der höchsten Instanz vorlege: unseren Lesern. Teilen Sie uns mit, wieviel High End Ihr Low Budget aushält, Sie können uns die Meinung schreiben, faxen oder mailen, die Adresse finden Sie im Impressum. Und damit sich der Einsatz auch lohnt, fischen wir in ein paar Wochen zehn Einsendungen heraus, deren Absender von uns zur Belohnung etwas bekommen, was in der Redaktion so herumliegt. Ein aktuelles Spiel beispielsweise, oder eine Soundkarte...

Machen Sie auch brav Ihre Kreuzchen auf dem neuen Registrierungsschein! Wir können Ihnen nur geben, was Sie wollen, wenn wir wissen, was Sie verlangen.

*Peter Stöckl*





# Inhalt

## Einleitung

Blitzstart ..... 5

## Titel

**Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti mischt beim Geheimdienst mit**

Spielanleitung: ..... 6

Schnelleinstieg: Installation und Programmstart ..... 8

Spielsteuerung ..... 13

Kopierschutz ..... 12

Playspy Spezialausgabe ..... 16

CPS Komplettlösung und Pläne ..... 20

## Spielvorstellungen

**Fury 3 + SideWinder 3D Pro: Actionpack** ..... 28

**Rebel Assault 2 vs. The Hive: Kampf der Welten** ..... 30

**Warcraft II – Tides of Darkness: Viel Feind, viel Ehr** ..... 32

**Albion: Von Kelten und Katzen** ..... 34

**MAG!: Spiel um Spiele** ..... 37

**Pinball 95 vs. Pinball Wizard 2000: Gib Dir die Kugel** ..... 40

## Verschiedenes

Editorial ..... 3

CD-ROM-Cover ..... 46

Impressum ..... 29

Lizenzurkunde ..... 50





# Blitzstart

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

## Systemanforderungen und Installation

Die technischen Voraussetzungen für Leisure Suit Larry 5 sind bescheiden. Sie benötigen:

- einen AT386SX mit 2 MB RAM
- 570 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 9 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist empfehlenswert.

Leisure Suit Larry läuft *nicht* von der CD-ROM. Das Programm muß zunächst auf der Festplatte installiert und konfiguriert werden. Auf Seite neun erfahren Sie alles, was Sie zur Installation und zum Programmstart wissen müssen.

Die *Demo-Programme* stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

## Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

- 1 auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
- 2 an der Eingabeaufforderung **INSTALL** eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um Larry zu installieren 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 Fällen 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.

## 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 Kurzinfokasten abgeschlossen, der auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen“ im Kurzinfokasten 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 ebensowenig 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.





# Mein Name ist Laffer.

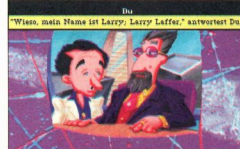
## Leisure Suit LARRY

Es gibt Schauspieler und Musiker, die kennt man auf der ganzen Welt. Auch für Sportler und Models ist das nichts Ungewöhnliches, und einige Politiker stehen ebenfalls regelmäßig im internationalen Rampenlicht. Sie alle haben eines gemeinsam: sie sind menschliche Wesen und handeln in der wirklichen Welt.

Auch fiktive Figuren können so bekannt werden, daß ihr Name zum Markenzeichen wird. Wenn von einem gesagt wird, er führe sich auf wie Rambo oder er sei reich wie Onkel Dagobert, weiß jeder sofort, was gemeint ist. Auch diese Variante des Ruhms ist altbekannt, und die Galerie der Berühmtheiten wird von Literatur, Film und Fernsehen stetig ergänzt.

Aber Computerprogramme? Sicher, jeder, der einen Reset-Knopf drücken kann, kennt Word, den Norton Commander oder Tetris. Aber kaum einem Programmierer ist es gelungen, einer verknüpften Folge von Rechenschritten so viel Persönlichkeit zu verleihen, daß sich die Menschen vor dem Monitor an Figuren erinnern, an Namen, Personen und deren Verhalten. Das gilt in der Regel auch für Computerspiele, die durch Spielwitz, Grafik oder Programmierkunst bekannt werden, nicht durch das Personal, das sie bevolkert.

Aber es gibt Ausnahmen, Spiele, die mit ein und derselben Person sämtliche Schritte der PC-Entwicklung durchlaufen haben. Diese Figuren mögen sich vom grünen CGA-Klotzchen



zum SVGA-Schönling gemausert haben, unverändert aber blieb, was das Spiel ausmacht: ihr Charakter. Dieser Charakter muß keineswegs immer gut sein - im Gegenteil. Wenn wir einen Blick auf einen typischen Vertreter dieser seltenen Spezies werfen, stellen wir fest, daß er einen eher schäbigen Charakter und nur wenige Ziele im Leben hat. Die Rede ist von keinem anderen als von Larry Laffer, der in seinem Freizeitanzug, dem berühmten weißen *Leisure Suit*, seit Jahren vorwiegend hinter Frauen, Ruhm und Geld her ist - und dabei seit Jahren regelmäßig versagt. Schön ist er nicht, stark ist er nicht und erfolgreich ist er nur selten, aber er hat Charakter, und darum heißen seine Spiele nach ihm: Larry 1, 2, 3, 5, 6 und bald 7, während selbst hochkarätige Konkurrenten wie Guybrush Threepwood hinter dem Bekanntheitsgrad ihrer Programme zurückbleiben. Auch Indiana Jones bezog seinen Ruhm aus den Filmen, Larry dagegen lebt aus eigenem Recht, er ist als Computerspielfigur bekannt geworden - und beliebt.

### Das Geheimnis des Erfolgs

Wie in allen Adventures führt der Spieler eine Figur durch die Spielwelt und versucht, durch geschickte Handlungen und Gespräche alle Rätsel und Aufgaben zu lösen, die sich die Programmierer ausgedacht haben. Der Unterschied liegt in der Art dieser Aufgaben und in der Motivation der Hauptfigur. Larry ist, unabhängig von der Handlung, immer hinter reizvollen Damen her, um sie möglichst nahe kennenzulernen. Diesem Ziel entsprechen die Gegner und Hindernisse, die sich Larry in den Weg stellen. Wer Spielcasinos, Schlammcatch-Veranstaltungen und zwielichtige Bars aufsucht, wird andere Situationen zu bestehen haben als, beispielsweise, ein angehender Pirat auf Schatzsuche. Auch Mißerfolge und Belohnungen sind bei Larry von der etwas anderen Art und gipfeln meist in der Verweigerung oder dem Vollzug sexueller Handlungen. Falls besorgte Eltern bis hierher mitgelesen haben sollten, kann ich sie beruhigen: Weder ist von diesem Vollzug noch von den

dazu verwendeten Organen etwas zu sehen, und auch das Vokabular bleibt in den Grenzen des Anstands. Der Gipfel der Obszönität und Entblößung sieht in Larry 5 so aus:



Geht es dann doch einmal zur Sache, ist das allenfalls an Larrys Gesichtsausdruck abzulesen.





# Larry Laffer.

Obwohl also von Pornographie keine Rede sein kann, brachten die Programmierer erstaunlich viel Erotik in einem Häufchen farbiger Pixel unter. Patti bewegt sich in der folgenden Sequenz auf nicht einmal 20 x 50 Bildpunkten, und doch wiegt sie sich wogenden Busens in den Hüften.

Ob so etwas nun frauenfeindlich ist oder nicht, überlasse ich heißen Diskussionen in der Sektion Bestseller Games des Pearl-Support-Forums in Compuserve (GO PEARLSUP), auf jeden Fall ist es verkaufsfördernd, denn es trifft offenbar den Geschmack jenes Großteils des Publikums, der entweder gerade in der Pubertät steckt oder sich gern und lebhaft an diese Zeit erinnert. Dabei sind keineswegs alle Frauenrollen nach dem Muster der dämlichen Sexbombe besetzt, im Gegenteil. Fast die Hälfte des Spiels erlebt der Spieler aus der Perspektive von Passionate Patti, der weiblichen Hauptfigur, die genauso viel zur Lösung beiträgt wie Larry selbst.

Der Erfolg hat natürlich auch einen Vater: Al Lowe heißt Sierras Starprogrammierer, der es dank der Larry-Serie selbst zu einiger Prominenz gebracht hat und manches mit seiner Schöpfung gemein haben soll. Kurz nach dem Erscheinen von Larry 5 stellte sich Al in einer Online-Konferenz den Fragen seiner Fans. Dabei bezog er auch Stellung zu dem Vorwurf, die Folge 5 sei im Vergleich zu den Vorgängern zu zahn: „Als ich Larry 5 entworfen habe, ging es mir hauptsächlich um die Story und die Spieliefe, ich dachte, ihr hättet von dem verdorbenen Zeug schon genug gesehen. Ich legte mehr Wert auf das Zusammenspiel der zwei Hauptfiguren und die hin- und herwechselnde Spielhandlung. Natürlich habe ich dabei das vernachlässigt, was vielen an den älteren Spielen gefallen hat:

den Sex! Zu dumm, daß ihr nichts von dem Kram sehen könnt, den ich in den letzten Wochen vor der Veröffentlichung noch rausgenommen habe - ihr wärt stolz auf mich gewesen!“

## Larry Laffer und die fehlende 4

Algediente Larry-Freunde - also wir alle - waren verblüfft, als die fünfte Fortsetzung des Spiels herauskam. Hatten wir etwas verpaßt? Lebhaft war der Schluß von Larry 3 in Erinnerung, aber wo blieb Larry 4? Nun, Sierra hatte die Folge 4 ganz einfach ausgelassen. Mr. Laffer selbst kann sich nur noch verschwommen an sie erinnern, und erst in der Schlussszene des Spiels wird des Rätsels Lösung aufgedeckt - die Erklärung erscheint etwas fadenscheinig, aber vielleicht hat Sierra nur die sonderbare Arithmetik von Microsoft vorweggenommen, in der 95 auf 3 und 6 auf 2 folgt, vielleicht verhält es sich aber auch mit Larry 4 so wie mit gewissen Teilen von Larry 5:



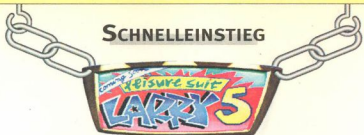
## Cherchez la femme - die Story

Al Lowe faßt die Handlung von Larry 5 so zusammen: „Es ist die Geschichte von einem



einfachen Jungen vom Land und einem raffinierten Mädchen aus der Stadt, die ständig durch Amerika reisen und sich dabei verpassen, um am Ende doch zusammenzukommen und ein Wochenende mit Larrys großem Vorbild zu verbringen: mit Dan Quayle.“





## SCHNELLEINSTIEG

# Installation und Programmstart

### Installation

LEISURE SUIT LARRY'S muß auf der Festplatte installiert werden. Sie können dazu den Starter benutzen (s. Seite 5) oder mit der DOS-Befehlszeile arbeiten.

1 Vergewissern Sie sich, daß auf Ihrer ersten Festplatte C: mindestens 9-MB freier Speicherplatz zur Verfügung stehen, z.B. mit dem Befehl *DIR*. Sie können das Programmverzeichnis später verschieben, installiert werden muß es jedoch zunächst auf Festplatte C:

2 Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis LSL5. Geben Sie an der Eingabeaufforderung *SETUP* ein, oder doppelklicken Sie auf die Datei *SETUP.BAT*. Nun werden die Programmdateien auf die Festplatte kopiert.

3 Das Konfigurationsprogramm begrüßt Sie mit seinem Öffnungsbildschirm. Drücken Sie RETURN, um mit den Einstellungen zu beginnen.



Ein Häkchen markiert die verfügbaren Optionen. Sie können zwar auch die anderen Punkte anwählen, das ist aber nur in Ausnahmefällen ratsam. Unter den verfügbaren Möglichkeiten schlägt das Programm vor, was es für optimal hält, im Beispiel also eine Soundblaster-(kompatible) Karte mit Roland-MIDI-Erweiterung. Ändern Sie die Voreinstellungen nur, wenn das Spiel damit Probleme bereitet!



Bei GameBlaster-Soundkarten versagt die Hardware-Erkennung. Sie müssen manuell ausgewählt werden.

### Konfiguration



Bei der Ersteinstallation startet das Konfigurationsprogramm automatisch. Später können Sie es im Spielverzeichnis durch Eingabe von *INSTALL* oder Doppelklick auf *INSTALL.EXE* aufrufen. In der Regel wird die Hardware beim ersten Aufruf erkannt und braucht nur bestätigt zu werden. Wenn Sie mit den Vorschlägen des Programms nicht einverstanden sind, bewegen Sie den Markierungsbalken mit den Pfeiltasten auf den Punkt, der geändert werden soll, und drücken RETURN. Darauf erscheint das entsprechende Auswahlmenü, zum Beispiel für die Soundkarte:

Nachdem alle Einstellungen abgeschlossen sind, bewegen Sie die Markierung auf *Akzeptiere diese Auswahl und speichere die Konfiguration*. Drücken Sie RETURN. Abschließend erscheinen Hinweise zur Hardware- und Speichernutzung.



Einer der grünen Hinweiskästen empfiehlt, keine RAM-Disks oder Cache-Programme zu laden, die Extended Memory verwenden. Beachten Sie diesen Hinweis nur, wenn Ihr Rechner über sehr wenig Arbeitsspeicher verfügt. Bei modernen Computern mit 4 MB RAM oder mehr ist normalerweise ausreichend Speicher verfügbar.

Der letzte Bildschirm fordert Sie auf, die Garantiekarte auszufüllen und an Sierra zu senden. In unserer Lizenzversion übernimmt diese Funktion der Registrierungsschein auf Seite 50, den Sie bitte an uns schicken. Wir leiten die Coupons weiter an Sierra.





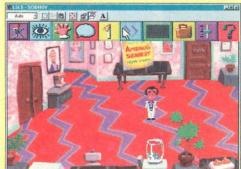
## SCHNELLEINSTIEG

### Spielstart

Wechseln Sie in das Spielverzeichnis auf der Festplatte. Die Vorgabe lautet C:\LARRY5. Geben Sie *LSL5* ein, und nach kurzer Zeit beginnt der Vorspann, den Sie sich zumindest beim ersten Mal anschauen sollten. Bei weiteren Starts können Sie direkt ins Spiel einsteigen, indem Sie ESCAPE drücken oder den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen. Daraufhin erscheint ein Menü. Ein Klick auf die Taste *Schneller Vorlauf* >>>, gefolgt von einer Bestätigung, überspringt die Szene.



LARRY 5 läuft problemlos unter Windows 95, ein Doppelklick auf *LSL5.BAT* oder die entsprechende Verknüpfung genügt. Windows 95 schaltet automatisch in den Vollbildmodus, wer unbedingt möchte, kann aber auch im Fenster spielen:



Vorsicht, der Betrieb von Soundkarten im Fenstermodus kann zum Absturz führen!

### Paßwort

Nach der Eingangsszene haben Sie die Möglichkeit, das Spiel mit einem Paßwort vor neugierigen (Kinder-) Augen zu schützen.



# Vesure Suit LARRY



Was tun, wenn ein Paßwort vergeben und dann vergessen wurde? Wir haben vorgesorgt: Kopieren Sie die Datei MEMORY.DRV in ihr Irit sie das Paßwort versteckt - aus dem Verzeichnis \LSL5\MEMORY der CD-ROM ins Spielverzeichnis, und der Weg ist frei!

### Kopierschutz

Bevor Larry am Flughafen ein Ticket bekommt, muß er eine fünfstellige Zeichenfolge am Terminal eingeben. Den Code finden Sie in den Aerodork-Flugplänen auf Seite 12.

### Problemlösungen

#### Anderes Laufwerk/Verzeichnis

Wenn Sie mit der Vorgabe C:\LARRY5 nicht einverstanden sind, können Sie das gesamte Verzeichnis nach der Installation verschieben. Larry läuft aus jedem Verzeichnis, auch von Wechselmedien wie ZIP-Drives oder einem Netzwerkeserver. Sollte Ihr Computer als Workstation ohne lokale Festplatte arbeiten, müssen Sie das Programm manuell auf ein Netzlaufwerk kopieren. Geben Sie bitte im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* ein, wenn Sie weitere Hinweise benötigen!

#### Soundprobleme mit Pentium

Wie viele ältere Programme kommt auch Larry 5 nicht immer mit der Geschwindigkeit moderner Rechner zurecht. In unseren Tests betraf das vor allem die Soundausgabe auf Pentium-Maschinen im Soundblaster- oder MIDI-Modus. Wenn sich der Computer beim Spielstart mit der Meldung *Kann Soundkarte nicht initialisieren* verabschiedet, rufen sie erneut *INSTALL* auf und wählen *Adlib* aus. Damit funktioniert es immer, allerdings entgehen Ihnen auch einige Soundeffekte. Fortschritt hat eben seinen Preis.



Auf der Heft-CD findet sich im Verzeichnis \LSL5\486PATCH ein Bugfix von Sierra, der die Soundprobleme beheben soll. Er war allerdings nur für schnelle 486er gedacht und hat auf unseren Pentiumrechnern nicht viel geholfen. Dennoch: probieren Sie ihn aus, indem Sie die beiden

Treiberdateien ins Spielverzeichnis kopieren und die Originaltreiber überschreiben! Sie haben die alten Dateien immer noch auf der CD-ROM (Verzeichnis \LSL5), falls etwa schiefgehen sollte.

#### Speichermangel

Larry 5 ist sehr genügsam: 570 KB freier konventioneller Arbeitsspeicher genügen, solange Sie keinen MIDI-Sound ausgewählt haben. Der MIDI-Treiber erhöht den Speicherbedarf auf ca. 600 KB. Das Spiel verwendet auch erweiterten Speicher, wenn Speichermanager wie HIMEM.SYS und EMM386.EXE eingesetzt werden. Bei Speichermangel erscheint die Meldung „Du hast nicht genügend Speicherkapazität, um dieses Spiel zu spielen“. Informieren Sie sich im DOS-Handbuch, wie mehr freier Speicher zu erreichen ist. Einige Hinweise und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

#### Steuerung

Was Sie zur Steuerung mit Tastatur und Maus wissen müssen, haben wir auf der Referenzseite 13/14 zusammengefaßt. Sie können dieses Blatt auch heraustrennen, wenn Sie es immer greifbar haben wollen.







### Tips für Adventure-Spieler

Den wichtigsten Tip sollte man einem wie Larry gar nicht zu geben brauchen: Fassen Sie alles an, probieren Sie alles aus, scheuen Sie dabei auch vor ungewöhnlichen Kombinationen nicht zurück. Seien Sie hartnäckig, manches funktioniert erst beim dritten Anlauf! Und keine Angst: Larry und Patti sind zwar Mißgeschicke erliden, aber „sterben“ kann er nicht. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn sich Larry und Patti in die Arme schließen.



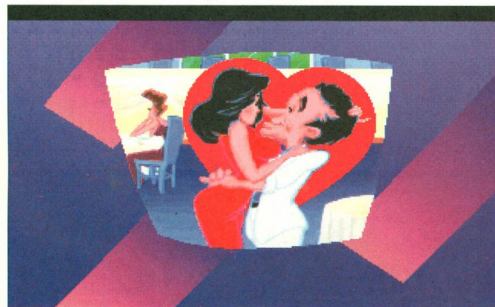
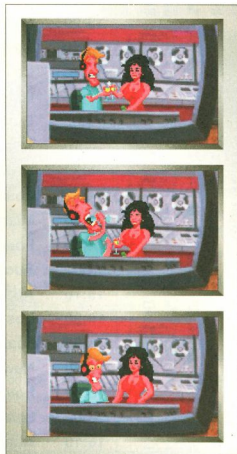
An einigen Stellen im Spiel sind zwei Lösungen möglich. So kann Larry den Maitre im Harddisk-Café entweder bestechen oder überreden, und Patti kann den Techniker bei Reverse Bias verführen oder betrunken machen. Denken Sie immer an Larrys Auftrag, und vergessen Sie in den wesentlichen Momenten nicht, die Kamera einzuschalten - natürlich aufgeladen und mit einer leeren Kassette bestückt!

### Die Körperfunktionstasten

Die meisten Programme belegen die Tasten F1 bis F12 mit Sonderfunktionen. Auch Larry macht da keine Ausnahme, allerdings ging es Al Lowe dabei weniger um den Nutzen: „Eines Nachts, nach einer Überdosis Pizza, wurden wir übermütig und erzeugten unanständige Geräusche. ‚Zu schade, daß wir das nicht im Spiel machen können‘, sagte ich,

und die Kollegen fingen an zu grinsen. In zehn Minuten hatten wir die Körperfunktionstasten in das Spiel eingebaut!“ Was es damit auf sich hat, erfahren Sie, wenn Sie die Funktionstasten ausprobieren - und wenn im Rechner eine Soundblaster- oder kompatible Karte steckt und auch vom Programm unterstützt wird, was auf Pentium-Maschinen meist nicht der Fall ist. Wer auf Adlib oder den PC-Lautsprecher angewiesen ist, muß leider auch auf ein anderes Gimmick verzichten: am Schluß des Spiels können alle Geräuscheffekte noch einmal abgespielt werden.

PS



### Larry Pops Up

Do you think that just because nobody's around your farts don't stink?



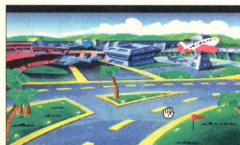
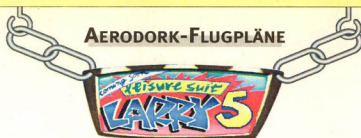
In den Sierra-Labors wird derzeit heftig an Larrys siebter Wiedergeburt gebastelt. Um die Wartezeit zu verkürzen und die Erinnerung wachzuhalten, haben die Programmierer eine neckische kleine Spielerei unters Volk gebracht: Larry Pops Up ist ein kleines Windowsprogramm, das unseren Freund in regelmäßigen Intervallen auf den Desktop zaubert, wo er beispielsweise fragt, ob hier irgendjemand für sein Nichtstun auch noch bezahlt wird, denn Larry erscheint nur, wenn eine bestimmte Zeit weder Tastatur noch Maus angefaßt wurden. Das Paket auf der Heft-CD enthält schon eine Anzahl Sprüche, Sierra will das Sortiment monatlich ergänzen. Wer sich die Updates nicht online (GO SIERRA) besorgen kann oder will, wird sie auf den CDs der kommenden Bestseller Games finden. Windows 3.1 oder 95 und eine Soundkarte sind Voraussetzung für den Spaß.

#### Installation:

Doppelklicken Sie auf die Datei LARRYSPK.EXE im Verzeichnis \DEMOS\LARRYPOP der Heft-CD. Wählen Sie im darauf erscheinenden Menü *SelfExtract* den Punkt *Extract Files...*, im folgenden Dialog *ALL FILES* sowie ein Zielverzeichnis auf der Festplatte aus und entpacken Sie das Archiv. Danach reicht ein Doppelklick auf LARPOPUPEXE. Weitere Hilfe finden Sie in der Datei USRGUIDE.WRI.



# AERODORK-FLUGPLÄNE



ZEIT	BESTIMMUNGSORT	CODE
9:00	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
9:10	Intercourse, PA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
9:20	Atlantic City, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
9:30	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
9:40	Oakhurst, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
9:50	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
10:00	Sequim, WA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
10:10	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
10:20	Climax, MI.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
10:30	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
10:40	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
10:50	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
11:00	Spread Eagle, WI.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
11:10	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
11:20	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
11:30	Bowlegs, OK.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
11:40	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
11:50	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
12:00	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
12:10	Hazardville, CN.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
12:20	Fish Camp, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
12:30	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
12:40	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
12:50	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞

ZEIT	BESTIMMUNGSORT	CODE
13:00	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
13:10	Oral, SD.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
13:20	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
13:30	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
13:40	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
13:50	Hardwick, VT.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
14:00	Bunn, NC.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
14:10	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
14:20	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
14:30	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
14:40	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
14:50	Four Holes, SC.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
15:00	Succasunna, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
15:10	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
15:20	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
15:30	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
15:40	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
15:50	Loveland, OH.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
16:00	Los Angeles, CA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
16:10	Atlantic City, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
16:20	Grundy, VA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
16:30	Miami, FL.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
16:40	New York City, NY.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
16:50	Sugar Notch, PA.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞
17:00	Loveladies, NJ.	⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞





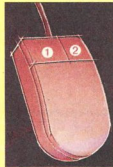
# Die Spielsteuerung

## Steuerung mit der Maus

Bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand, um die **Menüleiste** zu aktivieren.

Setzen Sie das **Gehe**-Symbol an die gewünschte Stelle und klicken Sie einmal, um die Spielfigur zu bewegen.

Die Funktion der Maustasten hängt von deren Anzahl ab:



### ZWEI-TASTEN-MAUS

● **LINKE MAUSTASTE** [EINGABE]

● **RECHTE MAUSTASTE**  
Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.



### DREI-TASTEN-MAUS

● **LINKE MAUSTASTE** [EINGABE]

● **RECHTE MAUSTASTE**  
Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

### [CTRL-KLICK]

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.

### ● MITTLERE MAUSTASTE

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.



Um drei Tasten nutzen zu können, benötigen Sie nicht nur eine entsprechende Maus, sondern auch den dazugehörigen Treiber. Der Standard-Maustreiber, der DOS oder Windows beiliegt, unterstützt nur zwei Tasten!

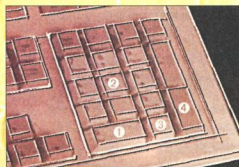


Wenn Sie Larry aus Windows 95 heraus starten, sorgt das Betriebssystem dafür, daß die Maus zur Verfügung steht. Sollten Sie jedoch Windows 95 verlassen, so müssen Sie gegebenenfalls selbst dafür sorgen, daß die DOS-Version des Treibers geladen wird. Da Larry ohne Probleme unter Windows 95 läuft, besteht dazu aber eigentlich kein Anlaß.



## Steuerung mit der Tastatur

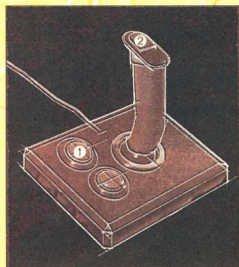
Drücken Sie die Pfeiltasten einmal, um die Spielfigur in die gewünschte Richtung zu bewegen, und ein zweites Mal, um sie am Ziel anzuhalten. Drücken Sie die UMSCHALT-(SHIFT)-Taste und eine Pfeiltaste gleichzeitig, um die Figur in kleineren Schritten zu bewegen. Drücken Sie EINGABE (RETURN), um ein Kommando auszuführen.



- 1 EINFÜGEN: Zwischen dem GEHE- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.
- 2 TASTE 5 auf der numerischen Tastatur: Alle Zeiger durchschalten.
- 3 ENTFERNEN: Die Menüleiste öffnen.
- 4 EINGABE: Kommando ausführen.

## Steuerung mit dem Joystick

Drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung, um die Spielfigur zu bewegen. Die erste Feuertaste führt ein Kommando aus, die zweite öffnet die Menüleiste.



- 1 Die Menüleiste öffnen.
- 2 FEUER-TASTE



Die Maussteuerung ist die komfortabelste Lösung, besonders mit einer Dreitastenmaus. Darum bezieht sich die weitere Anleitung immer auf die Maus. Tasten- oder Joystick-Akrobaten können die entsprechenden Befehle jedoch leicht selbst zuweisen, indem sie sich an den Abbildungen orientieren.

## Die Spielkommandos

Larry und Patti werden in zwei Schritten durchs Spiel gelenkt: zunächst wählt der Spieler ein Kommando aus, dann läßt er die Figur den Befehl durchführen. Die Form des Zeigers zeigt an, welcher Befehl gerade ausgewählt ist. Der Zeiger wird an das Ziel der Aktion, also an eine bestimmte Stelle oder auf einen Gegenstand, bewegt, danach wird das Kommando durchgeführt. Auf diese Weise lassen sich einfache Befehlsätze bilden, z. B. „Gehe zur Tür“ oder „Nimm die Limousine“. Das „Grapsch-und-klick“-System sorgt dafür, daß diese Sätze nicht getippt werden müssen: im ersten Fall wird der GEHE-Zeiger auf die Tür geführt, im zweiten der NIMM-Zeiger auf die Limousine; ein Mausklick löst die jeweilige Aktion aus. Ein weiteres Beispiel: um einen Gegenstand zu betrachten, wählt der Spieler den SCHAU-Zeiger (das Auge) aus und klickt damit auf den Gegenstand, den er anschauen möchte.

Ein Befehl kann entweder über die Menüleiste oder durch Maus- und Tastaturaktionen (siehe oben) ausgewählt werden. Die Menüleiste ist normalerweise verborgen, wird aber sofort sichtbar, wenn der Spieler ESCAPE drückt oder den Zeiger an den oberen Bildschirmrand bewegt. Da der GEHE-Befehl am häufigsten benutzt wird, ist er mit Tastatur und Maus besonders leicht erreichbar. Joystick-Benutzern bleibt nur der Weg über das Menü.





Fortsetzung >>>





## Befehlsliste


In der Tabelle sind alle Befehle aufgeführt. Die erste Abbildung zeigt das Symbol im Menü, die zweite die Form des Zeigers, nachdem der Befehl gewählt wurde.


 Der GEHE-Befehl wird gewählt, wenn die Spielfigur zu einem bestimmten Ort bewegt werden soll. Beim Spiel mit der Tastatur geht die Figur in die angegebene Richtung, bis sie angehalten wird, beim Spiel mit der Maus geht sie zum angeklickten Punkt. Soll sie den Bildschirm verlassen, muß sie in die entsprechende Richtung weitergehen.

 Der SCHAUE-Befehl wird gewählt, wenn die Spielfigur sich etwas ansehen soll. Der Spieler setzt das Auge auf den Punkt, der angeschaut werden soll, und klickt. Eine Meldung erscheint, wenn es dort etwas Besonderes zu sehen gibt.


 Der NIMM-Befehl wird gewählt, wenn die Spielfigur etwas benutzen soll. Die Hand auf den Punkt setzen, an dem etwas benutzt oder aufgenommen werden soll, und klicken - schon wird die passende Aktion ausgeführt.

 Der SPRICH-Befehl wird gewählt, um die Spielfigur mit jemandem reden zu lassen. Der Zeiger wird auf die Person (oder den Gegenstand!) gesetzt, mit dem geredet werden soll; auf einen Klick wird die Figur reden, sofern eine Unterhaltung möglich ist.

 Hmm - sieht aus wie ein Reißverschluss...

 Das GEGENSTAND-Symbol zeigt den Gegenstand, der zuletzt aus dem Inventar gewählt wurde (hier die Kamera). Auch der Zeiger nimmt die Form dieses Gegenstandes an, wenn etwas mit ihm ausgeführt werden soll. Ist kein Gegenstand ausgewählt, bleibt das Feld im Symbol leer.

## Das Inventar

 Das INVENTAR-Symbol öffnet das Verzeichnis der mitgeführten Gegenstände, die der Spieler anschauen oder auswählen kann.

Das Inventar hat seine eigene Menüleiste, mit deren Hilfe der Spieler mit seinen Utensilien umgeht:


- Ist SCHAUE gewählt, erhält der Spieler auf einen Klick eine Beschreibung des Gegenstands.
- Das PFEIL-Symbol dient zur Auswahl und Benutzung eines Gegenstands. Um einen Gegenstand benutzen zu können, wird erst auf den PFEIL, dann auf den Gegenstand geklickt. Um zwei Gegenstände gemeinsam einzusetzen, muß der eine mit dem PFEIL ausgewählt und anschließend auf den anderen geklickt werden (Beispiel: Datapak in den Dataman einlegen).
- OK schließt das Inventarfenster und führt zurück ins Spiel.





Der INVENTAR-Objekt-Zeiger nimmt immer die Form des Gegenstands an, der aus dem Inventar gewählt wurde. Objektzeiger werden verwendet, um mit Gegenständen aus dem Inventar Aktionen auszuführen. Dazu muß zunächst das Inventar geöffnet und mit dem PFEIL auf den gewünschten Gegenstand geklickt werden. Der Zeiger verändert sich und zeigt den gewählten Gegenstand. Ein Klick auf den OK-Button schließt das Inventar, und der gewählte Gegenstand kann eingesetzt werden.


## Die Systemsteuerung


 Das SYSTEMSTEUERUNGS-Symbol öffnet ein weiteres Menü.


 **SPEICHERN** sichert den gegenwärtigen Spielstand. Speichern Sie möglichst häufig und unter aussagekräftigen Namen! Die Schaltfläche **Verzeichnis wechseln** erlaubt die Speicherung in andere Verzeichnisse oder auf Diskette. Larry 5 verwaltet nur eine bestimmte Anzahl von Spielständen pro Verzeichnis. Sollte also kein Abspeichern mehr möglich sein, wählen Sie ein anderes Verzeichnis. Dieses Verzeichnis müssen Sie vorher erzeugen, z.B. mit dem DOS-Befehl *MD*.

 **LADEN** lädt gespeicherte Spielstände.

 **NEUSTART** beginnt ein neues Spiel

 **ABFERTIGEN** beendet das Spiel nach einer weiteren Sicherheitsabfrage:


 **SPIELEN** setzt das Spiel fort.

 ermöglicht den Wechsel zur englischen Textausgabe.

 verändert den Zeiger zu einem Fragezeichen.

Klicken Sie damit auf einen beliebigen Menüpunkt, um dessen Funktion kennenzulernen.




 Der AUFLÖSUNGS-Regler paßt die Animationsszenen im Spiel an die Leistungsfähigkeit der Hardware an. Laufen solche Szenen zu langsam ab, können Sie hier die Auflösung nach unten regulieren.

Der LAUTSTÄRKE-Regler regelt die Musik (nur mit Soundkarte).

Der GESCHWINDIGKEITS-Regler stellt das Tempo der Spielfigur auf dem Bildschirm ein.

Der TEXT-Regler bestimmt, wie lange Textfenster auf dem Bildschirm sichtbar bleiben.

 Ein Klick auf das Systemsteuerungs-Symbol hält das Spiel an, wenn Sie eine Spielpause einlegen wollen!

**Nachrichtenfenster** erscheinen immer wieder während des Spiels. Sie geben Auskunft über angeklickte Gegenstände, führen Gespräche oder erzählen eine Geschichte. Wenn die Nachricht gelesen ist, schließt ein Mausclick das Fenster.

Einige Nachrichtenfenster werden vom Programm gesteuert. Auf ihre Geschwindigkeit können Sie nur mit Hilfe des TEXT-Reglers in der Systemsteuerung Einfluß nehmen.



# Sparen Sie jetzt volle 50 Prozent!

Greifen Sie zu und nutzen auch Sie unser sensationelles Kennenlern-Angebot: Sie erhalten zwei **aktuelle Ausgaben** (inkl. Disketten bzw. CD-Roms) im **Bestseller-Games-Probe-Abo** frei Haus geliefert und bezahlen nur eine **einzige Ausgabe!** Das heißt: Sie **sparen volle 50 Prozent**, denn die Versandkosten

für die Direktlieferung sind im Preis bereits begriffen! Testen Sie jetzt ohne jegliches Risiko die Vorteile unserer Bestseller-Games-Abo – als **Begrüßungs-geschenk** erhalten Sie **zusätzlich kostenlos** eine Ausgabe der Zeitschrift „fast geschenkt“ mit einem kommerziellen deutschen Original-Lizenzprogramm.

## Zeitschriften zum Nachbestellen:



**INDIANA JONES und der letzte Kreuzzug:** Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).  
Bestell-Nr. TBG-01 DM 9,99



**The Secret of MONKEY ISLAND:** Das witzigste Adventure dieseses der Karibik (deutsche Version).  
Bestell-Nr. TBG-02 DM 9,99



**Might and Magic III – Die Inseln von Terra:** Das bekannte Fantasy-Rollenspiel – erlebe die Magie!  
Bestell-Nr. TBG-03 DM 9,99



**INDIANA JONES und der Fate of Atlantis:** Das offizielle Grafik-Adventure zum Film (deutsche Version).  
Bestell-Nr. TBG-04 DM 9,99



**BATTLE ISLE:** Die Referenz unter den Strategie-Spielen (deutsche Version).  
Bestell-Nr. TBG-05 DM 9,99



**Might and Magic IV – Clouds of Xeen:** Fantasy-Rollenspiel mit vielen Episoden (deutsche Version).  
Bestell-Nr. TBG-06 DM 9,99



**Monkey Island – Lo Chuck's Revenge:** Der üble Geistpirat Le Chuck kehrt von den Toten zurück...  
Bestell-Nr. TBG-07 DM 9,99

## Bestseller-Games-Abo:

„Vormals oft über hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“

Der Traum vieler spielebegeisterter Computerspieler wird endlich wahr: In dieser Hefereihe finden Sie kommerzielle Spielhits, die das Herz jedes Spielerecks höher schlagen lassen, zum unfaßbar günstigen Preis. Endlich werden diese Bestseller für wirklich jedermann erschwinglich! Neben der Vorstellung besonders empfehlenswerter „Preisschnäppchen“ im redaktionellen Teil des Heftes steht vor allem die beiliegende CD-ROM im Mittelpunkt des Interesses. Keine Demo, Softwareprobe oder Shareware, sondern ein **komplettes kommerzielles Originalprogramm** liegt jeder Heftausgabe bei, ergänzt durch die umfangreiche gedruckte Anleitung im Heft.



### Absolut ohne Risiko:

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mit – eine kurze formale Mitteilung über die Abkündigung genügt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Bezugs-Abo mit jeweils 6 weiteren Ausgaben umgewandelt. Die Preise und Lieferbedingungen der regulären Bezugs-Abo finden Sie im untenstehenden Kosten. Das Probeabo-Angebot gilt nur für Neukunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der entsprechenden TREND-Zeitschrift waren.

### Versäumen Sie keine Ausgabe!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abo genießen Sie erhebliche Preisvorteile beim Bezug Ihrer Zeitschrift im regulären Abo mit jeweils 6 Ausgaben: Das Jahresabo für Bestseller-Games kostet nur DM 55,90. Die Versandkosten sind im Preis mit enthalten! Das Abo verlängert sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf (vor der 5. Ablieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankinzug (Lastschriftverfahren).

# Bestseller Games

## ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und zwei Ausgaben zum Sonderpreis im Probe-Abo beziehen. Außerdem erhalte ich als **gratis** als **Begrüßungsgeschenk** eine Heft-Ausgabe aus der TREND-Topserie „fast geschenkt“ mit einem kommerziellen Original-Lizenzprogramm.

Hiermit bestelle ich folgende(-s) Probe-Abo(-s) ab der nächst erreichbaren Ausgabe:

**Bestseller-Games-Zeitschriften-Probeabo**  
(inkl. Original-Programm inkl. HD-Heftdiskette 3,5" oder CD-ROM).  
**2 Ausgaben komplett nur DM 9,99**

**Ältere Ausgaben erhalten Sie für DM 9,99 direkt bei PEARL.**

Bitte verwenden Sie zur Bestellung nur den Bestellschein am Ende des PEARL-Kataloges in der Heftmitte.

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abo in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abo verlängert sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung der Abo ist nur per Bankinzug möglich. Bitte keinen Scheck mitnehmen!

### Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Bank \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_ Kto. \_\_\_\_\_

### 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 Kollischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

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

Bitte anschauen und absenden an: PEARL Agency - Am Kollischacht 4 - D-79426 Buggingen  
Telefon: 07631/360-200 • Telefax: 07631/360-444



## PLAYSPY-Interview: Silas Scruemall



Den Namen Silas Scruemall kennt man unter Insidern des pornographischen Gewerbes seit Jahren, aber erst vor kurzem wurde er auch der breiten Öffentlichkeit bekannt. Früher führte er das größte pornographische Syndikat der Welt und produzierte unvergeßliche Erotikfilme wie „Willy Wonka und die Schokoladen-Fantasia“, „Pervertigo“, „Wenn die Backen zusammen stoßen“, „Das Leben ist Wunderbra“ und andere. Er war außerdem verantwortlich für riesige Mengen von wahrhaft geschmacklosen (aber nett aufgemachten) Magazinen harten Kalibers wie etwa „Hunde, Melonen und Korbwelt“, „Feurige Zwillinge“, „Rotglühende Mütter“ und „Rotglühende Zwillingsmütter“. In diesen Tagen wurde Scruemall gesellschaftsfähig. Als Leiter von PornProdCorp ist Scruemall jetzt raus aus dem Geschäft mit dem „harten Kaliber“ und drinnen im Kabelfernsehen. Wir haben ihn in einem der Läden gefunden, die seine Produkte anbieten, in einer kleinen schmutzigen Kabine mit verschmierter Scheibe.

**Playspy:** Für was sind diese Löcher hier unten gut?

**Scruemall:** Zwerge.

**Playspy:** Aha. Sagen Sie, warum sind Sie aus dem Pornographiegeschäft ausgestiegen?

**Scruemall:** Geld, grundsätzlich. Sehen Sie, die Leute denken immer, die Pornographen sind wirklich reich, fahren in importierten Sportwagen herum und schmeißen mit Geld um sich. Nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein. Pornographen sind in diesem Geschäft, weil sie wirklich lieben, was sie tun, und weil sie wissen, daß Ihre Tätigkeit der Gesellschaft einen wertvollen Dienst erweist - wenigstens jenen Mitgliedern der Gesellschaft, die den Tag am liebsten im Bademantel hinter heruntergelassenen Rollos und mit hunderten von leeren Pizzaschachteln verbringen.

**Playspy:** Die meisten Leute wären wohl überrascht zu erfahren, daß mit Pornographie kein Profit zu machen ist. Nach unseren Schätzungen ist es eine Multi-Millionen-Dollar Industrie.

**Scruemall:** Nein, nein, nein, nein, nein, nein! Nein, sehen Sie, es war eine ganz einträgliche Sache, aber jetzt kommt das Kabelfernsehen daher und offeriert 24 Stunden scharfe Programme für ein paar Pfennige pro Tag. Ich konnte damit nicht konkurrieren.

**Playspy:** Also wurden Sie bürgerlich.

**Scruemall:** Ich wurde bürgerlich. Ich wollte gar nicht, Sie verstehen, aber es kam so. Schmutziges, widerliches Zeug in jedem Fernseher, direkt im Wohnzimmer. Und wissen Sie, was mich am meisten ärgert?

**Playspy:** Sie werden es uns sicher sagen.

**Scruemall:** Sie haben verdammt recht, Junge. Es gibt zur Zeit keine Gesetzgebung, welche beabsichtigt, dieser Art von Schmutz Einhalt zu gebieten. Denken Sie, irgend jemand würde sagen: „Hey,

wir sind ein bißchen zur weit gegangen, laßt uns diese Pornographie vom Kabelfernsehen und den Augen unserer Kinder fernhalten. Hören wir auf, so etwas über den Äther zu schicken. Geben wir es den Pornographen zurück, wo es hingehört. Behaltet das Zeug auf Videobändern und in Magazinen, wo man es diskret kaufen kann, und gebt es nicht für 'n Appel und 'n Ei her.

**Playspy:** Aber jetzt haben Sie Ihre eigene Firma für Fernsehproduktionen. Treten Sie nicht in das Heer ein, von dem Sie sagen, daß es schuld am Untergang der legitimen Pornographie sei?

**Scruemall:** (Pause) Ich habe kapituliert. Ich werde nicht mehr versuchen, gegen das System zu kämpfen. Ich bin zu alt und zu schwach. Nun, nicht zu schwach, aber zu alt, um dagegen anzukämpfen. Ich sehe es so: wenn Du etwas nicht besiegen kannst, schlag Dich auf seine Seite. Also gründete ich die PornProdCorp, und wir sind mitten in der Produktion der Höhepunkte der nächsten TV Saison - wenn wir eine Fernsehstation finden, die sie kauft.

**Playspy:** Würden Sie uns einen kurzen heimlichen Blick erlauben?

**Scruemall:** Nichts lieber als das, aber Sie wissen ja, wie das ist. Wenn ich es Ihnen erzähle, muß ich es allen erzählen, und das würde die Überraschung verderben. Lassen Sie mich nur sagen, daß es die Spitze des guten Geschmacks und der fröhlichen Unterhaltung ist und noch mehr Spaß machen wird, weil wir die Zuschauer mit einbeziehen werden.

**Playspy:** Das hört sich großartig an, Silas.

**Scruemall:** Das wird es auch sein.

**Playspy:** Wir bedanken uns, daß Sie sich die Zeit genommen haben, mit uns über Ihre kommenden Projekte zu sprechen, und Sie können sicher sein, daß wir alle im kommenden Herbst vor unseren Fernsehern sitzen werden.

**Scruemall:** Sehr gut. Prima!





## PLAYSPY Kurzporträts

### Larry Laffer



Heimat: Hollywood Hills, CA

Alter: 40

Beruf:

Softwareverkäufer, Marketing-Vizedirektor,  
Videobändlöcher, Talentsucher

#### Hobby:

Herumlaufen, Dinge anschauen, Dinge aufheben und versuchen, die maximale Punktzahl zu erreichen, Dan Quayle imitieren.

#### Lieblingsbücher:

Der Hochhausführer für Selbstmörder von Echbin Raus, Der illustrierte Führer für Polyesterstoffe vom Herausgeber des vierteljährlichen Herren-Nervers, Wie man NEIN sagen kann, wenn man in Wirklichkeit JA meint... Nun, vielleicht von N.D. Sagwas.

#### Zitat:

„Es ist wirklich eine Ehre für mich, nach einem klugen, inhaltsreichen Zitat für Ihr Anzeigenblatt gefragt zu werden, Sir.“

#### Kurzbiographie:

Ein Mann mit vielen Widersprüchen...

Eine billige, heruntergekommene Aura dringt ihm aus allen Poren, glitschig und ohne einen Hauch von Exklusivität. Er sieht sich selbst als den vollendeten „Ladies' Man“, brachte es jedoch bis heute nicht fertig, in dieser Hinsicht irgend etwas zu vollenden. Er ist leutselig, lebt auf großem Fuß, ist loyal, liebevoll und unglaublich geschwätzig.

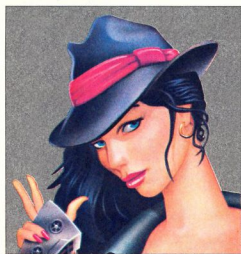
Tatsächlich hat er ungefähr die gleichen Qualitäten wie ein Pekinese.

#### Scotch:

Nein, Kalifornier.



### PASSIONATE PATTI



Oberweite:

Ja, haben Sie das nicht bemerkt ?

Taille: 50

Hüften: 2

Gewicht: 54

Größe: 1.78

Geburtsdatum:

Ja, genau...netter Versuch!

Geburtsort:

WAS ? Das Leben meiner Eltern, Carl und Edie, meiner Brüder Peter und David und jedes Mannes, jeder Frau und jedes

Kindes in PENTALUMA gefährden?

Ups, 'tschuldigung Leute...

#### Ambitionen:

Als berühmte Unterhaltungskünstlerin, internationale Spionin, Siegerin im „American Way of Life“, Millionärin mit 40, Mutter von Zwilling-Genies, Feinschmeckerkochen und Geliebte eines fabelhaften Mannes (der natürlich so erfolgreich wie ich sein muß) glücklich zu werden und mein ganzes Leben lang streßfrei zu bleiben.

#### Was ich liebe:

Salonlöwen, Spargelspitzen in geschmolzener Butter, Bananen, Schlangen, Zugfahrten durch Tunnels, Raketen beim Abheben, das Washington Monument und Leute, die mir wirklich teure Geschenke kaufen.

#### Was nicht:

übermäßigen Ehrgeiz, unterwürfige Männer, auf der Motorhaube kochen, zu Familienfeiern gehen und Leute, die mir wirklich teure Geschenke kaufen und dann Dankesbriefe erwarten.

#### Lieblingsfilme:

Frühstück der lebenden Toten; Mein Dinner bei Ernest; Bonzo geht nach Washington; Meine zwei linken Füße; Star Trek VIII; Der Zorn des Chaka Khan.

#### Lieblingsschauspieler:

Rue Laenska; Carmelita Pope; Carol Merrill; Betty Furness

#### Meine Moralphilosophie:

„Genialität ist 1 % Inspiration, 90 % Schweiß und 15 % mathematische Berechnung.“

#### Speziellen Dank an:

Ray Kroc, ein Mann, der sein Leben hingab, um mir zu dienen.





# Passionate Patti...

...kennt den Zauber und Glanz von innen heraus. Als Teilzeit-Geheimagentin und Teilzeit-Jetset-Unterhalterin hat Patti gemäß einer kürzlich durchgeführten Tenfoot Umfrage ein Bein in zwei der drei wunderbarsten Jobs der Welt. Die einzige der drei Top-Positionen, die Patti nicht für sich beanspruchen kann, ist „Software-Designer“. Ist es deshalb verwunderlich, wenn wir diese langbeinige, hochbegabte, multi-talentierte Agentin als unser Mädchen des Monats ausgewählt haben? Wir finden Patti so geheimnisvoll, wie sie schön ist, so rätselhaft, wie sie sexy ist, so konkubinant, wie sie Single ist (Ihre Worte, nicht unsere!). Sie ist momentan unverheiratet und allein - gute Neuigkeiten, Männer! Sie machte jedoch mehrfach

verschleierte Anspielungen auf eine Mann, den sie „Larry“ nannte, der Ihr hoffentlich



viel bedeutet oder bedeutet hat (gut gemeinte Warnung, Jungs, da scheint es eine kleine Konkurrenz zu geben!). Die Beziehung ist in einer ausführlichen, computerisierten Form unter dem unmöglichen Titel: „Leisure Suit Larry 4 - Die verlorenen Disketten“ erhältlich, aber Patti weigert sich uns zu sagen, wo wir diese Compu-Parabel finden, und nicht ein einziges Softwaregeschäft wußte irgend etwas von diesem Spiel. Wie auch immer, da waren ganz sicher nirgendwo Floppies bei Patti zu sehen, die übrigens den Namen „Passionate“ trägt, obwohl Ihre Sinnlichkeit fortwährend wie die Milch einer reifen Kokosnuß ausströmt.

Die Künstlerin Patti spielt als Alleinunterhalter-Multitalent in Hotels und Clubs. Sie singt, sie spielt Klavier, sie macht Späße mit dem Publikum. Sie ist schon in Clubs auf der ganzen nördlichen Hemisphäre aufgetreten und kommt sowohl bei Touristen als auch bei Einheimischen an. Ihr Auftritt in einem luxuriösen Hotel-Casino auf den Südseinseln (dem sagenhaften Nontoonyt-Erholungsgebiet), in dem sie ihren ehemaligen Anbeter in einer brennendheißen, gefahrenvollen und romantischen Geschichte kennenlernte (Sie wurde unter dem Namen Leisure Suit Larry 3 - Passionate Patti auf der Suche nach vibrierenden Muskeln bekannt), kam besonders gut an. Zuvor jedoch kitzelte Patti die Klaviertasten im privaten Foyer des üblen Dr. Nonooke, von dem einige Agenten sagen, daß er Verbindungen zum KGB gehabt habe, bevor er von einem unbekanntem Amateurgentzen zu Fall gebracht wurde.

Diese frühere Verbindung zum KGB war zuerst Grund zur Beunruhigung für unsere furchtlose Führungsspitze im Hauptquartier, bevor festgestellt wurde, daß Patti in keiner Art und Weise in die geheimen Machenschaften von Dr. Nonooke verwickelt war. (Für diejenigen, welche die Fakten dieses Falles nachprüfen wollen, verweisen wir auf Leisure



Suit Larry 2 - Looking for Love in Several Wrong Places. Wir persönlich ziehen es vor, immer wieder das Dossier von Patti durchzublätern, um uns ganz einfach ihre hervorstechenden Eigenschaften noch einmal vor Augen zu führen.)





Ihr Einsatz bei uns ist ein relativ neuer Schritt in Pattis Leben. Ihre etablierte Musikkarriere und ihre früheren gut dokumentierten Beziehungen zum organisierten Verbrechen geben ihr einen perfekten Deckmantel. Im Moment arbeitet sie daran, uns bei einer Geheim-Opera-

tion zu helfen, die die Ausrottung der Korruption in der Musikindustrie zum Ziel hat. Man wird sicher noch in der Presse davon lesen. (Vorerst müßt Ihr diese Information für Euch behalten!) In der Zwischenzeit machte Patti in den PLAYSPY-Büros als eines der erotischsten

Mädchen Schlagzeilen, das jemals unser Magazin geziert hat.



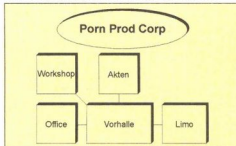


# Komplettlösung

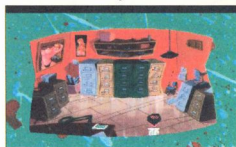
## Larry in Los Angeles



Sie stehen in der Vorthalle der PornProdCorp. An der linken Wand sehen Sie eine Kaffeemaschine. Diese benutzen Sie, um den Kaffee zu kochen, nach dem lautstark aus dem Sitzungszimmer verlangt wird. Während der Kaffee durchläuft, haben Sie noch einmal Zeit, das Handbuch durchzusehen. Dann nehmen Sie die nun volle Kanne und gehen durch die linke Tür in den Sitzungssaal. Ungeschickt wie Sie sind, schütten Sie dem Chef den Kaffee über die Hose. Dies ist aber nicht ganz so schlimm, denn es entspricht nur Ihrem Image. Ihrem Image als wahrlich unattraktiver Mann Amerikas, der dazu auch noch verdammt ungeschickt ist. Genau das ist es, was Silas Sruemall sucht. Er erklärt Ihnen, was so tun ist, und schickt Sie mit einer Videokamera los, um Aufnahmen von den drei Mädels zu machen.

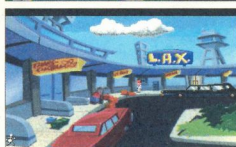


Haben Sie das Zimmer wieder verlassen, gehen Sie nach Nordwesten durch den Gang in einen Schneideraum. Hier finden Sie auf dem Tisch im vorderen Bildrand drei Videotapes. Diese können Sie in einem Gerät, das rechts auf dem langen Tisch am oberen Bildrand steht, löschen. Denken Sie daran, alle drei Bänder zu löschen, da Ihre Kamera nicht über eine Löschvorrichtung verfügt. Dann öffnen Sie die linke Schublade in diesem Tisch und finden ein Ladegerät, das Sie zum Aufladen der Kamera brauchen. Genau vor Ihnen auf dem Tisch befindet sich ein Kassettenrecorder, den Sie einschalten können. Hier können Sie Ihre Lieblingsmelodie wählen. Bevor Sie den Raum verlassen, waschen Sie sich noch die Hände unter dem Desinfektionsmittel. Sie wissen zwar nicht warum, aber es gibt einen Punkt. Nun kehren Sie wieder in die Vorthalle zurück und laden die Kamera in der Steckdose auf, die sich an der Wand neben der Tür zum Sitzungszimmer befindet. Nehmen



Michelle Milken's Resume	
Michelle's Bewerbungsdossier	
NAME	Michelle Milken
ALTER	28
HAARE	Schwarz
ADGEN	Braun
GROSSE	185 cm
GEWICHT	59 kg

Sie nun das Ladegerät aus Ihrem Inventory und halten Sie es an die Steckdose. Wenn Sie dies getan haben, nehmen Sie die Kamera aus dem Inventory und halten sie auf das Ladegerät. Nun müssen Sie warten, bis das Gerät seine Arbeit getan hat. Vergewissern Sie sich, wann das Gerät fertig ist. Die Anzeige ist dann bei 100% angelangt. Nehmen Sie die Sachen wieder auf und gehen Sie jetzt durch die Tür im Norden. Hier ist ein Archiv. Direkt auf dem Tisch neben Ihnen liegt eine goldene AeroDork Karte. Die Akten der drei Mädels finden Sie in dem Aktenschrank ganz links in der obersten Schublade. Öffnen Sie die Schublade und nehmen Sie die Akten. Dann öffnen Sie die Akten, eine nach der anderen. In jeder finden Sie eine Personenbeschreibung und den Ort, wo Sie die Person finden. Jetzt gehen Sie wieder in die Vorthalle und verlassen diese in Richtung Osten. Nun befinden Sie sich vor dem Gebäude und sehen im Westen eine Limousine, die Sie zum Flughafen bringt. Dort gehen Sie zuerst zum Flugkartenautomaten links neben dem Eingang. Benutzen Sie Ihre Karte, und Sie sehen drei Flugziele:



Bordkarte. Gehen Sie jetzt durch den AeroDork-Eingang bei Ihrer Limousine. Im Flughafengebäude gehen Sie zu der Tür mit der Aufschrift VIP-Lounge. Zücken Sie Ihre goldene AeroDork Karte und zeigen Sie diese dem aufmerksamen Kameraauge, das Sie auf Schritt und Tritt

überwacht. Dies ist Ihre Legitimation zum Eintritt in die VIP-Lounge. In der Lounge warten Sie darauf, daß die Leuchtschrift 'New Boarding' angeht. Nun gehen Sie Ihre Boardkarte in den Schlitz neben der Tür ein und gehen an Bord. Im Flugzeug nehmen Sie sich das Bordmagazin, und kurz darauf sind Sie auch schon eingeschlafen. Sie träumen, wie sollte es auch anders sein, von Patti Passionate.



Copyright © 1993 Computer-Programm-Service Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln

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

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







# KOMPLETTLÖSUNG

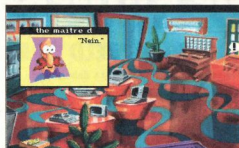
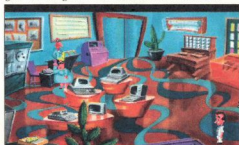


## Larry in New York

### Flughafen N.Y.



In New York angekommen, berauben Sie zuerst einmal eine Spendensammlung vom Kinderhilfswerk. Diese finden Sie direkt neben der Tür der Vip-Loounge. Greifen Sie hinein und nehmen Sie einen Quarter heraus. Dann lesen Sie die Reklameschilder am oberen Bildrand, bis Sie eine Reklame eines Taxiunternehmens entdecken. Die Rufnummer lautet: 552-4668. Gehen Sie durch das Bild nach Osten. Hier finden Sie mehrere Münztelefone, einige sind kaputt, aber einer ist auf jeden Fall intakt. Benutzen Sie das Quarter, um eine Limousine zum Flughafen zu rufen. Verlassen Sie das Terminal, und vor der Tür finden Sie die Limousine. Steigen Sie ein und zeigen dem Fahrer, wohin Sie wollen. Gehen Sie dazu ins Inventory, nehmen die Serviette mit der Adresse von Michelle und zeigen diese dem Fahrer. Links neben Ihnen auf dem Sitz finden Sie einen Terminkalender, den ein anderer Fahrgast wohl vergessen hat. Nehmen Sie ihn an sich.



Beim Hard-Disc-Cafe treten Sie durch die Tür und gehen zu dem Maitre hinter dem Pult, der Sie natürlich nicht hineinläßt. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten, Clubmitglied zu werden. Öffnen Sie nun den Terminkalender, dort finden Sie Geld sowie Kreditkarten und einige Nummern eines Schweizer Nummernkontos. Mit dem gefundenen Geld bestechen Sie den Maitre (100 Dollar), der daraufhin Ihre Personalien in den Computer eingibt. Sie können auch versuchen, den guten Mann tot zu labern. In diesem Fall können Sie das Geld später Michelle geben. Danach können Sie Ihren Mitgliedsausweis links aus dem Computer entnehmen. Gehen Sie diesen Streifen in den Computer ein, und die Tür zu Ihrer Rechten öffnet sich. Sie betreten das Lokal

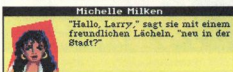


und setzen sich an den leeren Tisch. Kurz darauf kommt Michelle an Ihnen vorbei. Sie versuchen sie anzusprechen, aber sie reagiert nicht, sondern benutzt einen weiteren Computer, um in den angrenzenden Saal zu gelangen. Sie wollen ihr folgen, müssen aber leider feststellen, daß Sie keinen Zugang zu diesem Raum haben. Gehen Sie nun zurück zum Maitre und fragen Sie ihn, ob er Ihnen den Zugang zu diesem Raum ermöglichen kann. Er verneint, und Sie bestechen ihn ein zweites Mal, nun mit den Kreditkarten. Der Maitre erweitert Ihre Zugangserlaubnis, und Sie können Michelle folgen.

### Hard Disk Cafe

- Michelle
- Stuhl
- Maitre Telefon
- Limo

Sie finden Sie allein an einem Tisch. Schalten Sie die Kamera ein. Dazu gehen Sie in das Inventory, legen einen Film ein und schalten sie dann ein. Sie spechen Michelle an und wech Wunder, sie lächelt Sie an und lädt Sie sogar an ihren Tisch. Sprechen Sie weiter mit ihr, wenn Sie möchten, geben Sie ihr den Terminkalender mit den Nummern. Nach einiger Zeit verschwindet Michelle unter dem Tisch...



Haben Sie diese Begegnung aufgezeichnet, müssen Sie sich wieder eine Limousine rufen, die Sie zurück zum Flughafen bringt. Benutzen Sie das Telefon im Foyer. Am Flughafen müssen Sie sich wieder eine Bordkarte aus dem Automaten holen. Der befindet sich an derselben Stelle wie in L.A., auch hier müssen Sie wieder die Sicherheitsabfrage bewältigen. Begeben Sie sich wieder in die Vip-Lounge um zu warten, bis die Leuchtschrift aufleuchtet und Sie Ihre Bordkarte in den Schlitz neben der Tür eingeben können. Nun sind Sie wieder im Flugzeug, und bald sind Sie wieder eingeschlummert und träumen natürlich von Patti.



## Patti bei Reverse Biaz Records

Wenn Sie das Foyer betreten, müssen Sie zuerst das Schild neben dem Fahstuhl lesen, um festzustellen, wo Sie hin müssen. Dann gehen Sie zu dem schlafenden Portier und sprechen mit ihm. Er meldet Sie an und ruft Ihnen einen Aufzug. Gehen Sie zum Fahrstuhl und fahren nach oben. Dort angekommen, verlassen Sie den Fahrstuhl und gehen zu der im Vordergrund ausgestellten goldenen Schallplatte. Nehmen Sie diese und legen sie auf den Plattenspieler. Stellen Sie den Plattenspieler auf 33 Umdrehungen und spielen Sie die Platte einmal richtig herum und einmal rückwärts ab. Dasselbe wiederholen Sie mit 78 Umdrehungen. Sie merken, auf was für eine teuflische Art und Weise die Jugend manipuliert werden soll.



### Reverse Biaz Records

- Keyboard
- Reverse Biaz
- Platte
- Pfortner
- Limo

Nun gehen Sie zu der Tür im Norden und gelangen so in ein Aufnahmestudio, in dem Sie Keyboard spielen müssen. Nachdem die Aufnahmen aufgezeichnet worden sind, gehen Sie in das Tonstudio und hören sich Ihre musikalische Leistung an. Dabei verführen sie Reverse Biaz. Ohne es zu wissen, nehmen Sie den Akt auf, und dieser wird einige Zeit später

ohne Ihr Wissen zu einem Number-One-Hit. Während des Liebesspiels klauen sie unbemerkt die Kassette, die Sie für Inspector Desmond benötigen. Sie können ihn auch mit der aus der Limousine mitgenommenen Flasche Sekt betrunken machen, auch dann erhalten Sie ein Tape.

Ihre Aufgabe hier ist erledigt und Sie machen sich auf den Weg zu K-Rap. In der Limousine schlafen Sie wieder ein und es geht weiter mit den Abenteuern unseres Freundes Larry.

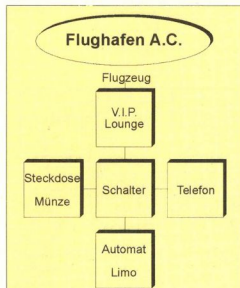


# KOMPLETTLÖSUNG

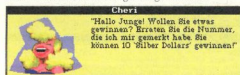


## Larry in Atlantic City

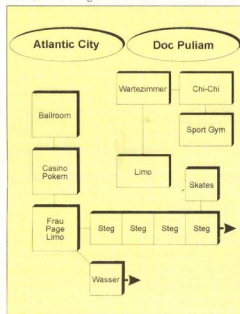
Am Flughafen gehen Sie nach Westen und finden dort einige einarmige Banditen. In dem zweiten von links ist noch eine Münze drin. Sie spielen und gewinnen einen Quarter, den Sie zum Telefonieren brauchen. Die Taxi-Nummer steht wieder auf einem der Reklameplakate. Vergessen Sie nicht, die Kamera wieder aufzuladen. An der Wand im Westen finden sie eine Steckdose.



Haben Sie dieses getan, suchen Sie wieder einen funktionierenden Münzspeicher. Benutzen sie auch hier wieder den Quarter und rufen sie sich eine Limousine. In der Limousine zeigen Sie dem Fahrer wieder den Gegenstand, den sie in der Akte von Lana gefunden haben. Daraufhin bringt er sie zum Spielkasino. Nachdem sie aus der Limousine ausgestiegen sind, wenden sie sich an die junge Frau vor der Tür. Diese fordert Sie auf, die Zahl zu erraten, an die sie gerade gedacht hat.



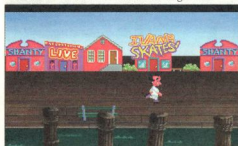
Geben sie eine beliebige Zahl ein, es ist immer genau die richtige. Nun verfügen sie über 10 Silberdollar. Natürlich keine echten, sondern Spieldollar, aber mit diesem Startkapital können sie nun im Inneren des Casinos an den Automaten spielen. Sie brauchen mindestens 800 Dollar, um die Aufgabe zu lösen.



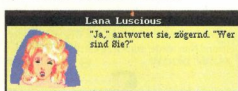
Gehen Sie an einen beliebigen Automaten und fangen sie an. Es ist am sinnvollsten, abzuspeichern und mindestens 9 Dollar zu setzen. Gewinnen sie, speichern Sie wieder ab und setzen alles bis auf einen Dollar.



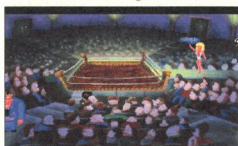
Wenn Sie verlieren, laden Sie neu und versuchen Ihr Glück noch einmal. Dieses System wiederholen Sie, bis Sie die erforderliche Summe erspielt haben. Dann gehen Sie durch den Raum zur Ballsaaltr. Gehen Sie durch die Tür und sprechen mit dem Ordner. Geben Sie ihm die geforderten 25 Dollar und nehmen sie Platz. Die Vorstellung ist kurz aber eindrucksvoll. Schauen sie sich Jennifer an, das gibt Punkte. Nun verlassen sie das Kasino und gehen nach Osten auf die Strandpromenade. Gehen sie diese entlang, bis Sie einen Rollerskate-Verleih entdecken. (Sie finden ihn nach dem 3. Scrollen.) In dem Rollerskate-Verleih gehen sie zum Tresen und leihen sich gegen ein Pfand von 250 Dollar ein Paar Rollerskates aus. Verlassen sie den Laden und gehen sie zu der Bank im vorderen Bildrand. Setzen Sie sich auf die linke Ecke der Bank und ziehen Sie sich die Rollerskates an. Nun laufen Sie los in Richtung Osten.



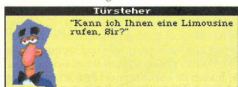
Irgendwann erscheint Lana, und Sie müssen sie schnell ansprechen. Wenn Sie es nicht schaffen, bevor Sie aus dem Bild verschwindet, laufen sie ihr schnell hinterher. Sie bekommen noch eine zweite Chance.



Haben Sie es geschafft, sie anzusprechen, setzen Sie sich mit ihr auf eine Bank und unterhalten sich mit ihr. Sie lädt Sie ein, abends ins Casino zu kommen zum Schlammcachen. Diese Einladung nehmen Sie gerne an, denn das ist Ihre Chance. Nun ziehen Sie sich die Rollerskates wieder aus und bringen sie zurück in den Laden. Sie erhalten einen Teil des Pfandes zurück und machen sich dann auf den Weg zurück zum Casino.



Hier angekommen, gehen Sie in den Ballsaal und sprechen wieder mit dem Ordner. Sie können ihm direkt die 500 Dollar geben, um an der Aktion teilzunehmen. Schalten Sie nun wieder die Kamera ein und gehen Sie auf Ihren Platz. Lana erscheint und fordert Sie auf, zu ihr in den Ring zu steigen. Dieser Aufforderung leisten sie nur zu gerne Folge, aber bald müssen sie merken, daß Sie leider keine Schritte haben und konzentrieren Ihre Kräfte darauf, alles anzugrabschen, was Ihnen vor die Finger kommt. Nach der anstrengenden Kampf-runde purzelt Sie mit Lana aus dem Ring und entledigen sich Ihrer Kleider. Nun soll es zur Sache gehen, aber wie sollte es anders sein, nichts geht mehr. Aber wer kann schon vor den Augen von 900 Leuten?

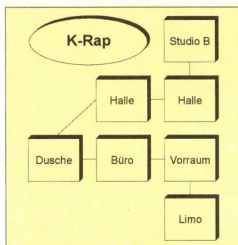


beschämt verlassen Sie das Casino und gehen noch einmal schwimmen, bevor Sie den Porter nach einer Limousine fragen und sich wieder auf den Weg zum Flughafen machen. Großzügig wie Sie sind, geben Sie dem Porter noch Ihre restlichen Silberdollar als Trinkgeld. Am Flughafen gehen Sie wieder eine Bordkarte holen und begeben sich danach in die VIP-Lounge. Hier warten Sie wieder und begeben sich dann an Bord des Flugzeugs. Im Flugzeug entgelten Sie wieder in einen süßen Traum von Patti.





Patti bei K-Rap



Wenn sie bei K-Rap angekommen sind, gehen Sie in das Foyer und öffnen Sie die Tür im Westen mit dem Code, den Sie dem Data-Man entnehmen können. Beelen Sie sich, denn Sie dürfen dabei nicht entdeckt werden. Der Code ist: 45954. Sie befinden sich nun in einem Büro.

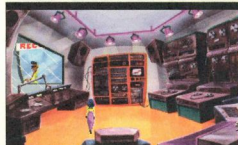


Nehmen Sie den Brieföffner vom Schreibtisch. Gehen Sie dann zu der Blume rechts und schauen Sie in den Blumentopf. Wenn sie hier drin herumwühlen, finden Sie einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel können Sie die verschlossene Schreibtischschublade öffnen. Sie können auch den Brieföffner zum Öffnen der Schublade benutzen. In der Schublade finden Sie eine Akte und einen Zettel mit einer Nummer, die Sie sich aufschreiben müssen. Es ist der Zugangscode für das Studio B. Dieser Code ändert sich von Spiel zu Spiel. Gehen Sie nun zum Fotokopierer links und kopieren Sie die Akte. Plötzlich gibt der Kopierer seinen Geist auf, und Sie drücken auf einen Knopf, der irgendetwas mit dem Toner zu tun hat. Daraufhin sind Sie von oben bis unten mit Toner eingesaut.



Sie bringen die Akte zurück in den Schreibtisch und verstecken den Schlüssel wieder da, wo Sie ihn gefunden haben. Auch den Brieföffner legen sie wieder zurück. Dann gehen Sie zu der Tür im Westen und betreten durch diese das Badezimmer. An der Wand im Westen entdecken Sie eine Dusche. Das ist genau das, was Sie jetzt brauchen. Also, nichts wie raus aus den Klamotten und rein in die Dusche. Welch eine böse Überraschung. Die Dusche ist nicht nur das, was sie zu sein scheint, sondern ein Fahrstuhl. Nackt wie Sie sind fahren Sie nun etliche Stockwerke nach unten, sehr zur Freude der Belegschaft an den Fenstern.

Unten angekommen, nehmen Sie die Kleidung von dem Kleiderständer neben der Dusche. Wieder bekleidet machen Sie sich auf den Weg. In einem der Aufnahme studios sehen Sie die 2 Live 2 Screw. Sie gehen weiter nach Osten und kommen zu der Tür von Studio B. Diese öffnen Sie mit dem im Schreibtisch gefundenen Code und betreten ein Tonstudio.



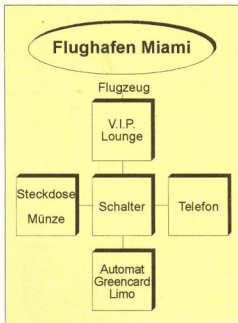
Im Regal im Norden finden sie ein Tonband. Dieses nehmen sie und legen es in das Gerät vorne links. Nun gehen Sie zu dem Mischpult und stellen alles an, was sie anstellen können. So nehmen Sie auf, was im Studio von 2 Live 2 Screw gesprochen wird. Plötzlich hat P.C. Hammer, der Chef von K-Rap, der sich in dem Studio neben Ihnen befindet, Sie entdeckt und sperrt Sie in dem Studio ein, indem er die Tür von außen versperrt. Er geht zum Aufzug und Sie können an Hand der Bewegungen erkennen, wie der Zugangscode für den Fahrstuhl lautet.



Sie nehmen das Band an sich und schalten dann noch einmal an den Knöpfen des Mischpultes herum, bis Sie Ihre eigene Stimme hören. Dann schreien Sie so laut Sie können in das Mikro, so die Scheibe zum Splittren bringt. Auf diesem Weg verlassen Sie das Studio. Ihre dort draußen angekommen, setzen sie sich in Ihre Limousine und machen sich auf den Weg zu Inspector Desmond. Nun wieder zurück zu Larry.



Larry in Miami



Am Flughafen angekommen, gehen Sie nach Westen zu dem Zigarettenautomaten. Hier finden Sie zwei Quarters zum Telefonieren. Laden sie auch hier wieder die Kamera auf. In Miami gibt es zwei Fuhrunternehmen. Die Telefonnummern entnehmen Sie wieder den Plakaten. Die Nummern sind:

Taxi Miami 554-8544; Carlos 554-1272

Gehen Sie wieder zu den Münzlersprechern und rufen Sie eines der Unternehmen an. Wenn sie Carlos anrufen, finden Sie beim Verlassen des Flughafens im Müll-eimer eine Aufenthaltsgenehmigung, die Sie später Chi-Chi geben können. Verlassen Sie den Flughafen und steigen Sie in die Limousine. Zeigen Sie der Fahrerin das Streichholzheftchen, und sie bringt Sie zu Doc Pullian. (Karte s.o., Atlantic City)



Gehen Sie die Treppe hinauf und durch die Tür. Sie befinden sich nun im Wartezimmer des Arztes. Nehmen Sie die Tischdecke vom Tisch an der östlichen Wand und binden Sie sie sich um den Kopf. Dann gehen Sie zu dem Telefon auf dem Tisch an der westlichen Wand und benutzen dieses, um sich selber zu überweisen. Haben Sie den Anruf tätigtätigt, gehen sie zur Glasscheibe und klopfen an. Die Sprechstündchen öffnet, und Sie nuschneln ihr etwas vor. Mitleidig öffnet sie Ihnen die Tür, und Sie können direkt in das Behandlungszimmer gehen. Schalten sie nun die Kamera ein.



Chi-Chi Lambada

"Nun, Mr. Laffer, können wir anfangen?"

Nun kommt Chi-Chi zu Ihnen, und Sie versuchen, Blickkontakt herzustellen, um sie dann in ein Gespräch zu verwickeln. Während des Gesprächs erfahren Sie, daß Chi-Chi illegal eingewandert ist, und daß sie latin-amerikanischen

# DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION

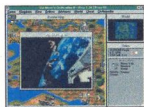
SID MEIER'S  
**CIVILIZATION II**  
Version of the best-selling strategy game

Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.

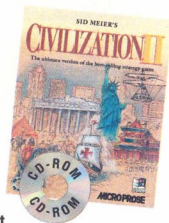


Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.



Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegtesten Epochen der Menschheitsgeschichte.

Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization III!



## UPGRADE-COUPON

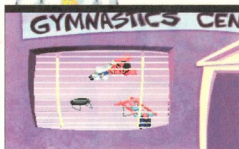
Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70,- an folgende Adresse:  
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2",  
Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh **B**

## MICRO PROSE

Spectrum HoloByte/MicroProse

World Wide Web Site. <http://www.microprose.com>.

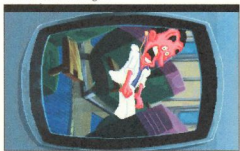
EBENFALLS ERHÄLTlich: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!



Rhythmen nicht widerstehen kann. Danach werden Sie von ihr in die Gymnastikhalle unter der Praxis geschleppt und erleben Dinge, an die Sie Ihr Leben lang denken werden. Nach diesem recht ungewöhnlichen Akt haben Sie auch diese Aufgabe erfüllt, und Sie kehren in das Wartezimmer zurück um sich vom Telefon aus wieder eine Limousine zu bestellen. Die Limousine erwartet sie vor dem Haus. Mit ihr gelangen Sie zurück zum Flughafen. Hier holen Sie sich erneut eine Bordkarte und gehen in die VIP-Lounge. Hier warten Sie wieder, bis Ihr Flug aufgerufen wird, und gehen dann an Bord. Zufrieden mit dem Erreichten lehnen Sie sich zurück und entschlummern in einen süßen Traum.

## Patti bei Inspector Desmond

Nun folgt eine Sequenz, bei der Sie sich bequem zurücklehnen können. Inspector Desmond ist sehr zufrieden mit Ihrer Arbeit und löst sein Versprechen ein, Sie ins Weiße Haus zu bringen.



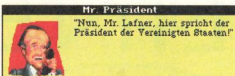
## KOMPLETTLÖSUNG

### Larry im Flugzeug

Ihr stüßer Traum wird plötzlich von einer rapiden Abwärtsbewegung des Flugzeugs gestört. Sie stürzen ab. Der Vertrag des Piloten ist eben abgelaufen, und er weigert sich, ohne Vertrag weiter zu arbeiten. Das Personal sucht unter den Fluggästen jemanden, der des Fliegens kundig ist. Da Sie ja schon einige Erfahrungen am Simulator haben, stellen sie sich zur Rettung des Flugzeugs zur Verfügung.



Aber im Cockpit müssen sie feststellen, daß Ihnen hier gar nichts bekannt vorkommt. Nach verschiedenen Versuchen schaffen Sie es, den Auto-Piloten einzuschalten, und das Flugzeug fängt sich wieder. Nun müssen sie nur noch landen, aber auch das schaffen Sie nach drei vergeblichen Versuchen. Sie wundern sich allerdings über die seltsame Form der Landebahn, aber was soll's, Sie haben den Vogel heil runtergebracht. In der Lounge werden Sie von einer jubelnden Menge empfangen. Ein



Mr. Präsident

"Nun, Mr. Lafner, hier spricht der Präsident der Vereinigten Staaten"

Anruf des Präsidenten, der sie ins Weiße Haus einladet, macht Sie sehr froh.

### Larry und Patti im Weißen Haus



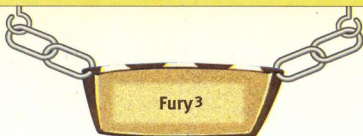
Hier klärt sich nun alles auf. Erst einmal treffen sie auf Patti, die auch ganz glücklich ist, Sie zu sehen, und Sie neben sich an den Tisch holt. Zu Patts Rechten sitzt unser Freund Mr. Bigg, mit Vornamen Julius. Als dieser eine Melodie pfeift, die Patti als eine der Melodien aus Larry IV erkennt, begreift Sie, daß hier neben ihr der Mann sitzt, den Sie die ganze Zeit versucht hat zu finden, und dem Sie den schämlichen Abgang in der Bar zu verdanken hat. Sie rufen dieses Desmond zu, und Mr. Bigg zieht eine Pistole. Hier kommt dann die BH-Waffe zum Einsatz und schon ist alles wieder in bester Ordnung. Ihre Aufgabe ist erfüllt, und nun können Sie sich zurücklehnen und beobachten, was noch mit unserem Helden passiert.



### Punktetabelle

<b>Larry in LA.</b>	Data-Pak in Data-Man einsetzen	7	<b>Hard Disk Cafe (2. Teil)</b>	Camkorder einschalten	4	Pokern	4	alle Knöpfe betätigen	12
Kaffe kochen	2	Data-Man ansehen	1	Camkorder einschalten	4	Jennifer ansehen	8	Tape nehmen	7
Videoasseten nehmen	6	BH-Waffe nehmen	6	Michelle Geld geben	5	Rollschuhe mieten	4	Scheibe sprengen	15
Videoasseten löschen	6	BH-Waffe ansehen	2	Michelle Kalender geben	5	Rollschuhe anziehen	3	<b>Flughafen Miami</b>	
Batterieladegerät nehmen	8			Schweinkräm mit Michelle	40	Lana ansprechen	6	Geld nehmen	5
Cassetten anhören	5	<b>In der Limousine</b>		Schweinkräm filmen	20	Lana verabreden	2	Limo-Reklame lesen	1
Desinfektionsmittel benutzen	1	Flasche nehmen	6	Limo rufen	2	Rollschuhe zurückbringen	3	telefonieren Carlos	6
Ladegerät anschließen	8	Data-Man zeigen	8			Türsteher 500 zahlen	12	telefonieren Limo	3
Camcorder anschließen	3	<b>Flughafen N.Y.</b>		<b>Flughafen N.Y.</b>		Schweinkräm Lana	40	Auflenthatsgenehmigung nehmen	12
nach dem Laden wieder nehmen	2	Münze nehmen	5	Bordkarte kaulen	4	Schweinkräm filmen	20		
Akten nehmen	8	Limo-Reklame lesen, telefonieren	3	<b>Reverse Biaz Records</b>		Limo rufen (Page)	2	<b>Doc Pulliam</b>	
Akten öffnen je	1			Schild lesen	3	<b>Flughafen Atlantic City</b>		Tischdecke nehmen	5
AeroDork Karte nehmen	5	<b>Limousine N.Y.</b>		Schallplatte nehmen	12	Bordkarte kaulen	4	Schilde benutzen	8
nochmal ins Haus gehen	1	Kalender nehmen	12	Platte auf 33 rückwärts	3			Doktor anrufen	1
<b>Flughafen LA.</b>				Platte auf 33 normal	3	<b>Patti bei K-Rap</b>		in den	
Bordkarte kaulen	4	<b>Hard Disk Cafe (1. Teil)</b>		Platte auf 78 rückwärts	3	Code eingeben	1	Behandlungsraum gelangen	17
AeroDork Karte zeigen	9	Kalender ansehen	11	Platte auf 78 normal	3	Brieföffner nehmen	4	Chi-Chi reden	5
Bordkarte benutzen	7	Maitre bestechen	3	Keyboard spielen	8	Schlüssel nehmen	10	Auflenthatsgenehmigung geben	15
Im Flugzeug Magazin nehmen	8	Maitre vollbaren	3	Biaz verführen	50	Schubläde mit dem Brieföffner öffnen	5	Schweinkräm Chi-Chi	40
<b>Patti im FBI-Hauptquartier</b>		Maitre bestechen	3	Biaz betrunken machen	58	Schubläde mit Schlüsseln öffnen	13	Schweinkräm filmen	20
Person mit BH-Waffe anschauen	3	Mitgliedskarte nehmen	4	<b>Flughafen Atlantic City</b>		Akte ansehen	10	<b>Flughafen Miami</b>	
Person Versuchsobjekt anschauen	3	Michelle rufen	3	Limo-Reklame lesen	1	Akte kopieren	12	Bordkarte kaulen	4
Person mit Puder anschauen	4	Maitre mit Kreditkarten bestechen	5	Bandit spielen	5	Dusche benutzen	7	Autopilot einschalten	100
Data-Man nehmen	5	Mitgliedskarte in Computer	8	telefonieren	3	Overall anziehen	1	<b>Weißes Haus</b>	
Data-Pak nehmen je	13	Film in Camkorder einlegen	4	<b>Atlantic City</b>		Fontband nehmen	4	BH-Waffe benutzen	100
				10 Dollar gewinnen	2				

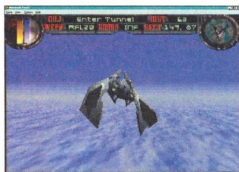




# Action Pack



Ein ganz gewöhnliches Win95-Fenster entpuppt sich plötzlich als Zeitloch, in dem das 29. Jahrhundert beginnt. Es ist eine schnelle und kriegerische Epoche, und man wird Ihnen sagen, daß Sie dafür aufrüsten sollten!



Acht Planeten befinden sich in der Gewalt von rebellierenden Androiden - den Bions. Als Pilot eines kleinen, wendigen Raumgleiters sollen Sie Abhilfe schaffen. Abhilfe? Ja, richtig, alles abschließen, was sich bewegt. Ein automatischer Navigator zeigt die richtige Richtung an, und am Ziel lautet der Auftrag meistens „Destroy!“ Microsofts rasante, actiongeladene Produktion erinnert stark an Terminal Velocity, aber das stört überhaupt nicht, denn Spaß macht sie auch im zweiten Aufguß. Die Androiden kommen vielseitig daher, zu Lande, zu Wasser und vor allem in der Luft kann man sie mit sieben verschiedenen Waffen erledigen. Spektakulär explodierende Ziele hinterlassen ab und an freundlicherweise einen



Ausrüstungsgegenstand, und allmählich wird die Bewaffnung erweitert. Ihre Wirkung läßt sich in vier Schwierigkeitsstufen und aus drei Perspektiven erleben. Am meisten Ballerspaß bringt die Vollbildansicht; das Cockpit interessiert so wieso nicht weiter, denn Fury<sup>3</sup> ist wohl weniger als Flugsimulator konzipiert worden denn als Shooter mit Flugeinlagen.

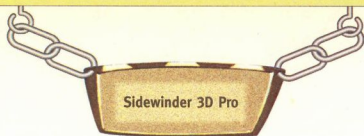
## Mensch und Maschine

Der Retter der Menschheit schießt über den Wolken entlang, zwischen Bergen umher und hauptsächlich alles ab, was sich zeigt. Sollte an der Oberfläche Streß entstehen, so bieten einige Tunnels weniger Gegner und mehr Ausrüstung. Aber Vorsicht! Am Ende wartet möglicherweise der „Guardian“. Es läuft also alles nach bewährten Action-Mustern, und das ohne spritzendes Blut und schreiende Opfer, die Ziele sind schließlich Maschinen. Apropos Maschine: eine möglichst potente sollte für Fury<sup>3</sup> auf oder unter dem Schreibtisch stehen. Das Actionvergnügen läuft nur unter Windows, optimal nur unter Win95. Wen wundert's, schließlich war die Aufnahme von Fury<sup>3</sup> ins sonst so seriöse MS-Sortiment nicht zuletzt eine strategische Entscheidung, mit der die Fähigkeiten der integrierten Grafik- und Spielschnittstelle demonstriert werden sollten. Demonstration gelungen, aber wieso der Umsetzung auf ein netzwerkfähiges Betriebssystem wie Win95 ausgerechnet die Netz-Option von Terminal Velocity zum Opfer fallen mußte, wird immer Microsofts Geheimnis bleiben. Wie bei



allen Win95-Programmen ist ein Pentium mit reichlich RAM Pflicht, und wer noch läppische 50 MB auf der Festplatte frei hat, kommt in den Genuß der vollen Bewegungsfreiheit auf acht Planeten. Da Fury<sup>3</sup> im Win95-Fenster läuft, bringt es jeglichen Komfort eines Windowsprogramms mit und eignet sich auch hervorragend für den Arbeitsplatz... Oh, Verzeihung. Da hat sich jetzt vielleicht mancher zu früh gefreut, man braucht halt doch ein Joystick, und der läßt sich als notwendiges Bürogerät nur schwer rechtfertigen.





## Volle Kontrolle?



Das hat Microsoft sich prima ausgedacht: einfach einen neuen Joystick im Doppelpack mit Fury<sup>3</sup> promoten, als gehörten beide zwingend zusammen. Zugegeben, der SideWinder 3D Pro ist ein erstklassiges Gerät, aber für Fury<sup>3</sup> bestimmt nicht zwingend notwendig. Der hübsch und funktionell gestaltete Joystick kommt mit einer neuen Digitaltechnik daher: die Abfrage mittels einer optischen Diode vermeidet Verschleiß und ewiges Nachkalibrieren. Der Digitalmodus wird allerdings nur unter Win95 unterstützt, dort stehen vier Feuerknöpfe am Griff, vier auf der Basis, ein Schubregler und

ein gut reagierender Kopfschalter zur Verfügung. Neu und namensgebend ist das Seitenruder, das durch Drehung des Griffs um seine Mittelachse bedient wird. Im Analogmodus werden gängige Joysticks (z.B. Flight-

stick Pro und Thrustmaster) emuliert, wobei aber jeweils ein paar Bedienelemente flöten gehen. Der Joystick bietet sowohl digital als auch analog optimale Kontrolle und ist somit durchaus empfehlenswert - nur eben nicht nötig.

KH/PS



### KURZINFO

Name:	Fury <sup>3</sup>	Sidewinder 3D Pro
Inhalt:	Actionspiel Joystick	
Hersteller:	Microsoft	
Preis:	ca. 99,- DM	ca. 110,- DM
Systemvoraussetzungen:	486DX4, 8 MB RAM, Windows	Win95 f. Digitalbetrieb
empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, Win95	

#### Redaktion:

Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt),  
Karsten Hohage

Compuserve: GO PEARLSUP

E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com

#### Mitarbeiter:

Patrick Meyer (prm),  
Hans-Joachim Sütterlin (hjs),  
Michael Zolg (mz)

Art Director: Michael H. Sichler

Layout, grafische Gestaltung und Satz:  
Style of the arts. GmbH, Christian Lampe

#### Titel:

Michael H. Sichler

#### Hefproduktion:

Stephan Striegel

#### Verlag:

TREND-Redaktions- und  
Verlagsgesellschaft mbH  
Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen  
Tel.: (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  
Tel.: (0208) 644110  
Fax: (0208) 644367

#### Anzeigenleitung:

Editorial Services  
Lange Straße 112  
27749 Delmenhorst  
Tel.: (04221) 9345-0  
Fax: (04221) 17789

#### Erscheinungsweise:

bis zu 6 Ausgaben pro Jahr  
Verbreitete Auflage: 310.000 Exemplare

Belichtung: SKRIPT, Freiburg

Druck: Marco, I-Turin

#### Verkaufspreis:

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

#### Abo-Preis:

(6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 55,90

#### Bankverbindung:

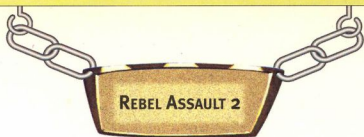
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,  
BLZ 680 632 54, Kto. 15949 2

#### 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.

# IMPRESSUM

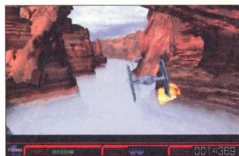
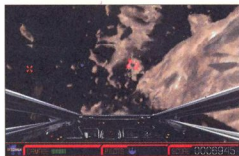


# Kampf der Welten



Gleich zwei aktuelle Weltraum-Actionspiele buhlen um die Gunst des Publikums: LucasArts' Fortsetzung des Erfolgsklassikers Rebel Assault und Trimarks Win95-Opus The Hive. Ob nun die dunkle Seite der Macht oder das Betriebssystem entscheidet, wer die Nase vorn hat, bleibt abzuwarten...

Gleich vorneweg - wer bei einem der beiden Konkurrenten auf atemberaubende Neuerungen gehofft hat, der könnte unter Umständen etwas enttäuscht sein. Na ja, vielleicht wird's im nächsten Jahrtausend noch viel aufregender. Wer es aber nach wie vor genießen kann, sich als geschickter Pilot in der Galaxis zu tummeln, der kommt hier voll auf seine Kosten. Wie gesagt, am unverwüstlichen Spielprinzip hat sich nicht viel verän-



dert. Die Flugmissionen folgen einem vorgegebenen Kurs mit beweglichem Fadenkreuz, bei den Bodeneinsätzen sind ein nervöser Zeigefinger und eine gute Portion Zielwasser angebracht, um sich die anrückenden Gegner vom Leib zu halten. Die Story liefert in beiden Spielen den üblichen Rahmen für die mannigfaltigen Actionszene: In Rebel Assault 2 kommt Rookie One einer Geheimbasis des Imperiums auf die Schliche, die es natürlich zu zerstören gilt. Sein Kollege Max muß in The Hive als galaktischer Kammerjäger die bevorstehende Invasion eines mutierten Insektenvolkes verhindern.

## It's movie time

Natürlich profitiert Rebel Assault 2 vom Glanz der Star-Wars-Legende, aber LucasArts hat sich in keiner Weise auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern wieder einen rundum gelungenen Knüller gelandet. Das Spiel verdankt seine perfekte Atmosphäre natürlich vor allem den hervorragenden Filmsequenzen, die sämtlich im original Star-Wars-Design neu inszeniert und gedreht wurden. Wer freut sich nicht auf ein Wiedersehen mit Darth Vader oder Admiral Ackbar? Selbstverständlich wird das Ganze mit dem orchestralen Soundtrack von John Williams und beeindruckenden Stereo-Soundeffekten garniert. 15 Levels sind zu knacken, und manche von ihnen sind schon für „Beginner“ recht anspruchsvoll, obwohl diese Schwierigkeitsstufe sogar mit einer Hilfsfunktion in Form von roten Pfeilen aufwartet, die bei Ausweichmanövern die Richtung anzeigen. Außerdem bietet Rebel Assault 2 als nette kleine Geste einen Editor an, in dem die verschiedenen Anforderungen individuell bearbeitet werden können. Die Flugmissionen unterscheiden sich wie beim Vorgänger durch verschiedene Ansichten (Cockpit, Verfolgerperspektive), wobei man jetzt auch endlich in den Genuß kommt, Han Solos Millennium-Falken fliegen zu dürfen - ob er ihn wohl ohne Kratzer zurückbekommt? Weitere Leckerbissen sind ein rasanter Slalom auf Speeder Bikes, der unverwüstliche Klassiker Asteroidenfeld, ein

Trainingsflug auf einem Tie-Fighter und die toll inszenierten Bodenmissionen. Selbstverständlich beschert uns Rebel Assault 2 eine erstklassige, lupenreine und ruckelfreie SVGA-Grafik (Pentium!). Solange wir weiter auf einen neuen Star-Wars-Film im Kino warten müssen, ist dieses Spiel ein spannender Zeitvertreib.



Lenkfehler auf Speederbikes haben unangenehme Folgen

# THE HIVE



## Der Rivale



Im direkten Vergleich mit Rebel Assault 2 hat es das Windows-95-Spiel The Hive nicht unbedingt leicht. Welches Computerspiel kann schon mit Star-Wars-Filmzitate konkurrieren? Im Hause Trimark hat man sich jedenfalls redlich Mühe gegeben. Es gibt zwar ebenfalls nur Flug- oder Bodenmissionen, aber das große Plus von The Hive besteht im eindeutig größeren Abwechslungsreichtum der einzelnen Szenarien. Gleich zu Anfang muß zum Beispiel Max' Raumgleiter beim Eintauchen in die Atmosphäre eines Planeten von Hand gesteuert werden. Zwei andere Einsätze gestatten sensationelle 360°-Bewegungsfreiheit, um heranfliegende Gegner abzuwehren. Des weiteren müssen mit einer begrenzten Menge an Schubkraft Gebirgsketten durchfliegen und gleichzeitig feindliche Jäger unschädlich gemacht werden. Auch die Bodenmissionen beschränken sich nicht auf die Auseinandersetzung mit humanoiden Gegnern, sondern gipfeln im spannenden Kampf mit den ekelhaften Superinsekten. 20 packende Levels gilt es zu meistern, die ebenfalls in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielbar sind - im Vergleich zu Rebel Assault 2 ist der Schwierigkeitsgrad einiger Level recht hoch.



Grafik aus The Hive...



...und aus Rebel Assault 2.



Wir haben ein Update des Herstellers auf unsere Heft-CD übernommen, das einen einfacheren Schwierigkeitsgrad hinzufügt. (Verzeichnis \BUGFIX\HIVE)

Auch in The Hive begeistern Soundeffekte und Sprachausgabe, wenn ihnen auch der Hollywood-Glamour des Konkurrenzprodukts fehlt. Die eigentliche Schwachstelle liegt aber

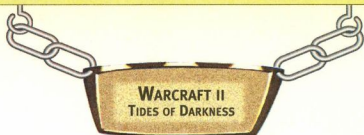


woanders: Zwar gestattet ein Pentium ruckel-freie 3D-Grafik in Hi-Color, aber The Hive ist nicht unbedingt der optische Leckerbissen, den man beim Vergleich eines Win95 Spiels mit einem herkömmlichen DOS-Spiel vielleicht erwarten würde. Das soll nicht heißen, daß die Grafik mies wäre - sie bewegt sich etwa auf Cyberia-Niveau -, aber in diesem Bereich bleibt das Siegertreppchen für Rebel Assault 2 reserviert. Andere Vorzüge der Win95-Schnittstelle wie automatische Hardwareerkennung und direkter Start des Spiels vom Desktop aus (Autorun-Funktion) funktionieren allerdings tadellos. Aber auch Rebel Assault 2 läuft unter Win95 problemlos. Statt eines Fazits also ein Vorschlag zur Güte: Da beide Spiele relativ preiswert sind, haben auch beide verdient, wegen ihrer Vorzüge Beachtung zu finden - mögen diese nun Grafik oder Abwechslungsreichtum heißen.

MZ

### KURZINFO

Name:	Rebel Assault 2
Inhalt:	Arcade-Action-Spiel
Hersteller:	LucasArts
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Systemvoraussetzungen:	486/50 (Pentium empfohlen), 8 MB,    empfohlen
Preis:	DM 89,95 (engl. Version) DM 109,95 (dt. Version)
Name:	The Hive
Inhalt:	Arcade-Action-Spiel
Hersteller:	Trimark
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Systemvoraussetzungen:	Win95; 486/66 (Pentium empfohlen), 8 MB,    empfohlen
Preis:	DM 79,95



# VIEL FEIND, VIEL EHR



Noch vor dem Morgengrauen erklingen die Hörner der Wachen. Die Horde der Orks überraschte meine Armee im Halbschlaf, und es schien, als könnten meine tapferen Recken dem Andrang der Feinde nicht standhalten. Die Kanonen der Wachtürme donnerten in den Morgen, Kampfgeschrei erfüllte die Stadt. Der Geruch von Blut lag in der Luft, als Schwert auf Schwert traf, und... huch, ich gerate etwas ins Schwärmen.

Vielleicht das Beste an Warcraft II: es ist mitreißend. Sind erst einmal einige Levels überstanden, beginnt man schnell, dem nächsten Feldzug, der nächsten Mission oder Beförderung entgegenzueilern. Diese Faszination schafft weniger die Spielidee als die hervorragende Aufmachung, durch die man sich



beinahe schon in die andere Welt versetzt fühlt. Grafik und Sound sind beispielhaft, doch dazu später mehr.

Der Krieg zwischen Menschen und Orks strebt dem Höhepunkt entgegen. Aus den anfänglichen kleinen Scharmützeln werden ernsthafte Gefechte, und bald stellt sich heraus, daß die Welt von Warcraft II zu klein für beide Völker ist. Nun sind echte Helden gefragt, Leute die beherzt zur Sache gehen, aber auch einen kühlen Kopf bewahren und klug handeln können. Mit anderen Worten: Sie, der Typ vor dem Monitor! Ob Sie lieber an der Seite der Menschen oder der Orks kämpfen, ist der persönlichen Vorliebe überlassen. Zwar ändern sich Aufgaben und Ausrüstung, die prinzipielle Spielweise bleibt jedoch gleich. Wer den Computergegner allzusehnell niedermacht, sollte sich einen menschlichen Partner suchen; zwei Spieler können ihre Horden entweder an einem PC oder im Netzwerk aufeinanderhetzen.

Schon mal gehört? Sicherlich! Mit dem bereits etwas angestaubten Konzept der Fantasy-Strategiespiele kann man immer noch Geld verdienen, das hat zuletzt der Erfolg von Command & Conquer gezeigt. Szenario und Story sind schnell geschrieben, es gilt nur noch, das Spiel zu programmieren. Und da

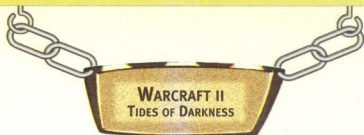


liegt dann eben der kleine Unterschied. Warcraft II läßt deutlich spüren, daß sich die Autoren viel Mühe gegeben haben, um den Kunden Vergnügen zu bereiten.

## Die Siedler rüsten auf

Der Spielaufbau ähnelt dem Spiel DIE SIEDLER. Zunächst muß als Ausgangspunkt eine Art Zentrale errichtet werden. Bei Warcraft II genügt es nicht, einfach einen Trupp Soldaten auf den Gegner zu hetzen, denn auch der Kommiskopp lebt nicht vom Krieg allein. Bauernhöfe müssen her, damit die Verpflegung sichergestellt ist. Ohne Kaserne gibt es keinen Nachschub, ohne Schmiede keine besseren Waffen. Die Feindaufklärung kann nur mit einer Erfinderwerkstatt garantiert werden, und ohne Drachenhort gibt es keine Lufthoheit. Natürlich muß auch für Gold,





Holz und Öl gesorgt werden. Die fleißigen Arbeiter werden schließlich nicht umsonst gezeugt, und wenn sie bauen sol-

len, brauchen sie auch das Material dazu. Zu Anfang stehen dem frischgebackenen Schlachtenlenker nur wenige der vielen Hilfsmittel zur Verfügung. Langsam muß er die militärische Karriereleiter erklimmen, Schlacht um Schlacht muß gewonnen werden, bevor die Armeen zum letzten Schlag ausholen und die Herrschaft über die Welt erobern können. Erst wenn sich der Feldherr als würdig erweist, vertraut man ihm mächtigere Vernichtungsmaschinen an. Es braucht schon einiges, bevor er sich einen Tempel für die Ausbildung magisch begabter Wesen leisten kann. Auch um Nachschubprobleme muß sich der Spieler kümmern. Das Errichten einer Werftanlage gehört zu den wichtigsten Aufgaben, und ohne Kampfpott ist die Ölbohrplattform schwerlich zu verteidigen, an der die Kapitäne mit ihren Tankern anlegen.

## Wie Ihr wünscht, My Lord



Für ein Fantasy-Spiel ist die Struktur der zur Verfügung stehenden Mittel nicht besonders logisch oder detailreich, für diese

Geschichte genügt sie jedoch völlig. Und obwohl Warcraft II als Strategiesimulation angekündigt war, sollten Liebhaber dieses Genres nicht in hellen Jubel ausbrechen. Meist ist nämlich nicht Taktik gefragt, sondern allein materielle Überlegenheit. Die Missionen, ob als Ork oder Mensch, folgen immer demselben Prinzip: Gehet hin und bauet, und dann gehet woanders hin und schlagt alles kaputt. Trotzdem sind die Aufgaben knifflig und spannend, ständig erfährt man neues über den Fortgang des Kriegs. Genauo motivierend ist das Briefing, wie es so schön auf deutsch heißt. Mit viel Pathos in der Stimme teilt uns ein unsichtbarer General das Ziel des Auftrags mit. Er macht das mit soviel Hingabe, daß nichts anderes übrig bleibt, als dem Ruf der Schlacht zu folgen.

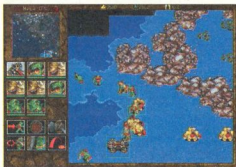


Apropos Sound! Endlich ein Strategiespiel, bei dem man sich auch so richtig als Herrscher fühlen kann. Schon ein Mausklick genügt, und der Arbeiter murmelt ein dankbares „Wie Ihr wünscht, My Lord“, während der Paladin in seiner Pflichterfüllung ein zackiges „Zu Befehl, Kommandant“ ausspuckt. Hier klingt ein Kampf so richtig nach Kampf, und ein untergehendes Schiff blubbert, wie sich das gehört. Der kolossale Soundtrack sorgt für zusätzliche Atmosphäre. Unterstützt wird der Spielwitz noch durch die grafische Aufmachung. Die ist zwar nicht revolutionär, aber dafür mit vielen netten Einzelheiten ausgestattet. Der bereits erwähnte Kampfpott sieht genauso aus, wie er heißt. Die Details sind sogar noch an den vielen verschiedenen Figuren zu erkennen. Wer im Besitz eines schnellen Rechners und einer ebensolchen Grafikkarte ist, sieht in den Zwischensequenzen Szenen, die schon beinahe an Filmqualität heranreichen.



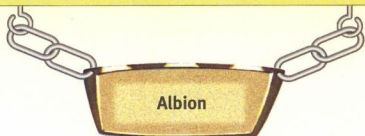
Eigentlich hat Warcraft II nur eine wirkliche Schwäche: das Ende ist viel zu schnell erreicht, insgesamt stehen nur 28 Levels zur Verfügung, danach hat man sich mit dem Leveleditor auseinanderzusetzen, um sich eigene Herausforderungen zu schaffen. Bequemere Naturen können aber auch auf die vielen fertigen Zusatzmissionen zurückgreifen, die in den Online-Diensten oder auf CD-ROM verfügbar sind.

PRM

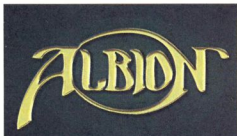


### KURZINFO

Name:	Warcraft II
Genre:	Fantasy/Strategie
Hersteller:	Blizzard
Preis:	119,95 DM
Vertrieb:	Bomco
Systemvoraussetzungen:	486DX/2, 8 MB RAM, S-VGA

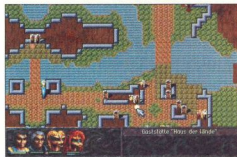


# Von Kelten und Katzen



Es war einmal vor langer, langer Zeit, da wechselten erfahrene Entwickler der deutschen Rollenspielschmiede Thalion, verantwortlich für Spielehits wie Amberstar und Ambermoon, zur Firma Blue Byte, die bis dato vor allem mit Strategiespielen in Erscheinung getreten war. Seit den ersten Ankündigungen wartete die Rollenspielgemeinde gespannt auf das neue Meisterwerk dieser schlagkräftigen Gemeinschaft, das dem Genre nach eher dürren Jahren wieder zum alten Glanz verhelfen sollte.

Albion, so heißt das Objekt der Begierde, ist jetzt zu haben, in einer ungewohnt schlichten,



grünen Box, an der wohl mancher Fan des Genres achlos vorbeischießen wird, zumal auch der Titel eher an ein Welteroberungsspiel aus der Zeit des 19. Jahrhunderts als an Fantasy denken läßt. Das Innere birgt neben der CD-ROM ein exzellentes Handbuch mit ausführlicher Einführung in die Spielwelt, umfassendem Regelteil und einem Index zur Begriffswelt der Rollenspiele. Dem Albion-Team ist damit eine beispielhafte Anleitung gelungen, vor der die meisten überseeischen Hersteller, deren Handbücher offenbar grundsätzlich zwei Stunden vor dem Release entworfen werden, vor Scham erröten oder vor Neid erblassen sollten.

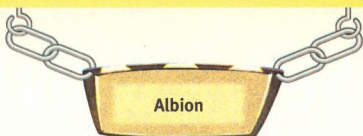
Auch die Technik braucht sich nicht zu verstecken. Albion läuft schon auf 486ern recht

schnell, was nicht zuletzt auf den geschickt gewählten Perspektiven beruhen dürfte. Der Großteil des Spiels läuft im flott scrollenden, sehr ansehnlichen und übersichtlichen 2D-Modus ab, nur an besonderen Orten wird zu einer 3D-Perspektive umgeschaltet. Ein komfortabler Automapper führt Buch und ermöglicht die Rückkehr an bereits besuchte Orte. Kämpfe werden rundenorientiert auf einem schachbrettartigen Spielfeld ausgefochten. Nach der Echtzeitwelle des vergangenen Jahres ist das ein echtes Erlebnis und erinnert daran, daß sich die Tiefen eines ausgeklügelten Kampf- und vor allem Magiesystems nur ausloten lassen, wenn genügend Zeit bleibt, auch einmal ausgefallene Zaubersprüche aus der Kiste zu kramen. Auf den ersten Blick mag das altbacken wirken, doch die Freude am Gelingen sorgfältig ausgeklügelter Strategien gleicht den Verlust an Dramatik locker wieder aus.

## Druiden im Weltall

Albion bietet dem Rollenspieler solides Handwerkszeug auf dem aktuellen Stand der Technik, ohne mit technischen Neuerungen vom Hocker zu reißen. Doch ein gutes Rollenspiel lebt ja nicht von der Action, sondern von einer komplexen Handlung mit interessanten Quests. Schon der Storyrahmen macht deutlich, daß ausgetretene Pfade verlassen wurden.





Die Geschichte beginnt im Jahr 2195 auf dem Rohstoffsammler Toronto, unterwegs zum Planeten Albion. Hauptperson ist Tom Driscoll, ein Erkundungspilot, der das Großraumschiff sicher ans Ziel lotsen soll. Nach seiner Landung stellt Tom fest, daß der Planet nicht nur von einer einheimischen Rasse von Katzenartigen besiedelt ist, sondern auch von



Nachkommen keltischer Druiden, die sich mit Hilfe ihrer magischen Kräfte vor Jahrtausenden hierher flüchteten. Gut und Böse auseinanderzuhalten wird bei Albion schon bald zu einer ebenso wichtigen Aufgabe wie die Lösung der zahlreichen Quests und Miniquests, die dem Spieler zu weiterer Erfahrung verhelfen. Tom Driscoll ist darauf angewiesen, Freunde auf dem Planeten Albion zu finden, um die Party aufzufüllen und der Lösung des

Spiele näherzukommen. Dabei muß er sich irgendwann für oder gegen bestimmte Bevölkerungsgruppen entscheiden, unter Zeitdruck und der permanenten Drohung des Abbauraumers Toronto, der sich unaufhaltsam dem Planeten nähert und bei dessen Eintreffen Tom sich zu einer Seite bekennen muß. Die Story von Albion ist anspruchsvoll und so komplex, daß man sich, ganz wie in alten Rollenspielen, fleißig Notizen machen sollte.

### Andere Zeiten, andere Gegner

Obwohl Albion keinen veränderbaren Ausgangscharakter bietet und sich damit gleich zu Beginn in die Adventure-Sparte verirrt, wird alles geboten, was das Rollenspielerherz begehrt: Eine Party mit bis zu sechs Mitgliedern, die geschickt gemischt werden sollte,

um allen Anforderungen des Fantasy-Lebens gewachsen zu sein; Ortschaften mit Handwerkern, Händlern und Heilern; ein ausgefeiltes Kampf- und Magiesystem; zahllose Planetenbewohner, die nur teilweise bei der Lösung der zentralen Aufgabe weiterhelfen, aber immer gesprächsbereit sind, solange sie nicht verärgert werden; eine riesige Spielwelt, die bei der Erkundung des gesamten Planeten und all seiner Fragen monatlang im Bann halten kann.

Alles in allem bietet Albion ein gewaltiges Spielsystem, das jeden Fan eines Science Fiction/Fantasy-Mix faszinieren wird. Das dürfte jedoch gleichzeitig das Manko des Spiels sein. Actiongewohnte Spieler werden sich schon nach dem Intro langweilen, und viele Rollenspieler werden liebgewonnene Gegner wie die massiert anstürmenden Ork-Horden vermissen. Albion ist eine einzigartige Mischung mit vielen neuen Ideen, etwa in seinen Anklängen an europäische New-Age-Denkmuster oder der Verbindung von keltischem Druidentum und globalem ökologischem Bewußtsein. Es ist dabei gewöhnungsbedürftig und ganz sicher nicht geeignet für den modernen Fast Food-Spieler. Das Spiel bietet ein grandioses Märchen aus der Welt von übermorgen,

das sich wohl nur echten Fans des Genres erschließt, dann aber einen selten gewordenen Gegenwert bietet. Es war eben einmal vor langer Zeit, da verbrachten wir Monate vor dem Monitor, um Glück, Reichtum und Ehre in einer Gegenwelt zu finden...

HJS



#### KURZINFO

Name:	Albion
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Blue Byte
Preis:	99,95 DM
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, SVGA,

# CompuServe & INTERNET sofort GRATIS testen!

\*) Basierend auf einem Umrechnungskurs von DM 1,43 / US \$

**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**!

## GO PEARL

Übrigens: Schauen Sie im **CompuServe** doch auch mal bei **PEARL** vorbei. Hier finden Sie **aktuelle Infos**, treffen **nette 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,-\***

**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 **DFUEWINCIM** wechseln.
- ✓ Dort mit **SETUP.EXE** die **Installation** starten: Das Verzeichnis **C:\CSERVE** wird automatisch angelegt. Die **Anmeldedateien** müssen Sie **mitkopieren**, wenn Sie noch nicht **CompuServe-Mitglied** sind! 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 **NetLauncher** 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 **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 **CNL.EXE** die **Installation** aufrufen. **PROCEED**-Button anklicken und das Verzeichnis **C:\CSERVE** 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 **Informationen** 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



# Spiel um Spiele



Den ganzen Tag zocken, gelegentlich ein paar Seiten darüber schreiben und damit viel Geld verdienen. So ähnlich hat sich das wohl manch einer beim Einstieg in die Redaktion eines Spiele-MAGlazines vorgestellt. Diese Illusion wird vom hektischen Alltag beim MAG! gründlich zurechtgerückt.

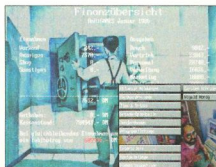
Die Idee von Greenwood Entertainment, ein Spiel auf den Markt zu bringen, das sich mit den Spielen auf dem Markt beschäftigt, ist genial. Realisiert wurde der Gedanke in Form einer Wirtschaftssimulation. Als Chefredakteure ihrer eigenen Computer-MAGazine können bis zu

4 Mitspieler den Boom der elektronischen Unterhaltung nachvollziehen. Zu diesem Zweck wurde die Entwicklung der Branche von 1986 bis 1995 detailliert recherchiert und in MAG! authentisch wiedergegeben. Das Spiel greift dabei auf Datenbanken zurück, die 22 Magazine, 335 eingescannte Original-Reviews und mehr als 3000 Spiele enthalten. Falls Ihr Lieblingsspiel für den Schneider PC, den Commodore C-64 oder einen der anderen fossilen Rechner nicht enthalten sein sollte, können die Datensätze sogar vom Spieler geändert werden. Auf die gleiche Art lassen sich auch bereits vor Spielbeginn Konkurrenten aus-

schalten oder ideale Mitarbeiter kreieren, aber das läuft dann wohl unter der Rubrik „unternehmerischer Selbstbetrug“. Eigentlich sollen die Nebenbuhler nicht im Editor ausstrahlt werden, sondern durch geschickte finanzielle und inhaltliche Planung des eigenen MAG! von Monat zu Monat. Wer mit keiner der bestehenden zufrieden ist, hat hier die einmalige Gelegenheit, eine eigene Computerzeitschrift auf den virtuellen Markt zu werfen. Dort lauert allerdings bereits der „Feind“.



Spätestens nach einem Jahr sollten hier schwarze Zahlen stehen.



Acht imagebestimmende Layouts stehen für das MAGazin zur Wahl.

100 % Auslastung eines Mitarbeiters durch Spieletests, Hotline oder Sonstiges sind schnell erreicht.

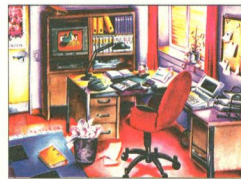




## Zeitgeschichte



Nachdem einer von fünf Schwierigkeitsgraden, der zu simulierende Zeitraum, die Marktsegmente und das Spielziel festgelegt sind, lernen Sie den Konferenzraum kennen. Hier werden von nun an jeden Monat die wichtigsten Entscheidungen über den Inhalt des MAG! getroffen. Bei der seriösen Dame vis-à-vis muß der frisch gebackene Chefredakteur zunächst mindestens einen Mitarbeiter einstellen, bevor es endgültig losgeht. Nun gilt es an einiges zu denken. Als erstes müssen mittels des Adressheftes im Büro Kontakte geknüpft werden, um Muster einzukaufen, dafür sollte man sich möglichst auch ein paar Auslandskorrespondenten zulegen. Die Werbung darf auch nicht zu knapp kommen, denn Powerplay und ASM beherrschen bereits 1986 den Zeitschriftenmarkt, und sie bleiben nicht alleine: 1991 gesellt sich Playtime hinzu, und 1992

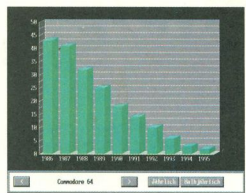


erscheinen PC-Games und Amiga Games die als erste Magazine mit Cover-Disk auf dem Markt. C-64 und Konsorten werden über die Jahre vom PC verdrängt, Musiksender bieten sich als neuartige Werbeträger an, und die Zahl der Spiele, die in der Redaktion eintreffen, nimmt explosionsartig zu. Neben Marketing und Kontaktpflege müssen Sie also den Markt beobachten und vor allem jeden Monat die Rezensionsmuster, Rubriken und Hotlinebesetzung unter Ihren Redakteuren aufteilen. Vor dem Einstieg ins Spiel empfiehlt es sich, einen Blick ins Handbuch zu werfen, da sonst allzu leicht eine der Handlungsoptionen in den acht Räumen der Redaktion übersehen werden kann. In den Details der witzig gemachten SVGA-Hintergründe verbergen sich nämlich die Buttons, mit denen das Verlagsgeschehen kontrolliert wird. So steht die Tafel Schokolade auf dem eigenen Schreibtisch dafür, daß Sie einem Mitarbeiter einen Bonus zukommen lassen möchten, der zum Beispiel aus einem Trip nach London bestehen könnte. Im Zimmer der Redaktionsassistentin lenken deren Beine leicht von der Liste der Anzeigenkunden in der Gegend des linken Pumps der Dame ab. Ihre Assistentin kann Sie außerdem über Kleinigkeiten wie die Urlaubsplanung der Redakteure informieren, denn wenn beispielsweise die Hotline unbesetzt bleibt, kann das den Erfolg des Unternehmens veriteln. Der springende Punkt bleibt aber immer die Verteilung der Arbeit an die anwesenden Mitarbeiter. Deren Anzahl muß rechtzeitig erhöht werden, wenn der Laden einmal läuft, denn ihre Belastbarkeit ist begrenzt. Auch ein ausgewiesener Action-Spezialist möchte nicht den ganzen Tag nur ballern, sondern beschwert sich dreisterweise beim Chef, wenn ihm die Arbeit zu einseitig wird.



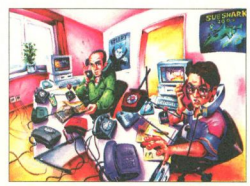
## Alltagstrott

Die Aufmachung im Stil des PLANERS weist MAG! als typisches Greenwood-Produkt aus. Anfangs ergötzt man sich am - leider sehr kurzen - Comicstrip der Hintergründe, freut sich über bekannte Namen der alten Spiele und der Redakteure und kämpft mit Anlaufschwierigkeiten, die sich später oft als Nebensachen entpuppen. Nach einer gewissen Zeit hat man das



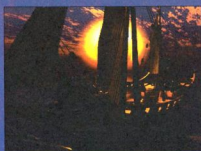
MAG! allerdings auf dem Markt etabliert, und die monatlichen Aufgaben werden zur Gewohnheit. Das Gerenne von Zimmer zu Zimmer ist immer schneller geschehen, denn jetzt ist klar, worauf es ankommt. Daran ändern auch die zufällig eingestreuten Ereignisse wie Grippewellen in der Redaktion oder Bestechungsversuche nicht viel. Um ihr Tätigkeitsfeld zu erweitern, können Sie jetzt noch ein paar neue MAG!zine ins Leben rufen, aber deren Kontrolle läuft nach dem gleichen Schema. MAG! ist daher zwar eine nette Satire der Branche mit vielen Déjà-vus für den Insider, aber die Spannung beim Spielen läßt etwas zu schnell nach. Wenn MAG! noch einige Aspekte wie Wettbewerbsrecht, Cover-Disks und Spieldindzierungen berücksichtigt hätte, wäre aus einer genialen Idee auch ein geniales Spiel geworden.

KH

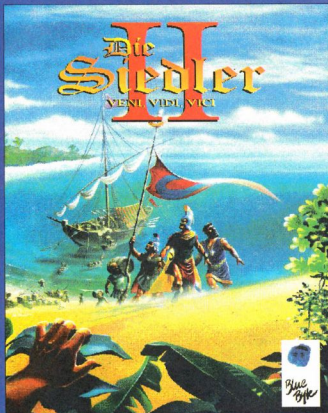


KURZINFO	
Name:	MAG!
Inhalt:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Greenwood Entertainment, Bochum
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Preis:	90,- DM
Systemvoraussetzungen:	386er, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte
empfohlen:	486er, 8 MB RAM

Setzen Sie Ihre Entdeckungsreise auf dem Seeweg fort!



Erobern Sie Ihr ganz persönliches Reich und verteidigen Sie es gegen Eindringlinge!



Schicken Sie Ihre unermüdbaren Kundschafter los, um unbekannte Länder zu erforschen!



Bringen Sie Ihre Katapulte in Position und kämpfen Sie gegen rauhbeinige Wikinger, Nubier und Asiaten!



**Technische Voraussetzungen:**

486DX2 66 Prozessor und höher, 8 MB RAM sowie 30 MB freier Festplattenpeicher erforderlich. Unterstützt im SVGA-Modus alle Auflösungen zwischen 640\*480 und 1280\*1024 Pixel. Läuft ab MS DOS\* 5.0, auch im Windows\* 95-DOS-Fenster. Unterstützt alle handelsüblichen Sound- und Grafikkarten. Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk. Maussteuerung für ein bis zwei Spieler (2 Mäuse).



# JETZT BEI IHREM BLUEBYTE DISTRIBUTOR

Die SIEDLER II – VENI, VIDI, VICI ist die ultimative strategiegeladene Wirtschaftssimulation und Nachfolger des Blue Byte Bestsellers „Die Siedler“. Ein Volk, ausgeliefert der Willkür der Naturgewalten, leidet Schiffbruch und strandet auf einer scheinbar unbewohnten Insel. Lassen Sie sich zum Herrscher krönen und übernehmen Sie die Verantwortung für die Expansion des römischen Volkes. So ist es Ihre Aufgabe, für den ständigen Nahrungsvorrat, ausreichende Rohstoffe und genügend Baumaterialien zu sorgen. Schiffsbauer, Förster, Bierbrauer, Soldaten, Kundschafter und über 25 weitere Siedler-Typen warten auf ihren Einsatz! Errichten Sie Bergwerke, in denen Erze, Kohle und Gold abgebaut werden. Stehen Sie Ihrem Volk mit Rat und Tat zur Seite und betreiben Sie Ackerbau, Viehzucht, Jagd und Fischfang.

Doch lassen Sie sich nicht von der Idylle trügen...  
...denn die Gefahr lauert überall und schwebt wie ein dunkler Schatten über Ihrer Mission! Machen Sie sich bereit für militärische Offensiven und vernachlässigen Sie nicht den Schutz Ihres Reiches, denn Sie sind nicht allein... Nehmen Sie sich in acht vor den rauhbeinigen Wikingern, hitzköpfigen Nubiern und den technisch versierten Asiaten. Senden Sie schnellstens Ihre Kundschafter und Soldaten an die Landesgrenzen, errichten Sie Aussichtstürme und positionieren Sie Ihre Katapulte.



**NBG Handels- und Verlags GmbH**  
Brunnfeld 2 – 4  
93133 Burglengenfeld  
Telefon 0 94 71/70 17-0  
Telefax 0 94 71/70 17-99



# Gib Dir die Kugel

Computerspiele folgen eigenen Gesetzen, und eines davon scheint zu lauten: Du sollst im Rudel auftreten! Mal ist Adventure-Zeit, dann wieder entstehen Rollenspiele in Serie - im Frühjahr aber ist Schwarmzeit für Flippersimulationen.

Zwei davon haben wir uns ein bißchen genauer angesehen: Pinball 95, den ersten Flipper für Windows 95, und Pinball Wizard 2000, der die Möglichkeit bietet, eigene Tische zu entwerfen.



Maxis ist ja schon eher für die Simulation von Städten, Inseln oder Ameisenhaufen bekannt, neuerdings versuchen sie's mit Flipper-tischen. Einer davon, Space Cadet, ist in einer abgemagerten Version Bestandteil des Microsoft-Plus-Pakets für Windows 95. Die beiden anderen sind völlig neu und bieten auch einiges mehr an Rampen, Bonus-Objekten und zusätzlichen Flippern - sogar Elektromagneten beeinflussen den Lauf der Kugel.



Gemeinsam ist allen die 3D-Perspektive, das gesamte Spielfeld bleibt immer im Blick. Die Illusion von Rauntiefe ist nahezu perfekt, und auch sonst widerspricht der Spielverlauf nirgendwo den Gesetzen Physik. Technisch ist Pinball 95 auf der Höhe der Zeit und kann mit den besten Vertretern der

Zunft mithalten.

Bleibt die Kugel nach einigem Training einigermaßen unter Kontrolle, winken die speziellen Aufgaben, bei denen Ziele in festgelegter Reihenfolge und/oder unter Zeitdruck getroffen werden müssen. Der flippertypische Sound und die Musikuntermalung klingen stilschlecht und haben, im Gegensatz zur Daddelhalle, einen Lautstärke- und einen Ausschalter. Natürlich darf auch am Tisch getipelt werden, von links, rechts oder unten, und nach nervenaufreibendem Training können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Ganz wie im richtigen Leben? Nicht ganz, schließlich muß Pinball 95 nur einmal bezahlt werden, was allerdings niemanden daran hindert, neben der Tastatur sein eigenes Groschengrab aufzubauen und Mitspieler zur Kasse zu bitten.



Kein Haken? Aber sicher: der dickste Wermutstropfen ist, wie bei allen Spielen für Windows 95, die nötige Hardware. Dafür ist dank Multitasking und Fenstertechnik auch schnell mal ein Spielchen eingeschoben, Rechnerneustart und Bootdisketten gehören vergangenen DOS-Tagen an. Die Tastenbelegung beruht auf der amerikanischen Tastatur, was die Übersetzer des Handbuchs offenbar nicht bemerkt haben. Zwar sind die Belegungen variabel, aber ausgerechnet die gewohnten STRG/SHIFT-Tasten stehen nicht zur Verfügung, und der vorinstellierte Backslash (er entspricht dem deutschen Trennstrich) ist erst erreichbar, nachdem in der Systemsteuerung die Sprache umgestellt wurde. Die fehlerhafte Dokumentation ist umso erstaunlicher, als sich das Büchlein sogar der Geschichte des Pinball widmet und Spieltips auf Lager hat. Aber das ist wohl doch nur ein Häkchen und Pinball 95 ein empfehlenswerter Zeitvertreib für alle, die zwischen Word und Excel noch 23 MB frei haben.



S. 42 >>>

## KURZINFO

Name:	Pinball 95
Inhalt:	Flippersimulation
Preis:	79,95 DM
Hersteller:	Maxis
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Systemvoraussetzungen:	486DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95



# Damit Sie wissen

## was gespielt wird:

# PC GAMES.



PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen

Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die

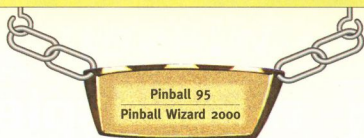
Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

**COMPUTEC**  
SPECIALS

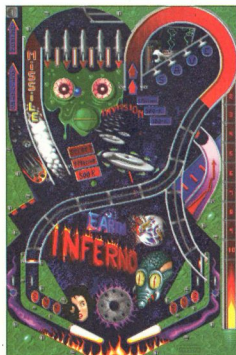
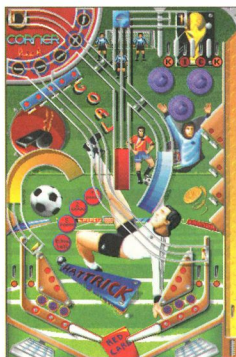
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

### Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!



## PINBALL WIZARD 2000

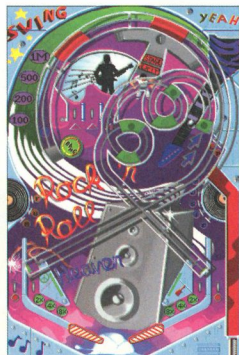
Der Pinball Wizard setzt auf Vertikalscrolling, bei dem immer nur ein Teilausschnitt des Tisches sichtbar und der Spieler beim Zielen auf seine Intuition angewiesen ist. Das ist er allerdings immer, auch wenn er den ganzen Tisch überblickt, deshalb wiegt dieses Manko nicht allzuschwer, obwohl der Wizard im Direktvergleich schon etwas vorsintflutlich wirkt. Dementsprechend kommt er allerdings auch mit schwächerer



Hardware zurecht, außerdem bietet er die doppelte Anzahl an Spieltischen. Deren Design ist ordentlich, kommt aber nicht an die verspielte Detailfreude der Konkurrenz heran. Das gleiche gilt für Rampen, Bumper, Missionen, Sonderaufgaben - Pinball 95 bietet einfach mehr. Doch auch das ist so schlimm nicht, weniger ist nicht immer gleichbedeutend mit zu wenig. Richtig ärgerlich fand ich dagegen, daß der Ball nicht immer so von Hindernissen und den Flippern abspringt, wie man das erwartet. Man gewöhnt sich zwar daran, aber es entspricht nun mal keinem echten Flipper!



Was den Wizard auszeichnet, ist denn auch weniger das vorgegebene Spieldesign als die Tatsache, daß sich jeder sein eigenes basteln kann. Diesem Zweck dient das „Construction Kit“, eine Entwicklungsumgebung, die an ein kleines CAD-Programm erinnert. Es enthält die wesentlichen Zeichenfunktionen, außerdem eine Sammlung vorgefertigter Elemente wie Bumper, Lampen oder Hindernisse. Damit kann nach Herzenslust an eigenen Flipper gebastelt werden, dem Einfügen eigener Bilder, Grafik und Sounds steht nichts im Wege, und das gute Handbuch gibt sich



große Mühe, den Editor Schritt für Schritt zu erklären. Das ist freilich auch bitter nötig, denn von intuitiver Bedienung kann keine Rede sein, und exaktes Arbeiten mit der Maus ist nur mit Mühe möglich. Vor dem ersten eigenen Tisch liegt in jedem Fall eine recht lange Einarbeitungszeit. Daß sie sich lohnen könnte, zeigen die sechs mitgelieferten Spielflächen, die auf die gleiche Weise entstanden sind. Doch der Clou ist, daß die eigenen Werke lizenzfrei verteilt werden dürfen und sogar als eigenständige Programme, also auch ohne den Pinball Wizard, lauffähig sind.

### Fazit

Pinball 95 bietet alles, was man von einem modernen PC-Flipper erwarten kann. Seine Besonderheit ist die Umsetzung für Windows 95, mit allen bekannten Vor- und Nachteilen. Die drei mitgelieferten Tische sind etwas mager, sie verlangen geradezu nach Nachlieferungen. Es wird sich zeigen, was Maxis für die fälligen Zusatztische haben will. Der Pinball Wizard fällt spieltechnisch klar ab und bleibt auf dem Stand von, beispielsweise, Epics Pinball oder Pinball Dreams. Seine Stärke liegt im mitgelieferten Editor, der sich wegen seiner eigenwilligen Bedienung aber nur für wirklich motivierte Heimwerker eignet.



PS

### KURZINFO

Name:	Pinball Wizard 2000
Inhalt:	Flippersimulation mit Construction Kit
Preis:	99,95 DM
Hersteller:	Ikarion, Aachen
Systemvoraussetzungen:	386DX, 4 MB RAM, CD



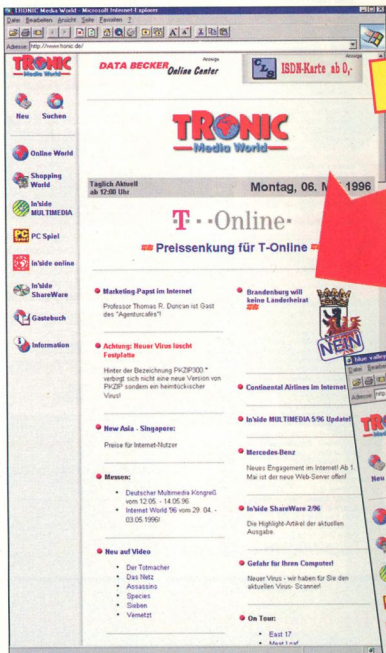
# TRONIC

— Media World —

<http://www.tronic.de>

Die Einstiegsadresse im Internet!

Tägliches Update



So könnte auch

Ihre Werbung  
im Internet aussehen!

Sprechen Sie mit uns!

☎ 0 56 51/929 - 0

**TRONIC**  
Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG  
Postfach 1870 • 3728 Eschwege  
Hessenring 32 • 37249 Eschwege  
<http://www.tronic.de>  
e-mail: [info@tronic.de](mailto:info@tronic.de)

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99	
Adams Family Pirball	79,99	
Asterix	79,99	
AH-64 Longbow (dt.)	89,99	
Alien Trilogy (dt.)	89,99	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99	
Arnie of Daven (dt.)	79,99	
Arcade Amerika (dt.)	PREISE: 49,99	
Ascendancy (dt.)	PREISE: 59,99	
A.T.F. (dt.)	89,99	
Azara's Tears (dt.)	79,99	
<b>Red Wolf (dt.)</b>	<b>69,99</b>	
Baldies (dt.)	69,99	
Baphomet's Fluch (dt.)	79,99	
Battle Crusade 3000 AD (dt.)	79,99	
Battle Isle 3 (dt.)	79,99	
Battle Race	69,99	
Bazooka Sup	89,99	89,99
Bermuda Swindlers (dt.)	69,99	79,95
Bling! (dt.)	59,99	
Bluffus - Browsers	69,99	
Blown Away (dt.)	89,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99	
Chronicles of the Sword	79,99	
Civil War General (dt.)	79,99	
Civilization 2 (dt.)	79,99	
Command & Conquer (dt.)	69,99	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Congo	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	79,99	
Corpsa Killer	79,99	
<b>Cyber 2 (dt.)</b>	<b>89,99</b>	
Cyber Judo	79,99	
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	89,99	
CyberStorm (dt.)	79,99	
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.)	89,99	
Deadline	39,99	
Deadly Slaves	79,99	
Death Gate	79,99	
Deathkeep AD&D	79,99	
Der Druidentriber (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99	
Descant 2 Incl. 3D-Mauspad	79,99	
Destiny Direct	99,95	
Die gl. Schlacht in den Ardennen	69,99	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Schlampfe (dt.)	69,99	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99	
Discworld (dt.)	69,99	
Duke Nukem 3D	79,99	
Dungeon Keeper (dt.)	79,99	
EARTHLINE 2: Skyforce	79,99	
Earthworm Jim 2 Incl. 2 (dt.)	89,99	
Ecco the Dolphin	59,99	
Elizabeth I. (dt.)	89,99	
Euro 96 England	69,99	
F1 Manager 96 (dt.)	79,99	
Fantasy General	69,99	
Fest Attack (dt.)	89,99	
<b>FIFA Soccer 96 (dt.)</b>	<b>AKTION: 59,99</b>	
Fight Unlimited (dt.)	59,99	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Gambit Knight 2 (dt.)	89,99	
Gameards (dt.)	49,99	
Gender Wars (dt.)	79,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89,99	
General Strike Manager (dt.)	89,99	
Hardline	69,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	69,99	
<b>Hexagon Kartell (dt.)</b>	<b>99,99</b>	
Hugo	69,99	69,95
The Void (dt.)	79,99	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99	
Lands of Lora 2 (dt.)	79,99	
Maximum Damage	69,99	
Loft Eden (dt.)	79,95	
Madden Football 96	89,99	
Mez TV 2 (dt.)	79,99	
Magi (dt.)	79,99	79,99
Magie the Gathering (dt.)	89,99	
Major Karts	69,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99	
Maximum Road Race (dt.)	69,99	
Maximum Super	69,99	
Mechanizer 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Moto X	79,99	
Myo (dt.)	89,99	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
<b>Nightmare (dt.)</b>	<b>79,99</b>	
Offensive (dt.)	79,99	
Olympic Games	69,99	
Olympic Soccer	69,99	
Orion Burger	69,99	
Panzer General 2 - Allied General	49,95	
Pelko (dt.)	89,99	
PGA European Tour Golf	69,99	
PGA European Tour 2	69,99	
Pirball 95 (Maxis)	49,99	
Pole Position (dt.)	69,99	39,99
Project West SWAT (dt.)	79,99	
Project Paradise	49,99	
Pro Pirball - The Web	89,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99	
Renegade 2 - Jacob's Star	59,99	
Return Fire (dt.)	79,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99	
Ridge Racer	59,99	
Ripper	79,99	
Schatten über Riva (DSA 3.)	89,99	
Schweißfuß (dt.)	69,99	
Snake W. of Soccer Euro Edition	59,99	
Shamans (dt.)	79,99	
Shell Shock	69,99	
<b>Shogun Hunter</b>	<b>79,99</b>	
Silent Thunder (Win 95)	99,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	79,99	79,99
Soccer Academy	69,99	
Space Bucks (dt.)	69,99	
Space Hulk - The Blood Angels	69,99	
Spaced Haste	59,99	
Spud (dt.)	69,99	
Spycraft	89,99	
Star Wars Collection: Rebel Assault	19,99	
X-Wing: Star Wars Screen Saver	79,99	
Steel Panthers (dt.)	79,99	
The Dig (dt.)	69,99	
Stefan Effenberg: Der Coach	89,99	
Stonewall (dt.)	85,00	
S.T.C.R.M.	89,99	
Syndicate Wars (dt.)	89,99	
Teamherl (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99	
This Means War! (dt.)	79,99	79,95
Thunderhawk 2	79,99	
The Fighter (dt.)	79,99	
Till	59,99	
<b>Titan Commando (dt.)</b>	<b>89,99</b>	
Toy Troops	79,99	79,99
T-Mek (dt.)	79,99	
Top Gun - Fire At Will (dt.)	79,99	
Tour of the 666 (dt.)	79,99	
Touché - 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tunnel B1 (dt.)	89,99	
Urban Assault	65,00	
Virtual Corporation (dt.)	49,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Snooker	79,99	
Voltaire - Full Throttle (dt.)	PREISE: 59,99	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
<b>WarCraft 2 Expansion Pack</b>	<b>29,99</b>	
Warhammer - Dark Crusader	69,99	
Warhammer - Im Schatten ...	109,99	
Warplanes 2	69,99	
Westwood Comp.: Lands of Lora	69,99	
Legend of Kyandia 1-3, Dune 2	79,99	
Win Commander 4 (dt.)	99,95	
Win Commander 4.5	69,99	
Worms Data CD: Reinforcements	39,99	
Z	79,99	69,99
Zork Nemesis	79,99	
<b>PC-Preishits (exchange Vertriebs)</b>	<b>CD</b>	<b>Disk</b>
1942 - Pacific Air War Gold	39,95	
1944 - Across the Rhine (dt.)	59,95	
7th Guest	19,99	
Axis Collection: Aces over Europe	49,95	
Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Albion (dt.)	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99	
Apache Longbow (dt.)	39,99	
<b>Antares (dt.)</b>	<b>39,99</b>	
Aufbruch auf Oz (dt.)	19,99	
Battle Bugs	29,99	
Battle Team 1 / Battle Team 2	19,99/29,99	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Benlyth at Kronor	19,99	
Biologic Soccer	19,99	
Burning Steel 4	39,99	
Caesar 1	19,99	
Cherry - Esc on F5 (dt.)	29,99	
Civilization	39,95	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99	
Creature Shock (dt.)	69,99	
Cyberia (dt.)	29,99	
Der Reeder (dt.)	39,99	
Der Sauerland (dt.)	19,99	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD, dt., Disk+engl.)	39,95	29,95
Even More Incredible Machines (dt.)	19,99	
Evolutions - Humans (dt.)	29,99	
Extreme Pinball	29,99	
FIFA Soccer (dt.)	29,99	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
<b>Historical (Barion Platinum)</b>	<b>29,99</b>	
Hexan	AKTIONSPREIS: 49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Jagged Alliance	29,99	
Knight Quest 6	19,99	
Knight of Xanlar (dt.)	29,99	
Lands of Lora 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyandia 3 (dt.)	29,95	
Limemings 3 (All New World)	39,99	
Limemings Budds (Win 95)	29,99	
Life Big Adventure (dt.)	29,99	
Made in Germany: Antosch	89,99	
Battle Isle 2, Sternenschiff	39,99	
Magie Carpet Plus (dt.)	29,99	
Magie Carpet 2 (dt.)	39,99	
Magie Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,99	
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!)	79,99	
Mega-Tip-Pak: USS Ticonderoga	29,99	
Cybermania, Thundercage	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey '96 (dt.)	29,99	
North & South	9,95	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
Outliner (dt.)	29,99	
Novostars	29,99	
Perfect Sports: Jack Nicklaus Golf	29,99	
PGA Tour Golf 666 (dt.)	29,99	
Prizes Gold (dt.)	39,95	39,95
Prizes Gold (dt.)	39,95	
Police Quest 4 (dt.)	19,99	
Populous 2 a Powermnger	29,99	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (exchange Vertriebs)	CD	Disk
Railroad Tycoon Deluxe	39,99	
Railroad Tycoon (engl.)	39,95	
Rugby World Cup 95 (EA Sports)	9,99	
Russelshain (dt.)	19,99	
Sans & Mark Crusader	69,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Sim Box: Der Planer		
Mat TV, no Trainer	29,99	
Space Quest 4	19,99	
<b>Star Trek: First Unity Ltd. Ed.</b>	<b>49,99</b>	
Star Trek: Judgment Rites	29,95	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
System Shock Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	39,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.C.O. - Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
WinCraft: Orcs and Humans	39,99	
Win Commander 2	29,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	39,99	
<b>Software der anderen Art</b>	<b>CD</b>	<b>Disk</b>
Alfred Bielen - Meine Rezepten	59,99	
Altland Afanta	49,99	
Berlinsteuern Universal Lexikon	89,95	
Doz - der digitale Hund	29,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1 Laufräder	39,99	
Lindenstraße	49,00	
PC-Fahrkarte	39,95	
Cherry - Esc on F5 (dt.)	29,99	
Cherry - Esc on F5 (dt.)	29,99	
RTL Samstag Nacht	49,99	
Star Trek: Klingons	69,99	
<b>Tabak-Talkbuch</b>	<b>69,99</b>	
Telekom: Gelbe Seiten	69,00	
Ultrabook V1 (siehe rechts)	79,99	
<b>Video CD für MPEG-PC's &amp; CDi</b>		
James Bond Collection (6 Titel+Book)	219,99	
Mr. Bean - Final Fricke	29,99	
Star Trek - Treffen der Generationen	49,95	
CDi-Grundgerät	ab 699,95	
<b>Zubehör</b>		
<b>CD-ROM Video Storage, Macch, IDE</b>	<b>229,99</b>	
Soundblaster 16 Value Edition	179,99	
Soundblaster 32 PnP	269,99	
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95	
Yamaha DS 50 XG WaveTable-Aufsatz	219,99	
3,5" MF 2HD	5,99	
<b>Joysticks</b>		
Chi Flightstick	129,95	
Games GamePad	39,95	
Games Joystick Analog	35,00	
Games Joystick "Firebird"	129,95	
<b>Drinks, Multi-2 &amp; Grip Pads &amp; NHL 96</b>	<b>109,99</b>	
Logi Wingman	29,99	
Logi Wingman incl. Silbrestern 5000 CD	79,95	
Logi Wingman Extreme	99,95	
Logi Wingman Warrior	119,99	
MS Sideview Pro Joystick	89,99	
Thrustmaster Formula T2 (Analog)	299,99	
Thrustmaster Wizard Proball Controller	79,99	
Gamerpad PC 2 (Ports)	39,95	
<b>Sony Playstation</b>		
Grundgerät incl. Control Pad	499,99	
Addicta Power Soccer	99,99	
Alain Tricky	89,99	
Descot	89,99	
Need for Speed	89,99	
<b>Resident Evil</b>	<b>89,99</b>	
Win Commander 3 (dt.)	99,99	
<b>Trading Cards: Magic the Gathering</b>		
Starter Pack 4	Eizell 60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack 4	Edition 15 Karten	engl. 4,49
Starter Pack	Eizell 60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	Eizell 15 Karten	dt. 5,49
Chronicles	12 Karten	engl. 4,99
Fallen Empire	8 Karten	span. 3,99
Remainsance	8 Karten	dt. 3,49
Homeandlände	8 Karten	dt. 9,95
Homeandlände	8 Karten	engl. 2,99

Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

**Media Point**

Berlin - Neukölln  
Jonasstraße 28/29  
Tel.: (030) 621 60 21  
U-Bahn 8 Leinestraße  
Bus 144

**Media Point**

Berlin - Steglitz  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131  
S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
Bus 170, 181, 182

**Media Point**

Berlin - Friedrichshain  
Petersburger Straße 94  
Tel.: (030) 427 31 7  
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.  
Tram 201 Borsariplatz

**Media Point**

Berlin - Spandau  
Nonnendammallee 82  
Tel.: (030) 383 02 192  
U-Bahn 7 Rohrdamm  
Bus 127, 204

**Media Point**

Berlin - Tegel  
Brunowstraße 10  
Tel.: (030) 433 96 05  
U-Bahn 6 All-Teegel  
Bus 120, 133, 125, 222

**Media Point**

Hamburg - Harvestehude  
Grindelberg 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139  
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke  
Bus 35, 102

# TEUFLISCH GUT!

## Fast geschenkt!

Universalexikon  
GeoRoute  
Tele-Info Fax-Auskunft  
60 Stadtpläne  
Ami Pro 3.1  
Deutsches Wörterbuch  
Deutsche Gesetze  
Geothek Weltatlas  
Euro-Trans Wörterbuch  
Hotelführer '96

Das Ultrapack auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **79,99**

Managen Sie doch mal Ihren eigenen Formel 1-Rennstall!

**F1 Manager '96**  
dt., CD-ROM \*  
**79,99**

**Pole Position**  
dt., PC Disk  
**39,99**  
(CD-ROM: 89,99)

## Unser Tip des Monats:

### Dungeon Keeper

Das Böse wird siegen!

CD-ROM \*

**79,99**

Voraussichtlicher Liefertermin: Mitte Juni  
Vorbestellung ratsam!

Anton der Preisteufel empfiehlt:

**Albion**  
dt., CD-ROM  
**29,99**

**Der Reeder**  
dt., CD-ROM  
**29,99**

**Chewy**  
**ESC von F5**  
dt., CD-ROM  
**29,99**

**Extreme**  
**Pinball**  
CD-ROM  
**29,99**

Wir trainieren Sie für die Olympischen Spiele!

**Around Atlanta**  
CD-ROM  
**49,99**

**Olympic Games**  
CD-ROM \*  
**69,99**

**Olympic Soccer**  
CD-ROM \*  
**69,99**

Zwei Top-Programme zum absoluten Spitzenpreis!

**Bioforce**  
CD-ROM  
**39,99**

**Apache Longbow**  
dt., CD-ROM  
**39,99**

### Virtual Corporation

Das erste rein sprachgesteuerte Adventure für Windows 95! Lieferung inklusive Mikrofon!  
— komplett deutsche Version —

CD-ROM **49,95**

### Urban Runner

kompl. dt., CD-ROM \*  
**85,00**

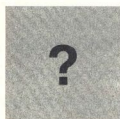
## Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10



## Media Point

...to be continued.  
Demnächst auch in Ihrer Nähe!



# Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Vorkassenzust. Nachnahme: 8,99 DM + 3,- Post-NV-Gebühr – Vorkassenz. 9,99 DM  
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!  
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

## Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Warenbestellung! Anrufen, Karte vorzeigen und Gültigkeit sofort durchgeben und Ihre Bestellung gleich Ihnen ohne langem Warten zu!



# IHR CD-COVER ZUM AUSSCHNEIDEN



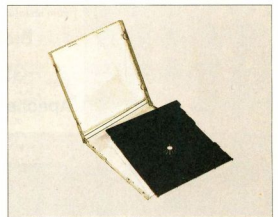
**Vorderseite**

## 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 9 • Leisure Suit Larry 5

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

### Systemanforderungen

- einen AT386SX mit 2 MB RAM
- 580 KB freies Arbeitsspeicher
- etwa 9 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

### Der Programmierer

Sie gelangen in den Starter, indem Sie 1 auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:\“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird, an der Eingabeaufforderung INSTAL1 eingeben.

### Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweis text darüber informieren und

zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

### Der PEARL-Gesamtkatalog

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

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

### CD-Inhalt

**Vollversion:** Leisure Suit Larry 5 – Passionate Patti macht beim Geheimdienst mit **Spielbare Demos:** Fury3, The Hive, Warcraft 2, Albion, MAGI, Pinball Wizard 2000, Pinball 95 **Selbstläufige Demos:** Day of the Tentacle, Rebel Assault 2, Larry Pops Up **Bugfixes:** Monkey Island 1, Might & Magic 4, The Hive, Larry 5 **Patches:** Might & Magic-Trilogie, Indiana Jones 3 **Startware:** Viereckssoftware von Thundebbyte, Packprogramme

**Bestseller  
Games**

# PC Shopping geht man mit der PC-SHOPPING!



PC-SHOPPING ist das Magazin für den Hard- und Softwareeinkauf. Als eine der führenden PC-Zeitschriften informiert die PC-SHOPPING jeden Monat aktuell über die neuesten EDV-Trends und berät Ihre Leser kompetent beim EDV-Einkauf.

Die PC-SHOPPING bietet eine große Auswahl an Produktanzeigen und gezielter Redaktion für Ihren optimalen Einkauf. Durch die Produktvielfalt und den herausstreichbaren Einkaufsführer mit über 4.000 Produkten mit Monatsdurchschnittspreisen wird ein übersichtlicher Preisvergleich und eine ausführliche Kaufberatung garantiert. Und das alles bequem von zu Hause oder vom Arbeitsplatz aus. Denn bestellen können Sie in der PC-SHOPPING natürlich direkt, ohne Umwege.

Darüber hinaus berichtet die PC-SHOPPING u.a. über die neuesten Markt-News, prüft in umfassenden Tests objektiv interessante EDV-Neuerscheinungen und präsentiert auf 16 Seiten "Tips & Tricks" von Lesern für Leser. Natürlich als Heft im Heft zum Heraustrennen und Sammeln.

Wenn Sie also wissen wollen, was rund um den PC-Markt angesagt ist und beim Einkauf Geld sparen möchten, dann gehen Sie doch mal PC Shopping mit der PC-SHOPPING.

**Bestellen Sie Ihr persönliches Schnupper-Abo:  
3 Ausgaben für nur 12 Mark!**

Abo-Info: PC-SHOPPING • Leserservice 731 • Vogel Verlag  
97064 Würzburg • Fax: 09 31 / 4 18 - 21 20

## Die PC-SHOPPING hat's:

- Aussagekräftige Tests zu Hard- und Softwareprodukten
- Klare Kaufberatungen
- CD-ROMs, Spiele und Shareware
- Großer Online-Teil

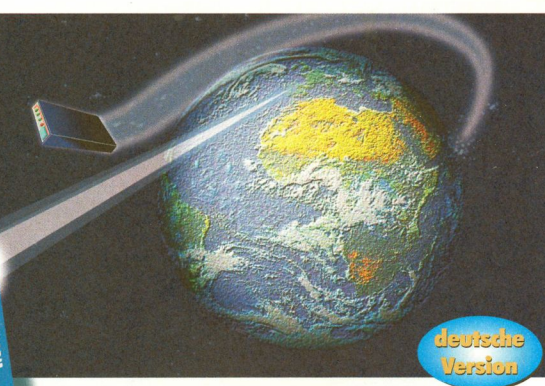
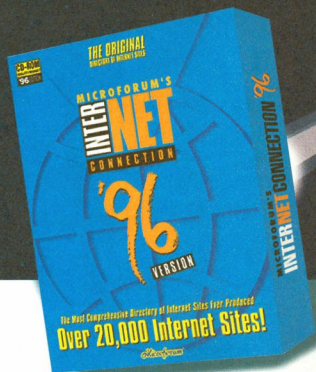
### Extras zum Heraustrennen und Sammeln:

- Tips & Tricks
- Einkaufsführer mit über 4.000 Produkten mit Monatspreisen

vmm

Für nur  
**5,50  
DM**  
an jedem  
Kiosk!

//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 Bestseller 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.



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

Microforum

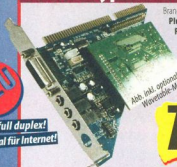
MASTERS OF THE NEW ART

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

## 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!**  
Ist voll duplex!  
Ideal für Internet!

### KORG Wavetable-Modul 4MB

Optimierter Klangmix mit 4 MB ROM-Samples des bekannten Markenherstellers KORG! Geeignet für alle Soundblaster-Kompatibles. 16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Upgrade-Stecker (2x 24-pin Stereo) Contact auf Soundkarte aufsteckend

Bestell-Nr. PE-649, nur

**18880 DM**

### SRSTM 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle neuen PEARL HyperSound PnP Karten für Modelle mit SR3 3D-Sound-Connector! Erzeugt aus herkömmlichem Stereosignale (Hör-, Mid-, CD-Audio usw.) durch SR3™-Soundprozessor einen voluminösen räumlichen 3D-Sound! Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 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 bahnbrechende Ergänzung für alle Warcraft II Fans: 111 neue Szenarien mit Mehrspieler- und Netzwerk/Modempositionen. Eigenes Menüsystem zur Voreinstellung und Auswahl der Zusatzmodule mit Kartenschema und Angabe von Spielzeit, Gelände und Schwierigkeitsgrad. Informiert das Originalspiel WARCRAFT II (wird nicht mit geliefert) mit wertvollen CDs.  
Bestell-Nr. PK-126, nur

**1980 DM**

## Lautsprecher

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

### PEARL MEGA-SUBWOOPER



Aktiver Subwoofer für abgerundete Power-Balldiaphragme – ein Maß für alle Musikstile, die Ihre Seele von Audio-CDs, von „Jazz-Act“ erleben wollen! Resonanzarmes, wuchtiges Röhren-Gehäuse mit kraftvollem 200 mm-Doppelschwingspulen-Balldiaphragm. Betrieb sowohl stationär (220V-Netz) integriert als auch im PKW (12 Volt-Anschluss) möglich.  
Für PC-Gar-Hifi und Hi-Fi-Systeme: 220 V/12 V 2-Band-Adapter

Best.-Nr. PE-680, nur

**Preis-Tip!**  
**19880 DM**

### SURROUND-POWER-SYSTEM 320



Das totale Klangensemble an RT-Modulen Systems mit 2 High-Power-Aktivboxen (3-Wege-Balldiaphragmsystem, zu 160 Watt Musikleistung), sowie Lautsprecherbeurteilung für direkte Klangplatzführung nach vorne und nach oben.  
Mit 2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satelliten für raumfüllenden Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox.

Best.-Nr. PE-674, komplett mit

**29880 DM**

### PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit voll: 120 W Musik-Spitzenpower! Auch zur Nachrüstung für „schwachbestückte“ Stereosysteme geeignet. Getriebene Regler für Lautstärke, Bass und Höhen, LED-Beleuchtungsanzeige.  
Fetziger Sound mit voluminösen Bässen durch 2-Wege-System und Balldiaphragm. Kräftiger Schallkopf! Magnetische Abschirmung gegen Magnetfeldstörungen. Stromkreis: 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, 2-stufig

**6880 DM**

## Archivsysteme

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

### CD-L'Case 12



Edles CD-Etui aus edeltem Leder mit 12 Einlegefächer. Bereits bestückt mit einer Programm-CD nach unserer Wahl!

**1980 DM**

Bestell-Nr. KS-215, nur

### CD JUMBO-CASE 60



Transporte aus schwarzem Kunststoff mit einzeln herausnehmbaren Aufsteckern für bis zu 60 CDs. Eingemähter Aufstecker zum bequemeren Durchblättern wie in einer Hartbox (Lieferung ohne CD).

**2880 DM**

Bestell-Nr. PE-957, nur

### 10 CD-Leerboxen



Zur stabilisierenden Aufbewahrung Ihrer CDs. High-Quality-Leerboxen aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihrem Musik-CD).  
Packing mit 10 Stück

**980 DM**

Bestell-Nr. PE-961, nur

### 100 CD-Archiv-Drehstuhl



Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Bestehungen 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-Drehstuhl

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

- Barneinzug (+ 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

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
	SRSTM 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
	100 CD-Archiv-Drehstuhl	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehstuhl	PE-841	48,80

Vorname Nachname

Strasse / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

**PEARL Schweiz GmbH**  
Brig Strasse 2  
CH-4001 Basel  
Tel. +41-84-888 77 80  
Fax: +41-81-225 44 10

**PEARL Österreich**  
Hauptstraße 6  
A-3441 Baumgarten  
Tel. +43-846-52 14  
Fax: +43-2274-37 15

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

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

**Service**  
Schnellreparatur  
kompetente, persönliche Fachberatung  
Telefon: 0761 360 390  
E-Mail: service@pearl.de  
24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr  
Schnellste Reaktionszeit  
Telefax: 0761 39952 390  
Webseite: www.pearl.de  
Alle Bestellungen werden am nächsten Tag abgeholt. Auslieferung 0-100kg. Lieferkosten entfallen!

Persönliche Bestellannahme:  
Rand an die Uhr \* An allen Tagen

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 10,- stehen ab einem Mindestermessensbetrag von DM 4,-, für Druckfehler übernahmen wir keine Haftung. Geringsfügige Änderungen des Lieferumfangs über den Produkt Design, behalten wir uns vor!



Mörgenstr. 4  
52064 Aachen  
Tel.: 0241 / 405303



Habsburger Ring 18-20  
50672 Köln  
Tel.: 0221 / 2575918

Graf-Adolf-Str. 41  
40210 Düsseldorf  
Tel.: 0211 / 3857535

Ostwall 61  
47798 Krefeld  
Tel.: 02151 / 801523



COMPUTERSPIELE, ROLLENSPIELE, BRETT-  
SPIELE, MANGA VIDEOS, CD'S, STAR TREK  
MERCHANDIZE, ZINNMINIATUREN, ALCHEMY  
SCHMUCK, TRADING CARD GAMES, ...

MAIL ORDER:  
FANTASTIC SHOP MEDIENVERTRIEBS GMBH  
POSTFACH 10 05 09, 41405 NEUSS  
TEL.: 02131 / 940974 \* FAX: 02131 / 940975

E-Mail: [shop@fanpro.com](mailto:shop@fanpro.com)



# Leisure Suit LARRY 5



## Passionate Patti mischt beim Geheimdienst mit



Schöne Träume...



und böse Abstürze...



in Politik...



und Wirtschaft.



Schöne Frauen...



schöne Männer...

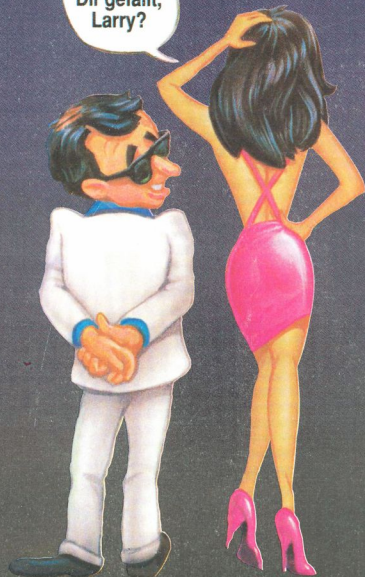


schöne Paare!



Und natürlich: Wein...

Siehst Du  
etwas, das  
Dir gefällt,  
Larry?



Weib...



und Gesang!

Die Computerspiel-Legende Larry Laffer ist wieder da! Auch im fünften Teil des Kult-Adventures von Sierra ist Larry hinter schönen Frauen her, dieses Mal vollständig mausgesteuert („Grapsch-und-klick“-Befehlssystem) und in VGA-Grafik. Zusammen mit seiner Partnerin Passionate Patti, deren

Rolle der Spieler gleich mit übernimmt, sorgt Larry im Kampf gegen Kriminalität, das FBI und die BGFA (Bürger gegen fast alles) für aufsehenerregende Enthüllungen aller Art...

Altersempfehlung:  
ab 16 Jahre

- Lizenzierte deutsche Originalversion von  Sierra On-Line
- Spielanleitung und CPS-Komplettlösung im Heft 
- **Systemanforderungen:**  
386SX, 2 MB RAM, 9 MB auf Festplatte, Maus, CD-ROM, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95
- Unterstützt Adlib, Soundblaster, MIDI

### Außerdem auf der CD-ROM

- Vollversionen** der Comuserve-Software WINCIM und des Internet-Browsers SPRY MOSAIC
- Shareware-Versionen** der neuesten Virens Scanner von THUNDERBYTE und einiger Packprogramme
- Demo-Versionen** aktueller Spielehits: Albion, Fury3, The Hive, MAGI, Pinball 95, Rebel Assault 2, Warcraft 2