

BG GOLD

TREND

Bestseller Games

14,99 DM

GOLD-EDITION

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 3
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,-
LEF 298,-
HEL 17,50

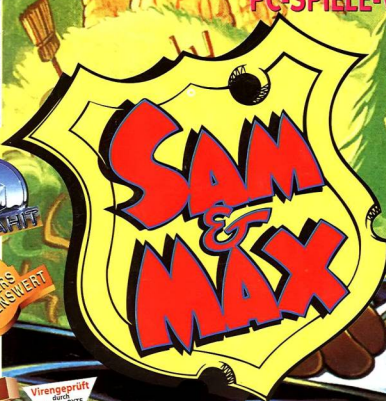


MEGA HIT

2011
ESSENZIELLES
EMPFANGENSWERT

Virengeprüft
antivirale
Software

PC
Mac & Spiel



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

EXKLUSIV SAM & MAX COMICS

Originalprodukt von
LucasArts Entertainment
- lizenziert von
Softgold Computerspiele GmbH

HIT *the* ROAD

INKLUSIVE KOMPLETTLÖSUNG

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE CD-VERSION MIT SPRACHAUSGABE

SAM & MAX auf CD-ROM!

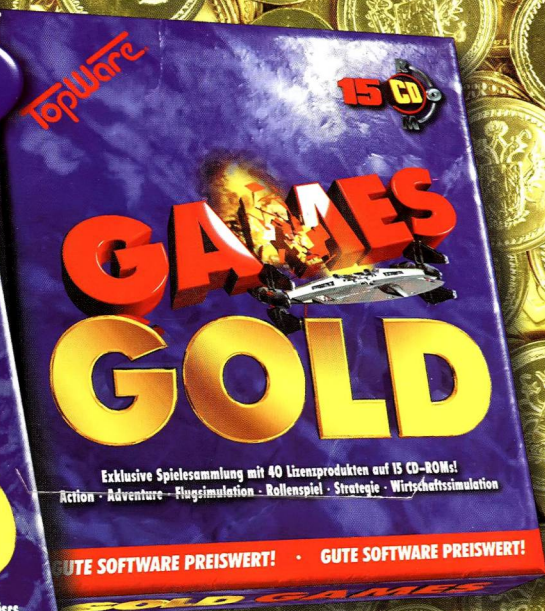
ENDLICH WIEDER

GOLDENE ZEITEN

...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!

JEDES GOLD-PACK NUR:

Unverbindliche Preisempfehlung
**49,95
DM**



Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:

- WordStar für Windows 2.0
- Borland Paradox für Windows 5.0
- CA-SuperCalc 1.0
- SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
- Micrografix Graphic Works 1.0
- TopWare D-Atlas 1.1
- Borland dBase für Windows 5.0
- CA-dBase für Windows 2.0C
- CA-Realizer 2.03b
- McAfee VirusScan für DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
- Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
- Dashboard '95
- TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
- TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
- Typar 3D-Fonts Special Edition
- Deutsche Geschichte von 0-1914
- New Motion MPEG-Player + Video-CD

40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langleweile auf! Hier ein Auszug:

- Battle Isle
- Anstob
- Alone in the Dark - Teil II und III
- Der schwarze Auge - Teil I und II
- ... mit Larry 6
- MIG 29
- Whale's Voyage - Teil I und II
- Shadowlands
- Ishar - Teil I, II und III
- Supremacy
- Football Manager 3
- Prototype
- Druidenzirkel
- Der Clou
- Flight Simulator Tool Kit
- Eight Ball Pinball De Luxe

PCPLAYER

Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis. Eine phantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.

CompuServe: go topforum
Internet: <http://www.topware.com>

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

LIEBESERKLÄRUNG

Na na, ihr Schlingel habt doch nicht erwartet, daß ich hier die Dame meines Herzens preisgebe? Erstens hat sie mir das verboten, so in aller Öffentlichkeit, und zweitens geht es euch gar nichts an. Nein, liebe Leserschaft, zu diesem Freudensprung hat mich die frohe Botschaft veranlaßt, daß wir SAM & MAX für die BG Gold bekommen haben.

Die Beziehung zwischen Sam, Max und mir, müßt ihr wissen, reicht weit zurück. Vor beinahe drei Jahren habe ich die beiden das erste Mal auf meine Festplatte gelassen, und seitdem bin ich ihnen treu geblieben, länger als jedem Word, länger als jedem Windows - nur DOS hielt sich zäher, aber das ist ja auch eher eine Zwangsehe. Mit Sam & Max dagegen verband mich spontane Sympathie, die Zuneigung wuchs mit den Jahren, und heute bin ich glücklich, auch beruflich mit ihnen zu tun zu haben und mich offen zu meiner Neigung bekennen zu können. Jawohl, ich oute mich: Ich halte Sam & Max für das vielleicht beste, jedenfalls aber für das komischste Computerspiel überhaupt. Und ich sage das nicht, weil ich etwa Countrymusik gehört hätte. Was das wieder soll? Nun, das ist ein schönes Beispiel für den sarkastischen Humor, der in den Dialogen steckt. Im Verlauf des Spiels fragt Sam einen Angler, was er von Countrymusik hält, worauf der antwortet, er höre sie nicht mehr an, weil er davon immer Lust bekommt, „etwas Verbotenes mit Tieren anzustellen.“

Das ist komisch, Leute! Eine lange Tradition steckt in diesem Witz, von den deren Scherzen, die sich Hirtenvölker wie Schotten oder Australier schon immer über allzu innige Beziehungen zu ihren Schäfchen anhören mußten, bis zur Hochnäsigkeit der smarten kalifornischen Jungs gegenüber countryschrammelnden Hinterwäldlern. Und doch: wie weit ist ein solcher Scherz von einem Ostfriesenwitz entfernt! Und wie weit, obwohl er, zumindest in meiner verdorbenen Inter-



pretation, eindeutig auf Schweinskram anspielt, von einer Zote. Das ist eben der Unterschied zwischen gutem und plumphem Humor, und es ist schon etwas überraschend, ihn ausgerechnet von einem Computerspiel vorgeführt zu bekommen, denn, mal unter uns: die Dinger sind selten lustig, und noch seltener erheben sie sich über das Niveau eines zwangs- und spätpubertären Larry Laffer (obwohl mich die Körperfunktionstasten in Larry 5 durchaus erheitert haben, aber das mag ja wieder an meinem spätpubertären Geschmack liegen).

Wer das gar nicht komisch finden kann, sei beruhigt, die zitierte Bemerkung gehört zur dritten, zur subtilsten Ebene des Sam & Max'schen Humors, die sich in den Dialogen und Kommentaren abspielt. Das Spiel steckt voll davon, doch darüber liegt die offensichtlichere Komik der Schauplätze und Aktionen (Bungee-Springen aus Präsidentennasenlöchern) und vor allem die der Akteure, allen voran Sam & Max selbst. Und, nicht zu vergessen, HIT THE ROAD

ist natürlich auch ein exzellentes Adventure, das renderwahnsinnigen Bombastikern vorführt, was gute Programmierer auch aus Standard-VGA machen können, und dessen Sound- und Musikqualität nach wie vor keinen Vergleich zu scheuen braucht.

Meine spezielle Zuneigung aber gilt der respektlosen Komik des Detektivduos, dem Wortwitz, den Zitat- und Anspielungen, denen wir ebenso einen eigenen Artikel widmen wie Sam & Max' Herkunft, denn die beiden führten ein Leben vor dem Spiel, in einer Comicserie nämlich, und dieser Vorlage und ihrem Autor ist zweifellos das seltene Ereignis geschuldet, daß Computerspieler vor ihrem Bildschirm laut auflachen. Dank dieser Comicvorlage auch heimsen Sam & Max ein, was Softwareprodukten höchst selten widerfährt: Lob vom Spezialisten für literarische Komik, dem Humorkritiker der *Titanic*: „Das alles ist so schön, und liebevoll sogar bis hinein in die deutsche Synchronisation getan, daß man es schon fast einen Glücksfall nennen könnte, klänge das angesichts eines profanen Computerspiels nicht allzu vermessen. Oder tut es das gar nicht? Na, ich glaube, dieses eine Mal können wir eine Ausnahme machen.“

Mit Sicherheit, Herr Mentz!

Peter Strobel

DAS IST RÜHREND. MIR KOMMEN DIE TRÄNEN.





INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt

Blitzstart	5
Das Spiel: Sam & Max – Hit the Road	
Einleitung:	
Haken schlagen	6
Schnelleinstieg:	
Installation und Programmstart	8
Spielanleitung	10
Komplettlösung und Pläne	15
Zitate: Don't play it again, Sam!	22
Sam & Max als Stargäste	23
Surfin' the Datahighway:	
Sam & Max online	29
Die Comics: Sam & Max – Surfin' the Highway	
Die Sam & Max-Comics:	
Hase, Hund und Schießgewehr	30
Greasy Diner	14
Zum Basteln:	
Max-Papiertütenpuppe	14
Sam & Max-Poster	26
Sam & Max in Star Wars:	
Zwei Comics	34
Our bewildering universe	38

Spielvorstellungen	
Normality: Orwellsche Komödie	40
Monty Python's Quest for the Holy Grail:	
Kokosnüsse und Bananen	42
Fantasy General: Generalsfantasien	44
Fanclub-CD, Gameworks:	
Duell der Betrüger	46
Verschiedenes	
Editorial	3
Impressum	4
CD-ROM-Cover	48
Bestellschein	49
Lizenzurkunde	50



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Benjamin Schiffner (bs), H.-J. Sütterlin (hjs)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4-6, 79423 Heitersheim
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@compuserve.com
Layout, grafische Gestaltung und Satz: STYLE OF THE ARTS. / Egon Weissenel
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Michael Denzer, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel.: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-449
Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr

Verbreitete Auflage: 300.000 Exemplare
Belichtung: SKRIPT, Freiburg
Druck: Marco-Druck (I)
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 76,90
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
 Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verfasser. 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 GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Sam & Max Hit the Road™ und © 1994 LucasArts Entertainment Company. „Sam & Max“ ist ein Warenzeichen von Steve Purcell. LucasArts ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company.



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

- AT386DX mit 4 MB RAM
- 530 KB freier Arbeitsspeicher
- etwa 2,5 MB XMS-Speicher
- eine Maus
- Soundkarte (für die Sprachausgabe)

SAM & MAX läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstand und Konfiguration speichert. Auf Seite acht erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen. Die Demoprogramme stellen unterschiedliche An-

sprüche 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 Auswahlmü vor sich. Um SAM & MAX 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 Arbeitsspei-

cher 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.




Antiviren- und Packprogramme



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

Drei der beliebtesten Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

KURZINFO

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinformat abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen - und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen“ im Kurzinformat erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher 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.





EINLEITUNG

Haken schlagen...



... ist bekanntlich sehr beliebt in Hasenkreisen. Da macht auch Max keine Ausnahme, allerdings dienen seine Haken nicht unbedingt der Fortbewegung – eher erinnern sie an die Handschrift von Mike Tyson. Max schlägt sie gekonnt und gern, wenn er mit seinem gleichfalls wenig zimperlichen Partner Sam in ganz Amerika unterwegs ist, um der schönen Trixi den langen Hals zu retten und fiesen Entführern das Handwerk zu legen. Bestimmen Sie die Reiseroute der zwei, wenn es darum geht, zwischen Florida, San Francisco und South Dakota den Entführungsfall zu lösen und das Geheimnis der Yetis zu lüften. SAM & MAX sind im Auftrag der Freelance Police unterwegs, und nichts kann sie aufhalten.

Sam ist ein Detektiv der besonderen Art, der gegen die Bezeichnung „Schnüffler“ wohl kaum etwas einzuwenden hätte, schließlich ist er unübersehbar ein Hund. Sein Outfit beweist, daß Sam in der Tradition der ganz großen Detektive im Stil von Philip Marlowe steht. Das Schlappohr im zerknautschten Anzug ist auch die Figur, die vom Spieler direkt gesteuert wird. Max, seine wichtigste Waffe, folgt ihm dabei auf Schritt und Tritt, auch wenn sich die beiden mal nicht hundertprozentig einig sind. Sams feine Nase und Max' schlagkräftige Argumente werden benötigt, um Bigfoot Bruno und Trixi, die Dame mit dem Giraffenhals, wiederzufinden. Mit diesem Auftrag startet das tierische Detektivduo in ein aberwitziges Abenteuer, das in mancherlei Hinsicht vom üblichen Adventure-Schema abweicht.

So sind die beiden Hauptfiguren nicht dem Hirn eines Programmierers entsprungen, sondern der Phantasie des

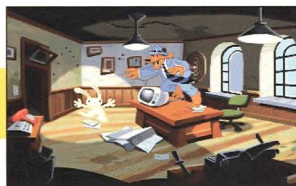
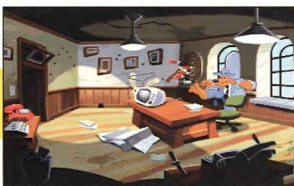
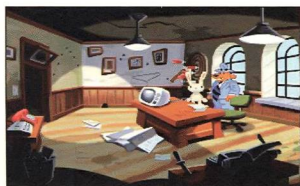
Comicauteurs Steve Purcell, und diese Herkunft trägt einiges zu der besonderen Qualität des Spiels bei – durch Zeichnungen und Animationen, die auch Comicliebhaber begeistern, durch eine schlüssige und logische Handlung, vor allem aber durch phantasievolle Schauplätze und witzige Dialoge. Wie gut auch die Übersetzer gearbeitet haben, offenbart sich in seiner ganzen Pracht erst in der deutschen CD-ROM-Version, bei der sämtliche Dialoge und Kommentare

HIT the Road
with SAM





EINLEITUNG



gesprochen werden - Soundkarte vorausgesetzt. Allein die Aussicht auf weitere sarkastische Kommentare von Hund und Hase hält den Spieler vor dem Monitor, was nicht heißt, daß knifflige Rätsel und Actioneinlagen zu kurz kämen. Im Gegenteil: wer meint, er habe genug gerätselt, darf sich zur Entspannung an nicht weniger als sechs Spielen im Spiel versuchen. Beim „Bratz-das-Vieh“

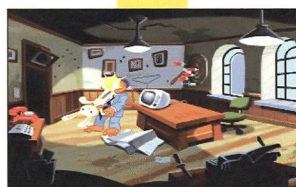
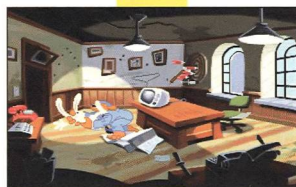
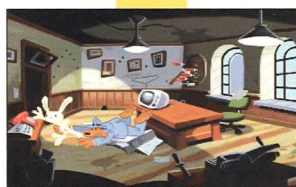
muß Sam mindestens zwanzig vorwitzigen Nagern zeigen, wo der Hammer hängt; beim „Gator Golf“ muß Max mittels Fischen, Alligatoren und eines Golf-schlägers befreit werden; beim „Highway-Surfen“ dürfen Sie mal richtig Gas geben...

Im eigentlichen Spiel gilt es, wie in jedem Adventure, möglichst viele Gespräche zu führen, möglichst alle Wege zu gehen und möglichst viele Gegenstände mitzunehmen; wie alle LucasArts-Adventures ist auch SAM & MAX frei von Gemeinheiten - jedenfalls Ihnen gegenüber, austeilen dürfen Sie. Weder lauern uner-

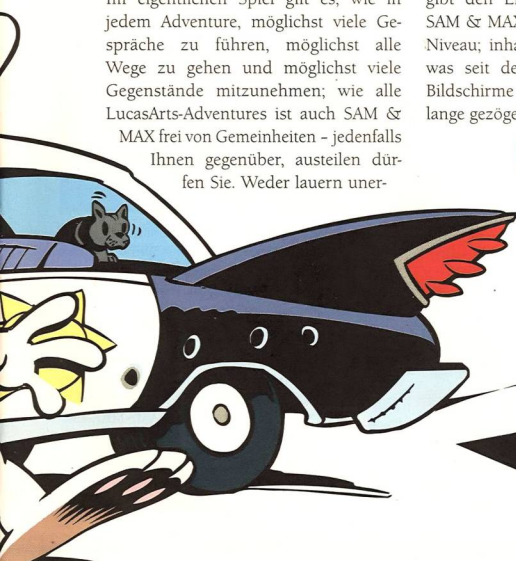
wartete Todesursachen hinter Ecken und Türen, noch führt eine falsche Antwort in die Sackgasse. Die Rätsel sind nicht einfach, nach einigem Nachdenken aber immer zu lösen. Wenn es mal gar nicht weitergeht, hilft die Komplettlösung - aber Vorsicht: wer zu früh nachschlägt, läßt sich unter Umständen unzählige Gags und Anspielungen entgehen, die sich manchmal erst bei hartnäckiger Suche nach dem fehlenden Gegenstand oder der fehlenden Information offenbaren. Lesen Sie dazu mehr im Abschnitt *Don't play it again, Sam*.

Auch bei der Steuerung ging LucasArts neue Wege und wandelte für SAM & MAX erstmals das bekannte SCUMM-System ab. Die Maussteuerung kommt völlig ohne Menü oder Verblisten aus, der gesamte Schirm ist Spielfläche. Die „Werkzeuge“ wechseln durch Druck auf die rechte Maustaste, die linke gibt den Einsatzbefehl. Technisch ist SAM & MAX ein Adventure auf hohem Niveau; inhaltlich ist es das Witzigste, was seit dem Tag des Tentakels die Bildschirme bevölkert hat. Also nicht lange gezögert:

HIT the ROAD



**ROAD
& MAX™**



Konfiguration und Programmstart



SAM & MAX läuft unter MS-DOS ab Version 5.0, im MS-DOS-Modus von Windows 95 und meist auch direkt unter Windows 95, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.

Konfiguration

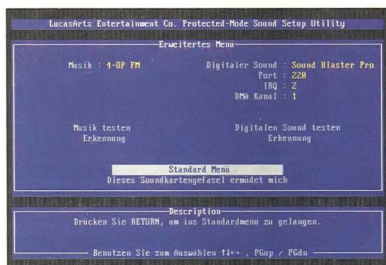
TIP Im Gegensatz zum Spiel können Sie das Setupprogramm nicht unter Windows 95 starten! Wenn Sie also zum ersten Mal SAM aufrufen, sollten Sie das unter DOS und ohne Speichermanager tun. Mehr zur Speicherkonfiguration weiter unten!

Das Spiel benötigt keine Installation. Rufen Sie es einfach von der DOS-Befehlszeile auf:

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben im Hauptverzeichnis SAM ein.
2. Das Programm legt ein Verzeichnis C:\SAMMAX.CD an, in dem es Konfiguration und Spielstände speichert. Dieser Pfad ist nicht zu ändern.
3. Bei der Erstinstallation wird der Setup-Bildschirm automatisch aufgerufen, später können Sie ihn durch Eingabe von SETUP im Hauptverzeichnis oder aus dem Startmenü des Spiels starten.

Speicherkonfiguration nicht. Wenn beide Tests zufriedenstellend abgespielt werden, können Sie das Setup mit dem entsprechenden Menüpunkt verlassen.

Das *Erweiterte Menü* bietet die Möglichkeit, zusätzliche Kombinationen von Sound und Musikwiedergabe einzutragen, z.B. die Kombination einer Soundblaster (-kompatiblen) Karte mit OPL4-Synthese oder MIDI-Musik. Auch hier können die Einstellungen getestet werden.



TIP Wenn Sie eine Kombination wählen, die das Standardmenü nicht vorsieht, können Sie auch nicht dorthin zurückkehren! Wenn Sie eine entsprechende Warnmeldung sehen, beenden Sie das Programm mit „Dieses Soundkartengefäß ermüdet mich!“ Die Einstellungen werden auch auf diese Weise gespeichert.

TIP Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten legen Konfigurationen oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt SET ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile: BLASTER=A220 I5 D1 T4

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wären also IRQ 5, DMA 1 und Port 220 anzugeben.



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

Spielstart

Nachdem das Soundsetup abgeschlossen wurde, können Sie SAM & MAX auch unter Windows 95 spielen - auf den meisten Systemen ist das ohne weiteres möglich, sollten Sie Schwierigkeiten haben, müssen Sie Win95 mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“ beenden.

Start aus dem Hauptmenü

Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD und geben dort SAM ein (Win95: Doppelklick auf SAM.EXE). Darauf erscheint das Startmenü: der erste Eintrag startet das Spiel, der zweite das Soundsetup, der dritte spielt die vier Sam & Max-Songs von der CD ab. Der Menüeintrag „Demo spielen“ ist deaktiviert, benutzen Sie zum Start der Demos den Programmstarter (s. S. 5)! Der sechste Menüpunkt erstellt eine Bootdiskette mit speziellen Einstellungen für SAM & MAX. Diese Option funktioniert unter MS-DOS 5.x oder 6.x, hat aber unter Windows 95 ihre Tücken; mehr dazu auf der nächsten Seite.



TIP Starten Sie die Soundkonfiguration nicht unter Win95! Wenn Sie Soundedinstellungen nachträglich ändern wollen, müssen Sie Windows zum MS-DOS-Modus verlassen.

Direktstart

Wer's gern so schnell wie möglich hat, kann das Startmenü übergehen, indem er ins Verzeichnis SAMMAX wechselt und dort SAMMAX eingibt (auf SAMMAX.EXE doppelklickt).

Wenn Sie sich bei späteren Spielstarts an der Eingangssequenz sattgesehen haben, bricht ESCAPE den Vorspann ab.



Wählen Sie eine passende Soundkarte aus und geben Sie dann Interrupt, Portadresse und DMA-Kanal an. Die automatische Erkennung arbeitet recht verlässlich, nachdem der Soundkartentyp festgelegt wurde.



Sind alle Angaben korrekt eingetragen, können Sie Musik und Digi-Sound testen. Sollte Ihr Rechner bei einem der Tests abstürzen, stimmen entweder die Angaben oder die



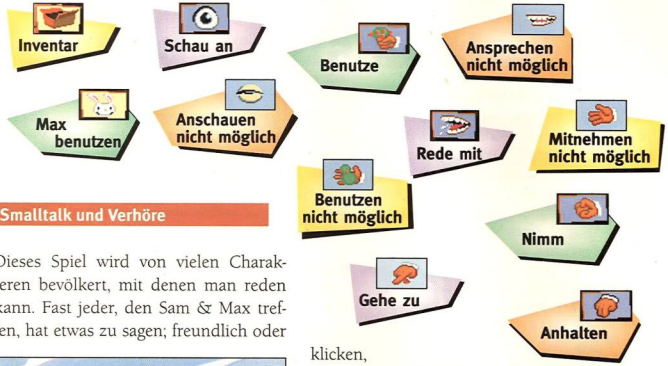
SPIELANLEITUNG

Wo ist denn mein Inventar?



Wie Sie das Spiel installieren und starten, haben Sie bereits im *Schnelleinstieg* auf den Seiten acht und neun erfahren. Seitdem haben Sam & Max bereits einen falschen Doktor und einen Bus voller Zivilisten massakriert. Es wird also Zeit, dem Tatendrang und der Zerstörungswut der beiden eine Richtung zu geben.

Am Anfang der Geschichte klingelt im Büro von Sam & Max das Telefon, und Hund und Hase sagen einander erstmal ordentlich „Gute Nacht“. Szenen wie diese, in die Sie nicht eingreifen können, werden als Schnittszenen bezeichnet. Sie sind wie kurze Filme und enthalten oftmals Hinweise und Informationen über die Personen im Spiel. Solange eine Schnittszene läuft, haben Sie keinen Einfluß auf das Spielgeschehen. Einige lassen sich zwar mit der ESC-Taste abbrechen, aber das sollten Sie nur tun, wenn Ihnen der Inhalt bereits bekannt ist. Sobald das Telefonat beendet ist, können Sie Sam steuern. Max ist mit seinen eigenen Angelegenheiten beschäftigt, folgt Sam jedoch auf Schritt und Tritt. Falls Sie bereits ein Adventure gespielt haben, drängen sich Ihnen sicherlich Fragen auf wie: „Wo ist denn mein Inventar?“ oder „Wo ist denn mein Befehlsfeld?“. Keine Sorge, alles was Sie benötigen befindet sich in der Schachtel links unten im Bild. Dort finden Sie alle eingesammelten Gegenstände und die Symbole für die Verben (Befehle). Außerdem können Sie durch Drücken der rechten Maustaste die Form des Cursors verändern und so sämtliche Verben durchlaufen.



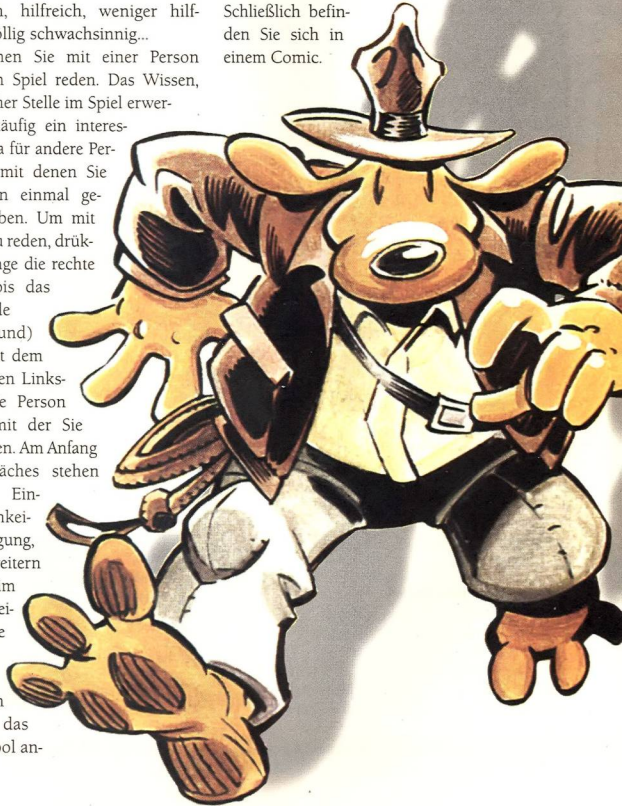
Smalltalk und Verhöre

Dieses Spiel wird von vielen Charakteren bevölkert, mit denen man reden kann. Fast jeder, den Sam & Max treffen, hat etwas zu sagen; freundlich oder



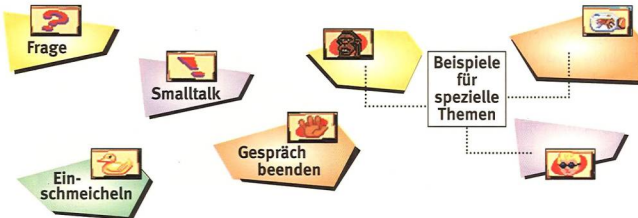
unfreundlich, hilfreich, weniger hilfreich oder völlig schwachsinnig... Häufig können Sie mit einer Person mehrmals im Spiel reden. Das Wissen, das Sie an einer Stelle im Spiel erwerben, kann häufig ein interessantes Thema für andere Personen sein, mit denen Sie vorher schon einmal gesprochen haben. Um mit einer Figur zu reden, drücken Sie solange die rechte Maustaste, bis das entsprechende Symbol (Mund) erscheint, mit dem Sie dann einen Linksklick auf die Person ausführen, mit der Sie reden möchten. Am Anfang eines Gespräches stehen Ihnen vier Einstiegsmöglichkeiten zur Verfügung, meistens erweitern sich diese im Verlauf um einige spezielle Themen. Keine Sorge - selbst wenn Sie einmal das falsche Symbol an-

klicken, wird Ihnen niemand den Kopf abreißen. Sie können sich die Lösung nicht durch falsche und komische Dialoge verbauen, denn schließlich spielen Sie dieses Spiel zu Ihrem Vergnügen, oder nicht? Und falls Ihnen doch jemand den Kopf abreißt - was soll's, setzen Sie ihn eben wieder auf. Schließlich befinden Sie sich in einem Comic.



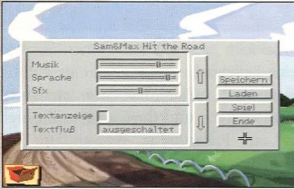


SPIELANLEITUNG

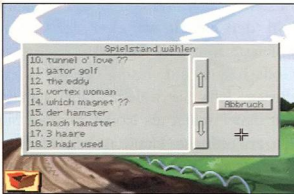


Die Funktionstasten

Das Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit, bis zu 99 Spielstände zu speichern. Drücken Sie während des Spiels einfach die Laden/Speichern-Taste (F5 und/ oder F1). Es erscheint ein Menü, das Ihnen die Optionen *Laden*, *Speichern*, aktuelles *Spiel* weiterspielen sowie die Option *Ende* des Spiels zur Verfügung stellt. Außerdem können Sie



hier die Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Soundeffekten einstellen, indem Sie auf die entsprechenden Kontrollbalken klicken, oder sich die Dialoge als Textzeilen anzeigen lassen.



Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, können Sie jederzeit die Laden/Speichern-Taste drücken und einen alten Spielstand laden, den Sie in der erscheinenden Liste nur noch anklicken müssen. Mit den Pfeilen neben der Liste der Spielstände können Sie diese scrollen.

Tastaturbelegung

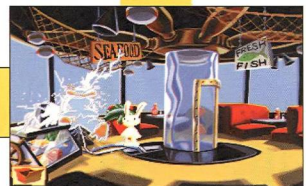
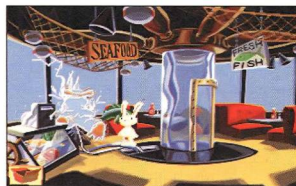
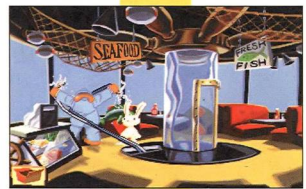
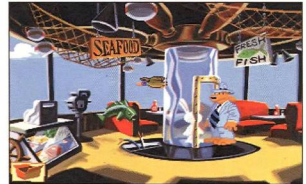
Steuerungstasten / Pfeiltasten / Cursorsteuerung

- RETURN** Entspricht der linken Maustaste
- TAB** Entspricht der rechten Maustaste
- G** Cursor wechselt auf *Gehe zu*.
- R** Cursor wechselt auf *Rede mit*.
- B** Cursor wechselt auf *Benutze*.
- N** Cursor wechselt auf *Nimm*.
- S** Cursor wechselt auf *Schau an*.
- O** Cursor nimmt die Form des Objekts an, über dem er sich befindet.
- U** Hat der Cursor die Form eines Objekts, so wird Sam es untersuchen (ersetzt *Schau an* im Inventar).
- I** Schaltet das Inventar an und aus.
- 4** Schaltet den Cursor vorwärts durch das Inventar, ohne dieses vorher aufzurufen.
- 2** Schaltet den Cursor rückwärts durch das Inventar, ohne dieses vorher aufzurufen.

Tastaturbelegung

Funktionstasten

- F1** Speichern, Laden, Optionen
- F5** Speichern, Laden, Optionen
- F8** Spiel neu starten
- ESC** oder beide Maustasten: Schnittszene überspringen, Spiel im Spiel verlassen
- Leertaste** Spielpause an / aus
-]** **[** Lautstärke der Musik
- .** **;** Lautstärke der Sprachausgabe
- +** **-** Textgeschwindigkeit
- .** nächste Dialogzeile
- V** Zeigt die Verben im Inventar als Text an.
- O** (sprich: Null) Schaltet den Schwarz-Weiß-Modus an und aus
- Alt X** **Alt Q** Spiel beenden, ohne zu speichern.
- STRG C** Spiel beenden, ohne zu speichern.





SPIELANLEITUNG

Wie ein Fernglas benutzt wird

Jeder gute Detektiv sollte wissen, wie man mit einem Fernglas umgeht, und zwar besonders mit der elektrischen Ausföhrung, der man bei touristischen Sehenswürdigkeiten oft begegnet. Sobald man sicher ist,



daß das Fernglas in gutem Zustand ist, sollte man es benutzen. Sie werden darin einen Zeiger erkennen. Sobald der Zeiger im Zentrum ist, wird das Fernglas anhalten. Die Geschwindig-

keit des Fernglases können Sie mit der rechten oder linken Maustaste erhöhen oder verringern. Klicken Sie auf die rechte oder linke Seite des Zeigers, um die Richtung zu wechseln. Fröhliches Spähen!

Hey, halt! Wohin denn so schnell. Das war noch nicht alles. Weil Sam und Max der Ansicht sind, daß die Verbrecherjagd Spaß bereiten sollte, ist als zusätzlicher und kostenloser Bonus eine Sammlung unglaublich Sam-n-Maxistischer Mini-Spiele integriert. Hier sind einige Hinweise zu diesen unterhaltsamen, wenngleich völlig überflüssigen Ablenkungen:

Spiele im Spiel

Bratz das Vieh – Wak-A-Rat

Um *Bratz das Vieh* zu spielen, müssen Sie auf den Rummelplatz, Sie tierquälerischer Sadist. Es ist eines von zwei



Spiele, die irgendwas mit der Geschichte zu tun haben, und schön gemein ist es außerdem. Klicken Sie einfach auf die Nager, sobald sie sich zeigen, und hauen Sie zwischendurch Max auf die Pfoten, damit er nicht dazwischen funkt. Für 20 gebratze Ratten gewinnen Sie einen tollen Bratz-Preis – den Sie später im Spiel auch brauchen werden!

Highway Surfen – Im Südwesten der Karte

Benutzen Sie die rechte Maustaste, um die Fahrbahn zu wechseln, und die linke Maustaste zum Springen. Überspringen Sie so viele Verkehrsschilder wie möglich. Wenn Max ein Schild überspringt, gewinnt er 20 Punkte, und für jedes Schild in Folge werden weitere 20 Punkte hinzuaddiert (also 40 für das zweite Schild, 60 für das dritte Schild, usw.). Für jede Kollision mit einem Schild wird Max Lebens-



zeit abgezogen, aber dafür sieht das jedesmal toll aus.

Gator Golf – Im Südosten der Karte

Es gibt zwei Arten, dieses Spiel zu spielen. Die eine ist, mit dem Golfball die unterschiedlichen Ziele zu treffen, um sich dann ein paar beknackte Ani-



mationen anzusehen. Nehmen Sie sich den Balleimer und benutzen Sie ihn mit dem Steg, greifen Sie dann zu einem Golfschläger, und Ihr Cursor sollte sich in ein Fadenkreuz verwandeln. Ihr Cursor nimmt immer dann die Form einer Fahnenstange an, wenn er sich in einem Bereich befindet, den Sam mit einem Golfball erreichen kann. Bewegen Sie die Fahnenstange dorthin, wo der Ball landen soll, und drücken Sie dann die linke Maustaste. Klicken Sie danach auf das *Swing*-Symbol.

In der anderen Version ist der Spielablauf der gleiche wie bei der ersten Spielart, nur daß Sie jetzt mit dem Golfschläger auf Fische eindreschen dürfen, falls Sie welche dabei haben. Mit den Fischen als Köder müssen Sie die zukünftigen Handtaschen in dem Tümpel vor Ihnen dazu bringen, eine Brücke zu Max zu bilden.

Car Bomb – Autos versenken

Dieses Spiel finden Sie in einem von Snuckeys Drehregalen. Um damit Ihre kostbare Zeit zu verschwenden, müssen Sie es im Inventar benutzen. Es wird genauso gespielt wie das dämliche Brenntspiel, das Sie immer im Matheunterricht gespielt





SPIELANLEITUNG



haben. Klicken Sie zuerst einen Wagen an und bewegen Sie ihn auf den horizontalen Teil des Spielfelds. Mit einem Rechtsklick können Sie die Schrottkisten um 90 Grad drehen, mit einem abschließenden Linksklick werden sie positioniert. Bringen Sie so alle Wagen und die zwei Trampolins in Stellung. Wählen Sie nun Ihre Bomben - entweder normale Bomben von der linken Seite, die nur ein Quadrat wegsprengen, oder eine der beiden Atombomben auf der rechten Seite, die neun Felder verwüsten. Plazieren Sie Ihre Bomben im oberen Raster dort, wo Sie Max' Wagen vermuten. Wenn Sie gewonnen haben, bekommen Sie eine Urkunde, mit der Sie sich prima bei der RAF, IRA oder ETA bewerben können, aber vergessen Sie nicht, ein polizeiliches Führungszeugnis beizulegen.

Dress Up

Diesen Zeitvertreib gibt's ebenfalls bei Snuckey. Eigentlich ist das Spiel nur was für Mädchen, denn es geht darum, nackten Stofftieren etwas Lächerliches

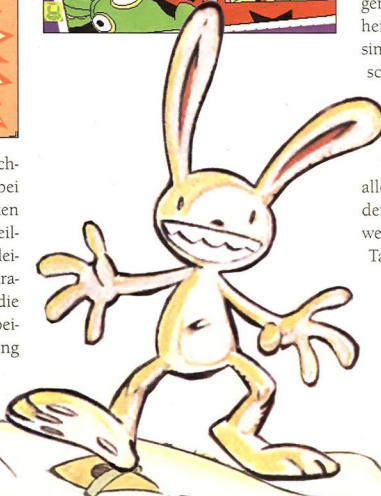


anzuziehen. Es soll aber auch erwachsene Männer geben, die sich dabei krankenhaushausreif gelacht haben. Klicken Sie auf das linke oder rechte Pfeilsymbol, und wählen Sie dann ein Kleidungsstück aus, das Sam oder Max tragen soll. Klicken Sie erneut auf die Pfeilsymbole, um zu sehen, wie die beiden aussehen. Wenn Sie die Kleidung

wecheln wollen, klicken Sie sie Sam & Max einfach wieder vom Leib und suchen sich dann etwas Neues aus. Die Klamotten wurden übrigens von Karl Bitterfeld speziell für dieses Spiel entworfen.

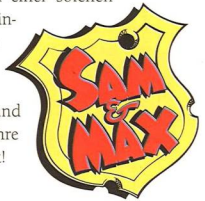
Wax me - Malen mit Max

Dieses künstlerisch besonders wertvolle Spiel (Prädikat des Institutes für angewandten Maxismus) gibt es wiederum bei Snuckeys. Klicken Sie einmal, um den Malstiftkasten von Max zu sehen, und dann auf die Farbe, mit der Sie malen möchten. Bewegen Sie nun den Malstift über die Fläche, die Sie einfärben wollen, und klicken Sie dort. Wenn Sie den Kasten an eine andere Stelle bewegen möchten, um verborgene Teile des Bildes zu sehen, klicken Sie ins Zentrum des Kastens, wodurch sich dieser in ein Symbol verwandelt, das an eine andere Stelle des Bildes bewegt werden kann. Um dem Geschmiere ein Ende zu machen, klicken Sie auf den Deckel des Kastens, und schon hat sich's ausgekünstelt. Für Farbkleckern auf Ihrem Monitor übernehmen weder wir noch Max irgendeine Haftung.



Bildschirmschoner

Keine Panik! Sollten Sie während des Spiels Ihren Rechner länger als ca. fünf Minuten alleine lassen, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn der Bildschirm bei Ihrer Rückkehr völlig geschmolzen aussieht oder von unzähligen Miniaturausgaben von Sam & Max heimgesucht wird. Als kleines Extra sind einige unterhaltsame Bildschirmschoner in das Spiel eingebaut. Drücken Sie in einer solchen Situation einfach eine Taste, und alles ist wieder normal - und wenn nicht, ist Ihre Tastatur kaputt!

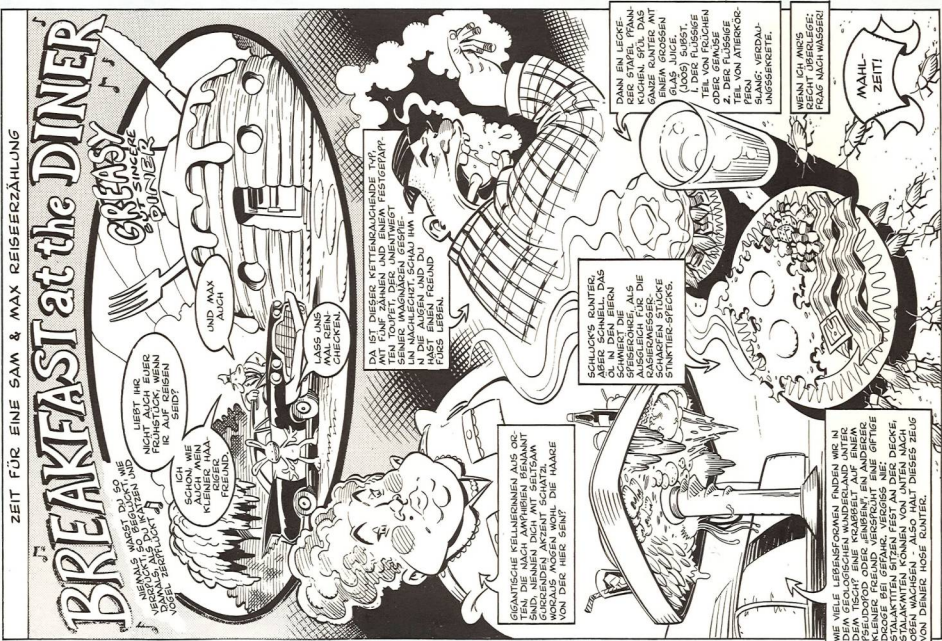




SAM & MAX COMICS

ZEIT FÜR EINE SAM & MAX REISERZÄHLUNG

BREAKFAST at the DINER



MEINER SO BESCHAFEN SIE
LIEBT, IHR
FRÜHSTÜCK, WENN
SIE AUF BEISSEN
SIE SIND.

UND MAX
ALCH
LASS IHR
MAL SEIN
GEBIETEN.

SCHON, ME
ALICH, ABER
NACH
FREUND.

AM FRÜHSTÜCK, WENN IHR
TEIN TROFFEL, DER UNTERWEG
IN NACHSCHLAF, SCHAU IHR
HAST FAUSCHEN, WENN DU
FRÜHSTÜCK LEBEN.

GEANTISCHE KELLNERIN, ALS OS
TEIN DIE NACH AMPHIBEN BENANN
SIND, NENNEN DICH MIT BEITRAM
WORAUS AUGEN MOHL DIE HAARE
VON DER HIER SEIN?

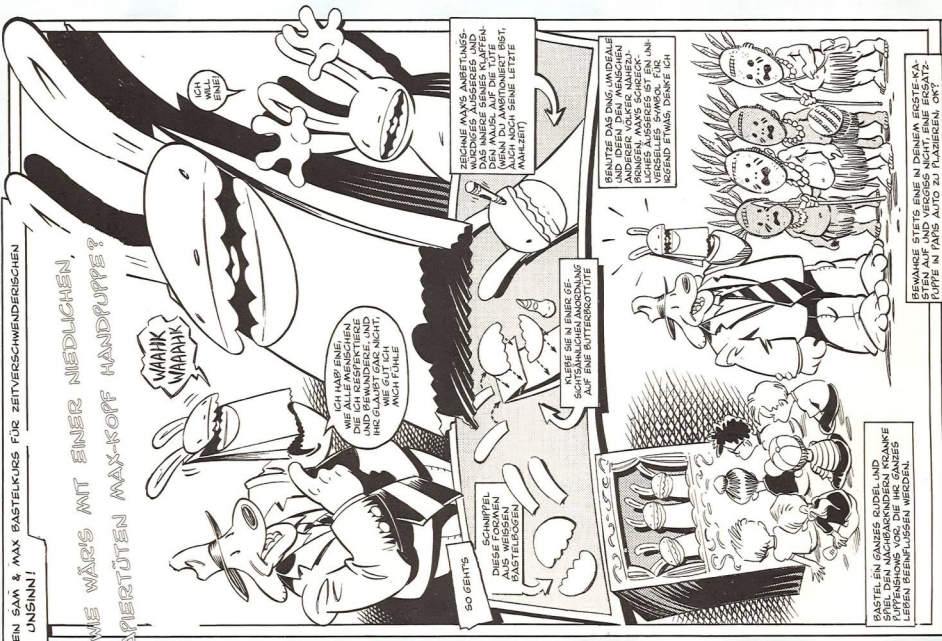
SCHLÜSSE, DANKE, ABER
SCHNELL, DAS
SPESERHÖHE, ALS DIE
KAGGEREISER.
LASS IHR
STÄNKER-FLECKE.

DANN EN LECKE-
DER STAPEL, WENN
GANZE DANKE MIT
EINER GROSSEN
LASS IHR
1. DER FLÜSSIGE
2. DER FLÜSSIGE
FRESSEN VON AMERIKO-
SLANG: VERDUN-
LUGERSTREIFEN.

WENN ICH AINS
RECHT ÜBERLEBE:
FRÜH NACH WASSER!

MAHL-
ZEIT!

DER WASSERKRAFT, WENN IHR
DIEIN TROFFEL, EINE KORBEL, EIN AMPHIBIEN
KLEINER FREUND, VERSPRACHT EINE OFTIGE
STALAKMITEN STREZEN FEIST AN DER DECKE.
STALAKMITEN KÖNNEN VON UNTEN NACH
UNTER, WENN IHR DIESER FRÜH
VON DINER HOSE RANTER.



EN SAM & MAX BASTELKURS FÜR ZEITVERSCHWENDERSCHEN
UNSINN!
WE WÄRS MIT EINER NIEDLICHEN,
PAPIERTÜTEN MAX-KOPF HANDPUFFE?

MAHL
MAHL!

SO GERIS
DIESE SCHNITTEL
ANS WERSEN
BASTELKURS

SO WÄRMEN
WIE ALLE MENSCHEN
UND IHR GELACHT, WENN
IHR GLAUBT GANZ NICHT,
MICH FÜHLE

ZESCHNE ANS, ARBEITLINGS-
WÄRDIGES AUSGEBES UND
DIEIN NACHSCHLAF, WENN IHR
DIEIN MAUS, AUF DIE TUTE
WENN DU AMBITIONIERT BIST,
SO WÄRS MIT EINER
MAHLZEIT!

REBE BIEH IN EINER GE-
SCHNITTEL
AUF EINE BUTTERKOTLUTE

REANITZE DAS DING, IN DER
UND DIEIN DEN MENSCHEN
KÖNNEN, MAX'S SCHNECK-
LICHES AUSGEBES IST EIN JAH-
RESEND ETWAS, DANKE ICH

BASTELN GANZES GIDDEL UND
SIEBEL DEN MACHBAR, BEI DER KOSMINE
LEBEN BEANFÜHREN WERDEN.

FRANKE FÜR EINE IN DER HAAR, HA-
STEN AUF UND VERGESSEN NICHT, EINE ERSATZ-
PUPPE IN PARIS, AUTO ZU PLÄBEREN, OK?

ICH
EINE!

SO GERIS
DIESE SCHNITTEL
ANS WERSEN
BASTELKURS



KOMPLETTLÖSUNG

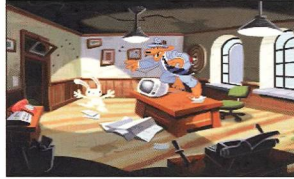
Der Auftrag



Als erstes sollten Sie sich den Vorspann anschauen; nicht weil er etwas mit der weiteren Handlung zu tun hat, sondern weil er gut ist. Nach einigem Chaos und einem Telefongespräch finden Sie sich in Ihrem Büro wieder. Sie können ruhig erstmal die Dartpfeile, die Axt und das Messer vom Dartbrett nehmen und wieder darauf feuern. Betrachten Sie dann das Mauseloch. Warten Sie, bis die Maus herausgelaufen ist und greifen Sie hinein, um Ihr dort verstecktes Geld herauszuholen. Machen Sie mit dem Schalter an der Tür das Licht Ihres

DER LÖSUNGSWEG

- DER AUFTRAG 15
- AUF DER SUCHE NACH BRUNO 16
- DIE ERSTEN ANSCHAFFUNGEN 16
- DER GOLFCLUB 17
- MYSTERY VORTEX 18
- DAS HAUS DES SÄNGERS 18
- DIE VERKLEIDUNG 19
- DIE TOTEMPFAHLE 20
- DIE PLÄNE 20



Büros aus und verlassen Sie das Zimmer. Gehen Sie nach unten auf die Tür zu, um mitzuerleben, wie Flint Paper jemand aus seinem Zimmer prügelt. Betrachten Sie denjenigen, der am Treppengeländer hängt und benutzen Sie ihn. Das erledigt natürlich Max...

Steigen Sie die Treppe hinunter. Nachdem Sie das Haus verlassen haben, gehen Sie ein Stück nach rechts und betreten den Laden für *Guns, Liqueurs & Baby-Needs*. Naja, leider ist der Ladenbesitzer nicht so freundlich, also zeigt Max auch ihm, was eine Harke ist.

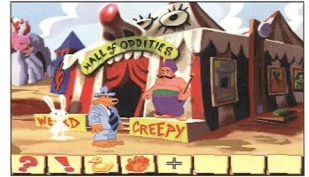
Nachdem Sie den Laden wieder verlassen haben, gehen Sie ein bißchen nach links. Sie sehen eine Katze. Sie können zunächst mit ihr sprechen. Danach müssen Sie Max mit dem armen Tier benutzen. Er holt die Anweisungen des Commissioners aus der Katze heraus. Stecken Sie sich das Blatt ein und steigen Sie ins Auto (*Benutze*). Nun haben Sie eine Übersichtskarte vor sich liegen. Sie befinden sich bei



der Max-Piratenlagge an der Ostküste. Fahren Sie auf das Zelt zu, welches sich im Nordosten in den Neu England Staaten befindet.

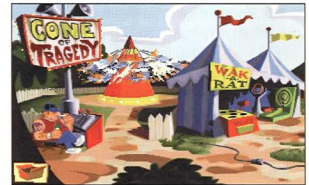
Gehen Sie nach rechts und sprechen den Feuerspeier an. Klicken Sie dazu als erstes auf das Ausrufezeichen und dann auf den schleimigen Kerl mit den blonden Haaren. Leider gibt der Gaukler über ihn keine Auskunft. Also beenden

Sie vorerst das Gespräch und versuchen das Zelt zu betreten. Sie merken, daß Sie nicht durchgelassen werden. Zeigen Sie dem Feuerspeier das Papier, daß Sie mit sich tragen (vom Commissioner), damit er Ihnen Einlaß gewährt. Drinnen finden Sie siamesische Zwillinge, die Ihnen den Fall erklären. Bruno der Yeti ist verschwunden und hat das langhalsige Giraffenmädchen Trixi mitgenommen. Es ist Ihre Aufgabe, Bruno wiederzufinden. Außerdem erhalten Sie noch ein Ticket, mit dem Sie den ganzen Tag auf dem Zirkusgelände herumlaufen dürfen.



An der Stelle, an der das Eis steht, finden Sie ein paar Haare des Yetis (oder Big Foot). Stecken Sie diese ein. Sprechen Sie die beiden Brüder erneut an. Benutzen Sie dafür zuerst das Fragezeichen-Icon. Fragen Sie die beiden nach dem Kerl mit den blonden Haaren, anschließend nach Trixi, dem Giraffenmädchen und schließlich nach Big Foot. Danach beenden Sie das Gespräch. Links befindet sich ein Glas mit der Hand von Jesse James. Stecken Sie sich dieses Glas einschließlich der Hand ein.

Verlassen Sie das Zelt durch den rechten Ausgang. Gehen Sie links am Wohnwagen von Trixi vorbei, und Sie werden an dem Karussell einen Mann sitzen sehen. Sprechen Sie mit ihm, indem Sie zuerst das Fragezeichen-Icon benutzen. Fragen Sie ihn über den Yeti



Copyright © 1994 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.

„Sam & Max Hit the Road“ ist ein Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company. „Sam & Max“ ist ein Warenzeichen von Steve Purcell. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company.

Bearbeitung für diese Ausgabe: Karsten Hohage, Peter Strobel.



KOMPLETTLÖSUNG



und Trixi aus. Außerdem fragen Sie, ob Sie die Maschine, also dieses zeltähnliche Etwas, benutzen dürfen. Aber natürlich! Nachdem Sie ein bißchen durchgerüttelt worden sind, müssen Sie leider feststellen, daß Ihre Ausrüstung verschwunden ist. Na gut, Sie sehen jetzt das „Wak a Rat“-Spiel (Bratz das Vieh). Benutzen Sie es und versuchen Sie so schnell wie möglich, den Ratten mit dem Hammer eins überzuziehen. Wenn sie genug Punkte erreicht haben, gewinnen Sie eine Taschenlampe, die leider keine Glühbirne hat. Rechts neben dem Spiel sehen Sie außerdem eine Linse, die Sie auch schon mal mitnehmen können. Man weiß ja nie...

Verlassen Sie den Platz, gehen Sie nach rechts ins Zelt hinein und sofort wieder links hinaus. Sprechen Sie ein weiteres Mal mit dem Feuerspeier, in dem Sie das Fragezeichen-Icon anklicken. Fragen Sie auch ihn über Bruno, Trixi und den Typen mit den blonden Haaren aus.

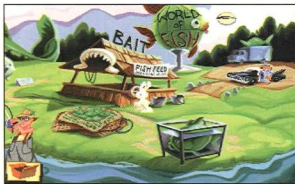
Gehen Sie rechts an dem Feuerspeier vorbei, um zum Wohnwagen von Trixi zu gelangen. Fragen Sie den Karussellmeister noch einmal mit dem Fragezeichen-Icon über Ihre Sachen aus, denn Sie wollen sie ja wiederhaben. Sie erhalten ein Ticket für verlorene Gegenstände, mit dem Sie zurück zum Feuerspeier müssen, weil sich rechts neben ihm ein grünes Zelt befindet, in das Sie hineingehen müssen. Nach Vorlage des Tickets bekommen Sie Ihre Sachen zurück. Schauen Sie einmal in Ihre Ausrüstung, es ist jetzt sogar zusätzlich ein magnetischer Fisch dabei. Sobald Sie den Fisch anschauen, wird auf Ihrer Karte ein neuer Ort eingezeichnet.

Gehen Sie, nachdem Sie das Zelt verlassen haben, links an dem Feuerspeier vorbei zum Tunnel der Liebe. Da Sie Ihren Tagespaß mit sich führen, können Sie den Schwan benutzen, um durch den Tunnel zu fahren, in dem Sie aber leider noch nichts ausrichten können. Wenn Sie das getan haben, steigen Sie wieder vom Schwan und gehen zweimal nach links aus dem Bild zu Ihrem Auto. Fahren Sie zu dem Ort, den der Magnetfisch angezeigt hat.

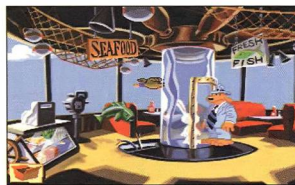
Auf der Suche nach Bruno

Sie kommen bei der „World of Fish“ an. Gehen Sie zum Angler und Sie sehen, wie ein Hubschrauber die Fischware abholt. Sprechen Sie den Angler an. Fragen Sie ihn über Big Foot, den Kerl mit den blonden Haaren und den Hubschrauber aus. Sobald Sie das Thema Hub-

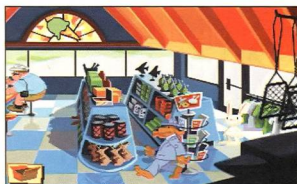
schrauber angeschnitten haben, erhalten Sie einen neuen Zielort auf Ihrer Karte. Sie können ruhig einmal in den linken Fisch hineinklettern, wenn Sie Lust haben. Kommen Sie aber bald wieder heraus, denn im Moment können Sie da drinnen nichts ausrichten. Falls Sie sehen möchten, wie Max den dicken Brummer im Aquarium füttert, können Sie auch probieren, das Fischnetz zu benutzen. Nehmen Sie den Eimer mit Fischen, der vor der Hütte steht und fahren mit Ihrem Auto an den Ort, zu dem der Hubschrauber die Fische bringt.



Betreten Sie das kleine Museum, das sich unten an dem riesigen Wollknäuel befindet. Fragen Sie nach dem Yeti, dem Blondem, dem Knäuel und dem Fisch. Verlassen Sie das Museum nach rechts zur Seilbahn. Warten Sie hier, bis die Kabine heruntergekommen ist. Sobald die Tür offen steht, sollten Sie so schnell wie möglich einsteigen, indem Sie die Kabine benutzen. Oben angekommen, gehen Sie nach links ins Restaurant hinein (auf die Röhre direkt links von Ihnen klicken). Während des Spaziergangs haben Sie ein loses Seil am Knäuel gesehen. Reden Sie mit dem Herrn am Tisch. Natürlich müssen Sie dazu wieder das Fragezeichen benutzen und über den Blondem, Bruno und das Werkzeug sprechen. Sobald Sie das letzte Thema ansprechen, erhalten Sie einen telekinetisch gekrümmten Schraubenschlüssel. Stecken Sie ihn ein. Sie sehen weiter links im Restaurant zwei Elektrokabel, die aus dem Boden herausragen. Nehmen Sie sie und stecken Sie sie ans Fernglas, das neben der Kasse steht. Schauen Sie ruhig durch das Fernglas hindurch. Verlassen Sie den Platz, in dem Sie den Aufzug und anschließend die Seilbahn benutzen.

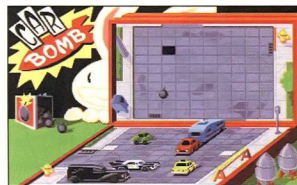


Setzen Sie sich in Ihr Auto und fahren Sie zum Hamburger im Osten des Knäuels. Gehen Sie ein Stück nach rechts, Sie werden eine Dose auf dem Boden finden. Heben Sie diese auf und stecken Sie sie ein. Sie sieht doch mehr wie eine Tasse aus. Betreten Sie anschließend den Laden. Nehmen Sie die Süßigkeiten aus



dem linken Regal und das Spiel aus dem Ständer. Der Dicke an der Theke ist so mit seinem Essen beschäftigt, daß er Sie nicht beachtet, wenn Sie ihn ansprechen.

Beschäftigen Sie sich im Laden so lange mit irgendwas, bis Max anfängt zu nerven, daß er aufs Klo muß. Erst dann reden Sie mit dem Verkäufer über die angebotenen Themen. Dabei werden Sie die Schachtel Pralinen und das „Car Bomb“-Spiel erstellen, sobald Sie darüber reden. Klicken Sie auch auf das Ausrufezeichen, und Sie erfahren, daß der Verkäufer Spezialist im Gläseröffnen ist. Also fragen Sie ihn nach Jesse James' Hand im Glas. Er wird das Glas für Sie öffnen. Sobald alle anderen Themen abgehakt sind, sprechen Sie den Verkäufer auf die Toilette an, und schon bekommt Max den Schlüssel. Jetzt müssen Sie so schnell wie möglich das Gespräch beenden und Max hinterherlaufen. Sobald er von der Toilette zurückkommt, sprechen Sie ihn auf den Schlüssel an und stecken ihn anschließend ein. Wenn Sie Max nicht draußen vor der Tür abfangen, müssen Sie im Laden abwarten, bis er wieder pinkeln muß. Fahren Sie mit dem Schlüssel und der Feile daran zurück zu Ihrem Büro.

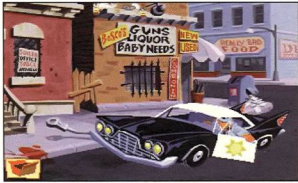


Die ersten Anschaffungen

Gehen Sie die Treppen hinauf, in Ihr Zimmer und am Tisch vorbei nach rechts, so daß das Bild weiter scrollt. Schauen Sie sich das Sandwich an, Max wird es anschließend an seine Kakerlaken verfüttern. Nehmen Sie sich die Glühbirne aus der Nische mit Max' Postern. Schalten Sie ruhig einmal Ihren Fernseher ein und verschieben Sie die Antenne (Kleiderbügel) ein bißchen, damit das Bild klarer wird. Danach schalten Sie den Fernseher wieder aus und kontrollieren Ihren Anrufbeantworter. Steigen Sie die Treppe hinunter und fahren Sie zurück zum Angler (Fischsymbol). Gehen Sie nach links zu dem großen Fisch, in dessen Maul Sie schon einmal gestiegen sind. Nehmen



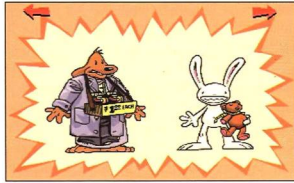
KOMPLETTLÖSUNG



Sie die verbogene Zange und lösen Sie das Gestell des Fisches. Steigen Sie in den Fisch und rufen Sie Max zu sich, in dem Sie mit dem **Benutze-Icon** auf Max klicken. Anschließend klicken Sie mit dem **Max-Cursor** auf den Fisch. Da Sie sich drinnen heftig in die Haare bekommen, löst sich der Fisch und der Angler freut sich über diesen Fang: Er wirft den Fisch und Sie in sein Netz. Im gleichen Moment taucht der Hubschrauber auf und bringt Sie zum Wollknäuel, wo Sie diesmal beim Koch landen.



Benutzen Sie Max mit dem losen Seil, das aus dem Knäuel hängt. Sie schaffen es, das Seil zu kappen und mitzunehmen. Leider taucht der Koch schon wieder auf und Sie müssen flüchten. Sie landen unten neben dem Museum und stellen erleichtert fest, daß Ihr Auto von selbst hinterher kommt. Steigen Sie in den Wagen ein und fahren Sie zum südlichsten Hamburger (so ca. in New Orleans, sprich „N'awlins“). Gehen Sie ins Geschäft und holen Sie sich das „Malen nach Zahlen“ von Sam & Max aus dem Bücherregal. Reden Sie dann mit dem Verkäufer, um das Buch zu bezahlen. Verlassen Sie das Geschäft und fahren Sie zum westlichen Hamburger (irgendwo in den Rockies). Betreten Sie den Laden und holen sich am Bücherregal das „Dress up Book“. Reden Sie mit dem Verkäufer und klicken Sie das Fragezeichen-Icon an, um zu kaufen, was Sie möchten. Mit den erworbenen Gegenständen aus den Snuckey-Läden haben Sie einige neue kleine Spiele. Mit dem „Dress Up Book“ können Sie Sam & Max einkleiden, beim „Malen nach Zahlen“ können Sie einige Bilder



von den beiden in verschiedenen Farben gestalten. Das „Car Bomb“-Spiel ist Sam 'n' Max' Version von Traxis versenken. Diese Spiele haben nichts mit der Lösung des Falls zu tun.

Verlassen Sie den Laden und fahren Sie zurück zum Zirkus. Die Glühbirne aus Ihrem Büro sollten Sie in die Taschenlampe einsetzen. Gehen Sie nach hinten zum Tunnel der Liebe und steigen Sie in den Schwan. Sie können mit der Taschenlampe im Dunkeln leuchten und sehen einige Dinge an der Wand. Die Taschenlampe halten Sie die ganze Zeit in Ihrer Hand, wenn Sie durch den Tunnel fahren, da Sie nur so im Dunkeln sehen können. Im Bild mit den Fledermäusen sehen Sie Stromquellen an der Wand. Nehmen Sie jetzt einfach Max und benutzen Sie ihn mit diesen „Stromblitzen“. Es handelt sich dabei um ein reines Geschicklichkeitsspiel, weil Sie den richtigen Moment abpassen müssen. Sie landen so in der letzten Tunnelnische. Schauen Sie sich den rechten



Herrn einmal genauer an. Sie werden ihn dabei berühren, woraufhin die Axt des Henkers herunterfällt und die dritte Gestalt köpft. Dadurch wird ein Geheimgang freigelegt. Gehen Sie durch diesen Gang, und Sie werden in ein Hinterzimmer kommen.

Sprechen Sie den Maulwurf an. Klicken Sie zuerst das „Quietsche-Entchen“, das Ausrufezeichen und zu guter Letzt das Fragezeichen an. Sie können eine Frage über Big Foot stellen. Leider will er Ihnen jedoch keine Auskunft geben, denn er hat schrecklichen Hunger. Er würde Ihnen nur als Gegenleistung für einige Pralinen den Schlüssel zu Traxis Wagen geben. Da Sie Pralinen gekauft haben, werden diese in Ihrer Textwahl aufleuchten. Klicken Sie sie an und hören Sie zu, was Doug Ihnen zu sagen hat. Sie erhalten von ihm eine Brechstange, die als Schlüssel zu Traxis Wagen dient.

Ziehen Sie den Hebel der Maschine, um den Geheim-



raum und den Tunnel verlassen zu können. Gehen Sie nach hinten und rechts zu Traxis Wagen. Benutzen Sie die Brechstange mit der Tür, öffnen Sie im Wagen die Schachtel rechts neben dem Bett und holen Sie das Kleid heraus. Schließen Sie den Schrank auf und schauen Sie sich die Karte an der Schranktüre an. Automatisch erscheint der „Gator Golf“-Platz auf Ihrer Karte.

Der Golfclub



Verlassen Sie den Wohnwagen und begeben Sie sich zurück zu Ihrem Auto. Fahren Sie zu dem Krokodilsymbol in Florida. Marschieren Sie dort nach links und holen die Zange aus dem Mülleimer. Sprechen Sie danach mit dem schmierigen Besitzer des Golfclubs. Fragen Sie ihn in der gewohnten Weise aus, nämlich Entchen-Icon, Ausrufezeichen, Fragezeichen und dann die Zusatzobjekte, die aufgelistet werden.

TIP Diese Reihenfolge sollten Sie bei jedem Gespräch einhalten.

Gehen Sie anschließend auf den Golfplatz zu, d.h. geradeaus weiter. Sie treffen auf Conroy Bumpus. Es entsteht eine Auseinandersetzung, nach der Max im „Dunk the Beast“-Kasten landet. Nachdem die beiden verschwunden sind, heben Sie den Eimer mit den Golfbällen auf und stecken ihn ein. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt erstmal ein bisschen golfen und





KOMPLETTLÖSUNG

versuchen, Max zu versenken. Nehmen Sie dann den Eimer mit den Fischen und stellen Sie ihn anstelle der Golfbälle auf den Steg. Jetzt greifen Sie zu einem Golfschläger und zielen auf bestimmte Stellen im Fluß. Die Krokodile werden ihren Standort wechseln, um die Fische zu fressen und Sie müssen versuchen, aus Ihnen eine Reihe zu bilden. Es handelt sich hier um ein kleines Geschicklichkeitsspiel, das ein bißchen Training erfordert. Die Krokodile müssen in einer Reihe in der Mitte des Bildschirms liegen, um einen Weg zu bilden, der genau zu Max führt. Der teilt Ihnen mit, daß Sie einen Weg geschaffen haben und jetzt zu ihm kommen können. Gehen Sie also zu Max, und alles weitere läuft automatisch ab. Öffnen Sie die Tür des Glaskastens mit dem *Benutze*-Symbol. Max ist jetzt frei. Automatisch erhalten Sie Yetihaare, die der Hase gefunden hat, und Sie bemerken eine weitere Tür. Dahinter ist ein Gegenstand, ähnlich einer Glaskugel. Schauen Sie die Kugel an, und Sie werden erneut feststellen, daß etwas auf Ihrem Automapping erscheint. Stecken Sie die Glaskugel ein. Verlassen Sie den Platz nach rechts unten und steigen ins Auto. Fahren Sie zu der neuen Adresse, die im Nordwesten durch eine Spirale mit Fragezeichen dargestellt wird.

Mystery Vortex

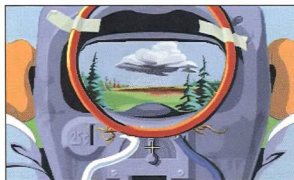
Gehen Sie ein Stück nach rechts und betreten die Höhle. Sie werden sich wundern... Schauen Sie ruhig einmal in den Spiegel. Gehen Sie durch den Vorhang nach hinten weiter. Sie kommen in einen auf den Kopf gestellten Raum. Schauen Sie sich den Minivortex oder besser gesagt die Tür zur Kabine an und sprechen Sie mit der Frau über alles. Sie sollten außerdem die Yetihaare mitnehmen, die bei dem Eisblock liegen (oder hängen?), der an der Decke hängt (oder auf dem Boden steht?). Be-



nutzen Sie die Vortexkabine. Sie gehen hinein, und die Frau hinter dem Tresen drückt einen Schalter, damit der Wirbel beginnt. Holen Sie schnell Ihre soeben erworbene Glaskugel heraus. Diese müssen Sie nämlich benutzen, damit etwas vom Vortex hineinströmt. Jetzt können Sie die Dame an der Rezeption mit dem Fragezeichen ansprechen und die Glaskugel anklicken. Sie wird Ihnen sagen, daß sie keinen Stopfen dafür hat. Da Sie im Moment leider keinen Verschluss haben, um die mystische Energie einzufangen, müssen Sie den Raum verlassen. Gehen Sie mit dem *Benutze*-Icon durch

den Spiegel hindurch. Benutzen Sie in Ihrem Inventar die Hand von Jesse James mit der Golfballgange und verlassen Sie die Höhle.

Fahren Sie zum Wollknäuel und gehen Sie nach unten ins Museum. Befestigen Sie den Fischmagneten an der Zange mit der Hand. Nehmen Sie diese Apparatur und benutzen Sie sie mit dem Wollknäuel. Sie werden aus dem Knäuel einen Ring herausholen und stecken ihn ein. Steigen Sie in die Seilbahn, fahren Sie nach oben ins Restaurant und benutzen Sie die Linse, die Sie neben dem „Bratz das Vieh“-Spiel gefunden haben, mit dem Fernglas. Wenn Sie jetzt hindurchschauen, sehen Sie Einzelheiten, wie z.B. einen Stein, einen Baumstumpf, eine Regenwolke, einen verzauberten Wald etc. Im Moment können Sie jedoch nichts Besonderes sehen. Verlassen Sie also das Restaurant.



Steigen Sie in Ihren Wagen und fahren Sie zurück zum mysteriösen Vortex, also dorthin, wo das Gesetz der Gravitation kein Begriff ist. Gehen Sie in die Höhle und steigen Sie in den Spiegel. In diesem Raum befinden sich drei Magneten. Der dritte Magnet befindet sich rechts von den beiden, die Sie zuerst sehen können. Legen Sie bei jedem Magneten den Hebel um, und wenn alle drei Magneten aufleuchten, verlassen Sie den Spiegel wieder. Sehen Sie nach, durch welche Tür Sie gehen können. Normalerweise müßte das die freistehende Tür rechts in der unteren Bildhälfte sein, hinter der Sie auf einen Hamster treffen. Sollte der oben beschriebene Weg nicht funktionieren, gibt es in Ihrem Spiel eine andere Kombination der Magnetschalter. Testen Sie dann systematisch verschiedene Hebelstellungen, damit Sie durch eine andere Tür im Gang zum Hamster gelangen können (z.B. den mittleren Hebel umlegen und durch die kleine Tür an der linken Wand gehen).



HINWEIS

Sie müssen hier selber ausprobieren, da die Kombination bei jedem Spielstart eine andere sein kann (acht mögliche Hebelkombinationen).



Sprechen Sie mit dem Hamster über alles. Fragen Sie ihn vor allem über den Yeti aus. Er könnte Ihnen einiges mehr sagen, doch seine Kraft reicht nicht aus, da er seinen Ring verloren hat. Gut, daß Sie diesen bei sich tragen und jetzt anklicken können. Sie erhalten ein magisches Puder und die Information, daß Sie einen Froschfelsen finden und die drei Haarproben, die Sie von Big Foot bereits gefunden haben, auf diesen Stein legen müssen. Sie brauchen danach nur noch das Puder darüberzustreuen und werden etwas Wundervolles erleben. Verlassen Sie das Zimmer. Gehen Sie nach links aus der Höhle und fahren Sie zum Wollknäuel. Betreten Sie die Seilbahn, gehen Sie weiter hoch ins Restaurant und schauen Sie erneut durch das Fernglas. Lassen Sie es langsam nach links gleiten. Sie sehen verschiedene kleine Steine. Halten Sie bei jedem Stein das Fernrohr an, um zu hören, was Sam sagt. Wenn Sie den richtigen Stein gefunden haben (immer nach links schwenken, nicht die Richtung ändern), erkennt er den Froschstein. Damit erhalten Sie auf der Karte den nächsten Ort. Das Fernglas bedienen Sie durch Mausklicks auf den Hebel unter dem Sichtfenster.



Das Haus des Sängers

Verlassen Sie das Restaurant, steigen Sie in die Seilbahn, in Ihr Auto und fahren Sie zu der neuen Adresse. Gehen Sie ein Stück nach rechts und legen Sie die drei Haarproben, die Sie bei sich tragen, auf den Froschfelsen. Zum Schluß bestreuen Sie das ganze mit dem Puder. Sie werden Zeuge eines Phänomens. Es wird dunkel, ein UFO taucht auf und verschwindet wieder. Dabei verändert es die Sterne so, daß „Go to Bumpusville“ am Himmel steht. Ein neuer Name bzw. eine neue Ortschaft erscheint auf Ihrem Automapping. Gehen Sie nach links zu Ihrem Auto. Steigen Sie ein und fahren nach Bumpusville. Schlendern Sie nach links, werfen Sie etwas Geld in den Brunnen und lassen sich überraschen. Öffnen



KOMPLETTLÖSUNG



Sie die Haustür und schauen Sie sich in der Eingangshalle um. Gehen Sie nach rechts und durch die Tür, über der die Hörner angebracht sind. Sie sehen das Schlafzimmer von Conroy Bumpus und entdecken über der Tür zwei Regale mit Büchern sowie ein dickes blaues Buch. Steigen Sie auf das Bett und holen Sie sich das Buch mittels der Zangen-Hand-Apparatur. Es passiert zwar ein kleines Mißgeschick, aber mit der Zeit haben Sie das Buch durchgelesen und sollten es einstecken. Gehen Sie aufs Bett hinauf, betrachten das Kissen und stecken es ebenfalls ein. Versuchen Sie, das Toupet zu nehmen, welches sich rechts neben dem Bett befindet. Auweia, Sie hören den Alarm und automatisch erscheint Lee Harvey, Bodyguard des Musikers, und schmeißt Sie raus.



Gehen Sie entschlossenen Mutes wieder ins Haus hinein. Sie sehen in der Eingangshalle, daß ein kleiner Roboter durch die Gegend flitzt und das Haus sauber hält. Benutzen Sie ihn (da Sie das Buch gelesen haben, wissen Sie ja wie), und Sie werden ihn nach einer kurzen Star-Wars-Einlage öffnen. Sie sehen jetzt auf dem Monitor über seinem Gehirn die Übersichtskarte des Erdgeschosses, darunter zwei rot eingezeichnete Räume. Schauen Sie einmal das Eingangs an. Sie sehen, daß zwei Stecker nicht in den dafür vorgesehenen Aussparungen stecken. Stöpseln Sie diese ein, um die roten Räume auch grün, erscheinen zu lassen. Dadurch flitzt der Roboter in den linken Raum hinein, in den er vorher nicht hinein durfte. Sie sehen, daß sich Bruno und Trixi darin befinden. Der Bodyguard erscheint und hastet an Ihnen vorbei. Gehen Sie in den Raum, in



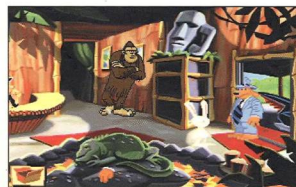
dem sich der Wächter befand. Setzen Sie den Virtual-Reality-Helm auf und steigen Sie in die Phantasiewelt hinein. Sie werden ein Schwert in einem Stein stecken sehen. Ziehen Sie es heraus. Gehen Sie auf die Höhle zu, und ein Drache taucht auf, der ebenfalls ein Schwert in der Hand hat. Klicken Sie mit der rechten Maustaste Ihre Icons weiter, bis das Schwert erscheint, und greifen Sie damit den Drachen an. Sie besiegen ihn und sehen ein Herz. Greifen Sie in das Herz hinein, und Sie erhalten einen Schlüssel. Daraufhin verlassen Sie die Virtual-Reality-Welt, der Bodyguard kommt und schmeißt Sie aus dem Raum. Aber immerhin haben Sie den Schlüssel.

Wenn Sie wieder in der Eingangshalle sind, gehen Sie nach links in den Flur hinein. Schauen Sie sich einmal das hintere Bild an. Plötzlich beginnen die toten Tiere zu sprechen. Nehmen Sie das Bild mit. Gehen Sie nach links in den Raum hinein und betrachten Sie sich die Show. Stecken Sie den Schlüssel aus der Virtual-Reality-Welt in das dafür vorgesehene Schlüsselloch rechts neben dem Ausgang. Dadurch schalten Sie den Alarm aus und befreien Bruno und Trixi.

Diese bedanken sich bei Ihnen, haben aber noch vor, auf eine Party zu gehen, und verschwinden durch den Hinterausgang. Gleichzeitig erscheint ein neuer Ort auf Ihrer Karte. Dieser Ort erscheint als eine Art Insel in Südkalifornien und kennzeichnet den Platz, an dem die Party steigen soll. Verlassen Sie die Bühne und das Haus und steigen Sie in Ihr Auto.

Die Verkleidung

Fahren Sie zu dem neuen Ort, also zu dem inselartigen Vulkan. Betreten Sie das Gebäude. Sprechen Sie mit dem abgehalfterten Star an der Rezeption. Nachdem Sie sich von der Frau verabschiedet haben, erhalten Sie ein paar Prospekte mit einem Autogramm von ihr. Schauen Sie sich in Ihrem Inventar die Prospekte an. Es handelt sich um einen Dino-Park und um eine andere, tomatenähnliche Ortschaft. Beide Orte werden auf Ihrem Autogramm eingezeichnet. Mit dem Big Foot am Eingang können Sie nicht besonders viel sprechen. Er verwehrt Ihnen den Zugang zur Fete: Nur für Yetis. Verlassen Sie den Vorraum, in dem Sie durch die Doppeltüre ins Freie gehen. Steigen Sie in Ihren Wagen und begeben Sie sich zum Dinosaurier-Park.



Betrachten Sie zuerst die Köpfe des Mount Rushmore, dann die Dinosaurier aus Metall, die rechts neben dem Eingang stehen, und gehen Sie danach nach links zu den beiden Dinos. Schauen Sie sich diese an und drücken Sie auf die dafür vorgesehenen Knöpfe, um Sie reden zu hören. Lauschen Sie ruhig auch dem Mammut. Verlassen Sie den Platz nach links und gehen Sie auf den Eingang zu, über dem sich die vier Präsidentenköpfe befinden. Sie sehen ein Teerbecken. Gehen Sie nach rechts an dem Becken vorbei und steigen Sie in den Aufzug. Fahren Sie hinauf. Sprechen Sie das Mädchen an. Sie erfahren einiges über „Bungee Jumping“. Steigen Sie auf die Plattform und benutzen Sie das Bungee-Seil.



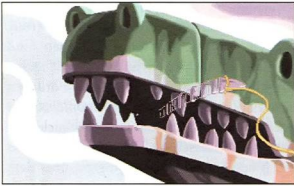
woraufhin Sie aufgefordert werden, die Sicherheitsausrüstung anzuziehen. Ziehen Sie erneut am Seil, um mit Max in die Tiefe zu springen. In Ihrer Ausrüstung sollten Sie, während Sie hoch und runter schwingen, die Zangenhand mit dem Becher verbinden und beides mit dem Teer benutzen. Da Sie Max dabei haben, gelingt dies. Oben angekommen, steigen Sie anschließend wieder in den Aufzug, ziehen sich zwischendurch aus und fahren nach unten. Gehen Sie nach links am Teerbecken vorbei und benutzen Ihr Auto, um zum Tomatenort zu fahren.

Sie kommen zum Gemüsemuseum. Marschieren Sie nach rechts und holen sich aus der Kiste einen Auberginenkopf. Sprechen Sie mit der Frau in dem Kürbis. Nachdem Sie das Gespräch beendet haben, geben Sie ihr das Bild, das Sie aus dem Haus des Sängers haben. Sie fertigt Ihnen danach einen Kopf an, was allerdings etwas dauern wird. Verlassen Sie kurz das Bild zur Übersichtskarte, fahren Sie allerdings sofort zurück. Gehen Sie zu der Frau im Kürbis und fragen Sie sie, ob der Kopf mittlerweile fertig ist. Sie überreicht Ihnen den neuen Gegenstand. Steigen Sie damit wieder in Ihr Auto.

Fahren Sie zurück zum Dino-Park und laufen Sie zu dem Dino und dem Mammut. Benutzen Sie Max mit dem Mammut, damit er die Haare von dem Tier entfernt und Sie diese einstecken können. Verbinden Sie die Haare mit dem Teer und die beiden zusammengefügte Teile mit dem Kleid, das Sie bei sich tragen. Sprechen Sie mit dem T-Rex mittels des Kom-



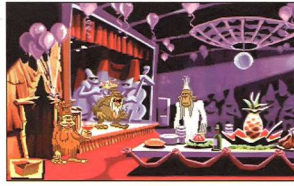
KOMPLETTLÖSUNG



munikationsknopfes. Sie werden sehen, daß er durch die Unterhaltung das Maul öffnet. Klicken Sie mit dem *Benutze*-Icon auf sein Maul, damit es offen bleibt. Jetzt können Sie das Seil vom Wollknäuel an seinem Unterkiefer befestigen. Benutzen Sie Max mit dem Seil, damit er es an Ihrem Auto befestigt. Schließen Sie die Wagentür und der Dino wird einen Zahn verlieren. Stecken Sie diesen ein.

Steigen Sie in Ihren Wagen und fahren Sie zurück nach Bumpusville. Betreten Sie das Haus, gehen Sie in der Eingangshalle nach rechts, durch die Tür mit den Hörnern ins Schlafzimmer und tauschen Sie das Toupet gegen den Auberigenkopf aus, der mit dem Sänger verblüffende Ähnlichkeit hat. Sie werden zwar erneut hinausgeschmissen, haben aber diesmal das Toupet dabei. Vervollständigen Sie damit das Yetikostüm aus den Mammuthaaren.

Steigen Sie in Ihr Auto und fahren Sie zurück zum Club der Big Foots. Geben Sie die Felle, die am Klosschlüssel hängt, dem Türsteher, damit er seine Hornhaut an den Füßen entfernen kann. Benutzen Sie das Kostüm, um zur Fete gehen zu



können. Es wird gerade ein Vortrag gehalten. Auf dem Buffet befindet sich eine Flasche Wein. Nehmen Sie diese an sich. Sprechen Sie mit dem rechts sitzenden und dem an der Tafel stehendem Yeti über alles. Viel bekommen Sie nicht heraus. Wenden Sie sich dem weiblichen Exemplar neben der Bühne zu. Reden Sie mit ihr über alles, und Sie werden erfahren, daß sie die Frau des Häuptlings und sehr geschäftig ist.

Gehen Sie anschließend durch den Durchgang rechts hinter den Musikern in die Küche. Nehmen Sie den Schraubenzieher, der links am Kühlschrank hängt, und öffnen Sie den Kühlschrank und die Ausgangstür. In dem Moment erscheint der Sänger mit seinem Bodyguard und möchte Sie einfangen. Er schickt seinen Bodyguard weg, um ein Netz zu holen. Sprechen Sie mit dem Sänger über alles, auch über die Tatsache, daß Sie kein Big Foot sind. Natürlich glaubt er Ihnen nicht. Beenden Sie das Gespräch. Benutzen Sie Ihr Kostüm, damit Sie es ausziehen. Conroy Bumpus merkt nicht, daß Sie Sam mit dem Kostüm in den Hinterhalt geworden haben. Dieser öffnet nämlich jetzt die

Kühlschrantür, und gleichzeitig taucht der Bodyguard auf. Beide wollen verschwinden. Der Bodyguard nimmt das Kostüm an sich, und beide gehen in den Kühlschrank. Jetzt müssen Sie Max auffordern, die Tür zu schließen. Nun taucht der Häuptling der Yetis auf und ernennt Sie als Beweis seines Vertrauens zu Yetis eherhalber.

Die Totempfähle

Sie erhalten Applaus vom Publikum und gehen durch den Durchgang links von der Frau des Häuptlings. Sie kommen in den Hinterhof an einen Pool, an dem sich vier Totems befinden. Gleichzeitig taucht Bruno auf und teilt den bevorstehenden Untergang



der Welt mit. Leider wissen beide Yetis nichts mit den Totems anzufangen und rätseln immer noch darüber. Daraufhin verschwindet der Häuptling. Sprechen Sie mit Bruno, der einiges zu erzählen hat. Verlassen Sie den Platz, gehen durch die Disco zum Haupteingang, durch die Doppeltür ins Freie und steigen Sie in Ihr Auto.

Bumpusville

- Helm
- Bühne
- Flur
- Halle
- Schlafz.
- Brunnen

Zirkus

- Attraktionen
- Hamster
- Tunnel
- Schwan
- Zelt
- Ankunftsplatz

Mystery Vortex

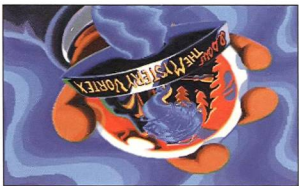
- Eingang
- Laden
- Hamster
- Türen
- Spiegel

Savage Jungle Inn

- Pool
- Küche
- Disco
- Opfern
- Totems
- Empfang
- Parkplatz



KOMPLETTLÖSUNG



Fahren Sie zum Wollknäuel. Steigen Sie in die Seilbahn und sprechen Sie im Restaurant den Magier an. Geben Sie ihm den Schraubenzieher, damit er daraus einen Korkenzieher macht. Mit diesem Korkenzieher können Sie den Korken aus der Flasche entfernen. Verlassen Sie das Restaurant. Steigen Sie in die Seilbahn und fahren Sie hinunter zu Ihrem Auto. Begeben Sie sich zum „Mystery-Vortex“. Betreten Sie die Höhle. Gehen Sie durch den rechten Durchgang in den Raum, in dem alles auf dem Kopf steht. Steigen Sie in die Vortex-Maschine, bis der Wirbel auftaucht. Benutzen Sie den Korken mit dem Vortexglas und dieses mit der Vortex-Maschine bzw. erst das Glas mit der Maschine und dann den Korken mit dem Glas. Sie fangen die mystische Energie ein und können sie dank des

Korkens versiegeln. Sehen Sie nach, ob Sie tatsächlich etwas im Glas haben. Nachdem Sie die Maschine wieder verlassen haben, gehen Sie zurück nach rechts und verlassen die Höhle nach links. Fahren Sie zurück zur Disco.

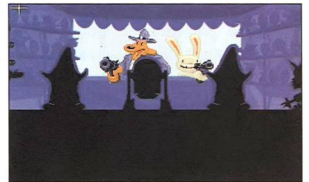
Betreten Sie diese, diesmal ohne sich umzuziehen. Gehen Sie an dem Türsteher vorbei und weiter in die Küche. Öffnen Sie den Kühlschrank und überprüfen Sie den Zustand Ihrer eingefrorenen Freunde. Lassen Sie diese im Kühlschrank. Gehen Sie zurück in die Disco und links an der Frau des Häuptlings vorbei zu den Totempfehlen. Gehen Sie nach rechts an Bruno vorbei. Klicken Sie dafür am besten mit dem Geh-Ion auf die Fenster, damit Sie den Häuptling treffen. Sie sehen ihn an einem Opferpool stehen. Sprechen Sie erstmal mit ihm über alles, inklusive der vier Totems. Er teilt Ihnen seine Meinung zu deren Bedeutungen mit. Reden Sie auch über Bruno, Trixi und den Sänger, bevor Sie das Gespräch beenden.

Jetzt müssen Sie in den Opferpool die Symbole werfen, für die die Totems stehen. Nehmen Sie als erstes den Gemüskopf von John Mure, der mit der Natur im Einklang lebte. Damit ver-

schwindet der erste Totempfehl. Als nächstes nehmen Sie den eingefangenen Wirbel, den Sie vom „Mystery Vortex“ haben. Damit verschwindet das zweite Totem. Werfen Sie das Kissen des Sängers mit dem Haarwuchsmittel in den Pool, und der dritte Pfahl wird verschwinden. Als letztes nehmen Sie den Zahn des T-Rex und werfen ihn in den Opferpool. Dadurch verschwindet auch noch der vierte Totempfehl.

Lehnen Sie sich zurück und schauen Sie zu, was passiert. Die Big Foots sind gerettet und Sie haben das Spiel geschafft. ENDE

ENDE? Noch nicht ganz! Warten Sie den Abspann ab, dann können Sie noch eine Weile auf LucasArts-Figuren ballern.



LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th quest	L+P	elder scrolls: arena	L+P	orion conspiracy	L+P
abandonal plains	L+P	elvenrith hour	L+P	phantomgorgona	L+P
al quadi/fuchi & djinn	L+P	elix (longy/sr)	L+P	pinces	L+P
alban	L+P	entomorph	L+P	police quest - sweat	L+P
alien light	L+P	eric the sneaky	L+P	pool of radence	L+P
alien colony	L+P	eternum	L+P	poets of darkness	L+P
aliens - comicbook adv.	L+P	fade to black	L+P	populus	L+P
alternate reality the dungeon	L+P	factions	L+P	poys of colt	L+P
amazon	L+P	feedback	L+P	prisoner of fate	L+P
ambster	L+P	flies - attack on earth	L+P	pirathy of the shadow	L+P
amul of dawn	L+P	flight of the amazon queen	L+P	rainbow tycoon	L+P
arcob, zodiac/knight adventure	L+P	frankenstein - eye meet	L+P	rainfall	L+P
bad blood	L+P	freddy phoxks - frontier pha.	L+P	revelant 2 - store prophet	L+P
bad mojo	L+P	future wars	L+P	revelant assault 1+2	L+P
beneath a steel sky	L+P	gabriel knight 1	L+P	rebel elite	L+P
bermuda syndrom	L+P	gabriel knight 2	L+P	rebel elite	L+P
betrayal or konrad	L+P	galgolen 5 domain	L+P	return of the phantom	L+P
big bad adventure	L+P	gateway to the storage frontier	L+P	return to zork	L+P
bing! (mit spielstand)	L+P	gene machine	L+P	rex, nebulor	L+P
biografie	L+P	gold run	L+P	riddle of mocter lu	L+P
black coroner	L+P	guard of thieves	L+P	rising of medusa	L+P
bloodnet	L+P	guthy	L+P	ringworld	L+P
bloodwitch	L+P	heart of china	L+P	ripper	L+P
back ropes 1	L+P	hemidull 1	L+P	root of the dragon	L+P
cadaver	L+P	hemidull 2	L+P	robot	L+P
carrie command	L+P	hell & bureau 13	L+P	rom and max - hit the road	L+P
champions of krynn	L+P	hellwren	L+P	schatz am silbersee	L+P
chewy - escape from FS	L+P	holloweif saga	L+P	sentinel worlds 1	L+P
chronicles of the sword	L+P	holodyr maker	L+P	sex visions from space	L+P
code name: in man	L+P	hook	L+P	shadow master	L+P
codes & headstern	L+P	imperium romanum	L+P	shadow of the beast	L+P
command & conquer	L+P	infern! arena (beset der ende)	L+P	shadow of the comet	L+P
com & com - eschweinest.	L+P	innocent until caught	L+P	shadow of the sun	L+P
compo	L+P	in! came from the desert	L+P	shonora	L+P
creative check	L+P	pagged alliance	L+P	skivers	L+P
crusher - no remorse	L+P	prince quest & signal frontier	L+P	spirit of adventure	L+P
curse of enthalpia	L+P	pyromyter's project 1+2	L+P	spycraft	L+P
curse of the crown beads	L+P	rahn	L+P	talismen der lauen	L+P
cyberia 1, 2 und wanders	L+P	lathrafale	L+P	ster command	L+P
4: excellent! knight awakening	L+P	king	L+P	strak dek 9 herborger	L+P
4: excellent! blows away	L+P	king orthur	L+P	strak dek 10 final unity	L+P
dark eye - cut path: halix	L+P	kingdom of magic	L+P	stroksteap	L+P
dark eye; kof serp; sozill	L+P	king's quest 7	L+P	summing	L+P
dark fall	L+P	king's quest 8	L+P	supahero league of hoboken	L+P
darkseed 1+2	L+P	kull	L+P	sword of amogon	L+P
dark sun - shattered lands	L+P	lands of love 1	L+P	system shock	L+P
dark sun - wreck of rorger	L+P	larzete von morville	L+P	talismen der lauen	L+P
dash gate	L+P	last dynasty	L+P	terra nova	L+P
death knights of krynn	L+P	legend of hearghail	L+P	thunderscope	L+P
demian's winter	L+P	last day: myrl u. nechtropolis	L+P	thief gals 1 knight's chase	L+P
die	L+P	last files of sherlock holmes	L+P	tonies passage	L+P
discworld	L+P	loom	L+P	touché - abent 5, musk	L+P
discula unelzhed	L+P	lost edge: myrl u. nechtropolis	L+P	trionwielder	L+P
dragon lore	L+P	lost files of sherlock holmes	L+P	treasure of savage frontier	L+P
dragon's breath	L+P	lost time 1+2	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
dragons (for nicht c&vs.)	L+P	lost time 3	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
dragonsfire	L+P	lost time 4	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
dreamweb; universe; niem	L+P	lost time 5	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
dungeon master 2	L+P	lost time 6	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
ecstasia	L+P	lost time 7	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 8	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 9	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 10	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 11	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 12	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 13	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 14	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 15	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 16	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 17	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 18	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 19	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 20	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 21	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 22	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 23	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 24	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 25	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 26	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 27	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 28	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 29	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 30	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 31	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 32	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 33	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 34	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 35	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 36	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 37	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 38	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 39	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 40	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 41	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 42	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 43	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 44	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 45	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 46	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 47	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 48	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 49	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 50	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 51	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 52	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 53	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 54	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 55	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 56	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 57	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 58	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 59	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 60	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 61	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 62	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 63	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 64	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 65	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 66	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 67	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 68	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 69	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 70	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 71	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 72	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 73	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 74	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 75	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 76	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 77	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 78	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 79	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 80	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 81	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 82	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 83	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 84	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 85	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 86	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 87	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 88	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 89	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 90	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 91	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 92	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 93	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 94	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 95	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 96	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 97	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 98	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 99	L+P	ultima 8 - pagan	L+P
		lost time 100	L+P	ultima 8 - pagan	L+P

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher 30,-
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25,-** statt ... rechnen Sie mal!

Jeder Sammelband enthält **Lösungen** und -wo vorhanden- auch **Pläne** zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen **Lösungen mit Plänen** können Sie auch einzeln zu **19.95** je Band bestellen.

- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET-Adresse** sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)
bei Vorkasse per Verrechnungsscheck oder Kreditkarte DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme DM 9.95
(Der Nachname/Kassiert die Post zusätzlich DM 3,- Zählscheingebühr)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo. - fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 25 69 86

INTERNET <http://www.CPS-ONLINE.com> **NEU!**

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte links die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig! -

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbetrieben. 1. bitte Name, Preisänderungen vorbehalten! Bei Erhöhung der Preise sind unsere Angebote unalig!

AUFTRAGSGEBER 86 1296

NAME, VORNAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

KUNDEN-NR. (falls vorh.)



KUNST UND KULTUR IN SAM & MAX

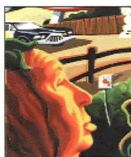
Don't play it again, Sam!

SAM & MAX wimmelt nur so von Anspielungen und Zitaten aus der Welt der Unterhaltung. Besonders reichlich, aber nicht ausschließlich, sind Produkte der Film- und Softwareschmiede von George Lucas vertreten. Nebenher gibt es sogar ein bißchen etwas zu lernen, denn die Geschehnisse haben fast alle einen gewissen Zusammenhang mit der realen amerikanischen Geographie.



Keine Sorge, SAM & MAX ist kein Edutainment-Produkt. Es lohnt sich aber mitzudenken, um keine der Anspielungen zu verpassen, und manchmal ist es sogar die Mühe wert, einen Satz ins Englische zurück zu übersetzen, um die Pointe eines Spruchs zu entdecken.

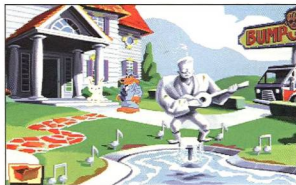
Ist das nicht....?



...Alfred Hitchcock? Doch, ist er. Wo er im Spiel zu finden ist, das müssen Sie schon selber rausfinden. Ein Tip: der englische Name des Ortes läßt sich

frei übersetzt - als „Museum für berühmte Geistesranke“ interpretieren. Hitchcock ist übrigens nicht der einzige Filmregisseur, der in SAM & MAX verehrt wird: Im *Savage Jungle Inn* sagt die gealterte Actrice Evelyn Morrison im Gespräch mit Sam: „Ich bin fertig für die Nahaufnahmen, Mr. Corman“. Roger Corman wurde seit den 60er Jahren durch B-Movies hauptsächlich des Horror-Genres bekannt, die offenbar auch Steve Purcell nachhaltig beeindruckt haben. Ein anderer alter Bekannter betätigt sich

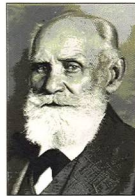
anscheinend als Pizzabäcker (Sie besitzen doch hoffentlich die BESTSELLER GAMES 2 und 7, in denen LeChuck sein Unwesen treibt?). Auch Guybrush Threepwood selbst wird zitiert, aber Conroy Bumpus fällt auf das alte „Hinter Dir, ein dreiköpfiger Affe“ leider nicht herein. Apropos Conroy Bumpus, in des-



sen Domizil wimmelt es geradezu von Anspielungen. Da putzt ein „Spielberg-scher Roboter“, Rebellenprinzessin Leia fordert die Hilfe der Freelance Police an, und ein Yeti wird als „riesiger Fellhaufer“ bezeichnet, was sonst das Star-Wars-Privileg von Chewbacca dem Wookiee ist. Den bedeutungsschweren Satz: „Es ist, als ob unzählige Stimmen in Pein aufschreien und mit einem Mal völlig verstummen“, spricht im Spiel Shuv'Ool, der Maulwurfmann, eigentlich ist er aber Obi-Wans Reaktion auf die Zerstörung des Planeten Alderaan. Bumpus' Leibwächter, Lee Harvey, fehlt nur noch ein „Oswald“ als Nachname, um ihn zum Mörder von JFK zu machen, und

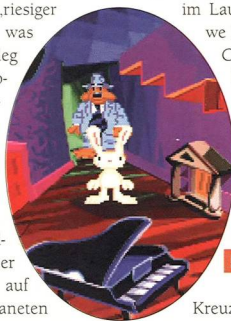
wenn Bumpus nicht den King persönlich vorstellt, dann stimmt die Welt nicht mehr. Sein Haus ist eine Kopie von Elvis' Villa Graceland in Memphis, *Bumpusville* ist auf der Karte korrekt in Tennessee eingezeichnet, und seine Initialen CB, die auf dem Bus vor der Tür prangen, erinnern stark an Presleys Motto: „TCB, Taking Care of Business“, das selbst auf Elvis' Grabstein nicht fehlt.

Auch dieser Herr findet in Bumpusville Erwähnung: der russische Physiologe und Nobelpreisträger *Pawlow* (1849-1936) wurde durch seine Reflexversuche mit Hunden bekannt - kein Wunder, daß Max Sams Bemerkung, der Leibwächter verhalte sich „pawlowianisch“, mit einem „Das muß gerade du sagen“ kommentiert.



Kehren wir noch einmal zu den „berühmten Geistesranke“ zurück. Zwischen anderem Gemüse finden sich auch ein paar „Pilzköpfe“. Wer das wohl sein mag? Einen Hinweis liefert der Satz der Verkäuferin „Gib Erbsen eine Chance“, allerdings nur im englischen Original.

Noch was Musikalisches: Bei Shuv'Ool fragt Sam „1, 2, 3“, worauf der Maulwurf im Lauffrad antwortet „what are we fighting for?“, als wäre er Country Joe McDonald beim legendären Woodstock-Festival. Vielleicht war ja der „kahlköpfige Programmierer“ dort, den auf der Kirmes gleich zwei Insider-Witze auf die Schippe nehmen.



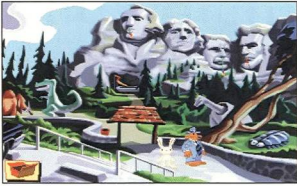
Let's go USA

Kreuz und quer durch die Vereinigten Staaten geht die Reise. Sollte Ihnen dabei ein Klavier über den Weg laufen, hauen Sie in die Tasten, sonst werden Sie nie hören, wie Max das berühmte Bogart-Zitat aus *Casablanca* verunglimpft.





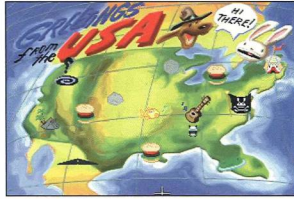
PREISAUSSCHREIBEN



Sehenswürdigkeiten näher zu betrachten lohnt sich bei jeder Gelegenheit. Diese sind dankenswerterweise auch alle korrekt auf der Karte platziert. Eine der größten Saurierfundstätten der Welt liegt tatsächlich in South Dakota, und dort sind auch am Mount Rushmore vier Präsidenten in den Fels gehauen. Vulkane und riesige Magneten unter der Erdkruste gehören an die

Westküste, auch wenn das mit den Magneten natürlich geringfügig anders zu verstehen ist. Alligatoren in Florida, Merkwürdigkeiten im Niemandsland des Mittleren Westens, Country- und Rockstars in Tennessee und Fischerei am nicht eingezeichneten Mississippi - ergibt alles einen gewissen Sinn im Un-sinn. Genießen Sie also Land und Leute.

kh/ps



Afterlife: Wer dreimal hintereinander SAMNMAX eintippt, bekommt zu sehen, wie Max die Siedlung im Jenseits verwüestet.

Sam und Max als Stargäste

Auch wenn ihr wenig soziales Verhalten manchmal das Gegenteil nahelegen mag: Sam und Max sind keine Einzelkinder! Als Teil der hochangesehenen LucasArts-Familie haben Sie eine weitläufige Verwandtschaft, die von außerirdischen Saugnäpfen bis zu verblöhten Piratenkapitänen reicht. Da bleiben Familientreffen und gegenseitige Besuche natürlich nicht aus.



Wo sollen sich Computerspielhelden schon treffen? Genau, in Computerspielen. Besonders Sam und Max scheinen sehr an ihrer Sippschaft zu hängen, denn sie werden immer wieder bei ihren Ausflügen beobachtet. Eine kleine und vermutlich unvollständige Liste zählt folgende Erscheinungen in anderen LucasArts-Spielen auf:

Dark Forces: Du mußt zu Beginn von Level acht nach links von der Klippe fallen. Dort ist ein kleiner Vorsprung, der in einen Raum mit Extraleben führt. Schalte mit der TAB-Taste die Kartendarstellung ein, nachdem Du überall in diesem Geheimraum herumgegangen bist. Daraufhin erscheint Max' Kopf auf der Karte, der Cheatcode LACDS macht ihn noch deutlicher erkennbar.

Rebel Assault 2: Einer der Asteroiden sieht aus wie Max' Kopf.

Monkey Island 1: Vor dem Affenkopf ist mindestens ein Sam-und-Max-Totem zu sehen.

Monkey Island 2: Beide tauchen als Kostüme im Kostümladen auf.

Day of the Tentacle: In Edisons Haus in der Vergangenheit hängt im Flur des mittleren Stockwerks ein Porträt von Max.

Vollgas (Full Throttle): Das Biker-Milieu hat's den beiden wohl angetan, denn in Vollgas tauchen sie gleich mehrmals auf: Sams Hundeschädel ist auf einer Wand im Destruction Derby zu sehen, und Max spielt die Kühlerfigur auf dem blauen Wagen.

The Dig: Auf dem Boden des Grabs ist ein Bild von Max erkennbar, man muß allerdings genau hinsehen: Der lockere Stein sitzt zwischen seinen Ohren.

PREISAUS SCHREIBEN

Diese lustige Sam & Max-Parade hat uns zu einem unserer beliebten Wettbewerbe animiert: Wer uns zu einer der erwähnten Erscheinungen das passende Bildschirmfoto liefert, kriegt von uns was geschenkt und wird mitsamt seinem Beweisfoto im übernächsten Heft abgedruckt! Bei mehreren gleichwertigen Bildern gewinnt der erste Einsender. Sollte gar jemand die Freelance Police an einer neuen, uns unbekanntem Stelle ertappen und das mit einem Screenshot dokumentieren können, so bekommt er einen lecker' Sonderpreis.

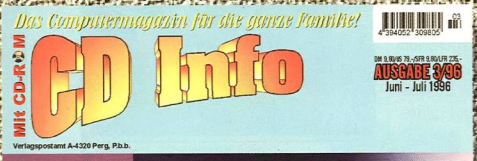
Also, Lucas-Fans, ans Werk! Zwei Screenshot-Programme in der Shareware-Version haben wir als Werkzeug auf die Heft-CD (ins Verzeichnis GRABBER) gepreßt, wie man sie bedient, müßt Ihr schon selbst herausfinden. Es hat ja niemand behauptet, daß es leicht würde... Wenn wider Erwarten überhaupt keine Einsendungen kommen, verkaufen wir die Preise und amüsieren uns mit dem Erlös. Und sollte uns jemand mit Max fragen, ob das mutwillige Zerstörungen und unnötige Gewaltanwendung bedeutet, antworten wir ihm mit Sam: Das können wir nur hoffen, kleiner haariger Freund!

Die Ergebnisse bitte als farbige Grafikdatei beliebigen Formats abspeichern, auf Diskette in die Post oder als E-Mail an die Redaktion - Adressen im Impressum! Und noch was an alle Schlaumeier: Das Afterlife-Bild von dieser Seite zählt natürlich nicht!



Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!

3 Ausgaben zum Preis von 2 inkl. einer Gratis-CD "Multimedia Power"



MIT CD-ROM
Das Computermagazin für die ganze Familie!

CD Info
Ausgabe 496
Juni - Juli 1996

Verlagspostamt A-4320 Perg, P.b.B.

DIE 3. DIMENSION
3D Gamecontroller "Spaceball" und 3D VR-Brille "SimulEyes" zu gewinnen!

T-ONLINE SPEZIAL
Ihre Aufsicht zum Information-Highway

MACROMEDIA DIRECTOR gegen MULTIMEDIA TOOLBOOK
Die alten Rivalen unter den Autorensystemen im Vergleichstest

KULTUR-TERMINE
Die aktuelle Datenbank mit den besten Veranstaltungen (Gesp./Schmuck)

AUF DER CD-ROM
KULTURFÜHRER
Das besten Termine für den Sommer

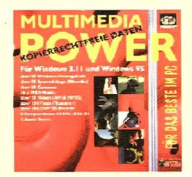
DEMOs
• World of CD-ROMs • NEKO 5.0
• AFS-Schwanz • Allergie Interactive

SPIEL-DEMOs
• Talismano-Tarot • Urban Fantasy
• Pinball Wizard 2000

EROTIK-BILDER + VIDEO
9 Minuten Erotik-Video 350 Scherenschnitt
erotik-Fotos aus 8 Titeln
Wetter • Sport-Quiz, Raketenbox, Quiz für Kolonnen
Virenschauer, CD-ROM-Führer, Monatschronik, Veranstaltungskalender, Shareware, u.v.m.

Was ist los?
• Weltweit: Sport-Quiz, Raketenbox, Quiz für Kolonnen
• Virenschauer, CD-ROM-Führer, Monatschronik, Veranstaltungskalender, Shareware, u.v.m.

POWERdrive!
Multimedia-illustrierte Juni 96
CDA-Verlag



Multimedia Power ist die ultimative CD für Multimedia-Anwender! Über 150 TrueColor-Fotos, 50 Videos (AVI & MPEG), 100 DXF 3D-Modelle, Audiotracks, Soundfiles, Clipart uvm. Alle Daten dieser CD sind **vollkommen lizenzfrei!**

Greifen Sie zu und nutzen Sie unser sensationelles Kennenlern-Angebot: Sie erhalten zwei aktuelle Ausgaben inkl. CD-ROM im Probe-Abo und die CD "Multimedia Power" und bezahlen nur zwei Ausgaben (DM 20,-)!

CD Info ist der Aufsteiger unter den CD-ROM-Zeitschriften in Deutschland. Neben einer Fülle von interessanten CD-ROM- und Shareware-Vorstellungen, Hard- und Software-Tests sowie dem umfangreichen **SPIELE-Teil** finden Sie in **CD Info** auch 'angenehmere' Dinge wie Berichte über **Fernreisen** und **Erotik** im Internet oder auf CD-ROMs. In jeder Ausgabe können Sie an einem **Gewinnspiel** mit tollen Preisen teilnehmen. Der Hammer kommt aber noch: die besten Spiele- und Programm demos finden Sie gleich auf der **Heft-CD-ROM**, der 'Powerdrive for You'. Neben dem Themen-Sonderteil bekommen Sie mit unserer CD-ROM immer die neueste Shareware, aktuelle Virenschauer und die schönsten Fotos aus unserer Reihe 'Bikinigirls'. 650 MB purer Computerspaß! Mit **CD Info** versäumen Sie keine Highlights der Computer-Szene!

Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 3. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 6 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 49,-. Jedes Abo verlängert sich um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Besuchen Sie uns auf der

GeBIT HOME ELECTRONICS
HANNOVER
28.8.-1.9.1996

**Halle 2 Block D48
Stand 420**

Ja, ich möchte ihr spezielles Probe-Abo nutzen und drei Ausgaben zum Sonderpreis von **DM 20,-** beziehen. Dazu erhalte ich die CD-ROM Multimedia-Power gratis.

Ich bezahle
 bar (Banknote od. Scheck)



bitte
ausreichend
frankieren

Lieferanschrift

Vorname _____
Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum _____
Unterschrift _____

An den
CDA Verlag
Postfach 1315
D-77712 Haslach
Tel.: 07832/979884
Fax: 07832/979886

Mit meiner Unterschrift bestätige ich weiters, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen beim CDA Verlag widerrufen zu können.

CompuServe kostenlos* testen: Titel-CD einlegen - los geht's.

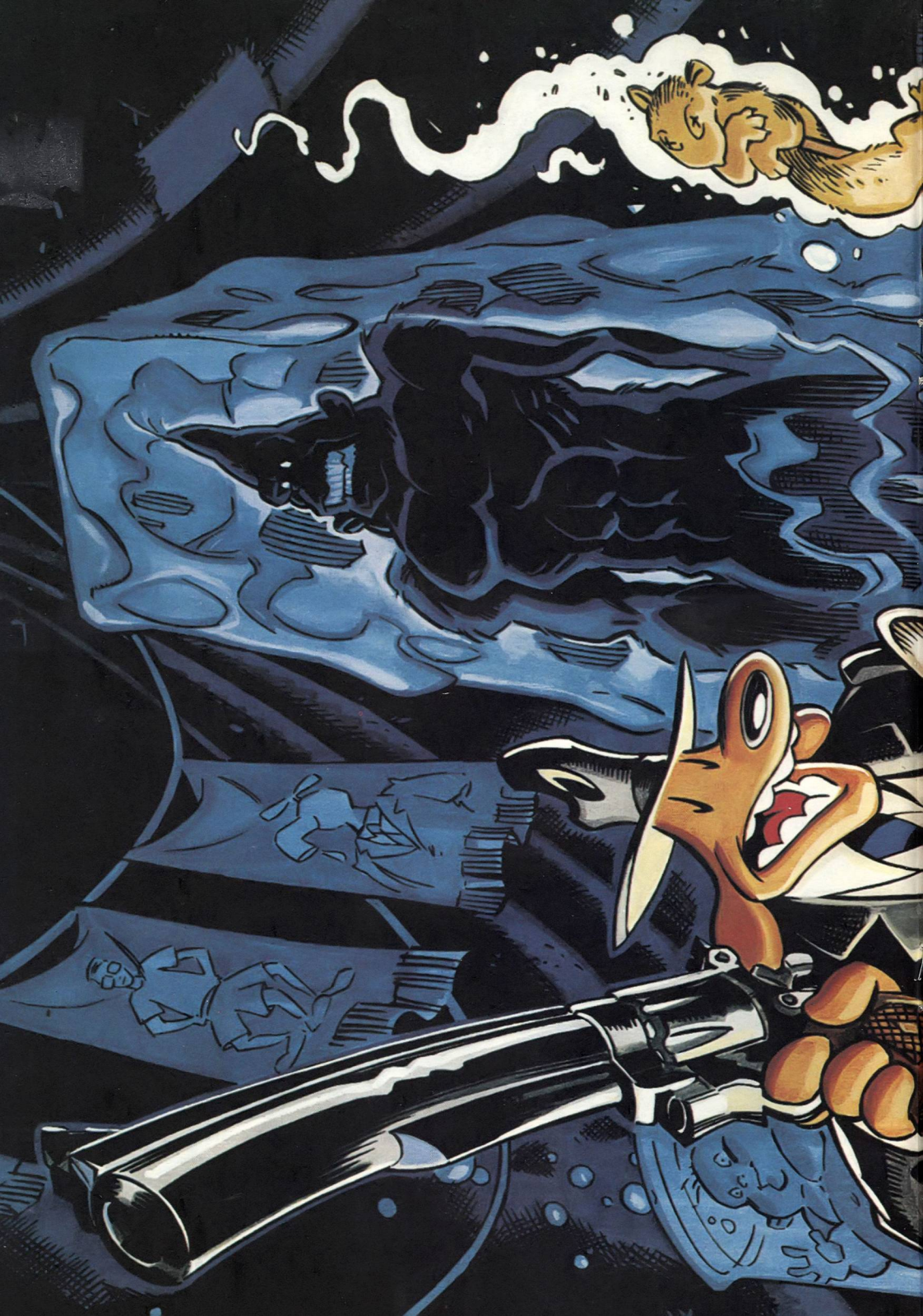
GO ONLINE für US \$ 9.99/Monat (rd. DM 14,76 / rd. SFR 12,- / rd. OS 10,-) / rd. OS 10,-) Jede weitere Stunde US \$ 2.95/Monat (rd. DM 4,35 / rd. SFR 3,55 / rd. OS 3,-) inkl. 5 Freistunden.
Abrechnung erfolgt nach Preisen in US \$. Preise in lokalen Währungen basieren auf dem Umrechnungskurs vom 30.7.1996. Preisänderungen vorbehalten.



GO!

GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren und durch den Internet-Zugang Support für Ihre Hard- und Software. Testen Sie uns kostenlos. Wir schenken Ihnen die Mitgliedsgebühr des 1. Monats, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. *Sie bezahlen also nur die Telefongebühren. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUEW\INCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

<http://www.CompuServe.de>





©94 STEVE PURCELL

PEARL

Weihnachts-Schnäppchen



Multi-Game-Station

Erleben Sie ein völlig neues, authentisches Spielgefühl bei Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie sich im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Gamestation vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen.

Best.-Nr. PE-570, nur

8880
DM



Gitarren-Lernkurs: Aktuelle Spiele-Hits:

PC-Gitarren-Lernkurs

Erlernen auch Sie mit unserem **Komplett-Paket** jetzt spielend einfach das Gitarrespielen! Unter Beratung von Pädagogen und Musiklehrern

- Reichhaltiges Zubehör: Umhängegerüst, Stimminstrument und 2 Plektrika
- PC-Gitarrenschele (3,5" Disk) mit grafischer Darstellung der Akkorde und klingender Griffabelle!
- Deutsches Handbuch, alle gedruckten Beispiele sind als Datei mit Akkordbegleitung auf Diskette enthalten!

Bestell-Nr. **KS-168**, nur **12880** DM



inkl. Gitarre!

ein einzigartiges Komplett-paket zusammengestellt:
Echte Akustik-Konzertgitarre mit klangerneim Holzkörper in Profi-Größe, Korpus glanzlackiert, Länge ca. 99 cm!

Rebel Assault II

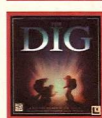
Bestehen Sie im All und in Raumstationen im Kampf um die Freiheit des Universums!

Best.-Nr. **RS-163** **4990** DM



Als heldenhafter Pilot des Imperiums kämpfen Sie gegen die subversiven Rebellen, die sich der neuen Ordnung nicht beugen.

Best.-Nr. **RS-165** **4990** DM



Endlich wieder ein erstklassiges Lucasarts-Adventure im Stil von Indiana Jones.

Best.-Nr. **RS-164** **4990** DM



Der Superspaß unter den Actionspielen; Ein- & Zweispielermodus, über 100 knifflige Missionen, 3D-Grafik, 32Bit.

Win, 95-Power **4990** DM
Best.-Nr. **RK-5**

Designer-Mäuse: Mega-Schnäppchen:

Designer-Mouse

3-Tasten-Maus: Formschön, elegant und ergonomisch! Lieferbar in vier versch. Designs. Voll Microsoft-kompatibel.

- „Wurzelholz-Look“ Best.-Nr. PE-512
- „Marmor-Look“ Best.-Nr. PE-513
- Schwarz/blaumetal.
- Schwarz/silber

Jeweils nur günstige

1880
DM



Der persönl. Ratgeber für geldwerte Vorteile im Steuerdschungel, übersichtlich gestaltet.

Best.-Nr. **SA-240** **880** DM



Hardware, Software und Zukunftstrends: Kompet. Ratgeber durch die Informationsflut.

Best.-Nr. **SA-239** **880** DM



CD mit 34 Mio. Telefon- und 4,7 Mio. Faxenitragern, Branchenschlüssel, Stand 2/96.

Best.-Nr. **SA-234** **1280** DM



Die legendäre Oberfläche mit der ungläublichen Leistungsvielfalt, die das tägliche Computerleben leichter macht. Consumer Line Edition mit Begleitheft.

Best.-Nr. **FT-11** **1299** DM



Der legendäre Steuerberater mit den legalen 1.000 Tricks, jetzt in elektronischer Version zum Superpreis, natürlich steuerlich absetzbar!

Best.-Nr. **SA-225** **880** DM

Multimedia:



JERUSALEM
Wandern Sie durch die Stadt der Weltreligionen. Zwölf versch. Reiseführer von König David bis zum Israeli. Gerade zu Weihnachten ein faszinierendes Multimedia-Erlebnis für Jung und Alt.

Best.-Nr. **KS-362** **4880** DM



Erben der Erde
Ein wunderschönes Abenteuer in der Welt der Tiere.

Best.-Nr. **TB6-10** **999** DM



TIME-Almanac
Ein Jahrhundert auf einer CDI 500 Photos, 60 Videoseq.

Best.-Nr. **TCT-02** **1299** DM



BodyWorks 3.0
Erleben Sie das Wunder unseres Körpers.

Best.-Nr. **TCT-01** **1299** DM



LEONARDO
Auf den Spuren des Universalgenies! Inkl. 3-D-Brille!

Best.-Nr. **TCT-03** **1299** DM

Leder-Terminkalender

Rechtzeitig zum Jahresende: Der professionelle Organizer aus echtem Leder mit universellen Einlagen.!



Best.-Nr. **SD-105** **869** DM



Die sichere Transport-Lösung für Ihre wertvollen CDs. 10 transparente Einzelfächer.

Best.-Nr. **SD-106** **369** DM



Exklusives Sturmfeuerzeug in robuster Metallausführung in schwarzem Kunstleder.

Best.-Nr. **SD-109** **169** DM

24-Stunden-Bestell-Telefon: 365 Tage im Jahr für Sie persönlich erreichbar!

0180/555 82

Fax: 0 76 31/360 - 444 * Internet: www.pearl.de

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

CompuServe: GO PEARL · BTX: PEARL#
Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- erheben wir einen Minderermögenszuschlag von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.



SAM & MAX ONLINE

Surfin' the Datahighway

Wie bei zwei so bedeutenden Personen der Zeitgeschichte nicht anders zu erwarten, sind unsere Helden auch in der Online-Welt vertreten. Zwar liegt der Schwerpunkt hier auf den Comics, doch auch Spieler finden Hintergrundinformationen, Bilder und sogar Sounds aller Art.



Wie zu den meisten Themen sind auch zu Sam & Max zwei Arten von Webseiten zu finden: jene von Firmen, die für ihre Produkte werben wollen, und die von Fans, denen es einfach Spaß macht, ihre Leidenschaft mit anderen zu teilen. In diese Kategorie fallen die Homepages von Tom Finch (<http://www.guernsey.net/~spaceman/page16.html>) und

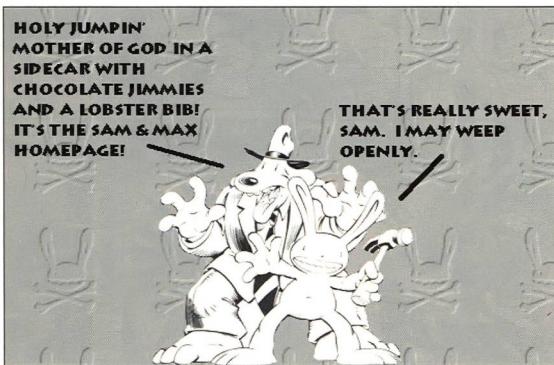
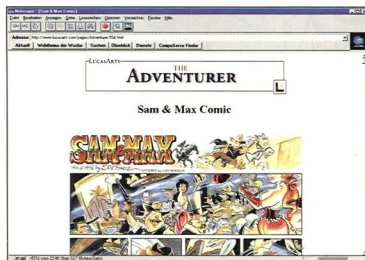
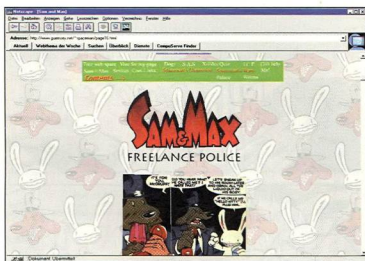
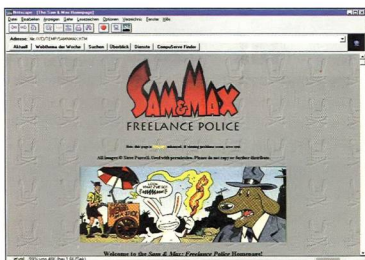
David LaMaccia (<http://www.swiss.ai.mit.edu/~dlm/SamNMax.html>). Beide beschäftigen sich vorwiegend mit den Comic-Helden und bieten Links zu allen Winkeln im Netz, die sich mit den zwei Schnüfflern beschäftigen, außerdem Bilder, komplette Listen aller Sam & Max Comics, Verweise zu Soundarchiven und vieles mehr. Beide werden auch regelmäßig aktualisiert und ermöglichen den Kontakt mit ihren Urhebern via E-Mail.

Erste Adresse für alles, was mit den gedruckten Abenteuern zu tun hat, ist die Homepage des amerikanischen Verlags *Marlowe & Company*, der den Sammelband „Surfin' the Highway“ herausgibt (s. Seite 33): <http://www.marlowepub.com>. Auch hier finden sich jede Menge Links, Preise und Bestellnummern der erhältlichen Comics und als Schmankerl eine animierte Online-Version des Anziehspiels *Disguise-O-Rama*, das allerdings das PlugIn *Shockwave* benötigt – zu dessen Download prakti-

scherweise gleich ein Link bereitsteht. Auf keinen Fall fehlen darf natürlich die LucasArts-Homepage, die in der Online-Hauszeitschrift *The Adventurer* regelmäßig über neue Produkte berichtet (<http://www.lucasarts.com/pages/Adventurer.554.html>). Besonderes Angebot der aktuellen Ausgabe: ein neues Comic-Abenteuer von Sam & Max, in dem die beiden im Stil von „Desperado“ in einem Wildwest-Saloon aufräumen. Allerdings ist das fast DIN-A4-formatige Bild 2,7 MB groß und verschlingt beim Laden einige Online-Zeit.

Wer mehr Wert auf reine Information legt und auf Bilder verzichten kann, sollte sich im Usenet umsehen: Unter rec.arts.comics (alternative, misc, info) werden Meinungen zu Comics aller Art ausgetauscht, darunter auch immer wieder die von Sam & Max.

Den entgegengesetzten Schwerpunkt bieten die diversen *CompuserverForen*, die sich ausschließlich mit Computerspielen befassen. Auch hier an erster Stelle natürlich LucasArts (*GO GAMAPUB*), in deren Sektion für alle Programme des Hauses technischer und inhaltlicher Support geboten wird. Hier wie auch beim Tips- und Tricks-Forum der Gamers (*GO GAMERS*) ist natürlich Englisch Verkehrssprache, wer's lieber deutsch hat, wird vielleicht im deutschen Spieleforum fündig (*GO DEUSPIEL*) oder, selbstverständlich, bei uns in der Sektion „Bestseller Games“ im Pearl-Support-Forum (*GO PEARLSUP*). PS



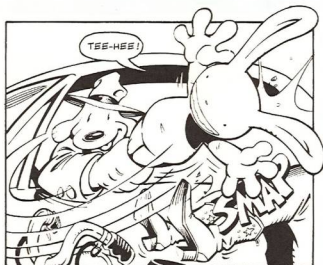


DIE COMICWELT VON SAM & MAX

Hase, Hund und Schießgewehr

Gern, allzu gern würde man Sam & Max um Hilfe anrufen, sähe man sich mit so bedrohlichen Auswüchsen des täglichen Lebens konfrontiert, wie sie Kakerlakenplagen auf dem Mond, mafiose Rattengemeinschaften, bössartige Verbrecherfische, Monster in der Cornflakesabteilung des Supermarkts, Piraten, Motorradfahrer, betrügerische KFZ-Mechaniker, vulkangeisterbeschwörende Chirurgen oder auch vergleichsweise profane Handtaschenräuber repräsentieren.

Genau für solche Fälle nämlich ist die „Freelance Police“ – zu Deutsch etwa „Freischaffende Polizei“ – nein, nicht etwa ausgebildet, aber doch wie geschaffen. Denn Sam, ein erstaunlich abgeklärter, mit Lebensweisheit prall abgefüllter Hund, der seinen Gefährten Max schon mal zu Zwecken der Verbrechensbekämpfung bzw. auch einfach mal so durch die Gegend wirft und den unglücklicherweise eine ebenso heimliche wie unerwiderte Liebe zum Gesang umtreibt, und eben Max, sein hyperaktiver, schußwaffenbegeisterter Hasenkompanion, der, wenn es sein muss,



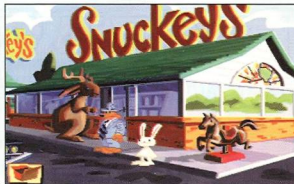
sogar in Adolf Hitler beißt („Schmeckt wie Hühnchen!“), dem Weihnachtsmann mit einer Bärenfalle auflauert („Ich hab ihn erwischt! Er hat sich selbst den Fuß abgebissen und ist geflohen!“) und zur Entspannung Lektüre wie „Das große Kinderbuch der furchterregenden Luftwaffenausrüstung“ pflegt, betreiben die Beseitigung der o.g. Mächte des Bösen zwar beruflich, aber auch leidenschaftlich. Engagieren kann man sie dummerweise trotzdem nicht: Erstens nämlich gibt es Sam & Max gar nicht wirklich, weil es sie nicht geben kann. Denn im richtigen Leben sind Hunde nachweislich zu dumm zum Autofahren, und Hasen schießen auch nicht wie wild mit großkalibrigen Handfeuerwaffen um sich. Jedenfalls nicht ohne Grund. Und zweitens treten Sam & Max prinzipiell nicht einfach so für jeden in Aktion – es sei denn, sie entdecken eine haarsträubende Gesetzesübertretung („Mir gefallen seine vielen

Zähne und seine wäßrigen gelben Augen nicht“) –, sondern exklusiv im Auftrag eines reichlich ominösen „Commissioners“. Ein Mann, von dem nur bekannt ist, daß er existiert, aber eigentlich ist nicht mal das sicher; jedenfalls meldet er sich immer mal wieder telefonisch in Sam & Max schäbiger Detektei, löst damit jedesmal einen handfesten Kampf zwischen den beiden um den klingelnden Apparat aus. – und übernimmt schließlich und endlich doch wieder Sam einen neuen Auftrag. Nur ungleich mehr weiß man übrigens über Steve Purcell, den Erfinder und Zeichner von Sam & Max. Fest steht: Er lebt in San Rafael im – jawohl! – sonnigen Kalifornien und ist laut Auskunft seines Verlages ansonsten „quite a private person“. Sei's drum! Sam & Max feierten ihre ersten Auftritte Mitte der achtziger Jahre in diversen amerikanischen Comicfestschen und tauchten, da Purcell als Hintergrundzeichner bei LucasArts





DIE COMICWELT VON SAM & MAX



Die Bewaffnung fiel auf dem Weg vom Comic zum Spiel dem „sauberen Bildschirm“ zum Opfer, was Sam & Max in einem ihrer Entchen-Dialoge kommentieren: **Sam:** Ich vermisse meine Kanone, **Max:** Ich auch. Ich wollte, wir hätten sie nicht im Waschsalon liegengelassen.



Der ewige Kampf ums Telefon.

in Lohn und Brot stand, schon mal in dem einen oder anderen Computerspiel auf; allerdings stets am Rande und quasi als Insider-Gag (vgl. Seite 23). Das änderte sich schlagartig, als 1993 ein eigenes Sam & Max-Adventure-Spiel in die Läden kam, eben jenes, dessen ein Jahr später nachgereichte CD-Version Sie gerade in Händen halten. Inzwischen sind Sam & Max auf dem besten Weg zum Starrruhm, wird in Amerika bereits an einer eigenen Zeichentrickserie gebastelt, die hoffentlich auch ihren Weg ins deutsche Fernsehen findet, und ein zweites Computerspiel ist angeblich auch schon geplant. Bis dahin und überhaupt kann der angehende Sam & Max-Aficionado aber auch viel Spaß an den Comics mit den beiden haarigen Gefährten haben; bislang allerdings leider nur im englischen Original. Dort, im Comic nämlich, geht es im Unterschied zum auf Massen- und vor allem Kindertauglichkeit hin produzierten PC-Spiel, in dem sich die erschreckende Brutalität der Comicvorlage fast ausschließlich verbal äußert (Sam:

„Ich wusste gar nicht, daß man die Unterlippe vollständig über den Kopf ziehen kann. Erstaunlich!“), vergleichs-

weise rau und direkt, aber deshalb keineswegs weniger lustig zu. Vor allem Max darf seiner Leidenschaft für Schießereien aller Art hemmungslos und in aller Öffentlichkeit entsprechen, etwa wenn er aus dem Fenster wahllos auf irgendwelche Passanten schießt („Oh, da passiert grad ein Verbrechen!“). Doch auch wenn keine Waffe zur Hand ist, weiß Max sich zu helfen, da wird dann beispielsweise der schon erwähnte KFZ-Mechaniker kurzerhand mit Luft aufgepumpt, oder ein dank Sam & Max' Intervention gescheiterter Vergewaltiger bekommt Max' Finger in die Augen gepekelt. Autsch! Wobei sich aber die Gewalt nie verselbständigt,



HOLY JUMPING MOTHER OF GOD IN A SIDECAR WITH CHOCOLATE JIMMIES AND A LOBSTER BIS! WE'RE ON OUR WAY!

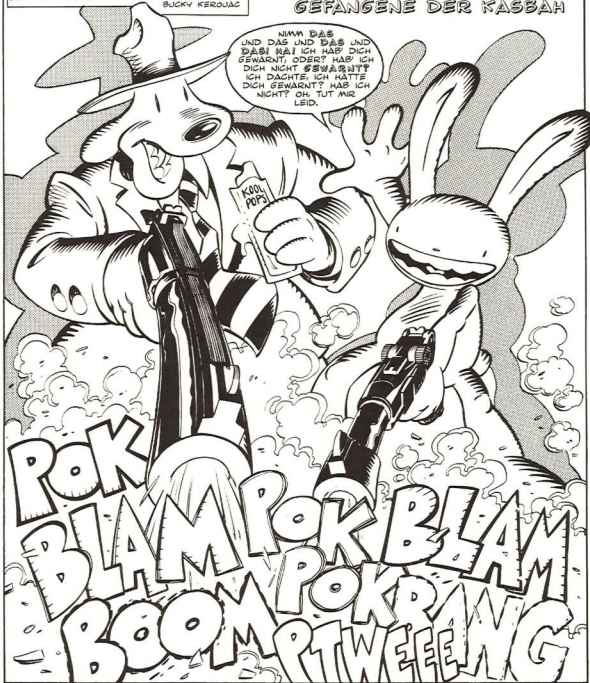


DIE COMICWELT VON SAM & MAX

SAM & MAX FREELANCE POLICE ON THE ROAD

NACH DEM BEKANNTEN BEAT-GENERATION-COMAN
„SAM UND MAX FAHREN IN ALTO RUM“ VON
RICKY KROJAC

KAPITEL I:
GEFANGENE DER KASSAB



NIMM DAS
UND DAS UND DAS UND
DAS! WAH ICH HABE DICH
GEWÄRNT, ODER? HAB ICH
DICH NICHT GEWÄRNT?
ICH DACHTE ICH HÄTTE
DICH GEWÄRNT! HAB ICH
NICHT? OH, TUT MIR
LEID.



stellen sie nur zu gern in den Dienst der Aufklärung, wenn sie sich auf eigens dafür eingerichteten Seiten („Our Bewildering Universe“, „Riddles Of Nature“, s. Seite 38) als „Sam & Max, deep, deep thinkers“ direkt an den Leser wenden, um über das Leben an sich und als solches zu philosophieren oder ein paar nützliche Tips zu geben, z.B. wie man aus Seife eine täuschend echte Walther-9-Millimeter-Automatik zurechtwerkelt. Und wenn Sam & Max gerade mal nichts zu tun haben, tun sie sich, eben ganz amerikanische Staatsbürger, mit Begeisterung an jeder Art von Fast Food gütlich - egal, ob gewöhnliche Frühstückscerealien („Rice Krinkles“) oder ein doch etwas gewöhnungsbedürftigeres „Sizzling Weasel on a stick“ (ein frittiertes, um einen Holzstab gewickeltes Wiesel), oder treiben sich in Einkaufspassagen herum, um dort für viel Geld völlig unnützen Tand zu erwerben.

sondern immer schön im Dienst der Komik und der Charakterzeichnung bleibt: Sam & Max sind eben so, und gerade ihr für einen Hund und einen

Hasen schon erstaunliches Maß an Abgebrühtheit und Coolness macht sie ja so liebenswert. Ihre unermeßliche Allgemeinbildung aber auch: Denn die

Neben diversen alten Bekannten aus „Hit The Road“ wie etwa Flint Paper, dem schlagkräftigen Privatdetektiv,



DU HÄTTEST RECHT, MAX. DAS
WAR DER COMMISSIONER AM TELE-
FON, UND ER HÄTTE KRÄFTIGE AUS-
DRÜCKE FÜR UNS - KRÄFTIGE VER-
LETZENDE, GROBE WÖRTE, WIE
ÜBEREIFRIG, BRUTAL,
SÄDNISTISCH.

AHA, ER HÄT UNSERE
VERTRÄGE GELESEN.

OH, DA
UNTEN FÄSSERT
GERADE EIN
VERBRECHEN!

NIMM
DAS!
UND
DAS!

POK
POK
POK

ICH GLAUBE
ICH HABE EN
PAAR
ERWISCHT.



SCHAU DIR
DAS AN...
MMMMM



DIE COMICWELT VON SAM & MAX



Die Paperback-Ausgabe
ISBN 1-56924-814-1, \$12,95
Die gebundene Ausgabe
ISBN 1-56924-812-5, \$22,95
Die signierte Special Edition
ISBN 1-56924-837-0, \$50,00

Verlagsadresse:
Marlowe & Company
632 Broadway, Seventh Floor
USA - New York, N.Y. 10012

dessen Büro - das noch niemand lebend verlassen hat - direkt neben dem von Sam & Max liegt und der zur Erholung bezeichnenderweise nach Nordirland fährt, dem ausgesprochen straßenkreuzerartigen Einsatzfahrzeug der „Freelance Police“, einem Desoto, mit dem man müheles auch Polizeimotorräder aus dem Weg räumen und sogar auf den Mond fliegen kann und der nächtliche Überlandfahrten praktisch von selbst erledigt, während Sam & Max hinterm Steuer ein verdientes Nickerchen halten, sowie dem schon erwähnten „Commissioner“ stößt man natürlich auch auf allerhand neue Figuren: Auf Rizzo den Tintenfisch zum Beispiel oder auf das Gummihosenkommando, eine Bande unbändiger, bis auf die Zähne bewaffneter Babys, die gerne mal aus dem Nichts bzw. dem darüberliegenden Stockwerk erscheinen, um unsere Helden aus einer scheinbar aussichtslosen Situation zu retten, oder auch Mister Sticky, den Eisemann, der - aber was rede ich, es mache sich endlich jeder selbst auf Entdeckungsreise im wundersamen, wunderbaren Comic-Kosmos von Sam & Max.



SURFIN' THE HIGHWAY

Der Sammelband mit den Sam & Max-Comics ist in Deutschland nur als US-Import erhältlich, aber jeder Buch- oder Comic-Händler kann ihn bestellen, bessere Comicläden sollten „Sam & Max - Surfin' the Highway“ auch vorrätig haben. Drei Ausgaben sind erhältlich:

Die Comic-Strips auf den Seiten 33 bis 37 und die Illustrationen auf den Seiten 26 bis 33 stammen aus dem Band „Sam & Max - Surfin' the Highway“.

Copyright © Steve Purcell, Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Marlowe & Company, New York
Die deutsche Übersetzung besorgten Benjamin Schiffner (S. 34-38) und Peter Strobel (S. 30-33), neu geletet wurden die Seiten von Egon Weisseneseel.

MAX HAT EIN BESONDERS INTIMES VERHÄLTNISS ZUR GERECHTIGKEIT.





SAM & MAX

FREELANCE POLICE

TM & © 1992 BY STEVE PERLIN



TJA, DA WÄREN WIR IN EINER FANTASTISCHEN, FUTURISTISCHEN TAFELBAU.

ÜBRIGENS, MAX! KÖNNSTU MICH DICH AUFSCHÜTZEN UND IN DEINEN WÄRMENDEN KÖRPER KRIECHEN AUSSER FÄLLS ICH FRIERE!

NUR ZU!



HIER BEI DIESER NACH NÄSSEN WELPEN!

DAS BIN NICHT ICH.

SAM, EINE STÖRUNG MEINER AIURA SAGT MIR, WIR NÄHERN UNS EINER FURCHENDE UNTERGESCHLAGEN IMPERIUMS.



DA! IHR BUNKER! ES RICHT FÖRMULICH NACH SCHLECHTEREIT!

VIELLEICHT KOCHEN SIE SCHWARZE!

SOLLEN WIR VERHÖREN SAM? SIE VERHÖREN SAM? ODER NIEBELS SIE UNTERGESCHLAGEN RÜCKEN?

DAS HIER IST DIE BEIGEN, DIE DIESE KATZKÄRUTZEN VERSTEHEN.



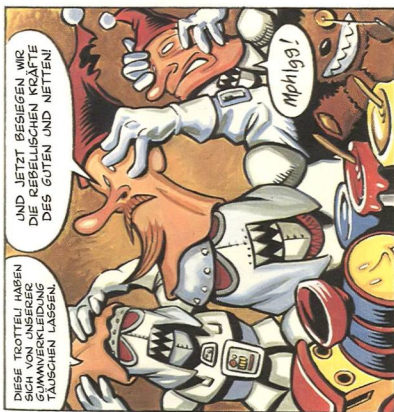
OKAY, KEINE BEWEGUNG, IHR KÄSSEN STORWARTROOPER-TONICHTGUTE! HOCH?

TIEFER, SAM, ZIEL AUF DAS GROSSE, ROSARUNDE TEIL.

ZHOOP!



DIE COMICWELT VON SAM & MAX





DIE COMICWELT VON SAM & MAX

FREELANCE POLICE

TM & © 1992 by Steve Pirell

SAM & MAX



LOS, MAX, JETZT, WO WIR DEN VORSTEN DES UNGENESSIGAREN IMPERLIUMS VERHAUMEN HABEN, KÖNNEN WIR IN DEN YODDESSTERNEN VERSUCHEN!

ICH GLAUBE, ICH PASS DA NICHT MIT REIN, SAM.

JAJ, DESHALB FLIEGST DU DA OBEN MIT, KLEINER FREUND! DU BIST MEINE KLEINER FREUND! OBERN MIT, ABER IM BERSCHLUGEL N DER HITZE DES GEFECHTS!

ICH WILL NACH HALUSE, SAM, FERNSIEHEN!

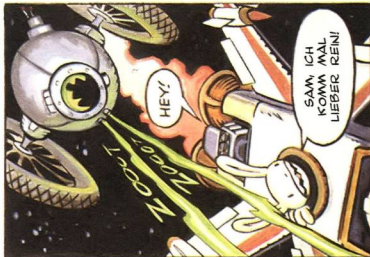
DAS HIER IST SCIENCE FICTION! MAX! FERNSIEHEN WURDE DURCH BIECH-O-GRASIE DURCH DIE KLEINER FREUND ERSETZT UND ES QUART TROTZDEM NUR MISTI AUSSER. „DERRICK BRUTAL“ NATÜRLICH.



DAS IST BELLAUT, DAS IS BELLAUT, FANNE MACHT UNS FÜR FENDE UNSICHTBAR.

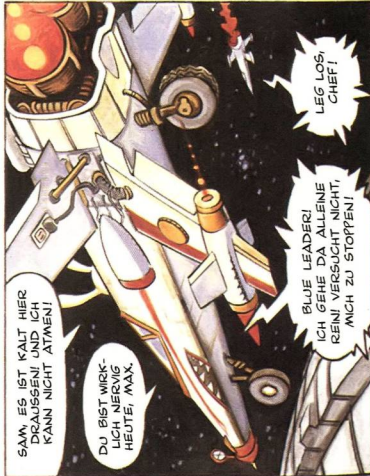


WEN KOPF IST GETROFFEN, SAM, WAS JETZT?



HEY!

SAM, ICH KOMM MAL LIEBER REIN!



SAM, ES IST KALT HIER DRAUSSEN UND ICH KANN NICHT ATMEN!

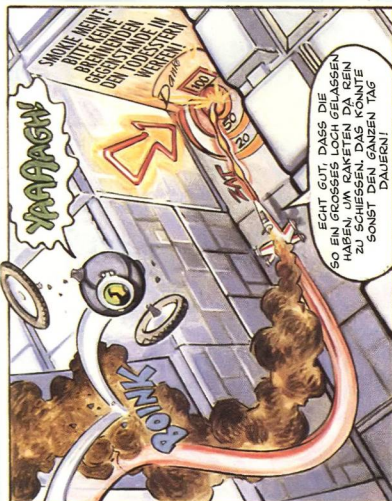
DU BIST WIRKLICH NERVIG HEUTE, MAX.

BLUE LEADER! ICH GEHE DA ALLEINE REIN! VERSUCHT NICHT, MICH ZU STOPPEN!

LEG LOS, CHEF!



DIE COMICWELT VON SAM & MAX





DIE COMICWELT VON SAM & MAX

Sam & Max
PRESENT:

OUR BEWILDERING UNIVERSE

EIN UNNÜTZER BLICK AUF UNSERE WELT, DER ZUM AUSTAUSCH VON GEDANKEN UND MUNITION ANREGT.

BIZARRE WELT DER TIERE



SCHAUT EUCH DAS AN! IST DOCH LÄCHERLICH, ODER?

VIELLEICHT HAUT ES AB, WENN WIR'S ALLE AUSLACHEN!

MAX' WELT DER WISSENSCHAFT



HIER IST EIN EXPERIMENT FÜR EUCH! LASST EINE PACKUNG BROT AUF DEM KÜHLSCHRANK LIEGEN! NACH SEHR LANGER ZEIT WIRD ES GRAU UND SCHMECKT NICHT MEHR. JETZT KÖNNT IHR'S AUF DIE STRASSE WERFEN!

WAS? SEEPFERDCHEN SIND KEINE GÄULE?



VERSUCHT EUCH MAL VORZUSTELLEN, WIE UNENDLICH GROSS DAS UNIVERSUM IST. DENKT SO LANGE DARAN, BIS IHR DURCHDREHT.



WUSSTET IHR SCHON, DASS DIE ERDE PERMANENT MIT KOSMISCHEN STRAHLEN BOMBARDIERT WIRD? UND DIE GEHEN MITTEN DURCH DIESE ALBERNEN ANZÜGE! FRÜHER ODER SPÄTER WIRD ALSO IRGENDWAS MIT UNS SCHIEF. LAUFEN IHR VERSTEHT, WAS ICH MEINE?

WER WEISS SCHON, WAS PASSIEREN WÜRD, WENN MAN ALLE SCHLEUSEN IM PANAMAKANAL AUF EINMAL OFFNET? ICH NICHT!



ICH AUCH NICHT, ABER ES WÄRE WAHRSCHENLICH SCHRECKLICH.

ERSTAUNLICHE ERKENNTNISSE



WELCHES OBST ODER GEMÜSE HÄLT AM MEISTEN AUS, WENN MAN MIT DEM HAMMER DRAUFHÄUT? WIE KÖNNEN WIR DAS RAUSFINDEN?

Call & Play Software-Versand

Preisliste anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



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

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

COMMAND CONQUER

ALARMSTUFE ROT

Deutsche Version nur **DM 89,99**

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 69,99	Funssoft Edition: - Ascendancy	DV 54,99
3 Skulls o.t. Toffees	DA 64,99	- Jagged Alliance	DA 74,99
Ace Ventura	DVX57,99	- Kaiser deluxe	DV 79,99
AH - 64 Longbow	DV 79,99	F1 Manager	DV 69,99
AI - 64 Missiondisk	DV i.V.	F1 / Sony	DV x89,99
Alien Incident	DV 54,99	Flottenmanöver	DV x69,99
Alien Trilogy	DV x79,99	Formula One Gr. Prix 2	DV 89,99
Assassin 2015	DV i.V.	Gene Maschine	DV 69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99	Gene Wars	DV 79,99
ATF-Data	DV i.V.	Golden Gate Killer	DV 69,99
Azarel Tears	DV 69,99	Hard Line	DV 59,99
Baphomets Fluch	DV 69,99	Hind-Kampfhubschc.	DV 74,99
Battle Isle 3	DV 39,99	Hugo 4	DV x67,99
Betrayal in Antara	DA x74,99	Hugo Screensaver	DV 34,99
Birthing	DV x74,99		
Bleifuß 2	DV 54,99		

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

Botsoccer	DV 54,99	Jagged Alliance 2	DV x74,99
Bubble Bobble	DA 64,99	John Madden NFL 97	DA 74,99
Bug	DV 49,99	Kat's Power Goo	DV 89,99
Bundesliga Manager 97	DV 69,99	Larry 2	DV i.V.
Civilization 2	DV 79,99	Lighthouse	DV 79,99
Civil War General	DV 79,99	Links LS-Golf	DA 89,99
Cleudo	DV x69,99	Mad TV 2	DV 69,99
Command & Conquer 3	DV x79,99	M.A.X.	DV x77,99
Command & Conquer: Comm. & Cong. Data	DV 79,99	Mechwarrior 2 + Data	DA 74,99
Comm. & Conquer 2	DV 24,99	Mechwarrior 3/Mechen	DV x79,99
Crusader No Regret	DV 64,99	Mechwarrior 3/Mechen	EV 74,99
Daggerfall	DV 69,99	Mega Pack 6	DA 79,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99	Mega Race 2	DV 54,99
		MissionForce Cyberstorm	DV 74,99

Unsere Hit's!

TOMB RAIDER

Deutsche Version

DM 59,99

DIABLO

Deutsche Anleitung
Deutsche Version
Lieferbar ab Ende Dez.

DM 79,99

Toonstruck

Deutsche Version **DM 69,99**

Dawn in the Damps

Deutsche Version **DM x69,99**

Schleichfahrt

Deutsche Version **DM 69,99**

Siedler 2 Missiondisk

Deutsche Version **DM x29,99**

Bleifuß 2

Deutsche Version **DM 54,99**

Das schwarze Auge 3

Deutsche Version **DM 29,99**

Daytona USA

Deutsche Version **DM x69,99**

Syndicate 2 Wars

Deutsche Version **DM 69,99**

Destruction Derby 2

Deutsche Version **DM x69,99**

Privateer 2 Darkening

Deutsche Version **DM 79,99**

Bundesliga 97

Top Titel!

Deutsche Version **69,99**

SOFTWARE 2000

Davis Cup Tennis	DA 79,99	Monster Truck	DV x69,99
Dawn i.t. Damps	DV x69,99	Monty Phyt.-Holy Grail	DV 67,99
Daytona USA	DV x69,99	Nascar Racing 2	DA x77,99
Deadlock	DV 74,99	NBA Live 97	DV x79,99
Death Gate	DV 74,99	Need for Speed Edition	DV 79,99
Destruction Derby 2	DV x69,99	Nemesis	DV x74,99
Diablo	DV x79,99	NHL Hockey 97	DV 74,99
Diablo 2	DA 79,99	Nihilist	DV 64,99
Die Hard Trilogy	DV x74,99	Olympic Soccer	DA 67,99
Die fünfte Dimension	DV 74,99	Orionburger	DV 69,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Outlaws	DA i.V.
Die Siedler 2	DV 69,99	Pandora Alde	DV 74,99
Die Siedler 2 DATA	DV 29,99	Phantasmagoria 2	DV x79,99
Discworld 2	DV x74,99	Phantasmagoria 2	EV 74,99

FIFA 97 Soccer '97

DM 74,99

Händleranfragen erwünscht!

Dominion	DV i.V.	Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Dr. Brain 4	DV x59,99	Rally Racing '97	DV 69,99
DSF Fußballmanager	DV x79,99	R.A.M.A.	DV x79,99
Dungeon Keeper	DV x74,99	Ravage D.C.X.	DA i.V.
Elisabeth 1	DV 69,99	Realms o. f. Haunting	DV i.V.
F 22 Lightning 2	DV x79,99	Rebel Assault 2	DV 79,99
Fable	DV 74,99	Riddle of Master-LU	DV 74,99
Fifa Soccer 97	DV 74,99	Ripper	DV 79,99

NHL Hockey '97

DM 74,99

CD-ROM		Weitere Angebote	
Risiko	DV 69,99	Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Road Rash	DV 59,99	Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Schleichfahrt	DV 69,99	Space Quest 6	DV 34,99
Sega Rally	DV x69,99	Star Trek 1	DV 24,99
Shanara	DV 69,99	Star Trek 2	DV 24,99
Sherlock Holmes 2	DV 74,99	Steel Panther	DV 39,99
Silent Hunter	DV 69,99	StrikeCommand.+Data	DA 29,99
Silent Hunter Data	DV 24,99	Syndicate Plus	DV 29,99
Slent	DA 49,99	System Shock	DV 29,99
Star Control 3	DV i.V.	Theme Park	DV 29,99
Star General	DV x67,99	Titl-Flipper	DV 19,99
Star Trek Warrior Set	DV 64,99	U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Stonewep	DV 49,99	Vollgas	DV 29,99
S.T.O.R.M.	DV 69,99	Wing Commander 3	DV 34,99
Syndicate 2 / Wars	DV 19,99	X-Wing Comp.	DV 29,99
TEX 2000 Eurofighter	DV 79,99		
The Dig	DV 74,99		
The Tie Fighter / SVGA	DV 69,99		
Time Commando	DV 74,99		
Time Laps	DV x69,99		
Tom Raider	DV 59,99		
Toonstruck	DV 69,99		
Topware "Gold Games" 2	DV 34,99		
Turnel B 1	DV x79,99		
Virtua Fighter	DA 74,99		
War Wind	DV x67,99		
Warcraft 2 Data	DV 24,99		
Warcraft 2 + Data/Edi.	DV 79,99		
Wing Commander 4	DV 54,99		
Win Skat	DV 64,99		
Worms	DV 64,99		
Worms Data	DV 34,99		
Worms + Data	DV 69,99		
X-Wing vs. The Fighter DV	DV 69,99		
Zork Nemesis	DV 84,99		

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel:

Afterlife	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Normality	14,80
Prisoner of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Shannara	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T.1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Trek Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
- Z. -	14,80
Zork Nemesis	14,80

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball Aces over Europe	DA 34,99
Albion	DV 19,99
Albion	DV 34,99
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Kronrod	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Biografie	DV 29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV 19,99
Carrier Strike Force	DV x24,99
Christoph Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	DV 19,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Eishockey Manager	DV 19,99
Fade to Black	DV 29,99
Freddy Pharkas	DV 29,99
Goblins Tell 1+2	DV 19,99
Goblins Tell 3	DV 19,99
Goblins 4/Woodruff	DV 19,99
Höllenvelt Saga	DV 19,99
Inca 2	DV x19,99
Indy Car Racing 2	DV 24,99
Uncredible Maschine 1	DV 19,99
Jagged Alliance	DV 29,99
Kings Quest 7	DV x19,99
Larry 6	DV x19,99
Little Big Adventure	DV 29,99
Lode Runner	DV 29,99
Lost Eden	DV x19,99
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Might + Magic Trilogie	DV 39,99
Monkey Island 1	DV 24,99
Monkey Island 2	DV 24,99
Outpost 1.5	DV 34,99
Pitfall	DV 29,99
Pizza Connection	DV 19,99
Police Quest 4	DV 19,99
Prince Persia 1+2	DA 19,99
Privateer + Data	DA 29,99
Return to Zork	DA 29,99
Russischam	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shivers	DV x19,99
Sim City Enhanced	DV 24,99

Thrustmaster-Lenrad 72 incl. Gas. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenrad preiswerte Variante des Formula T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call/Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen und Problemien Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

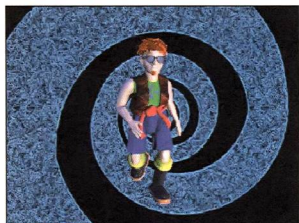
DV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch
i.V. = in Vorbereitung - x = Spiel mit Redaktionschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Eine Orwellsche Komödie

NORMALITY

Eine Welt, in der man nur noch lebt, um möglichst nicht aufzufallen. Das ist Neutropolis, und das paßt einem gewissen Kent überhaupt nicht. Er ist der Held des Adventures NORMALITY aus dem Hause Gremlin Interactive, in dem eine Mischung aus Komik, bizarr beunruhigender Story und exzellenter 3D-Grafik für eine echte Neuerung sorgt. NORMALITY ist tatsächlich alles andere als normal.

Was haben Neutropolis, der Schauplatz von NORMALITY, und das Adventure-Genre gemeinsam? Wenig Offenheit für Andersartigkeit! Seit Jahren begnügen sich PC-Abenteurer mit weitestgehend zweidimensionalen Grafiken und der ewig gleichen Zuschauerperspektive.



Gelegentliche Ausflüge in eine isometrisch dreidimensionale Halbvogelansicht trugen nicht allzu viel Neues bei, und die Mehrzahl der interaktiven Filme änderte das Spielprinzip höchstens dahingehend, daß die Spielbarkeit geringer wurde. Nichts gegen das klassische Adventure, aber der Ausbruch aus der Norm, den NORMALITY sich leistet, hat ein positives Resultat – für das Spiel, nicht für Kent im Spiel.

Der wird nämlich wegen unnormal guter Laune erst in die „Blauen Zellen“ gesteckt und dann mit Hausarrest belegt, vor seiner Tür postiert sich ein bewaffneter Norm-Polizist. Die Wohnung ist schön, Fernsehen Pflicht und Kent der Sache überdrüssig. Er beschließt, etwas zu unternehmen und sich der Rebellion anzuschließen, aber dafür muß der Spieler ihm erstmal helfen, unbemerkt die Wohnung zu verlassen...



nicht zitierbarer 3D-Actionspiele wissen, wie eine solche Spielumgebung wirkt. Vor allem wenn sie so reich mit Details ausgestaltet ist wie NORMALITY. Es gibt in Neutropolis wesentlich mehr anzuschauen, als Kent je benutzen kann, und alles wird in deutscher Sprachausgabe beschrieben. Zum Teil wurden sogar die Schriftzüge in den Grafiken ins Deutsche übertragen. Einiges hat bei der Übersetzung zwar bestimmt Bissigkeit verloren und Jugendfreiheit gewonnen, aber Kents Sprüche kommen auch deutsch noch ziemlich locker. Der Haken an einem Spiel mit detailreicher 3D-Grafik, Sprachausgabe und aufwendigen Animationen ist natürlich der hohe Anspruch an die Hardware. So weicht NORMALITY auch hier von den Normen des Genres ab und ist auf einem 486er nur mit erhöhtem Zeitaufwand spielbar, da das Scrolling ruckelig wird und die Nachladezeiten von älteren CD-ROM-Laufwer-

Neue Dimensionen

Kent bekommt man nur in den über hundert gerenderten, mit Motion Capturing animierten Schnittszenen zu sehen. Den Rest des Spiels erlebt der Spieler aus der Ich-Perspektive in einer vollständig dreidimensionalen Welt. Mit der neu entwickelten „True 3D“-Engine werden die über 120 Locations in Neutropolis frei begehbar. Liebhaber



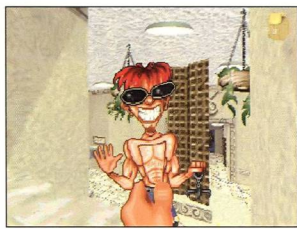
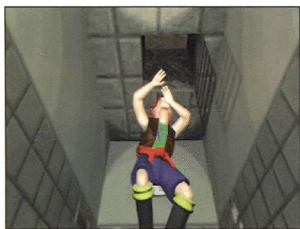
den Spielfluß bremsen. Zum Glück kann der Spieler sich im Optionsmenü zwischen SVGA- und VGA-Grafik entscheiden.

Kartentricks

Die Atmosphäre des Spiels, eine Mischung aus Komödie und etwas beklemmender Seltsamkeit, ist Geschmacksache. Kent erinnert entfernt an Robert de Niro als terroristischer Klempner im Film *Brazil*. Natürlich hat



NORMALITY



Kent im Gegensatz zu Robert die Möglichkeit, ein umfassendes Happy End herbeizuführen. Auf dem Weg dorthin muß er allerdings einige Aufgaben lösen, die nicht immer ganz offensichtlich sind. Im Klartext: die Lösung einiger Rätsel erfordert eine tatsächlich abnormale Logik. Das paßt zwar in gewisser Weise zum Spiel, kann aber ohne Lösungshilfe ziemlich anstrengend werden. Leider wiederholt Kent sich auch ziemlich häufig, wenn er dem Spieler mitteilt, daß er mit einem Gegenstand nichts anfangen kann oder irgendwo lieber nicht hingehen möchte. Zieht sich

eine solche Situation länger hin, kann der wiederholte Anblick der Voodoo-Puppe, mit der alle klassischen Adventure-Befehle ausgeführt werden (Schau an, Nimm etc.), schon einmal beginnen zu nerven. Das Programm läßt sich aber gelegentlich austricksen. Sollte Kent mit einem benötigten Gegenstand aus irgendwelchen Gründen einen Raum nicht verlassen dürfen, so hilft der Aufruf der Neutropolis-Karte, mit der man sich dann gewissermaßen in ein anderes Gebäude beamen kann.

Der Normalitätsquotient

NORMALITY beschert dem Adventure-Spieler einige begrüßenswerte Neuerungen in Sachen Grafik und Perspektive. Wer es thematisch leicht bizarr mag und einen halbwegs modernen Rechner besitzt, hat mit Kent einen neuen Adventurehelden, an den sich die Gemeinde der PC-Abenteurer noch ein Weilchen erinnern wird. Wir dürfen allerdings noch gespannter in die Zukunft von Gremlin blicken, denn das Prinzip von NORMALITY ist gelungen, das Spiel selbst sehr empfehlenswert, aber perfekt ist es noch nicht. Eine Steigerung wäre also durchaus noch denkbar. *kh*

Kent for Win95



Neben dem Demo von Normality haben wir als Appetitanreger einen Bildschirmschoner mit Kent-Animationen und -Zitaten auf die Heft-CD gebrannt. Er befindet sich im Verzeichnis X:\SCRSaver, wobei X für Ihr CD-ROM-Laufwerk steht. Damit Kent im Menü *Eigenschaften von Anzeige* (Rechtsklick auf Ihren Desktop, Eigenschaften, Bildschirmschoner) anwählbar wird, müssen Sie nur die Datei KENT.SCR in Ihr Windows95-Verzeichnis kopieren. Bei den meisten Systemen ist das C:\WIN95 oder C:\WINDOWS. Leider läuft der Screensaver im Gegensatz zum Demo und zum Spiel nur unter Windows 95.



AUF DER HEFT-CD
DEMO

KURZINFO

Name:	Normality
Inhalt:	Adventure-Spiel
Hersteller:	Gremlin Interactive
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Preis:	DM 99.95
Systemvoraussetzungen:	486/33, 8 MB RAM, ©
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB Ram,





Kokosnüsse und Bananen



Was haben wir hier eigentlich, Sir Arthur? Afrikanische oder europäische Schwalben?

Muß ich mein Höschen jetzt ausziehen oder kann's noch bis zur Mittagspause warten? Ist eine Hexe wirklich genauso schwer wie eine Ente? Befindet sich auf der CD ein Adventure, eine Sammlung etwas anderer Arcade-Games oder einfach nur multimedialer Schnickschnack? Fragen über Fragen, die allesamt gar nicht unbe-

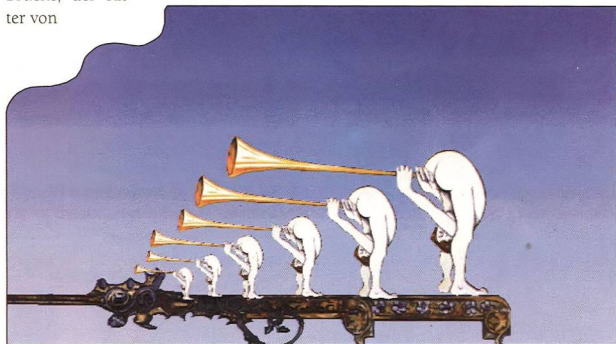


dingt beantwortet werden müssen. Brechet also auf und versammelt Ritter um Euch, löset die Rätsel der Brücke, der Ritter von

Das beste CD-ROM-Spiel des Jahres 932 A.D. – meinen jedenfalls Eric Idle und der Rest der Python-Truppe. Die Filmvorlage des abgedrehten Multimedia-Abenteurers ist in Deutschland als „Die Ritter der Kokosnuß“ wohl jedermann bekannt, und auch die Umsetzung von 7th Level wird Monty-Python-Fans begeistern.



Ni und viele andere, lasset Euch von den Normannen verspottet und von Knuddelkaninchen ins Boxhorn jagen, findet schließlich den Gral. Zu diesem Zweck sollten Sie zwei Dinge mitbringen: Windows und englische Sprachkenntnisse. Ersteres wird vom Spiel benötigt, um zu laufen, letztere benötigen Sie, um das laufende Spiel zu verstehen. Zwar müssen Sie eigentlich gar nichts verstehen, um die Aufgaben zu lösen, aber darum geht es



auch nicht. Es dreht sich alles um überhaupt nichts - aber das um so lustiger.

Klick here 500.000 more times

Mit zahlreichen Mausclicks bewegt der Spieler sich von einem Bild zum nächsten. „Zahlreich“ nicht, weil es so viele Schauplätze gibt, sondern weil jedes Bild voller versteckter Buttons ist, die diversen Python-Blödsinn aufrufen. Diese Gimmicks sind manchmal entscheidend für den Spielfortgang,



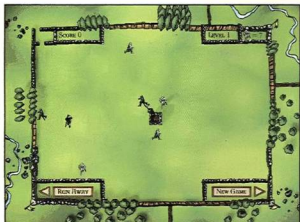
haben aber wesentlich häufiger keinerlei Bedeutung. Überall wimmelt es von Schwalben, Kokosnüssen, Bananen, noch nicht ganz Toten, unvermittelt auftauchenden Figuren aus dem Film und allem möglichen und unmöglichen, mit dem man nicht gerechnet hatte. Der Gralsritter am PC muß bestimmte Aktionen in jedem Bild hervorrufen, um zum nächsten Schauplatz zugelassen zu werden oder um eines der fünf Spielchen im Spiel ausprobieren zu dürfen. Alles in allem müßte man den Inhalt der CD als interaktive Multimedia-Show mit Arcade-Einlagen be-



schreiben, denn Rätsel im eigentlichen Sinne gibt es keine zu lösen. Wer ein Adventure sucht, wird also enttäuscht, aber jeder Monty-Python-Fan kommt voll auf seine Kosten und wird des öfteren lachend vom Stuhl fallen.

Kühe, Hexen, Leichen

Durch richtiges Klicken werden fünf Spielchen im Spiel aufgerufen. Zu diesen gehören *Drop Dead* (Leichentetris), *Burn the Witch* (eine Art Reaktions-Memory) und drei weitere ein-



fache Arcade-Games namens *Knights in Combat*, *Catch the Cow* und *Spank the Virgin*. Alle fünf werden mit der Maus oder wenigen Tasten gesteuert. Die Spiele sind, hat man den Zugang zu ihnen erstmal entdeckt, nicht wei-



ter entscheidend für den Spielverlauf und können jederzeit von der Landkarte aus angewählt werden. Das jeweils denkbar einfache Gameplay wird durch die für Monty Python typische „Andersartigkeit“ und den Bezug zum Film aufgewertet. Die besten Szenen der KokosnußBrit-



ter gibt es übrigens auch zu sehen. Sie können über das *Book of the Film* jederzeit abgerufen werden.

No Refunds...



...heißt eine der ersten Meldungen, die nach dem Spieldaruf erscheint, und das sollte jeder vor dem Griff nach der Schachtel bedenken. QUEST FOR THE HOLY GRAIL ist nur Monty-Python-Liebhabern wirklich zu empfehlen, deswegen soll der Abnehmerkreis demnächst auch auf Apple-User erweitert werden, falls sich unter diesen noch ein paar Fans



verbergen. Wer keinen Spaß daran hat, sich die Filme mit dem einzigartigen britischen Humor vier- bis fünfmal reinzuziehen, dürfte sich bald fragen, was für ein zusammenhangsloses Klickwerk er erstanden hat. Für jeden Uneingeweihten wird die CD-ROM also



zum selben Ergebnis führen, das bereits der erste Multimediatitel der britischen Truppe versprach: „A complete waste of time“. Der wahre Fan der Truppe aber erwartet schließlich genau das, oder? kh



KURZINFO	
Name:	Monty Python and the Quest for the Holy Grail
Inhalt:	Multimedia-Adventure
Hersteller:	7th Level
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	DM 99.95
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM, Win 3.1 oder Win95, © [1]
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, Win 95



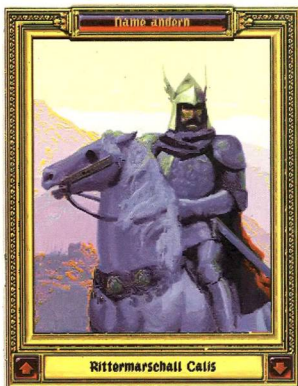
Generalsfantasien

TOD EINES HELDEN

Es war einmal vor langer Zeit, da kam über das große Meer ein geniales neues Konzept für Strategiesimulationen. Erstmals in der Geschichte erfreute diese Simulation nicht nur das Herz der hartgesottenen Hexfeld-Kämpfer, sondern ob ihrer leichten Spielbarkeit auch die Gelegenheitsstrategen. Die intelligente Mischung aus Strategie und Animation ging unter dem Namen des Erstlings „Landser Admiral“ (Name auf Wunsch der BPJs geändert) in die Geschichte der Computerspiele ein.



Jeder Kontinent wird von einer anderen Kreatur des Schattenlords beherrscht, die über spezifische Begabungen und Armeen verfügt. Der Spieler übernimmt die Rolle eines von vier Helden, die ausziehen, um die Armeen der Menschen und ihrer Verbündeten in die Freiheit zu führen. Im Laufe eines Feldzugs müssen alle Kontinente der Reihe nach erobert werden. Neben dieser Ein-Spieler-Kampagne bietet das Spiel die Möglichkeit, allein oder zu zweit einzelne Szenarien zu spielen oder im sogenannten Arenamodus frei editierbare Schlachten zu schlagen. Zwei-Spieler-Modi lassen sich aufgrund des rundenorientierten Aufbaus auf Hexfeldern auch per E-Mail problemlos spielen. Allerdings verliert das System bei Einzelszenarien, in denen es nicht möglich ist, über längere Zeiträume Elitetruppen auszubilden, viel von seinem Flair. Wie bei allen Spielen der



Tradition. So wurde der Urvater unseres Prüflings in der Blüte seiner Jahre hinterrücks gemeuchelt. Doch seine Erbauer hatten bereits weise das Feld ihres Schaffens gewechselt und beschlossen, fürderhin nur noch in den Kampf gegen anerkannte Finsterlinge wie Orks und Aliens zu ziehen, deren Vernichtung auch jener finsternen Macht bisher keinen Grund zur Klage bot. Eben richtig, um die jäh gerissene Lücke zu schließen, erschien der FANTASY GENERAL und erfreute das Spielerherz mit neuer Geschichte im altvertrauten Gewand.

Im Reich des Schattenlords

Die Spielengine war so ausgelegt, daß Folgemodule zu anderen Themen problemlos aufgesetzt werden konnten. Schon bald folgte der „Allied General“, und alle hätten nun bis ans Ende ihrer Tage glücklich weiterspielen können. Doch da kam eine finstere Macht über das Land, die befallen war vom *Virus Politicus Correctus*. Sie befand, der „Landser Admiral“ sei ein gar garstig Teil, gefüllt mit unseligem Geist vergangener Zeiten und nicht zuzumuten einem Lande demokratischer

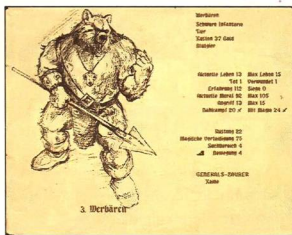
FANTASY GENERAL versetzt den Spieler in eine aus fünf Kontinenten bestehende Welt, die vor langer Zeit vom Schattenlord unterjocht wurde und nun um ihre Freiheit kämpft.





Serie steht eine Vielzahl von Truppengattungen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Verfügung, aus denen der Spieler seine Armee wählt. Mit jedem Kampferfolg wächst die Erfahrung dieser Truppen, so daß sorgfältig darauf geachtet werden muß, Einheiten der Stammformation niemals vollständig zu verlieren, sondern sie rechtzeitig von der Front abzuziehen. Der Kern der Armee wird von Kontinent zu Kontinent mitgenommen, verstärkt durch Helden, die sich gelegentlich anschließen und für spezielle Effekte sorgen.

Truppenspezifikation		Einheit	Bestand
Art	Einheit	Art	Bestand
Schwere Infanterie	100	100	100
Leichte Infanterie	50	50	50
Reitere	50	50	50
Magier	10	10	10
Leichte Kavallerie	50	50	50
Leichte Infanterie	50	50	50
Reitere	50	50	50
Magier	10	10	10
Leichte Kavallerie	50	50	50
Leichte Infanterie	50	50	50
Reitere	50	50	50
Magier	10	10	10
Leichte Kavallerie	50	50	50
Leichte Infanterie	50	50	50
Reitere	50	50	50
Magier	10	10	10



Eliteeinheiten

Schon bei den Vorgängern war der richtige Einheitenmix der Schlüssel zum Erfolg. Verschärft wird das Problem durch die völlig unterschiedlichen klimatischen und landschaftlichen Bedingungen der fünf Kontinente, die vorher ausgezeichnete Einheiten plötzlich unnütz herumstehen lassen. Es gelten jedoch weiter die eisernen Regeln der anderen Generäle, zunächst die Luft-herrschaft sicherzustellen und dann mit einer Mischung aus schwerer Kaval-

lerie, schwerer Infanterie und Artillerie die gegnerische Bodenverteidigung zu zerschlagen. Die Magieelemente wirken eher aufgesetzt und haben abgesehen vom Massenheilungs-Spruch keine größeren Auswirkungen auf das Geschehen. Ein völlig neues Element kommt durch den Entwicklungsmodus ins Spiel, bei dem im Feldzug erworbene Goldstücke in die Fortentwicklung einzelner Waffengattungen investiert werden. Hier können Prioritäten gesetzt werden, die entscheidenden Einfluß auf die weitere Kampagne haben. Das Spiel gewinnt mit dem Aufbau einer echten Haustruppe modernster Art eine individuelle Qualität, die den Suchtfaktor gewaltig steigert. Ein Feldzug mit FANTASY GENERAL hält bis zum Sieg über den Schattenlord monatelang gefangen, obwohl einzelne Schlachten innerhalb von zwei Stunden zu bewältigen sind.

Die Legende lebt

FANTASY GENERAL ist eine rundum gelungene Fortsetzung der „Lands der Admiral“-Reihe. Die kleinen Schwächen fallen hier kaum ins Gewicht: manche Einheitengattungen wirken etwas konstruiert, weil sie auf die bestehende Militär-Engine aufgesetzt wurden und ihre Wirkung nur mühsam in traditionelle Fantasy-Rollen paßt. Die Kampfanimationen sind allerdings nicht so aufwendig gestaltet wie bei den Vorgän-

gern, und auch die Computergegner hätten etwas einflussreichere Strategien verdient. Fantasy General zeichnet sich dafür durch einen sorgfältig gestrickten Handlungs-faden, gut ausgewogene Kampfpotentiale, liebevoll ausgearbeitete Grafik und ungewöhnlich stimmungsvolle Musik aus. Der exzellente Forschungsmodus zur Entwicklung neuer Einheiten, die verschiedenen Startcharaktere und der nahezu unerschöpfliche Arena-Modus sorgen für immer neue Herausforderungen, die den Fantasy General wesentlich abwechslungsreicher gestalten als die an historische Verläufe gebundenen Vorläufer. Die Strategieszene kann beruhigt aufatmen, FANTASY GENERAL führt das geniale Konzept fort; es hat nichts von seiner Faszination verloren und Aspekte hinzugewonnen, die neue Spielerkreise für das Genre begeistern werden. *hjs*



KURZINFO	
Name:	Fantasy General
Inhalt:	Strategie-Simulation
Hersteller:	SSI
Vertrieb:	Mindscape
Preis:	DM 99.95
Systemvoraussetzungen:	486/33, 8 MB
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM



Duell der Betrüger

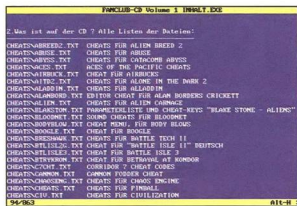
PC-Spiele sind nicht immer ein sorgenfreier Zeitvertreib. Installationschwierigkeiten, fehlerhafte Programme und übermenschlich schwere Spielpassagen können einem gehörig den Spaß verderben. Die beiden hier getesteten Sammlungen von Updates, Cheats, Tips und Demos können da Abhilfe schaffen.

Inzwischen dürfte klar sein, daß das „Betrüger“ im Titel keine minderwertigen Produkte kennzeichnen soll, sondern daß es sich um CD-ROMs handelt, die dabei helfen können, Spiele zu beschummeln, zu verbessern oder einfach zu lösen. Dabei setzen die bisher dreiteilige FANCLUB-Reihe und die neu ins Leben gerufene GAMEWORKS unterschiedliche Schwerpunkte. Beide richten sich zwar an Spiel freaks, denn wer sonst benötigt mehrere hundert Patches und Lösungen, aber schon die Aufmachung unterscheidet die beiden Sammlungen.

Fanclub für echte Freaks

Wer mit den CD-ROMs der Fanclub-Reihe liebäugelt, darf keine Angst vor DOS haben. Das Inhaltsverzeichnis besteht aus einem einfachen ausführbaren DOS-Text mit einigen wenigen Suchfunktionen ohne Maussteuerung. Die gewünschten Dateien müssen dann mit dem *Explorer*, *Datei-Manager* oder *Norton Commander* ins gewünschte Festplattenverzeichnis verfrachtet werden. Unter Win95 hält man am besten ein DOS-Fenster, den *Explorer* und einen Editor nebeneinander geöffnet. Der Inhalt der CDs ist hochinteressant. Auf jeder Ausgabe findet sich eine Fanecke eines populären neueren Spiels, die dann z.B. 100 Level für *Warcraft II* enthält (Volume 1). Neben diesem Schwerpunktthema befinden sich auf

jeder CD der Reihe ca. 200 Cheatsammlungen, 150 Patches, 100 Komplettlösungen und ebenso viele Dateien für das *Universal Hint System*, die sich auch in ASCII-Text umwandeln lassen, sowie Shareware-Versionen des *Game Wizard* und anderer Nützlichkeiten. Die Spiele, die gelöst oder gepatched werden können, liegen im Alter zwischen *Defender of the Crown* für den C-64 und aktuellen Produkten. Wo zehn Jahre abgedeckt werden, wurde natürlich selektiert, und so sind auch bei

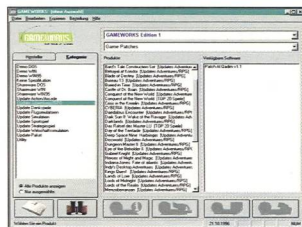


den aktuelleren Spielen nicht alle vertreten. Fanclub ist daher eher die Reihe für den Freak mit Tradition und mit nur 10-15 Demos für Demo-Sammler wenig geeignet.

Gameworks für bequeme Freaks

Die Oberfläche für Windows 3.x und Win95 der Gameworks gibt sich moderner. Mit allem Komfort, der bei Windows-Anwendungen üblich ist, läßt die CD sich nach Demos und Patches

KURZINFO	
Name:	Fanclub (Volume 1-3)
Inhalt:	Cheats, Patches, Lösungen, Tips, Demos
Abdeckung:	1985-96, ausgesuchte Spiele
Vertrieb:	Escal Software, Georgsmarienhütte
Preis:	je 14,95 DM
Systemvoraussetzungen:	beliebiger Rechner mit für Lösungen etc.



durchsuchen. Dafür muß zunächst eine Installation vorgenommen werden, die 4 MB auf der Festplatte belegt und auch nicht unbedingt problemlos verlaufen muß, falls Konflikte mit anderen Visual-Basic-Anwendungen auftreten sollten.

Der Inhalt der CD-ROM setzt sich aus ca. 90 Demo-Versionen und Shareware-Spielen, 250 aktuellen Patches und einigen nützlichen Shareware-Tools zusammen (Cheatsmaker, WinZip 6.1 und andere). Die Aktualität reicht bis zu Spielen wie *Afterlife*, die erst diesen Sommer erschienen sind. Alte Klassiker sucht man aber mit wenigen Ausnahmen vergeblich. Auch ist die Sortierung in der Suchmaske nicht immer ganz einleuchtend, oder ist *Conquest of the New World* etwa ein Adventure oder Rollenspiel?

Wie dem auch sei, GAMEWORKS ist aktueller und handlicher, aber FANCLUB ist umfassender und geschichtsbewußter. *kh*

KURZINFO	
Name:	Gameworks Edition 1
Inhalt:	Patches, Demos, Shareware
Abdeckung:	1994-96, aktuelle Spiele
Vertrieb:	Escal Software, Georgsmarienhütte
Preis:	je 29,80 DM
Systemvoraussetzungen:	beliebiger Rechner mit für Lösungen etc.
Empfohlen:	486/66, 16 MB RAM, SVGA, für Demos, Levels etc.

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder CD-TOP-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kommerzielles Originalprogramm, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die CD-TOP-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten Multimedia-Anwendungen: Hier finden Sie solche ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „BODYWORKS“ und „TIME ALMANAC“.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



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

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



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

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



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

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

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

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

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

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

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

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Zeitschriften-Abo umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine:
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90

B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche Versandkosten sind bereits mit imbegriffen! Diese Zeitschriften-Abo verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

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

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

- FAST GESCHENKT!**
- FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
 - FG 002 ORGANICE PREMIER LE LIEUX DM 9,99
 - FG 003 PRESS International DM 9,99
 - FG 004 PACKRAT DM 9,99
 - FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
 - FG 006 CLARIS WORKS DM 9,99
 - FG 007 DBASE II DM 9,99
 - FG 008 MEDIA-MANIA 1.2 PREMIER DM 9,99
 - FG 009 PARADOX 4.5 f. Win. DM 9,99
 - FG 010 LABEL IT! DM 12,99
 - FG 011 NORTON COMMANDER DM 12,99

BESTSELLER GAMES

- TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
- TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
- TBG 03 MIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
- TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
- TBG 05 BATTLE ISLE DM 9,99
- TBG 06 MIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
- TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99
- TBG 08 MIGHT & MAGIC 5 DM 9,99
- TBG 09 LEISURE SUIT LARRY 5 DM 9,99
- TBG 10 ERBEN DER ERDE DM 9,99
- TBG 11 MAD NEWS DM 9,99

Bitte Adressfeld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung; bei Bankenzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abos(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- Probeabo FAST GESCHENKT!
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- Probeabo CD TOP
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- Probeabo BESTSELLER GAMES
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*
- Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*
- Probeabo PC HIGHSORE
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

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

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

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____
Bank _____ Ort _____
BLZ _____ Kto. _____

Lieferschrift:

Name _____
Vorname _____
Straße _____
Plz./Ort _____
PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen und einsenden an: Telefon: 07631/360-0 • Telefax: 07631/360-444

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



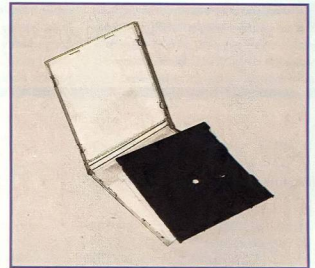
Vorderseite

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**

REND

GOLD EDITION

Bestseller
Games
3

SAM & MAX: VOLLVERSION AUF DER CD!



BG GOLD

UNEINGESCHRÄNKTE
DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION



BESTSELLER GAMES GOLD 3 • Sam & Max •

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

Systemanforderungen

- einen AT386 mit 4 MB RAM
- 530 KB freien Arbeitsspeicher und 2,5 MB XMS
- eine Maus
- Eine Soundkarte für die Sprachausgabe ist empfehlenswert.

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 **MS-DOS** 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 Hinweisertext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: Sam & Max – Hit the Road
Spielbare Demos: Monty Python and the Quest for the Holy Grail, The Dig, Normality, Fantasy General
Freeware: Normality Screensaver
Shareware: Virenssoftware von Thundebrye, Packprogramme, Screengrabber: PCX-Dump und Screen Thief
Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software

Bestseller
Games
3
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 3 • Sam & Max •

Spielehit

The Dig



◆ Nach der Kollision mit einem Asteroiden finden sich 3 Überlebende auf einer lebensfeindlichen Erde wieder. Nur Zusammenhalten kann das Überleben sichern, doch bald schon droht eine ungewohnte Entdeckung alles ins Chaos zu stürzen. Das aufwendigste und größte Adventure von LucasArts seit Indiana Jones! Ein Science-Fiction-Abenteuer, das Sie einen ganzen Winter fesseln kann!

49,95 DM

CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/D/A) Bestell-Nr. RS-164, nur

Rebel Assault II The Hidden Empire



◆ Die atemberaubende Fortsetzung des Action-Arcade-Superhits! 15 Level mit völlig neuer Storyline, hochauflösenden Fullscreen-Videos in erstklassiger Qualität mit brillanter Sprach- und Soundausgabe. Fahren Sie mit Rebel One und Ru Mulken den Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel, sei es im X-Wing, auf dem Speeder-Bike, zu Fuß oder an Bord des Millennium Falcon. Erleben Sie die wohl atemberaubendste Raumschlacht, die Sie in dieser Galaxis

49,95 DM

jedemal gesehen haben! CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/D/A) Bestell-Nr. RS-163, nur

Tie Fighter Collection



◆ Dienen Sie dem Imperator! Retten Sie die Galaxis vor den schwersinnigen Rebellen, die die Grundmauern des Imperiums erschüttern! Erleben Sie den Kampf um die Macht endlich einmal hautnah aus der Sicht eines neuen Tie-Piloten mit Super-Grafik, über 100 Missionen, zahlreichen Zusatzmissionen mit erweiterten Schwierigkeitsgrad, 7 Kampfschiffe zur Auswahl, erstklassige Story mit zahlreichen möglichen Karrieren und dazu der sensationelle Soundtrack nach John Williams

49,95 DM

Originalmusik zeichnen dieses ausgereifteste und fesselndste Sequel des X-Wing-Reihe aus. CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/D/A) Bestell-Nr. RS-165, nur

Begrenzte Stückzahl, sofort zugreifen!

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefte mit) auf Seite 9.

PEARL Hypersound 16 PnP

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

68,80 DM

Jetzt full duplex! Abb. inkl. optionalem Waveable-Modul! Ideal für Internet! Best.-Nr. PE-641, nur

KORG-Wavetable-Modul 4MB

Optimaler Klanggenuss mit 4 MB ROM-Samples des bekannten Markenherstellers KORG! Geeignet für alle Soundblaster-kompatible 16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Upgrade-Stecker (25 pol. Stecker). Einfach auf Soundkarte aufstecken! Best.-Nr. PE-649, nur

188,80 DM

SRSTM 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle neuen PEARL Hypersound PnP Karten (nur für Modelle mit SR3 3D-Sound-Connector)! Erzeugt aus herkömmlichen Stereo-Signalen (Wave, Midi, CD-Audio usw.) durch **SR3™-Soundprozessor** einen voluminösen **räumlichen 3D-Sound!** Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 3D-Sound-Funktion schaltbar. Best.-Nr. PE-650, nur

28,80 DM

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefte mit) auf Seite 9.

SURROUND-POWER-SYSTEM 320

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

Integriertes Netzteil, inkl. 2 separat aufstellbaren **Mid-Range-Satellitenboxen** für raumfüllenden Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Kitbox.

298,80 DM

Best.-Nr. PE-674, komplett nur

PEARL Dynamic Booster 120 Watt

Stereo-Aktivboxen mit vollen 120 W Musik-Spitzenpower! Auch zur Nachrüstung für schwachhörigere Stereobasen geeignet. Getrennte Regler für Lautstärke, Bass und Höhen. LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound mit voluminösen Bässen durch 2-Weg-System und Baßreflexion! Kräftiger Schalldruck! Magnetische Abschirmung gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert. Best.-Nr. PE-671, Paarpres

68,80 DM

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem Katalog (Hefte mit) auf Seite 12.

CD-L'Case 12

Edles CD-Etui aus echtem Leder mit 12 Einlagefächern. Bereits bestückt mit einer Programm-CD nach unserer Wahl! Best.-Nr. KS-215, nur

198,00 DM

CD JUMBO-CASE 60

Transportcase aus schwarzem Kunststoff mit einzeln herausnehmbaren Einlagefächern für bis zu 60 CDs! Eingehäutete Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hardbox. (Lieferung ohne CDs)

288,00 DM

10 CD-Leerboxen

Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). Packung mit 10 Stück.

9,80 DM

Best.-Nr. PE-961, nur

CD-Archiv-Hüllen

Packung m. 40 Archivhüllen Best.-Nr. PE-962, nur

Die ideale Archivierungs-lösung für Ihre wertvollen CDs.

o. Abb. mit transp. Sichtfenster Packung mit 20 Archivhüllen Best.-Nr. PE-963, nur

4,80 DM

4,80 DM

100 CD-Archiv-Drehturm

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschreibungen im drehbaren Rack gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. Für 100 CD-Boxen. Best.-Nr. PE-840, nur

68,80 DM

60 CD-Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für 60 CD-Boxen. Best.-Nr. PE-841, nur

38,80 DM

Besteschein

ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

Ja,

LIEFERN SIE MIR GEGEN

(Verstärkter Kaufvertrag)

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

▲ (Nur Großfirmen/öffentl. Institutionen mit öffiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

PEARL Schweiz GmbH

Birg Ströbe 2
CH-4001 Basel
Tel. +41-84-88877 88
Fax. +41-61-2254410

PEARL Österreich

Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel. +43-60-5214
Fax. +43-2274-73715

PEARL

Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

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

Persönliche Bestellannahme:
Rund um die Uhr * An allen Tagen

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

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	The Dig	RS-164	49,95
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	RS-163	49,95
	Tie Fighter Collection	RS-165	49,95
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	68,80
	KORG-Wavetable-Modul 4MB	PE-649	188,80
	SR3™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschreibungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	38,80

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

LIZENZURKUNDE

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

Sam & Max – Hit the Road

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

Sam & Max – Hit the Road ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

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

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

Abgesandt am: . **19**

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Sam & Max – Hit the Road** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Gold“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bestseller Games 3
GOLD EDITION

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

DER PLANER 2



Wenn Sie bislang keinen Plan hatten,
können Sie das jetzt ändern.

Der Planer ist wieder da.

PC-CD ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

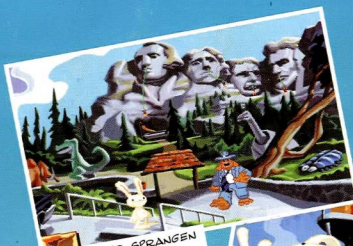
Vertrieb: Reshware GmbH, Daimler Straße 6, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/6970, Fax: 02131/697111 • Prosoft GmbH, Ennsbrunn Straße 34, 49090 Quabrick, Tel.: 0541/122065, Fax 0541/122470
Schweiz: ABC-Spietgaß AG, Bahweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 051/7832900, Fax 051/7832902 • Österreich: ABC SPIELPASS Großhandels GmbH, Vererberger Wirtschaftspark, A-6840 Göttsis, Tel.: 05523/56510, Fax: 05523/64794



HIT the ROAD

Das „tierische“, irrwitzige Cartoon-Adventure von LucasArts: Comic-Hund SAM und Schnüffler-Hase MAX – zwei haarige, rabiate Cops – erleben auf der Suche nach Big-foot Bruno und Träxle, der Dame mit dem Giraffenhals, die aberwitzigsten Abenteuer. Die verrückte Jagd geht quer durch die „Eigenartigen Staaten von Amerika“ – machen Sie sich auf ein Spiel gefaßt, bei dem selbst verwöhnte Bildschirmabenteurer ins Schwärmen geraten! Hervorragende Zeichnungen und Animation, phantasievolle Schauplätze und witzige Dialoge, dazu **komplette deutsche Sprachausgabe**, knifflige Rätsel und Actioneinlagen – bei SAM & MAX stimmt einfach alles, bis hin zur deutschen Synchronisation: In unserer CD-ROM-Version werden sämtliche Dialoge und Kommentare gesprochen – Soundkarte vorausgesetzt.

Exklusiv in deutscher Sprache: Sam & Max-Comics
Das Computerspiel SAM & MAX hat ein literarisches Vorbild, die gleichnamige Comicserie von Steve Purcell, deren sarkastischer und zuweilen drastischer Humor zwar ein wenig entschärft wurde, aber dennoch jederzeit präsent bleibt, genau wie die haarigen Helden dieses Adventureklassikers ihren einzigartigen Charakter behalten haben. Davon können sich Leser der **BESTSELLER GAMES** erstmals selbst überzeugen: als deutsche Erstveröffentlichung enthält das Heft **Originalcomics in deutscher Übersetzung.**



MOUNT RUSHMORE – HIER SPRANGEN WIR BÜNGEE AUS DEM WARMBEN KÜCHELIGEN NASENLÖCH UNSERES LIEBLINGSPRÄSIDENTEN



WIR SÜRSTEN VON EINEM WÜNDERSCHÖNEN AUS-SICHTSPUNKT



DIE BERÜHMTE „WELT DER FISCHER“ – EINE AUSSTELLUNG, DIE MAN SCHON VON WEITEM RIECHEN KONNTE.

Das meint die Presse:

- ASM 2/94: ASM-Megahit, „DAS Comic-Erlebnis auf dem Computer.“
- Playtime 2/94: 93%, Playtime-Star
- PC Joker 2/94: 89%, Joker Hit
- PC Praxis 4/94: Redaktions-Hit
- PC Player 1/94: 89%
- PowerPlay 1/94: 91%, Besonders empfehlenswert, „Genial, brillant, phantastisch: Mir gehen die Superlative aus.“

PowerPlay 1/95: 92%, Adventure des Jahres (CD-Version)
Titanic /Humorkritik: „Das alles ist so schön und liebevoll sogar bis hinein in die deutsche Synchronisation geht, daß man es ... einen Glücksfall nennen kann.“

- Deutsche Originalversion auf CD-ROM von LucasArts lizenziert von SOFTGOLD
- Deutsche Sprachausgabe im gesamten Spiel
- Ausführlich bebilderte Spielanleitung
- Exklusiv in Deutschland: Poster und Sam & Max Comics im Heft.
- Komplettlösung von CPS Heidak
- 4 Bonus-Audiotracks, mit jedem CD-Player abspielbar.
- Komplexe Handlung, sechs Spiele im Spiel
- Genial einfache Maussteuerung, der gesamte Schirm ist Spielfläche
- Läuft direkt von der CD-ROM, belegt nur ca. 2 MB auf der Festplatte

Außerdem auf der CD-ROM: **Rebel Assault 1 Special Edition mit drei voll spielbaren Levels** sowie aktuelle Spiele-Demos, u.a. *Mónty Python's Quest for the Holy Grail*, *Fantasy General*, *The Dig*



Systemanforderungen: Mind. PC 386DX-33, 4 MB RAM, VGA, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab 5.0 oder Windows 95. Unterstützt Adlib, SoundBlaster Roland u. PC-Speaker.