

Fun Online

SUPERGAMES!

nur
14,99 DM

Nr. 03
DM 14,99
SFR 14,95
OS 119,-



Mehr Infos
auf der
Heft-Rückseite!

Simoon

the sorcerer

**ORIGINAL
VERSION**

FÜR WINDOWS UND DOS
KOMPLETT IN DEUTSCH

TOP-SPIEL
jetzt fast geschenkt!





Zauberlehrling wider Willen

Das alles hat unser Supergame zu bieten

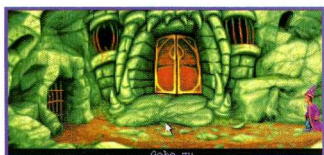


Zuerst die schlechte Nachricht: Simon ist ein 12-jähriger Junge, der allen auf die Nerven geht. Jetzt die gute: Das ist er nur zu Anfang des Spieles. Danach ist Simon ein 12-jähriger Zauberlehrling, der allen auf die Nerven geht.



Erste Hilfe am Barbaren: Der wehleidige Bruder hat einen Dorn im Fuß

Simon The Sorcerer bietet 365 verschiedene Ansichten und ist vollgestopft mit knackigen Rätseln. Zu faul zum Selberdenken? Wir liefern in diesem Heft die Komplettlösung gleich mit.



Zauber Dir einen: Auf zum magischen Gefecht in den Schauergemäuern von Erzriesling Sordid

Die Geschichte beginnt auf einem staubigen Dachboden und endet in einer gar fürchterlichen Burg. Dazwischen wird unser Held in die magische Welt gepustet und muß sich dort seine Rückfahrkarte nach Hause verdienen. Es ist ganz leicht: Simon wird per klassischer Adventuresteuerung geführt, dafür bedankt er sich mit Dauer-gemaule und frechen Sprüchen.



Ein paar Aufträge gefällig? Barbar braucht Trost, zickige Holzwürmer schreien nach Mahagoni, dem Dorfdeppen Bohnen klauen, Dr. Henry Jones bei einer kniffligen Ausgrabung helfen, Hexen verhaufen, Druiden befreien ...



Na denn Prost: Ein Wirtshaus voller Zauberer und Giftzwerg



Wir begegnen einem wilden Vieh. Per Mausklick aufs Befehle Menü entscheiden wir, ob wir es mitnehmen, uns mit ihm unterhalten oder etwas anbieten ... oder gefressen werden

spieLinStallation

„Simon the Sorcerer“ läuft entweder unter Windows95 oder unter DOS. Unter Windows 3.x muß das Spiel ebenfalls von der DOS-Ebene aus gestartet werden.

Windows95



Das Installationsprogramm startet automatisch, sobald die CD-ROM eingelegt worden ist und kopiert die notwendigen Dateien auf die Festplatte deines Computers. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Und falls der Setup-Bildschirm nicht erscheint: mit der rechten Maustaste im „Arbeitsplatz“ auf das CD-ROM-Laufwerk und anschlie-

Bend mit der linken Maustaste auf „AutoPlay“ klicken.

Windows 3.1/DOS

1. Wechsle auf die DOS-Ebene (Windows 3.x)
2. Lege die CD-ROM in dein Laufwerk ein.
3. Gib den Buchstaben Deines CD-ROM-Laufwerks mit einem Doppelpunkt ein (zum Beispiel „D:“)
4. Tippe „Install“ ein.
5. Der Rechner fragt dich, auf welchem Laufwerk du das Spiel installieren möchtest. Mit den Pfeiltasten auswählen und die Eingabetaste drücken.
6. Danach kannst du das Unterverzeichnis auswählen, in das Simon kopiert werden soll.
7. Das Installationsprogramm fragt, ob die Sound- und Spieldateien auf die Festplatte kopiert werden sollen – dadurch läuft das Spiel schneller. Es werden etwa 7 MB kopiert.
8. Wähle „OK“ und warte,

bis die Dateien auf deine Festplatte übertragen worden sind. Das kann eine Weile dauern.

9. Sind die Spieldateien kopiert, kannst du noch die Einstellungen für Sound und Musik vornehmen, wenn du eine Soundkarte hast. Keine Sorge: Das Installationsprogramm sucht automatisch nach einer Soundkarte, wenn du die Bezeichnung deiner Karte nicht genau kennst.

LADEN DES SPIELS

Windows95

1. Suche unter „Arbeitsplatz“ das Laufwerk, auf dem du Simon installiert hast.
2. Per Doppelklick auf „Simon the Sorcerer“ gelangst du in das Unterverzeichnis des Spiels.
3. Dort findest du die Datei „Runit95“. Per Doppelklick auf diese Datei startest du nun das Spiel.

Windows3.1/DOS

1. Wechsle auf die DOS-Ebene (unter Windows 3.1)
2. Gib „CD“ und den Namen des Verzeichnisses ein, in das du Simon the Sorcerer kopiert hast (zum Beispiel cd games + „return“)
3. Tippe „simon“ ein.

Dein PC benötigt ...

... Bis zu 7 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte

... mind. einen 80386er PC mit einer Taktfrequenz von 33 Mhz

... 1 MB Hauptspeicher

... Eine VGA-Grafikkarte mit 256 Farben bei mindestens 320x240 Bildpunkten

... Ein CD-ROM-Laufwerk

... Eine Soundkarte



SUPERGAMES

Wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von
Egmont Interactive GmbH,
Im Riedenberg 54,
70771 Leinfelden-Echterdingen

in Österreich vom
Egmont Verlag Ges.m.b.H.,
Tivoligasse 52, A-1120 Wien

in der Schweiz von
Egmont AG,
Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau

Chefredakteur: Hans Fuchs
Redaktion: Hiltrud Schlüter, Birgit Lang, Kim Poelmann

Grafik:
Thomas Pohl (Art Director), Conny Näder

Schlußredaktion:
Konrad Müller

Produktion:
Norman Nelson (CD-ROM)
Rudolf Weeber, Renate Roscher

Redaktionsanschrift:
Egmont Interactive GmbH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart
e-mails über <http://www.egmont.de>

Marketing:
Tim Kaufhold (Ltg.), Volker Scheller: 0711 / 79 71-0

Reproduktion:
IWR-Repro, Göppingen

Druck:
J. Fink CTP Studio

Vertrieb bundesdeutscher Handel:
Egmont Ehapa Verlag GmbH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart,
Telefon: 0711 / 79 71-0

das Spiel



So, da steht Simon nun im Zauberland – und jetzt? Klaro, den fiesen Sordid ausfindig machen, Calypso befreien und nix wie heim nach Birmingham. Hier ein paar Hinweise, wie du die Spielsteuerung meisterst und Simon ganz schnell auf die Sprünge hilfst:

DAS STEUERUNGSMENÜ

Unter dem Spielbildschirm stehen 12 Befehle. Mit diesen sagst du Simon, was er zu tun hat: zuerst mit der linken Maustaste auf einen der Befehle klicken, bis der hell leuchtet, und dann eine aktive Fläche auf dem Bildschirm auswählen. Diese erkennst du, wenn du mit dem Mauszeiger über die Gegenstände fährst. Dort, wo zwischen Steuerungsmenü und Spielbildschirm eine Bezeichnung erscheint, ist eine aktive Fläche versteckt. Rechts vom Steuerungsmenü ist das Inventar. Hier siehst du, was Simon auf seiner Reise schon alles gesammelt hat.

DIE BEFEHLE UND IHRE WIRKUNG

Gehe zu:

automatisch aktiv, wenn nichts anderes ausgewählt wird. Einfach mit dem linken Mauszeiger auf den Bildschirm klicken, und Simon marschiert dorthin.



Schau an:

Um herauszufinden, ob du auch den richtigen Gegenstand gefunden hast, wähle zuerst diesen Befehl und dann den fraglichen Gegenstand. Simon erzählt dir dann alles, was er darüber weiß.

Öffne:

Verschlossene Türen und kein passender Schlüssel? Manchmal reicht schon dieser Befehl.

Bewege:

Überall dort einzusetzen, wo Hebel bewegt oder Kisten verschoben werden müssen.

Verzehre:

Eigentlich hat Simon gar keinen Hunger – aber die Suppe des Sumpflings muß er doch auslöffeln.

Nimm:

Wählst du diesen Befehl, steckt Simon den gewünschten Gegenstand in seine große Zauberbüchse.

Schließe:

Das beste Versteck taugt nix, wenn die Tür noch offensteht.

Benutze:

„Benutze Schlüssel mit Tür“ = Sesam, öffne Dich! Aber auch Gegenstände im Inventar können miteinander benutzt werden, um etwas zusammenzubauen.

Rede mit:

Wenn Simon jemanden anspricht, dann erscheinen unter dem Spielbildschirm mehrere Dialoge zur Auswahl. Per linkem Mausclick wird die gewünschte



Ist kein anderer Befehl ausgewählt, ist automatisch „Gehe zu“ aktiviert. Der Mauszeiger hat gerade eine aktive Fläche gefunden – den „Krempel eines Zaubereis“

Antwort ausgewählt. Aber aufgepaßt: Immer schön höflich sein, sonst geht es nicht weiter.



Es lohnt sich, mit allem und jedem zu reden – und seien es die Holzwürmer im Baum

Entferne:

Mit diesem Befehl gehen sogar magische Flecken raus.

Trage:

Irgendwie muß der Ring ja an den Finger – versuch's mal hiermit.

Gib:

Zu verschenken hat Simon eigentlich nichts. Aber mit etwas Freizügigkeit kommt er manchmal weiter.

WÄHREND DES SPIELS

Du wirst schnell feststellen, daß Simon immer wieder von einem Ende des Waldes zum anderen laufen muß. Er reist schneller, wenn du den Befehl „benutze“ wählst und dann auf die magische Karte im Inventar klickst. Je mehr du entdeckt hast, desto mehr aktive Punkte befinden sich darauf – und schon kann Simon sich von einem Punkt zum nächsten teleportieren.

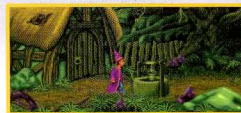


Mit Hilfe der magischen Karte gelangt Simon schneller von einem Ort zum anderen



Zum Speichern, Laden oder Beenden eines Spiels benutzt Simon die magische Postkarte aus dem Inventar

Die Postkarte im Inventar enthält die Funktion „Speichern“, „Laden“ und „Ende“. Wenn du nach einer Pause wieder neu ankommst, kannst du über die Postkarte alte Spielstände laden.



Am Hexenhaus muß Simon ein wenig suchen – denn der Griff des Brunnens ist es, der benutzt werden muß

Es lohnt sich, immer mal wieder abzuspeichern, doch kann Simon auf seiner abenteuerlichen Reise eigentlich nichts passieren. Sterben kann er nicht, auch nicht beim Kampf gegen Sordid am Ende.



Beim fliegenden Händler muß Simon seine ganze Überredungskunst aufwenden

Das Eröffnungsfilmchen ist sehenswert, doch wird es beim dritten oder vierten Mal auch langweilig: Mit der rechten Maustaste können die Trickfilmteile abgebrochen werden.

Nett: Immer wenn Simon eine Aufgabe richtig gelöst hat, ertönt ein feiner Klingelton.





Simon the sorcerer

Auweia, da ist Simon ja in einen schönen Schlamassel geraten ...
Aber mit unserer Mega-Lösung könnt ihr ihm schnell den Heimweg zeigen!



Kaum hat Simon den Schock über die Verwandlung verdaut, macht er sich auf die Suche nach dem rätselhaften Magier Calypso. In dessen Haus geht das Abenteuer los. Simon schaut sich gründlich um. Er nimmt die Schere aus der Schublade und den Magneten von der Kühlschranktür mit.



Das alte Ding vermisst niemand

Von Calypsos Haus aus geht Simon zum Schmied. Der ist zum Glück sehr beschäftigt. Deshalb merkt er nicht, daß Simon das Seil vom Boden aufhebt und den Klöppel vom Tisch mopst.



Null Problemo

Im Wirtshaus wird's kniffliger. Hier kommt die Schere zum Einsatz. Damit schneidet er dem schlafenden Zwerg links vorne den Bart ab. Vom Spielautomat im Hintergrund nimmt Simon die Streichhölzer mit.



Ich will Zauberer werden!

Im Nebenzimmer wartet eine echte Herausforderung auf Simon: Er muß die Mitglieder der Zaubergilde davon überzeugen, daß er wirklich das Zeug zum Zauberer hat. Erst nachdem er den Auftrag bekommen hat, einen Zauberstab zu finden, darf er sich auf die Socken machen!



Wo ist nur der Saft?

Weiter geht's zum Haus der Druidengilde. Wie gut, daß Simon einen Zauberhut hat, in dem er fast alles verstauen kann – sogar eine Leiter, die vor dem Haus an der Wand lehnt. Im Druidendomizil sucht Simon das Spezienglas und den Erkältungssaft.

Mit den Zauberutensilien im Hut begibt sich Simon in den Wald. Die schlafende Eule ist ziemlich schreckhaft. Bei Simons Anblick verliert sie prompt eine Feder – mitnehmen! Anschließend geht Simon zu der Kreuzung mit den vier Wegen zurück. Der erste Weg nach rechts führt zu einem Baumstumpf. Dort unterhält sich Simon mit den Holzwürmern. Sie beauftragen ihn, Mahagoni für sie zu besorgen.



Ich glaub', ich steh' im Wald!



Hoffentlich läuft da nichts aus ...

Ganz schön finster: Aus dem Brunnen vor dem Hexenhaus fördert Simon einen Eimer Wasser zutage, indem er den Holzgriff am Brunnen bewegt. Obwohl der Eimer keinen Deckel hat, steckt Simon ihn vorsichtshalber ein.



Eine Hand wäscht die andere

So groß und trotzdem ganz hilflos: Der Barbar ist in einen Dorn getreten und heult jämmerlich. Simon kann das nicht mit anhören. Er operiert den Dorn heraus. Zum Dank erhält er eine magische Trillerpfeife.

Wirf ihn in den Fluß!



Von der Viererekreuzung aus nimmt Simon Weg unten rechts. Er begegnet einem Troll, der ihn absolut nicht vorbeilassen möchte. Doch die Neu gierde siegt schließlich: der Troll probiert Simons Trillerpfeife aus – wie versprochen erscheint der Barbar. Der macht den Weg frei.



Kurz darauf stößt Simon auf den Dorfdeppen, der sich wegen seiner Bohnen Sorgen macht. Simon überredet ihn, sie gießen zu dürfen. Das Ergebnis: der Dorfdepp ist mordsmäßig sauer. Simon verdrückt sich, kehrt aber schnell wieder zurück, um die magischen Bohnen aufzuheben.



Das geht nicht mit rechten Dingen zu

Mit Hilfe der magischen Karte kehrt Simon ins Dorf zurück und begibt sich hinter „sein“ Haus. Dort pflanzt er die Bohnen in den Kompost. Sofort wächst eine Riesen-Melone heran, die Simon natürlich auch in seinen großen Hut steckt.

Ich bin vom Posaunen-Notdienst



Wieder im Wald, begegnet Simon einem Sausophon-Spieler, bei dessen Künsten ihm Hören und Sehen vergehen. Weil er keine bleibende Schäden davontragen will, wirft er die Zaubermelone in das Instrument. Dem Musiker bleibt nichts anderes übrig, als Simon das Sausophon zur Reparatur auszuhandigen.



Hallo, ist da jemand?

Nicht nur Maulwürfe buddeln Löcher – im Wald ist ein Archäologe am Werk. Dr. Henry Jones steckt in einem Loch. Er bittet Simon, Fossilien für ihn zu suchen.



Ziemlich verschlossen gibt sich die Festung der Goblins ganz im Osten des Waldes. Simon hat allerdings sein Kochtopf-Erlebnis vom Anfang noch zu gut in Erinnerung – er nimmt nur die Einkaufsliste unter dem Stein weg und macht sich schnell wieder auf die Socken.



Warum bist du so traurig?

Der Holzfäller ist zu Tode betrübt, weil er mit seiner normalen Axt im magischen Wald keine Bäume fällen kann. Simon bietet ihm seine Hilfe an. Er wird auf die Suche nach einem seltenen Metall geschickt. Um ihm die Suche zu erleichtern, bekommt er dafür einen Metalldetektor.



Hört das denn nie auf?

Die Einladung zum Geburtstag hat sich Simon anders vorgestellt: Er ist der einzige Gast beim Sumpfling, und soll deshalb den ganzen Topf Sumpfsuppe allein ausöffeln. Zwei Teller muß er wirklich verspeisen, den dritten kann er in das Spezialitätenglas schütten.

So gestärkt, durchquert Simon den Sumpf. Er gelangt in die Berge. Die Schlucht dort wird leider von einem schlafenden Riesen bewacht. Simon spielt das Sausophon, der Riese schlägt im Schlaf einen Baum um – und es kann weitergehen.



Wie komme ich hier nur rüber?



Vorsicht – Feuergefahr.

Hoppla – eine Drachenhöhle. Simon wagt sich rein und wird prompt von einem erkälten Drachen angekollt. Zum Glück hat er den Erkältungssaft aus dem Druidenhaus dabei – der hilft dem armen Kerl. Dafür bekommt Simon den Feuerlöscher. Er verläßt die Höhle, wandert zu ihrer Rückseite und dann ihr weiter nach rechts. Im nächsten Bild findet er einen Stein, den er mitnimmt.



Weiter rechts steht ein sprechender Baum mit rosa Fleck: eine Markierung zum Fällen. Simon will sie entfernen, wenn der Baum ihm dafür Zaubersprüche beibringt. Links vom Riesen wendet Simon den Metalldetektor an, der prompt am Boden festklebt.



Mein Detektor ist noch dort

Simon kehrt ins Dorf zurück und gibt dem Ladenbesitzer die Einkaufsliste. Dieser verspricht, die Waren später vor die Tür zu stellen. Den Stein aus den Bergen kriegt der Schmied. Der schlägt mal kräftig drauf – und heraus kommt ein Fossil. Dieses erhält wiederum Dr. Henry Jones, dem Simon auch erzählt, wo er den Stein gefunden hat.



Simon folgt dem Archäologen in die Berge. Dr. Henry Jones hat inzwischen bei seinen Buddelarbeiten Mithril-Metall zutage gefördert. Simon steckt es ein, bringt es zum Schmied ins Dorf und läßt einen Axtkopf daraus fertigen. Mit diesem läuft er zurück zur Hütte des Holzfällers.



Kaum ist der Holzfäller verschwunden, durchsucht Simon seine Hütte. Er löscht das Kaminfeuer mit dem Feuerlöscher und nimmt das Steigeisen vom Tisch. Hoppla, der Haken an der Feuerstelle läßt sich ja bewegen. Da ist ein Aufzug! Im Keller findet Simon 'ne Menge Holz – darunter auch Mahagoni für die Holzwürmer. Er bringt ihnen das Holz sofort, unterhält sich ein bißchen mit ihnen und lockt sie so in seine Mütze.



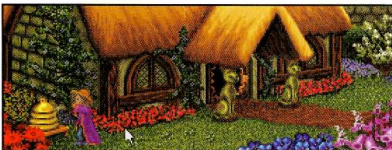
Anschließend sucht Simon den alten Turm im Osten des Waldes auf. Er benutzt den Klöppel mit der Glocke und „Rafunzel“ läßt brav ihr Haar herunter. Er klettert daran hoch, küßt die holde Maid – und sie verwandelt sich in ein Ferkel, das Simon ebenfalls in seinen Hut steckt. Die Holzwürmer bittet Simon, ein Loch in den Boden zu fressen.



Simon klettert mit der Leiter noch einen Stock tiefer und öffnet den Sarg. Eine gruselige Mumie erscheint, die ihm einen gewaltigen Schreck einjagt. Aber Simon gibt nicht auf: er geht zurück, zieht am losen Ende der Bandagen – und die Mumie löst sich in Wohlgefallen auf. Simon hat den Zauberstab der Magier gefunden.



Simon muß nun zum Wasserfall im Wald (von links kommen). Er klettert die Lianen herab und steht vor dem Golum, dem er die Suppe des Sumpflings reicht. Als Dankeschön erhält er einen Ring, mit dem er sich unsichtbar machen kann.



In der Stadt sucht Simon die Hütte mit dem Bienenstock auf. Das Ferkel „Rafunzel“ frißt ein Loch in der Trüffeltür. Drinnen nimmt Simon den Imkerhut und die Imkerpeife an sich. Er verläßt die Hütte. Wieder vor der Tür, benutzt er die Pfeife. Anschließend kann er sich das Wachs aus dem Stock nehmen.



In der Kneipe bittet er den Barkeeper um ein Bier. Als der sich bückt, verklebt Simon das Bierfaß hinter ihm mit Bienenwachs. Der Barkeeper denkt, daß das Faß kaputt ist und gibt Simon einen Biergutschein. Simon geht und nimmt auch das vor der Tür abgestellte Bierfaß mit.



Mitten im Wald ist die Zwergenmine. Um an deren Passwort zu kommen, klebt Simon sich den Bart an, hebt einen vor der Mine liegenden Stein auf und studiert den genau.



Als Simon in der Mine nach links gehen will, wird er von der Wache aufgehalten. Er besticht sie mit dem Bierfaß aus der Kneipe – und darf mit in den Keller. Mit der Eulenfeder kitzelt er die betrunkenen Wache auf dem Boden und erhält so einen Schlüssel.



Damit begibt er wieder nach oben. Links ab geht's zur richtigen Mine. Mit dem Haken schließt Simon die Tür zur Schatzkammer auf. Die Wache läßt sich mit dem Biergutschein besänftigen – und gibt Simon vor lauter Dankbarkeit auch noch einen Diamanten mit. Diesen verkauft Simon im Dorf dem fliegenden Händler. Er handelt so lange mit ihm, bis er dafür 20 Goldstücke bekommt.

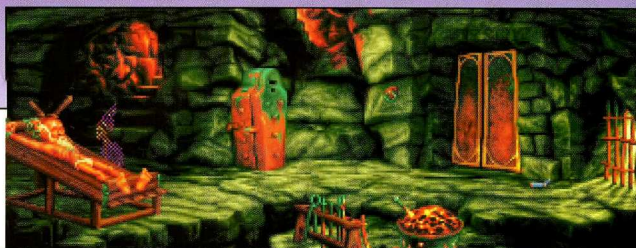


Im Laden kauft sich Simon einen Hammer und Haushaltsreiniger der Marke „Weißer Geist“. Einen Nagel bekommt er umsonst dazu. Draußen vor dem Laden steht schon die Kiste mit den Sachen für die Goblinstadt. Simon öffnet sie und klettert rein.



Im Lagerraum der Goblins angekommen, öffnet Simon die Kiste, in der er sich versteckt hat, und schaut sich um. Er findet sein Zauberbuch, ein loses Blatt Papier und einen Rattenknochen. Er schiebt das Blatt unter der Tür durch. Dann steckt er den Rattenknochen in das Schlüsselloch. So fällt der Schlüssel auf der anderen Seite der Tür auf das Blatt. Er zieht das Papier auf seine Seite und kann jetzt die Tür öffnen.

Simon geht nach unten in die Folterkammer. Um den Druiden zu überzeugen, daß er kein böser Magier ist, muß Simon zuerst den Ring abnehmen. Mit Hilfe des Eimers und des glühenden Eisens verwandelt sich der Druid in einen Frosch und verschwindet. Simon hebt die Pfefferminzbonbons auf und versteckt sich in der eisernen Jungfrau. Einige Zeit später kommt der Druidenfrosch zurück und bringt ihm eine Säge für die Gitterstäbe.



Mit dem Haken aus der Zwergengrube klettert Simon bei der Höhle des Drachens an einem Felsvorsprung empor. Mit Hilfe des Seils und des Magneten „fischt“ er Goldstücke aus einem Loch in der Decke. Simon wiederholt das Ganze so oft, bis er kein Geld mehr findet. Anschließend begibt er sich zum sprechenden Baum und entfernt mit dem „Weißen Geist“ die Markierung. Als Dankeschön erhält er die versprochenen Zaubersprüche.



Wieder im Dorf, übergibt Simon den Zaubern den Zauberstab. Damit wird er offiziell zum Zauberer ernannt. Zuerst muß er aber noch Beitrittsgebühr zahlen.



Auch wenn es ihn schüttelt: Simon muß noch mal in die Hütte des Sumpflings. Hier entdeckt Simon unter einer Kiste einen Geheimgang. Er schiebt sie beiseite und öffnet die Falltür. Die lose Planke befestigt er mit Hammer und Nagel.



Simon gelangt zu einem großen Totenkopf, auf dem seltsame Pflanzen wachsen. Er nimmt das Froschfluch-Kraut an sich und bringt es dem Druiden in der Stadt.

Schau an
gehe zu schau an öffne bewegte
verzehre nicht schlafe bewirke
rede mit entferne trage geb



Der hat mit seinem Froschzauber große Probleme und freut sich deshalb sehr über das Kraut. Als Belohnung erhält Simon von dem Druiden einen Zaubertrank, der „Trink mich“ heißt.



Simon braucht jetzt nur noch das richtige Fortbewegungsmittel: Er fordert die Hexe in ihrer Hütte zum Kampf heraus, wird aber prompt hinausgeworfen. Der zweite Versuch gelingt. Die beiden beginnen einen Magie-Wettstreit. Simon gewinnt mit dem Zauberwort „Würstchen“.



Simon nimmt den gewonnen Besen an sich. Der Hexe paßt das natürlich nicht. Sie verwandelt sich in einen Drachen. Kein Problem für Simon: mit „Abracadabra“ wird er zur Maus und flieht durch das Mauseloch hinten links neben dem Schaukelstuhl.



Hinter der Höhle des Drachens setzt Simon das Steigeisen aus der Hütte des Holzfällers ein. Er klettert hinauf, wird oben aber von einem ziemlich aggressiven Schneemann aufgehalten.



So schnell gibt Simon natürlich nicht auf. Er versucht es erneut. Zur Stärkung ißt er dabei die Pfefferminzbonbons aus der Folterkammer. Damit bringt er den Schneemann buchstäblich zum Schmelzen – der Weg ist frei.



Simon begibt sich zu Sordids Festung. Dort stürzt er beinahe ab, als die Brücke zusammenbricht. Zum Glück hat er den Hexenbesen, der ihn heil über die Schlucht bringt. Vor der Tür trinkt er den Zaubertrank des Druiden. Der läßt ihn so stark schrumpfen, daß er durch einen Riß in der Tür die Festung betreten kann.



Drinnen wird er freudig von seinem Hund begrüßt, der ihn in den Garten bringt. Dort findet Simon ein Blatt und einen kleinen Stein. Er untersucht den rostigen Eimer und findet ein Streichholz. So ausgerüstet geht er weiter nach links.



Aus dem Streichholz, dem Blatt und einem Seerosenblatt baut sich Simon ein Segelboot. Damit segelt er hinüber zu den Samen. Er nimmt sich ein paar davon und zerschlägt sie mit dem Stein zu Öl. Mit dem Öl ölt er den Wasserhahn. Dann öffnet er mit Hilfe eines Hundehaars den Wasserhahn: Die Pfütze wird zum See – und Simon kann durch den ganzen Garten segeln.



Vorsicht auf der anderen Seite: der Frosch ist sehr gefräßig. Simon untersucht das Wasser und findet eine Kaulquappe. Mit dieser erpreßt er den Frosch, der daraufhin das Weite sucht. Nun kann Simon den Pilz pflücken und essen.



Endlich wieder groß ... aber noch lange nicht außer Gefahr. Als Simon die Tür öffnet, wird er von einer gefräßigen Kiste zurückgetrieben. Draußen findet er einen Ast, den er der Kiste zwischen die Zähne steckt. Jetzt kann er Speer und Schild mitnehmen.



Simon geht nach unten und landet in der Folterkammer. Hier nimmt er die Schatzkiste und zerquetscht sie mit Hilfe der Presse. Er steckt sich den Totenkopf, den er mit einem Speer von der Decke angelt, und ein paar Kerzen ein.



Spieglein, Spieglein ...

Zwei Stockwerke weiter oben ist Sordids Schlafzimmer. Dort steckt Simon die Socke (igitt) und das Beutelchen vom Bett ein. Das Buch auf dem Tisch ist ebenfalls sehr interessant. Simon schaut es sich genau an. Die Socke im Beutel ergibt eine vortreffliche Mausefalle. Die probiert er gleich mal an dem Mauseloch an der Treppe aus.



Wie komme ich nach Rondor?

Noch einen Stock weiter oben trifft Simon auf zwei Dämonen. Er unterhält sich ein bißchen mit ihnen und erfährt, daß sie eigentlich viel lieber wieder nach Hause wollen. Simon liest das Buch im Hintergrund. Dann poliert er seinen Schild mit den Chemikalien, die er auf dem Tisch findet, und hängt ihn am Haken auf. Wieder im Schlafzimmer, erfährt er durch den Spiegel die richtigen Namen der Dämonen. Nett wie er ist, vollführt er den Zauber, der sie nach Hause bringt. Danach kann er dann selber mit dem Teleporter zu Sordid in Rondor gelangen.



Ich habe keine Eintrittskarte

Am Eingang von Rondor erhält Simon eine lesenswerte Broschüre. Er findet ein Gummiband, einen Ast und einen Stein – zusammen ergibt das alles eine prima Steinschleuder. Die sollte sofort am Feuermelder an der Wand ausprobiert werden. Der Wächter verschwindet. Simon nimmt sich schnell die Streichhölzer von der Theke und den Eimer Bohnenwachs vom nächsten Bild.



Ich bin ein Held!

Endlich geschafft: Simon steht Sordid gegenüber. Er verwandelt den Finsterling in Stein – mit seinem eigenen Zauberstab! Mit den Streichhölzern zündet er den Lavagraben wieder an und vernichtet den Zauberstab.



Hilfeeeeeeeeeee

Damit ist der Bann über Sordid gebrochen. Der versucht, Simon in die Schlucht zu werfen. Simon versteht die Attacken. Beim letzten Mal schüttet er dem bösen Zauberer Bohnenwachs vor die Füße. Der rutscht aus und fällt in die Lava.



Fortsetzung???

Herzlichen Glückwunsch – das war's! Simon hat die Abenteuer heil überstanden und landet endlich wieder in seinem Zimmer. Doch neues Ungemach naht ...



HIGH SPEED FAXMODEM 28.8

Jetzt mit
Upgrade-Option auf
56 kBit/s
Die nächste Modemgeneration
mit doppelter Power

Internet

eMail

Home
Banking

Online

MAIL
Box

CYBERMOD 28.8 V.34

DAS HIGH SPEED - FAX-MODEM FÜR DEN CYBERSPACE

Mit dem neuen CYBERMOD 28.8 V.34 von DR. NEUHAUS machen wir Sie zum perfekten Online-Surfer. Jetzt schlagen Sie, mit bis zu 115.200 bit/s, hohen Telefonkosten ein Schnippchen. Einfach Kabel einstecken, Software installieren – völlig unkompliziert und leicht verständlich – schon ist Ihr neues CYBERMOD einsatzbereit. Auf den beiliegenden CD-ROM's finden Sie Software ohne Grenzen: AOL, T-Online, CompuServe, MS-Internet Explorer, Home Banking, umfangreiche Fax- und Kommunikationssoftware und vieles mehr. Jetzt können Sie sofort losfaxen, Daten übertragen, Mailen und, und, und...

Connect 6/96: „Testurteil Gut.“



CYBERMOD 28.8 V.34

- Voicefähiges Fax Send-/Receive-Modem
- Extrem schnelle Datenübertragung mit bis zu 115.200 bit/s
- Aufrüstbar auf die neue 56 kBit-Technologie
- Fax-Funktion mit bis zu 14.400 bit/s
- Stromsparender Power-Down-Mode
- 2 CD-ROM's voller Software für grenzenloses Online-Vergnügen
- Zugangssoftware zu vielen Online-Diensten
- MEGA GARANTIE: im Garantiefall kostenloser Sofort austausch beim Fachhändler oder innerhalb von 48 Std. bei Ihnen zu Hause
- 24 Monate Voll-Garantie mit 24-Stunden-Reparaturservice
- DR. NEUHAUS-Hotline
- Deutsches Handbuch



Originally manufactured by



Fun Online

KATALOG

**Gut informiert!
Leicht bestellt!
Schnell geliefert!**

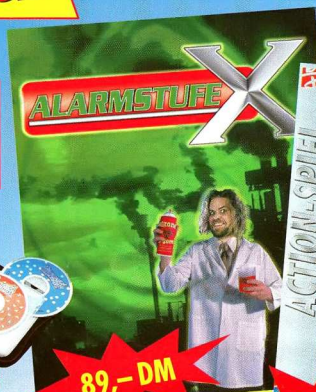
**Aktuelle Spiele
zu tollen Preisen!**



T-Shirt
Best.-Nr. 3880011
Größe L
19,90 DM

CD-Case
Best.-Nr.: 3880009
19,90 DM

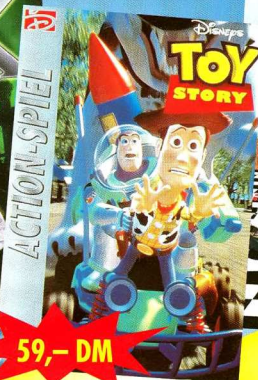
Mouse Pad
Best.-Nr. 3880003
4,90 DM



89,- DM

**Neue Aufgaben
warten auf dich**

Alarmstufe X setzt den Erfolg von Operation Hurricane fort. Schütze die Welt vor weiteren Untaten des Bösewichts Professor Rainwater.
Best.Nr: 2621 001



59,- DM

**Kino-Knüller von
Disney!**

Toy Story als total verrücktes Jump'n Run! Über 40 Stunden Spielspaß in 17 coolen Levels.
Best.-Nr. 3403 020



89,- DM

Rette die Evolution

Connections ist Abenteuer pur. Entdecke Zusammenhänge, begegne berühmten Personen und stelle die Raum- und Zeitordnung wieder her.
Best.-Nr. 2620 001

Go Online!

Mit diesem schnellen Creatix Modem geht bei dir zuhause die Post ab! Nutze diese preiswerte Gelegenheit und treffe dich mit anderen in der großen Online-Welt. FUN ONLINE - Das Netz und das Internet erwarten dich!

Creatix SG2834 turbo (33.600 bps)
Best.-Nr. 3811 003

**NUR NOCH
179,- DM**



89,- DM
Operation Hurricane
Best.-Nr. 2604001



49,- DM
Photo Safari
Best.-Nr. 2911001

Weitere Fun Online Angebote:

Savage	2605 001	DM 49,00
DillyBillys	2911 001	DM 69,00
Flug der Voyager	2912 001	DM 89,00
Welt der Ozeane	3721 003	DM 89,00
Big Job	2903 001	DM 89,00
Wale	3599 004	DM 89,00
Haie	2901 001	DM 89,00
Auf dem Nil	3599 005	DM 89,00

**Noch mehr Informationen
findest du im Internet:
<http://www.egmont.de>**

Bestell dir deine Wunschsoftware!

05241-971 971

**Fax: 0 94 31 - 62 03 25, Internet: <http://www.egmont.de>
Post: Egmont Interactive GmbH, Fun Online-Bestellservice
Postfach 1018, D-92401 Schwandorf**

Bei Bestellung bitte deine vollständige Adresse, die Unterschrift des Erziehungsberechtigten, den Titel, die Bestellnummer und den Preis angeben!
Mindestbestellwert 30,- DM. Versandkosten: von 30,- DM bis 200,- DM Bestellwert = 8,00 DM, ab 200,- DM Bestellwert kostenfrei.
Deine Wunschprodukte erhältst du per Nachnahme!

Allgemeine Geschäftsbedingungen:
§1 Haftungsausschluss

- (1) Schadensersatzansprüche des Bestellers einschließlich entgangenem Gewinn oder wegen sonstiger Vermögensschäden des Bestellers sind ausgeschlossen.
 - (2) Der Ausschluss gilt nicht, a) wenn die Schadensursache auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht, b) wenn der Besteller wegen des Fehlens einer zugesicherten Eigenschaft, Schadensersatzansprüche geltend macht oder c) für die Haftung des Verzeuges oder Unmöglichkeit.
 - (3) Wird eine vertragswesentliche Pflicht fahrlässig verletzt, so ist unsere Haftung auf den voraussehbaren Schaden begrenzt.
- §2 Anwendbares Recht
Es gilt deutsches Recht.

**2 STUNDEN GRATIS
SURFEN!***
*nur Telefonkosten

DAS NETZ!



Hier könnt ihr mitreden, wie euch die Tastatur gewachsen ist! FUN ONLINE präsentiert euch die genialste Erfindung seit dem Telefon: den Online-Chat!



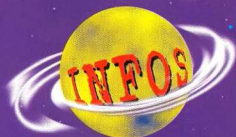
Erobere mit FUN ONLINE die dritte Spieldimension. Rasante Action fordert deine grauen Zellen und garantiert Spaß pur!



Flaschenpost geht dir nicht schnell genug? Mit FUN ONLINE zauberst du deinen Freunden in Sekundenschnelle witzige Nachrichten auf den Bildschirm



FUN ONLINE bringt Leben in die Bude: jede Menge Sounds, coole Animationen, 3-D-Effekte und geniale Videos



In FUN ONLINE findest du die Antwort auf alle deine Fragen. Spannende Infos gibt's zum Nachschlagen und Erleben



Täglich brandheiße News aus aller Welt. Außerdem aktuelle Facts aus der Fußballbundesliga, aus den Kinos und den Musikcharts

FUN ONLINE PRÄSENTIERT ...

ANGEBOT

A

TURBO SURFEN

Direkte Verbindung zu FUN ONLINE

Du hast mit deinem Rechner noch keine Internetluft geschnuppert und möchtest jetzt deine eigene, **superschnelle** Verbindung zu FUN ONLINE - Das Netz einrichten?

Dann gibt's FUN ONLINE für

- 29,95 DM pro Monat
- + Telefonkosten
- kein Zeitlimit!

**Probe-Abo bis zum
30.09.1997**

B

ANGEBOT

Über andere Online-Verbindungen zu FUN ONLINE

Du hast mit deinem Rechner bereits Verbindung mit dem Internet aufgenommen oder bist Mitglied bei AOL oder einem anderen Online-Service?

Dann gibt's FUN ONLINE für

- 7,95 DM pro Monat
- + Telefonkosten
- kein Zeitlimit!

Übrigens:
FUN ONLINE gibt's
für fast alle zum
günstigen Citytarif
der Telekom!

WICHTIGE ELTERN-INFO

Mit der Installation von FUN ONLINE - Das Netz wird auch „Cyber Patrol“ aktiv. Cyber Patrol schließt alle gefährlichen Seiten im Internet aus und reguliert die Nutzungszeit. Das notwendige Passwort zur Steuerung oder Deinstallation erhalten Sie aus Sicherheitsgründen nur beim FUN ONLINE Netzteam, täglich von 8.00 - 23.00 Uhr unter der Nummer 01805-26 26 47.



**Mit Demo
FUN ONLINE - Das Netz!**
Einfach mit Doppelklick auf
intro.exe starten



WIE INSTALLIERE ICH FUN ONLINE?

Lege die Netz-CD-ROM in das Laufwerk deines Rechners ein. Wenn du Windows 3.1/3.11 als Betriebssystem hast, klickst du im Dateimanager die **folsetup.exe** doppelt. Unter Windows 95 rufst du über den „Windows Explorer“ auf der CD-ROM den Befehl **folsetup.exe** auf und startest die Installation durch Doppelklick.

Wenige Sekunden später sitzt du im Zug, der dich in die Cyberstadt von FUN ONLINE bringt.

Schnell lernst du die coolen Inhalte von FUN ONLINE kennen: News, Games, E-Mail, Chat, Infos und jede Menge Action.

Anschließend beginnt die Installation von FUN ONLINE, damit du alle wichtigen Dateien auf deiner Festplatte hast und das Surfen durchs Datenmeer beginnen kann. Jeden Schritt wird erklärt, da kann gar nichts schiefgehen. Alles klar? Na, dann ran an die Kiste!

WAS BRAUCHE ICH FÜR FUN ONLINE?

Um FUN ONLINE per Mausclick zu erkunden, brauchst du

- am besten einen Pentiumrechner, mindestens einen 486er
- Microsoft Windows 3.1/3.11 oder Windows 95
- ab 8 MB Arbeitsspeicher
- 20 MB (Win3.1/3.11) oder 50 MB (Win95) freien Festplattenspeicher
- ein leistungsfähiges Modem (14.400 bps)
- ein CD-ROM-Laufwerk (double-speed)
- die CD-ROM von FUN ONLINE - Das Netz

Wenn du mit Microsoft Windows 3.1/3.11 arbeitest, funktioniert das coole Zusatzprogramm TVML leider nicht. TVML öffnet dir die Tür zu Games in 3-D-Grafik und zu Spielen im Netzwerk (siehe S.52).



**Probe-Abo bis zum
30.09.1997**

WIE WÄHLE ICH MICH BEI FUN ONLINE EIN?

Erster Besuch in FUN ONLINE:

Erkundige dich beim Netzteam unter **0 18 05-26 26 47** nach deiner Registrierungsnummer und deinem Registrierungsnamen, damit du dich nach der Installation bei FUN ONLINE anmelden kannst

Über die superschnelle FUN ONLINE-Verbindung

- Klicke das FUN ONLINE-Symbol doppelt
- Gib deinen FUN ONLINE-Namen und dein persönliches Passwort ein.
- Danach wählt sich dein Computer automatisch in das Netz von FUN ONLINE ein.

Über andere Online-Verbindungen

- Wähle dich zunächst bei deinem Online-Service oder Internetanbieter ein.
- Klicke das FUN ONLINE-Symbol doppelt.
- Gib deinen FUN ONLINE-Namen und dein persönliches Passwort ein.
- Danach wählt sich dein Computer automatisch in das Netz von FUN ONLINE ein.

Laß deine Netz-CD-ROM im Laufwerk, solange du durch FUN ONLINE surfst. Bilder und Sounds aus der Stadt bauen sich dann garantiert blitzschnell auf.



DAS NETZ

ANMELDUNG

Bitte per Fax 0 18 05 - 26 26 67 oder
direkt an FUN ONLINE, Netzteam,
D-66150 Saarbrücken senden.
Bei Fax aus dem Ausland:
0049 - 18 05 - 26 26 67

Dieses Feld füllst du aus:

Bitte gut lesbar schreiben!

10113

Mein Fun Online-Name

Geburtsdatum

Telefon-Nummer

Mein richtiger Name

Mein richtiger Vorname

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

Denke bitte daran: Die folgenden Daten müssen unbedingt von deinen Eltern angegeben werden, wenn du bei uns mitmachen willst!

Dieses Feld füllen deine Eltern aus:

Bitte gut lesbar schreiben!

Vertragsangebot und Einzugsermächtigung des/der Erziehungsberechtigten

Geburtsdatum Erziehungsberechtigter

Hiermit erkläre ich,

Name

Vorname

Telefonnummer privat

Straße/ Nr.

PLZ / Ort

Telefonnummer tagsüber

daß mein/unser Kind im Rahmen **der umseitig abgedruckten Leistungsbeschreibung** und **zu den umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen** am Online-Service FUN ONLINE teilnimmt. Die Teilnahme erfolgt im Rahmen eines Probe-Abo **bis zum 30.09.1997**. Wir informieren Sie rechtzeitig zu welchen zukünftigen Bedingungen ein neues Abo möglich ist. Für die Benutzung werden folgende Benutzungsgebühren erhoben, wobei Sie die Wahl unter den folgenden Angeboten haben - bitte kreuzen Sie das Angebot Ihrer Wahl an:

☐ **ANGEBOT A**
Schnelle, direkte Verbindung über das
FUN ONLINE-eigene Netzwerk:
→ 29,95 DM pro Monat
→ kein Zeitlimit!

☐ **ANGEBOT B**
Zugang über einen bereits bestehenden
Internet-Zugang oder Online-Dienst:
→ 7,95 DM pro Monat
→ kein Zeitlimit!

Der/die Erziehungsberechtigten haften neben dem Benutzer für die Benutzungsgebühren. Zusätzlich zu diesen fallen bei der Benutzung Telefonkosten an (vgl. Ziff. 17 der **umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen**).

Ort

Datum

X

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

Ich erkläre mich einverstanden, daß die anfallenden Benutzungsgebühren wie folgt abgebucht werden:

☐ Kreditkarte

☐ Bankeinzug

Kreditkartentyp (VISA, EURO-, MASTERCARD ...)

Bankleitzahl

Kreditkartennummer

Kontonummer

gültig bis: ____ / ____ / ____

Bankbezeichnung

Inhaber der Kreditkarte Name / Vorname

Kontoinhaber Name / Vorname

Hiermit erteile ich der Egmont Interactive GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen, die Einzugsermächtigung.

Ort

Datum

X

Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers

Ich weiß, daß ich die Einzugsermächtigung jederzeit widerrufen kann.

Ort

Datum

X

Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers

Leistungsbeschreibung

Fun Online ist ein Oberbegriff. Mit Fun Online soll sowohl ein Zugang zum Internet, als auch zu einem eigenen Internet-Service-Netzwerk geschaffen werden, das speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde.

1. Es soll zum einen ein Zugang zum Internet geschaffen werden. Das Internet ist ein separates, von dem Anbieter unabhängiges weltweites Computernetzwerk.

Der Anbieter hat keinen Einfluss auf den Inhalt des Internets. Er ändert sich zudem laufend, da weltweit ständig Daten eingegeben, herausgenommen und verändert werden.

In Bezug auf das Internet ist die Leistung des Anbieters beschränkt auf die Schaffung des Zugangs zum Internet. Der Inhalt sowie die Richtigkeit und die Vollständigkeit der über das Internet abgerufenen Informationen ist von dem Leistungsumfang des Anbieters nicht umfasst.

Der Anbieter behält sich vor, zu solchen Teilen des Internets keinen Zugang zu schaffen, die er für Kinder oder Jugendliche nicht für geeignet hält (vgl. dazu unter Ziffer 3 - Cyber Patrol).

2. Der Anbieter schaltet eine Hotline unter der Tel.-Nr. 01805-26-26-47, der Fax-Nr. 01805-26-26-67 bzw. der E-Mail-Adresse netzteam@funonline.de (und der Postanschrift Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken). Die Hotline ist zu allen Zeiten von 8.00 bis 23.00 Uhr (MEZ bzw. MEZ/Sommerzeit) besetzt. Bei der Nutzung von Fun Online kann sich der Benutzer / Erziehungsberechtigte an die Hotline wenden.

Soweit der Benutzer/Erziehungsberechtigte über Fun Online Daten erhält, die er für Jugendliche nicht für geeignet hält oder die er aus anderen Gründen missbilligt, wird er gebeten, dies über die Hotline zu melden. Der Anbieter wird dieser Meldung nachgehen und die ihm erforderlich erscheinenden Maßnahmen treffen.

3. Immer wenn Fun Online gestartet wird, ist automatisch das Programm Cyber Patrol aktiv. Cyber Patrol wird nicht vom Anbieter sondern von Microsofts Software, Inc. 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America angeboten. Im Hinblick auf Cyber Patrol bestehen keine vertraglichen Beziehungen zwischen dem Benutzer und dem Anbieter.

Das Programm Cyber Patrol dient zum einen dazu, die Weitergabe solcher Informationen im Internet über Fun Online-Benutzer zu verhindern, die für Kinder oder Jugendliche nicht geeignet sind (gewaltverherrlichende, pornographische, politisch- oder religiös-radikale Informationen). Cyber Patrol funktioniert dabei - vereinfacht gesagt - so, daß es über eine sogenannte Not-Liste, die wöchentlich aktualisiert wird, den Zugriff auf Informationen unterbindet, die bestimmte Wörter/Begriffe enthalten. Eine absolute Garantie, daß kein Zugriff auf für Kinder nicht geeignete Informationen erfolgen kann, bietet dieses Programm - wie auch alle anderen derzeit auf dem Markt befindlichen Programme - jedoch nicht.

Durch Cyber Patrol wird der Zugriff auf die in der Not-Liste enthaltenen Wörter/Begriffe nicht nur für Fun Online, sondern grundsätzlich für alle Online-Programme des betreffenden Computers unterbunden. Der/die Erziehungsberechtigte(n) können diese Zugriffsbeschränkungen aber über ein Paßwort freigeben (näheres dazu über die Hotline oder online). Zudem haben die Erziehungsberechtigten über Cyber Patrol die Möglichkeit, bestimmte Einstellungen, wie z.B. die tägliche und wöchentliche Online-Zeit der Benutzer, über ein Paßwort festzulegen sowie den Zugang zum Internet zu sperren. Diese Einstellungen können die Erziehungsberechtigten über die Hotline verwalten oder aber selbst online eingeben. Eine genauere Information über Cyber Patrol kann abgerufen werden über die Hotline oder online.

4. Telefonisch beantragte Änderungen des/des Erziehungsberechtigten bezüglich der zeitlichen Limitierung des Zugriffs zu Fun Online als auch zum Internet werden unter der Hotline-Tel.-Nr. 01805-26-26-47 täglich von 8.00 Uhr bis 23.00 Uhr entgegengenommen. Dies geschieht nach bestem Wissen und Gewissen.

5. Der Anbieter bietet zudem mit "Fun Online im eigentlichen Sinn" einen eigenen Internet-Service (Netz) an, der speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde.

In dieses Netz werden Inhalte sowohl des Anbieters als auch von dritten Informationsanbietern - sowie natürlich von Benutzern (in Pinboards, Diskussionsforen = Chats, über E-Mails) - eingegeben.

Der Anbieter überprüft die Inhalte der dritten Informationsanbieter daraufhin, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit dieser Inhalte durch den Anbieter findet nicht statt.

Die Inhalte von Benutzern werden in regelmäßigen Zeitabständen vom Anbieter darauf überprüft, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind, wobei E-Mails dem Briefverkehr vergleichbar sind und vom Anbieter nicht kontrolliert werden. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte der Benutzer durch den Anbieter findet nicht statt.

6. Der Anbieter liefert die Netz-CD-ROM, die die notwendige Software enthält.

7. Der Zugang zum Internet und/oder zum eigenen Netz kann zeitweise nicht oder nur eingeschränkt möglich sein, soweit technische Gegebenheiten - wie zum Beispiel die Notwendigkeit von Wartungsarbeiten, Fehlern im Programm - dies erfordern.

8. Der Zugang zu Fun Online ist nur durch Eingabe eines persönlichen Kennworts (Paßwort) in Verbindung mit dem Fun Online-Namen (User-Name) des Benutzers möglich. Der Benutzer erhält vom Anbieter die beim erstmaligen Gebrauch notwendigen Anweisungen zur Registrierungswort. Während der erstmaligen Benutzung von Fun Online, vergibt sich der Benutzer dann den eigenen Fun Online Namen und sein persönliches Paßwort. Nur wer neben dem Fun Online-Namen auch das persönliche Kennwort kennt, kann Fun Online benutzen.

Das persönliche Kennwort kann jederzeit durch den Benutzer geändert werden, um etwaigen Mißbrauch Dritter zu verhindern/verschleiern.

Nutzungsbedingungen

1. Definition

Soweit nachfolgend von Fun Online die Rede ist, ist damit sowohl der Online-Service (Netz) im eigentlichen Sinn, als auch der damit verbundene Zugang zum Internet gemeint.

2. Nutzungsbedingungen als Vertragsinhalt

Die nachfolgenden Nutzungsbedingungen werden Bestandteil des Vertrages des Benutzers (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) mit dem Anbieter.

3. Änderung der Nutzungsbedingungen

Soweit der Anbieter die Nutzungsbedingungen ändert, wird der Benutzer ausdrücklich darauf hingewiesen. Zugleich werden dem Benutzer die geänderten Nutzungsbedingungen zugänglich gemacht. Dabei wird der Benutzer besonders auf die geänderten Klauseln hingewiesen.

Die geänderten Nutzungsbedingungen werden Vertragsbestandteil, wenn der Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) nicht innerhalb von vier Wochen nach Mitteilung der geänderten Nutzungsbedingungen widerspricht. Der Benutzer wird bei der jeweiligen Mitteilung der Änderung der Nutzungsbedingungen auf diese Folge des Unterbleibens eines Widerspruchs ausdrücklich hingewiesen.

Diese Regelungen gelten auch für Preisänderungen.

4. Anwendbares Recht

Für diese Nutzungsbedingungen und die gesamten vertraglichen und deliktischen Rechtsbeziehungen zwischen Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) und Anbieter gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

5. Haftungsausschluß / Haftungsbegrenzung

Der Anbieter haftet für sämtliche schuldhaft verursachte Schäden - insbesondere Schäden durch Fehler, Verzögerungen oder Unterbrechungen in der Übermittlung, durch unrichtige Inhalte, durch Verlust oder Löschung von Daten, durch Viren, durch Fehler der Zugangssoftware - nach den gesetzlichen Regelungen und Rechtsgrundsätzen (wie z.B. positive Vertragsverletzung, Verschulden bei Vertragsverhandlungen) nur zu den nachfolgenden Bedingungen:

- a) Der Anbieter haftet bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit sowie bei Fehlen einer zugesicherten Eigenschaft unbegrenzt auf Schadensersatz.
- b) Der Anbieter haftet bei einfacher Fahrlässigkeit nur bei Verzug oder bei Unmöglichkeit oder bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. In all diesen Fällen einfacher Fahrlässigkeit ist die Haftung des Anbieters auf den voraus-sehbaren typischen Schaden (vertragstypischer Durchschnittsschaden) begrenzt.
- c) Für alle übrigen schuldhaft verursachten Schäden ist die Haftung des Anbieters gegenüber dem Benutzer ausgeschlossen.
- d) Der Anbieter haftet nicht für seine Erfüllungspflichten nur in obigem Umfang.
- e) Der Anbieter haftet auch im Rahmen eines Vertrags mit Schutzklausel - Gunsten Dritter im Falle der Einbeziehung Dritter in den Schutzbereich des vorliegenden Vertrages nur in obigem Umfang.

6. Verpflichtung des Benutzers zur Berücksichtigung von Belangen Dritter

Der Benutzer verpflichtet sich, bei der Teilnahme an Fun Online auf kulturelle und religiöse Belange anderer Teilnehmer sowie Nichtteilnehmer Rücksicht zu nehmen und insbesondere keine verletzenden, verleumdenden, beleidigenden, bedrohenden, obszönen, rassistischen, jugendgefährdenden oder in sonstiger Weise gesetzwidrigen Äußerungen zu verbreiten. Der Anbieter wird in jedem Falle der Beeinträchtigung von Belangen Dritter Schutz bieten, der über die Fun Online angebotenen Inhalte können Urheberrechte (nachfolgend „Schutzrechte“) geschützt sein. Bei ihrer Nutzung sind die geltenden Urheber- und anderen Schutzgesetze zu beachten.

Soweit im Einzelfall nicht anders bestimmt ist, hat der Benutzer grundsätzlich das Recht, eine angemessene Anzahl von Kopien von Teilen der Inhalte zum privaten Gebrauch herzustellen. Der Benutzer hat in jedem Fall sicherzustellen, daß alle Hinweise in den Inhalten auf die Schutzrechte in unveränderter Form bestehen bleiben.

7. Löschung von Inhalten

Der Anbieter ist berechtigt, Inhalte des Benutzers zu löschen, die seiner Ansicht nach Belange Dritter beeinträchtigen oder rechtlich bedenklich sind.

8. Beachtung von Schutzrechten

Über die Fun Online angebotenen Inhalte können Urheberrechte (nachfolgend „Schutzrechte“) geschützt sein. Bei ihrer Nutzung sind die geltenden Urheber- und anderen Schutzgesetze zu beachten.

Soweit im Einzelfall nicht anders bestimmt ist, hat der Benutzer grundsätzlich das Recht, eine angemessene Anzahl von Kopien von Teilen der Inhalte zum privaten Gebrauch herzustellen. Der Benutzer hat in jedem Fall sicherzustellen, daß alle Hinweise in den Inhalten auf die Schutzrechte in unveränderter Form bestehen bleiben.

9. Einspeisen von Daten

Soweit von dem Nutzer Daten eingespeist werden, hat dies unter Beachtung der Rechte Dritter sowie sämtlicher gesetzlicher Bestimmungen zu erfolgen.

Insbesondere bei der Übernahme von fremden Daten ist zu überprüfen, ob Dritte daran Rechte - insbesondere Urheberrechte - haben.

Soweit der Nutzer Inhalte einspeist, die durch Schutzrechte Dritter geschützt sind, muß sich selbst zuvor davon vergewissern haben, daß der Rechtsinhaber vollständig und wirksam alle notwendigen Rechte für diese Einspeisung in Fun Online eingeräumt hat. Notwendig ist insbesondere das Recht, die Daten in Fun Online zu vervielfältigen, abzurufen (auch on demand), zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermieten, sowie dem Anbieter und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen. Der Benutzer übernimmt die Haftung dafür, daß der Rechtsinhaber ihm vollständig und wirksam alle notwendigen Rechte im obigen Sinne eingeräumt hat. Der Benutzer stellt dem Anbieter im Fall einer Mäßigung solcher Schutzrechte Dritter von etwaigen Ansprüchen Dritter frei. Mit der Einspeisung erteilt der Benutzer - ggf. im Namen des Rechtsinhabers - dem Anbieter (unwiderruflich) das nicht-exklusive Recht, die eingespeisten Daten zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt (weltweit) in Fun Online abzurufen (auch on demand), zu vervielfältigen, zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermieten und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen.

10. Kündigung

Dieser Vertrag und damit die Benutzung von Fun Online kann jederzeit mit sofortiger Wirkung sowohl von dem Anbieter als auch von dem Benutzer gekündigt werden.

Bei Kündigung während einer laufenden Abrechnungsperiode bleibt der Benutzer zur Bezahlung der Grundgebühr für diese Abrechnungsperiode verpflichtet. Dies gilt nicht bei fristloser Kündigung bei Vorliegen eines wichtigen Grundes. Die Kündigung gegenüber dem Anbieter ist zu richten an Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken und zwar schriftlich oder per Fax (01805-26-26-67) oder per Telefon (01805-26-26-47).

11. Kündigung zum Internet

Der Benutzer nutzt das Internet auf eigene Gefahr und unterliegt dabei den nationalen oder international geltenden Gesetzen und Vorschriften. Wenn sich der Benutzer über Fun Online den Zugang zum Internet verschafft, verpflichtet er sich, sowohl die im Internet geltenden Regeln, insbesondere die dort geltenden Verkehrsregeln, als auch diese Nutzungsbedingungen einzuhalten.

12. Lizenz für das Fun Online-Netz

Die von Fun Online im Wege der - nicht ausschließlichen - Lizenz zur Verfügung gestellte Software dient nur zur Nutzung in unveränderter Form auf PC. Sie darf nur vom Benutzer zu den in der Leistungsbeschreibung genannten Zwecken und unter den in den vorliegenden Nutzungsbedingungen geltenden Bedingungen benutzt werden.

Das Recht des Benutzers zur Nutzung von Fun Online erlischt mit Beendigung des vorliegenden Vertrages.

13. Lizenzen von Dritten / Verträge zu Dritten im Hinblick auf Cyber Patrol und Netscape

Für den Betrieb von Fun Online ist der Einsatz des Schutzprogramms Cyber Patrol sowie der Einsatz des technischen Programmes Netscape erforderlich. Diese beiden Programme sind dem Benutzer zur Verfügung zu stellen, wenn er zuvor die dazu erforderlichen Lizenzen von Microsofts Software (Cyber Patrol) und Netscape Communications GmbH (Netscape) erworben hat. Wie der Benutzer diese Lizenzen erwirbt, ist auf Fun Online auf einer sogenannten Read-me-Datei festgelegt, die sowohl auf der Netz-CD-ROM enthalten als auch online abrufbar ist.

Falls der Benutzer Erziehungsberechtigte zum Aufruf dieser Datei Fragen hat, so kann er sich diesbezüglich an die Hotline wenden. Der Benutzer verpflichtet sich, Fun Online nur zu benutzen, wenn er dazu die entsprechenden Lizenzbedingungen akzeptiert hat.

Der Benutzer erwirbt die Nutzungsrechte direkt von:

Microsofts Software Inc., 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America
(Cyber Patrol) und von
Netscape Communications Cooperation, 501 East Middlefield Road, Mountain View, CA 94043, United States of America
(Netscape).

Diese Firmen stellen eigene Nutzungsbedingungen auf, die unter den oben angegebenen Fundstellen im einzelnen nachgesehen werden können. Diese Nutzungsbedingungen regeln die vertraglichen Beziehungen des Benutzer zu diesen beiden Firmen.

Die für den Erwerb der Nutzungsrechte der beiden Programme anfallenden Kosten werden sich in den Nutzungsgebühren für Fun Online bereits enthalten und werden intern zwischen dem Anbieter und den Lizenzern der beiden Programme verrechnet.

Der Anbieter ist insoweit - Betrieb von Cyber Patrol, Netscape - weder Vertragspartei des Benutzer, noch sind die Firmen, die diese Programme anbieten, insoweit Erfüllungsgeldern des Benutzers.

Die Nutzungsrechte von Cyber Patrol und Netscape erlöschen spätestens in dem Moment, zu dem der vorliegende Vertrag zwischen Benutzer und Anbieter beendet wird.

14. Weitere Verträge mit Dritten

Soweit Waren oder Dienstleistungen über den Online-Service von Dritten angeboten werden, können etwaige Verträge ausschließlich zwischen dem Benutzer und dem Dritten zustande. Etwaige Ansprüche aus solchen Geschäften richten sich ausschließlich gegen die Dritten.

15. Werbe-Mails

Der Benutzer erklärt sich damit einverstanden, daß der Anbieter - auch im Namen von Dritten - an die E-Mail-Adresse des Benutzers in Fun Online Werbe-Mails versendet.

Der Benutzer erkennt solche Werbe-Mails an einem spezifischen Merkmal.

16. Schutz des persönlichen Kennworts

Der Benutzer ist verpflichtet, das persönliche Kennwort vor dem Zugriff durch Dritte geschützt aufzubewahren.

Der Benutzer hat das vom dem Anbieter zugeleitete persönliche Kennwort unmittelbar bei der ersten Einwahl in Fun Online abzuändern. Dem Benutzer wird geraten, das persönliche Kennwort zudem des öfteren zu ändern, um etwaigen Zugriff durch Dritte zu verhindern/verschleiern.

17. Telefonkosten

Bei der Benutzung von Fun Online entstehen neben den Benutzungsgebühren Telefonkosten. Die Höhe richtet sich nach der Entfernung des Benutzers zum nächsten Informationsanbieter.

Ein Verzeichnis der Einwahlkosten ist abrufbar unter der Hotline oder online. Soweit der nächste Einwahlkosten im Bereich des Citytarifes der Deutschen Telekom AG liegt, ist dieser maßgebend. Liegt der nächste Einwahlkosten außerhalb des Bereiches des Citytarifes, so gilt der für die entsprechende Entfernung gültige Tarif.

18. Benutzungsgebühren

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte verpflichtet sich, die vereinbarten Benutzungsgebühren entweder über Lastschriftinzins oder Kreditkartenzahlung zu begleichen.

Mit der Angabe der gewünschten Zahlungsweise autorisiert er Fun Online zu einer Abbuchung von dem entsprechenden Konto oder der Kreditkarte (Zahlung gegen Rechnung ist nicht möglich).

Eine Übersicht über die bisherige kumulierte Online-Zeit der laufenden Abrechnungsperiode kann online eingesehen werden. Auf Wunsch kann eine detaillierte schriftliche Aufstellung der einzelnen Benutzungszeiten der Abrechnungsperiode gegen eine Pauschale von DM 5,00 unter der Hotline angefordert werden.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte ist auch für Entgelte, die andere Personen über sein persönliches Kennwort verursachen, verantwortlich. Der Benutzer/Erziehungsberechtigte haftet solange für die unberechtigte Nutzung Dritter, bis er das Fun Online Netzteam unter der Telefonnummer 01805-26-26-47 oder schriftlich (Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken) oder per Fax (01805-26-26-67) über die unberechtigte Nutzung informiert hat.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte wird darauf hingewiesen, daß für die Mitgliedschaft in Fun Online die korrekten Adresse, Telefon- und Bankdaten angegeben werden müssen.

19. Datenschutz

Der Anbieter weist darauf hin, daß personenbezogene Daten im Rahmen der Vertrag-durchführung gespeichert werden.

20. Abtretung / Unterlizenzieren

Der Anbieter ist berechtigt, die aus diesem Vertrag ergebenden Rechte und Pflichten auf Dritte zu übertragen oder Unterlizenzieren einzuräumen. In diesem Fall hat der Benutzer - wie auch sonst - die Möglichkeit, ohne Einhaltung von Fristen zu kündigen.



BAHNHOF



CYBER CENTER



CINEDOME



POWER TOWER



POST



KIOSK



JOYSTICK



FUN PRESS

FUN ONLINE DAS NETZ

SPIELE IM NETZWERK

Du bist ein echter Spielefreak? Na dann kennst du im Joystick ja bestimmt schon jeden Winkel oder wirst ihn noch kennenlernen. Und mit FUN ONLINE gibt's auch für dich keine Langeweile. Ganz im Gegenteil: Wir sorgen immer wieder für Überraschun-

gen. Entdecke ab sofort Spiele einer neuen Dimension: Funke deine Freunde oder die FUN ONLINE-Redakteure per E-Mail an, fordere sie zu einer Partie Reversi oder Zapp am Computer heraus und schwatze während dem Spiel noch online mit

ihnen. Hau in die Tasten und verpasse jedem Zug deines Mitspielers den richtigen Spruch oder gib dem Ärmsten mal einen Tip, damit er nicht ganz so frustriert ist ... Aber Vorsicht: Spiele im Netzwerk machen null Komma nix süchtig!

FUN ONLINE
auf allen Kanälen:
Spielen und Chatten
gleichzeitig!



Der Joystick – die coole Spielezentrale in FUN ONLINE



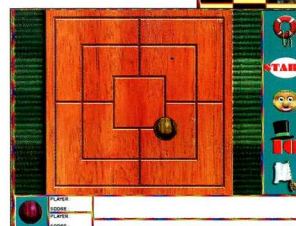
Verschiedene Spiele-Levels fordern deine grauen Zellen immer wieder aufs neue heraus



Wer ist der beste Spieler im Netz? Messe deine Kräfte im Wettbewerb mit anderen Mitgliedern



Natürlich gibt's in FUN ONLINE keine normalen Spielsteine: Hier kämpfen Frösche, Schlangen und Teufelchen gegeneinander und geben manchmal ziemlich ungewöhnliche Laute von sich ...



Insgesamt sieben Spiele in „Stereo“-Qualität verstecken sich hinter dem Mühle- und Schachbrett: Match, Zapp, Schach, Mühle, 4 in die Reihe, Dreh's um! und Isolation

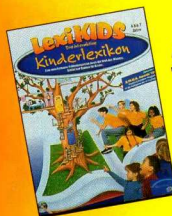
GEWINNSPIEL

Hast du Lust, ein bißchen zu knobeln? Prima, dann haben wir genau das Richtige für dich!
Gesucht wird die Bezeichnung für eine Ausbildung der anderen Art

Alle Rätselfragen haben mit den Supergames-Spiel „Simon - The Sorcerer“ zu tun. Das Lösungswort ergibt sich aus den rot umrandeten Feldern. Umlaute werden ausgeschrieben (statt zum Beispiel „ä“ „ae“).
Kleiner Tip: Wenn du mal nicht weiterweißt, dann blättere einfach im Heft ...



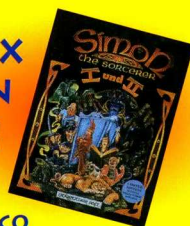
DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:



5 X LEXIKIDS VON BOMICO



5 X UEFA CHAMPIONS LEAGUE VON BOMICO



10 X SIMON POWER EDITION (BEINHALTET SIMON I, SIMON II UND EIN SIMON-T-SHIRT) VON BOMICO

Wenn ihr das Rätsel geknackt habt, dann schickt **bis zum 31.7.1997** eine Postkarte mit der Lösung an:

**Redaktion FUN ONLINE
Stichwort:
„Supergames-Gewinnspiel“
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart**



Mitarbeiter der Egmont-Gruppe und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Gehen mehr richtige Lösungen ein als Preise zur Verfügung stehen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

EDISON UND DIE GLÜHBIRNE HABEN ES...
TÜTENSUPPEN UND TRESORSCHLÖSSER HABEN ES AUCH...

CONNECTIONS

IN DIESER WELT VERSTECKEN SICH DIE
ANTWORTEN...!



Features:

- * Komplett in Deutsch
- * 360° Bewegungsradius
- * Fotorealistische Szenarien
- * Video-Clips
- * Mehr als 50 Charaktere
- * 3D-Animationen
- * Mitreißender Soundtrack
- * Sound FX
- * Online-Hilfe

Fun Online

FUN ONLINE, c/o maxsupport, Postfach 28 20, 33258 Gütersloh,
Fax 0 52 41 - 33 73 04

Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0 18 05 - 25 83 83
<http://www.egmont.de>

EGMONT INTERACTIVE GMBH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart

Discovery
CHANNEL

MULTIMEDIA™

Diese Seite kennt ihr schon aus FUN ONLINE – Das Magazin: Ein Extra-Cover unserer CD-ROM zum Ausschneiden und Einlegen in eine stabile Plastikbox.
So könnt ihr die Scheibe sicher aufbewahren und sammeln.
Leere Plastikboxen bekommt ihr billig überall da, wo CDs verkauft werden.

Cover und Rückseite entlang den schwarz gestrichelten Linien ausschneiden!



FUN ONLINE SUPERGAMES • SIMON-THE SORCERER






Systemanforderungen:
 Windows / Dos
 Mind. 386er Prozessor
 Double Speed CD-ROM-Laufwerk
 Mind. 4 MB RAM
 Soundkarte: Sound Blaster oder kompatibel

FUN ONLINE SUPERGAMES • SIMON-THE SORCERER

Alles was ein gutes Comic-Adventure braucht:
Knackige Rätsel,
schrägen Humor und
eine völlig durchgeknallte Geschichte!

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

20

ALARMSTUFE

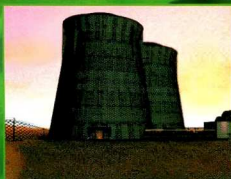


**... der Alptraum
beginnt!**

**Luftverschmutzung,
Ozonlöcher und
Radioaktivität
stehen Heute
schon auf der**



**Rettungs-
liste von
Morgen!**



TEAM XTREME

Features:

- * Komplet in Deutscher Sprache
- * Sprachausgabe
- * 8 detaillierte Level
- * Knifflige, umweltbezogene Rätsel
- * Hervorragend gestaltete 360°-Landschaften
- * Knackiger Original-Soundtrack
- * Umfangreiche Umweltdatenbank



FUN ONLINE, c/o maxsupport, Postfach 98 20, 33258 Gütersloh,
Fax 0 52 41 - 33 73 04

Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0 18 05 - 25 83 83
<http://www.egmont.de>

EGMONT INTERACTIVE GMBH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart

Discovery
CHANNEL

MULTIMEDIA



Fun Online

DAS COMPUTER-INFO-SPASS-PAKET MIT CD-ROM!

EXTRA SOFTWARE

VERLAUFEN

Rasante Schatzsuche im Labyrinth: Unsere **Extra-Software auf der CD-ROM** entführt euch in ein antikes Schloß, das in edler 3D-Grafik auf euren Bildschirm kommt. Die Aufgabe: Gold, Schlüssel und natürlich den Weg hinaus zu finden. Viel Spaß!

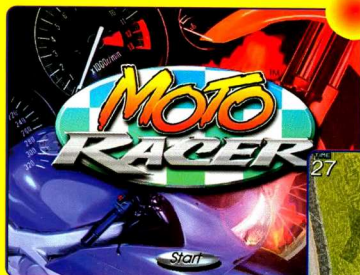
VERHEXEN

Da helfen nur Zaubersprüche und schnelle Reaktionen: Im Topspiel „**Pandemonium**“ ist euer Gegner ein übles Monster. Das Spiel bringt Action, 3D-Grafik und starke Figuren – wir bringen den Test. Und ein **Gewinnspiel**. Und natürlich die **Demo** auf der CD-ROM!



ÜBERHOLEN

2x giftig Gummi geben: Die Games „**Moto Racer**“ und „**Speedster**“ bieten rasante PS-Maschinen. Lest im Test, was die Teile draufhaben und macht eine Probefahrt mit den Demos auf der Hef-CD-ROM!



AUFRÜSTEN

Diesmal in der **PC-Werkstatt**: Alles über die neuen, schnellen CD-ROM-Laufwerke und wie ihr den Einbau sicher und schnell selber macht. So bringt Aufrüsten Spaß und spart bares Geld!



ERSCHAFFEN

Die FUN ONLINE-Leser haben „**Die Siedler II**“ zum PC-Spiel des Jahres gewählt. Jetzt bekommt ihr von uns die **Sieger-Tips** für diese Top-Simulation



ANGREIFEN

3x volle Düse im Weltraum: In den Spielen „**Generations**“ und „**Starfleet Academy**“ übernehmt ihr das Kommando über die Enterprise. Mit „**X-Wing vs. Tiefighter**“ fliegt ihr alles, was im „**Krieg der Sterne**“ Laserkanonen hat.



BESTELLANGEBOT

HAST DU NOCH NICHT ALLE?



**MAGAZIN
1/95**



**MAGAZIN
1/96**



**MAGAZIN
2/96**



**MAGAZIN
3/96**

EINE FUN ONLINE - AUSGABE VERPASST?

Kein Problem!

Du kannst das FUN ONLINE Magazin und die Fun online Supergames nachbestellen. Wir schicken dir deine Wunschmagazine direkt nach Hause.



**MAGAZIN
4/96**



**MAGAZIN
5/96**



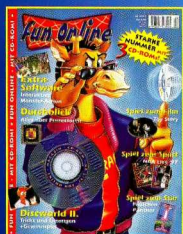
**MAGAZIN
1/97**

Tel: 0711 - 72 52-235

Fax: 0711 - 72 52-333

**Post: Vertriebsservice
Ehapa Verlag
Postfach 81 06 40
70523 Stuttgart**

NICHT VERGESSEN:
Name, Anschrift und Ausgabennummer(n)



**MAGAZIN
2/97**



**SUPERGAMES
NR. 01**



**MAGAZIN
3/97**



**SUPERGAMES
NR. 02**

Zum normalen Kioskpreis (Magazin 8,40 DM, Supergames 12,99 DM) zahlst du lediglich die Versandkosten.

FUN ONLINE - das Magazin gibt's übrigens auch als Abo. Dein Vorteil: es ist noch preiswerter und du mußt nicht solange warten!

Besteller aus Österreich und der Schweiz bezahlen bitte in DM!

Simon the sorcerer

Was braucht ein gutes Comic-Adventure: Knackige Rätsel, schrägen Humor und eine völlig durchgeknallte Geschichte. Simon sagt: „Herzlich willkommen!“

Herzlichen Glückwunsch: du bist aus Hunderten von Bewerbern ausgesucht worden“ – wo ist der rotschne Simon aus Birmingham da nur schon wieder reingerasselt? Eben noch auf dem Dachboden gestöbert, sitzt er plötzlich vor einer ganzen Monstersippe und soll als Eintopf herhalten. Und dann noch dieses saublöde Kostüm ...



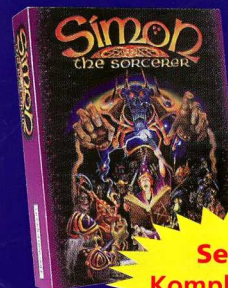
„Hallo mein Name ist Simon – nett euch kennenzulernen“

Simon befindet sich plötzlich einer irren Zauberwelt und wir befinden uns im Adventure Simon the Sorcerer. Unser Auftrag: für den zwangsverpflichteten Zauberlehrling den Weg zurück nach Hause finden. Und dem Urheber des Schlamassels heimleuchten. Der große Magier Calypso ist der einzige, der unserem Simon ein Rückfahrticket besorgen könnte. Wir finden



Der Schmied mag keine Besucher – dafür hat er einen Mordshammer ...

bald heraus, daß er von Oberfiesling Sordid entführt worden ist. Und dem kommen wir dahergelaufene Zauberlehrlinge gerade recht ...



**Service:
Komplettlösung
im Heft!**



Kleinvieh macht auch Mist: der kleine Drache bietet seine Hilfe an

Die Rätsel in diesem Adventure sind nicht zu verachten. Selbst ausgefuchste Querdenker werden bei der kniffligen Suche nach Calypso schwer ins Grübeln kommen. Viel Grips ist gefragt – und eine gute Portion Humor, denn Simon hat viele witzige und bissige Kommentare auf Lager. Dazu übt er dauernd kleine Zauberticks, von denen kaum einer hinhaut.



Ach du grüne Neuene: In diesem Wald giften nicht nur die Pilze



Alles, was nicht festgewachsen ist, nimmt Simon mit – und stöbert dafür auch mal in anderer Leute Schubläden

TIP



Auch wenn sie oft in Rätseln spricht und recht vergesslich ist: Die alte Eule gibt Simon manchen guten Rat mit auf den Weg. Es lohnt sich, sie immer mal wieder anzusprechen.



sehr gut!

Hersteller:	Adventure Soft/Bomico
Prozessor:	ab 386
Speicher:	ab 1 Megabyte
Festplatte:	4 Megabyte
System:	DOS / Windows
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut