

Bestseller Games **Collection**

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

**19⁸⁰
DM**

*Lebendige Geschichte zeigt „Das Museum“, wie es
weder Schulunterricht noch eine Ausstellung vermögen.*

Ausgabe 11

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 480,-

HFL 25,-

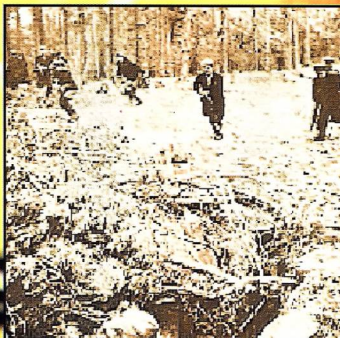
*Wirtschafts-
Simulation*

DAS MUSEUM



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Das Dritte Reich



- Sprachausgabe
- dokumentarische Videos
- authentische Fotos
- historische Landkarten
- gerenderte Grafiken

**UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE
ORIGINALVERSIONEN AUF CD-ROM!**



Jetzt neu! Testen Sie CompuServe 3.0: Titel-CD rein - los geht's

*Ihre Vorteile mit unserem City-Zugang: Außerhalb unserer lokalen Zugänge wählen Sie sich bundesweit unter 01910 ein. Zum Ortsnetz zzgl. 1 US \$/Stunde.



GO!

C-PEARL96

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 jetzt CompuServe 3.0. Wir schenken Ihnen die neue Software, die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Und mit dem neuen City-Zugang* wird es noch einfacher

und günstiger. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und klicken dann auf CompuServe. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an **D: 018 05/25 81 47** (Fax 089/66 57 80 08) CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

Für WinCIM 2.0.1 d Nutzer
Seriennr. 281165 Vertragsnr. PEARL96

<http://www.CompuServe.de>

WARUM NICHT MAL INS MUSUM GEHEN...



Haben Sie sich schon einmal gefragt, was „Edutainment“ bedeutet? Dieser aus „Education“ und „Entertainment“ zusammengesetzte Kunstbegriff soll ein Produkt beschreiben, bei dem der Anwender nicht nur gut unterhalten wird, sondern auch noch etwas lernt. Im Gegensatz zu vielen anderen mit diesem Etikett geschmückten Produkten hält „Das Museum“ tatsächlich, was es verspricht: Kurzweilige Unterhaltung und spielerisches Lernen ohne Druck sind hier zu einer einmaligen Mischung verbunden. Weil uns „Das Museum“ schon vor gerade mal einem Jahr aus den genannten Gründen so sehr gefallen hat, waren wir um so erfreuter, als sich jetzt die Möglichkeit ergab, dieses Spiel noch einmal im Rahmen der „Bestseller Games Collection“ herauszubringen.

Wir präsentieren Ihnen damit ein lebendiges Stück Geschichte, losgelöst vom trockenen Staub der Schulbücher und eingebunden in ein spannendes, herausforderndes Wirtschaftsspiel, das für weißbeigerige Spieler jeden Alters hervorragend geeignet ist: Sei es, um die hinter dem Alltäglichen verschütteten Kenntnisse über das dunkelste Kapitel deutscher Geschichte

wieder aufzufrischen, sei es um das Thema „Drittes Reich“ ergänzend zum Schulunterricht unter die Lupe zu nehmen. Mit welcher Erwartung Sie auch an das Spiel herangehen mögen – Sie werden nicht enttäuscht sein.

Wir alle wünschen Ihnen viel Vergnügen bei Ihrem Aufenthalt im „Museum“!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und die Redaktion
von Editorial Services



IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
Am Kalischacht 4,
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/36 02 70,
Fax: 07631/36 04 44

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Claas Wolter, Waltraud Schmidt

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts, Grafische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07634/52 64-0

Art Director:

Michael H. Sichter

Layout:

Helmut Kammerer

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Peter Pawlaweki

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage:

60.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen

Außendienst:

Büro West, Jägerstr. 23,
46149 Oberhausen,
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,
Leitung: Willy Laerbusch,
Betreuung Grosso/Bahnholzbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Sylvia Czichollas

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

199,90 DM

Abo-Betreuung:

Tel.: 7631/360 338

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag 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. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhalts- Verzeichnis

Installation	S.5
SPIELANLEITUNG „DAS MUSEUM“	S.6
Kapitel 1: Die Story	S.6
Kapitel 2: Der Spielstart	S.6
Neues Spiel beginnen	S.6
Kapitel 3: Der Spielablauf	S.7
Kapitel 4: Das Spiel als Nachschlagewerk	S.13
Kapitel 5: Noch einige Tips	S.13
Kapitel 6: Die erste Runde	S.13
Kapitel 7: Eine Anmerkung	S.15
Kapitel 8: Bibliographie	S.15
CD-Einlege-Cover	S.16
Lizenzurkunde	S.18

Installation und Programmstart von „Das Museum“

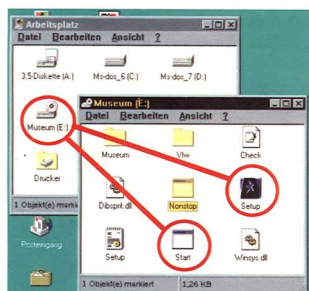
Systemvoraussetzungen

Damit Sie „Das Museum“ spielen können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- 386DX-Prozessor oder höher
- Windows 3.1 oder Win 95
- CD-ROM-Laufwerk
- 8 MB Arbeitsspeicher
- 16-Bit-Soundkarte

Die Installation

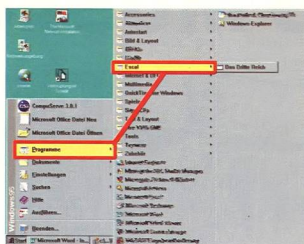
Starten Sie Windows. Wechseln Sie im Dateimanager/Arbeitsplatz auf das CD-Laufwerk, und führen Sie das Programm „SETUP.EXE“ aus. Dieses Programm legt ein Startsymbol im Ordner „ESCAL“ an, über das Sie das Spiel nun bequem starten können.



Wenn Sie kein Startsymbol anlegen möchten, können Sie das Spiel auch direkt von CD mit Hilfe der Datei „START.EXE“ aufrufen.

Installation

Der Spielstart



Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf die Datei „Start“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM oder auf das Startsymbol im Ordner „ESCAL“. Im Anschluß an das Intro, das automatisch startet und auf Wunsch mit einer beliebigen Taste abgebrochen werden kann, öffnet sich das Startfenster:

Neues Spiel beginnen

Um ein neues Spiel zu beginnen, wählen Sie zwischen drei Schwierigkeitsgraden. Je nach Stufe werden die einzelnen Aufgaben, die Sie zu lösen haben, unterschiedlich schwer sein. Entscheiden Sie sich für

- „einfach“, wenn Sie keine Vorkenntnisse haben,
- „schwierig“, wenn Sie ernsthaft geprüft werden möchten, ob Sie alles verstanden haben,
- „höllisch“, wenn Sie ein Geschichtsprofi werden wollen.

Vorhandenes Spiel verwenden



Wählen Sie „Spiel laden“, wenn Sie einen alten Spielstand laden und fortsetzen möchten.

Spielanleitung

Möchten Sie sich die Spielregeln vergegenwärtigen, wählen Sie „Spielanleitung“.

Alle Funktionen können zu jedem späteren Zeitpunkt über die Menüleiste angewählt werden.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis der CD-ROM folgenden Befehl ein:

Wichtig

Die Datei LIESMICH.TXT, die Sie ebenfalls im Hauptverzeichnis der CD-ROM finden, liefert darüber hinaus Informationen, die besonders bei der Behebung von Problemen nützlich und hilfreich sind



„DAS MUSEUM“

Kapitel I: Die Story

Sie haben sich jahrelang als im Grunde friedliebender Mensch durch das Leben geschlagen, sich wacker und redlich jeder Herausforderung gestellt, doch eines Tages holt Sie die Vergangenheit ein, und das in doppeltem Sinne: Ein alter „Schulkamerad“ kreuzt Ihren Weg, und zwar in gleicher Weise wie einst in der Schule: Er ist der Dorn im Auge, der gefürchtete Pausenhofschreck, der Ihnen damals schon das Leben schwer machte und auch jetzt nicht davon lassen kann, Ihnen fleißig Steine in den Weg zu legen.

Wie immer mischt er sich in etwas ein, das ihn eigentlich gar nichts angeht: Ihr seliger Großvater hat (nur in diesem Spiel natürlich) das Zeitliche gesegnet und Ihnen ein altes, marodes Museum hinterlassen. Leider verstand sich der Vorfahr nicht sonderlich auf die wirtschaftlichen Kniffe, um ein solches Zuschußunternehmen auf einer soliden finanziellen Basis zu halten, und so ist das Gebäude hoch verschuldet. Es ist sogar so schlimm, daß das Museum aufgrund der immensen Hypothek von 250.000 Mark de facto der Bank gehört, was der Herr Großvater in seinem Testament leider verschwiegen. Und die Bank will das Erbe nur dann herausgeben, wenn der Anspruchsteller eben jene Summe beibringen kann.

Im Zweifelsfall würde sie das „Erbe“ auch einem Konkurrenten zusprechen, der das Geld vielleicht schneller aufreiben kann. Und nun raten Sie mal, wer dieser Konkurrent ist...

Natürlich geht es diesem Kerl namens I. Gnorant keineswegs darum, die kulturhistorisch bedeutsame Institution zu erhalten, nein, er würde den „alten Kasten“ abreißen lassen, um dort etwas anderes, weitaus weniger Gemeinnütziges und dafür vermutlich Illegales aufzubauen.



In den Hallen des Museums wartet viel Arbeit: hier der zweite Ausstellungsraum



Wer hätte gedacht, daß der Nationalsozialismus im Mittelpunkt einer Auseinandersetzung mit Ihrem Konkurrenten stehen würde?

Doch diesmal soll er nicht gewinnen! Denn bei dieser Aufgabe sind nicht die Fäuste gefragt, sondern gute Ideen und eine Menge Köpfe.

Zum Glück haben Sie Zugang zum Museum und können es vielleicht benutzen, um das Geld aufzutreiben.

Leider befindet sich das Bauwerk in einem bedauernswerten Zustand, und es bleibt nur eine Chance:

Es muß renoviert werden, damit es wieder attraktiv für die Besucher ist, die das Geld schon wieder in die Kasse bringen werden. Für den Anfang steht gerade mal ein dürftiges Kapital von 10.000 Mark zur Verfügung.

das automatisch startet, mit einer beliebigen Taste abbrechen, öffnet sich das Startfenster:

Neues Spiel beginnen



Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl

Kapitel II: Der Spielstart

Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf die Datei „Start“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM oder auf das „Museum“-Symbol im Ordner „ESCAL“ auf Ihrer Windows-Oberfläche. Wenn Sie das Intro,



Das Museum in voller Pracht

Für den Beginn eines neuen Spiels stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl.

Um ein neues Spiel zu beginnen, wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad aus. Je nach Stufe werden die einzelnen Aufgaben, die Sie zu lösen haben, unterschiedlich schwer sein. Die Einstellung „einfach“ ist für Spieler zu empfehlen, die noch keinerlei Vorkenntnisse über jene Epoche haben. Bei der Einstellung „schwierig“ wird der Anspruch schon eine ganze Ecke höher und die Überprüfung des angeeigneten Wissens umfangreicher. Die Einstellung „höllich“ eignet sich für Leute, die sich zum absoluten Geschichtsprofi entwickeln möchten und bereits einige elementare Kenntnisse vorweisen können.



Kapitel III: Der Spielablauf

Von nun an verläuft das Spiel in Runden, die immer gleich aufgebaut sind und – mit Ausnahme der Auktion – keinem Zeitdruck unterliegen:

Zu Beginn jeder Runde erfahren Sie, welche Aufgaben Sie zu lösen haben. Die Aufgaben werden in einem kleinen Fenster angezeigt. Der Text kann mit den seitlichen Pfeiltasten wie bei einem Windows-Fenster nach oben und unten verschoben werden. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr ganz sicher sein, worin die Aufgaben des Abschnittes bestanden, können Sie sie jederzeit wieder über die Menüleiste abrufen.

Das Spiel bietet sowohl dem Anfänger wie auch dem Profi ausreichende Herausforderungen

Vorhandenes Spiel verwenden

Über die Funktion „Spiel laden“, die ebenfalls im Startfenster erscheint, kann ein bereits angelegter Spielstand geladen und fortgesetzt werden.

Die Funktion „Spielanleitung“

Möchten Sie sich die Spielregeln vergegenwärtigen, wählen Sie „Spielanleitung“. Hier werden noch einmal die grundlegenden Abläufe, mit deren Hilfe das Museum gerettet werden kann, erläutert.

Alle diese beschriebenen Funktionen können zu jedem späteren Zeitpunkt über die Menüleiste am oberen Bildschirmrand des Spielfensters angewählt werden.

Ihre Aufgaben für diese Spielrunde

Andächtig betreten Sie die Halle des ersten Ausstellungsraumes. Ihr Blick wird sofort von dem imposanten Portrait eines Mannes mit einem mächtigen Schnurbart gefesselt. Als Sie sich ihm nähern, sehen Sie, daß die ganze Ecke in einem desolaten Zustand ist:

- [1] Alterserscheinungen haben einen Teil der Bild-Beschreibungstafel unleserlich gemacht.
- [2] Ein heller Fleck auf dem Podest läßt Sie vermuten, daß hier wohl früher etwas gestanden haben muß.
- [3] Das kleine Tafelchen am Podest ist ebenfalls reparaturbedürftig.

Sie können dieses Fenster jederzeit unter Aufgaben im Hilfenmenü aufrufen.

Zurück

Das Aufgabenfenster erläutert die in dieser Runde anstehenden Arbeitsschritte

Erste Schritte



Der Vorraum des Museums. Rechts hinter der Kasse verbirgt sich das Büro

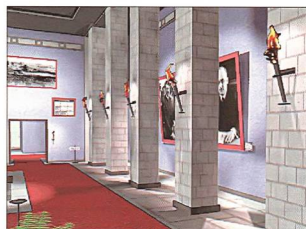
Nachdem Sie das Museum mit dem GO-Befehl, in den sich der Mauszeiger verwandelt, sobald er sich über dem Museum befindet, betreten haben, finden Sie sich in einem Vorraum mit einem Kassenschalter wieder. Hinter der Kasse befindet sich das Büro, doch für den „Papierkram“ ist später auch noch genug

Zeit.
Der erste Weg führt den Museumsleiter in den nächsten

begehbaren Ausstellungsraum, in diesem Fall also Raum 1 des Museums. Dort befinden sich Porträts von historisch bedeutsamen Personen an der Wand, die wiederum mit dem GO-Befehl zu erreichen sind.



Sobald die Maus über eines der Bilder fährt – zunächst das linke, denn es kommt chronologisch vor den anderen – wechselt der Mauszeiger zu einem anderen Symbol, je nachdem, worüber er sich befindet. Es ist sowohl möglich, mit der betreffenden Person zu „reden“, wodurch nach und nach das hier verborgene Wissen vermittelt wird, wie auch im Anschluß an das Gespräch die Exponate aufzufrischen, wozu aber in der Regel erst eine zwischenzeitliche Stippvisite bei einer Auktion erforderlich ist. Die Redemöglichkeit symbolisiert ein Mikrofon, in das sich der Mauszeiger verwandelt, und die Bearbeitung einer Beschreibungstafel eine Lupe.



BU Rechts an der Wand warten die ersten Aufgaben





Ein dienstbarer Geist führt durch das Gespräch mit den historischen Personen

Das Gespräch

Zurück zum Gespräch mit den historischen Persönlichkeiten: Nachdem das Porträt aktiviert wurde, erscheint am unteren Bildrand ein Steuerblock, ähnlich dem eines Videoplayers, über den die Unterhaltung gesteuert wird. Die einzelnen Abschnitte können damit in Gang gesetzt und später auch wiederholt werden. Die Funktionen von rechts nach links sind: zurück zur vorigen Marke, ein kleines Stück zurück, Start/Stop, ein kleines Stück vor, vor bis zur nächsten Marke, Ende, Audio/Text-Umschaltung, Prozentbalken.



Der Steuerblock für die Gespräche

Das zweite Element des Steuerblocks ist der Textbalken mit insgesamt vier einzelnen Zeilen. Darin erscheinen manchmal Zwischenfragen, die Sie den Persönlichkeiten auf Wunsch stellen können. Wenn dafür kein Bedarf besteht,



Im unteren Bedienfeld werden die möglichen Antworten auf die Prüfungsfragen eingeblendet

kann dieser Punkt mit einem Mausklick auf die Start-Taste übersprungen werden. Außerdem erscheinen hier die Prüfungsfragen:

Die Fragen

Sobald ein kleinerer geschichtlicher Abschnitt erläutert wurde, stellt der dienstbare Geist, der durch die Konversation führt, eine Zwischenfrage, die sich auf den eben vermittelten Inhalt bezieht. In den unteren drei Zeilen erscheinen Auswahlantworten.

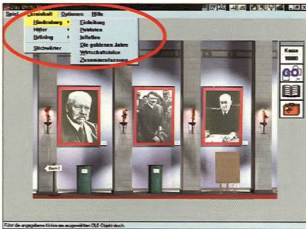
Wird die Frage richtig beantwortet, klingelt es in der Kasse: Ganze 1.000 Mark ist die richtige Antwort wert – Geld, das gut in neue Exponate investiert werden kann. Aber Vorsicht: Eine falsche Antwort kostet 1.000 Mark! Der betreffende Abschnitt, der mit dem Porträt zusammenhängt, ist im übrigen erst dann vollständig abgehandelt, wenn die „Timeline“ am unteren Bildrand volle 100 Prozent anzeigt. Anschließend kann sich der Museumsleiter dem nächsten Porträt zuwenden und dort in gleicher Weise verfahren.

Die Reihenfolge kann auch mit Hilfe der kontextsensitiven Menüleiste am oberen Bildschirmrand umgangen werden, aber allgemein ist schon ein chronologisches Vorgehen zu empfehlen. In einigen Runden kann es vorkommen, daß keinerlei Gespräche notwendig sind, weil das erforderliche Wissen bereits vorher abgefragt wurde und es beispielsweise nur darum geht, eine Zeittafel chronologisch richtig zu ordnen. Natürlich lassen sich bereits erfolgte Gespräche auch noch einmal „abhören“, um die Aufgaben zu erledigen.

Die Aufgaben

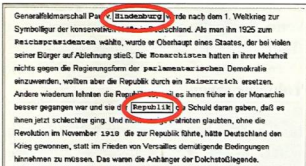
Neben den Gesprächen stehen in der Regel weitere Aufgaben an, vor allem die Beschaffung von Exponaten und die Restaurierung von Schautafeln.





Über die Menüleiste lassen sich die Themen auf Wunsch gezielt auswählen

Vom gewählten Schwierigkeitsgrad hängt es ab, wie umfangreich die Schäden an den Tafeln sind.



Bei der Restaurierung von Schautafeln sind fehlende Wörter einzusetzen

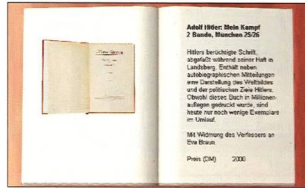


Die seitliche Bedienleiste mit dem aktuellen Kassenstand, dem Übersichtsplan, dem Auktionsbuch und dem Reise-Button (v. o. n. u.)

Grundsätzlich können immer nur die Aufgaben des aktuellen Abschnitts oder die eines bereits abgehandelten angegangen werden, nicht die eines noch nicht bearbeiteten. Der vorausschauende Museumsleiter kann also nicht einfach durch die Räume seines Museums zuhaken und erst einmal überall Exponate aufstellen, um damit ein paar nichtsahnende Besucher anzulocken. Die bearbeitbaren Aufgaben werden durch den sich verändernden Mauszeiger über dem betreffenden Bereich angezeigt.

So kann es zum Beispiel nötig sein, die Räume mit frischen Ausstellungsstücken zu schmücken. Um sich über das Angebot zu informieren, hat der Museumsleiter immer einen Katalog des Auktionshauses in der Tasche.

Ein Mausklick auf das Buchsymbol am rechten Bildrand öffnet den Katalog, in dem mit den Pfeilen am unteren Bildrand geblättert werden kann. Der verzeichnete Preis gibt das Mindestgebot an.



Das Auktionsbuch. Die Seiten blättert man mit den Symbolen am unteren Rand um

Die Auktion

Für die Beschaffung von Exponaten muß sich der Museumsleiter auf eine Reise nach London begeben, wo sich das Auktionshaus befindet. Dazu verläßt er das Museum, indem er mit der Maus jeweils an den unteren Bildrand fährt und dort klickt. Schließlich endet der Weg auf einer Europakarte, auf der das Auktionshaus in England und das Museum in Süddeutschland eingezeichnet sind.



Auf der Europakarte sind Museum und Auktionshaus eingezeichnet, zum Glück fallen keine Reisekosten an



Der Vorrat des Auktionshauses

Ein Mausklick auf das Auktionshaus bringt den Reisenden direkt in die Eingangshalle des noblen Orts. Dort zeigt eine Schautafel die an diesem Tage anstehenden Versteigerungen. Ein Mausklick auf den gewünschten Gegenstand bringt den hoffnungsvollen Auktionsteilnehmer direkt in den Auktionsraum.

Am unteren Bildrand erscheint die Schaltfläche „Bieten“. Die Auktion wird mit dem Mindestgebot eröffnet. Beträge von 2000 Pfund, die übrigens im Interesse besserer Spielbarkeit zu einem Kurs von 1:1 in Deutsche Mark umgerechnet werden, sind als Mindesteinlage keine Seltenheit, und so sollte der Museumsleiter immer gut überlegen, welches Exponat tatsächlich zu den gerade zu restaurierenden Räumen paßt. Ein Panzermodell des Zweiten Weltkrieges hat unter dem Porträt von Hindenburg einfach nichts zu suchen! Außerdem besteht durchaus die Gefahr, einer Fälschung aufzusitzen!

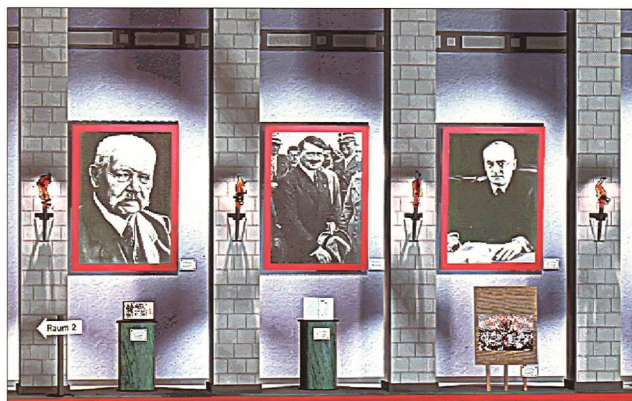
Sobald der Auktionsteilnehmer auf die Schaltfläche „Bieten“ klickt, erscheint ein Eingabefeld, in dem der Betrag eingestellt werden kann, den man zu bieten gedenkt. Die Steigerung des vorigen Angebots eines Konkurrenten ist bei vierstelligen Mindestgeboten nur in Schritten zu je 100 Pfund und bei dreistelligen Grundgeboten in Schritten von zehn Pfund oder mehr möglich.



Ursachen und Folgen



Alle Aufgaben in einem Raum – etwa das Sortieren solcher Tafeln – müssen erledigt sein, bevor es zum nächsten weitergeht

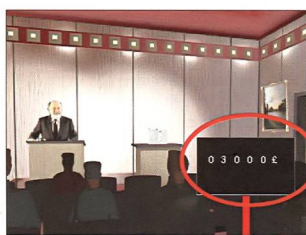


Der erste Raum ist komplett, aber sind auch alle Exponate echt?

Schließlich würde man sich an einem so noblen Ort mit Pfennigfucherei auch ziemlich lächerlich machen.

Nach Abgabe des Angebots wird die Auktion fortgesetzt. Sobald der Auktionator anfängt, den Hammerschlag „anzuzählen“, steht die Entscheidung über die Vergabe des Exponats bevor. In diesem Abschnitt läuft das Geschehen in Echtzeit ab. Wenn man also zu lange wartet, ist das gute Stück am Ende weg!

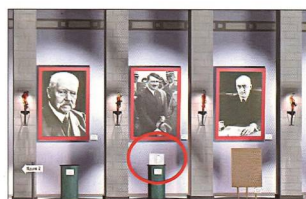
Sollte der Preis irgendwann die eigene Kalkulation übersteigen und ein anderer Bieter den Zuschlag erhalten, steht das Exponat erst in der nächsten Runde wieder im Angebot und kann dann sowohl teurer als auch billiger zu erwerben sein.



Der Auktionsraum. Unten ist das aktuelle Gebot eingeblendet



Wer zu knickrig ist, muß vielleicht bis zur nächsten Runde warten, um ein Ausstellungsstück zu bekommen



Das Exponat wird in dem dafür vorgesehenen Schaukasten aufgestellt

Wenn es gelingt, ein Exponat zu ergattern, wird der gebotene Betrag vom eigenen Konto abgebogen, und das gute Stück wandert in das Gepäck des Museumsleiters. In der rechten Schaltfläche erscheint eine zusätzliche Schaltfläche mit einem kleinen Abbild des Exponats.

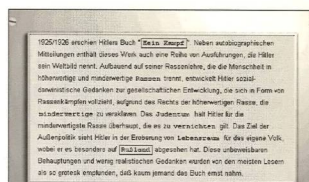
Aufstellen des Exponats

Mit dem ersteigerten Kunstgegenstand kehrt der Museumsleiter an seine Wirkungsstätte zurück und sucht den Raum auf, in dem der Gegenstand aufgestellt werden soll. Dort begibt er sich zum gewünschten Ort und klickt dann das Kästchen mit dem Exponat in der rechten Bedienleiste an.

Der Mauszeiger verwandelt sich in ein kleines Paket, das jetzt per Mausklick an der gewünschten Stelle untergebracht werden kann. Anschließend läßt sich auch die zugehörige Schautafel neben dem Ausstellungsstück bearbeiten.

Die Beschreibungstafel

Auf der Beschreibungstafel neben dem Schaustück wird dieses in den richtigen Kontext zum Porträt gerückt. Leider sind die Tafeln in der Regel leicht verwittert, und es sind nicht mehr alle Wörter darauf les-



Auf der Beschreibungstafel sind fehlende Wörter zu ergänzen

bar. So fällt dem Leiter des Museums, der ja wohl über die entsprechenden Geschichtskenntnisse verfügt (zumindest wenn er vorher aufgepaßt hat) die Aufgabe zu, die fehlenden Wörter zu ergänzen. Wenn das gelingt, ist dieser Abschnitt erfüllt.

Probleme lösen

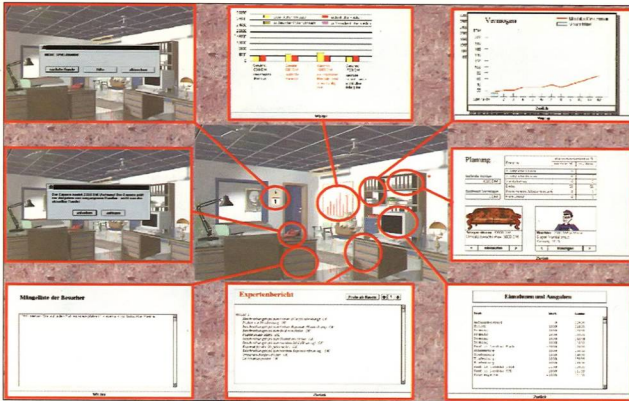
Sollte es Probleme geben, ist freilich noch nicht alles verloren: Mangelte es zum Beispiel an der Erinnerung, um die Tafeln richtig auszufüllen, können die Inhalte wie gehabt über die Porträts oder die Menüleiste am oberen Bildrand abgefragt werden. Sollte dagegen das Exponat unpassend sein, kann es im Auktionshaus wieder zur Versteigerung angeboten werden. Auf der Tafel im Eingangsbereich befindet sich ganz unten ein entsprechender Punkt. Dabei sind natürlich sowohl kleine Gewinne wie auch Verluste möglich.

Das Management

Sind alle Aufgaben einer Spielrunde zur eigenen Zufriedenheit erfüllt, ist es an der Zeit, sich um das Management zu kümmern. Das Büro hinter dem Kassenhäuschen in der Vorhalle ist dafür genau der richtige Ort. Am schnellsten ist dieses natürlich über den Gebäudeplan des Museums zu erreichen, für den es in der rechten Bedienleiste ein entsprechendes Symbol gibt. Im Büro können verschiedene Funktionen gewählt werden (von links oben im Uhrzeigersinn):

- Eine neue Runde beginnen
- Die Gewinnentwicklung begutachten
- Den Konkurrenten im Auge behalten
- Personal und Einrichtung verwalten
- Eine genaue Aufschlüsselung der Ein- und Ausgaben bekommen
- Den Expertenbericht einsehen
- Die Mängelliste der Besucher einsehen
- Den Experten bestellen

An der rechten Wand des Büros befindet sich eine Umsatzgrafik. In dieser Grafik ist es auch möglich, die künftigen Werbeausgaben zu planen. Ein geschickter Einsatz der Ersparnisse für die Werbung kann den Gewinn erheblich steigern!



Das Büro ist die wirtschaftliche Schaltzentrale



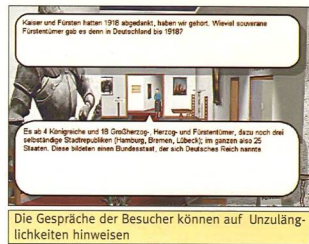
Die Umsatzgrafik enthält eine Prognose, wie sich die Werbung in der Zukunft auswirkt

Es ist nicht einfach, das richtige Fingerspitzengefühl für den Umfang der Werbeinvestitionen zu entwickeln. Um diese Aufgabe etwas zu erleichtern, können die Folgen eventueller Ausgaben simuliert werden: Es lassen sich beliebige Beträge eingeben, um deren Einfluß auf die finanzielle Entwicklung zu testen; ein Balkendiagramm zeigt dann die Auswirkungen auf künftige Einnahmen an. Der zuletzt vor Beginn einer neuen Runde eingegebene Betrag wird als tatsächliche

Ausgabe gesehen und geht ins weitere Spielgeschehen ein. Bedenken Sie, daß das Ergebnis einer Runde die Grundlage für kommende Spielrunden wird. Das heißt, daß sich das Resultat einer Runde auf das ganze kommende Spielgeschehen auswirkt. Deshalb ist es vor allem wichtig, alle Aufgaben korrekt zu bewältigen, denn Fehler in den Schautafeln führen schnell zu unzufriedenen Gästen.

Die Werbung

Wenn sich die Pforten des Museums zum erstenmal öffnen, kommen sicherlich etliche neugierige Besucher - gleichgültig, ob die Ausstellungsräume richtig eingerichtet wurden oder nicht. Schließlich weiß ja noch niemand, was sie bieten werden. Schon für die zweite Periode ist aber entscheidend, ob die ersten



Besucher Fehler feststellen mußten - Sie wissen doch, wie schnell sich solche Dinge herumsprechen! Dementsprechend werden sich bei einer fehlerhaften Einrichtung die Besucherzahlen verringern. Sollten aber alle Aufgaben gelöst worden sein, werden sich die künftigen Einnahmen durch größeren Andrang erhöhen.

Hat Ihr Museum also regen Zuspruch gefunden, können Sie durch entsprechende Werbung nun dafür sorgen, daß mehr Gäste und damit mehr Geld ins Haus kommt. Einen größeren Betrag sollten sie aber nur dann investieren, wenn Sie wirklich sicher sind, alle Aufgaben korrekt erfüllt zu haben.

Personal einstellen, Einrichtung verbessern

Mit neuem Personal oder Einrichtungsgegenständen können Sie den Umsatz steigern oder unliebsame Ereignisse abwenden. Schlagen Sie dazu in den Ordnern im Regal des Büros nach. Kaufen Sie beispielsweise Sitzgarnituren, fühlen sich auch ältere Gäste bei Ihnen wohl - das Ergebnis ist eine Umsatzsteigerung von 3000 Mark.



Planung

Eintrag	Wahrscheinlichkeit in %	höchster M. in 2 Min.
Ausstellung kaufen	0	0
Ausstellung verkaufen	0	0
Verkaufen	0	0
Verkaufen	0	0
Verkaufen	0	0
Verkaufen	0	0




Inventar: 2800 DM
 Umsatz: 2800 DM
 Personal: 2800 DM

< >

Inventar und Personal können den Umsatz steigern oder unliebsame Ereignisse abwenden

Expertenbericht

Probleme mit dem...

1. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 2. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 3. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 4. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 5. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 6. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 7. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 8. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 9. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...
 10. Die Ausstellung ist von einem Bild (Bildung) ...

Der Expertenbericht informiert über den Zustand bereits abgeschlossener Bereiche

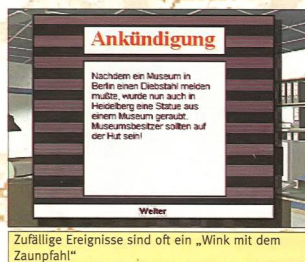
Der maximale Umsatz kann damit von 8.000 auf 11.000 Mark angehoben werden. Investieren Sie Ihre Ersparnisse möglichst frühzeitig in Güter und Personal, um den Gewinn schnell zu steigern. Achten Sie aber darauf, daß Sie immer einen ausreichenden Kassenbestand haben, damit überraschende Ereignisse nicht zum plötzlichen Ruin führen können. Wenn beispielsweise eine Steuernachzahlung fällig wird, ist die Kasse schnell um ein paar tausend Mark erleichtert. Können Sie soviel Geld jedoch momentan gar nicht aufbringen, reißt sich der Konkurrent die Hände: über ein billig erworbenes Museum...

Die Tabelle des Personal-Güter-Bildschirms zeigt die Wahrscheinlichkeit, mit der angekündigte Ereignisse eintreten können. Der Museumsleiter kann zwar den meisten unangenehmen Überraschungen vorbeugen, indem er Personal einstellt oder Geräte kauft. Es schadet aber in keinem Fall, den Nutzen gegenüber den Kosten abzuwägen, denn wie gesagt: Eine zu dünne Finanzdecke kann schnell das Ende aller Bestrebungen bedeuten.

Weitere Optionen

Neben diesen grundsätzlichen Tätigkeitsfeldern bietet das Büro noch einige Möglichkeiten, insbesondere Statistiken zur finanziellen Entwicklung im Vergleich zum Konkurrenten und zu den aktuellen Ausgaben und Einnahmen. Darüber hinaus kann der Museumsleiter hier Informationen über die Reaktion der Besucher einholen oder per Telefon einen Experten bestellen, der das Ausstellungsangebot auf Fehler hin überprüft. Letzteres kostet allerdings zu Beginn 1000 Mark und später noch sehr viel mehr. Diese Möglichkeit ist somit nur im Notfall empfehlenswert, wenn man wirklich nicht mehr ein noch aus weiß. Nach der Expertise ist im Büro auch der jeweils letzte Bericht einsehbar.

Beginn einer neuen Runde



Alles erledigt? Ganz sicher? Dann genügt ein Mausklick auf das Kalenderblatt im Büro, um die alte Runde zu beenden und eine neue einzuladen. In diesem Fall öffnet sich eine Dialogbox, die zur Bestätigung der Auswahl oder zum Abbruch der Handlung auffordert. Aber Sie waren sich Ihrer Sache ja sicher, nicht? Die Betätigung der Schaltfläche „Neue Runde“ zeitigt unter Umständen verschiedene Folgen. So kann es jetzt zu zufälligen Ereignissen kommen, die aber in der Regel vorher durch entsprechende Meldungen angekündigt wurden. Wohl dem, der vorgesorgt hat!



Nicht gerade die feine englische Art, aber hier ist sie ausdrücklich erlaubt: Der Museumsleiter darf während der Öffnungszeiten die Gespräche der Gäste und Angestellten belauschen, um so mehr über deren Eindruck vom Museum zu erfahren. Nebenbei werden hier oft noch kleinere, interessante Nebeninformationen zu den historischen Bereichen geliefert. Haben sich abends die Tore dann hinter dem letzten Gast geschlossen, bekommt der Leiter einen Bericht vorgelegt, dem auch die Kritik der Besucher zu entnehmen ist. Konkret sind dort Fehler vermerkt, die den Gästen aufgefallen sind. Außerdem enthält das Papier einen Vergleich zum Abschneiden des Konkurrenten und eventuell eine Ankündigung drohender Ereignisse.



Die neue Runde beginnt mit einer Erläuterung der anstehenden Aufgaben

Damit ist die erste Spielrunde beendet. Die nächste beginnt damit, daß die anstehenden Aufgaben angezeigt werden. Zuerst sollten aber die Fehler aus der abgeschlossenen Runde behoben werden, sofern die Besucher welche gefunden haben. Gehen Sie nun also wieder in die Ausstellungsräume, um mit der Einrichtung Ihres Museums fortzufahren.

Übrigens: Wenn Sie im Menü „Hilfe“ den Menüpunkt „Kontext-Hilfe“ anwählen, wird ein Text eingeblendet, der die Aufgabe erklärt, die gerade auf dem Bildschirm angezeigt wird.



Kapitel IV: Das Spiel als Nachschlagewerk

Wenn „Das Museum“ irgendwann durchgespielt ist, hat sich sein Nutzen damit längst nicht erschöpft. Es ist jederzeit möglich, es als Nachschlagewerk zu benutzen und sich über einzelne Aspekte des Dritten Reichs zu informieren. Das Stichwortverzeichnis bietet dafür ein geeignetes Mittel zur Suche des gewünschten Abschnitts.

Themenverzeichnis

In den Räumen des Museums, in denen Sie sich mit den Bildern unterhalten können, läßt sich im Menü „Lerninhalt“ aus der oberen Bedienleiste zunächst die gewünschte Person und dann der gesuchte Abschnitt auswählen. Sie können sich damit gezielt über das Thema informieren, das Sie interessiert.

Stichwortverzeichnis Hilfe

Stichwort	Raum	Bild	Menü Stichwort	%
Altkreis	1	Strieg	Altkreis und Bismarck	54
	2	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	3	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	4	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	5	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	6	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	7	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	8	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	9	Strieg	Altkreis und Bismarck	60
	10	Strieg	Altkreis und Bismarck	60

Suchen Zurück

Das Stichwortverzeichnis erlaubt die schnelle Auswahl eines Themas

Stichwortverzeichnis

Den Menüpunkt „Stichwortverzeichnis“ finden Sie ebenfalls unter „Lerninhalt“. Haben Sie ihn angewählt, öffnet sich ein Abfragefenster, wo Sie nach Stichwörtern suchen und sich alle Dialogstellen dazu anzeigen lassen können. Als Suchergebnis erhalten Sie folgende Angaben: Raumnummer.



Die Bilder im Intro stimmen auf das historische Thema ein



Die kontextsensitive Hilfe gibt zu jedem Punkt Vorgehenshinweise

Porträt, Abschnitt und die Prozentzahl. Mit diesen Angaben können Sie sehr schnell zu dem Absatz springen, in dem das Stichwort vorkommt: Bewegen Sie sich in den angegebenen Raum. Wählen Sie dort im Menü „Lerninhalt“ das jeweilige Porträt und den Abschnitt. Damit starten Sie den Dialog. Mit Hilfe des Steuerblocks können Sie nun zur Prozentzahl springen, an der sich die gesuchte Information befindet.

Kapitel V: Noch einige Tips

★ Vergessen Sie nicht: Im Büro können Sie über das Telefon einen Experten rufen, der Ihnen Fehler in den Aufgaben detailliert aufzeigt und auch erklärt, wie sie zu beheben sind. Aber behalten Sie dabei die Kosten im Auge!

★ Beachten Sie beim Bewegen der Maus die Statuszeile am unteren Bildschirmrand. Es werden kurze Erklärungstexte eingeblendet. Zur Orientierung ist das manchmal ganz hilfreich.

★ Die Spielanleitung kann jederzeit über das Menü „Hilfe“ unter dem Menüpunkt „Spielanleitung“ auf den Bildschirm geholt werden.

★ Sie erhalten in Ihrer jeweiligen Situation über den Menüpunkt „Kontext-Hilfe“ Unterstützung. In der ersten Spielrunde sollten Sie dieses Menü immer aufrufen, wenn Sie in eine neue Situation kommen. Es liefert Ihnen ausführlichere Informationen, als sie die Spielanleitung bietet.

★ Mit der „GO“-Schaltfläche der Buttonleiste können Sie schneller zu einem bestimmten Ort navigieren.

Kapitel VI: Die erste Runde

Nachdem Sie jetzt schon eine Menge über Ihre Aufgabe und Arbeitsweise als Museumsleiter erfahren haben, sollten Sie mit der ersten Runde beginnen. Dieses Kapitel stellt gewissermaßen einen kleinen, ständig griffbereiten Ratgeber für jeden einzelnen Spielabschnitt innerhalb dieser Runde dar. Viel Spaß beim folgenden multimedialen Erlebnis:

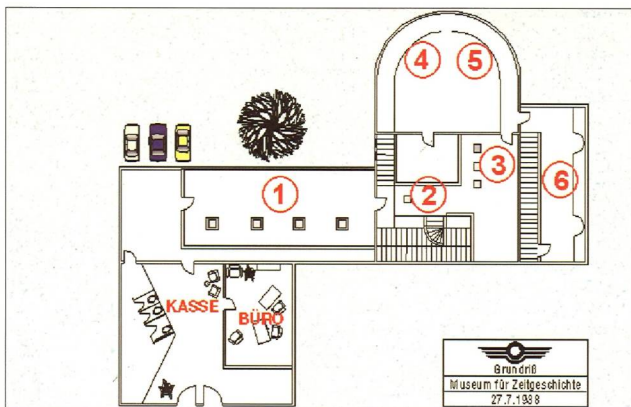
① Starten Sie das Spiel (indem Sie unter Windows die Datei START.EXE der CD aufrufen oder das Startsymbol benutzen)!

② Lassen Sie sich mit dem Bilderreigen in der Einleitungssequenz ein wenig auf die historische Situation des Dritten Reiches einstellen. Natürlich läßt sich diese Sequenz jederzeit mit einem Mausklick oder einem Tastaturanschlag abbrechen.

③ Wie schwer hätten Sie es gerne? Sie haben die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Wählen Sie eine passende gemäß der kleinen Entscheidungshilfe am Anfang aus, und klicken Sie das dazugehörige Feld mit der Maus an. Später kann hier auch ein bestehender Spielstand geladen werden.

④ An dieser Stelle werden die drei Aufgaben eingeblendet, die Sie in der ersten Runde bewältigen sollten. Wie bereits erwähnt, besteht stets die Möglichkeit, diese Aufgaben erneut einzusehen (1. Hilfenmenü anklicken, 2. Aufgaben).

⑤ Sie sehen nun das altehrwürdige Museum Ihres verstorbenen Großvaters vor sich. Gehen Sie hinein: Entweder Sie klicken mit der Maus auf die jeweiligen Eingangstüren.



Über den Grundriß sind alle Räume schnell zugänglich, die Autos auf dem Parkplatz führen direkt zur Europakarte

oder Sie betrachten über das GO-Symbol und die Schaltfläche am rechten Bildrand zunächst den Grundriß und betreten dann Raum 1. Alle anderen Ausstellungsräume sind für Sie zunächst nicht zugänglich.

6 Vor sich sehen Sie nach einer kurzen Hinwendung zur rechten Wand drei Ihnen vielleicht bekannte Persönlichkeiten, mit denen Sie sich unterhalten können. Zunächst steht aber nur der erste, Generalfeldmarschall Paul von Hindenburg, für ein Gespräch zur Verfügung.



Hier warten die ersten Aufgaben

Klicken Sie sein Bild an, und unterhalten sich mit ihm, er hat eine Menge zu erzählen. Unter seinem Porträt erscheinen auf dem Steuerbalken Bemerkungen zu den gesprochenen Texten. Sobald diese schwarz erscheinen, haben Sie die Möglichkeit, über den Dialog hinaus noch zusätzliche Informationen zu erhalten. Manchmal wird man auch Sie in das Gespräch mit einbeziehen, und Sie müssen Fragen beantworten. Bei



Die Erläuterungen zu den Porträts sparen nicht mit Lernkarten und Diagrammen

richtiger Antwort erhalten Sie 1000 DM zusätzlich, liegen Sie falsch, bekommen Sie leider 1000 DM in Rechnung gestellt.

7 Nun haben Sie bereits das notwendige Wissen, um mit der Restauration des ersten Raumes beginnen zu können. Wie Ihnen mit Sicherheit aufgefallen ist, fehlt auf dem Podest vor dem Porträt Hindenburgs ein bestimmter Gegenstand. Sie haben die Möglichkeit, diesen bei einer Auktion zu ersteigern, und sollten das nun tun. Ein vorheriger Blick in den Katalog des Auktionshauses gibt Aufschluß über den richtigen Gegenstand, denn er wurde sicherlich im betreffenden Gespräch erwähnt. Um schließlich zur Tat, also zum Einkauf zu schreiten, steuern Sie zunächst wieder über GO den Grundriß an und klicken im Anschluß auf die Autos, um auf die Reisekarte zu gelangen. Dort klicken Sie auf das Symbol für das Auktionshaus, um in London an einer Auktion teilzunehmen.



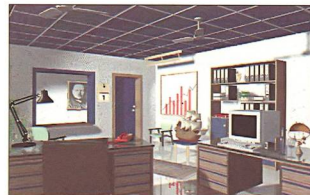
Bei der Auktion in London

Alternativ gelangen Sie auf den Reisebildschirm, indem Sie das Museum durch den Vorderausgang verlassen. Dazu lenken Sie den Mauszeiger in jedem Bildschirm an den unteren Bildrand und bestätigen mit Mausklick. Nun viel Glück bei der Versteigerung des hoffentlich richtigen Exponats. Welches das richtige ist, müssen Sie sich selbst überlegen, ein Blick in den Auktionskata-

log (Katalog-Symbol auf der Buttonleiste) hilft wie gesagt bei der Entscheidung. Die Abläufe bei der Versteigerung kennen Sie bereits aus der obigen Beschreibung.



8 Wieder im Museum angelangt, machen Sie sich am besten sofort an die Renovierung der Bildertafeln. Ziehen Sie hierfür mit der Maus zunächst das ersteigerte Ausstellungsstück auf das Podest vor Hindenburg. Die noch lückenhafte Beschreibung der Exponate erhalten Sie durch das Ansteuern der kleinen grauen Beschreibungstafeln neben den Exponaten.



Nach Beendigung des Tagesgeschäftes wartet noch Arbeit im Büro

9 Geschäft, Hindenburg erstrahlt in neuem Glanz. Jetzt wenden Sie sich im Büro dem Management zu, planen Ihre Werbeaufwendungen, sehen Statistiken ein oder betrachten Besucherberichte (wiederum alles mit Hilfe der Maus). Nach getaner Arbeit reißen Sie im Büro einfach ein Kalenderblatt ab und betrachten die Früchte Ihrer Arbeit, denn die erste Runde haben Sie hiermit erfolgreich bewältigt. Herzlichen Glückwunsch!

Speichern des Spielstands

Sollten Sie Ihrem Computer nicht so sehr trauen wie Ihren Gesichtskenntnissen, ist jetzt vielleicht ein guter Zeitpunkt, das Spiel zu speichern. Die entsprechende Funktion befindet sich oben in der Bedienleiste unter „Datei“. Nach Auswahl des Befehls „Speichern“ öffnet sich ein kleines Fenster, in dem links der Name des Spielstands und rechts das gewünschte Verzeichnis, in dem er abgelegt werden soll, angegeben werden können. Die Benennung des Spielstands ist natürlich obligatorisch! Nach Bestätigung der OK-Schaltfläche geht es zurück ins Spiel.



Der Speicherbildschirm

Kapitel VII: Eine Anmerkung

Die Grundidee dieses Spiels ist es, auf spielerische Weise über den dunkelsten Zeitabschnitt der deutschen Vergangenheit aufzuklären und somit einen kleinen Beitrag zu leisten gegen neue rechtsextreme Strömungen und rechtsradikale Polemik.



Dem Spiel ist nicht daran gelegen, das Gedenken an den Nationalsozialismus zu verherrlichen

Stören Sie sich nicht daran, daß verstorbene Personen in diesem Spiel gelegentlich von Dingen sprechen, die erst nach ihrem Tod geschehen sind, von denen sie also zu ihren Lebzeiten nichts wissen konnten. Für die Zwecke des Spiels wird unterstellt, daß sich diese „Geister“ nicht nur an ihr Leben erinnern, sondern die Geschehnisse in der Welt auch weiterhin beobachten und kommentieren. Das bedeutet allerdings nicht zwingend, daß sie dank der Beobachtung der Geschehnisse über ihren Tod hinaus zu irgend einer Einsicht gekommen sind, die ihnen zuvor verwehrt war!



Die Sichtweisen der Persönlichkeiten dokumentieren historische Videoausschnitte

Geschichte ist nicht absolut, sie unterliegt Interpretationen und ist abhängig vom jeweiligen Stand wissenschaftlicher Forschung. Das in diesem Spiel vermittelte Wissen kann somit nicht als absolut betrachtet werden, auch wenn der Versuch zugrunde liegt, einen möglichst objektiven Umgang mit diesem Zeitabschnitt der deutschen Geschichte zu pflegen und alle der Geschichtsforschung bekannten Gesichtspunkte zu berücksichtigen.



Interpretationen hafen die Möglichkeit von Fehlern an, aber nicht den historischen Dokumenten

Die hier aufgezeigten historischen Daten sind in der Regel unbestritten, die Aussagen der verschiedenen Akteure, die „aus dem Jenseits sprechen“, hingegen werden unter Umständen auch anders interpretierbar sein – aber wessen Analyse darf mit Gewißheit richtig genannt werden?

Wer nach diesem Spiel Lust bekommen hat, sich noch ausführlicher mit dem Dritten Reich zu beschäftigen, der findet im folgenden eine Liste mit Literatur. Es handelt sich um Bücher, die auch als Quellen für dieses Spiel dienen.

Kapitel VIII: Bibliographie

Arendt, Hannah: Eichmann in Jerusalem.
Ein Bericht von der Banalität des Bösen.
➤ München 1964

Arendt, Hannah: Besuch in Deutschland.
➤ Berlin 1993

Boveri, Margret: Tage des Überlebens.
➤ München 1968

Bracher, Karl-Dietrich: Die deutsche Diktatur.
➤ Köln 1969

Broszat, Martin (Hrsg.): Kommandant in Auschwitz.
Autobiographische Aufzeichnungen des Rudolf Höss. ➤ München 1963

Buchheim, Hans: Anatomie des SS-Staates.
➤ Olten 1965

Bullock, Alan: Hitler. Eine Studie über Tyrannei.
➤ Düsseldorf 1971

Churchill, Winston: Der Zweite Weltkrieg.
6 Bände. ➤ München 1948 – 1954

Fest, Joachim: Das Gesicht des Dritten Reiches.
➤ München 1963

Fest, Joachim: Hitler.
➤ Berlin 1973

Frank, Niklas: Der Vater. Eine Abrechnung.
➤ München o.J.

Copyright

Das Programm auf den Datenträgern ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird strafrechtlich verfolgt.

Made in Germany
published by © 1996 ESCAL Software GmbH
Software © 1996 Dieter Schumacher
Musik © 1996 Blue Valley
Licensed © 1997 Trend-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

IBM is a registered trademark of International Business Machines Inc.

Windows is a registered trademark of Microsoft Corp.

Giordano, Ralph: Die zweite Schuld.
➤ Hamburg 1987

Knopp, Guido: Hitler – eine Bilanz.
➤ Berlin 1995

Kogon, Eugen: Der SS-Staat.
➤ München 1965

Kuby, Erich: Verrat auf deutsch.
Wie das Dritte Reich Italien ruinierte.
➤ Hamburg 1982

Leber, Annedore: Das Gewissen steht auf.
64 Lebensbilder aus dem deutschen Widerstand 1933 – 1945. ➤ Berlin 1953

Lindenberg, Christoph: Die Technik des Bösen.
Zur Vorgeschichte und Geschichte des Nationalsozialismus. ➤ Stuttgart 1985

Picker, Henry: Hitlers Tischgespräche im Führerhauptquartier.
➤ Stuttgart 1965

Rauschning, Hermann: Gespräche mit Hitler.
➤ Wien 1973

Ritter, Gerhard: Carl Goerdeler und die deutsche Widerstandsbewegung.
➤ Stuttgart 1955

Sontheimer, Kurt: Antidemokratisches Denken in der Weimarer Republik ➤ München 1962

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



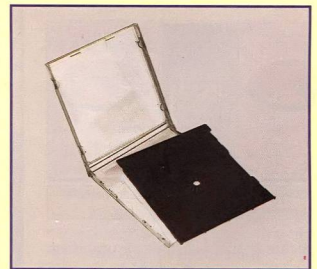
Vorderseite

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

Bestseller Collection NR. 11



BG COLLECTION 11 · Das Museum ·

Systemanforderungen

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei **„LES-MICH.TXT“** lesen.

Um „Das Museum“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 386 DX oder höher
- Windows 3.1 oder Windows 95
- 8 MB Arbeitsspeicher
- Festplatte mit mind. 4 MB freiem Speicherplatz
- CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit-Soundkarte

Installation und Programmstart

Nach dem Start von Windows wechseln Sie im Dateimanager/Arbeitsplatz auf das CD-Laufwerk und führen das Programm „SETUP.EXE“ aus. Dieses Programm legt ein Startsymbol im Ordner „ESCAL“ an. Wollen Sie kein Startsymbol anlegen, können Sie das Spiel direkt von CD mit Hilfe der Datei „STARTBAT“ aufrufen. Sie starten das Programm nun, entweder mit Doppelklick auf die Datei „Start“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM oder auf das Startsymbol im „ESCAL“-Ordner.

CD-Inhalt

- Volldisk:**
- Das Museum
 - Katalog der Pearl Agency (DOS und Windows)

Bestseller
Collection

BG COLLECTION 11 · Das Museum ·

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

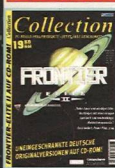
CD TOP



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 ausgezeichneten Spitzenprogramme wie „BODYWORKS“ und „TIME ALMANAC“.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese 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 18,80

PC Highscore



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

Heftpreis nur DM 14,80

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

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser 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 TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-ABO kostenlos kennenlernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Krauzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abo aus dem untenstehenden ABO-COUPON an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Zeitschriften-ABO umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine:
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 75,90

Sämtliche Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! 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 Banküberweisung 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 | DM 9,99 |
| ☐ FG 003 | PRESS International | DM 9,99 |
| ☐ FG 004 | PACKRAT | DM 9,99 |
| ☐ FG 005 | VIRTUS Walkthrough | DM 9,99 |
| ☐ FG 006 | CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| ☐ FG 007 | DBASE IV | DM 9,99 |
| ☐ FG 008 | MEDIA-MANIA 1.2 | DM 9,99 |
| ☐ FG 009 | PARADOX 4.5 I. Win. | DM 9,99 |
| ☐ FG 010 | LABEL IT! | DM 12,99 |
| ☐ FG 011 | NORTON COMMANDER | DM 12,99 |
| ☐ FG 012 | CALENDAR CREATOR | DM 12,99 |
| ☐ FG 013 | ARCON IT | 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 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 | LEIBRE SUT LARRY 5 | DM 9,99 |
| ☐ TBG 10 | ERRE DUT ERRE | DM 9,99 |
| ☐ TBG 11 | MAID NEWS | DM 9,99 |
| ☐ TBG 12 | LEIBRE SUT LARRY 6 | DM 12,99 |
| ☐ TBG 13 | ALONE IN THE DARK 2 | DM 12,99 |

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto – Verpackung: bei Banküberweisung DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,- / per Buchpost DM 8,-.

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(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 HIGHSCORE | |
| ☐ | 6 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,60* |

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abo 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-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontinhaber: _____
Bank _____ Ort _____
BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

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

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____
Ab-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Ab-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischtrich 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 0 76 31 / 360-0 • Telefax: 0 76 31 / 360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

LIZENZURKUNDE

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

Das Museum

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

Das **Museum** ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **Escal**, 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 Escal ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Escal zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation 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 **Das Museum** werden.

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

Abgesandt am:

. . **1 9**

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Das Museum** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Collection**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur 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 folgende Adresse:

PEARL Agency
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Bestseller Games Collection 11
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

**Bestseller Games
Collection 11**

SHOPPING — Im — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.

Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

DAS MUSEUM

Lebendige Geschichte...



Systemvoraussetzungen:
Mind. PC 386DX, 8 MB RAM,
VGA, Maus, CD-ROM-Laufwerk,
Windows-kompatible
Soundkarte (16 Bit),
Windows 3.1 / 3.11 oder
Windows 95

...in Form einer völlig neuartigen, interaktiven Wirtschaftssimulation führt Ihnen *Das Museum* vor Augen - so anschaulich, wie es weder Schulunterricht noch eine Ausstellung bisher vermochten. Erleben Sie die düsteren Kapitel der Entwicklung Deutschlands von der Weimarer Republik bis zum Dritten Reich in einer packenden multimedialen Zeitreise mit vielen historischen Informationen!

Als Erbe eines heruntergewirtschafteten Museums haben Sie die Aufgabe, alle Ausstellungsräume wieder instandzusetzen und für neue, aussagekräftige Exponate zu sorgen, die das Publikum anlocken. Dadurch erfahren Sie "spielerisch" alles über diesen wichtigen geschichtlichen Abschnitt. Die historischen Persönlichkeiten schildern die Vorgänge "aus dem Jenseits" und verleihen der Epoche eine nie dagewesene Lebendigkeit, unterstützt durch reichhaltiges, teils seltenes Bildmaterial und Videos.

FEATURES

- ★ Über 5 Stunden Sprachausgabe
- ★ Über 150 authentische Fotos
- ★ Über 15 Minuten dokumentarische Videos
- ★ 50 historische Landkarten
- ★ Gerenderte 3D-Grafiken
- ★ Aufwendige Animationssequenzen
- ★ 3 Schwierigkeitsstufen
- ★ Spielstand speicherbar

Als Museumsdirektor reisen Sie zu verschiedenen Auktionen und ersteigern wichtige Ausstellungsstücke, nebenbei fließen viele geschichtliche Informationen in das Spiel ein. Zwischenfragen zum Thema überprüfen den Lernerfolg und bringen bei richtiger Beantwortung auch Geld in Ihre Museumskasse.

Dank der fantastischen Aufmachung in feinsten Rendergrafik und der stimmungsvollen Sprachausgabe war es noch nie so schön, Geschichte "hautnah" selbst zu erleben. *Das Museum* wird Sie und Ihre Familie stundenlang an den PC fesseln!

PRESSESTIMMEN

"...zeigt einmal mehr, wie spannend Geschichte in multimedialer Aufbereitung sein kann."
(PC Praxis 5/95, Wertung "sehr gut")

"...neuartige Verknüpfung einer Wirtschaftssimulation mit einem multimedialen Lernspiel... Für den inhaltlichen Nutzen kann nur die beste Punktzahl vergeben werden."
(CD-Direkt Spieleheft 2, 1/97)

"Insgesamt wurde die Gratwanderung zwischen den spielerischen Aspekten und der Vermittlung eines der heikelsten Geschichtsthemen mit Bravour gemeistert."
(Inside Multimedia 5/96, Höchstwertung)

"Packende Wirtschaftssimulation über ein heikles Thema."
(CD-ROM Magazin 5/96, Gesamtwertung 8,5)

