MegaSeller CD 2

Mega Seller CD

DM 12,95
öS 98,-/sFr 13,-/Ltr: 300,-
02
4 344678 112952

Simon the Sorcerer II

Simon Woodroffe's

Das witzigste Adventure seit es PC-Spiele gibt!



BONUS-VOLL-VERSIONEN

DADD -
Der Aufstand der Dinge
Halten Sie in diesem faszinierenden Jump&Run-Spiel die zum Leben erweckten Gegenstände auf!

Klick 15 - Logikpuzzle
CDA 9.2 - Gewinnspiel



Die **Fußballwelt** in Deiner Hand...
Kick die Gegner aus der **Tabelle**...
Hol Dir den **Titel**.





Beschleunigte 3D-Darstellung
Mannschafts-Prämiensystem
Freundschaftsspiele im WM Modus
32 Bit Windows 95 Version

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Fußballbund

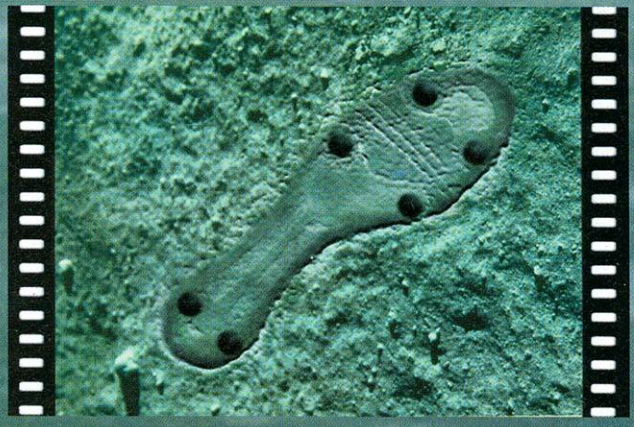
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr

Die Welt ist ein Fußball



Ein **großer** Schritt für's **Spielvergnügen.**

Bundesliga Manager 98.



Super Gewinnspiel unter
http://www.software2000.de

SOFTWARE 2000

Neue Strategie gegen Raubkopierer

Umgerechnet rund 20 Milliarden Mark hat die amerikanische Software-Industrie im letzten Jahr durch Raubkopierer, die illegale Kopien von Software herstellen, verloren. Dies geht aus einem Bericht hervor, der von der Vereinigung der Software-Verleger und der Allianz für Wirtschafts-Software veröffentlicht wurde. Die Software-Verleger glauben daher, daß die bisher verfolgte Strategie, auf Verstöße gegen das Urheberrecht mit einer Geldstrafe und der Verpflichtung zur Vertraulichkeit zu reagieren, nicht sehr erfolgreich gewesen sei.

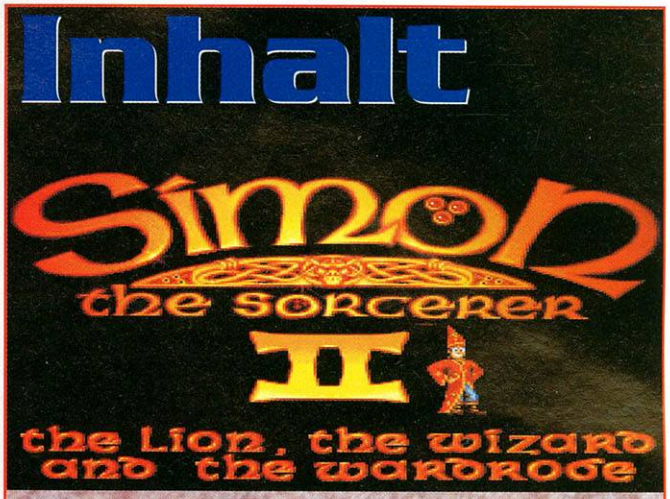
In Zukunft will die Vereinigung die Namen von Raubkopierern veröffentlichen und Anzeige erstatten. „Wir ändern unsere Strategie ungern, aber unsere Erfahrungen können für andere Unternehmen in ähnlichen Situationen hilfreich sein", so der Leiter der Abteilung, die sich für die Software-Verleger mit dem Problem der Raubkopien befaßt. In einigen Bereichen gibt es jedoch auch Verbesserungen: in Europa ist der Anteil der Raubkopien in den letzten fünf Jahren von 90 Prozent auf 50 Prozent gesunken, ist damit aber immer noch doppelt so hoch als in den Vereinigten Staaten, wo er bei 27 Prozent liegt.

In die Versuchung, von der diesem Heft beigepackten Heft-CD Raubkopien zu machen, kommen Sie wahrscheinlich nicht. Schließlich muß man neben der Anschaffung für den CD-Rohling auch noch die Amortisationskosten des CD-Schreibers und die Arbeitszeit einrechnen. Und da kommt man schon mal über 10 Mark. Da zahlt sich Raubkopieren wegen läppischer 13 Mark erst recht nicht aus.

Wenn Sie eine Kosten-Nutzen-Rechnung anstellen, werden Sie auch feststellen, daß die auf dieser Scheibe enthaltene Software mehr wert ist als 13 Mark. Immerhin finden Sie darauf nicht nur die zweite Version des tollen Adventures Simon the Sorcerer, sondern auch noch ein Spiel für Gehirnakrobaten und ein recht anspruchsvolles Jump&Run-Spiel. Und darüber hinaus gibt´s auch noch was zu gewinnen. Und wenn Sie ein wenig Glück haben, hat sich die Anschaffung des Heftes mehrfach bezahlt gemacht. Wer denkt da noch an Raubkopien!

Harald Gutzelnig
(Herausgeber)

Inhalt



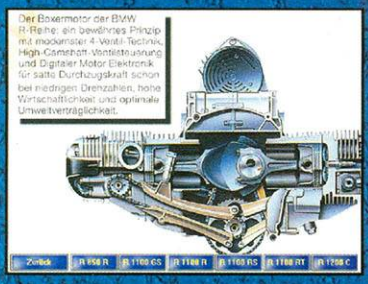
Simon the Socerer II
Programmbeschreibung . 6
Komplettlösung 19
Poster 26



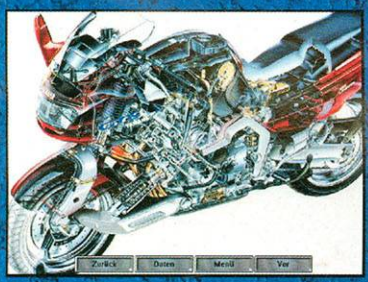
Dadd - Der Aufstand der Dinge. 38
Klick 15 40
Gewinnspiel 42
CDA-Shop 44
Booklet 49
Impressum 50
Inserentenverzeichnis .. 50

Ab Mitte Juli im Zeitschriftenhandel und Bahnhofsbuchhandel erhältlich!















BIKER ROM

Nr. 1 DM 19.95 ÖS 158.- SFR 19.95

INTERAKTIVE MOTORRAD CD-ROM

Technische Daten
Fotos / Grafiken
Informationen
Datenbank
Neuheiten
Tips

Tuning / Zubehör
Biker-Museum
Insider Tips
Biker-Girls
Demospiel
u.v.m.

unverbindliche Preisempfehlung 19,90 DM



HARLEY DAVIDSON
YAMAHA - HONDA
TRIUMPH - KAWASAKI
BMW - MOTO GUZZI - u.v.a.

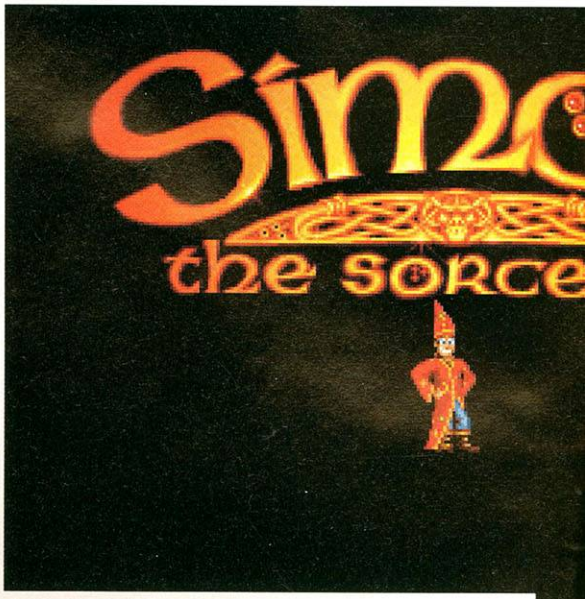
Eine virtuelle Reise durch die Biker-Welt erwartet Sie auf dieser CD-ROM. In unserer umfangreichen Datenbank finden Sie Informationen, technische Daten und vieles mehr zu den Bikes von BMW, Harley Davidson, Honda, Kawasaki, Moto Guzzi, Triumph, Yamaha u.v.a. Damit die Biker-Welt auch komplett ist, bieten wir Ihnen zudem folgenden Themen: Eine multimediale Reise durch das Motorradmuseum Moers führt Sie z.B. zum ersten Einradmotorrad der Welt von 1894. Die Datenbank für Tuning-Fans verrät Ihnen, wo Sie spezielles Tuning-Zubehör bekommen und unsere heißen Biker-Ladies sowie die Demoversion des Spiels "Moto Racer" bringen Sie ins Schwitzen.





TOPOS

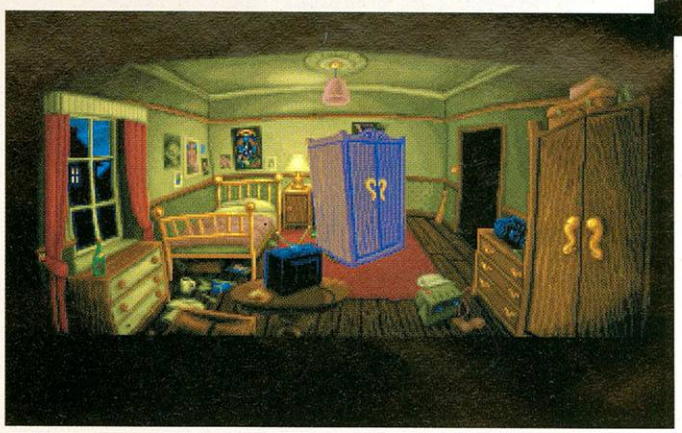
Simon the Sorcerer II



...the Lion, the Wizard and the Wardrobe

Auf einem einfachen Bauernhof in einer anderen Welt: Ein kleiner Junge namens Runt versucht einen Weg in die Mysterien der Magie zu finden. Mit Hilfe eines alten Zauberbuchs des mächtigen Sordid gelingt es ihm, diesen als Geist zurückzuholen. Um wieder ganz zu den Lebenden zu gehören, benötigt Sordid den Körper von Simon - dem Helden des ersten Teils. Runt wird der Zauberlehrling von Sordid. Gemeinsam wollen sie die Welt mit Schwarzer Magie beherrschen. Zuerst müssen sie jedoch Simon in Ihre Dimension locken!

Wie unschwer aus dem Titel zu erkennen ist, handelt es sich bei diesem Spiel um eine Fortsetzung von Simon the Sorcerer. Im ersten Teil war Simon gerade erst einmal 12 Jahre alt, als er durch einen dummen Zufall bei seiner Geburtstagsparty in eine andere Dimension geschleudert wird. Inmitten von Goblins, Zwergen, Drachen, Holzwürmern, Dämonen, Schlammfressern und Zauberern entpuppt sich unser kleiner Simon als echter Held. Nach vielen Abenteuern befreit er den guten Zauberer Calypso aus den Fängen des bösen Hexenmeister Sordid. Im zweiten Teil ist Simon nun etwas älter geworden. Seine Aufgabe hingegen scheint viel einfacher zu sein. Diesmal muß Simon nämlich niemanden retten. Er muß lediglich in seine Dimension zurückkehren, nachdem er von Runt und Sordid in ihre Zeit entführt wurde. Klingt doch einfach - oder?



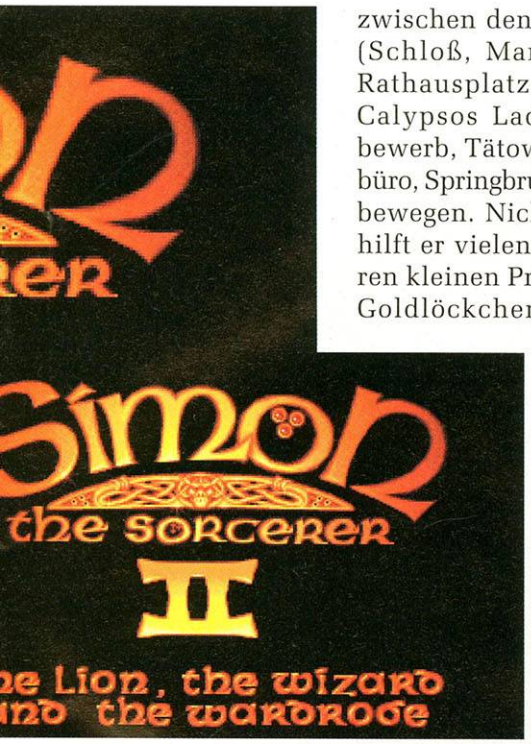
Simons Zimmer in der realen Welt

Die Geschichte

Wie bereits erwähnt, wird Simon von Runt und Sordid mit Hilfe eines als Schrank getarnten Teleporters ententführt. Der Teleporter hatte allerdings eine kleine Fehlfunktion, und so landet Simon nicht in der Festung des bösen Hexenmeisters sondern vor Calypsos Zauberladen. Während Sordid zwei seiner Monster losschickt, um Simon zu holen, macht dieser sich auf die Suche nach neuem Treibstoff für den Teleporter. Der einzige Ort in der Stadt wo er BedFull (so heißt der Treibstoff) finden kann, ist das Schloß. Nachdem Simon so schnell wie möglich nach Hause zurückkehren will, beginnt er dort die Suche. Hier werden ihm allerdings gleich mächtige Steine in den Weg gelegt. Dank der Landkarte kann er sich schnell



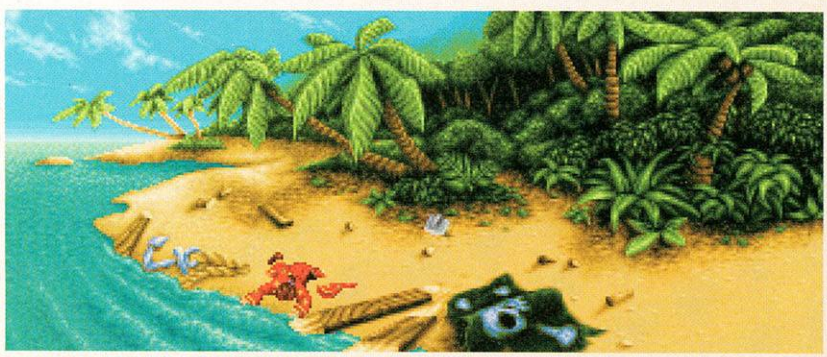




zwischen den einzelnen Orten (Schloß, Marktplatz, Hafen, Rathausplatz, 3-Bären-Hütte, Calypsos Laden, Magiewettbewerb, Tätowierladen, Kreditbüro, Springbrunnen und Sumpf) bewegen. Nicht uneigennützig hilft er vielen Personen bei ihren kleinen Problemen: Er hilft Goldlöckchen bei der Suche nach einem Versteck. Seinem alten Freund Sumpfling bringt er die fehlende Zutat für seine köstliche Sumpfsuppe. Für Bingo Bongo findet er eine neue Tanzgruppe. Dem Eisenhändler hilft er bei seiner Steuererklärung. Für den Fettsack findet er eine Zauberlampe. Dem traurigen Clown hilft er, wieder lustig zu werden. Das königliche Baby bringt er zum Schlafen, ...

Bis er endlich die Schatzkammer des Schlosses erreicht und eine Dose BedFull findet, lernt er also viele interessante Personen kennen und muß einige schwierige Aufgaben bewältigen.

Voller Freude, endlich die Dose BedFull zu besitzen, macht sich Simon auf den Weg zu Calypsos Laden, um wieder nach Hause zu kommen. Aber unser Held kann sich nicht lange freuen, denn er wird von zwei üblen Piraten überfallen und auf ein Schiff gebracht. Das BedFull wird ihm dabei abgenommen, und so beginnt die Suche von neuem - diesmal nicht in der Stadt sondern auf einem Piratenschiff. Obwohl die Piraten übel aussehen, sind sie zum Glück eher harmlos und so kann Simon sich als Schiffsjunge relativ frei auf dem Schiff bewegen. Um ans BedFull zu kommen, muß er natürlich einige knifflige Rätsel lösen, aber mit Ihrer Hilfe wird er das schon schaffen.



Gestrandet auf der Insel



Sordids Festung im Tal der Verdammnis

Offensichtlich gibt es in dieser Dimension nicht nur ein Piratenschiff, und so kommt es, daß das Schiff von Käpt'n Long John Silver unter Beschuß genommen wird. Simon geht über Bord und landet auf einer Insel. Zum Glück macht der Geist aus der Lampe, den Simon bereits in der Stadt kennengelernt hat, gerade auf dieser Insel Urlaub. Er hat allerdings die Lampe gegen eine Whiskyflasche eingetauscht. Schafft Simon es, ihn nüchtern zu bekommen, wird ihm der Geist behilflich sein, in die Stadt zurückzukommen.

Jetzt kann er endlich in seine Dimension zurückkehren! Knapp daneben - denn während Simon sich auf dem Piratenschiff und auf der Insel erholt hat, haben zwei von Sordids Wachhunden Calypsos Enkelin Alix entführt. Sie werden sich nun fragen, was das mit Simons Rückkehr in seine Welt zu tun hat. Eine Menge, denn Calypso hat ein wichtiges Teil des Transporters ausgebaut und will es erst wieder einbauen, wenn Simon seine Enkelin aus den Fängen des Hexenmeisters befreit. Widerwillig macht sich Simon, gemeinsam mit einem netten Löwen, auf den Weg ins Tal der Verdammnis.

Er wird von Goblins gefangen genommen und in die Festung gebracht. Mit Hilfe eines Zeitstabes kann er sich befreien und muß nun einen Weg in die Festung finden. Mit Ihrer Hilfe sollte ihm das auch gelingen. Fast am Ziel angelangt wird Simon von Runt, dem Zauberlehrling, erwischt und ...

Am besten Sie spielen erst mal soweit und sehen sich dann die ausführliche Schlußsequenz selber an.

Viel Spaß!

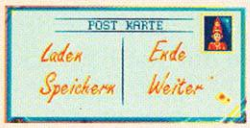
Spielsteuerung

Simon zu steuern, ist wirklich kinderleicht. Um ihn über den Bildschirm zu bewegen, klicken sie einfach auf die entsprechende Stelle, zu der er gehen soll und Simon wird dorthin laufen, soweit dies möglich ist. Manche Orte scrollen auch, Sie sollten also stets bis zum Bildschirmrand laufen, um festzustellen, ob dieser Ort nicht vielleicht mehrere Bildschirme groß ist. Die Stadt und das Tal der Verdammnis bestehen aus vielen Orten. Sobald Sie einen Ort verlassen, gelangen Sie zu einer Karte. Befindet sich der Mauszeiger über einem aufsuchbaren Ort, erscheint der Name des Ortes und Sie können durch Drücken der linken Maustaste automatisch dorthin gelangen.

Der Bildschirm ist im wesentlichen in drei Teile geteilt: das Spielfenster, das Menü-



fenster, und dazwischen liegt die Statuszeile. Das Menüfenster besteht wiederum aus den acht Verb-Symbolen und dem Inventarfeld. Im Inventarfeld befindet sich immer eine magische Postkarte. Durch Benutzen derselben können Sie jederzeit den momentanen Spielstand speichern, einen anderen Spielstand laden oder das Spiel beenden.



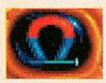
Es gibt acht Möglichkeiten um mit Personen oder Gegenständen zu agieren.

SCHAU AN



Dieser Befehl erlaubt es Simon, Gegenstände oder Personen zu betrachten. Es ist außerdem das vorgegebene Symbol, wenn sich der Mauszeiger über den Verben oder dem Inventar befindet.

NEHME AUF



Mit diesem Befehl können Sie Gegenstände (und manchmal auch Tiere) in Ihr Inventar aufnehmen.

ZIEHE/SCHIEBE



Dies ermöglicht Ihnen an etwas zu ziehen als auch etwas zu verschieben.

ÖFFNEN/SCHLIESSEN



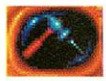
Mit diesem Verb öffnen oder schließen Sie z.B. Türen oder andere Dinge.

REDE MIT



Wählen Sie dieses Verb an, um in Kommunikation mit anderen Gestalten des Spiels zu treten.

BENUTZE und MIT



Dies ist eigentlich die wichtigste Funktion im Spiel, da mit ihrer Hilfe Gegenstände eingesetzt werden. Viele davon können jedoch nicht alleine benutzt werden, sondern nur zusammen mit einem weiteren Gegenstand. Die Vorgehensweise hierbei ist wie folgt: Sie wählen den ersten der beiden Gegenstände aus und der Mauszeiger verwandelt sich in das MIT-Symbol (ein Fragezeichen). Danach klicken Sie auf den zweiten Gegenstand oder eine Person, der/die zusammen mit dem ersten Gegenstand benutzt werden soll.

GEBE und AN



Dieses Verb-Symbol ist das vielleicht originellste in Simon 2, da in anderen Spielen Dinge oft über das Benutze-Symbol weitergegeben werden. Der Vorgang ist ähnlich wie beim Benutze-Symbol. Zuerst wählt man einen Gegenstand aus dem Inventar, daraufhin erscheint das Fragezeichen. Dann geht man mit dem Mauszeiger zur Person, der man den Gegenstand geben will und klickt erneut auf die linke Maustaste.

TRAGE



Die letzte Verbfunktion ist die des Tragens und bezieht sich in erster Linie auf Kleidungsstücke aller Art. Sie ist jedoch äußerst selten in Verwendung.

Tasten-Funktionen.

Einige Extras lassen sich durch Betätigen vordefinierter Tasten aktivieren.

Die F10-Funktion

Diese Funktion verdankt ihren Namen, wie könnte es anders sein, der F10-Taste. Trotz des einfallslosen Namen ist die Funktion sehr nützlich. Betätigt man diese Taste, so blinken alle Personen/Gegenstände mit denen man interagieren kann kurz auf. Dies erspart dem Spieler das mühsame Absuchen des kompletten Screens. Das Spiel selbst stoppt daraufhin für einen kurzen Augenblick.

Die „ANTI DÉJÀ VU"- Funktion

In den meisten Stellen im Spiel können längere Animationen oder Dialoge durch Drükken der F5-Taste übersprungen werden.



Die Jubiläumsausgabe mit 3D Ultra Pinball und Casino De Luxe

zum Preis von nur 14,90 DM

ab dem 08. Juli

bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

BEST OF SIERRA

Das Magazin für alle – vom Einsteiger bis zum Profi

Mit 2 Spiele-Klassikern und allem, damit Sie leichtes Spiel haben:

Komplett-Lösungen, technische Tips und Tricks, Hintergrund-informationen und, und, und...

Durch Drücken der rechten Maustaste kann der gesprochene Satz abrupt abgeschnitten werden.

Die „Dreh' diesen Krach ab"- Funktion
Geht Ihnen die Musik auf die Nerven, so können Sie durch Drücken der M-Taste die Musik abdrehen. Ein weiterer Druck auf diese Taste läßt die Musik wieder ertönen.
Mit den +/- Tasten können Sie die Lautstärke regulieren.

Mit der S-Taste können Sie die Soundeffekte ein- und ausschalten, sowie mit der B-Taste die Hintergrundgeräusche.

Die „Text" Funktion
Wollen Sie statt den Stimmen der Akteure lieber den Text lesen, so erreichen Sie dies durch Drücken der T-Taste.

Tips & Tricks



Simon the Sorcerer II ist sicherlich kein unfaires Adventure. D.h. Sie können durch falsch geführte Dialoge den Erfolg zwar verzögern, sollten jedoch immer eine Lösung finden, um weiterzukommen. Oft ist es auch gar nicht nötig mit bestimmten Personen zu sprechen, man sollte sich aber trotzdem die Zeit nehmen, denn die Dialoge sind oft informativ und sehr unterhaltsam. Wie berichtet, kann man mit der F5-Taste viele der Animationen abbrechen. Sie sollten sich aber jede Animation zumindest einmal anhören. Lehnen Sie sich zurück und lassen Sie sich die unterhaltsamen Rahmenhandlungen vor Augen führen - fast wie in einem Zeichentrickfilm! Wie bei allen Adventure-Spielen gilt natürlich auch hier: nehmen Sie alles mit, was sie in Ihrer Mütze aufbewahren können!

Im großen und ganzen sind die Rätsel durch logisches Denken, gemischt mit etwas Phantasie, zu lösen. Sollten Sie trotzdem einmal einen Hänger haben, vergessen Sie die Logik und versuchen Sie alle auch noch so verrückt scheinenden Optionen. Zugegeben, einige Aufgaben sind wirklich knifflig! Darum haben wir uns gedacht, neben der Komplettlösung auch einige Fragen zu den gemeinsten Aufgaben zu stellen - es sind auch einfache Fragen dabei, die wir uns natürlich nicht gestellt haben. Aber wir haben auch ein Herz für Adventure-Neulinge. Die Antworten auf die 65 Fragen finden Sie im Anschluß.

Fragen

Die Fragen sind im allgemeinen in jener Reihenfolge gestellt, in der sie uns beim Durchspielen untergekommen sind. Da es aber bei diesem Spiel keine strikte Reihenfolge der zu lösenden Aufgaben gibt, kann es durchaus sein, daß die Fragen bei Ihnen in einer anderen Reihenfolge auftreten. Außerdem sind sie meist so beantwortet, daß nicht zuviel auf einmal verraten wird. Sie sollen ja die Chance bekommen die meisten Rätsel selbst zu lösen!





In der Stadt

Frage 1: *Wie komme ich ins Schloß hinein?*
Frage 2: *Woher bekomme ich Geld?*
Frage 3: *Wie werde ich Mitglied im Klub der Verrückten?*
Frage 4: *Woher bekomme ich eine Schüssel Brei?*
Frage 5: *Wie komme ich in die 3-Bären-Hütte?*
Frage 6: *Wie bekomme ich Goldlöckchens Perücke?*
Frage 7: *Wie kann ich die Kiste am Hafen öffnen?*
Frage 8: *Woher bekomme ich ein Brecheisen?*
Frage 9: *Wie sind die Umrechnungskurse der einzelnen Währungen?*
Frage 10: *Wie finde ich eine Tanzgruppe für Bingo Bongo?*
Frage 11: *Wie setze ich den Akkordeonspieler außer Gefecht?*
Frage 12: *Wie bekomme ich Bingo Bongo's Tanzgruppe zum Spielen?*
Frage 13: *Wie finde ich einen Ersatz für das Trommel-Fell?*
Frage 14: *Wie bekomme ich den Luftballon des Clowns?*
Frage 15: *Woher bekomme ich ein Witzbuch?*
Frage 16: *Wie werde ich zum Sumpfling vorgelassen?*
Frage 17: *Woher bekomme ich ein Sumpflingskostüm?*
Frage 18: *Woher bekomme ich eine Vorlage für ein Sumpflingskostüm?*
Frage 19: *Woher bekomme ich einen grünen Stoff?*
Frage 20: *Wie kann ich den weißen Stoff grün einfärben.*
Frage 21: *Wie komme ich aus der Höhle mit den Lampen wieder heraus?*
Frage 22: *Wie komme ich zum Sumpf?*
Frage 23: *Woher bekomme ich eine Beleuchtung für den Kanal?*
Frage 24: *Woher bekomme ich den Schlamm für die Sumpflingssuppe?*
Frage 25: *Wie gewinne ich den Zauberwettbewerb?*

















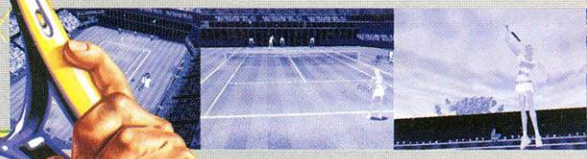
GROSSE TENNISEREIGNISSE KÜNDIGEN SICH FRÜH AN!

20. JULI **MERCEDES CUP**



SIE WERDEN SCHWITZEN ...

22. JUNI **WIMBLEDON**



SIE WERDEN NERVEN LASSEN ...

Mit dem einzigartigen **ORIGINAL GAMEPLAY** der Blue Byte

ONLINE WELTPREMIERE
Tennis im Internet spielen
www.stern.de/games

GREAT COURTS Serie!

31. AUGUST **US OPEN**



SIE WERDEN NIEDERLAGEN ERLEBEN ...

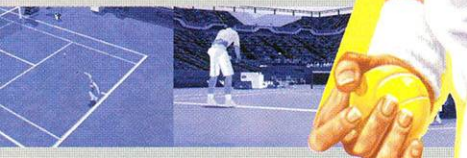
BTV® BAYERISCHER TENNIS-VERBAND

10. AUGUST **GREAT US**



SIE WERDEN KÄMPFEN ...

22. MAI **FRENCH OPEN**

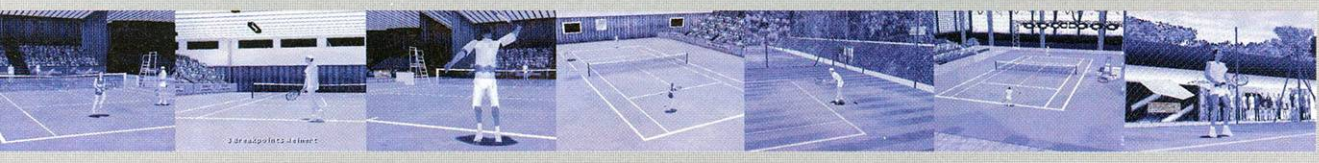


SIE WERDEN SIEGEN ...

JETZT AUF IHREM PC ...

GAME, NET & MATCH!

... UND IM INTERNET
www.bluebyte.de!



Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Telefax: +49 (0)2 08.4 50 88-99 • Technische Hotline: +49 (0)2 08.4 50 29-29

Frage 26: *Wie stelle ich das königliche Baby ruhig?*
Frage 27: *Wie kann ich die Prinzessin aufwecken?*
Frage 28: *Woher bekomme ich eine Erbse?*
Frage 29: *Woher bekomme ich ein Schwert?*
Frage 30: *Wie bekomme ich eine Tätowierung?*
Frage 31: *Wie kann ich die Uhr bei McSumpfling reparieren?*
Frage 32: *Wie bekomme ich die königliche Robbe in meine Mütze?*
Frage 33: *Woher bekomme ich die Milch?*
Frage 34: *Wie komme ich an den beiden Dämonen vorbei?*
Frage 35: *Wie komme ich in die Schatzkammer?*

Auf dem Piratenschiff

Frage 36: *Wie befreie ich mich von den Ketten?*
Frage 37: *Wie kann ich den Kurs des Schiffes ändern?*
Frage 38: *Wie bekomme ich mein BedFull zurück?*
Frage 39: *Wie kann ich die Kette (Schatzkammer) durchtrennen?*
Frage 40: *Wie kann ich den Brennschneider anzünden?*
Frage 41: *Woher bekomme ich einen Augenschutz?*
Frage 42: *Wie kann ich den Käpt'n wegsperren?*

Auf der Insel

Frage 43: *Wie bekomme ich die Dose BedFull zurück?*
Frage 44: *Wie schaffe ich es, daß der Flaschengeist nüchtern wird?*
Frage 45: *Woher bekomme ich koffeinhaltigen Kaffee?*
Frage 46: *Wie komme ich beim Hund vorbei?*
Frage 47: *Woher bekomme ich Koffeintabletten?*
Frage 48: *Woher bekomme ich drei Kieselsteine?*
Frage 49: *Wie kann ich den Limbo-Wettbewerb gewinnen?*

Im Tal der Verdammnis

Frage 50: *Wie komme ich an den Wachen des Goblinlagers vorbei?*
Frage 51: *Woher bekomme ich den Pflanzenspeichel?*
Frage 52: *Wie kann ich die Katze fangen?*
Frage 53: *Wie kann ich den Hexen helfen, den Trank fertigzustellen?*
Frage 54: *Woher bekomme ich ein Vergrößerungsglas?*
Frage 55: *Wie komme ich an das Signalhorn?*
Frage 56: *Wo finde ich eine Zahnprothese?*
Frage 57: *Woher bekomme ich ein Stück Holz?*
Frage 58: *Wie komme ich an der Wache der Festung vorbei?*
Frage 59: *Wie bekomme ich einen Musterkatalog?*
Frage 60: *Wie bekomme ich die Würfel der Goblins?*
Frage 61: *Wie komme ich an dem Monster in der Festung vorbei?*
Frage 62: *Woher bekomme ich Goblinschweiß?*
Frage 63: *Woher bekomme ich Pantoffel?*
Frage 64: *Wie bekomme ich den Zeitstab?*
Frage 65: *Wie starte ich das Spiel?!?*






Antworten

Antwort 1: *Sie werden von den beiden Wachen nur dann ins Schloß gelassen, wenn Sie Schmiergeld bezahlen. Die Wachen sind jedoch nicht das einzige Hindernis, um ins Schloß zu gelangen. Hinter dem Tor befindet sich ein Kontrolleur, der Sie nur mit gültigem Ausweis ins Schloß läßt. Sie müssen also den Zauberwettbewerb gewinnen, dann bekommen Sie einen Ausweis als offizieller königlicher Hofzauberer.*




Antwort 2: *Geld bekommen Sie nur, wenn Sie Mitglied im Klub der Verrückten werden. Dieser befindet sich neben dem Tätowierladen.*



Antwort 3: *Im Klub der Verrückten wurde gerade die Stelle des „Breiträgers" frei. Sie müssen sich also eine Schüssel Brei besorgen, damit wieder zum Klub kommen und ihn aufsetzen.*



Antwort 4: *Brei bekommen Sie natürlich in der 3-Bären-Hütte. Dies ist allerdings nicht einfach, da diese nach einem Überfall mit der modernsten Alarmanlage ausgestattet ist. Sie müssen also versuchen, diese außer Betrieb zu setzen. Wenn Sie einmal drinnen sind, müssen Sie den Wasserhahn abdrehen. Daraufhin kommt die Bärenfamilie zurück. Simon versteckt sich automatisch im Kamin. Es folgt eine kurze Animation. Sie müssen danach zur 3-Bären-Hütte zurückkehren und dem Bären-Papa die Perücke von Goldlöckchen geben.*




Das Multimedia-Magazin für die ganze Familie

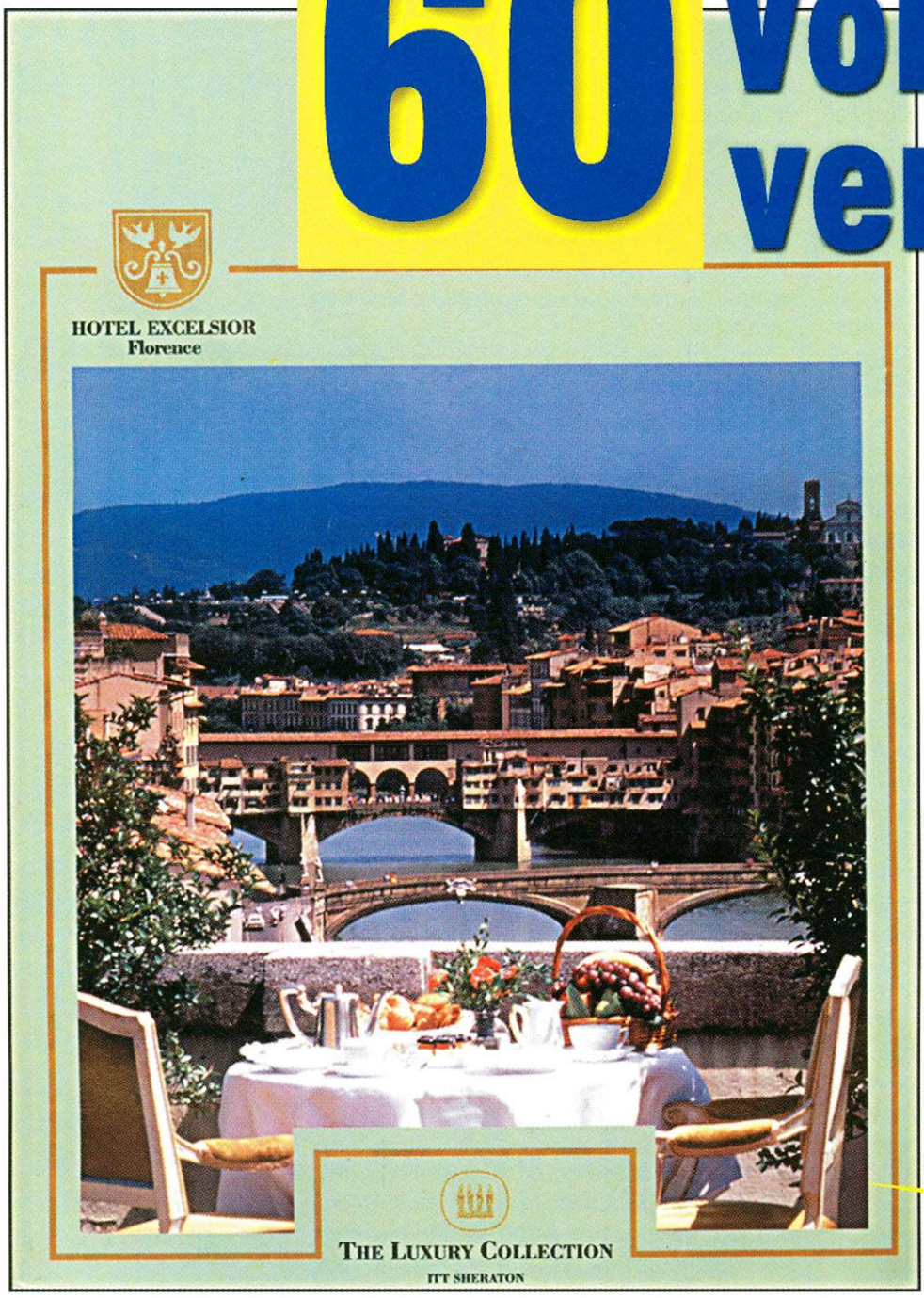
CD INFO 2

CD-ROMS

Ausgabe 9/98 mit 2 CD-ROMs!!!

und 60 Voll-versionen

nur DM 9,95!



The Hotel Guide

Vollversion

Edition 1998

Weltweit über 50.000 Hotels in mehr als 200 Ländern. Für Geschäfts- und Ferienreisen * Einfache Reservierung und Handhabung * Buchungsmöglichkeit über Preise, Lage oder Kategorie * viele Farbfotos * sekundenschneller Zugriff * geografische Suche über Karten (Kontinent/Land/Staat/ Region/Ort).

und viele weitere Vollversionen!

+ großes Gewinnspiel

Notebook, Drucker und viele weitere Preise!

Ab 13. August überall im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Als Dank bekommen Sie die Schüssel Brei.

Antwort 5: *Um in die 3-Bären-Hütte zu gelangen, müssen Sie die Alarmanlage „ausschalten". Zu diesem Zweck nehmen Sie einen Brief aus dem Briefkasten der 3 Bären. Mit diesem Brief gehen Sie zum Kreditbüro und sprechen mit der Sekretärin über die Konditionen eines Kredites. Wählen Sie irgendeinen Kredit aus. Gehen Sie nun zum Chef des Büros, und sprechen Sie mit ihm. Er erklärt Ihnen den Zweck der ungewöhnlichen „Rohrpost". Während er Ihr Antragsformular sucht, können Sie den an die 3 Bären gerichteten Brief auf die Ablage lagen.*

Antwort 6: *Goldlöckchen finden Sie am Hafen. Sie versteckt sich, da sie von der Polizei gesucht wird. Wenn Sie ihr helfen, die Kiste zu öffnen, bekommen Sie als Dank ihre Perücke und ein aufblasbares Schlauchboot.*

Antwort 7: *Diese Kiste können Sie nur mit einem Brecheisen öffnen.*

Antwort 8: *Ein Brecheisen bekommen Sie beim Eisenhändler am Marktplatz. Sie müssen ihm lediglich bei seiner Steuererklärung behilflich sein - er hat nämlich noch Probleme mit dem neuen Währungssystem.*

Antwort 9: *Grundsätzlich können Sie sich das komplizierte Währungssystem jederzeit von den Wachen des Schlosses erklären lassen. Sie benötigen aber eigentlich nur folgende Informationen: ein Goldtaler sind fünfzehn DM, sechzehn Nickel ist eine DM, drei Goldtaler ist ein Royal Flush.*

Antwort 10: *Am Rathausplatz befindet sich eine Tanzgruppe. Diese hat jedoch schon einen Tanzlehrer. Also müssen Sie zuerst versuchen, den Akkordeonspieler außer Gefecht zu setzen, damit Bingo Bongo seinen Platz einnehmen kann. Danach holen Sie ein Plakat der Tanzgruppe und bringen es Bingo Bongo.*

Antwort 11: *Versuchen Sie mit den Tänzern zu sprechen. Diese sind jedoch zu beschäftigt, also sehen Sie sich den Tanz solange an, bis der Stab eines Tänzers zerbricht. Sprechen Sie mit dem Akkordeonspieler, und geben Sie dem Tänzer den Baseballschläger (dieser liegt in Calypsos Laden).*

Antwort 12: *Leider ist Bingo Bongo das Fell einer wichtigen Trommel gerissen, so daß er seinen Regentanz nicht aufführen kann. Sie müssen also nach einem passenden Ersatz suchen.*



Antwort 13: *Als Ersatz eignet sich ein Luftballon. Sie bekommen einen bei dem Clown vor dem Kreditbüro.*

Antwort 14: *Nachdem Sie sich zwei Witze des Clowns angehört haben, ist es offensichtlich, daß er schleunigst neue Witze lernen sollte. Also schenken Sie ihm ein Witzbuch.*



Antwort 15: *Ein Witzbuch bekommen Sie, wie könnte es anders sein, beim Scherzartikelhändler auf dem Marktplatz. Während dieser sich das Kostüm überstülpt, können Sie ohne Probleme das Witzbuch entwenden.*

Antwort 16: *Die Bedienung von McSumpfling läßt nur Personal zum Chef durch. Sie müssen sich also mit einem Sumpflingskostüm als McSumpflings-Maskottchen tarnen.*

Antwort 17: *Der Scherzartikelhändler kann Ihnen ein solches Kostüm anfertigen, wenn er eine Vorlage und einen grünen Stoff von Ihnen bekommt.*



Antwort 18: *Kaufen Sie sich bei McSumpfling eine Junior-Tüte, und begutachten Sie deren Inhalt. Da ist doch tatsächlich eine kleine Sumpflingsfigur dabei!*

Antwort 19: *Einen grünen Stoff bekommen Sie vorerst gar nicht. Vom Fettsack am Marktplatz bekommen Sie lediglich einen weißen Stoff, nachdem Sie ihm einen Gefallen getan haben. Sie müssen den Stoff also noch mit grüner Farbe einfärben. Grünen Farbstoff finden Sie in Calypsos Laden.*



Antwort 20: *Gehen Sie zum Springbrunnen, und werfen Sie den grünen Farbstoff ins Wasser. Danach legen Sie den weißen Stoff zur anderen Wäsche in den Korb. Warten Sie eine Weile, und lauschen Sie den interessanten Gesprächen der Waschweiber. Ihr weißer Stoff wird auch gewaschen und bekommt so seine grüne Farbe.*

Antwort 21: *Sie müssen zurück zum Höhleneingang gehen und dann nach dem Fettsack rufen (REDE MIT Höhleneingang).*



Antwort 22: *Zum Sumpf gelangen Sie über das Kanalsystem der Stadt. Sie müssen vor dem Kreditbüro den Kanaldeckel mit dem Brecheisen öffnen und dann hinunterstei-*



gen. Wenn Sie keine geeignete Beleuchtung dabei haben, werden Sie jedoch nicht weit kommen.

Antwort 23: *Was würde sich wohl besser eignen als Glühwürmchen. Sie finden solche in der Tierhandlung am Marktplatz. Diese geben jedoch noch etwas zu wenig Licht, also müssen Sie sie etwas tunen. Gleich neben der Eingangstür sehen Sie eine Schildkröte. Diese ist elektrisch geladen. Sie müssen also zuerst die Gummihandschuhe anziehen (diese liegen in der 3-Bären-Hütte). Geben Sie die Schildkröte in die leere Kiste links neben der Maschine. Der Hebel muß auf Minus stehen. Schalten Sie die Maschine ein und es werden eine normale Schildkröte und ein paar Zitteraale daraus entstehen. Nehmen Sie die Schildkröte, und geben Sie die Glühwürmchen (stehen auf dem Regal) in die Kiste. Sie bekommen super leuchtende Glühwürmchen, wenn Sie nun die Maschine (bei Hebelstellung Plus) aktivieren.*



Antwort 24: *Nachdem Sie vom Sumpfling den Eimer bekommen haben, begeben Sie sich in den Sumpf. Gehen Sie nach rechts bis zur Brücke. Benutzen Sie das Bungeeseil (bekommen Sie, wenn Sie Mitglied im Klub der Verrückten werden) mit dem Geländer und den Eimer mit dem Schlamm.*



Antwort 25: *Sie müssen zuerst das Teilnehmerfeld etwas dezimieren. Dazu benötigen Sie eine Stinkbombe, welche Sie beim Scherzartikelhändler bekommen. Sie müssen ihm aber zuvor die Sumpfsuppe geben. Diese bereitet Sumpfling zu, nachdem Sie ihm den Schlamm gebracht haben. Die Stinkbombe müssen Sie nun im Zelt benutzen und es wird nur noch ein Zauberer übrigbleiben. Nehmen Sie das Zauberbuch, und schütten Sie dem verbleibenden Zauberer etwas Sumpfshake ins Hörrohr. Dann werden Sie den Wettbewerb gewinnen und bekommen dafür einen Ausweis.*



Antwort 26: *Nun, das ist eine längere Angelegenheit. Sie müssen erst einmal die Prinzessin wecken. Diese gibt Ihnen zwar einen Tip, der hilft aber nur indirekt. Das Baby wird erst schlafen, wenn es seine Milch bekommt.*

Antwort 27: *Sie müssen ihr lediglich eine Erbse zwischen die Matratzen legen.*



Antwort 28: *Der freche Prinz verwendet Erbsen als Munition für sein Blasrohr. Wenn Sie ihm ein richtiges Schwert besorgen, wird er Ihnen die Erbse und das Blasrohr geben.*

Antwort 29: *Sie können ein Schwert aus dem Felsen auf der Insel ziehen. Allerdings müssen Sie dazu von königlichem Blut sein, d.h. Sie müssen sich erst einmal ein königliches Wappen tätowieren lassen. Dann müssen Sie der Taucherin (im Sumpf ganz links) die königliche Robbe geben. Diese wird Ihnen dann den Taucheranzug und die Preßluftflasche überlassen. Mit der Preßluftflasche können Sie das aufblasbare Schlauchboot mit Luft füllen und zum See fahren. Dort finden Sie das Schwert.*

Antwort 30: *Natürlich beim Tätowierer! Sie müssen allerdings erst mal erreichen, daß er seine Pause bei McSumpfling beendet. Also müssen Sie die Uhr im Restaurant reparieren. Dann gehen Sie in den Tätowierladen und nehmen sich vorerst nur ein Prospekt mit. Dieses bringen Sie dem Anoraktypen bei McSumpfling. Dann gehen Sie wieder zum Tätowierladen. Weil Sie nun der tausendste Kunde sind, bekommen Sie eine kostenlose Tätowierung.*

Antwort 31: *Sie müssen das Zahnrad, das die Wiege des königlichen Babys antreibt, im Uhrwerk der Restaurantuhr einbauen. Die Wiege muß natürlich vorher zum Stillstand gebracht werden (BENUTZE Keil MIT Wiege), bevor Sie das Zahnrad entwenden können. Das Uhrwerk des Restaurants befindet sich in der Küche.*

Antwort 32: *Die königliche Robbe können Sie nur mit einem Fisch in ihre Mütze lokken. Einen Fisch fangen Sie am See mit einer Angel. Die Angel finden Sie in einer Mülltonne im Hinterhof von McSumpfling.*

Antwort 33: *Milch bekommen Sie von Sumpflings Kindern. Sie müssen ihnen als Ersatz den Lolly der Prinzessin geben.*

Antwort 34: *Das ist bis jetzt sicherlich die schwierigste Frage. Wenn Sie doch noch selber draufkommen wollen, gebe ich Ihnen hier nur einen kleinen Tip: Versuchen Sie gar nicht, an den Dämonen vorbeizukommen, es gibt noch einen anderen Weg um in die Schatzkammer zu gelangen. Die Lösung bringt die nächste Antwort.*

Antwort 35: *Wie gesagt, bei den Dämonen kommen Sie nicht vorbei, sie müssen diese aber trotzdem vorerst am Pentagramm fest-*

kleben - natürlich mit Sumpfshake. Nun müssen Sie den Luftballon, den Sie vom McSumpflings-Maskottchen bekommen haben, auf dem Geländer am Marktplatz festbinden. Holen Sie sich einen zweiten Luftballon und binden Sie ihn wieder am Geländer fest. Den Vorgang wiederholen Sie noch einmal. Nun haben Sie drei Luftballons, mit diesen fliegen Sie direkt zur Schatzkammer des Schlosses.

Antwort 36: *Wozu haben Sie ein Zauberbuch?*

Antwort 37: *Das ist nicht ganz einfach. Zuerst müssen Sie von der Kapitänskajüte eine Postkarte (liegt im Tagebuch) und einen ausgestopften Papagei holen. Die Postkarte legen Sie vor das Fernrohr des Ausgucks (zum Ausguck gelangen Sie über die Takelage). Dann gehen Sie zum Steuermann und tauschen den echten Papagei mit dem ausgestopften Tier. Mit Sumpf-Kaugummi befestigen sie den Vogel.*

Antwort 38: *Das BedFull befindet sich in der Schatzkammer des Schiffes. Die Tür ist jedoch mit einer Kette verschlossen. Sie müssen also versuchen, die Kette aufzubrechen. Damit Sie dabei nicht erwischt werden, müssen Sie den Käpt'n irgendwie einsperren.*

Antwort 39: *Mit einem Brennschneider. Vom zweiten Gefangen bekommen Sie einen. Sie brauchen aber auch noch etwas um den Brennschneider anzuzünden. Außerdem benötigen Sie einen Augenschutz.*

Antwort 40: *Mit Zündhölzern natürlich! Gehen Sie in die Schlafkammer der Piraten, und durchschneiden Sie die Hängematte mit dem Messer. Nun können Sie die Zündholzschachtel mitnehmen.*

Antwort 41: *In der Gefangenenzelle liegt ein Totenschädel. Nehmen Sie ihm die Augenklappe ab, und tauschen Sie diese bei dem Piraten am Mast gegen eine Sonnenbrille ein.*

Antwort 42: *Gehen Sie zum hämmernden Piraten. Geben Sie ihm einen kleinen Schubs - Mann über Bord! Nun können Sie sich ohne Probleme Hammer und Nägel nehmen. Die Bohle packen Sie auch noch ein. Versuchen Sie nun die Kette mit dem Brennschneider zu durchtrennen. Der Käpt'n wird Sie dabei erwischen und danach in den Schlafraum der Piraten verschwinden. Nehmen Sie nun die Bohle und nageln Sie damit die Tür zu. Nun können Sie die Kette durchtrennen, in die Schatzkammer hinabsteigen und die Dose BedFull mitnehmen.*



Antwort 43: *Sie müssen den Strandsammler eine Falle bauen. Aus der Schaufelspitze und dem Stock (aus dem Dschungel) machen Sie eine richtige Schaufel. Dem Jungen geben sie den Luftballon, er wird Ihnen dann eine Muschel geben. Gehen Sie zurück zum Strand, und bauen Sie eine Sandburg. Auf das Loch vor der Sandburg legen Sie das Handtuch und die Muschel. Dann locken Sie den Strandsammler an, indem Sie mit ihm sprechen. Er fällt in das Loch und Sie können die Dose BedFull einpacken.*





Antwort 44: *Sie müssen (koffeinhaltigen) Kaffee in seine Flasche schütten.*



Antwort 45: *Koffeinhaltigen Kaffee bekommen Sie gar nicht! Im Cafe bekommen sie lediglich entkoffeinierten Kaffee. Sie müssen also Koffeintabletten beimengen.*



Antwort 46: *Packen Sie ihn einfach ein!*

Antwort 47: *Der Dealer verkauft Koffeintabletten um drei Kieselsteine.*



Antwort 48: *Sie müssen lediglich den Limbo-Wettbewerb gewinnen.*

Antwort 49: *Zu diesem Zweck müssen Sie vorerst die Foltermaschine wieder flott kriegen. Setzen Sie den Hund auf den Generator, und stellen Sie den Hebel der Maschine auf ON. Holen Sie sich die Pfeife (liegt vor dem Dealer auf dem Boden), und melden Sie sich beim Limbo-Wettbewerb. Trillern Sie in die Pfeife, der Gefolterte schreit auf, und Sie können unbeobachtet über die Stange springen! Als Preisgeld erhalten Sie drei Kieselsteine.*





Antwort 50: *Sie müssen etwas von dem Pflanzenspeichel in die Becher der Goblins schütten, und sie dann ansprechen. Diese trinken sodann auf Ihr Wohl und schlafen ein.*



Antwort 51: *Beim Vulkanrand stehen zwei fleischfressende Pflanzen. Sie müssen den Pflanzen lediglich eine Katze zeigen und schon wird ihnen das Wasser im Mund zusammenlaufen. Den Speichel, den sie dabei verlieren, können Sie mit einer leeren Flasche aufnehmen. Soda-Flaschen bekommen Sie in der*

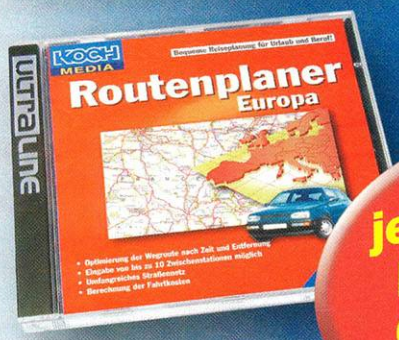




Interaktiver Vokabeltrainer mit umfangreicher Statistik und vertonten Vokabeln.

Mal für sich arbeiten lassen

ULTRA LINE



jede CD nur
DM 19,90 *
ÖS 149,90 *
SFr 19,00 *

In der vergrößerbaren Karte finden Sie 19.000 Ortseinträge und ein umfangreiches Straßennetz.



Enthält ca. 18.000 Ortseinträge und optimiert die Wegroute nach Zeit und Entfernung. Der optimale Reisebegleiter für Ihre nächste Urlaubs- oder Geschäftsreise.



Ein praxiserprobtes und einfach zu bedienendes Hilfsprogramm zur Deinstallation von Programmen.



Dieses Programm rechnet Ihnen nicht nur alle europäischen Währungen um, sondern es können auch beliebig weitere Währungen hinzugefügt werden.



Überall im guten Fachhandel!

KOCH MEDIA

Besuchen Sie uns auf der CeBIT HOME '98 Halle 3, Stand: E21

D: Martinsried, Lochhamer Straße 9 • D-82152 Planegg bei München
Ö: Tivoligasse 25 • A-1120 Wien • **CH:** Poststrasse 10 • CH-9201 Gossau

* Unverbindliche Preisempfehlung

einsamen Hütte, mit dem Strohhalm können Sie eine Flasche leeren.

Antwort 52: *Wenn Sie schon einmal bei den Hexen waren, wird die Katze bereits bei den Rollenspielern in der einsamen Hütte sein. Gehen Sie in die Hütte und schließen Sie die Tür. Versuchen Sie die Katze aufzunehmen, sie entwischt, kommt aber nur bis zur Tür. Nun haben Sie keine Probleme mehr die regungslose Katze in Ihr Inventar aufzunehmen.*

Antwort 53: *Die drei Gewitterhexen haben ein kleines Problem - eine ist blind, eine ist taub und eine kann nicht richtig sprechen. Sie müssen ihnen also ein Vergrößerungsglas, ein Signalhorn und eine Zahnprothese besorgen.*

Antwort 54: *Das Vergrößerungsglas bekommen Sie von dem Jungen. Sie müssen ihm dafür eine Flasche Soda und die Essensration geben. Die Essensration finden Sie im Goblinzelt.*

Antwort 55: *Neben der Goblinwache befindet sich ein Signalhorn. Bringen Sie die Wache zum Schlafen (Antwort 50), und Sie können das Signalhorn entwenden.*

Antwort 56: *Dafür müssen Sie erst mal ein Stück Holz besorgen. Dieses bringen Sie dann zu den Holzwürmer. Die Holzwürmer werden dann eine Gürtelschnalle (=Zahnprothese) schnitzen.*

Antwort 57: *Das Stück Holz bekommen Sie beim Elfen, aber nur wenn Sie ihm Parfüm besorgen können. Zu diesem Zweck gibt er Ihnen eine Parfümflasche. In diese füllen Sie einfach etwas Soda. Bevor Sie dem Elfen dann die Flasche zurückgeben, müssen Sie ihn mit etwas Pfeffer bewerfen. Pfeffer finden Sie im Goblinzelt. Dann geben Sie ihm freundlicherweise ein Taschentuch und danach die Parfümflasche. Er wird den Schwindel nicht bemerken und gibt Ihnen das Stück Holz.*

Antwort 58: *Sie müssen sich als Dekorateur ausgeben. Dazu brauchen Sie einen Musterkatalog.*

Antwort 59: *Einen Musterkatalog bekommen Sie, wenn Sie beim Würfelspiel mit den Rollenspielern gewinnen. Um überhaupt mitspielen zu dürfen, müssen Sie einen Rollenspieler verzaubern (mit Hilfe des Zaubertrankes der Gewitterhexen). Zum Gewinnen brauchen Sie die gezinkten Würfel der Goblins.*

Antwort 60: *Schütten sie Soda in das Feuer - die beiden Goblins werden kurz abgelenkt, und Sie können etwas von dem Goblinkrempel entwenden. Daraufhin beginnen die beiden zu streiten, und Sie können in Ruhe die Würfel einpacken!*

Antwort 61: *Das Monster kann leider sehr gut sehen, riechen und hören. Um Ihren Geruch an die Umgebung anzupassen, müssen Sie sich mit Goblinschweiß einsprühen. Außerdem müssen Sie sich Pantoffel anziehen, um geräuschlos vorbeizukommen. Damit Sie nicht gesehen werden, müssen Sie das Licht abdrehen. In der Festung befindet sich ein Raum mit einer Tretmühle. Sie müssen den Hebel der Tretmühle umlegen, um das Licht auszuschalten.*

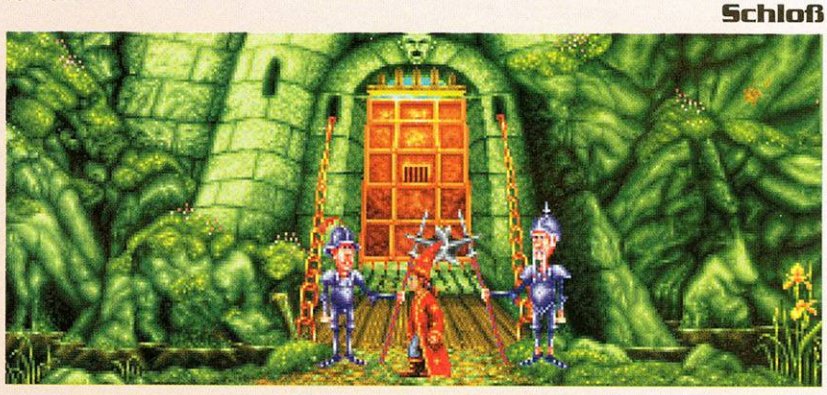
Antwort 62: *Nehmen Sie den Wandteppich (Gobelin), und gehen Sie in den Raum mit der Tretmühle. Mit dem Teppich saugen Sie etwas vom Schweiß auf und geben ihn in die Spraydose. Sie können sich allerdings erst damit einsprühen, wenn Sie im Raum mit dem Monster stehen und das Licht ausgeschaltet ist.*

Antwort 63: *Das ist doch ganz einfach! Betreten Sie den finsteren Monster-Raum und versuchen Sie den Hund anzuziehen. Simon wird ihn sodann in Pantoffeln verwandeln. Ist doch logisch, oder?*

Antwort 64: *Sie müssen mit dem Schraubenzieher Sordids Hand abmontieren. Diese benutzen Sie dann mit dem Handflächen-Identifikator, und Sie können den Zeitstab problemlos entnehmen.*

Antwort 65: *Melden Sie sich im Kindergarten an!*

Schloß



Komplettlösung für Simon II

Diese Komplettlösung sollten Sie wirklich nur dann verwenden, wenn Ihnen die gestellten Fragen auch nicht mehr weiterhelfen. Es sei denn, sie wollen keine Zeit verlieren und das Spiel so schnell wie möglich durchspielen. Wobei wir uns nicht anmaßen, daß dies die schnellste und beste Lösung ist.



Baseball-schläger



grüner Farbstoff

In der Stadt

Sordids Plan, Simon mit einem als Schrank getarnten Teleporter in seine Festung zu befördern, schlägt fehl. Statt dessen landet Simon bei Calypso in seinem Zauberladen (Calypso wurde im ersten Teil von Simon gerettet). Nachdem Simon diesmal niemanden retten muß, will er natürlich so schnell wie nur möglich wieder in seine Dimension zurück. Dank Calypso erfährt Simon, daß der Teleporter mit BedFull angetrieben wird, denn BedFull verleiht dem Schrank Flügel. Nachdem Simon den Zauberladen verlassen hat, können nun Sie aktiv in das Geschehen eingreifen - als Calypsos Enkelin Alix. Quatsch, natürlich in der Rolle des Simon! Vorerst gehen Sie wieder zurück in Calypsos



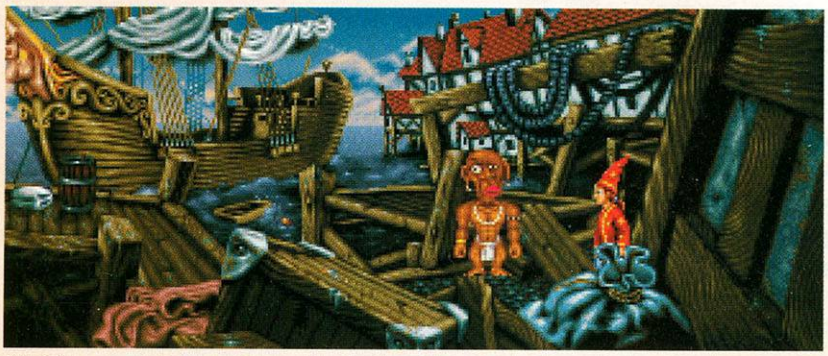
Marktplatz

Laden. Sie können ein bißchen mit Calypso und Alix quatschen, doch alle Versuche, bei der Enkelin Eindruck zu schinden, werden scheitern. Wichtig ist nur, daß Sie hier den Baseballschläger und den grünen Farbstoff in die Mütze packen - also in Ihr Inventar aufnehmen. Verlassen Sie den Laden. Auf dem Bretterzaun links neben der Eingangstür befindet sich ein Plakat, welches Sie sich ansehen sollten. Auf dem Plakat steht, daß mittels eines Wettbewerbes ein neuer Hofzauberer gefunden werden soll. Verlassen Sie den Platz vor Calypsos Laden (egal in welche Richtung), und eine Stadtkarte wird angezeigt. Gehen Sie zuerst zum Schloß.

Schloß: Sprechen Sie dort mit der Wache. Obwohl Simon der Held eines Computerspieles ist, darf er ohne „Eintrittsgeld" nicht ins Schloß. Bevor Sie das Schloß wieder verlassen, lassen Sie sich noch das Währungssystem mit seinen Umrechnungskursen erklären:
1 DM = 256 Pennies
16 Pennies = 1 Nickel
64 Pennies = 1 Krone
2 Kronen = 1 Schilling
3 Kronen = 1 Königsschilling
5 DM = 1 Silbertaler
3 Silbertaler = 1 Goldtaler
45 DM = 1 Royal Flush
Die netten Herren der Wache raten Ihnen, beim Zauber-Wettbewerb mitzumachen, um das Geld zu besorgen.

Marktplatz: Am Marktplatz treffen Sie den Eisenhändler. Dieser erkennt gleich, daß Simon aus einer anderen Dimension stammt, denn in dieser Dimension laufen nur Mädchen mit einem Pferdeschwanz herum. Nehmen Sie dem alten Mann diese Beleidigung nicht übel und sprechen Sie erneut mit ihm. Im Gespräch erfahren Sie, daß er mit der neuen Steuerreform nicht ganz klar kommt. Gut daß die Wachen Ihnen das komplizierte System eben noch erklärt haben. So können Sie dem Eisenhändler bei seiner Steuererklärung behilflich sein. Er stellt Ihnen drei Fragen, die sie wie folgt beantworten müssen: Ein Goldtaler sind fünfzehn DM; sechzehn Nickel ist eine DM; drei Goldtaler ist ein Royal Flush. Als Dank für die Hilfe erhalten Sie ein Brecheisen für Linkshänder - welch hohe Anerkennung. Verlassen Sie den Eisenhändler, und gehen Sie zum Hafen.

Hafen: Hinter einer Kiste entdecken Sie Goldlöckchen. Sie versteckt sich vor der Polizei, weil sie in die 3-Bären-Hütte eingebrochen hatte. Sie will mit einem Schiff fliehen. Aus diesem Grund will sie sich in der Kiste verstecken, bekommt diese jedoch nicht auf. Jetzt sind Sie froh über das Brecheisen. Öffnen Sie die Kiste. Aus Platzgründen kann Goldlöckchen ihre Perücke und ein aufblasbares Schlauchboot nicht mit in die Kiste nehmen.


Hafen

Da Simon jede Menge Platz in der Mütze hat, nimmt er die beiden Gegenstände natürlich in sein Inventar auf. Gehen Sie nun weiter nach rechts, bis Sie zu Bingo Bongo kommen. Der Regentanz-Lehrer hat leider seine Tanzgruppe verloren. Nach einer kleinen Demonstration seiner Künste (bei der Sie etwas naß werden) versprechen Sie ihm, sich mal nach einer Tanzgruppe umzusehen. Gehen Sie zum Rathausplatz.

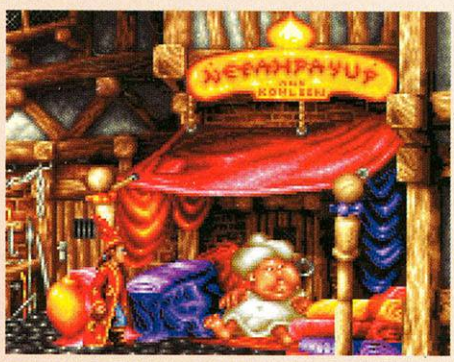
Rathausplatz: Hier tanzt gerade eine wahnsinnig aufregende Tanzgruppe, begleitet von einem tollen Akkordeon-Sound. Sie versuchen, mit den Tänzern zu sprechen, doch diese sind zu beschäftigt. Also sehen Sie sich das Trauerspiel eine Weile lang an - bis der Stab eines Tänzers zerbricht. Sprechen Sie mit dem Akkordeonspieler und geben Sie anschließend dem Tänzer den Baseballschläger. Die Tänzer beginnen nun wieder zu tanzen, doch offensichtlich war der Baseballschläger doch etwas zu schwer. Der Baseballschläger entgleitet dem Tänzer und trifft glücklicherweise genau den Akkordeonspieler. Die Tanzgruppe muß sich also einen neuen Tanzlehrer suchen - am besten mit Hilfe von Plakaten. Sie finden ein solches Plakat auf dem Marktplatz.

Marktplatz: Nehmen Sie das Werbeplakat, und gehen sie in den Scherzartikelladen. Dort sitzt der wahnsinnig komische Verkäufer. Wenn Sie sich ein wenig umsehen, entdecken Sie das Plakat einer neuen Stinkbombe, ein weiteres Plakat und ein Witzbuch. Während sich der Scherzartikelhändler die Maske überstülpt, können Sie das Witzbuch entwenden und den Laden verlassen. Gehen Sie wieder zum Hafen.


Tierhandlung

Hafen: Hier wartet noch immer Bingo Bongo auf seine Regentanzgruppe. Geben Sie ihm das Plakat der Tanzgruppe und er wird Ihnen dankbar sein. Gehen Sie nun zur 3-Bären-Hütte.

3-Bären-Hütte: So wie diese Hütte bewacht ist, muß ja was enorm Wertvolles darin versteckt sein. Vorerst öffnen Sie jedoch nur einmal den Briefkasten und nehmen den Brief heraus. Danach gehen Sie zum Kreditbüro.



Fettsack

Kreditbüro: Hier treffen Sie auf einen sehr traurigen Clown.


Witzbuch


Perücke


Brecheisen


Schlauchboot


Luftballon


Werbeplakat


Brief


Zahnrad


Handschuhe


Schüssel Brei


Notizblock


Broschüre


Beutel


Mark


Bungee-Seil


Keil


Luftballon


Gutschein


Juniortüte


Sumpf-Shake


Sumpflingsfigur


Angel


Kaugummi


Made

Nachdem er eine Kostprobe seiner Witze zum Besten gibt, wissen Sie warum er so traurig ist. Also geben Sie ihm das Witzbuch aus dem Scherzartikelladen. Der Clown will Ihnen auch etwas geben - einen Luftballon. Gehen Sie nun in das Kreditbüro hinein. Sprechen Sie mit der Sekretärin. Diese erläutert Ihnen die Kreditmöglichkeiten. Es gibt folgende Kredite: „Geld oder Leben", „Verwandten-Überraschung", „Medizinische Experimente", „Sklaverei-Option" und einen Mischkredit. Es ist egal welchen Kredit Sie auswählen. Gehen Sie nun zum Chef des Büros und sprechen Sie mit ihm. Er erklärt Ihnen den Zweck der ungewöhnlichen „Rohrpost". Während er Ihr Antragsformular sucht, können Sie den an die 3-Bären gerichteten Brief auf die Ablage legen. Der Chef des Kreditbüros findet das Formular nicht und fordert Sie daher auf, etwas später wieder zu kommen. Also verlassen Sie das Gelände des Kreditbüros und gehen zurück zum Rathausplatz.


Scherzartikelhändler

Rathausplatz: Hier sollte eigentlich gerade eifrig geprobt werden. Im Gespräch mit Bingo Bongo, dem neuen Tanzlehrer der Truppe, erfährt Simon den Grund der Zwangspause: Auf der „Heiligen Trommel" ist das Fell gerissen, und ohne diese Trommel kann Bingo Bongo nicht spielen. Simon gibt ihm als Ersatz den Luftballon des Clowns. Es folgt eine kurze Extra-Vorstellung. Danach geht es zur 3-Bären-Hütte.


Rathausplatz mit Tänzern und Akkordeonspieler

3-Bären-Hütte: Gehen Sie ganz nach rechts zum Waschbecken, nehmen Sie die Handschuhe in Ihr Inventar auf, und drehen Sie den Wasserhahn ab. Danach kommt leider die Bärenfamilie zurück. Sie verstecken sich schnell im Kamin - nicht gerade das beste Versteck, denn Mama-Bär entzündet ein Feuer im Kamin. Auf alle Fälle landen Sie danach im Springbrunnen. Sie lassen sich aber nicht entmutigen und gehen sofort wieder zur 3-Bären-Hütte zurück. Sprechen Sie mit Papa-Bär und geben Sie ihm die Perücke von Goldlöckchen. Diese wird Papa-Bär bei den Ermittlungen zum Durchbruch verhelfen. Sie bekommen eine Schüssel Brei als Dank. Nun geht's zum Tätowierladen.

Tätowierladen: Gehen Sie vorerst nicht in den Tätowierladen, sondern ziehen Sie die Leiter herunter und klettern Sie diese hinauf. Öffnen Sie die Tür. Dahinter befindet sich der Klub der Verrückten. Versuchen Sie, mit den Mitgliedern zu sprechen. Zuerst mit dem Zwangsjackenmann, dann mit dem Fliegenmann, danach mit dem Fischmann und zum Schluß noch mit dem Oberhäuptling der Verrückten, mit dem Pfannenmann. Mit ihm können sie nur mit



Vor Magier-Wettbewerb

Hilfe eines Notizblockes kommunizieren (BENUTZE Notizblock MIT Pfannenmann). Den Notizblock erhalten Sie automatisch vom Fischmann. Vom Pfannenmann erhalten Sie eine Broschüre und erfahren, daß Sie auch Mitglied in diesem exklusiven Klub werden können - und zwar als Breiträger! Sie müssen sich nur den Brei aufsetzen, und schon werden Sie Mitglied (TRAGE Brei). Dafür erhalten Sie einen Beutel. Diesen nehmen Sie natürlich gleich einmal genauer unter die Lupe. Es befinden sich 100 Mark, ein Bungee-Seil und ein Keil im Beutel. Gehen Sie nun zu McSumpfling.



Calypsos Laden

McSumpfling: Sumpfling ist ein alter Bekannter aus dem ersten Teil. Im zweiten Teil hat er es geschafft, ein McSumpfling Restaurant zu eröffnen. Sie sprechen vorerst einmal mit dem McSumpflings-Maskottchen. Dieses schenkt Ihnen einen Luftballon und einen Gutschein. Dann gehen Sie nach links in den Hinterhof. Dort befindet sich eine Mülltonne. Sehen Sie sich diese genauer an, und Sie entdecken darin eine neuwertige Angel, welche automatisch ins Inventar aufgenommen wird. Gehen Sie nun durch den Haupteingang in das Restaurant, und verlangen Sie an der Theke eine Junior-Tüte und einen Sumpf-Shake. Sehen Sie sich die Junior-Tüte genauer an, und Sie entdecken viele nützliche Dinge darin. Eine Sumpflingsfigur, ein Kaugummi und eine Made erscheinen nun in Ihrem Inventar. Sprechen Sie noch kurz mit dem Tätowierer und gehen Sie dann zum Marktplatz.


Prinzessin

Marktplatz: Besuchen Sie erneut den Scherzartikelhändler und fragen Sie ihn, ob er ein Sumpflingskostüm anfertigen kann. Er benötigt eine Vorlage - die kleine Sumpflingsfigur. Desweiteren benötigt der Händler einen grünen Stoff. Verlassen Sie den Laden und gehen Sie rechts beim Eisenwarenhändler vorbei. Dort sitzt ein Fettsack. Sie fragen ihn, ob er einen grünen Stoff verkaufen kann. Er kann, jedoch sollen sie zuerst noch eine Kleinigkeit für ihn erledigen. Sie sollen in einer Höhle nach einer Geisterlampe suchen. Simon reibt an jeder Lampe, um sicherzugehen, ja auch die richtige Lampe zu nehmen. Aus der letzten Lampe meldet sich tatsächlich ein Geist - eigentlich nur der automatische Geisterlampenbeantworter. Gehen Sie zurück zum Höhleneingang. Danach rufen Sie durch den Höhleneingang nach dem Fettsack (REDEN MIT Höhleneingang). Dieser wirft Ihnen nun eine Strickleiter in die Höhle, und Sie können nun wieder hinausklettern. Nachdem Sie Ihren Teil der Abmachung erfüllt haben, bekommen Sie auch den



McSumpfling


Fisch


Sumpfsuppe


Zaubertuch


Stinkbombe


Ausweis


Robbe


Geisterlampe


Stofftuch


Sumpflingskostüm


Schlamm-Eimer


Schildkröte

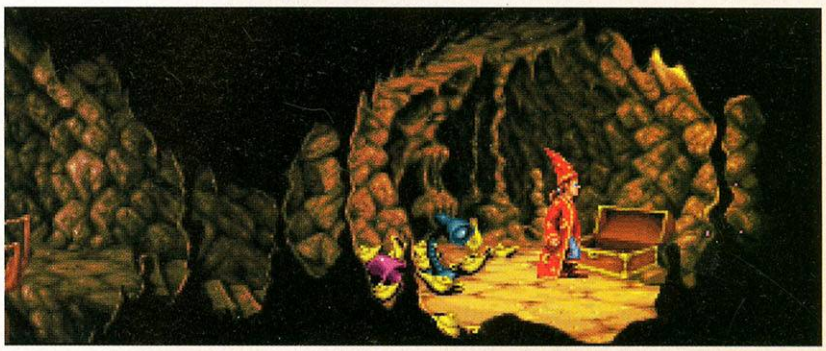

Glühwürmchen

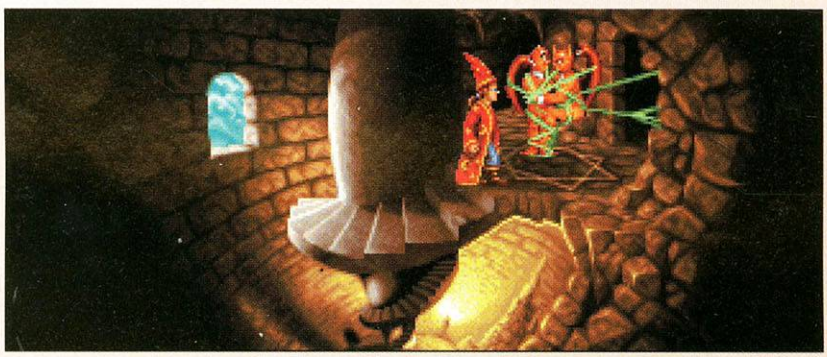

Zimbel


Horn

Stoff. Allerdings hat der Fettsack nur noch ein weißes Stofftuch übrig. Sie müssen also selber Farbe ins Spiel bringen und gehen aus diesem Grund zum Springbrunnen.

Springbrunnen: Zuerst muß das Wasser des Springbrunnens grün gefärbt werden (BENUTZE Farbstoff MIT Springbrunnen). Dann legen Sie das weiße Stofftuch in den Korb zu den anderen Kleidungsstücken (BENUTZE Stofftuch MIT Korb). Die vielbeschäftigten Waschweiber bemerken natürlich nichts und waschen Ihren Stoff mit. Den grünen Stoff nehmen Sie nun wieder in Ihr Inventar auf. Gehen Sie zum Scherzartikelhändler.


In der Höhle der Geisterlampe

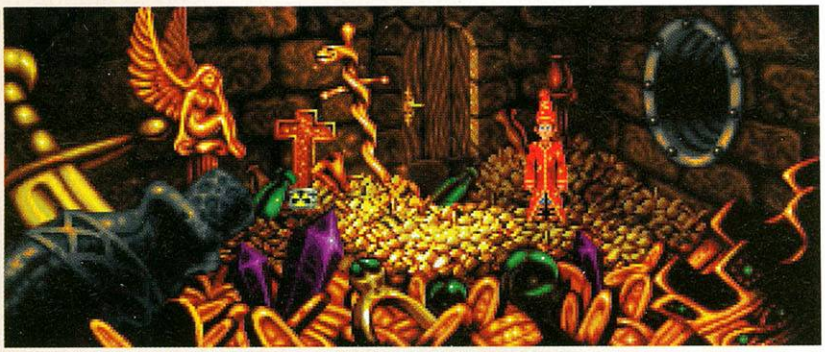

Vor der Schatzkammer bei den Dämonen

Marktplatz: Geben Sie dem Händler den eingefärbten Stoff, und Sie bekommen dafür ein tolles Sumpflingskostüm. Mit dem Kostüm müßte es möglich sein, Simons Freund Sumpfling zu besuchen.

McSumpfling: Gehen Sie gleich beim McSumpflings-Maskottchen vorbei und direkt ins Restaurant hinein. Dort ziehen sie sich das Sumpflingskostüm an (TRAGE Sumpflingskostüm). Als „Sumpfman" kommen Sie nun ganz leicht bei der Bedienung vorbei. Zuerst gelangen Sie in einen Raum, in dem sich gerade die zwei Igittigitt-Brüder streiten. Verschwenden Sie nicht Ihre Zeit, und gehen Sie gleich durch die Tür links und dann die Treppen hoch. So kommen Sie in Sumpflings Büro. Dieser freut sich wahnsinnig über den Besuch des alten Freundes. Zur Feier des Tages würde Sumpfling gerne eine Schlammsuppe kochen, doch leider fehlt ihm der Sumpf-Schlamm. Sie versprechen ihm, welchen zu besorgen. Dafür bekommen Sie einen, seit Generationen weitergegebenen, Schlamm-Eimer. Verlassen Sie das Restaurant und gehen Sie zum Marktplatz.

Marktplatz: Begeben Sie sich in den Tierladen (gleich die Treppe hinunter). Dort sehen Sie gleich rechts neben der Eingangstür eine Schildkröte. Diese können Sie aber nicht ohne weiteres mitnehmen, denn sie ist elektrisch geladen. Sie müssen also zuerst die Gummihandschuhe anziehen (BENUTZE Gummihandschuhe MIT Schildkröte). Nun müssen


Beim Fliegen zur Schatzkammer



In der Schatzkammer

Sie noch irgendwie den Strom aus der Schildkröte herausbringen. Geben Sie also die Schildkröte in die leere Kiste links neben der Maschine (BENUTZE Schildkröte MIT leere Kiste). Achten Sie darauf, daß der Hebel der Maschine auf Minus steht (Sie können den Hebel mit ZIEHE/SCHIEBE verstellen). Schalten Sie die Maschine ein (BENUTZE Maschine). Die elektrisch geladene Schildkröte wird in eine normale Schildkröte und in ein paar Zitteraale aufgeteilt. Nehmen Sie die Schildkröte, und geben sie dafür die Glühwürmchen in die Kiste. Diese befinden sich im Regal neben der Maschine. Sie müssen allerdings die Glühwürmchen zuerst in Ihr Inventar aufnehmen, bevor Sie diese in die leere Kiste geben können. Stellen Sie nun den Hebel auf Plus und starten Sie die Maschine. Super leuchtende Glühwürmchen sind das Ergebnis dieses Versuches. Nehmen Sie die neuen Leuchtgeräte und gehen Sie zum Kreditbüro.

Kreditbüro: Das Witzbuch muß wirklich toll gewesen sein, denn der Clown hört gar nicht mehr auf zu lachen. Sie gehen zum Kanaldeckel und öffnen diesen mit dem Brecheisen. Steigen Sie nun hinab in die Kanalisation und gehen Sie nach links. Um in der Dunkelheit weiterzukommen, müssen sie die Glühwürmchen verwenden. Gehen Sie immer nach links, bis Sie zu einer Leiter kommen. Diese klettern Sie hinauf, und Sie stehen mitten im Sumpf.

Sumpf: Gehen Sie immer nach rechts, solange, bis Sie auf der Brücke stehen. Nun benützen Sie das Bungeeseil mit dem Geländer und den Eimer mit dem Schlamm unter der Brücke - das Seil war wohl etwas zu lang, aber Sie haben wenigstens den Schlamm bekommen. Gehen Sie nun wieder nach links. Am See angekommen, verwenden Sie die Angel, um einen Fisch zu fangen (BENUTZE Angel MIT Fisch). Mit dem Fisch in der Mütze gehen Sie wieder durch die Kanalisation zurück zum Kreditbüro und bringen dann den Schlamm zu Sumpfling.

McSumpfling: Um bei der Bedienung vorbeizukommen, müssen Sie wieder das Sumpflingskostüm anziehen. Sumpfling ist gerade beim Kochen. Geben Sie ihm die wichtigste Zutat - den Schlamm. Da Simon die Suppe ja schon vom letzten Teil kennt (Sie war nicht gerade fünf Hauben wert), gibt er an, in Zeitnot zu sein. So bekommt er ein Glas Sumpfsuppe mit auf den Weg. Er weiß auch schon die richtige Verwendung für das übelriechende Zeug und geht damit zum Marktplatz.

Marktplatz: Geben Sie die Suppe dem Scherzartikelhändler. Dieser ist sichtlich begeistert von dieser perfekten Zutat und fertigt sogleich eine Stinkbombe für Sie an. Jetzt ist es an der Zeit, endlich am Magier-Wettbewerb teilzunehmen.

Magier-Wettbewerb: Melden Sie sich beim Angestellten vor dem Zelt an. Sie müssen ein paar Fragen beantworten, wie ist egal. Im Zelt befinden sich bereits acht Zauberer - etwas zuviel, um bei einem fairen Wettbewerb zu gewinnen. Also benutzen Sie die Stinkbombe. Leider ist auch Simon



Gefangen auf dem Schiff



Taucheranzug



Schwert



Blasrohr



Erbse



Lolly



Milch



BedFull



Pressluftflasche



Augenklappe



Postkarte


Papagei


Sonnenbrille


Hammer


Bohle


Messer


Streichholzschachtel


Brennschneider


Werbezettel

gegen diesen fürchterlichen Gestank nicht immun. Nach einer stundenlangen medizinischen Behandlung können Sie jedoch zum Zelt zurückkehren. Sieben der acht Zauberer dürfte der Gestank wohl etwas zu heftig gewesen sein, und somit haben Sie nur noch einen Konkurrenten. Auf einem Stuhl liegt ein Zauberbuch, dieses nehmen Sie mit. Damit Sie auch sicher gewinnen, schütten Sie dem verbleibenden Zauberer etwas Sumpfshake in sein Hörrohr (BENUTZE Sumpfshake MIT Zauberer). Danach werden Sie zum König vorgelassen. Simon zeigt ein paar beeindruckende Zaubertricks und bekommt die Stelle. Er bekommt einen Ausweis: „Simon the Sorcerer - offizieller königlicher Hofzauberer". Auf geht's zum Schloß.

Schloß: Obwohl Sie einen gültigen Ausweis besitzen, müssen Sie die Wachen bezahlen, um ins Schloß zu kommen. Sie zeigen dem Mann an der Tür den Ausweis und dürfen dann endlich ins Schloß hinein. Sie werden vom kleinen Prinzen empfangen (allerdings nicht gerade freundlich). Lassen Sie sich nicht von diesem ungezogenen Bengel abschrecken und öffnen Sie die Tür. Im ersten Raum befinden sich zwei Türen, die Sie vorerst nicht weiter interessieren. Auf einem Hocker befindet sich ein Zimbel. Nehmen Sie den Zimbel, und gehen Sie nach links. Sie gelangen zum König. Dieser erteilt Ihnen den Auftrag, das Baby zum Schlafen zu bringen. Widerwillig nehmen Sie den Auftrag an. Beim Hinausgehen nehmen Sie die königliche Robbe mit. Sie locken sie mit dem Fisch in Ihre Mütze (BENUTZE Fisch MIT Robbe). Gehen Sie zurück in den ersten Raum. Hinter der rechten Tür verbirgt sich das Zimmer des Babys. Öffnen Sie die Tür, und betreten Sie das unaufgeräumte Zimmer. Nehmen Sie sich die Rassel und das Horn. Danach stecken Sie den Keil zwischen die Wiege (BENUTZE Keil MIT Wiege) und nehmen sich das Zahnrad. Das Baby weint zwar immer noch, aber Sie verlassen trotzdem das Schloß und gehen zurück zum Sumpfling.


Im Cafe (auf der Insel)


Ausguck des Schiffs

McSumpfling: Sie müssen sich natürlich wieder das dämliche Sumpflingskostüm anziehen. Diesmal gehen Sie aber nicht zu Sumpfling persönlich, sondern bleiben in der Küche (der saubere Raum mit den zwei Igittigitt-Brüdern). Um die Uhr wieder in Gang zu setzen, bauen Sie das Zahnrad ein (BENUTZE Zahnrad MIT Uhr). Wenn Sie nun ins Restaurant hinunter gehen, merken Sie, daß der Tätowierer seine Pause beendet hat. Also auf in den Tätowierladen!


Beim Dealer (auf der Insel)

Tätowierladen: Betreten Sie den Laden. Nachdem Sie nicht so ganz sicher sind, ob Sie sich eine Tätowierung machen lassen sollen, nehmen Sie sich vorerst nur einen Werbezettel mit. Ein Tätowierung hat man schließlich ein ganzes Leben - nicht nur ein Adventure lang! Diesen Werbezettel bringen Sie dem frustrierten Anoraktypen bei McSumpfling. Dann gehen Sie wieder zurück zum Tätowierer, wo bereits das Selbstvertrauen des Anoraktypen sichtlich gestärkt wurde. Als tausendster Besucher erhalten Sie eine Gratis-Tätowierung. Als offizieller königlicher Hofzauberer wählen Sie natürlich das Motiv der juwelenbesetzten Krone mit zwei

Simon the Sorcerer II

Simon Woodroffe's




adventure soft

CD-ROMs zu Minipreisen

LEXIKA UND SONSTIGE

DM/öS

neu! **Kochen um die Welt 24,-/179,-**
Über 1.000 Rezepte aus 20 Ländern und Regionen

neu! **Kompakt Brockhaus 69,-/490,-**
Neuausgabe 1998/99 -55.000 Stichwörter

neu! **3D-Heimarchitekt 39,-/279,-**
Gestalten Sie Ihr Traumhaus selbst, schnell und einfach Haus und Garten entwerfen

neu! **Einkommens Manager 29,-/199,-**
Erstellen von Lohnabrechnungen, Effektiv- und Nebenkosten, Einkommensteuertabellen, ...

neu! **BS Backup 69,-/490,-**
Wichtige Daten schnell, sicher, und zuverlässig archivieren!

neu! **Press Writer 69,-/490,-**
Eindrucksvolle Dokumente im Handumdrehen für Büro, Schule und Zuhause

neu! **Löst PC-Probleme sofort 99,-/690,-**
Testen Sie Ihre Hardware wie ein Profi und entdecken Sie versteckte Probleme sofort!

neu! **Multimediakurs Tippen 34,-/249,-**
Multimediales Lernprogramm zum Erlernen des Maschinschreibens!

Das große Bilderwörterbuch 84,-/599,-
25.000 Wörter in 3 Sprachen (D, E, F) in Bild, Text und Ton.

Das Titanic Desaster 29,-/199,-
Die Wahrheit über die Schiffskatastrophe

KlickTel Easy 98 Deutschland 28,-/199,-
Das praktische Telefonbuch!

ADAC Gebrauchtwagen ´98 ..... 28,-/199,-
Worauf Sie bei Gebrauchtwägen achten müssen!

Nuts & Bolts 98,-/690,-
Reparieren und Säubern von Dateien und Festplattenlaufwerken

EuroRoute 17,90/129,-
Routenplaner für Europa

Englisch Trainer 2.0 ..... 17,90/129,-
Selbstlernsprachkurs für Schule, Studium, Beruf

VOICE! 49,-/349,-
Das Komplettpaket für Sprachausgabe und Sprachsteuerung

3D-Top-Designer 49,-/349,-
Der TOP-Wohnraumplaner für private und semiprof. Bedürfnisse!

Englisch in 30 Tagen 68,-/489,-
Remake des Buchklassikers, TOP!

Professional English for Windows . 49,-/349,-
Sprachenlenprogramm mit verschiedenen Methoden

Print Master Gold De Luxe 79,-/569,-
Millionen Projektmöglichkeiten,Grußkarten, Poster, Kalender, Gutscheine 35.000 Cliparts, Sticker, 1000 Rahmen, TOP!!!

Gold 4 ..... 47,-/339,-
Über 40 Programme auf 10 CD-ROMs!!!
z.B. Typer 3D-Fonts, Hotelführer, Borland Paradox 5.0, WordStar 2.0, CA-SuperCalc, ...

Planeten Lexikon 49,-/349,-
Erleben Sie Mondexpeditionen und entdecken Sie die Faszination der Planeten. Eine umfangreiche Sammlung astronomischen Wissens

Abenteuer Wissen 140,-/990,-
Umfangreiches Lexikon aus 20 Buchbänden!

Universallexikon`98 ..... 48,-/349,-
Der kleine Bruder des Discovery`98

Discovery`98 ..... 97,-/690,-
Das Universallexikon von Bertelsmann mit 100.000 Stichwörtern (3 CDs)

Die große Infothek 38,-/289,-
Umfangreiches Sprach- und Universallexikon

Telefon-Information (Ö-Info) 4.0 ... 39,-/279,-
Alle Nummern Österr., versch. Suchmöglichk.

Kontakt mit dem Universum 19,-/149,-
Erich von Däniken präsentiert viele interaktive Geheimnisse der Welt, Ägyptens unbekannte Technologien, Beweise für Leben auf dem Mars

First Aid 98 ..... 64,-/449,-
Nie wieder Systemabstürze unter Windows v3.x, WIN 95, Über 1 Mio. mal verkauft! TOP-CD!!

Der richtige Zeitpunkt 29,-/210,-
Ihr persönlicher Mondkalender TOP-Programm!

Urlaub in Österreich ..... nur 15,-/99,-
Österr. Reiseziele für Sommer- u. Winterurlaub

Weißt Du das? ..... nur 29,-/199,-
Das große multimediale Familienquiz mit **über 2000 Fragen** aus 10 Bereichen!

Also Sprach...50.000 Zitate 79,-/499,-
Top Infos zu Autoren und Top People wie Geburtstag, Sternzeichen, Werke.Direkte Übernahme in jede Textverarbeitung,...

EROTIK CDs ab 16 J.

Altersnachweis (z.B. Kopie des Reisepasses) erforderlich!

Gotchi-Girl 19,-/149,-
Ihre pers. virtuelle Freundin! TOPPREIS!

Fetisch World 2 ..... 17,-/119,-
Mädchen in Leder und Strapsen-Video

Sexpress Erotic Cinema 17,-/119,-
Über 300 True-Color Fotos + Video Trailer

Sexotica 17,-/119,-
Scharfe Videos und heiße Fotos

Sextasy Exra 17,-/119,-
prickelnde erotische Filme, Fotos und 3D-Animationen.

Sextasy 1 ..... 17,-/119,-
Heiße Filme im Full-Screen-Video + 100 Bilder

Sexplosiv9 ..... 17,-/119,-
4 Top-Videos und 120 tolle Fotos

GRAFIK-CDs

neu! neu! neu! **3D Cliparts ´98 ..... 29,-/219,-**
hochwertige Cliparts im BMP und JPEG Format

Icons for Windows 14,90/109,-
über 8.000 Icons für Winows 3.11 und 95

100.000 Cliparts 49,95/339,-
5 CDs randvoll mit kategorisierten Qualitäts Cliparts

Designer Cliparts ..... nur 24,-/179,-
über 1000 WMF Grafiken

Schrift Manager ..... nur 14,95,-/99,-
Sammlung von über 3000 Fonts

202.000 Masterclips 185,-/1290,-
202.000 Cliparts, Tausende Fotos und Fonts. Mit Buch und Top-Browser!

Visitenkarten 19,-/149,-
40 fertige Vorlagen und über 150 Bilder!

Glückwunschkarten 19,-/149,-
Über 250 Bilder und 58 Kartenvorlagen aus 11 Kategorien.

10.000 Vektorgrafiken 49,-/349,-
Top-Grafiken + 500 Fotos, Spitzensammlung!

101.000 Cliparts 134,-/949,-
Was Sie hier nicht finden, finden Sie nirgendwo! Mit BUCH und allen Abb.



Weitere Titel auf Anfrage!



PC-SPIELE

neu! neu! neu!

	DM/öS
Revenge of the Toys	49,-/359,-
Lucky Luke	39,-/299,-
Starship Titanic	89,-/629,-
Battle Zone	89,-/629,-
Ubik	119,-/879,-
kiss ´n´ kill (ab 16 Jahre)	48,-/339,-
Air Warrior III DFX	89,-/629,-
Titanic Das unglaubliche Ereignis...	49,-/369,-
Off Road	69,-/499,-
Final Liberation	89,-/629,-
Die Brücke in die Unendlichkeit	nur 79,-/599,-
Warbreeds	nur 89,-/629,-
Ultimate Race	nur 99,-/690,-
Formel 1	nur 99,-/690,-
Worms 2	nur 39,-/289,-
Civilisation II Classics (mit Civ.II, Confliction Civ, Fantastic Worlds)	nur 69,-/499,-
M1 Tank Platoon	nur 69,-/499,-
Terra-X - Das Blut der Azteken	88,-/579,-
Todesfalle Ayers Rock	88,-/579,-
Schatz d. Tempelritter	88,-/579,-
Das Mallorca Komplott	88,-/579,-
Der Fluch des Pharao	88,-/579,-
Suche nach Atlantis	88,-/579,-
Seven Kingdoms	89,-/599,-
Zork - Der Großinquisitor	89,-/599,-
Das 3D Millenium	61,-/490,-
Splitterwelten	19,-/149,-
Heavy Gear	79,-/590,-
F22 Air Dominance	79,-/590,-
Hercules Action Game	77,-/539,-
3D Ultrapinpall	79,-/549,-
Gazillionaire	19,-/149,-
Abenteuer auf der Legoinsel	69,-/499,-
Floyd	79,-/590,-
Lands of Lore 2 - Götterdäm.	79,-/590,-
Dark Reign	79,-/590,-
Star Trek Academy	79,-/590,-
Dungeon Keeper	55,-/390,-
Comanche 3.0 dt.	89,-/650,-
Star Trek Generations	39,-/279,-
Hell Fire	39,-/290,-
Flipper Mania	59,-/390,-

Restposten

Botsoccer	29,-/190,-
Civil War	29,-/190,-
Atmosphere	19,-/140,-
Return Fire	19,-/190,-
Riven - The Sequel to Myst	19,-/190,-

CD-Data Bundle

CD-Data-Bundle 24,-/179,-

5 Titel (keiner älter als 1 Jahr) aus den Gebieten Grafik, Spiele und Edutainment, Infotainment, Shareware,... Empf. VK garantiert über DM 120,-öS 800,- KEIN Umtausch möglich!!
Wunschgebiete bitte mögl. detailliert angeben!!!

KOMM. ANWENDUNGEN

Visual Page	129,-/950,-
Norton Navigator Windows 95	49,-/349,-
Everest 1.2	nur 14,-/99,-

Das TOP-Business-Paket für Betriebe!

Weitere Titel auf Anfrage!
Fordern Sie kostenlos unseren CD-ROM-Katalog an!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

St.	Titel	Preis
1	Body Works 5.0	0,-

Altersnachweis bei Erotiktitel erforderlich!

Bei der jeder Bestellung erhalten Sie die CD-ROM **Body Works 5.0** aus dem tewi-Verlag (multimediales Lexikon der menschlichen Anatomie) im Wert von DM 19,-/ öS 149,- gratis!
Machen Sie mehr aus Ihrem Geld!

NAME, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon

Unterschrift

ch bezahle: e

- **bar** (per Verrechnungsscheck oder in Banknoten)
- **per Lieferschein** (nur bei Stammkunden)
- **per Nachnahme** (zzgl. DM 5,50 / ös 30,-)

ei Bestellungen unter einem Bestellwert von DM 35,- / öS 250,- rd ein Mindermengenzuschlag von DM 5,-/öS 35,- verrechnet!

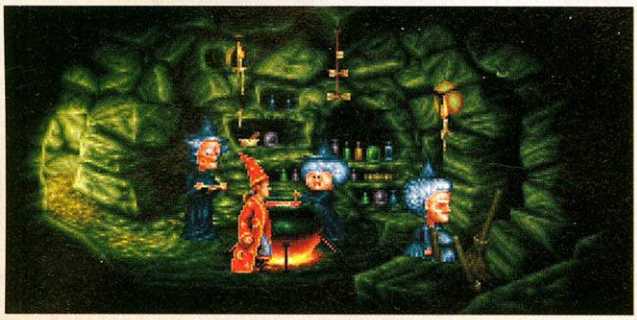
CD Data

Software-Service
A-4341 Arbing 5
Tel. 07269/7554-0, Fax: 07269/7554-44
D-77796 Mühlenbach, Hintereck 20
Tel. 07832/979884, Fax: 07832/979886 **E-Mail: cddata@perg.at**

Alle Preise inkl. Mwst.
Portopauschale:
bis 2 kg: DM 6,-/öS 40,-
darüber: DM 10,-/öS 80,-

gekreuzten Schwertern darunter. Sie bekommen sogar noch ein 24-Stunden Umtauschrecht. Als „harter" Zauberer begeben Sie sich nun in den Sumpf.

Sumpf: Gehen Sie nach links, bis Sie zu einer Taucherin kommen. Nach einer längeren Unterhaltung zeigen Sie ihr die königliche Robbe und bekommen dafür den Taucheranzug und die Preßluftflasche. Mit dieser können Sie das aufblasbare Schlauchboot mit Luft füllen (BENUTZE Pressluftflasche MIT Schlauchboot). Damit können Sie jetzt zur Insel paddeln (BENUTZE Schlauchboot). Auf der Insel befindet sich tatsächlich der Felsen mit dem Schwert. Auf dem Schild steht, daß nur jemand von königlichem Blut das Schwert aus dem Fels ziehen kann - Sie können es also. Nehmen Sie das Schwert, paddeln Sie wieder zum Sumpf zurück und gehen Sie zum Schloß.



Bei den Gewitterhexen

Schloß: Diesmal sollten Sie ohne Probleme bei den Wachen vorbeikommen. Geben Sie dem frechen Prinzen das Schwert. Sie bekommen dafür sein Blasrohr und als Munition eine Erbse. Betreten Sie das Schloß. Die linke Tür ist der Eingang zum Zimmer der Prinzessin - dort gehen Sie nun hinein. Plazieren Sie die Erbse zwischen den Matratzen. Das ist die einzige Möglichkeit, die blonde Prinzessin aufzuwecken. Fragen Sie die Prinzessin, wie Sie das Baby ruhigstellen können. Sie nehmen die Erbse wieder weg und bekommen dafür einen Lolly. Leider ist das nicht das Richtige für das Baby. Verlassen Sie das Schloß und gehen Sie zum Sumpfling.

McSumpfling: Kostüm anziehen und rauf zu Sumpflings Büro. Reden Sie mit Sumpfling über seine Kinder. Er bietet Ihnen an, mit den Kleinen zu spielen. Geben Sie ihnen den Lolly. Der Lolly schmeckt natürlich besser als die Milch, und so können Sie diese gesunde Babynahrung ohne Probleme einpacken. Die Milch sollte wohl das königliche Baby ruhigstellen.

Schloß: Gehen Sie in das Zimmer des Babys und geben Sie ihm die Milch. Daraufhin hört das Baby auf zu weinen und schläft ein. Nun machen Sie sich auf die Suche nach der Schatzkammer. Gehen Sie beim König vorbei und die Treppe nach oben. Sobald Sie jedoch das Pentagramm betreten, erscheinen zwei Dämonen (zwei alte Bekannte aus dem ersten Teil), welche Sie am Weiterkommen hindern. Geben Sie also etwas vom klebrigen Sumpf-Shake auf das Pentagramm. Die Dämonen sitzen zwar jetzt fest, Sie können jedoch noch immer nicht an ihnen vorbei. Sie müssen also einen anderen Weg finden, um zu den Schätzen zu gelangen. Also versuchen Sie es durch das Fenster. Zu diesem Zweck müssen Sie sich ein geeignetes Fluggerät basteln. Gehen Sie zum Marktplatz.



Karte des Tal der Verdammnis



Unterwegs mit dem Löwen



Katze



Schaufelspitze



Handtuch



Muschel



Stock



Schaufel



bissiger Hund



Kaffee



Koffeintabletten



Pfeife

Marktplatz: Rechts neben Ihnen befindet sich ein eisernes Geländer. Binden Sie daran den Luftballon an (BENUTZE Ballon MIT Geländer). Um fliegen zu können, benötigen Sie insgesamt drei Ballons. Sie müssen also noch zweimal zu McSumpfling gehen und beim Maskottchen nach einem weiteren Luftballon fragen. Leider bekommen Sie immer nur einen Ballon. Mit drei Luftballons fliegen Sie direkt zur Schatzkammer des Schlosses.

Schatzkammer: Gehen Sie zum Teppich. Durch die getarnte Falltür gelangen Sie in die Schatzkammer. Hier befindet sich eine Dose BedFull, welche Sie mitnehmen, bevor Sie durch die Röhre wieder nach oben gelangen. Mit dem Luftballon können Sie das Schloß wieder verlassen. Sie kommen allerdings nicht weit. Ein nettes Vöglein pickt auf Ihren Ballons herum, und Sie landen vor der Schloßwache. Jetzt haben Sie also den Treibstoff für den Teleporter. Dieser müßte noch bei Calypso im Laden stehen, also gehen Sie dorthin, um endlich wieder nach Hause zu gelangen. Simon verläuft sich jedoch, wird von zwei üblen Piraten überfallen und auf das Piratenschiff des Käpt'n Long John Silver entführt (wäre ja auch wirklich noch kein schönes Ende gewesen).

Auf dem Piratenschiff

In Ketten gelegt macht Simon die Bekanntschaft mit Käpt'n Long John Silver. Dieser will Simon und den zweiten Gefangenen irgendwo als Sklaven verkaufen. Außerdem hat man Ihnen die Dose BedFull weggenommen. Mit Hilfe des Zauberbuches können Sie sich von den Ketten befreien. Der Totenschädel trägt eine Augenklappe. Diese nehmen Sie in Ihr Inventar auf (NEHME AUF Totenkopf). Dann gehen Sie nach oben auf das Deck. Leider kommt Ihnen der Käpt'n entgegen. Dieser läßt Sie in die Kapitänskajüte bringen. Sehen Sie sich das Tagebuch an. Nach längerem Stöbern entdecken Sie eine fotorealistische Postkarte aus Kalimari. Stecken Sie sie ein. Nehmen Sie noch einen ausgestopften Papagei mit, bevor Sie an Deck gehen. Am Deck gehen Sie nach links bis zur Takelage. Diese klettern Sie hoch und gelangen so zum Ausguck (BENUTZE Takelage). Legen Sie hier die Postkarte vor das Fernrohr (BENUTZE Postkarte MIT Fernrohr). Klettern Sie wieder nach unten und sprechen Sie mit dem Piraten am Mast. Tun Sie ihm einen Gefallen, und tauschen Sie Ihre Augenklappe gegen seine Sonnenbrille. Gehen

SELECTION...CD-ROM TOP SELECTION...CD-R

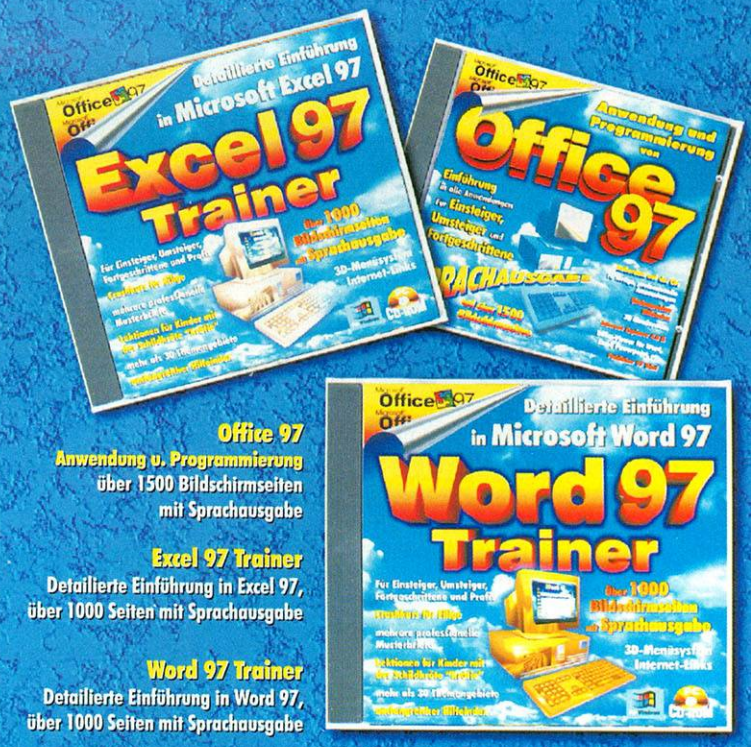


Stadtpläne Deutschland
60 Städte im sofortigen Zugriff, detaillierte Karten

Routenplaner Deutschland
schnelle und exacte Berechnung von Reiserouten

Europa Routenplaner
Routenplaner für Europa, schnelle und exakte Reiseplanung

JEDE CD 19,95 JEDE CD
unverbindliche Preisempfehlung



Office 97
Anwendung u. Programmierung über 1500 Bildschirmseiten mit Sprachausgabe

Excel 97 Trainer
Detaillierte Einführung in Excel 97, über 1000 Seiten mit Sprachausgabe

Word 97 Trainer
Detaillierte Einführung in Word 97, über 1000 Seiten mit Sprachausgabe

Erhältlich u.a. bei Karstadt, Hertie, real, ProMarkt, MediaMarkt, Expert, Saturn und im guten Fachhandel oder direkt bei:

TOPOS®
VERLAG & MARKETING GMBH

Daimlerstraße 11
41564 Kaarst
Fon 02131 / 79549-0
Fax 02131 / 79549-29

Sie nun wieder nach links bis zum hämmernden Piraten. Geben Sie diesem einen kleinen Schubs - Mann über Bord! Nun können Sie sich ohne Probleme Hammer und Nägel nehmen. Die Bohle packen Sie auch noch ein.



Im Goblincamp

Gehen Sie nun wieder auf die rechte Seite des Decks. Hinter der rechten Tür verbirgt sich der Aufenthaltsraum der Piraten. Neben der Hängematte befindet sich ein Messer. Nehmen Sie dieses und schneiden Sie damit die Hängematte durch. Nun können Sie auch die Streichholzschachtel mitnehmen. Begeben Sie sich in die Gefangenenzelle (auf dem Deck ganz auf der linken Seite). Sprechen Sie mit dem Muskelpaket, und fragen Sie ihn nach einem Brennschneider.Sie bekommen einen und gehen damit zum Steuermann (rechte Seite, Treppe nach oben). Sprechen Sie mit dem gelangweilten Mann. Danach tauschen Sie das Navigationssystem, den Papagei, mit dem ausgestopften Papagei aus (BENUTZE (ausgestopften) Papagei MIT Papagei). Um seine Standfestigkeit zu erhöhen, kleben Sie ihn mit Sumpf-Kaugummi fest (BENUTZE Kaugummi MIT Papagei). Das Schiff wendet. Versuchen Sie nun, mit dem Schneidbrenner die Kette zu öffnen. Dabei werden Sie vom Käpt'n erwischt. Versuchen Sie es trotz der Ermahnung erneut. Der Käpt'n kommt wieder und verschwindet dann hinter der rechten Tür. Verriegeln Sie mit der Bohle diese Tür (BENUTZE Bohle MIT Tür). Nun können Sie ungehindert die Kette mit dem Schneidbrenner durchtrennen. Klettern Sie hinunter in die Schatzkammer und nehmen Sie sich die Dose BedFull. Klettern Sie die Leiter wieder hoch. Simon beschließt, ein Nickerchen zu machen. Plötzlich wird das Piratenschiff unter Beschuß genommen. Tage später wacht Simon, gestrandet auf einer Insel, auf. Er hat sein ganzes Inventar verloren.



Vor dem Eingang zur Festung

Auf der Insel

Sie sind offensichtlich nicht alleine auf dieser Insel. Sie beobachten einen Strandsammler der gerade seine Dose BedFull einsammelt. Sprechen Sie mit dem Sammler, Sie werden die Dose jedoch nicht zurückbekommen. Nehmen Sie die Schaufelspitze und das Handtuch auf, und gehen Sie in den Dschungel. Dort treffen Sie auf den Jungen, den Sie bereits reits bei McSumpfling gesehen haben. Geben



Von Runt verfolgt



Spraydose



Rassel



leere Flasche



Signalhorn



Pfeffer



Essensration



Parfümflasche



Stück Holz



Vergrößerungsglas

Sie ihm den Luftballon (GEBE Ballon AN Junge). Sie bekommen dafür eine Muschel. Nehmen Sie nun noch den Stock auf, und gehen Sie dann zurück zum Strand. Dort machen Sie aus dem Stock und der Schaufelspitze eine komplette Schaufel (BENUTZE Stock MIT Schaufel). Benutzen Sie nun diese und bauen Sie eine Sandburg - es entsteht ein Meisterwerk. Vor der Burg haben Sie ein kleines Loch ausgeschaufelt. Legen Sie das Handtuch über das Loch. Nun noch die Muschel auf das Handtuch und die Strandsammlerfalle ist perfekt! Sie müssen den Strandsammler nur noch auf die Muschel aufmerksam machen und abwarten. Er holt sich die Muschel und fällt ins Loch. Nehmen Sie die Dose BedFull. Nach einem kleinen Racheakt gehen Sie zurück in den Dschungel. Begeben Sie sich in die Höhle. Dort steht eine Flasche - genauer gesagt handelt es sich um eine Whiskyflasche. Beim Versuch, die Flasche zu nehmen, torkelt plötzlich ein Geist aus der Flasche. Sie dürfen sich etwas wünschen. Sie wünschen sich, in Calypsos Laden zurückzukehren, doch der Geist ist zu betrunken, und so landen Sie auf einem Raumschiff mit einem grünen Männchen. Dieses ist sichtlich an den Innereien des Erdlings interessiert. Zum Glück werden Sie rechtzeitig zurückgeholt. Sie müssen also irgendwas finden, damit der Geist wieder nüchtern wird und seine Zaubersprüche richtig einsetzen kann. Verlassen Sie die Höhle und gehen Sie nach links. Sie werden von einem bissigen Hund am Weiterkommen gehindert, also nehmen Sie diesen einfach mit. Gehen Sie ins Cafe und bestellen bei der hübschen Bedienung einen Kaffee. Leider gibt es hier nur entkoffeinierten Kaffee. Sie trinken eine Tasse und schlafen dabei ein. Nach dem Nickerchen bestellen Sie eine zweite Tasse. Diese nehmen Sie für den Geist mit, damit er wieder nüchtern wird. Verlassen Sie das Cafe. Bevor Sie jedoch in die Höhle zurückkehren, gehen Sie noch nach links. Sie treffen auf einen Dealer. Dieser verkauft unter anderem Koffeintabletten, doch leider haben Sie überhaupt keine Kiesel (Währungseinheit auf dieser Insel). Nehmen Sie die Pfeife auf (liegt vor dem Dealer auf dem Boden) und gehen Sie rechts vom Dealer in den Wald hinein. Sprechen Sie mit dem angeprangerten Mann und stellen Sie danach den Hebel der Foltermaschine auf ON. Gehen Sie nach links zum Generator. Benutzen Sie den Hund mit dem Generator. Um den Hund anzutreiben, trillern Sie kräftig auf der Pfeife. Gehen Sie nun zurück zur Weggabelung und neh-

SELECTION...CD-ROM TOP SELECTION...CD-RO



Englisch Trainer 2.0
Selbstlernsprachkurs für Schule, Studium und Beruf

PIT the PET - der Computer lebt!
animierte 3D-Grafik mit Sprachausgabe und künstlicher Intelligenz

Formel 1 Planer 98
Formel 1 Datenbank, Update-Service, TOP F1-Spiele-Demos

JEDE CD 19,95 JEDE CD
unverbindliche Preisempfehlung



Grand Prix 2000
TOP 35 Car-Racing-Spiele, rasanter Fahrspaß am PC!

AIRFIGHT
25 TOP War & Fighting Games Non-Stop Flight Action

Sports unlimited
TOP 25 Sportspiele-Knaller, zzgl. Bonus-Programme

Erhältlich u.a. bei Karstadt, Hertie, real, ProMarkt, MediaMarkt, Expert, Saturn und im guten Fachhandel oder direkt bei:

TOPOS®
VERLAG & MARKETING GMBH

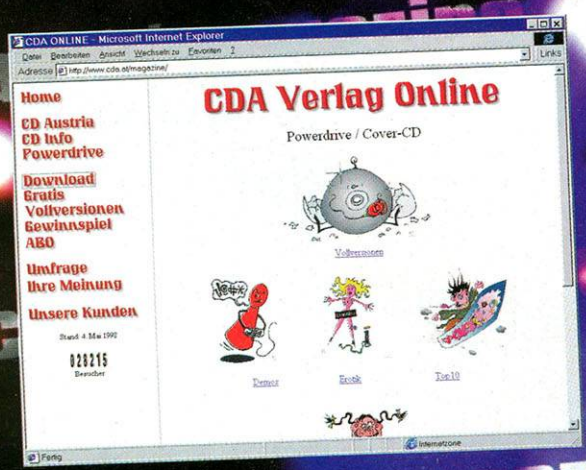
Daimlerstraße 11
41564 Kaarst
Fon 02131 / 79549-0
Fax 02131 / 79549-29

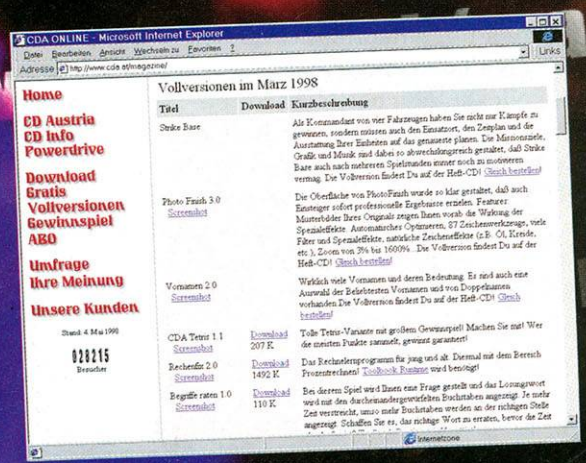
Besuchen Sie uns im Cyberspace!

Auf unserer Homepage finden Sie

* Shareware
* Demos
* Vollversionen
* Erotik
* Gewinnspiele
* jede Menge Information, uvm.







www.cda.at/magazine

Mit CDA Online ins Internet

Jahres-Pakete

Ihre Vorteile
- keine laufenden Gebühren; mit einer Zahlung ist alles erledigt
- voller Internet-Zugang inkl. aller Dienste (WWW, E-Mail, FTP, News, IRC, usw.)
- Wir benachrichtigen Sie 2 Stunden vor Ablauf Ihres Stunden-Kontos per E-Mail
- Schüler, Studenten und Zivildiener erhalten 10% Rabatt!

Und das beste:
Sie haben 1 Jahr Zeit, um Ihr Stundenkontingent zu verbrauchen!

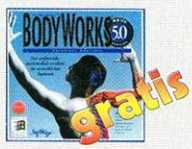
schnupper PAKET

- 4 Stunden Internetzugang*
- E-Mail (z.B. vorname.nachname@cda.at)
- Software + Handbuch
- Kundenhotline

Analog/ISDN **200,-** einmalig
Verlängerungspreis: 180,-

mini PAKET

- 10 Stunden Internetzugang*
- E-Mail (z.B. vorname.nachname@cda.at)
- Software + Handbuch
- Kundenhotline
- **Gratis:** CD-ROM Body Works 5.0



Analog/ISDN **450,-** einmalig
Verlängerungspreis: 390,-

midi PAKET

- 30 Stunden Internetzugang*
- E-Mail (z.B. vorname.nachname@cda.at)
- Software + Handbuch
- Kundenhotline
- **Gratis:** Routenplaner EURO-Route



Analog/ISDN **980,-** einmalig
Verlängerungspreis: 850,-

maxi PAKET

- 50 Stunden Internetzugang*
- E-Mail (z.B. vorname.nachname@cda.at)
- Software + Handbuch
- Kundenhotline
- **Gratis:** Routenplaner EURO-Route



Analog/ISDN **1.440,-** einmalig
Verlängerungspreis: 1.250,-

mega PAKET

- 100 Stunden Internetzugang*
- E-Mail (z.B. vorname.nachname@cda.at)
- Software + Handbuch
- Kundenhotline
- **Gratis: Routenplaner EURO-Route**
  M1 Tank 2: Die ultimative Simulation



Analog/ISDN **2.650,-** einmalig
Verlängerungspreis: 2.300,-

*** CDA-Internat-Zugänge sind in ganz Österreich möglich!**

CDA-Leser-Bonus

Als treuer CDA-Leser erhalten Sie selbstverständlich einen Bonus! Senden Sie zusammen mit Ihrer Bestellung die letzten beiden Editorialseiten (S. 3) von CD Austria ein und Sie erhalten zusätzlich noch 10 % Rabatt! Für die letzten drei Editorial-Seiten gibt´s sogar 15 % Nachlass auf alle angeführten Preise!

Ja, ich bestelle:

- ☐ Schnupper-Paket
- ☐ Mini-Paket
- ☐ Midi-Paket
- ☐ Maxi-Paket
- ☐ Mega-Paket

Ich bezahle

- ☐ Durch Überweisung auf das Konto 4300000588 der OÖ Sparkasse (BLZ 20320)
- ☐ per Euroscheck oder bar
- ☐ per Nachnahme

Meine Telefonnummer:
0

Wunsch-E-Mail Adresse:
_____@cda.at

Sofort nach Eingang des fälligen Betrages, erhalten Sie Software, Handbuch und Ihre Zugangskennung. Sie installieren Ihre Software, wählen mit Ihrem Modem die angegebene Nummer, geben Ihr Paßwort ein und schon sind Sie mit der großen weiten Welt verbunden!

Sie erhalten von uns auch eine E-Mail-Paßwort zugewiesen, welches Sie später online ändern können.

Alle Preise sind gültig bis 31.12.1998 und verstehen sich inkl. MWSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

CDA Verlags- und Handelsges. m.b.H.
A-4341 Arbing 5
redaktion@cda.at
Telefon 07269/7554-0
Fax 07269/7554-44
www.cda.at



Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

men Sie den Weg zum Limbo-Wettbewerb. Das Preisgeld für den Sieger sind drei Kiesel. Um den Preisrichter und die Zuseher abzulenken, trillern Sie noch einmal auf der Pfeife. Der Hund treibt den Generator der Foltermaschine an, und der gefolterte Mann beginnt zu schreien. Nun können Sie unbemerkt über die Limbo-Stange springen und den Wettbewerb gewinnen. Sie bekommen die drei Kieselsteine. Gehen Sie zurück zum Dealer und kaufen Sie sich Koffeintabletten. Jetzt haben Sie alles, um den Geist wieder nüchtern zu bekommen. Gehen Sie also in die Höhle, geben Sie die Tabletten in den Kaffee, und schütten Sie diesen in die Whiskyflasche. Dann reiben Sie an der Flasche und ein nüchterner Geist kommt zum Vorschein. Diesmal erfüllt er Ihren Wunsch zufriedenstellend, und Sie landen vor Calypsos Laden.

Calypsos Laden: Sie sprechen mit Calypso und erfahren, daß Calypsos Enkeltochter Alix vom schrecklichen Sordid entführt wurde. Unbeeindruckt davon versuchen Sie trotzdem, mit dem Schrank und mit Hilfe des BedFull nach Hause zu kommen. Es funktioniert aber nicht, weil Calypso in weiser Voraussicht ein wichtiges Teil ausgebaut hatte. Sie müssen also zuerst Alix von den Fängen Sordids befreien, bevor Sie in Ihre Dimension zurückkehren können. Um zu Sordid zu gelangen, stellt Ihnen Calypso einen netten Löwen zur Verfügung. Der bringt Sie nach längerer Reise ins Tal der Verdammnis.

Im Tal der Verdammnis

Hier werden Sie von finsteren Gestalten festgenommen und in Sordids Festung gebracht. Ihr Inventar wird Ihnen dabei wieder einmal weggenommen.

Festung: Sie erwachen in einer Zelle, in der auch Alix eingesperrt ist. Versuchen Sie, die Tür zu öffnen - natürlich ist sie verschlossen, doch Alix gibt Ihnen dann eine Haarnadel. Mit dieser können Sie die Tür öffnen. Plötzlich taucht ein zweiter Simon auf und gibt Ihnen einen Stab. Mit dessen Hilfe gelangen Sie vor das Goblinlager.

Goblinlager: Gehen Sie nach rechts und es erscheint eine Übersichtskarte: Einsame Hütte, Goblinlager, Vulkanrand und dunkler Wald. Gehen Sie zuerst zur einsamen Hütte.

Einsame Hütte: Hier haben sich einige Rollenspieler zu einem aufregenden Wochenende getroffen. Wenn Sie wollen, verfolgen Sie das Spiel eine Weile, es ist aber nicht notwendig. Nehmen Sie das Taschentuch, drei Flaschen Soda und einen Trinkhalm. Begeben Sie sich in den dunklen Wald.

Dunkler Wald: Hier treffen Sie wieder auf den merkwürdigen Jungen. Gehen Sie nach rechts. Sie kommen bei sprechenden Holzwürmern vorbei und quatschen ein bißchen mit ihnen. Dann gehen Sie weiter nach rechts und in die Höhle hinein. Hier hausen die drei Gewitterhexen. Diese Hexen haben ein kleines Problem - eine ist blind, eine ist taub und eine kann nicht richtig sprechen. Verlassen Sie die Höhle und gehen Sie zum Vulkanrand.

Vulkanrand: Hier gibt es zwei fleischfressende Pflanzen. Nehmen Sie das Pflanzenbuch und die Spraydose, und gehen Sie zurück zur einsamen Hütte.

Einsame Hütte: Die Katze der Hexen hat sich zu den Rollenspielern gesellt. Bevor Sie die Katze mitnehmen können, müssen Sie diese zuerst fangen. Zu diesem Zweck schließen Sie die Tür und versuchen die Katze aufzunehmen. Die Katze flüchtet und läuft gegen die Tür. Nun können Sie das regungslose Tier ohne Probleme in Ihre Mütze packen. So eine Katze wäre doch ein tolles Futter für die fleischfressende Pflanze!

Vulkanrand: Zeigen Sie der fleischfressenden Pflanze die Katze. Daraufhin läuft ihr das Wasser im Mund zusammen, und sie verliert dabei etwas Speichel. Sie stecken die Katze wieder ein - man ist ja schließlich kein Tierquäler. Mit dem Trinkhalm leeren Sie eine Flasche Soda (BENUTZE Trinkhalm MIT Soda). Mit der leeren Flasche können Sie nun die Spucke aufheben (BENUTZE leere Flasche MIT Spucke). Auf ins Goblinlager!

Goblinlager: Geben Sie etwas von dem Pflanzenspeichel in die Becher der Goblins. Sprechen Sie mit der Wache, diese wird dann auf Ihr Wohl trinken und fest schlafen. Nun können Sie das Signalhorn entwenden und ins Lager hineingehen. Gehen Sie zuerst ins große Zelt. Nehmen Sie sich etwas Pfeffer und eine Essensration. Sprechen Sie mit dem eingesperrten Elf. Er bittet Sie, etwas Parfüm zu besorgen und gibt Ihnen dafür eine leere Parfümflasche. Sie füllen diese einfach mit Soda und bewerfen anschließend den Elf mit Pfeffer, um seinen Geruchssinn etwas zu schä-


Kieselsteine


Haarnadel


Taschentuch


Soda


Trinkhalm


Pflanzenbuch


Würfel


Goblinkrempel


Musterkatalog


Zahnprothese


Trank


Schraubenzieher


Wandteppich


Pantoffel


Hand


Zeitstab

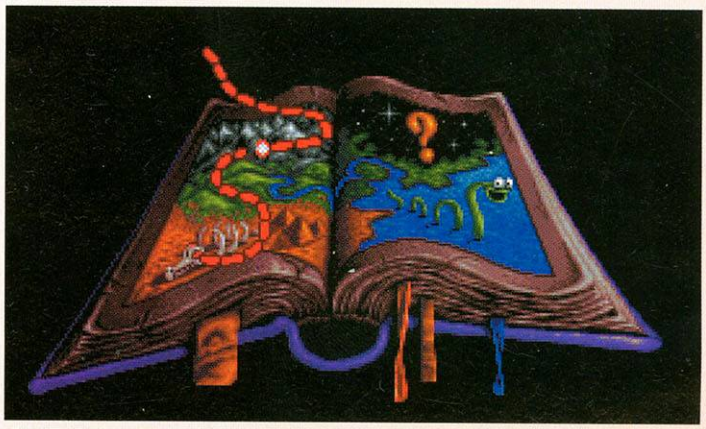
digen. Danach reichen Sie ihm das Taschentuch und die Parfümflasche. Als Gegenleistung bekommen Sie ein Stück Holz. Gehen Sie nun weiter nach links zum Lagerfeuer. Hier sitzen zwei Goblins und würfeln. Schütten Sie Soda auf das Feuer. Die Goblins werden durch den Wasserdampf abgelenkt, und Sie können den Goblinkrempel entwenden. Daraufhin beginnen die beiden Goblins zu streiten. Nach einer Weile können Sie nun auch die Würfel einpacken.
Gehen Sie wieder nach rechts und verlassen Sie das Lager in Richtung einsame Hütte.

Einsame Hütte: Hier holen Sie sich noch zwei weitere Flaschen Soda und begeben sich damit in den dunklen Wald.

Dunkler Wald: Den Jungen füttern Sie mit der Essensration und einer Flasche Soda. Der Junge ist so begeistert von dieser Mahlzeit, daß er Ihnen gleich das Vergrößerungsglas überläßt. Sprechen Sie mit den Holzwürmern und lassen Sie sich eine Gürtelschnalle aus dem Holz des Elfen schnitzen. Es wird zwar keine Gürtelschnalle, dafür aber eine brauchbare Zahnprothese. Gehen Sie zu den Gewitterhexen und verteilen Sie Zahnprothese, Vergrößerungsglas und Signalhorn an die entsprechenden Damen. Sie werden sogleich beginnen, den Zaubertrank zu brauen. Leeren Sie eine Sodaflasche (BENUTZE Trinkhalm MIT Soda), und füllen Sie den Trank in die leere Flasche. Gehen Sie zu den Rollenspielern.

Einsame Hütte: Den Trank geben Sie an einen Spieler weiter. Dieser verwandelt sich sodann in einen Hund, welchen Sie mitnehmen. Also springen Sie für den bellenden Ausfall ein und gewinnen mit Ihren gezinkten Würfeln einen Musterkatalog des Dekorateurs. Nun wird's aber Zeit für das große Finale. Zum Eingang der Festung kommen Sie, wenn Sie im Goblinlager immer nach links gehen.

Festung: Sie werden von den beiden Dämonen begrüßt, die zuvor Alix entführt haben. Sie erzählen ihnen, daß Sie der Dekorateur sind und zeigen ihnen den Musterkatalog. Im Inneren der Festung befindet sich auf der rechten Seite ein Wandteppich (Gobelin). Diesen nehmen Sie in Ihr Inventar auf und gehen links den Treppengang hinunter. Hier schwitzt gerade ein Goblin in der Tretmühle. Sie saugen mit dem Wandteppich etwas vom Schweiß auf und geben diesen in die Spraydose (BENUTZE Spraydose MIT Gobelin). Verlassen Sie den Raum wieder. Gehen Sie nun den Gang nach hinten und dann nach rechts. Sie gelangen in einen


Auf dem Weg zum Tal der Verdammnis

Raum, welcher von einem unheimlichen Monster bewacht wird. Dieses tut Ihnen aber nichts, solange Sie nicht an ihm vorbeigehen. Sie müssen also irgendwie unbemerkt daran vorbeikommen. Gehen Sie zurück in den Raum mit der Tretmühle, und legen Sie den Hebel um - das Licht geht aus. Betreten Sie nun abermals den Raum mit dem Monster. Bevor Sie jedoch weitergehen, müssen Sie sich mit dem Goblinschweiß einsprühen und den Hund anziehen (TRAGE Hündchen). Das ist zwar eine etwas unlogische Aktion, aber die einzige Möglichkeit, um am Monster vorbeizukommen. Sie ziehen das Hündchen nicht als Hündchen an, sondern verzaubern es vorher noch in Pantoffeln. Diese müssen Sie nun anziehen und können dann unbemerkt am Monster vorbeigehen. Gehen Sie nach links, nach einer kurzen Animation gelangen Sie zur letzten Station des Spiels. Rechts auf dem Tisch befindet sich ein Schraubenzieher. Mit diesem können Sie Sordids Hand abmontieren und damit den Handflächen-Identifikator benutzen. Nun nehmen Sie noch den Zeitstab aus dem Kasten und gehen nach links. Sie haben es geschafft! (Kein Wunder bei dieser ausführlichen Anleitung). Genießen Sie nun den Abspann, denn dieser läßt die Story für Simon III schon erraten!

Dadd -
der Aufstand der Dinge

Durch Versuche des verrückten Professors Dr. Ing. E. Eddison (in Fachkreisen als Evil Eddi bekannt) mit einem Energiegenerator sind die Dinge zum Leben erweckt worden. Aggressive Äpfel, komische Karotten, grimmige Glühbirnen, klappernde Zähne, gefräßige Tomaten, schmelzende Eistüten, schießende Bleistifte und viele andere wild gewordenen Dinge bedrohen die Menschheit und wollen einen eigenständigen, von Menschen unabhängigen Staat „Dingstown" gründen. Nur ein Mann ist in der Lage, die Dinge aufzuhalten - Jack Flash!



Mit Hilfe seines Such-o-Matic kann er den Dingen ihre Energie entziehen. Doch auch die Energie des Such-o-Matic ist nicht unbegrenzt. Zum Glück gibt es vielerorts sogenannte Converter. Dank dieser Geräte kann Jack seine Energievorräte wieder füllen. Aber auch die Dinge werden ständig mit Energie versorgt. Sie schöpfen ihre Kraft aus Energiegeneratoren. In jedem Level befindet sich ein solcher Generator. Jack Flash muß versuchen diese Generatoren zu zerstören, erst dann darf er das nächste Level säubern. Auf seiner Suche nach dem Generator findet er viele verschiedene Sachen. Sammelt er diese ein, so wächst sein Punktestand. Sammelt er alle Sachen eines Levels ein, bekommt Jack sogar ein Extraleben. Wenn er sämtliche Dinge findet, bekommt er ebenfalls ein Leben dazu. Bei seiner Suche kann ihm manchmal eine ferngesteuerte Kamera behilflich sein. An Informationspunkten kann Jack seine Position bestimmen. Außerdem erfährt er, wieviel Sachen er schon gesammelt hat und wieviel Dinge noch aktiv sind. Jack Flash kann sich zu Beginn des Spieles aussuchen, welchen Part er zuerst von den Dingen befreien will.

Los Jack, schnappen Sie sich den Such-o-Matic und retten Sie die Welt!



Spielsteuerung

Mit Hilfe der linken und rechten Cursortaste können Sie Jack in die entsprechende Richtung bewegen. Um Jack einen Sprung zu entlocken, drükken Sie die Strg-Taste. Sie können Dingen den Saft entziehen, indem Sie die Alt-Taste drükken. Die einzelnen Dinge leisten unterschiedlichen Widerstand. Den Energiegenerator zerstören Sie ebenfalls mit der Alt-Taste. Ist Ihr Energie-Rucksack einmal leer, so können Sie ihn wieder füllen. Sie müssen einen Converter suchen, sich davor stellen und die Enter-Taste drücken.

In jedem Level sind einige Monitore verteilt. Wenn sie die T-Taste drücken erscheint eine ferngesteuerte Kamera. Sie können diese mit den Cursortasten bewegen . Ihre Position wird dann in den Monitoren angezeigt. Diese Funktion kann manchmal sehr nützlich sein, allerdings benötigt die Kamera viel Energie. Wenn Sie abermals die T-Taste betätigen, schalten Sie die Kamera wieder ab.

In vielen Levels befinden sich Teleporter. Mit deren Hilfe können Sie bequem über größere Entfernungen reisen. Befinden Sie sich in einem Teleporter, drücken Sie auf Enter um die Reise zu starten. Mit SHIFT + linke/rechte Cursortaste können Sie das Bildschirm-

fenster verkleinern/vergrößern.

Mit den beiden Cursortasten Auf und Ab können Sie den Bildschirm nach oben/unten scrollen.

Das Hauptmenü

Nach dem Spielstart erscheint das aus sechs Punkten bestehende Hauptmenü:



Im Hauptmenü können Sie mit den Pfeiltasten auswählen

NEUES SPIEL: Zu Beginn eines neuen Spieles können Sie auswählen, welchen Part Sie zuerst von der Herrschaft der Dinge befreien wollen. Vier Parts stehen zur Auswahl: Fabrik, Natur, Eis und Space. In jedem Part gibt es mehrere Levels, die natürlich immer schwieriger werden. Mit den Cursortasten wählen Sie einen Part aus, mit der Enter-Taste bestätigen Sie.

Wenn Sie während dem Spiel auf die Esc-Taste drücken, erscheint ein weiteres Menü:

HILFE!: Hier wird Ihnen noch einmal die Spielsteuerung erklärt.

OPTIONEN: Mit Hilfe der Optionen können Sie den Ton und die Musik an-/abschalten. Außerdem können Sie die Anzahl der digitalen Kanäle bestimmen.

SPIEL SPEICHERN: Mit diesem Menüpunkt können Sie das Spiel speichern. Sie haben insgesamt 10 Speicherplätze zur Verfügung.

WEITERSPIELEN: So gelangen Sie ins Spiel zurück.

ZUM HAUPTMENÜ: Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, wenn Sie das aktuelle Spiel beenden und ins Hauptmenü zurückkehren wollen. Vor dem Ausstieg wird noch eine Liste der 10 besten Spieler angezeigt. Waren Sie gut genug, können Sie sich natürlich auch eintragen.

ALTES SPIEL: Hier können Sie ein gespeichertes Spiel laden. Es stehen zehn Speicherplätze zur Verfügung.

ANLEITUNG: In der Anleitung wird kurz die Story erzählt. Außerdem wird die Steuerung erklärt.



CREDITS: Gibt Auskunft darüber über die Macher des Spiels.

DEMO: Zeigt ein Spieldemo welches Sie mit Esc beenden können.

BEENDEN: Richtig geraten - das Spiel wird beendet.



Jack Flash, Retter der Menschheit, kennt keine Hindernisse

Das Spielfeld

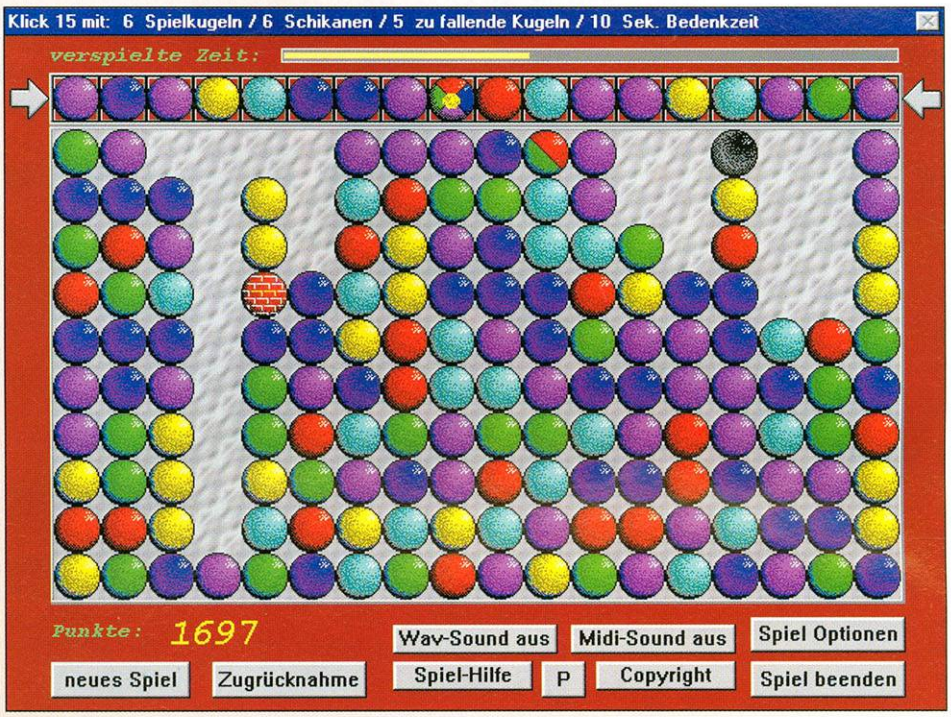
Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine schmale Info-Leiste. Darüber liegt das eigentliche Spielfeld, in dem Sie sich austoben können. In der Mitte der Info-Leiste befinden sich zwei Balkendiagramme. Im oberen Diagramm wird Jacks Gesundheitszustand angezeigt. Die darunterliegende Leiste gibt Auskunft über die Energiereserven in Jacks Rucksack. Links davon wird die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Leben angezeigt. Jedes neuen Spiel beginnen Sie immer mit 5 Leben. Auf der rechten Seite der Info-Leiste wird Ihr aktueller Punktestand und außerdem das Level (Stage), in dem Sie sich gerade befinden, angezeigt.

(mr)

Klick 15

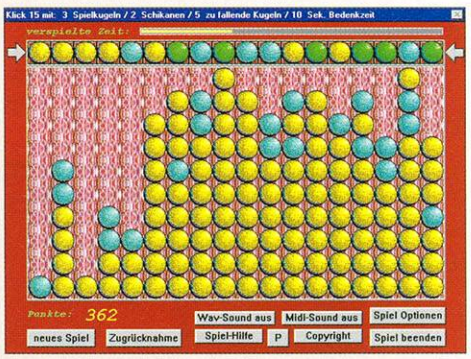
Schnelligkeit und Kombinationsgabe sind die Voraussetzungen, um bei diesem Spiel eine hohe Punktezahl zu erreichen. Agiert man mit „blinder" Schnelligkeit, so wird das Spiel nach nur wenigen Zügen beendet sein. Läßt man sich hingegen zu viel Zeit zum Überlegen, wird man keine hohe Punktzahl erreichen. Der Mittelweg ist also gefragt!

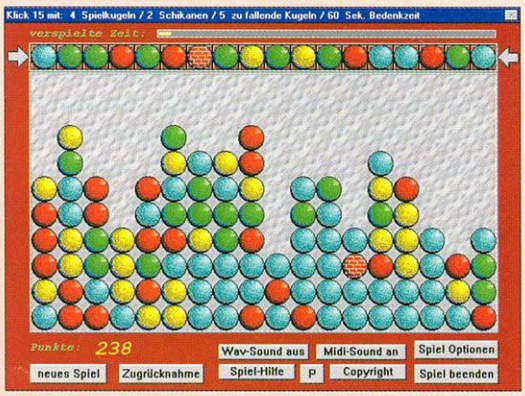
Die Spielregeln



Das Prinzip des Spieles ist schnell erklärt: Das Spielfeld ist 18 Spalten breit und 10 Zeilen hoch. Nach jedem Spielzug fallen von oben aus einem Magazin verschiedenste Spielkugeln in das Spielfeld. Ein Spielzug besteht im wesentlichen nur aus einem Mausklick auf Kugel im Spielfeld. Dann werden nämlich alle Kugeln gleicher Farbe, die mit der angeklickten Kugel waagerecht oder senkrecht verbunden sind, entfernt. Alle darüberliegenden Kugeln fallen entsprechend nach und füllen die entstehenden Löcher aus. Aus dem Magazin über dem Spielfeld fallen die Kugeln in das Spielfeld, und ein neuer Spielzug kann beginnen. Standardmäßig haben Sie für jeden Spielzug 60 Sekunden Bedenkzeit. Haben Sie diese Zeit überschritten, fallen die Kugeln selbständig aus dem Magazin.

Dank der Möglichkeit, das Magazin in beide Richtungen zu verschieben, können Sie Einfluß auf die Anordnung der Kugeln nehmen. Die verbleibende Zeit wird über dem Magazin mit einem Balkendiagramm angezeigt. Ihre Aufgabe in diesem Spiel besteht nun darin, so viele Punkte wie nur möglich zu holen, und Punkte bekommen Sie nicht nur für jede entfernte Kugel. Es gibt in diesem Spiel sechs unterschiedliche Schikanen die Punkte bringen, aber auch abziehen können. Und die Zeit, die Sie benötigen, um den nächsten Klick zu machen, kann Ihnen genauso Punkte bringen.





In diesem Spiel gilt:

- ❑ Je mehr Kugeln Sie je Spielzug entfernen, um so mehr Punkte erhalten Sie.
- ❑ Je schneller Sie Kugeln anklicken, um so mehr Punkte erhalten Sie.
- ❑ Je mehr unterschiedliche Kugeln Sie verwenden, um so mehr Punkte erhalten Sie.
- ❑ Je niedriger der Zufallsfaktor von Schikanen, desto mehr Punkte erhalten Sie.

Die Punkte werden übrigens links unten angezeigt.

Ohne Gehirnakrobatik geht bei Klick 15 gar nichts

Das Hauptmenü

Das Hauptmenü besteht aus 8 Buttons, die sich unterhalb des Spielfeldes befinden.

Spiel starten: Diesen Button müssen Sie betätigen, wenn Sie das Spiel starten wollen. Ist das Spiel gestartet verwandelt sich dieser Button in „neues Spiel" und ein weiterer Button mit einem „P" (Pause) erscheint in der Menüleiste. Wenn Sie *„neues Spiel"* wählen, können Sie eine gerade aktive Runde beenden und mit einem neuen Spiel beginnen.

Zugrücknahme: Nimmt Ihren letzten Spielzug zurück.

Midi-Sound aus/an: Schaltet die Midi-Hintergrundmusik zu bzw. ab (an -> zuschalten).

Wav-Sound aus/an: Schaltet den Wave-Hintergrundsound zu bzw. ab (an -> zuschalten).

Spielhilfe: Ruft eine Hilfe zum Spiel auf.

Copyright: Information über das Programm und den Programmierer.

Optionen: Startet den Optionen-Editor.

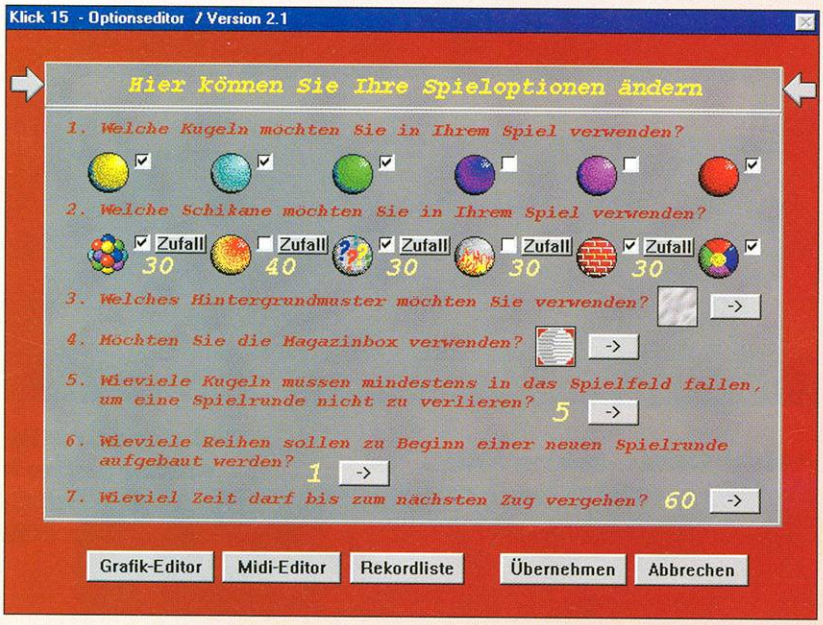
Spiel beenden: Beendet das Spiel.

Der Optionen-Editor

In dem Spiel haben Sie mit Hilfe zahlreicher Optionen die Möglichkeit, nahezu alles selbst einzustellen. So können Sie die Schwierigkeitsstufe des Spieles optional verändern:

1. Welche Kugeln möchten Sie in Ihrem Spiel verwenden?

Wählen Sie hier die Kugeln aus, mit denen Sie spielen möchten. Sie haben die Möglichkeit, zwischen drei und sechs verschiedenen Kugeln zu wählen. Je mehr verschiedene Kugel, desto schwieriger wird das Spiel und desto mehr Punkte bekommen Sie!



2. Welche Schikane möchten Sie in Ihrem Spiel verwenden?

Wählen Sie hier die Schikanen aus, die Sie im Spiel verwenden möchten. Die Anzahl und die Art der Schikane werden bei der Punktevergabe berücksichtigt. Sie müssen mindestens eine Schikane auswählen. Mit Hilfe der Zufall-Buttons stellen Sie den Zufallsgenerator ein, mit der eine Schikane aufgerufen wird. Je höher der Faktor, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, daß die gewählte Schikane benutzt wird. Der Faktor hat auch Einfluß auf die Punktevergabe.

Es gibt sechs verschiedene Schikanen:

ATOM - Wenn Sie diese Schikane aktivieren, werden zweifarbige Kugeln zufällig ins Spiel gebracht. Klicken Sie eine solche Kugel an, werden alle Kugeln der entsprechenden Farbe nur in zwei Richtungen je Farbe entfernt.

Goldene Kugel - Haben Sie diese Schikane aktiviert, werden schwarze und goldene Kugeln zufällig ins Spiel gebracht. Beide Kugeln verhalten sich genauso, wie die sechs Spielkugeln. Aber Sie erhalten bei der „goldenen Kugel" das Fünffache der erreichten Punktzahl und bei der „schwarzen Kugel" wird es auf ein Fünftel reduziert.

Fragezeichen - Diese Kugel ist die mächtigste Schikane von allen. Sie ist, wie die Fragezeichen andeuten, unberechenbar. Mal gibt es 100 Bonuspunkte, mal 100 Minuspunkte, mal verschwindet einfach eine ganze Reihe/Spalte mit Kugeln, mal verschwinden alle Kugeln der gleichen Farbe, usf.

Feuer - Haben Sie diese Schikane aktiviert, werden Feuerkugeln bzw. Wasserkugeln zufällig ins Spiel gebracht. Achtung! Die „Feuerkugel" verbrennt eine ganze Reihe, die „Wasserkugel" spült eine Spalte fort.

Ziegel - Die einfachste Schikane! Mit dieser Kugel können Sie nichts anfangen und Sie macht auch nichts, außer im Weg liegen und nur das Fragezeichen kann die Kugel mit dem Ziegel beseitigen.

Bunter Ball - Diese Schikane verwandelt sich in eine einfache Spielkugel, sucht sich dann eine Kugel im Spielfeld aus, um deren Platz einzunehmen.

Hinweis:
Die Schikane *Fragezeichen* und *Feuer* können nur einmal im Magazin erscheinen, alle anderen beliebig oft. Alle Schikanen haben Einfluß auf die Punktevergabe. Alle eingestellten Zufallsfaktoren, deren Schikanen aktiviert sind, haben ebenfalls Einfluß auf die Punktevergabe.

3. Welches Hintergrundmuster möchten Sie verwenden?
Hier entscheiden Sie, welchen Hintergrund Sie benutzen möchten. Sie können aus sechs verschiedenen Mustern auswählen.

4. Möchten Sie die Magazinbox verwenden?
Möchten Sie das Hintergrundmuster oder lieber ein Kugellager in der Magazinbox haben?

5. Wieviele Kugeln müssen mindestens in das Spielfeld fallen, um eine Spielrunde nicht zu verlieren?
Sie haben hier die Möglichkeit, einzustellen, wann eine Spielrunde als beendet gilt. D.h.: Fallen weniger Kugeln aus dem Magazin, als Sie hier eingestellt haben, gilt diese Spielrunde als beendet. Sie können von 1 bis 16 Kugeln wählen. Je mehr Sie hier angeben, desto mehr Punkte bekommen Sie.

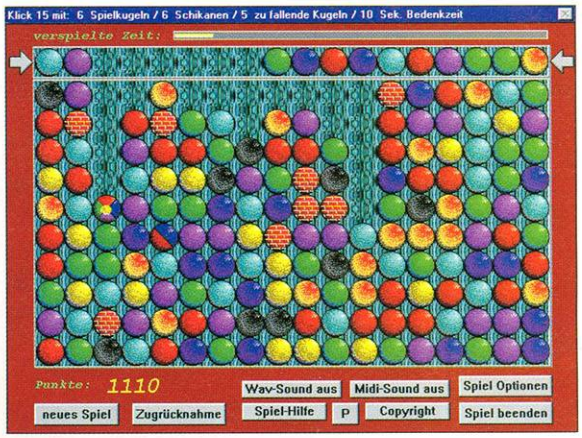
6. Wieviele Reihen sollen zu Beginn einer neuen Spielrunde aufgebaut werden?
Wählen Sie, mit wieviel gefüllten Reihen Sie eine Spielrunde beginnen möchten. Sie können maximal mit 9 Reihen beginnen. Hier gilt wieder: Je mehr Reihen Sie einstellen, desto mehr Punkte bekommen Sie.

7. Wieviel Zeit darf bis zum nächsten Zug vergehen?
Wieviel Bedenkzeit brauchen Sie? Sie können eine Zeit zwischen 10 und 180 Sekunden wählen. Je weniger Sie hier einstellen, desto mehr Punkte bekommen Sie.

Alle Optionen werden ohne Rücksprache gespeichert und sind beim nächsten Spielstart wieder aktiv.

Im Optionen-Editor befinden sich fünf weitere Menüpunkte:

Grafik-Editor:
Hier können Sie Ihre Spielgrafik ändern. Mit jedem Klick auf den Button *Grafik ändern* können Sie die drei Farbverteilungen (Hintergrund/Schattierung, Vordergrund/Spielfläche und Schrift/Markierungen) verändern. Mit *Zurücksetzen* initialisieren Sie die Standardeinstellung, und mit *Übernehmen* spielen Sie mit den eben gewählten Farben weiter.

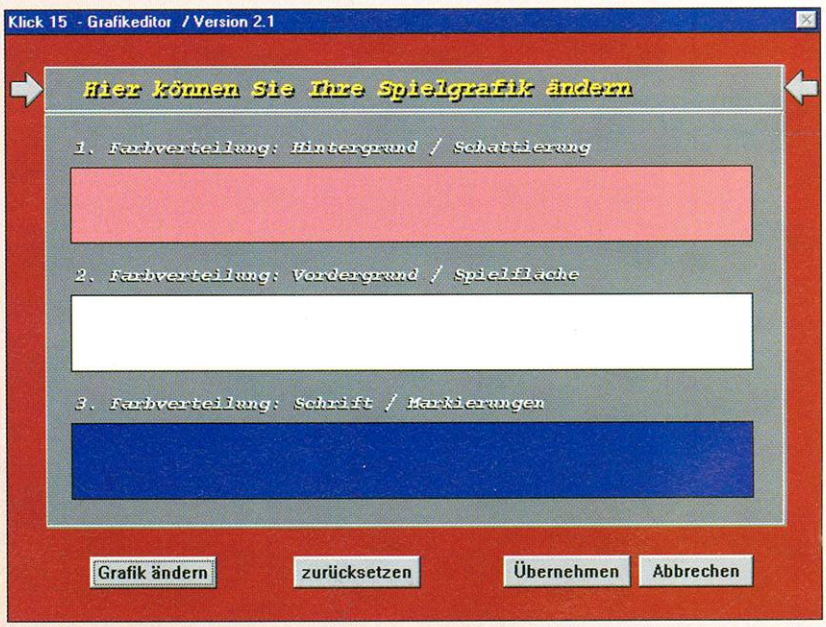


Erklärtes Ziel aller Klick 15-Spieler: Unter die Top 10 kommen

Midi-Editor:
Klicken Sie auf diesen Button, und ein Dialogfeld wird geöffnet. Nun können Sie einen beliebigen Midi-Sound als Hintergrundmusik einstellen.

Rekordliste:
Hier erhalten Sie eine Liste der zehn besten Spieler! Wenn Sie nicht ganz oben stehen, können Sie mit Rekordliste löschen die Liste zurücksetzen.

Übernehmen:
Mit diesem Menüpunkt speichern Sie die eben vorgenommenen Einstellungen. Bei jedem Neustart des Programms wird nun diese Einstellungen initialisiert.



Mit dem Grafikeditor ändern Sie die Spielgrafik

Abbrechen:
Klicken Sie auf *Abbrechen*, und die eben vorgenommenen Einstellungen werden verworfen.

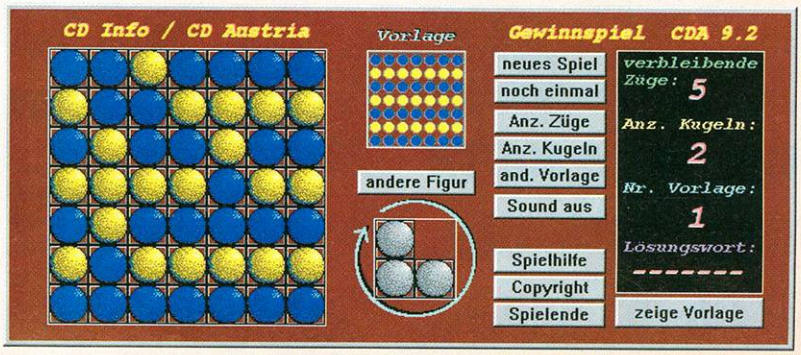
(mr)

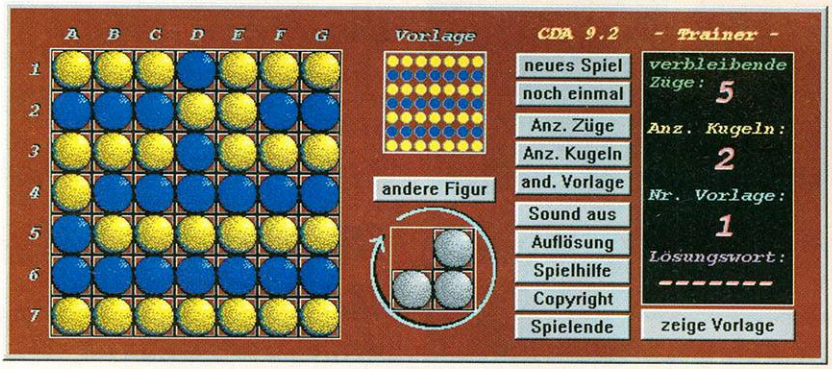
CDA 9.2

mit tollem Gewinnspiel

Mit CDA 9.2 haben wir auch diesmal wieder ein Gewinnspiel für Sie. Für die besten Spieler mit den höchsten Punkteständen haben wir natürlich viele tolle Preise vorbereitet. Also nichts wie ran und viel Glück!

Was Sie über das Gewinn-Spiel CDA 9.2 wissen sollten ist schnell erklärt: Ihre Aufgabe in diesem Spiel ist es, die Lage der Kugeln auf einem Spielfeld von 7x7 Feldern entsprechend der Vorlage wieder herzustellen. Die gerade aktuelle Aufgabe gilt als gelöst, wenn Sie mit genau der vorgegebenen Zuganzahl die Ordnung auf dem Spielfeld wieder herstellen konnten. Haben Sie eine Aufgabe erfolgreich gelöst, erhalten Sie eine Gewinnmeldung mit Ihrem aktuellen Lösungswort. Um ein weiteres Lösungswort zu erhalten, müssen Sie den Schwierigkeitsgrad mindestens um eine Stufe erhöhen und die Aufgabe erfolgreich lösen. Dabei ist es egal, ob Sie das Spiel unterbrechen oder mehrere Aufgaben hintereinander lösen. Insgesamt stehen Ihnen mehr als 3.000 Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad zur Auswahl.





Das Lösungswort können Sie wie immer per eMail, Fax oder per Post (die Funktion *Gewinnscheinausdruck* erstellt ihnen sofort einen Ausdruck.) an unsere Verlagsadresse schicken. Die 20 Einsender mit den meisten Punkten erhalten je ein Spiel Gene Machine sowie ein Kennenlern-Abo (6 Ausgaben) der Multimedia-Zeitschrift *CD Info* im Gesamtwert von je DM 60,-. Die Gewinner werden in der Ausgabe 4 von MegaSeller CD bekanntgegeben.

Sie haben Software-Lizenzen

Wir kaufen Software-Lizenzen

Wenn Sie selbst Programme entwickelt haben bzw. Lizenzen an Software besitzen, nehmen Sie doch einfach mit uns Kontakt auf. Vielleicht brauchen wir ja gerade Ihre Software.

CDA-Verlags- und HandelsgesmbH.

A-4341 Arbing 5
Tel.: 07269/7554-0
redaktion@cda.at

Hintereck 20
D-77796 Mühlenbach
Tel.: 07832/979884
redaktion-cda@t-online.de

CDA-Shop



NEU

GAME, NET & MATCH

In dieser Tennissimulation treten Sie gegen die besten Spieler der Welt an!

DM 79,-/öS 549,-



NEU

ADDICTION PINBALL

Die ultimative Flippersimulation für Ihren PC! Mit viel Liebe zum Detail, ausgezeichneten Grafiken und faszinierenden Zusatzspielen.

DM 69,-/öS 489,-



NEU

X-COM INTERCEPTOR

Teil 4 des ewigen Kampfes X-COM gegen Aliens. Diesmal in Form von Weltraumschlachten!

DM 79,-/öS 549,-



M1 TANK PLATOON 2

Die ultimative Simulation der Bodenkriegsführung!

DM 69,-/öS 489,-



ULTIMATE RACE PRO

Stürzen Sie sich in ultimative Renn-Action unterstützt durch eine dynamische 3D-Engine

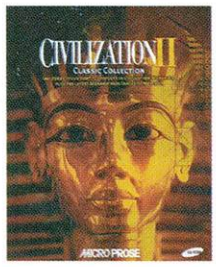
DM 69,-/öS 489,-



AREA D

Das haarsträubende Dinosaurier-Actionadventure!

DM 17,90/öS 129,-



CIVILIZATION 2 CLASSIC EDITION

Das Original-Sammelpack mit Civilization 2, Conflicts in Civilization und Fantastic Worlds.

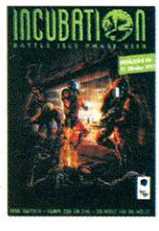
nur DM 69,-/öS 489,-



7TH LEGION

Der neue Spielehammer von Microprose mit über 30 packenden Action-Missionen, schnellem Gameplay für bis zu 6 Spieler (Internet, Netzwerk)

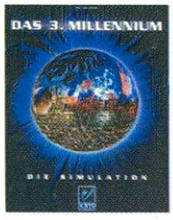
nur DM 39,90/öS 289,-



INCUBATION

Battle Isle Phase 4
Rundenorientiertes 3D-Actionspiel als Fortsetzung der bekannten Battle Isle-Saga

DM 19,90/öS 149,-



DAS 3. MILLENIUM

Das Spiel der Superlative! Wie wird die Welt unter ihrer Herrschaft im Jahr 2500 aussehen?

DM 59,-/öS 399,-



GAZILLIONAIRE

Die Weltraum-Wirtschaftssimulation der etwas unterhaltsamen Art.

nur DM 19,90/öS 149,-

CDA-Shop



SV 244 3D CYCLONE

Hightech PC-Analog-Joystick
- 17 komplett programmierbare Steuertasten
- Rundumsichtkontrolle
- 3D Funktion durch Tastaturanschluß
- Windows 95-Treiber

nur DM 89,-
öS 649,-



PC PROPAD 4

Das Four-Button-Pad für Ihren PC
- digital
- 8 Bewegungsrichtungen
- 4 Feuertasten
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Dauerfeuer in 2 Geschwindigkeiten

nur DM 29,-/öS 219,-



BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONSPACK

Der Bundesliga Manager 97 + BM Hattrick + BM Professional. Werden Sie mit Ihrer Mannschaft Meister!

DM 59,-/öS 419,-



SV 742 AEROSPACE GAMMA LAUTSPRECHER

Der Klang, der ihre Ohren verzaubert!
Integrierter Verstärker - 120 Watt PMPO - Lautstärkeregler - Bass- und Höhenunterstützung - Surround-Effekt - Spezial-Netzteil - Abnehmbare Front - (Abm. 94 x 155 x 220 mm)

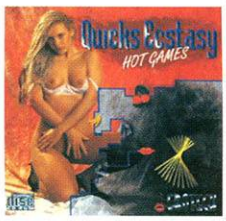
nur DM 64,-/öS 449,-

HEISSE SCHEIBEN ZU SONDERPREISEN!



je CD nur
DM 17,90/öS 129,-

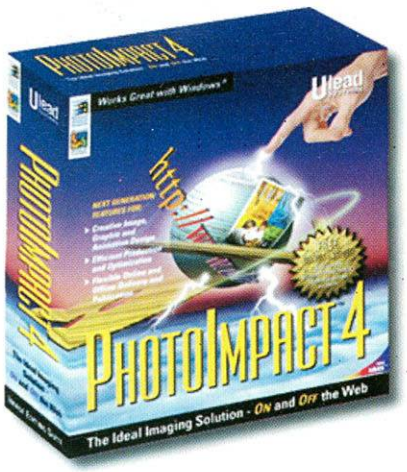
CDA-Shop



QUICKS ECSTASY

Toller Spielspaß! Jagen Sie den erotischen Enthüllungen hinterher, indem Sie die Bilder mit viel Geschick und Schnelligkeit freilegen!

DM 9,90/öS 69,-



nur DM 298,- öS 2.090,-

ULEAD PHOTOIMPACT 4

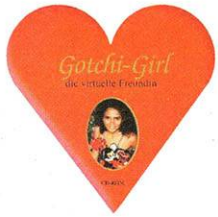
Das professionelle 32-Bit-Bildbearbeitungspaket für anspruchsvolle Anwender!



EVEREST 1.2

Das TOP-Business-Paket:
Auftragsbearbeitung, Artikel- und Adreßverwaltung, Bestell- und Finanzwesen, Dokumentenverwaltung, ...

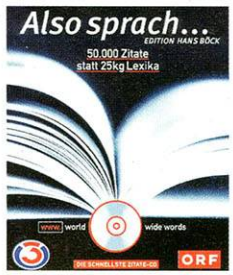
DM 14,-/öS 98,-



GOTCHI GIRL

Verwöhnen Sie Ihre virtuelle Freundin, damit sie Ihnen nicht davonläuft!

DM 19,-/öS 149,-



ALSO SPRACH ...

50.000 Zitate - 2,5 Millionen Worte - 8.000 Autoren und Top-People

DM 69,-/öS 499,-



WEIßT DU DAS?

Ein Multimedia-Quiz für die ganze Familie mit 2500 Fragen aus 10 Wissensgebieten!

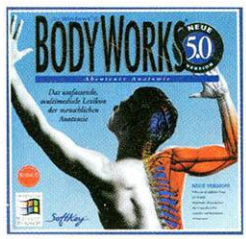
DM 19,-/öS 149,-



LERNEN MIT SPIEL & SPAß

Mit dieser Scheibe macht Pauken wieder so richtig Spaß: 11 Vollversionen, darunter das Maschinschreib-Lernprogramm PC Schreib 5.2 und 550 mal Shareware zum Thema Lernen und Lernspiele!

DM 19,-/öS 149,-



BODYWORKS 5.0

Faszinierende drehbare 3D-Modelle zeigen den detaillierten Aufbau von Muskeln!

DM 9,90/öS 79,-



Die Formel 1-Saison '98 im Griff!



35 Car-Racing Spiele: Shareware und Demos!



60 Städte Deutschlands im sofortigen Zugriff!



25 Kampfflug-Simulationen: Shareware + Demos!



Das PC-Haustier für Groß und Klein!







Detailierter Einführung in die Microsoft-Programme für Einsteiger, Umsteiger, Fortgeschrittene und Profis. Über 1000 Bildschirmseiten mit Sprachausgabe!



Englischkurs für Anfänger



CD-ROM Routenplaner für Europa von AND!

ANWENDUNG UND PROGRAMMIERUNG VON OFFICE 97, WORD 97, EXCEL 97

ENGLISCH TRAINER 2.0

EUROROUTE

F1 PLANER

AIRFIGHT

PIT THE PET

GRANDPRIX 2000

STADTPLÄNE FÜR DEUTSCHLAND

je DM 17,90/öS 129,-

CDA-Shop

Gutschein
über DM 10,-/öS 70,-
bei einem Auftragswert von
über DM 100,-/öS 700,-



GREIF ZU 1 - KNAURS LEXIKON

Der Lexikon-Klassiker als Multimediale-CD-ROM mit umfangreichem Begleitheft! 70.000 Stichwörter, 2.000 farbige Abbildungen, Grafiken, Übersichten, Tabellen uvm.

statt DM 12,95 / öS 98,-
nur DM 7,90/öS 59,-



POWERDRIVE 1/98 - 6/98

inkl. Heft

je DM 5,- öS 35,-



Powerdrive for You



Die letzten 12 Ausgaben unserer Heft-CD 3/97-2/98 **DM 40,-/öS 280,-**
Die letzten 6 Ausgaben unserer Heft-CD 9/97-2/98 **DM 25,-/öS 175,-**

Restposten je nur DM 14,-/öS 98,-



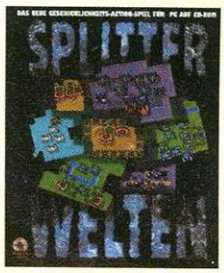
RÄTSELBOX

Über 400 multimedial aufbereitete Rätsel



PC SCHREIB

Ein multimedialer Tastatur-Lehrgang, mit dem auch Sie in kürzester Zeit das Zehnfinger-System erlernen.



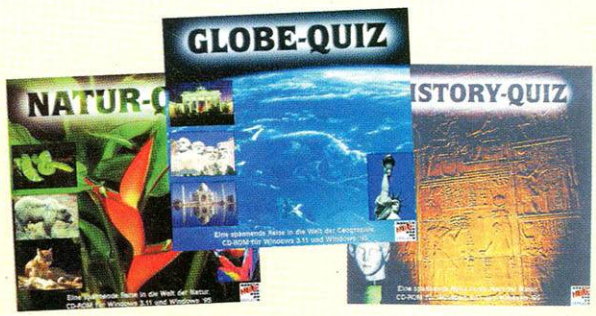
SPLITTERWELTEN

Das Geschicklichkeitsspiel mit der faszinierenden, neuen Spielidee! - "Suchtcharakter"



KONTAKT MIT DEM UNIVERSUM

Die Rätsel der Welt, interaktiv vorgestellt von Erich von Däniken.



HISTORY- / NATUR- / GLOBE -QUIZ

Die beliebten Quiz-CDs für die ganze Familie! Jeweils über 1600 multimedial aufbereitete Fragen und ausführliche Antworten!

Ich bestelle:

Stk.	Titel	Preis

☐ Powerdrive-CDs von 7/97 bis 6/98 um DM 40,-/öS 280,-
☐ Powerdrive-CDs von 1/98 bis 6/98 um DM 25,-/öS 175,-

☐ CDI/CDA 1/98 ☐ CDI/CDA 3/98 ☐ CDI/CDA 5/98
☐ CDI/CDA 2/98 ☐ CDI/CDA 4/98 ☐ CDI/CDA 6/98

zum Preis von je DM 5,-/öS 35,-

Ich bezahle:
☐ per Nachnahme (zzgl. DM 6,-/öS 35,-)
☐ per Euroscheck oder bar

alle Preise inkl. Mwst.:
Portopauschale: DM 5,50/öS 40,-
über 2kg: DM 11,-/öS 80,-

Richten Sie bitte Ihre Bestellungen an die
CDA-Verlags- und HandelsgesmbH
A-4341 Arbing 5
Fax: 07269/7554-44
bzw.
D-77712 Haslach, Postfach 13 15
Fax: 07832/979 886
Oder bestellen Sie per E-Mail:
cda-shop@cda.at

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten!

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift:
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

PrintMaster GOLD CLASSIC

DEUTSCHE VERSION 4.0

UBER
4.600
ATEMBERAUBENDE CLIPARTS

UBER
100
HINREISSENDE FOTOS

UBER
1.100
VORLAGEN

UBER
200
SPITZENMASSIGE SCHRIFTARTEN

E-mail-Karten
KOSTENLOSE
Cliparts & Vorlagen
zum Herunterladen

MINDSCAPE®



PrintMaster - Das preisgekrönte Home-Druck&Design-Programm!

CD INFO EXTRA

Erstellen Sie blitzschnell und kinderleicht Grußkarten, Einladungen, Urkunden, Kalender und viele weitere faszinierende Drucksachen.

4.600 ClipArts
100 Fotos
1.100 Vorlagen
200 Schriftarten

Ab 22. August überall im gutsortierten Zeitschriftenhandel erhältlich!

Installations-hinweise

Allgemeine Hinweise

Alle auf dieser CD-ROM enthaltenen Spiele lassen sich über das automatisch startende Menü installieren bzw. starten. Falls Sie die Autostartfunktion ausgeschaltet haben, brauchen Sie nur mit der rechten Maustaste auf das CD-Laufwerkssymbol im Windows-Explorer klicken. Es erscheint im Kontextmenü der Menüpunkt Autoplay. Er startet ebenso das Startmenü. Eine weitere Möglichkeit, ist ein Doppelklick auf die Datei START.EXE.

Simon the Sorcerer II

Installation unter DOS oder Windows

1. Wechseln Sie zu Ihrem CD-ROM Laufwerk ins Verzeichnis SIMONDOS.
2. Geben Sie nun "INSTALL" ein und drücken Sie die Eingabetaste oder doppelklicken Sie auf Install.exe.
3. Der Installationsvorgang wird nun mit der Konfiguration für die Soundkarte fortgesetzt (Veränderungen sind später durch Aufruf des Setupprogramms "SETUP" möglich.) Das Spiel beinhaltet folgende Arten der Soundwiedergabe:
   - ❑ Digitalisierte Sprachwiedergabe
   - ❑ Musik

Starten des Spieles

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde, und geben Sie "SIMON2" ein. Drücken Sie die Eingabetaste, und das Spiel startet.

Installation unter Windows 95

Simon II kann auch unter Windows 95 installiert werden. Legen Sie die Spiel-CD in das CD-ROM Laufwerk ein, starten Sie den Windows Explorer. Wechseln Sie zum Ordner Simon2 und doppelklicken Sie auf SETUP. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sollten bei diesem Vorgang Probleme auftreten, starten Sie Ihren Computer erneut und befolgen Sie die obigen Anweisungen zur *Installation unter DOS oder Windows*.

Klick 15

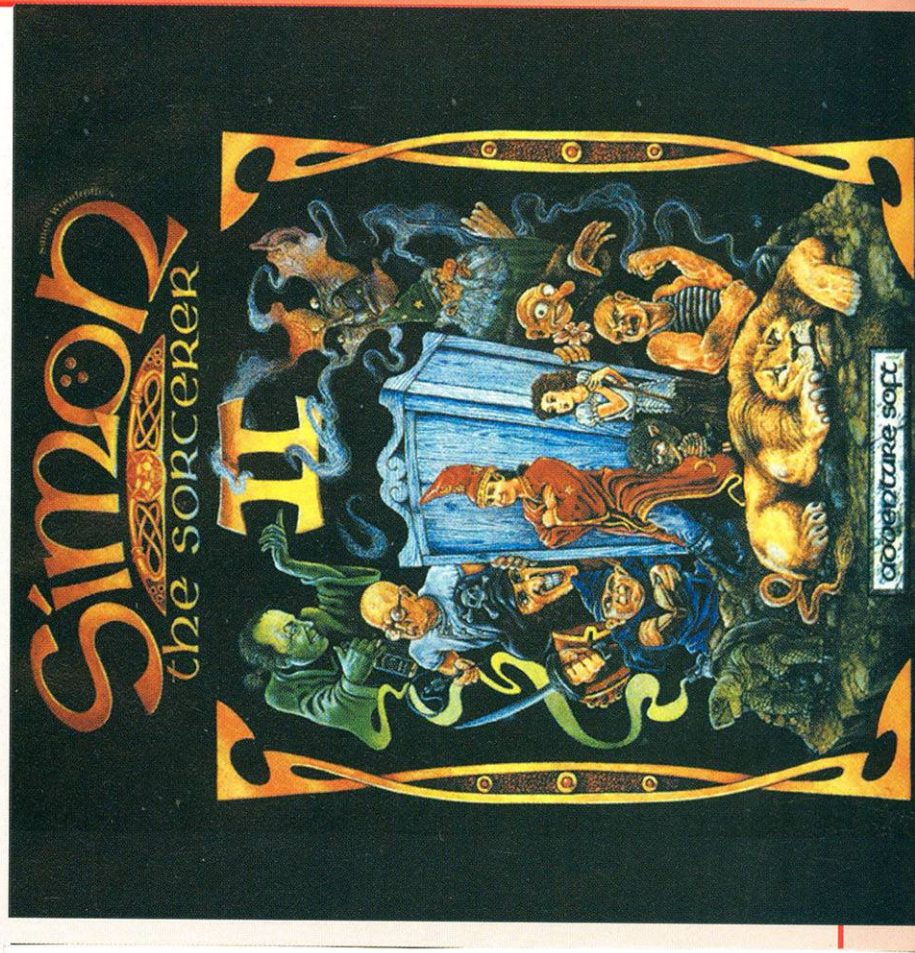
Die Installationsroutine ist über das automatische Startmenü aufrufbar. Alternativ dazu können Sie in den Ordner *Klick* wechseln und SETUP.EXE starten.

Dadd

Dieses Spiel wird ebenfalls mit Hilfe der Installationsroutine, die über das Haupmenü oder durch SETUP.EXE im Verzeichnis Dadd der CD-ROM, auf der Festplatte eingerichtet.

CDA 9.2 Gewinnspiel

Dieses Gewinnspiel ist wie Klick 15 oder Dadd zu installieren. Die Installationsroutine finden Sie im CD-ROM-Verzeichnis *Gewinn*.



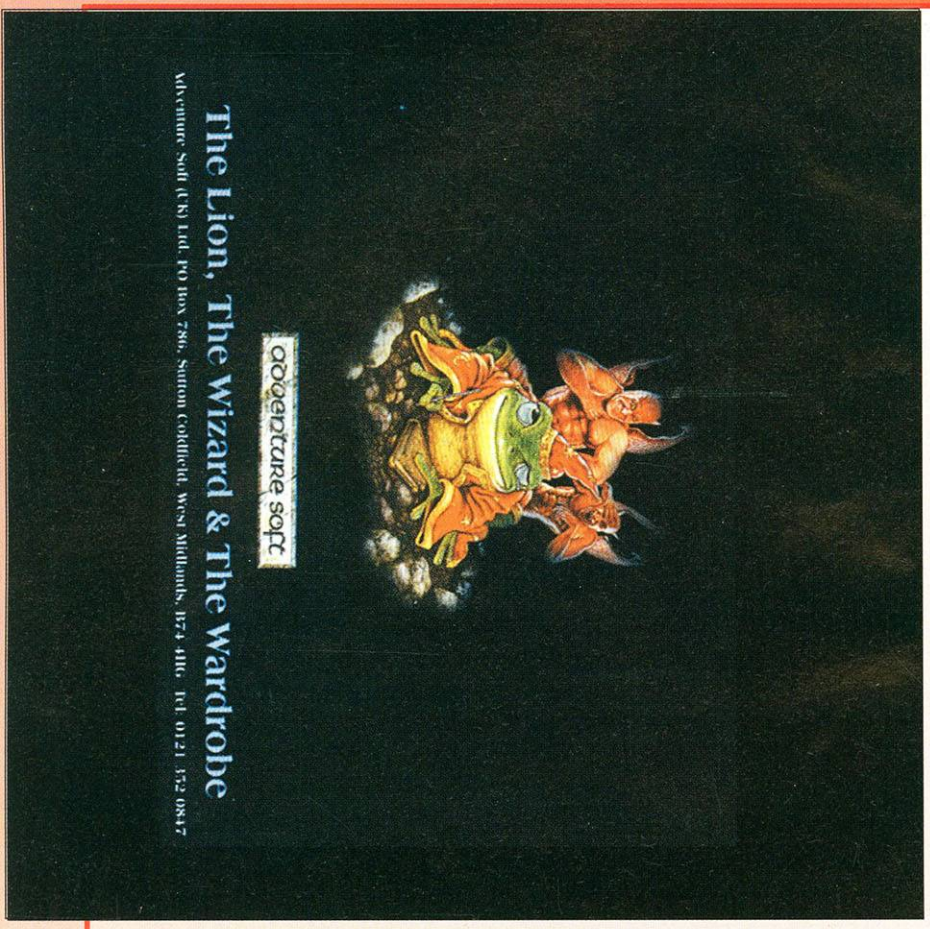
zu uns. Aktuelle Software preiswert!

4! Warhammer Fantasy + 40 000!
en: Lern - + Spielsoftware!
nach Ihren Vorlagen + Wünschen!
nitt) bis 40x60 cm! T-Shirt Druck auf Ihrem
e! Das alles zu atraktiven Preisen! Wo?

an der S-Bahn Brücke) 10589 BERLIN
14 35 Fax: 345 014 36

eide
,227

CPPlay
COMPUTERSPIELE+MEHR



200
SPITZENMASSIGE
SCHRIFTARTEN

E-mail-Karten
KOSTENLOSE
Cliparts & Vorlagen
zum Herunterladen

MINDSCAPE®



PrintMaster - Das p
Home-Druck&Desig
Erstellen Sie blitzschnell und kinderleicht G
Urkunden, Kalender und viele weitere fasz

4.600 ClipArts
100 Fotos
1.100 V

Ab 22. August überall im gutsortierten Z

Inserenten

Blue Byte 11
CDA-Verlag 13
CDA-Verlag 17
CDA-Verlag 34
CDA-Verlag 48
CD-Data 29
CD-Data 30
Complay 51
Sierra 9
Software 2000 2
Software 2000 3
Topos 5
Topos 31
Topos 33
Tele Info 52

IMPRESSUM

Verleger: CDA Verlags- und Handelsges.m.b.H, A-4341 Arbing 5, ***Herausgeber:*** Harald Gutzelnig, ***Redaktionsanschrift:*** Deutschland: D-77796 Mühlenbach, Hintereck 20, Tel.:07832/979884, *E-Mail:* redaktion-cda@t-online.de Österreich: A-4341 Arbing 5, Tel.: 07269/7554-0, Fax: 07269/7554-44, *E-Mail:* redaktion@cda.at ***Redakteure/Freie Mitarbeiter:*** Markus Raab, Gottfried Masilko, ***Vertrieb:*** Deutschland, Schweiz, Luxemburg: IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 1460, D-50204 Frechen, Tel.: 02234/963650, Fax: 9636555, Österreich: Mediaprint Zeitungsvertriebsges.m.b.H, ***Druck:*** Kärntner Druckerei, Klagenfurt, ***Heftpreis:*** DM 12,95/öS 98,- (inkl. CD-ROM), ***Abonnementverwaltung:*** D-77796 Mühlenbach, Hintereck 20, Tel.: 07832/979884, Fax: 979886, A-4341 Arbing 5, Tel.: 07269/7554-0, Fax: 7554-44, ***Anzeigen Deutschland:*** IF-Werbeagentur, Tel.: 07832/979884, Fax: 979886, ***Anzeigen Österreich:*** Anzeigenleitung - Marianne Gutzelnig - Breiteneder, Tel.: 07269/7554-0; ***E-Mail:*** anzeigen@cda.at ***WWW-Homepage:*** http://www.cda.at/magazine; http://www.vollversionen.com

Manuskripte und Programme: Es wird keine Haftung für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme übernommen. Die Einsendung von Manuskripten jeder Art gilt als Zustimmung des Verfassers zum Abdruck in den vom Verlag herausgegebenen Publikationen. Der Verlag behält sich das Recht vor, eingesandte Manuskripte nicht zu veröffentlichen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent, eine Prüfung seitens des Verlags erfolgt nicht!

Urheberrecht: Alle in den Publikationen des Verlages veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages. Alle auf der Powerdrive CD-ROM veröffentlichten Programme sind soweit nicht anders angegeben urheberrechtlich geschützt und wurden mit den modernsten Virenscannern geprüft. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für eventuell auftretende Kosten oder Schäden, welcher Art auch immer. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Simon II CD-ROM: Alle Rechte, auch der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages gespeichert, vervielfältigt oder nachgedruckt werden. Bei der Erstellung wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem sind Fehler nicht vollständig ausgeschlossen. Verlag und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Die Informationen im vorliegenden Werk werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Ich habe Sie beim Kauf von Raubkopien Fotografiert !

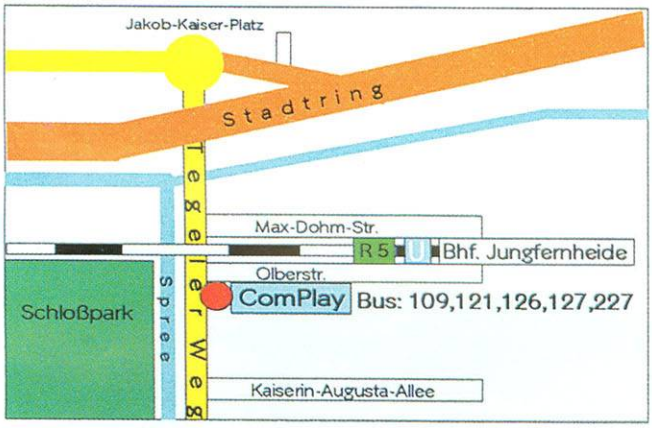
Ich verlange 5000,- DM für die NEGATIVE !!!

sonst, ...

Kommen Sie lieber gleich zu uns. Aktuelle Software preiswert!

Spiele für PC, PSx, N64! Warhammer Fantasy + 40 000!
Für die Kleinsten: Lern - + Spielsoftware!
Bilderverarbeitung nach Ihren Vorlagen + Wünschen!
Vergrößerungen (auch Ausschnitt) bis 40x60 cm! T-Shirt Druck auf Ihrem Lieblingsshirt nach Ihrer Vorlage! Das alles zu atraktiven Preisen! Wo?

ComPlay Tegeler Weg 26 (an der S-Bahn Brücke) 10589 BERLIN
Tel.: 345 014 35 Fax: 345 014 36



ComPlay
COMPUTERSPIELE+MEHR

GID

6 Länder

- In Faltplanqualität in einer Karte
- Deutschland, Österreich, Schweiz, Holland, Luxenburg, Belgien
- Über 2.100 Stadtpläne
- Über 680.000 Straßenkilometer
- GeoSkop™- Zoom

Profi Routing

- Bis zu 100 Stationen
- Reihenfolgenoptimierung für bis zu 20 Stationen
- Fahrzeug- und Fahrerprofil
- Stau- und Straßensperrung

Wegbeschreibung

- Optimierbare Wegliste
- Angabe der Straßentypen
- Abbiegevorschriften und Einbahnstraßen

Ortsdatenbank

- Suche über PLZ, Ort, Ortsteil u. Straße
- Über 128.000 Ortseinträge

Adressdatenbank

- Einfacher Import
- Adressfilter
- Direktanzeige der Adressen in Karte

Geokodierung

- Automatisch und Interaktiv
- Postalische Überprüfung
- Vorschläge bei nicht eindeutigen Adressen

City Führer

- Sehenswürdigkeiten, Radarstationen, Tankstellen, U / S-Bahn, Bushaltestellen, Telefonzellen, Bahnhöfe, Parkplätze, Parkgaragen Auto Service, Postämter, Sportstadien, Autovermietung, u. v. m.

Tele-Info

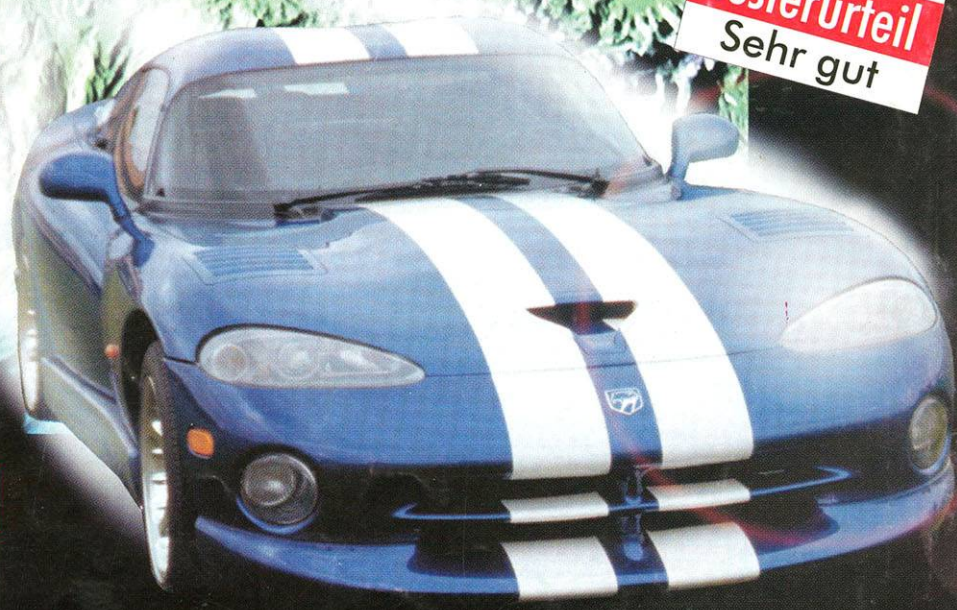
Entwickelt für

Microsoft® Windows® 95, Windows® 3.1 / 3.11 u. NT 4.0

Route 98

49,95 DM (Unverbindliche Preisempfehlung)

GLOBAL X Testerurteil Sehr gut



Übrigens: das Kartenmaterial ist so genau, daß diese Karten in verschiedenen GPS-Navigationssytemen eingesetzt werden, wie z .B. VW, Audi und Mercedes Benz.

© ® TY Sigt.98