



JETZT ABER MULTIMEDIA!

WIE SCHNELL SICH DOCH DIE ZEITEN ÄNDERN, NOCH VOR WENIGEN JAHREN WAR AN PORTABLEN MAGAZINEN AUF MULTIMEDIA GERÄTEN NOCH NICHT ZU DENKEN. TJA UND HEUTE KÖNNEN WIR MIT UNSEREN MAGISCHEN GRAPSCHKASTEN GANZE MAGAZINE UNTERWEGS LESEN.

VIEL SPASS MIT DIESEN STÜCK DEUTSCHER SPIELGESCHICHTE VOM JOKER-VERLAG. (1989 BIS 2001)

PS: GROSSER DANK GILT DEN USER DER DIESE AUSGABE ERST MÖGLICH GEMACHT HAT! DANKE
EUER

JOKERARCHIV TEAM

DM 19,80 / sfr 19,80 / ös 158,-



**AUF
PC CD-ROM**



HIT
Collection

NR.2



NEU

DER SCHATZ IM SILBERSEE



**WUNDERSCHÖNE GRAFIK
KOMFORTABLE BEDIENUNG
SPANNENDE RÄTSEL & ABENTEUER**

DER SCHATZ IM SILBERSEE AUF PC CD-ROM

**KARL MAYS
GROSSER KLASSIKER
ALS GROSSES
COMPUTERABENTEUER
IN DER
VOLLVERSION AUF
PC CD-ROM**

SPIELSPASS TOTAL!

**MIT ALLEN ORIGINALEN
BEIGABEN WIE ANLEITUNG
UND HINTERGRUNDSTORY,
TEST UND KOMPLETTLÖSUNG!**



**KOMPLETT
DEUTSCH
!**

Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK



SOFT

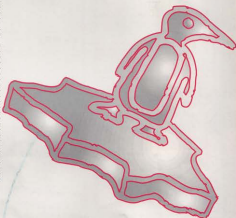
PC3.5 ROM

3D Ultra Pinball	DV	59.37
Ad Mefinga	DV	85.77
Albanon	DV	59.37
Action Soccer	DV	72.57
ACMO Collection 2 Master	EV	72.57
Advanced Civilization	EV	85.77
Air Hawk Controller	DV	79.17
Al-Qadim	EV	65.97
Aladdin	DA	65.97
Alien	DA	85.77
Alien Legacy	DA	72.57
Aliens	DA	72.57
Alone in the Dark 3	DV	82.37
Amnesia 1981 - 1985	DV	92.37
Apache Longbow	DV	72.57
Archibald Applebrook	DV	79.17
Around Hollywood	DV	45.17
Assassination	DV	85.77
Asters	DV	65.97
Atari 2600 Action Pack	DV	85.97
Atlas	DV	52.77
Aufzeichnung Ost Deluxe	DV	79.17
Battle Cruiser 3000 AD	DV	85.77
Battle Isle 3	DV	85.77
Beneath a Steel Sky	DA	36.37
Bermuda Syndrome	DA	85.77
Bestseller Games: Indy 4	DA	9.99
Bing	DV	65.77
Blindfold (Screenner)	DV	59.37
BMH Supporter	DV	32.34
Bundesligamanager 3.5 Hi	DV	72.57
Burning Steel - Data 1-3	DV	85.77
Busz Auden's Race	DA	19.77
CIA-Command	EV	46.17
Cleaver 2	DV	79.17
Capitalism	DV	79.17
Carrier Strike Force	DV	79.17
Chewy-Eat von FS	DV	72.57
Comanche vs. Werrwolf	DV	79.17
Command + Conquer Ma	DV	82.37
Command: Aces of the Deep	DV	85.77
Conqueror AD 1086	DV	85.77
Conqueror: No Remorse	DV	79.17
Daedalus Encounter	DV	92.37
Dark Universe - Hölle des	DV	85.77
Das Amt	DV	85.97
Delta V	DV	79.17
Der Druckerzirkel	DV	72.57
Der Seelenraub	DV	79.17
Descent 2	DA	85.77
Descent 3	DA	46.17
Descent: Jungle Strike	DA	82.37
Destruction Derby	DA	82.37
Die Box	DV	46.17
Die Fugger 2	DV	79.17
Die Siedler 2	DV	79.17
Die Siedler	DV	32.97
Die total verrückte Rallye	DV	32.97
Dime City	DV	79.17
Disenchantment	DA	79.17
Dragonsphere	DA	32.97
DRAG - Sternenschweif	DV	79.17
Earth Worm Jim	DV	65.97
Evasive Action	DV	85.77
Fade to Black	DV	85.77
Fate of Glory	DV	39.37
Fitz Soccer 96	DV	79.17
Flight of the Amazon Queen	DV	72.57
Frankenstein	DV	82.37
Futball Total	DV	65.97
Grand Prix 2	DA	92.37
Grand Prix Manager	DV	85.77
Hand of Fate	DV	36.37
Haras - Die Expedition	DV	36.37
Handball 5	EV	85.77
Heimdal 2	DA	79.17
Hi Octane	DA	82.37
History Line 1914-18 Cas	DV	29.95
Hog 3	DV	79.17
Indy Car 2	DA	79.17

PC3.5 ROM

Inferno - Epic 2 (8)	DV	32.97
Königsberg of Germany	DV	85.97
Klick'n Play	DV	85.77
Klick'n Play Game Pack	EV	85.77
König der Löwen	DA	59.37
Kyralda 3 - Malcom's Re	DV	62.37
Lands of Lore (II)	DV	36.37
Lands of Lore 2	DV	85.77
Last Dynasty	DV	85.77
Lesaire Golf Larry Coll. 1-6	DA	85.77
Little Big Adventure	DV	85.77
Lode Runner online	DV	79.17
Love Eden	DV	79.17
Lucas Arts Classic Advent	DV	65.77
Lucas Arts Top Adventures	DV	82.37
Masbus	DA	85.77
Made in Germany	DV	68.97
Machwarrior 2 (w95)	EV	85.77
Monkey Island 2	DV	46.17
Monopoly (w)	DV	65.97
Myth	DV	68.97
Nascar Racing	DA	85.77
Nascar Racing Track Pac	DA	32.97
NBA Jam T. E. Ltd. Edition	DA	85.77
NBA Live 96	DV	85.77
Need for Speed	DV	79.17
NHL Hockey 96	DV	79.17
NHL Hockey 97	DV	68.97
Panzer General 2	DV	72.57
Perfect General 2 Scenario	EV	39.37
PGA Tour Golf 96	DA	85.77
PGA Tour Golf 96 Data CD	DA	36.37
Phantasmagoria	DV	62.37
Pinball Bouzons	DA	59.37
Pinball Wizard 2000	DV	79.17
Protes Gold (D)	DV	32.97
Pitfall The Mayan Adv	EV	79.17
Pole Position Formel 1	DV	62.37
Police Quest Desert	DA	79.17
Prince of Persia Collection	DA	59.37
Prisoner of Ice	DV	85.77
Privatier	DA	26.37
Pro Pinball - The Web	DA	59.37
Raven Project	DV	65.77
Rebel Assault 2	DV	85.77
Ring der Nibelungen	DV	72.57
Rise 2 Resurrection	DV	85.77
Shannara	DV	79.17
Simon the Sorcerer 2	DV	79.17
Skat-Ax	DV	52.77
Space Marines	DV	79.17
Space Quest 6 (WIN)	DV	85.77
Star Crusader	DV	79.17
Star Trek: TNG - Final Unity	DV	68.97
Steel Panthers	DA	72.57
Strike Commander	DA	39.37
System Shock enhanced	DV	26.37
T.F.X. EP 2000	DV	85.77
Talisman	DV	65.77
Teamfight	DV	85.77
Terraviva	DA	79.17
The 19th Hour	DV	52.77
The Dig	DV	79.17
Thunderhawk 2	DV	79.17
Thunderstrike	DA	72.77
Time Gate - Knight's Chase	DV	62.37
Top Gun - Fire at will	DV	85.77
Touché - 5th Musketeer	DV	72.57
Turkmen	DV	59.37
Ufo: Enemy unknown	DA	39.37
Virtual Pool	DA	62.37
Warcraft 2	DV	79.17
Warhammer	DV	85.77
Will Lemke Fußballman	DV	72.57
William Shatner's Tek War	EV	72.57
Will Commander 4	DA	85.97
Wing enhanced	DV	72.57
Zorro	DV	65.97

Zieht Euch warm an !
**COOLE
PREISE**



Lieferung per Postachtramme: zzgl. 12 DM. Versandkosten (Eckzoll): 9 DM. Versandkostenfrei ab 250 DM.
5 DM Mindestmenge nachlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.



Bestellannahme:

Mo-Fr
10-18h

Fon: 0771 64440
Fax: 0771 64449



Quicksoft GmbH

Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

DAS ABENTEUER RUFT!

HIT
Collection

**OPTIONAL
JEWELS AUCH
MIT BEGLEIT-CD**

Wer dem Lockruf des großen Abenteuers auf seinem PC für das kleine Geld folgen will, für den ist auch die zweite Ausgabe der **JOKER HIT COLLECTION** wieder ein Muß: Nachdem die „Höhlenwelt Saga“ so viele Freunde fand, haben wir uns bemüht, Ihnen in dieser Reihe erneut ein hochklassiges Adventure offerieren zu können – so wie der **JOKER VERLAG** auch in seinen Publikationen **PC JOKER**, **MULTIMEDIA JOKER** und **AMIGA JOKER** Monat für Monat darum bemüht ist, seinen Lesern beste Unterhaltung rund um den Computer zu bieten.

In diesem Sinne spricht das Preis/Leistungs-Verhältnis der **JOKER HIT COLLECTION** auch diesmal wieder für sich: Freuen Sie sich auf ein Computer-Erlebnis der ganz besonderen Art. **DER SCHATZ IM SILBERSEE** ist nämlich nicht nur der Welt einzige Versoffung eines Romans von Karl May, sondern auch ganz für sich genommen ein packendes Western-Abenteuer. Als das von **LINEL** und **SOFTWARE 2000** komplett in Deutsch produzierte Programm vor zwei Jahren erstmals auf den Markt kam, kostete es nicht umsonst knapp 130,- DM – jetzt halten Sie das aufwendig gestaltete Animationsadventure komplett mit sämtlichem Originalbegleitmaterial wie Anleitung und Hintergrundstory (teils im Heft, teils direkt auf der CD) in Händen. Und das für nur 19,80 DM, obwohl darüber hinaus noch der Test, wie er in **PC JOKER 1194** erschienen ist, und eine Komplettlösung für frustfreies Spielvergnügen mitgeliefert werden!

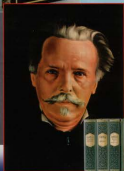
Damit wünschen wir den Karl-May-Fans, Westmännern- und Frauen sowie allen anderen PC-Abenteurern nun viele unterhaltsame Stunden mit dem **SCHATZ IM SILBERSEE** auf CD-ROM. Und würden uns natürlich freuen, wenn Sie zukünftig nach weiteren **JOKER**-Produkten am Kiosk Ausschau hielten...

Ihr **JOKER-Team**

INFO-HOTLINE BEI FRAGEN UND PROBLEMEN: Jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 089/46 38 23 und 089/460 58 22

KARL MAY AM COMPUTER: WIE LINEL UND SOFTWARE 2000 DEN SCHATZ IM SILBERSEE FÜR DEN PC HOBEN

Das Lebenswerk Karl Mays umfaßt mittlerweile 77 Bände, die in 36 Sprachen übersetzt und mehr als 80 Millionen Male verkauft wurden. Einer der populärsten Romane des sächsischen Volksschriftstellers ist dabei mit Sicherheit der im Jahre 1888 entstandene Western um den Schatz im Silbersee – nicht zuletzt deshalb, weil auch hier so beliebte Helden wie Old Firehand und der Apachenhäuptling Winnetou auftreten. Kein Wunder, daß sich mit dem Schweizer Softwarehaus Linel und dem renommierten Eutiner Hersteller Software 2000 zwei deutschsprachige Firmen darum bemühten, vom Bamberger Karl May Verlag die Rechte für eine digitale Aufbereitung des Buchs zu erwerben. Im Gegensatz zu den bekannten Verfilmungen hält sich das in vier Kapitel unterteilte Grafikadventure auch löblicherweise sehr eng an die Vorlage: Per komfortabler Maussteuerung (Point & Click) führt man die lebensnah animierten Protagonisten bei stimmiger Soundbegleitung durch malerische Landschaften, um gemeinsam mit ihnen viele Abenteuer zu bestehen und noch mehr Rätsel zu lösen. Kurzum: ein Spiel für jung und alt, das nicht nur die zahlreichen Freunde der Romanvorlage begeistern wird!



Der Schatz

Zwei Jahre Entwicklungszeit hat es gekostet, Karl May nach zahllosen Filmen, Freilichtaufführungen und Hörspielen nun auch ein Computerabenteuer zu widmen. Das auf dem gleichnamigen Roman basierende Spiel weist hinsichtlich Präsentation und Mausesteuerung starke Ähnlichkeiten mit den Produkten der kalifornischen Sierra-Ranch auf:

Zu Beginn schipern die edlen Trapper Old Firehand und Tante Droll auf dem Schaufelraddampfer Dogfish den Mississippi hinunter. Mit an Bord sind der Schurke Cornel Brinkley und seine gottlose Bande – sie haben sich eine Landkarte verschafft, auf der die genaue Lage eines alten Indianschatzes verzeichnet ist. Da die Banditen aber völlig abgebrannt sind, planen sie vor der eigentlichen Schatzsuche diverse Überfälle auf ein Holzfäller-Camp, eine Farm sowie eine Eisenbahnkasse. Zur Rettung aller Witwen und Waisen ist nun Old Firehand gefragt, seiner Begleitung kommt eher eine Statistenrolle zu, da sich Tante Droll nur ab und an mit einem nützlichen Hinweis ins Geschehen einschaltet. Dasselbe in Rot gilt für Winnetou, der ja schon in den Romanen immer als der große Retter in der Not auftaucht.

Nach dem schönen Intro steuert man seine Helden im Point & Click-Betrieb durch eine von der Seite gezeigte Westernlandschaft, die mit feinen Pastelltönen und vielen Details glänzt. Nach und nach entwickelt sich die in vier Kapitel unterteilte und durch eingestreute „Filmsequenzen“ vorangetriebene Handlung immer mehr zu einer gnadenlosen Verfolgungsjagd vom Arkansas bis zu den Rocky Mountains, wo dann der Showdown mit Brinkleys Bande wartet. Die Gespräche laufen größtenteils automatisch, hin und wieder auch im

Multiple-choice-Verfahren ab, und die Rätsel bestehen vornehmlich aus der richtigen Anwendung der eingesackten Gegenstände. Dazu gibt's jedoch reihenweise Fallen, deren heimtückischer Charakter teilweise schon aus Unfälle grenzt – der Heldenkod gehört hier mit zum Heldenleben...

Auch sonst herrscht im Wilden Westen nicht nur eitel Sonnenschein, denn die Animation der Akteure kann mit den hübschen Landschaften leider nicht ganz Schritt halten, und das Aufspüren der dort versteckten Gegenstände per Maus ist oft eine arge Millimeterfuchserlei. Dem gegenüber stehen die stimmungsvolle Countrymusik, eine fesselnde und natürlich komplett deutsche Story sowie sehr originalgetreue Karl-May-Atmosphäre. Man darf also auf den nächsten Streich der Reihe getrost gespannt sein, wenn es auf Kara Ben Nemsis Spuren „Durch die Wüste“ geht. (md)

Pünktlich zum 80jährigen Bestehen des Karl May Verlags bringen Linel und Software 2000 in Koproduktion ein Western-Adventure heraus – und damit zugleich die erste Versoftung des deutschen Volksschriftstellers!

im Silbersee



Der Schatz im Silbersee (Software 2000/Linel)

Literaturversoftung im Design der Sierra-Adventures.

GRAFIK	73%
SOUND	76%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	72%



74%

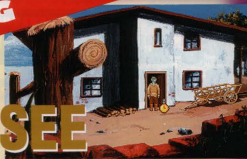
USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM

DATENTRÄGER:	3 Disketten
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	Ab 2 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	AdLib, Soundblaster und Kompatibel
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

ANLEITUNG

DER SCHATZ IM

SILBERSEE



ZUM SPIEL

Sie schlüpfen beim Schatz im Silbersee in die Rolle des legendären Trappers Old Firehand. Das gesamte Spiel ist in vier aufeinanderfolgende Kapitel unterteilt. Jedes dieser Kapitel gilt als neuer Spielteil und erfordert neue Strategien und Vorgehensweisen. In Gesprächen aus den vorangegangenen Kapiteln können Tips und Hinweise auf Lösungen in einem nachfolgenden Kapitel entnommen werden. Es empfiehlt sich somit, die Gespräche und Zwischensequenzen aufmerksam zu verfolgen und eventuell Notizen zu machen. Für alle, die zum erstenmal ein Adventure spielen, sei erwähnt, daß die Spielhandlung nie zeitabhängig ist: Für jedes Problem, vor dem er steht, hat der Spieler unbeschränkt Zeit zum Handeln. Auch können Probleme oft in verschiedener Reihenfolge gelöst werden. Wenn der Mauszeiger die Form einer Uhr annimmt, dann bedeutet dies lediglich, daß eine Zwischensequenz abgespielt wird und Sie als Spieler keine Handlung vornehmen können.

DER BILDSCHIRMAUFBAU

Um ein möglichst großes Spielfeld zu erhalten, wurde bei der Entwicklung auf ein Menü, das permanent auf dem Bildschirm zu sehen ist, verzichtet. Sie haben statt dessen die Möglichkeit, das Menü jederzeit und überall auf dem Bildschirm durch Drücken der rechten Maustaste aufzurufen.

DAS MENÜ

Haben Sie das Menü aufgerufen, werden Sie verschiedene Icons darin finden, die nachfolgend beschrieben sind. Einige dieser Icons führen Sie in weitere Menüs, während die restlichen es Ihnen erlauben, Old Firehand zu steuern und verschiedene Handlungen durchführen zu lassen. Die Icons sind die folgenden:



Jemanden ansprechen



Gegenstände anschauen



Gegenstände benutzen



Gehen



Inventory anzeigen



Letzter Gegenstand aus Inventory



Hilfe und Info-Menü



Einstellungen und Laden/Speichern



Menü schließen

1) Nehmen Sie grundsätzlich alles mit, was Sie finden. Benutzen Sie es mit allem, was Sie im Bild entdecken oder mit allen Gegenständen, die Sie im Inventory haben. Sollten Sie die Übersicht verlieren, weil das Inventory überfüllt ist, so packen Sie die überflüssigen Dinge in einen der Schränke oder Kisten, die dazu überall im Spiel verteilt sind.

2) Können Sie einen Raum nicht mehr verlassen, so müssen Sie das hier zu bewältigende Problem zuerst lösen. Das Programm weiß, daß Sie alle Gegenstände besitzen, die dazu notwendig sind. Tragen Sie diese nicht bei sich, so sind sie garantiert irgendwo im Raum verteilt.

3) Gewisse Dinge bedürfen einer genaueren Untersuchung, was bedeutet, daß Sie zweimal auf den Gegenstand schauen müssen. Achten Sie darauf, wenn Sie vor einem Problem stehen!

4) Stecken Sie fest, dann untersuchen Sie alle die Gegenstände, die Sie bei sich haben. Benutzen Sie dazu das Icon **SCHAUEN**, denn es könnte sein, daß Sie ein Symbol in Ihrem Inventory falsch interpretieren. Einer der Gegenstände sollte in dem Raum anwendbar sein oder zumindest in einem anderen Raum.

5) Speichern Sie den Spielstand regelmäßig!

6) Experimentieren Sie zu Beginn ein wenig mit der Steue-

rung. Vor allem das Benutzen von Gegenständen ist sehr variabel: Wollen Sie z.B. einen Gegenstand mit einem anderen benutzen, so wählen Sie das Inventory an, klicken auf den betreffenden Gegenstand und klicken mit diesem auf das zu benutzende Objekt. Soll ein Gegenstand mit einem Objekt aus dem Hintergrund verwendet werden, so muß zunächst wiederum der betreffende Gegenstand im Inventory angeklickt, das Menü via Klick auf das rote Kreuz geschlossen und dann das gewünschte Objekt im Screen beklückt werden. Sollen Gegenstände geöffnet werden, klicken Sie zweimal auf den zu öffnenden Gegenstand.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um Der Schatz im Silbersee spielen zu können, benötigen Sie einen IBM-kompatiblen PC mit 2 MB Hauptspeicher und 8,5 MB freier Festplattenkapazität (die Anleitung und die zusätzlich auf der CD abgelegten Demos nehmen keinen HD-Platz in Anspruch), MS-DOS 3.3 oder höher, eine VGA-kompatible Grafikkarte, eine Microsoft-kompatible Maus, ein CD-ROM-Laufwerk und für Sound eine Adlib- oder Soundblaster-kompatible Soundkarte.

INSTALLATIONS-ANWEISUNG

Zum Installieren legen Sie die CD bitte in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, dann wechseln Sie unter DOS zu diesem Laufwerk (in der Regel D:) und geben den Befehl **INSTALL** ein. Alles andere wird Ihnen direkt auf dem Bildschirm erklärt. Nach der Installation wechseln Sie in das gewählte Festplattenverzeichnis (normalerweise **SILBER**) und geben erneut **INSTALL** ein, um die Soundkarte zu konfigurieren.

Verwenden Sie „Windows 95“ als Betriebssystem, so starten Sie das Installationsprogramm direkt von der CD via Mausclick, was auch einwandfrei funktionieren sollte. Falls Sie trotzdem auf Probleme stoßen, so betätigen Sie beim Booten des Rechners die F8-Taste und wählen **NUR EINGABEAUFFORDERUNG** als Bootoption an. Installieren Sie das Programm dann wie oben für DOS beschrieben.



STARTEN DES SPIELS

Wechseln Sie in das Spielverzeichnis (normalerweise **SILBER**), und starten Sie es mit der Eingabe **START**. Die Hintergrundgeschichte ist als Textfile **STORY.TXT** abgelegt und wird von der DOS-Ebene aus mit dem **EDIT**-Befehl oder einer Textverarbeitung aufgerufen. Beim Betrieb unter „Windows“ genügt ein Doppelklick auf das entsprechende Icon. Die Demos sind unter **WIN-DEMO.EXE** (für „Windows“) und **DEMO.BAT** (für DOS) abgelegt und werden über ein entsprechendes Icon bzw. den Befehl **DEMO** aufgerufen. Und nun: viel Vergnügen!

KOMPLETTLÖSUNG

DER SCHATZ IM SILBERSEE

Kapitel I

Am Anfang steht Old Firehand an Deck, als ein Tramp die Kiste öffnet und einen Panther entweichen läßt. Ein Stück Holz ist abgefallen, das wir uns sofort aneignen. Anschließend stellen wir uns unterhalb der Kiste rechts in Position und benutzen das Brett mit der Katze, woraufhin diese ins Wasser stürzt und erschossen wird. Nachdem wir das Brett wieder an uns genommen haben, wer-

die Tasse von der Theke, füllt sie mit dem Tintenfaß auf dem Tresen und schüttet die Brühe in den Putzeimer. Jetzt kann man ungehindert reden und bekommt von Patterson ein wertvolles Messer zur Aufbewahrung. Man verläßt die Bar, stiehlt auf dem Vordeck nach oben und nimmt den Elmer hinten in der Ecke in Gewahrsam, dann betritt man Kabine Nummer drei. Der Schrank im Zimmer ist fast leer, nur eine Hutschachtel staubt vor sich hin, darin

was hier gespielt wird, aber mit der Erklärung, daß alles einem guten Zweck diene, gibt sie sich zufrieden und läßt uns zu Kabine Nummer zwei gehen. Dort wohnt Tante Droll, den wir überreden müssen, den Hut zur Tarnung aufzusetzen und so die Banditen abzulenken. Nachdem die Wache weg ist, kriecht Old Firehand in die Kiste, wird aber prompt erwischt und niedergeschlagen. Nachdem er wieder zu sich kommt, fehlt das Messer, aber Tante Droll hat den Colonel als Gefangenen genommen und bringt den Bosenwicht zum Kapitän. Jetzt rennt der Maschinist aus der Tür und hechtet mit dem Ausruf „Wir sinken!“ ins Wasser. Das Faß in der Ecke wird noch schnell einkassiert, dann wird der Maschinenraum untersucht. Rechts in der Ecke liegt ein Kohleschieber, damit können wir die untere Feuerluke öffnen und das Feuer mit dem vollen Wassereimer löschen. Benutzt man nun das Faß an der oberen Luke, findet man darin das Messer in einem Lappen eingewickelt wieder. Flugs verbindet man den Lumpen mit dem Holzstücken der Pantherkiste und stopft damit das Loch. Die Gefahr ist gebannt und das erste Kapitel somit beendet.

Kapitel 2

Nachdem Tante Droll gefangen genommen wurde, stehen wir wieder am Flußufer. In der Bildmitte warten ein paar Kieselsteine auf uns, auch das Schiff findet unseren Gefallen, deshalb kassieren wir beides ein. Ein Bild nach rechts schnarchen die bösen Jungs,

nur eine einsame Wache bewacht den gefangenen Freund. Aber diese wird durch einen geworfenen Kiesel abgelenkt, was uns auch noch die Waschbärmütze einbringt. Der Tante können wir noch nicht helfen, deshalb gehen wir ein Bild nach links, überqueren die Kreuzung und lassen nach links ins nächste Bild. Unserem Argusauge entgeht nicht, daß im Gebüsch ein Messer vor sich hin rostet, das wir uns natürlich sofort schnappen und damit nach links weiterlaufen. Sobald wir die Lichtung betreten, kommt ein Mann aus dem Zelt und erklärt nach längerer Debatte, daß er unbedingt eine Karte brauche, sonst finde er nicht aus dem Wald heraus. Mit dem Versprechen, ihm eine zu besorgen, verlassen wir die Lichtung wieder und gehen zurück zur Kreuzung. Diesmal geht's nach unten, wo im nächsten Bild eine Holzhütte steht. Die aufgehängte Wäsche wandert sofort in unsere Taschen, anschließend wird der Hund mit der Bibernütze beschäftigt und das Haus durch die Hundehütte betreten. Die Flasche Whiskey kommt uns gerade recht, trinken sollte man allerdings nichts, denn nach drei Schluck ist unser Held bereits am Ende. Unter dem Bett gammelt noch ein Koffer rum, der auch gleich die Wäsche aufnehmen kann, nur schließen läßt er sich nicht. Also gehen wir zurück zur Lichtung und tauschen den Schnaps beim Händler gegen einen Gürtel ein, den wir so-



den wir von Tante Droll und Mister Patterson in die Bar eingeladen. Aber der böse Colonel beobachtet uns und schickt den Schiffsjungen zum Spionieren. Um den Lauschangriff abzuwehren, nimmt man

liegt ein Hut mit Schleier. Der Krug beinhaltet nur Wasser, was liegt also näher, als den Elmer damit zu füllen. Als der Westmann den Raum wieder verlassen möchte, kommt die Besitzerin und fragt erbozt,



gleich um den Koffer schnallen. Wieder in der Hütte kann man sich nun den Dachboden vornehmen, die Dachluke muß dazu nur mit dem Koffer benutzt werden. Das Brot, welches in einer Schachtel vor sich hin schimmelt, wird ebenso eingesackt wie der Beutel und der Axtstiel. Rechts im Schrank liegt außerdem noch eine Karte,

Beutel, und erst jetzt marschieren man an der Kreuzung nach oben und gelangt so zurück zum Flußufer. Hier wird der Beutel mit dem Vogel verwendet, woraufhin dieser die Sprengsätze in das Feuer wirft. Tante Droll ist jetzt zwar befreit, aber die bösen Buben fackeln gleich darauf eine Hütte nieder und entfliehen im Kanu. In der



aber der alte Tölpel stellt sich so dusslig an, daß das gute Stück unter den Schrank rutscht. Deshalb hangeln wir uns einen Stock tiefer und wühlen etwas in der Asche des Kamins, dort liegt nämlich ein Schürhaken, und damit kommt man an die Karte. Bevor wir das traute Heim verlassen, schnappen wir uns noch den Vogelkäfig. Wieder an der frischen Luft benutzt man das Messer am Schiff und bekommt einige nette Stäbe, um damit den Käfig zu reparieren. Auch das Brot muß noch mit dem Vogelgefangnis benutzt werden, schon kann man das gute Stück an die Leine hängen. Als bald kommt ein Piepmatz geflogen und fängt sich selber in der Falle. Nachdem der Käfig wieder abgenommen wurde, geht die Reise zurück zur Leuchte, um dem Händler im Tausch gegen einige Knallfrösche die Karte unterzububeln. Die Knaller wandern sofort in den

Asche des Gebäudes liegt noch eine Axtklinge herum, die wir sofort mit dem Stiel verwenden. Um uns aus dem Steg ein Brett herauszuhebeln, benutzen wir das Brecheisen, das Holz kann man nun als Brücke zu den Baumstämmen benutzen. Die Stricke können unseren Axtschlägen nicht widerstehen, auch das Holzbrett fällt mit einem Streich, und so schwimmen die Stämme flußabwärts und können von den beiden Helden als Brücke zum anderen Ufer benutzt werden.

Kapitel 3

Der Mann am Tor macht zwar anfänglich noch Mucken, aber sobald man ihm erklärt, daß man mit der Hausherrin verabredet ist und sich ihr gegenüber noch identifiziert, wird man eingelassen. Der Weg führt uns sogleich hinter das Haus, wo ein Eimer auf uns wartet, außerdem liegen

an der Seite des Hauses noch einige Holzstücke, die wir auch nicht verschmähen. Wieder auf dem Hof füllt man den Eimer mit Wasser und betritt das Haus. Die Musketen an der Wand lachen uns gleich an, deshalb werden sie einkassiert. Einen Stock höher liegt das Kinderzimmer. Hier findet man verschiedene Dinge, aber nur der Papierdrache, das Schriftstück, die Wollsocken und der Handschuh sind wichtig. In der Küche im Erdgeschloß ist der Ofen eine Untersuchung wert, da man sich aber die Finger verbrennt, sollte man mit dem Handschuh die Klappe öffnen und das Brot an sich nehmen. Auch die Schüssel auf dem Tisch, die Tasse, die Schachtel und das Messer kommen uns gelegen. Rechts geht's in den Keller, dort lagern noch jede Menge Kartoffeln, die wir an uns nehmen und in das Faß legen. Sofort erwacht der Lagerarbeiter in Old Firehand, und er packt das ganze Gemüse ins Faß, hinter der Kiste verbirgt sich nämlich eine geheime Kammer. Dort lagert der Hausherr seinen Schnaps und Streichhölzer. Den Wassereimer füllen wir in die Oltone, aber das Öl läßt sich trotzdem noch nicht abschöpfen. Erst nachdem wir noch zweimal Wasser hineingefüllt haben, kann man das

feuchten Element. Zurück im Hof biegen wir um die Ecke und öffnen das Brot mit einem Doppelklick der Maus. Darin findet sich der Schlüssel für die Tür. Auf dem Dach wird die Handwinde mit dem Öl aus der Tasse geschmiert und herabgelassen. Da im Moment nicht mehr zu tun ist, geht's wieder hinab und hinter das Haus. Der Mist stört den Helden, deshalb wird er mit der Schaufel umgegraben. Mit jeweils einem Doppelklick auf die Flasche und den Drachen bekommt man ein genügend langes Seil, um in die Höhle zu klettern. Die Spitzhacke am Ufer ist so gut wie einkassiert, und auch der Salpeter klebt nicht länger an der Wand, sondern wird mit dem Spachtel abgekratzt. Wieder im Hinterhof verwendet man die Hacke mit der Schaufel und buddelt den hintersten Pfahl aus dem Boden. Jetzt geht es zurück ins Wohnzimmer, dort ist inzwischen der Kronleuchter gelandet. Dieser wird sofort gepulvert: Kerzen und Kerzenhalter wandern in unser Inventory. Die einzelne Kerze läßt sich mit dem Streichholz entzünden, erst damit kann der Trapper den Kamin in Gang bringen. Die entstandene Holzkohle wird mit dem Schwefel aus der Schachtel und dem Salpeter in die leere



Ol in der Tasse mitnehmen. Bevor wir dem Keller Lebewohl sagen, greifen wir uns noch die Schaufel in der Ecke und kehren zurück ins Wohnzimmer. Holzstücke und das Papier landen im Kamin, anschließend geht's zurück in den Hof. Abermals wird der Eimer mit Wasser gefüllt, nur wird diesmal die Mauer einer Untersuchung unterzogen. Mit der Leiter erklimmen wir die Wehrmauer und lösen die Spachtel aus dem Zement, dazu braucht's nur etwas vom

Teigschüssel gepackt und mit dem Spachtel zerkleinert. Die Kanone auf dem Dach lehnt nach Futter, also wird das Pulver reingelegt, eine Kanonenkugel als Nachschub hinterhergeschoben, die aufgewirbelten Socken als Lunte mißbraucht und die Kerze, mit Schutzglas bitte, neben den Böller gestellt. Der defekte Heurwagen wird mit dem Holzstück aufgebockt, und der Leuchter muß als Ersatzrad erhalten. Nachdem Old Firehand zurück im Hof

ist, läuft der Rest automatisch ab, und wir kommen zu...

Kapitel 4

Winnetou wartet geduldig im Steinbruch, bis wir den Geröllhaufen untersucht und das Seil eingekassiert haben. Dann betreten wir die Mine. Links unten im Bild liegt etwas Sand herum, ein Bild nach rechts findet sich in der Hütte ein Brechseisen und links daneben eine Fackel. Aber Old Firehand hat leider keinen Feuerstein zur Hand. Na, zum Glück ist Winnetou nicht ganz

Platte zu stellen, die leeren Felder benutzen sie selber, und schon öffnet sich der Sack. Der folgende Raum ist momentan noch nutzlos, deshalb entfernen die beiden sofort die nächste Kammer. Eine Zeichnung an der Wand verrät Old Firehand, in welcher Reihenfolge er die Bodenplatten betreten muß, damit sich ein Mechanismus aus dem Boden schiebt. Der kleine Pfeil in der Säule muß nach unten zeigen, erst dann kommt im Raum mit dem Totempfahl ein Seil herunter, was uns aber immer noch

stigen. Wieder am Boden werden die Schrauben mit dem Werkzeug gelöst, der Mechanismus im Nebenraum erneut betätigt, und schon öffnet sich der Weg in eine überflutete Höhle. Die kleine Statue ist als Steighilfe recht praktisch, damit kann Old Firehand den Kopf an der Kette ziehen und so das Wasser ablaufen lassen. Einen Stock tiefer lassen wir die Fliesen an der Wand mitgehen, die beiden Statuen werden zusammengefügt und dienen als Brücke über den Abgrund. Die Tür im nächsten Raum will partout nicht offen bleiben, erst nachdem unser indianischer Freund sie aufhält, kann man die Fliesen reinklemmen. Endlich sind wir in der Schatzkammer, aber sofort werden wir von den Räubern überfallen und dazu gezwungen, den Schatz auszuhandeln. Auch die Tür wird verschlossen, und wir sitzen in der Falle. Ohne Zögern sollte man sich nun den Tomahawk von der Wand schnappen und damit den Totempfahl die Nase abhacken. Die Kiste enthält noch eine Kurbel und Steigseile, die wir ebenfalls nicht liegenlassen. Alsdann wird die Holznase in die Tür gesteckt, so entkommen die beiden und wandern zurück in die Statuenkammer. Der Zeiger muß noch mal bewegt werden, damit der Totempfahl wieder auf dem Boden ruht. Jetzt müssen die Helden sofort nach draußen wetzen, an der Feldwand benutzt Old Firehand die Steigseile und gelangt so auf ein Plateau mit einer Winde. Sobald der Westmann die Kurbel drehen benutzt, wird unter dem See ein Loch geöffnet, das den Colonel samt Schatz verschlingt. Somit ist der Schatz für immer im See versenkt und die Story zu Ende.



so unvorbereitet und entzündet auf Anfrage das Holz, das wir auch gleich dazu benutzen sollten, um die Hütte auszu-leuchten. Hier lungert nämlich noch ein Flaschenzug herum, der, in Verbindung mit Seil und Balken, ein prima Werkzeug zum Anheben der Lore ergibt. Steht das gute Stück erst mal auf den Schienen, genügt noch ein leichter Druck, und das Fahrzeug donnert gegen die Mauer im nächsten Bild. Hier entwendet Old Firehand eine Dynamitstange, um damit den Schutthaufen am Mineneingang wegzusprengen, entzündet wird der Knallkörper übrigens mit der Fackel. Bevor wir den freigelegten Eingang untersuchen, wird der Sack mitgenommen, der draußen zu Winnetous Füßen liegt, der Sand rieselt auch schon durch unsere Taschen, deshalb wandert er sofort in den Beutel. Die Tür im zweiten Eingang ist noch verschlossen, aber nachdem der Westmann einen Blick auf die Tür geworfen hat, bekommt er von Winnetou die Übersetzung geliefert. Auch der Boden ist eine Untersuchung wert, verbergen sich doch drei Druckplatten unter dem Sand. Mit vereinten Kräften gelingt es den beiden Helden, einen Balken auf die dritte

nicht weiterhelft. Die Statuen rechts und links enthalten nichts als feinen Sand, den wir sofort in die kleinen Öffnungen in der Wand gießen. Auch die Statuen werden eingesteckt, dazu muß man allerdings den Sack als Ersatz zurücklassen. Jetzt kann man die Säulen erklimmen und zwei Eisenteile mitnehmen, die wir sofort zusammensetzen sollten, um einen großen Schraubenschlüssel zu erhalten. Die kleine Pyramide unter dem Adler erweckt auch noch unsere Neugier, verbergen sich in der kleinen Öffnung doch zwei tolle Sicheln, die sich hervorragen zum Klettern eignen. So ausgerüstet kann der Trapper den Totempfahl erklimmen und das Seil befe-



Sollten Sie jetzt trotzdem noch Probleme (auch technischer Art) bekommen: Unsere Hotline ist jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter Tel.: 089/463823 oder 4605822 erreichbar!

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Lubner
(verantwortlich)

Chefredaktion
Joachim Herberich (g)

Titelchef
Olaf Dierckx (g)

Leitende Redaktions
Manfred Day

Redaktionsassistentin
Dorothea von Propp
Regine Heilman

Layout
Pratt Studio GmbH

Anzeigenleitung
Carsten Fegner
Tel. 089/2119340
Fax 089/2117799

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Propp
Tel. 089/4605822

Produktionsleitung
Siegfried Lubner

Reproduktion
Pratt Studio GmbH
15430 Greding

Druck & Gesamtherstellung
Riemel Druck GmbH & Co. KG
Münchberg, 09302 Rosenheim

Vertrieb
Verlagsges. 43003 Weinheim für Inland
(Grafik, Text- und Bildnachdruckrechte)
Osternow, Schwet, Schwet, Niederlande,
Italien und Griechenland

Ercheinungswort
JOHN HIT COLLECTION erscheint in unregelmäßigen Abständen.

Platznahme

Platznahme, Liefungs- und Beauftragungen werden von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie sich schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten werden, so muß das angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des John Verlag. Hinweise nach Veröffentlichung für unverlangt eingereichte Manuskripte werden keine Haftung übernehmen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Umänderungen im Falle einer Veröffentlichung oder Angaben von Gründen zu korrigieren oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in JOHN HIT COLLECTION erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder -Kassette, in Datenverarbeitungssystemen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags. Die Rechte am Inhalt der CD sowie dem Programm „Der Schatz im Silbermeer“ liegen bei Software 2000 Postfach 110 23491 Garm.

Verlag und Redaktion
John Verlag
Michael Lubner
Brenzburger Ring 2
15430 Greding

Tel. Verlag 089/463790

Tel. Redaktion 089/463823 oder 4605822

Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr

Telefax: 089/4604977

BLUEN AWAY

KOMPLETT IN DEUTSCH!

**BEST ADVENTURE-
AND ROLEPLAYING TITLE 1995**

COMPUTER LIFE

INNOVATION AWARD GOLD

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

MURPHY 1995

OSKAR FÜR INTERAKTIVE MEDIEN

BESTER SCHAUSPIELER:

JIMMIE F. SKAGGS "JUSTUS"



(BESTMÖGLICHES ERGEBNIS)

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

GOLD AWARD 1995

MEDIA INVISION AWARD



**FOR: 614 50 614
FAX: 614 50 610
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

**IMAGINATION
PILOTS**



HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96



Ja, ich bestelle eine selbstzuführende Demo CD
inkl. Bonus Audio Track
und Informationsmaterial
F1-MANAGER'96
gegen 3,- DM in Briefmarken.

Name, Nachname

Strasse

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1-INFOPACK
POSTFACH 110
23681 EUTIN

FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennteams
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.