

Sept.+Okt.
1997

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM BEST OF SIERRA

BEST OF SIERRA

Nr.2



Vollversion
- komplett in Deutsch



The even more
Incredible Machine
Rätselspaß für
die ganze Familie

Bonus-Spiel

**King's Quest I:
Quest for the Crown**
Roberta Williams' berühmtes
Text- und Grafikadventure

Vollversion - komplett in Deutsch

KING'S QUEST VII

Die prinziöse Braut

Wahrscheinlich das zauberhafteste Zeichentrickadventure, das es je gab!



SIERRA



02

INHALT



26

INHALT

EDITORIAL

Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

King's Quest VII, TIM, King's Quest I, Demos

Seite 4

KING'S QUEST VII - DIE PRINZLOSE BRAUT

Das interaktive Märchen

Seite 6

Die King's Quest Saga als Comic

Seite 8

Wie spiele ich? - Die Spielsteuerung bei King's Quest VII

Seite 14

Der Lösungsweg - oder wie man eine Prinzessin an den Mann bringt

Seite 16

TIM - THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Ein Rätselspaß für die ganze Familie

Seite 28

Wie spiele ich richtig? - Über das korrekte Verhalten beim Knobeln

Seite 29

Von Baseball bis Flipper - alle Bestandteile kurz vorgestellt

Seite 30

Goldene Tips - Lösungswege für verbundene Tüftler

Seite 32

EINE LEGENDE: KING'S QUEST I

Der Lösungsweg - Die märchenhafte Karriere des Ritters Gramhams

Seite 23

NEUHEITEN

Robertta Williams - Das Interview

Seite 26

King's Quest VIII - Der Epos geht weiter

Seite 34

Adventures von Sierra

Seite 38

Power Chess - Sierras Antwort auf Deep Blue

Seite 40

Großmeister Klaus Darga über Power Chess

Seite 42

Print Artist 4 - Der Workshop

Seite 44

3-D Ultra Minigolf

Seite 46

RUBRIKEN

Der Sierra-Shop

Seite 43

CD-Cover

Seite 48

Impressum

Seite 48

Der Erste Hilfe-Kurs

Seite 49

Das Super Sierra Gewinnspiel

Seite 54



Wolfgang Klingel, Geschäftsführer
Sierra Coktel Deutschland GmbH

„Ein herzliches Dankeschön an unsere Leser, die Best of Sierra zu diesem Erfolg verhalten haben.“

Sehr geehrter Leser,

zunächst möchte ich mich herzlich für ihr Interesse an Sierra und seinem jüngsten Sproß, der Zeitschrift Best of Sierra, bedanken. Der Erfolg hat uns doch ein wenig überrascht, auch wenn wir überzeugt waren, mit Gabriel Knight 1 und Earthsiege 1 ein hervorragendes Angebot gemacht zu haben.

Aber Erfolg ist nicht immer planbar und so befahl die gesamte Sierra-Crew ein gehöriges Lampenfieber, als wir Best of Sierra zum ersten Mal in den Geschäften ausliegen sahen. Doch bald mußten wir feststellen, daß unsere Nervosität völlig unbegründet war. Das Heft "lieft" wie am Schnürchen.

Aus den Zuschriften erfuhren wir, daß Sie unser Konzept, dem Neuling beim Einstieg in die schöne neue Computerwelt ein anspruchsvolles Kompakt-Paket zu liefern, angenommen haben. Wir wollten nicht nur die Vollversion zweier erfolgreicher Sierra-Titel auf CD packen, sondern dem interessierten Neuling auch Hintergrundstorys, Installationshinweise und Lösungshilfen bieten.

Das nun vorliegende zweite Heft richtet sich vor allem an spielebegeisterte Familien. Auf einer CD präsentieren wir Ihnen diesmal zwei absolute Welterfolge, die vor allem eins gemeinsam haben: Sie zeichnen sich durch Originalität, Witz und völlige Gewaltfreiheit aus. Da ist zum einen „King's Quest VII“, ein Zeichentrickadventure in Disney-Manier, und zum anderen „The even more Incredible Machine“, ein ausgefallenes Rätselspiel, das Sie auf unterhaltsame Art und Weise in die Welt der Physik und der Mechanik einführt.

Als Dank für Ihren Zuspruch und Ihre Mitarbeit präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe ein besonderes Bonbon – ein drittes Spiel, wieder eine Vollversion, wieder von einem der ganz großen Klassiker der Spielgeschichte: King's Quest 1: Quest for the Crown. Nicht nur auf die Einsteiger unter Ihnen wird der spielerische Vergleich der beiden King's Quest-Versionen wie eine Zeitreise wirken. Anhand der beiden Roberta-Williams-Adventures läßt sich auf beispielhafte Weise die Entwicklung bewundern, die dieses Genre in den letzten 10 Jahren genommen hat. Und oft genug sind diese Fortschritte mit einem Namen verbunden: Sierra.

Ich hoffe, daß diese Ausgabe Ihnen soviel Spaß macht wie die vorherige, und wünsche Ihnen wie immer viel Vergnügen.

Ihr

Wolfgang Klingel



Karl-Xavier Neubig, Chefredakteur

„Wir kennen Sie jetzt etwas besser. Aber das reicht uns nicht. Von Ihnen können wir nämlich gar nicht genug kriegen.“

Liebe Spielefreunde,

wie es gelaufen ist, fragen Sie? Ausgesprochen gut, danke der Nachfrage. Bekanntlich haben wir in der letzten Ausgabe darum gebeten. Sie einmal so richtig kennenlernen zu dürfen. Sie haben dafür gesorgt, daß es nicht bei dem frommen Wunsch geblieben ist. Dafür möchten wir uns recht herzlich bedanken.

Das reicht Ihnen nicht, meinen Sie? Sie wollen Ergebnisse? Facts, sozusagen? Also gut, aber wir sagen Ihnen gleich, daß wir Ihnen noch keine amtlichen Endergebnisse verkünden können, denn Sierras stürmische Offensive zum Kennenlernen ist noch lange nicht zu Ende. Wir können nämlich gar nicht genug von Ihnen kriegen.

Aber es gibt erste, durchaus verlässliche Trends. So fanden viele unserer Leser das neue Blatt ausgesprochen interessant. Das konnten wir nicht nur an den Verkaufszahlen ablesen (und die waren schon recht stattlich), sondern vor allem an den vielen Einsendungen, die uns im Rahmen der Preisaus-schreiben/Fragebogenaktionen erreichten. Viele von Ihnen fanden die Zeitschrift sogar richtig gut, und das, obwohl einige eine „Montagspressung“ (in diesem Fall eine Freitag, den 13.-Pressung) ihr Eigen nennen konnten, auf der die Demos fehlten. Eine kleine Pann, für die wir uns auf diesem Wege entschuldigen möchten.

Wie es jetzt weitergeht, wollen Sie wissen? Ganz einfach: Es geht weiter mit mehr. Glauben Sie bloß nicht, ich sei von „TUM“-Virus befallen und spräche in Rätseln. Es gibt wirklich mehr. Kostprobe gefällig?

Mehr Spiel, zum Beispiel, die noch mehr Erfolg hatten. King's Quest VII: Die prinzlose Braut, 1994 ein Megaseller, steht im Mittelpunkt dieses Hefts (die gesamte King's Quest-Reihe verkaufte sich insgesamt dreimal soviel). Mehr Seiten, denn wir wollen auch in den folgenden Ausgaben mehr über unsere Neuheiten berichten. Schließlich haben Sie es so gewollt. Mehr Informationen über Hintergründe und noch viel mehr Blicke hinter die Kulissen von Sierra. So finden Sie in allein in diesem Heft ein Interview mit Roberta Williams über Ihre Arbeit an King's Quest VIII und ein sechsstündiges, exklusiv für Best of Sierra gezeichnetes Comic, das sich mit der Geschichte der King's Quest-Saga befaßt.

Habe ich was vergessen? Na klar, mehr Qualität bei der CD-Hilfle und den Covern. Eversolern wird es ab heute nicht mehr geben, jedenfalls nicht beim Eintüten der CD.

Dafür, liebe Spielefreunde erwarten wir aber auch mehr von Ihnen – nein, keine Angst, nicht etwa mehr Geld. Es bleibt bei dem sagenhaften Preis von 14,90 DM. Wir erwarten, oder besser gesagt, wir erhoffen uns, noch mehr Anregungen und Verbesserungsvorschläge.

So und jetzt wünsche ich Ihnen viel Spaß mit unseren drei Spielent!

Ihr

Karl-Xavier Neubig



INSTALLATION & START

So zaubern Sie sich das Märchenreich und die Höllenmaschine auf die Festplatte

Wir freuen uns außerordentlich, Sie recht bald in Daventry begrüßen zu dürfen. Da unser kleines Königreich noch nicht Mitglied der Europäischen Union ist (der Aufnahmeantrag muß irgendwo in Brüssel verloren gegangen sein), sind bei der Einreise nach wie vor gewisse Formalitäten notwendig. Aber die virtuellen Zöllner von Sierra sind für ihre ausgesuchte Höflichkeit bekannt. Einem Abstecher ins Märchenreich dürfte nichts im Wege stehen (selbst die Einfahrt geheimnisvoller Maschinen ist problemlos möglich). Beachten Sie jedoch die folgenden Hinweise.

Zwischen der Erstveröffentlichung der beiden King's Quest Abenteuer liegen 10 Jahre. Kein Wunder, daß Sie bei der Installation unterschiedliche Wege gehen müssen. King's Quest VII: Die prinzipielle Braut beispielsweise kann nur unter Windows installiert und gespielt werden. King's Quest I und TIM hingegen sind DOS-Spiele – 1984 sprach noch kein Mensch von Windows 95, nicht mal Bill Gates. Wer solche Spiele unter Windows installieren möchte, kann Schwierigkeiten bekommen, oder aber, er läßt sich was einfallen. Wir haben uns für die letzte Möglichkeit entschieden.

KING'S QUEST VII

→ INSTALLATION

King's Quest VII können Sie im DOS-Modus nicht installieren, da helfen weder Magie noch gute Worte. Versuchen Sie es gar nicht erst.

Unter Windows 3.1/3.11 wird es jetzt langsam ernst. Prüfen Sie jedoch zuerst die Farbtiefe Ihres Rechners. 256 Farben sind angesetzt und keine einzige mehr. Sie finden diese Einstellung im Windows-Setup (einem Symbol in der Hauptgruppe) unter „Anzeige“. Alles geregelt? Soundkarte ebenfalls installiert? Dann legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, wählen Sie in der Menüleiste des Programm-Managers die Option DATEI und entscheiden Sie sich dann für AUSFÜHREN. Dort erscheint eine Befehlszeile, in die Sie D:\SETUP eingeben (falls Ihr CD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben hat, dann ändern Sie diese Zeile entsprechend ab). Mit den nun folgenden Bildschirm-anweisungen verfahren Sie wie gehabt. Sie befolgen sie.

Bevor Sie mit der Installation von King's Quest VII unter Windows 95 beginnen, müssen Sie auch hier die Farbtiefe Ihres Rechners überprüfen (Sie wissen schon, genau 256 Farben). Klicken Sie hierfür zunächst auf Start, dann auf Einstellungen, danach auf Systemsteuerung, nun auf Anzeige und schließlich auf Einstellungen. Sind alle 256 Farben da? Die Soundkarte nicht von der Fahne gegangen? Dann können wir mit den Einreifeformalitäten beginnen. Für die Installation müssen Sie nur die CD in das dafür vorgesehene Laufwerk einlegen. Nach Erscheinen des Menüs Best of Sierra - Installation klicken Sie auf King's Quest VII. Das Programm installiert sich quasi von alleine. Sie brauchen lediglich den Anweisungen auf dem Bildschirm zu folgen.

Gerade erreicht uns eine Fahrtenmeldung aus der Sierra-Zentrale: In letzter Zeit tauchen während des Systemtests unter Windows 95 vermehrt die Meldungen „Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup“ und „Integer Divide by 0“ auf.

Das kann nur eins bedeuten: Ihre Hardware (z.B. ohne Cyrix- oder AMD-Prozessoren) wird nicht als solche erkannt. Dafür gibt es einen Verantwortlichen: die Datei „sierra.ini“. Lassen Sie sich das nicht gefallen. Folgen Sie ihr unauffällig auf ihrem Weg in das Windows-Versteck C:\windows\sierra.ini und machen Sie kurzen Prozeß (über Explorer, bzw. Datei-Manager). Löschen Sie die Datei und starten Sie das Setup erneut. Setup wird dann Ihr System noch mal testen wollen (es kann einfach nicht anders), aber das sollten Sie nun endgültig ablehnen. Lassen Sie sich nicht durch Warnungen im darauffolgenden Bild beeindrucken und setzen Sie den Installationsprozeß unberrührt fort.



SPIEL STARTEN

Der formale Platinentest ist nun so gut wie abgeschlossen, Ihrem Abenteuerurlaub in Daventry steht nichts mehr im Wege. Das Märchenreich öffnet seine Pforten.

Scheuen Sie sich nicht, nach der erfolgreichen Installation von King's Quest VII Windows erneut zu starten. Danach klicken Sie in der Programmgruppe Sierra (bzw. unter Windows 95 in der Taskleiste START) anklücken, dann Programme und schließlich Sierra (markieren) auf das entsprechende Symbol und schon werden Sie Zeuge eines königlichen Familienkrachs.

KING'S QUEST I & TIM

→ INSTALLATION

King's Quest I und TIM hingegen sind DOS-Spiele wie es im Buche steht und fühlen sich daher sehr geschmeichelt, wenn sie als solche behandelt und unter DOS installiert werden. Verlassen Sie also Windows, starten Sie Ihren Rechner im DOS-Modus neu, wechseln Sie dann auf das CD-ROM-Laufwerk (der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks ist gemeinhin „D“) und lassen Sie den Buchstaben einen Doppelpunkt folgen. Ihre DOS-Eingabeaufforderung wird dann so aussehen: „D:“. (Durch Eingabe von CD) und anschließender Bestätigung gelangen Sie übrigens immer wieder auf das Hauptverzeichnis der CD-ROM zurück.). Jetzt noch schnell ein INSTALL eingetippt und das Installationsprogramm kommt auf Touren.

Im nun erscheinenden Auswahlmenü tippen Sie den Buchstaben für das Spiel ein, welches Sie installieren möchten. Folgen Sie nun den Bildschirmansweisungen. Falls Sie nicht genau wissen, welche Soundkarte Sie besitzen, wählen Sie bei der Auswahlmöglichkeit „MUSIK“ SOUND BLASTER / ADLIB (ODER KOMPATIBEL) und bei der Option „AUDIO“ SOUND BLASTER. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte wie üblich Ihrem Soundkartehandbuch. Jetzt

haben Sie alle wesentlichen Formalitäten überstanden und können mit der Installation beginnen. Möchten Sie nach erfolgreicher Installation ein weiteres Spiel auf Festplatte bannen, wiederholen Sie einfach die Vorgehensweise von oben und wählen Sie dieses Mal ein anders Spiel aus.

Sie wollen King's Quest I oder TIM unter Windows 3.1/3.11 spielen? Schlagen Sie sich das aus dem Kopf. Verlassen Sie Windows, gehen Sie zu DOS und ziehen Sie keine 4000 DM ein. Lesen Sie statt dessen den oberen Abschnitt nochmal gut durch. Tut uns leid, aber so hart sind hier nun mal die Sitten. Kein DOS, kein Urlaub im Märchenland und schon gar kein Maschine zum Tüfteln.

Wir empfehlen Ihnen, TIM und Kings Quest I unter DOS zu installieren (Windows verlassen und DOS-Modus starten). Wenn Sie die Spiele partout unter Windows 95 installieren möchten, dann verfahren Sie bitte folgendermaßen: Also CD ins Laufwerk legen, kurz warten und zum Schluß das Spiel selbst anklücken. Auch hier werden Sie vom Installationsprogramm vor verschiedene Aufgaben gestellt, die Ihnen aber, clever wie Sie sind, keine Probleme bereiten sollten. Dem diese Fragen sind die gleichen wie die im DOS-Modus. Sie sind dort mit dem INSTALL-Befehl das Installationsprogramm auferufen haben. Also, den DOS-Abschnitt nochmals genauer ansehen. Ohne Lektüre keine Königskrone. Nach der Installation erscheint nun wieder der Sierra-Auto-Startler. Klicken Sie auf „Schließen“. Wer jetzt Ruhm und Ehre nachjagen möchte, dem empfehlen die freundlichen Zöllner entweder den Wechsel in die MS-DOS-Eingabeaufforderung oder, noch viel besser, den Neustart Ihres Rechners im MS-DOS-Modus. Bei TIM wirkt DOS auf die komplizierte Mechanik der Rätselapparatur wie Maschinenöl auf eine rostige Kette.



SPIELE STARTEN

Für den Start von King's Quest I müssen Sie nichts weiter tun, als auf Laufwerk C: „CD\SERRIA\KQ1SICI“ in die DOS-Befehlszeile eingeben. Jetzt noch schnell diese Wahl mit der Eingabetaste bestätigen und ein erwartungsvolles „KOISCI“ eingeben (mit <Enter> bestätigen) und Sie stehen vor der Burg König Edwards, des Märlözligen. Aber achten Sie um Gottes Willen auf die Krokodile!

Um „The even more Incredible Machine“ spielen zu können, wechseln Sie auf Laufwerk C: in das TIM-Verzeichnis mit der Eingabe von „CD\SERRIA\TIM“. Danach drücken Sie die Eingabetaste. Sie starten die Höllenmaschine durch vorsichtiges Eintippen des Codewortes „TIM“ und der erneuten Bestätigung mit der <Enter>-Taste.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation



DEMOS INSTALLATION & START



LORDS OF THE REALM II

Mylord, Ihr Reich erwartet Sie!

Willkommen im mittelalterlichen England. König Edward I. ist gerade gestorben und das Land ist führungslos. Verzweifelt sucht der Adel nach einem geeigneten Nachfolger. Einer derer, die in Frage kommen, sind Sie, lieber Leser! Als Lord haben Sie sich jedoch nicht nur um die eigene politische Karriere zu kümmern, sondern müssen sich mit Leibeigenen, Bauern und unbötigen Handwerkern auseinandersetzen. Auch die umfangreichen Ländereien wollen verwaltet und Recht und Gesetz durchgesetzt werden. Der Bau eines Stammsitzes und Erfolge auf dem Schlachtfeld (in Echtzeit) bringen Sie als Kronprätendent nachhaltig in Erinnerung.

UND DAS ERWARTET SIE:

- Detaillierte und historisch genau recherchierte Darstellung des Mittelalters
- Exzellente Künstliche Intelligenz
- Sechzehn Grafschaften in ganz Europa
- Mehrspielerrunden über Modem oder im Netzwerk
- Echtzeit-Strategie und -Kämpfe
- Spektakuläre Filmsequenzen
- Eine intuitiv erlernbare Steuerung
- Sechs verschiedene, veränderbare Burgen
- Authentische Musik dieser Epoche

Sie brauchen mindestens: 486/DX2-66 - Windows 95 - 8 MB - 2xSpeed CD - SVGA - SoundBlaster



3-D ULTRA MINIGOLF

Wenn Sie Sierras 3-D Ultra Pinball-Serie kennen, dann beschleicht Sie schon in etwa eine Ahnung, was Sie bei der 3-D Ultra Minigolf-Demo erwarten könnte. Stellen Sie Ihr Können auf 3 Probebahnen unter Beweis, der klassischen Minigolf, der kniffligen vergessenen Nine und der ungläublichen Maschine. Mit EasyPutt für einfachstes Einlöchen und TruePutt für detailgetreue Kontrolle bietet Ihnen 3-D Ultra Minigolf zwei leicht zu erlernende Schlagvarianten. Wollen Sie mit Ihren Freunden spielen? Schon bei unserer Demo ist das kein Problem, hier gibt es eine Mehrspieleroption für bis zu 4 Mitspieler. Wie Sie die alle vor Ihrem PC unterkriegen wollen, ist allerdings Ihr Problem. 3-D Ultra Minigolf, das sind lustige, gute, schräge, ausgefallene und witzige Spielideen und jede Menge Spielspaß.

UND DAS ERWARTET SIE:

- 3-Löcher in 3-D-Qualität
- Einfaltreiche Streckenführung mit vielen Herausforderungen
- Super-realistische Spielführung durch TruePutt-Technologie, authentisch modellierte Bahnen und realitätsgerechte Schläger- und Balldynamik
- Individuelle Spielführung je nach Spielmodus: Match, Medaille, Cash oder Zeitspiel
- Mehrspieler-Runden: bis zu vier Minigolfer an einem PC
- Familientaugliches Mischungsverhältnis: 100 Prozent Spaß, 0 Prozent Gewalt

Sie brauchen mindestens: 486/DX2-66 - Windows 95 oder 3.1 - 8 MB - 2xSpeed CD - SVGA - SoundBlaster



PRINT ARTIST 3

Print Artist 3 kommt man schon 14 Tage nach Erscheinen mit Fug und Recht als Klassiker bezeichnen - mehr als 50.000 verkaufte Exemplare in Deutschland sprechen eine deutliche Sprache. Die Demo gibt Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf die umfangreichen Bibliotheken, Clipart-Grafiken, Schriftarten und Zitate von Print Artist 3. Werden Sie kreativ und gestalten Sie Ihre Glückwunschkarten und Einladungen selbst. Schriftzüge lassen sich nach Belieben biegen, drehen oder verdoppeln. Auch der Einbau von Fotos ist problemlos. Mit Print Artist können Sie selbst die ausgefallensten Ideen noch realisieren.

UND DAS ERWARTET SIE:

- Unzählige Spezialeffekte für Text und Cliparts
- Direkt vom Scanner einlesen
- Druckfertige Vorlagen und Dokumente
- Kontextabhängige Hilfe zu allen Funktionen
- Import und Export in allen gängigen Grafikformaten

Sie brauchen mindestens: 486/SX - Windows 95 oder 3.1 - 8 MB - 2xSpeed CD - SVGA - Soundkarte

DIVING



Und wenn es heiß wird beim Spielen unserer Demoversionen, der kann gleich noch eine Gratis-Erfrischung von der CD laden: Wir laden Sie zu einem kleinen Tauchkurs ein, bei Ihnen zu Hause, auf dem Schreibtisch, vor Ihrem PC. Lassen Sie für fünf Minuten den lieben Gott einen guten Mann sein und beobachten Sie die exotische Tierwelt, die sich auf Ihrem Rechner tummelt. Vergessen Sie diesen Mist-Sommer und holen Sie sich mit „Diving“ den Schnorchelurlaub auf den Bildschirm.

UND SO INSTALLIEREN SIE

Alle drei Demos sind wäherisch, was das Betriebssystem angeht. Sie funktionieren nur unter Windows, Lords II und der Bildschirmrechner Diving sind noch verwöhnter. Sie benötigen Windows95. Zur Installation können Sie unter Windows 3.1/3.11 den Data Manager und unter Windows95 den Windows-Explorer verwenden. Ein Klick auf Buchstaben Ihres CD-ROM Laufwerkes klärt Sie über den Inhalt der CD auf. Sie werden dort einen Ordner namens „Demos“ entdecken. In diesem Ordner finden Sie die drei Demos und den Win95-Bildschirmschoner „Diving Adventure“. Klicken Sie einfach in den Ordner Ihrer Wahl und starten Sie dort die entsprechende Installations-Datei durch einen Doppelklick.

Um mit Print Artist 3 Kunstwerke auf Papier zu zaubern, doppelklicken Sie auf „Setup.exe“ in dem Verzeichnis \DEMOS\PA3. (Win 3.1/3.11/95)

Wenn der Sinn nach ein paar Puts mit 3D Ultra Minigolf steht, der klickt zweimal auf „Setup.exe“ im Verzeichnis \Demos\Minigolf. (Win 3.1/3.11/95)

Sie möchten König werden? Die Demo von Lords of the Realm II installieren Sie mit einem Doppelklick auf „Install.exe“ im Verzeichnis \Demos\Lords2. (Win95)

Sie sind in reif für die Insel? Nicht verzweifeln, die Rettung naht. Installieren Sie Diving Adventure mit einem gekonnten Doppelklick auf „Install.exe“ im Verzeichnis \Demos\Diving. (Win95)

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation weiter durchzuführen.

UND SO STARTEN SIE

Alle Demos lassen sich durch Ihr Symbol in der Sierra-Programmgruppe starten.

Den Bildschirmrechner können Sie, wie unter Windows95 üblich, über START-EINSTELLUNGEN->Systemsteuerung->Anzeige->Bildschirmschoner aktivieren.

KING'S QUEST VII



Jeder einzelne Teil setzte für das Spielgenre „Adventure“ neue Maßstäbe. „Quest for the Crown“ beispielsweise wartete als erstes Computerspiel überhaupt mit einem Programm auf, das mehr verstand als die bis dahin üblichen Satztrümmel wie „GET KEY“ oder „UNLOCK DOOR“. Diese hatte der wahre Adventure-Fan unzählige Male in die Tastatur gehämmert, nur um festzustellen, daß er für diese Tür gerade den falschen Schlüssel in der Tasche hatte (vergleichen Sie hierzu unsere Anmerkungen in Heft 1/97). Ein unschätzbare Vorteil also für ein Genre, dessen Grundregeln auf Kommunikation basieren. Denn wer in einem Adventure nicht mit den Charakteren spricht, auf die er während des Spiels trifft, der wird kein einziges Rätsel lösen und nach gewisser Zeit entnervt zum Ballerspiel greifen. Dort sind Fragen eher fehl am Platze. Auch konnte der Spieler erstmals mit den liebevoll gezeichneten Figuren eine dreidimensionale Märchenwelt voller Musik und Geräuscheffekte erforschen. In den 10 Jahren zwischen 1984 und 1994 entwarfelte Roberta Williams, die Frau von Sierra-Gründer Ken Williams, die King's Quest-Reihe konsequent zu einem interaktiven Zeichentrickfilm, der den Vergleich mit Walt Disney nicht zu scheuen braucht: King's Quest VII besticht durch eine Handlung und Grafik in Kinoqualität sowie einem Original-Soundtrack der Spitzenklasse.

Ein weiterer Grund für den überragenden Erfolg der King's Quest-Reihe: der konsequente Verzicht auf Gewalt. Sämtliche Kapitel der Saga sind ohne Altersbeschränkung zugelassen, die familiengerechte Handlung vermittelt Spielspaß für Jung und Alt. Hier kommt nur weiter, wer seine grauen Zellen anstrengt und dabei auch noch freundlich und aufrichtig ist. Gewalt ist nicht nur dumm und sinnlos, sie bringt nichts ein.

Als Sierra im Sommer 1984 „King's Quest: Quest for the Crown“ von Roberta Williams auf den Markt brachte, ahnte noch niemand, daß dieses Spiel erst der Auftakt einer mehrteiligen Märchensaga war, die Softwaregeschichte schreiben sollte. Die King's Quest-Saga ist mit sieben abgeschlossenen Kapiteln bis heute die erfolgreichste Computerspiel-Reihe der Welt (drei Millionen Exemplare stehen bisher zu Buche) und begründete den Ruf von Roberta Williams als weltbeste und -erfolgreichste Spieleentwicklerin. Und natürlich den Ruf von Sierra als 'Mutter des Adventure'.



▲ Im Land jenseits der Träume...

...hängt eine junge Prinzessin ihren Träumen nach. Die Dame kann sich bei Licht besehen nicht beklagen. Das Königreich Daventry bietet alles, wovon verkehrsgelagerte Großstädter träumen — intakte Natur, walden das Auge reizt, dicke Wälder, liebliche Wiesen, tosende Wasserfälle. Als Tochter des gerechten Königs Graham kann Rosella zudem einen gewissen Lebensstandard vorweisen. Sie hat ein eigenes Zimmer in einem geräumigen, hellen Schloß, kann sich die schicksten Kleider und die besten Frieseure leisten. Und trotzdem, das kann doch nicht alles gewesen sein! Sie will endlich was erleben! Wer das Nachtleben von Daventry kennt, wird ihr das nachfühlen können. Und jetzt, ausgerechnet jetzt, wo sie alt genug ist, auch mal alleine auszugehen, kommt ihre Mutter daher und will sie unter die Haube bringen. Man glaubt es nicht! Versessen starrt Rosella ins Wasser...

Was Rosella nicht ahnt: Schon bald wird sie mehr erleben, als ihr lieb sein kann, denn die Geißel des Märchenreichs, die Hexe Malicia, hat mit der jungen Prinzessin ihre eigenen, finsternen Pläne.

Die außergewöhnliche Bedeutung der King's Quest-Reihe für die Spielegeschichte ist der eine Grund, warum „Best of Sierra“ König Graham und seinen Hofstaat in den Mittelpunkt der zweiten Ausgabe rückt. Der zweite Grund: König Graham kehrt zurück! Gegen Ende des Jahres erscheint aller Voraussicht nach das achte Abenteuer aus dem Königreich Daventry, das, wie könnte es anders sein, wieder aus der Feder von Roberta Williams stammt. Das freudige Ereignis ist für uns Anlaß genug, an die King's Quest-Saga zu erinnern und den Jüngeren unter ihnen die Gelegenheit zu geben, in das weltberühmte Reich von König Graham, seiner Frau Valance und seiner liebreizenden Tochter, Prinzessin Rosella, einzutauchen.

Die King's Quest-Reihe – eine märchenhafte Erfolgsgeschichte

Die beiden Spiele, die wir für Sie ausgewählt haben, sind Ausgangspunkt vorläufiger Höhepunkte der Manie um das kleine Königreich im Land der Phantasie – „King's Quest VII: Die Prinzlose Braut“ und „King's Quest I: Quest for the Crown“. 10 Jahre liegen zwischen diesen beiden Spielen, doch unter computertechnischen Gesichtspunkten sind das gleich mehrere Entwicklungssprünge. Was in Feuilletons noch heute als Synonym für seelenlosen Modernismus steht, ist spieleshistorisch gesehen Antike. Aber die ist ja schließlich bekannt für ihre Klassiker, nicht wahr? Dennoch war selbst 1984 die Zeit der grau umrahmten geometrischen Figuren schon vorbei. Sierra hatte dieser Sorte Spiel schon Anfang der achtziger Jahre mit dem ersten Grafikadventure, das den Namen wirklich verdiente, ein Ende bereitet. King's Quest I war seiner Zeit voraus und schöpfte technologisch aus dem Vollen: Sattte 256 KB Hauptspeicher wollten erstmals mit Leben gefüllt werden.

1994, als mit der „Prinzlosen Braut“ ein interaktiver Zeichentrickfilm erschien, dessen Parallelen zu den Disney-Produktionen offenkundig (und) gewollt waren, empfahl Sierra mindestens 8 MB RAM als Hardwarevoraussetzung. Der Aufwand für „Die Prinzlose Braut“ war in der Geschichte der King's Quest-Reihe ohne Beispiel: An dem Projekt arbeiteten 20 Programmierer und nicht weniger als 120 Künstler 2 Jahre lang bei einem Kostenaufwand von mehr als 2 Millionen Dollar. Während viele Zeichentrickproduktionen fürs Fernsehen bei den Zeichnungen auf den Computer zurückgreifen, entschied sich Sierra für den umgekehrten Weg. Hier wurden die Bilder erst gezeichnet und dann in den Computer eingegeben. Herausgekommen sind Hintergrundgrafiken, die in der Branche ihresgleichen suchen, und äußerst phantasievolle Charaktere, denen die Künstler im wahren Sinne des Wortes „Leben“ eingehaucht haben. Aber der technische Standard ist nur ein Aspekt für die Qualität

eines Spiels. Gerade bei einem Adventure sind die Rahmenhandlung, die unterschiedlichen Charaktere und knackige Rätsel ebenso wichtig. Und in dieser Hinsicht hat „King's Quest VII: Die Prinzlose Braut“ einiges zu bieten.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht Prinzessin Rosella, die Roberta Williams schon sechs Jahre zuvor zur ersten weiblichen Hauptfigur eines Computerspiels gemacht hatte (King's Quest IV: The Perils of Rosella). Doch aus der kleinen Göre ist in der Zwischenzeit eine junge Frau im heiratsfähigen Alter geworden, und prompt stellen sich die Verwicklungen ein. Zu welchen Torheiten manche Königshäuser bei der Kandidatensuche bzw. -auswahl fähig sind, das erfährt der geneigte Leser jeden Tag aus der Presse. Ein Blick über den Kanal genügt. Auch im Märchenland ist man davon nicht gefeit. So fiel in Daventry das gnädige Auge der Königin Valance auf Schockwart, dessen notorische Vorliebe für das Konjugieren lateinischer Verben Prinzessin Rosella kalte Entsetzenschauer über den zierlichen Rücken jagt. Die Königin will einen gemeinsamen Waldspaziergang nutzen, um ihrer Tochter diesen zweifelhaften Herrn nochmals mit allem Nachdruck schmackhaft zu machen. Der Erfolg dieser Bemühungen ist eher mäßig: Lieber starrt Rosella versunken ins Wasser eines Tümpels, als daß sie den Verlockungen eines (noch dazu unregelmäßig) konjugierten lateinischen Verbs auf den Leim ginge. Dort in der Tiefe glaubt sie, einige wunderschöne Bilder entdeckt zu haben. Ob ihr Neugierde sie dazu treibt, der Sache auf den Grund zu gehen, oder doch eher der Widerwillen gegen Schockwart, läßt sich nicht mehr mit Bestimmtheit klären. Jedenfalls entzieht sie sich allen Vorhaltungen der Mutter durch einen beherzten Sprung ins mysteriöse Naß. Natürlich will Königin Valance nicht talentlos zusehen, wie ihre Tochter im Wasser ver-

sinkt und springt kurzerhand hinterher. Doch was Mutter und Tochter nicht wissen: Beide sind sie Opfer der Hexe Malicia, die finsternen Plänen nachhängt und beide Frauen aus Daventry verbannt will. Also landet Rosella in der vulkanischen Höhlenwelt der Trolle, während Valance sich unversehens in einer Wüstenlandschaft wiederfindet. Nun sind Sie an der Reihe, lieber Leser, denn Ihre Aufgabe ist es, abwechselnd sowohl Rosella als auch Valance sicher durch alle Gefahren der Zauberswelten zu lotsen. Und davon gibt es manchmal mehr als Ihnen lieb sein kann. Allein 70 verschiedene Charaktere können Sie kennenlernen, darunter solche Exoten wie den kopflosen Reiter oder den Kristalldrachen, während sechs verschiedene Welten darauf warten, von Ihnen erforscht zu werden. Auch das Ende des Spiels liegt ganz in Ihrer Hand: Wie es sich für ein interaktives Spiel gehört, gibt es drei verschiedene Schlußvarianten, die allesamt davon abhängen, welche Taktik Sie während des Spiels verfolgt haben. Lassen Sie sich also überraschen.

Fazit: „King's Quest VII: Die Prinzlose Braut“ erfüllt alle Anforderungen an eine spannende Unterhaltung, ist technisch perfekt produziert und bietet Spielspaß für die ganze Familie. Wenn Eltern, die bisher immer fluchtartig den Raum verließen, sobald der Sprößling seine Spielesoftware auspackte, auf einmal am Türpfosten stehenbleiben und ihrem Kind interessiert über die Schulter gucken, dann ist bestimmt King's Quest im Spiel. Eine Bitte an die Kids: Habt Mitleid mit ihnen. Laßt sie mitspielen!





King's Quest
I

Es war einmal
-wie sollte es anders sein-
vor langer Zeit das Reich
Daventry...



... in dem König Edward
und seine Gemahlin in Frieden
lebten. Doch leider blieb die
königliche Wiege vom schwedischen
Zimmermann Lars IKEAsen unberührt.



Wie in jedem anständigen
Märchen, bot sofort ein
Zauberer seine Hilfe an.
Damit nahm das Unglück
seinen Lauf:



Der Zauberer verlangte
den magischen Spiegel...



...mit dessen zuverlässige
Wettervorhersage die Ernte
stets gesichert war.



Doch trotz des hohen Preises
blieb das Königspaar kinder-
die Ernte ertraglos.



...und dann
erkrankte auch
noch die
Königin.



Diesmal
behauptete
ein Zwerg...



Mit einer magischen Wurzel
helfen zu können.



Sein Preis
(incl. Märchensteuer):
den Schild der
Unbesiegbarkeit.



Doch wieder geneppt: der König verlor
seine Frau und viele seiner Krieger.



Doch Edward war kein Kind von Traurigkeit...



...und verliebte sich neu...



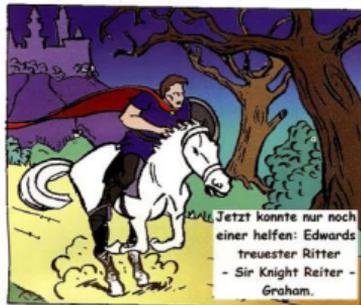
dummerweise in eine diebische Hexe.



die Gütertrennung neu definierte.



Ohne diesen Staatsschatz und ohne die gewohnten Frühstückscerealien hatte das Volk von Daventry nichts mehr zu lachen.



Jetzt konnte nur noch einer helfen: Edwards treuester Ritter - Sir Knight Reiter - Graham.



Auch ohne High-Tech Bordcomputer...



...erlangte er die verlorenen Schätze zurück.



Seit geraumer Zeit regiert nun Graham als neuer König das Reich Daventry.

King's Quest
II



Aus dem wiedererlangten Spiegel neben dem Thron, spricht König Edward: Du brauchst einen Sohn!



Jetzt muß ein "Herzblatt" her, denn ohne eine "Traumhochzeit" kein Nachwuchs.



Doch selbst ein Kuppelkönig wie Rudi Carusel wäre hier verzweifelt...



denn Graham hat nur die Frau im Spiegel im Fokus.



Diese ist jedoch rapunzel-like in einem Turm gefangen.



Doch Graham schwingt sich ohne Zögern auf seinen Königsgaul, um seine Valnicke zu (be-) freien.



Gesagt - Getan: kurz nach der Hochzeit klappt's auch gleich mit dem Nachbarn ...äh... Nachfahr'n.



Doch nach Jahren des Friedens, schlampfen die Eltern ein wenig mit ihrer Aufsichtspflicht. So wurde Tochter Rosella von einem Drachen entführt.



Sohn Alexander von einem - wie üblich - bösen Zauberer verklaut.



Nun muß er eine "Königliche Blutprobe" bestehen...



um in den Club der Abenteurer aufgenommen zu werden.

Im Happy-End schließlich sind Brüderchen und Schwesterchen wieder vereint



Schluß jetzt mit den Männergeschichten, nun macht sich Rosella auf den Weg in den Abenteurer-Wald.



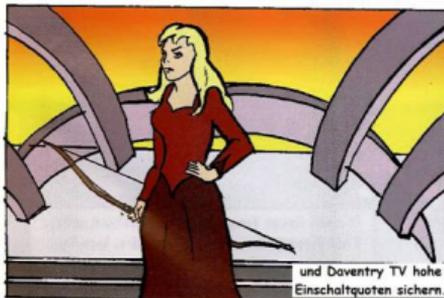
...und wird prompt von Jumbo-Feen entführt und zwar



- ganz im Zeichen der Frau - zur bösen Fee Lolotte.



Deren Aufgaben an Rosella würden selbst die 100.000 Taler-Show in den Schatten stellen...



und Doventry TV hohe Einschaltquoten sichern.



Auch Doventrys Frauen scheint das Abenteuerblut in den Adern zu fließen -mehr dazu in King's Quest 7...



Zurück im trauten Daventry, hat Alexander immer noch Schmetterlinge im Bauch - Cassima!

King's Quest VI



Der Zauberspiegel an der Wand, zeigt wo sie lebt - in welchem Land.

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Auch Alexander macht sich unerschrocken auf den Weg.



Selbst ein furchtlicher Sturm lässt ihn sein Ziel nicht aus den Augen verlieren - sicher strandet er auf der Insel.



Trotz Iron-Man Qualitäten kommt er Cassima keinen Schritt näher: diese ist bereits Ekel Abdul, dem Wesir des Landes, versprochen.



Als unerwünschter Nebenbuhler erhält Alexander sofortiges Palastverbot.



Der Wesir unterdessen lacht sich ins Fäustchen, weiss er doch, dass Cassimas Mitgift seine Staatskasse klingeln lassen wird.



Doch nicht mit Daventrys Alexander! Er kämpft um sein Glück - und wenn es das Letzte ist was er tun wird...

Das korrekte Verhalten in den Traumwelten und Luftschlössern des King's Quest-Universums – ein Grundkurs in mehreren Schritten

Das Leben im modernen Märchenreich von heute ist nicht ungefährlich. Insofern haben sich die Zeiten im Vergleich zu den Märchen der Gebrüder Grimm nicht sonderlich verändert. Der Umgang mit Monstern aller Schattierungen, übelsten Oberbösewichten und holzhammerbewehrten Gnomen wollte damals wie heute gelernt sein. Es sei denn, jemand fände Spaß daran, von Skorpionen oder Venusfallen angeknabbert zu werden. Auf den folgenden beiden Seiten finden Sie daher einige Anmerkungen zur Spielsteuerung von King's Quest VII und King's Quest I. Lesen Sie sie aufmerksam durch, dann sind Sie vor den meisten unliebsamen Überraschungen gefeit (nicht vor allen, zugegeben). Wir beginnen unseren Grundkurs mit der Spielsteuerung von King's Quest VII.



Wenn Sie die Installation unter Windows abgeschlossen und King's Quest VII geladen haben, erscheint dieser Bildschirm, das sogenannte Hauptmenü.

1. Erster Schritt: Das Hauptmenü – Ausgangspunkt aller Erkundungsgänge

Vorgeschichte anschauen

Sollten Sie sich unser Intro noch einmal anschauen wollen, dann klicken Sie mit dem Mauszeiger auf dieses Feld. Es soll Leute geben, die von dieser Eingangsanimation nicht genug kriegen können. Sie ist aber auch, in aller Bescheidenheit, wunderschön.

Neues Spiel beginnen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie King's Quest VII zum erstenmal spielen möchten. Geben Sie Ihrem Spiel einen Namen, sagen wir mal „JANDY“ oder „LEA“. Wenn Sie einen solchen Namen vergeben haben, können Sie unter dieser Bezeichnung kein zweites Spiel eröffnen. Da muß schon ein neuer Name her, also etwa „MURKEL“ oder „LEON“.

Alten Spielstand laden

Klicken Sie diese Fläche an, wenn Sie Ihr zuvor abgespeichertes Spiel wieder aufnehmen wollen. Sie steigen exakt an der Stelle wieder ein, wo Sie am Abend vorher aufgehört haben. Das klappt natürlich nur dann, wenn mindestens ein Spielstand gespeichert worden ist, wie „SCHMINNIPP I“ oder „MISCHA I“. Eigentlich logisch.

Über

Das soll nicht heißen, daß Sie irgendwann das Spiel über haben (das können wir uns gar nicht vorstellen), sondern es bedeutet, daß Sie über diese Schaltfläche allerlei Informationen abrufen können, über das Spiel beispielsweise, die Hilfen, über Sierra etc. pp.

Aufhören

Klicken Sie hier, um das Spiel zu beenden. Auch die furchtlosesten Helden werden schließlich mal müde. Das Programm legt, wie bei einem richtigen Märchenbuch, ein Leseschild an, das Sie am folgenden Tag unter dem Namen eines alten Spielstands wiederfinden werden, wenn Sie die Option „Alten Spielstand laden“ aufrufen.

2. Zweiter Schritt: Der Mauszeiger – Mit dem Zauberstab kommen auch brave Mädchen überall hin

Verpessen Sie alles, was Sie an den früheren Icons immer gestört hat und über das Sie sich nie zu beschweren wagten! Mit der Maussteuerung von King's Quest VII gehört das komplizierte Icon-System (Sprechen-Icon, Schauen-Icon, Klauen-Icon etc.) endgültig der Vergangenheit an. Der Cursor hat die Form eines Zauberstabs und leuchtet sofort auf, wenn Sie auf Dinge treffen, die für das Geschehen von Interesse sind. Klicken Sie einfach auf das Objekt, das den Cursor aufleuchten läßt. Auch die Lafrichtung der beiden Heldinnen steuern Sie über die Maus.

3. Dritter Schritt: Das Inventar oder die Verwaltung des Chaos

Das Aufnehmen von Gegenständen

Nicht jeder Gegenstand hat eine Zugangsberechtigung zu Ihrem persönlichen Inventar. Trotzdem wird es dort im Laufe des Spiels gerapelt voll, denn die Aufnahme eines Objekts ist einfach. Ein Klick mit der linken Maustaste genügt völlig.

Inventargegenstände untersuchen

Mit dem magischen Auge ist die Analyse des Chaos ein Kinderspiel: Klicken Sie den gewünschten Gegenstand im Inventar einfach an. Der Cursor mutiert zum gewählten Objekt. Jetzt müssen Sie nur noch den Gegenstand auf das magische Auge ziehen, und Sie kön-

nen sich das Objekt aus der Nähe ansehen. Dreidimensional versteht sich, denn Sie können es drehen und wenden, wie Sie wollen. Einfach anklicken und dann die Maus bei gedrückter rechter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen. Wenn Sie das 3-D-Fenster wieder schließen möchten, klicken Sie auf das Quadrat in der linken oberen Ecke.

Inventargegenstände verändern

Diese Option ist nicht nur was für die Tüftler- und Bastlernaturen unter Ihnen. Manche Objekte verändern unter dem Joch der Maus ihr Aussehen. Prüfen Sie Ihre Gegenstände also sehr sorgfältig! Vielleicht enthalten sie Dinge, die nicht auf den ersten Blick zu sehen sind.

Inventargegenstände miteinander kombinieren

Manche Objekte machen erst Sinn, wenn Sie sie mit anderen Gegenständen Ihres Inventars kombinieren. Einfach anklicken und auf den anderen Gegenstand ziehen. Häufig entsteht dann in Ihrem Inventar ein drittes, neues Objekt. Tip: Einige Gefahrensituationen lassen sich nur auf diese Weise meistern!

4. Vierter Schritt: Symbole der Steuerung – Orientierung und Klarheit in Zeiten der Finsternis



Der Rubin und seine Funktionen

Mit einem linken Mausklick auf den Rubin öffnen Sie das Einstellungs Menü. Hier können Sie die Lautstärke der Tonabgabe regeln oder das Spiel beenden (wenn Sie auf den Aufhören-Knopf klicken). Mit der Option „Spielen“ schließen Sie das Fenster und kehren wieder zu Ihren Schützlingen zurück. Außerdem hält der Rubin noch ein kleines Bonbon für die Eiligen und Ungeduldrigen unter Ihnen bereit. Auf der Spielstandsanzeige können Sie Ihre Fortschritte ablesen und feststellen, wie weit Sie noch von der Lösung entfernt sind. Kurzfristig oder notorisch Desorientierte („Keine Details, welche King's Quest-Nummer?“) erfahren zuverlässig, in welchem Kapitel sie sich gerade befinden.

Der Schieberegler für das Scrolling

Wenn Sie dieses Symbol auf dem Bildschirm entdecken und Ihnen die Animationen u.U. zu lange dauern, dann klicken Sie auf den Regler und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Wenn Sie jetzt den Regler nach links oder rechts bewegen, wird sich das Bild entsprechend verschieben.





Die „>>“-Schaltfläche



Wieder so eine Option für die Ungeduldigen. Ein Klick auf diese Fläche und Sie springen ans Ende einer Filmsequenz. Aber die Hastigen bezahlen einen hohen Preis: Wer King's Quest VII zum ersten Mal spielt, verpaßt spielerische Hinweise (möglicherweise) und wunderschöne Animationen (mit Sicherheit).

Das „magische“ Auge



Die Funktion des magischen Auges haben wir weiter oben ja schon erklärt. Aber hier noch mal zum Mitschreiben: Indem Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar anklicken und ihn auf das Auge „ziehen“, können Sie sich diesen Gegenstand näher ansehen. Hatten wir schon erwähnt, daß Sie mit diesem Auge einen dreidimensionalen Blick riskieren können? Hatten wir? Ist ja schon gut, man wird ja wohl noch mal darauf hinweisen dürfen.

5. Fünfter Schritt: Die Spielstrategie – oder wie Sie ganz in eine märchenhafte Welt eintauchen und trotzdem Ihr Ziel erreichen

Ein Adventure-Spieler wird immer die kniffligen Rätsel lösen und die Geheimnisse lüften wollen und sich trotzdem ganz von der fremden Welt gefangen nehmen lassen. King's Quest VII läßt Sie zu einer Entscheidungsreise ein. **Verpassen Sie nichts!** Schauen Sie sich jeden Raum genauestens an, besonders die Gegenstände oder Charaktere, die Ihren Mauscursor so Blinken bringen. Bei denen ist immer was zu holen! Entwickeln Sie **Kreativität!** Manche Probleme lassen sich auf unterschiedliche Art und Weise lösen. Beschleicht Sie das Gefühl, in der Sackgasse zu sitzen, gehen Sie an einen anderen Ort und versuchen Sie da Ihr Glück. Bei einem Adventure kann man nie genug wissen, wo man etwas findet. Entspannen Sie sich! Nehmen Sie sich einen Keks. Lassen Sie Ihre Phantasie Purzelbäume schlagen. Viel Spaß!



◀ Riskieren Sie ruhig mal einen Blick – das magische Auge enthüllt Ihnen auch die verborgenen Details, denn im quadratischen Fenster lassen sich die Gegenstände nach Belieben drehen und wenden.

SPIELESTEUERUNG

Die Steuerung bei King's Quest I: Quest for the Crown

Auch wenn King's Quest I auf heutige Computerspieler in etwa so wirken muß wie eine Schellack-Platte auf Techno-Freaks, so war die erste Episode der King's Quest-Saga zu ihrer Zeit ein fast revolutionäres Produkt, auch und gerade was die Spielsteuerung betraf. Modernste Pull-Down-Menüs enthielten alle Funktionen, die der Spieler für das spannende Adventure brauchte, die Steuerung des Helden Sir Graham (nein, kein Tippfehler, Sir Graham mußte sich seine Königswürde erst erkämpfen) erfolgte über die problemlos zu handhabenden Pfeiltasten (Ein Tip: Sie brauchen die Pfeiltasten nur einmal anzutippen, dann geht der Pixelgraf von ganz allein. Ein erneutes Antippen stoppt ihn). Probieren Sie's aus! Wetten, Sie fliegen gleich beim ersten Versuch achtkant in den Burggraben mit den hungrigen Krokodilen? Tja, so kurz können Adventures sein. Und damit Sie nicht gleich nach den ersten Versuchen, wo Sie u. U. in fünf Minuten sechs Mal gegessen werden, aufgeben, präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine kleine Übersicht über die Tastatur- und Menübefehle bei King's Quest I.



Wenn Sie King's Quest I installiert haben, öffnen Sie die Menüliste durch einen kräftigen Druck auf die „ESC“-Taste. Ganz links, im Infomenu, bekommen Sie Hilfe und erfahren Sie mehr über King's Quest I „About KQ, Help“. Hinter dem Menü „File“ verborgen sich folgende Funktionen: Spiel sichern „Save Game“, Spiel laden „Restore Game“, Neustart „Restart Game“ und Spiel beenden „Quit“. Im Menü „Game“ können Sie sich entweder einen Gegenstand „See Object“ oder Ihr Inventar „Inventory“ ansehen. Sie können Sir Graham auch ins Schwitzen bringen. Im Menü „Action“ einfach Schwimmen „Swim“, Springen „Jump“ oder Deckung „Duck“ auswählen, und der tapfere Ritter tut wie ihm beliebt. Unter „Special“ läßt sich der Sound aus- oder anstellen. „Sound off/on“, der Joystick kalibrieren „Reset Joystick“ und das Spiel unterbrechen „Pause“. Das letzte Menü „Speed“ betrifft, klar, die Geschwindigkeit des Spiels. Sie können unter den Optionen Normal, Langsam und Schnell wählen. Aber Obacht: Die hohe Spielgeschwindigkeit erfordert entweder wahres Können oder ein hohes Maß an Lebensüberdruß.

Zum Schluß noch einmal die Tastaturbelegung bei King's Quest I im einzelnen:

F1: Übersicht über die Tastaturbefehle;

F2: Sound aus/an;

F3: wiederholt die letzte eingegebene Zeile;

F4: Objekt ansehen;

F5: aktuelles Spiel speichern;

F7: ein gespeichertes Spiel laden;

F9: neues Spiel;

TAB: Inventar aufrufen;

ESC: Menüs aktivieren;

D: Springen;

~: in Deckung gehen;

~: Schwimmen;

Strg-J: Joystick kalibrieren;

ALT-Z: Spiel beenden.

KAPITEL 1

“Wo, zum Donnerwetter bin ich?” 1. Kapitel, in dem der Spieler und die bemitleidenswerte Königin Valance sich in einer geheimnisvollen Oase wiederfinden, der zu entkommen fast unmöglich erscheint.

Wer „Gabriel Knight: Sins Of The Fathers“ (s. BoS Nr. 1) erfolgreich durchgespielt hat, der weiß mittlerweile, worauf ein routinierter Adventure-Spieler achten muß: Er sollte sich die Szenerie genauestens ansehen, alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist, jeden ansprechen, dem er begegnet (wenn es sein muß auch mehrmals), und die Gegenstände, die er in seinem Inventar gesammelt hat, einer näheren Prüfung unterziehen. Bei „King's Quest VII“ kann es mitunter hilfreich sein, die Objekte anzuklicken und auf das „Auge“-Symbol zu ziehen, um nachzuschauen, was genau man sich da eingehandelt hat. Zuweilen lassen sich besagte Objekte auch noch bewegen oder drehen, in anderen Fällen ergeben zwei Gegenstände aus dem Inventar einen neuen dritten, wenn man sie miteinander benutzt. Ein weiterer Unterschied zu Gabriel Knight aber sollte nicht unerwähnt bleiben: Bei King's Quest erhalten Sie für gelöste Rätsel keine Punkte. Die Geschichte ist in sechs Kapitel unterteilt, die kontinuierlich absolviert werden müssen. Wie nahe Sie der Lösung gekommen sind, erfahren Sie, wenn Sie den roten Rubin in der unteren rechten Ecke des Bildschirms anklicken.

1. Kapitel

Königin Valances Reise durch Raum und Zeit endet abrupt in einer wüstenähnlichen Landschaft voller Kakteen. Nach einer unsanften Landung zerreißt sie sich an einem Kaktus auch noch das Kleid. Danach erhalten Sie die Kontrolle. Den Stoffetzen z.B. sollten Sie an sich nehmen, wer weiß, wen man mit lindgrüner Seide noch beeindrucken muß. Im Inventar werden Sie sehen, daß Valance noch einen goldenen Kamm bei sich trägt. Wenn Sie den auf die Königin „anwenden“, wird sie ein paar Tränen vergießen. Aber Valance behält die Fassung. Schließlich ist sie eine Königin und weiß um die Etikette. Also macht sie sich an die Erkundung der Gegend, denn Sie will wissen, wo sie ist, und wie sie Rosella wiederfinden kann. Instinktiv gehen Sie mit Valance nach Westen und geraten an einen Ort, der auf dürstige Wanderer wie eine Idylle wirken muß: ein Brunnen mit klarem Wasser und einer Statue, die von der Ferne ein wenig an alte Maya-Skulpturen erinnert. Valance blickt nach unten und erkennt deutlich eine Art Treppe, die bis auf den Grund des Brunnens führt. Dort ist eine kleine Figur zu sehen mit einer Schale in der Hand. Aber wie kommt man dort hinunter? Ein Griff in das kühle Naß verrät Ihnen endgültig, daß Sie es mit einem abgefeimten Gegner zu tun haben: Salzwasser! Am Rande des Brunnens befinden sich ein Stock und einige Salzkristalle. Die nehmen Sie mit, auch wenn man normalerweise nur mit leichtem Marschgepäck durch die Wüste wandeln sollte. Wer sich an der Statue zu schaffen macht, wird schnell entdecken, daß sie noch einiges Wissenswerte für Forschungsreisende bereit hält: zum einen befindet sich an Fuß der



▲ Geheimnisvolles Relief am Rande der Wüste – was aussieht, wie die Phantasien eines durstgeplagten Künstlers ist in Wahrheit ein minutöser Plan zur Süßwassergewinnung.



▲ Rudolf's Ratte hat sich ganz und gar der Poesie verschrieben und trotzt dem Feilscher er wie ein magisches Teppichhändler. Seine Ratlätzensammlung birgt so manches Schrägspöchen.



◀ The Beauty and the Beast – In einer verfallenen Tempelanlage trifft Valance auf einen riesigen Skorpion. Ihr bleibt nicht viel Zeit, um sich aus dieser milliklichen Lage zu befreien. Kleiner Tip: Der milligeputzte Skorpion läßt sich mit einer Fatne aus der Fassung bringen.

Skulptur ein Piktogramm, offensichtlich eine technische Anleitung für den Bau einer antiken Wassersalzsatzanlage. Zudem lassen sich das Halsband und der Kopf der Statue bewegen, auch wenn Sie noch nicht wissen warum. Gehen Sie mit Valance weiter nach Westen, auch wenn Sie damit noch tiefer in die Wüste vordringen. Dort begegnen Sie einem schattenhaften Wesen, einem Mann, der aussieht, als könnten Sie ihm das Vaturnur durch die Backen blasen. Reden Sie mit ihm und Sie werden feststellen, daß ein höheres Wesen genau dies zuvor mit ihm getan hat. Hier erfahren Sie nicht nur etwas über die Qualen des Schattenmannes, sondern auch mehr über diesen merkwürdigen Ort. Doch bevor die hilfsbereite Valance zum Brunnen zurückeilt, um dem armen Kerl Linderung zu verschaffen, gehen Sie mit ihr ruhig noch ein paar Schritte weiter südlich. Ein Skelett, wie sich später herausstellt Überreste des Schattenmannes, wartet auf Sie. In einem günstigen Moment, als der Sandsturm ein wenig von den gebleichten Knochen abläßt, gelangt es Valance, nach dem dort liegenden alten Jagdhorn zu greifen. Pustet Sie es einmal kräftig durch, um das Instrument vom Sand zu befreien, und verstauben Sie es danach in Ihrem Inventar.

Zurück nach Norden, denn allzu langes Verweilen in der Wüste ist der Gesundheit abträglich. Ach, das haben Sie auch schon gemerkt? Ist Ihnen ihr Schützling, Königin Valance, also schon einmal unter der Hand weggestorben? Seien Sie also auf der Hut, derlei kann sich jederzeit wiederholen. Nach einem kleinen Fußmarsch stößt die Königin auf eine Höhle. Neben einer Statue mit der Form eines Kopfes, in deren Nähe geheimnisvolle Spuren in Sand zu sehen sind, stößt Sie auf einen Kaktus, dessen Frucht sie zu einem gekonnten Stocklieb



▲ Wenn Sie den Skorpion dingfest gemacht haben, können Sie sich in Ruhe umsehen. Der Altar hat noch längst nicht alle Geheimnisse preisgegeben.



▲ Der ins Schattenreich verbannte Forschungsreisende starrt angläubig in die Schüssel. Seit Jahren irrt er nun schon durch die Wüste, und noch nie hat ihm jemand ein Erfrischungsgetränk angeboten.



▲ Eine mögliche Ursache für den Untergang der Mayas – ihre Brunnen enthielten frisches Salzwasser.

vom Rumpf trennt. Nehmen Sie die **Kaktusfeige** ruhig an sich, ein bißchen Wegzehrung in der Wüste wirkt sich immer wohltuend auf den Organismus aus. Ein Bild weiter rechts entdecken Valance eine Höhleneingang und neugierig wie sie ist, geht sie hinein. Im Höhlenerinneren findet sie vier **Tonkrüge**, doch als sie versucht, die Gefäße zu berühren, zerbröckelt einer nach dem anderen unter ihren Händen. Nur der letzte widersteht dem harten königlichen Griff und birgt einen **Korb**, den Sie an sich nehmen und zur näheren Inspektion auf das magische Auge ziehen sollten. Der ist leer, glauben Sie? Von wegen, Sie oberflächlicher Korberklärer! Wer im Gegenstandsfenster nur lange genug auf den Korb rumklickt, der wird dort ein **Maiskorn** entdecken. Das gilt es aufzusammeln. Nach Verlassen der Höhle wendet sich die Königin kurz nach rechts, zu der **feuchten** Stelle am Eingang und **pflanz** das Maiskorn in den nassen Sand. Wie von Zauberhand geleitet richtet sie eine statuliche Staupe in die Höhe. **Immerhin** dem **Maiskolben** fällt Valance das **Piktogramm** am Fuße des Brunnens wieder ein. Sie schnappt sich den Mais und geht weiter nach rechts. Als aufmerksamer Spieler haben Sie natürlich die **Malereien** sofort bemerkt und möchten diese aus der Nähe betrachten. Woran erinnert Sie das bloß? Aber egal, fürs Erste haben Sie genug gesehen. Noch ein kurzer Blick nach links – doch halt! Was ist aus dem vertrockneten Kürbis geworden? Er ist offenkundig geplatzt. Eine Bewegung mit dem Mauscursor verrät Ihnen, daß da etwas zu holen ist. Ein **Kürbiskern** – komisch. Sie sind mitten in der Wüste und haben das Inventar voller Naturalien!

Danach gibt es hier für Valance nichts mehr zu erkunden. Steuern Sie Ihre **Königliche Heiligtümer** lieber ein Bild weiter nach rechts, zu der kleinen Tür im Fels... „Seltene Raritäten!“ steht darüber. Einmal brav angeklopft, und es erscheint **Rudolfo** Ratt, der reinende Raritätenhändler, bei dem man alles und jedes eintauschen kann, vorausgesetzt, er kann die ihm angebotene Ware erkennen. Aber ach, er ist fast blind, weil **Jakalope**, dieser vorlauter Hase, dem Sie zwischenzeitlich mit **Sicherheit** schon mal begegnet sind, ihm seine **Brille** (Glasbausteine, zwischen 8 und 10 **Dioptrien**) gemopst hat. Ein Blick zurück im Zorn und Valance weiß sofort, wo dieser freche Schelm zu finden ist, hat er ihr doch kurz zuvor, ohne jeden Reiz, **mehrmals** die Zunge rausgestreckt. **Na warte**, Bursche, denkst sich Valance, **dir werd' ich** Belohnen eintrichten, schnappt sich ihr **Jagdhorn**, hält es dicht vor einen der beiden Ausgänge des Kaninchenbaus und bläst. **Jakalope** mit voller Kraft den Marsch. Der hat die letzte Treibjagd noch in äußerster Unguter Erinnerung, springt voller Panik aus seinem Bau, prallt gegen den Kaktus und gibt **Fersengeid**. Der finale Rettungsprung bringt ihn zwar in Sicherheit, kostet ihn aber einen Teil seines Fells (im Kaktus) und **Rudolfo**s Augengläser (auf dem Boden). Geben Sie **Rudolfo** nun die **Brille** zurück und er wird versuchen, Ihnen Ihre Schätze abzuschmalzen. Aber Valance ist klug, sie läßt sich auf nichts ein, abgesehen von diesem **Kürbiskern**, der

dem Händler immerhin einen Edelstein wert ist. Die **Türkisperle** wandert in Valances Rucksack und Sie lenken Ihre Schritte nun ein Bild weiter südlich. Sie kommen an einen Tempel und Valance in Ihren königlichen Leichtsinn läßt sich nicht davon abhalten, hineinzu gehen. Haben Sie **zwischen** durch mal **abgespeichert**? Nicht? Dann wird es Zeit. Denn kaum hat die Königin den dunklen Innenraum betreten, stürzt sich auch schon ein wütender **Riesenskorpion** auf sie und macht sich anheischig, die Königin zu **verspeisen**. Jetzt gilt es, geistesgegenwärtig zu reagieren! Klicken Sie in Ihrem Inventar erst auf den **Stoffetzen** und dann auf den **Stoß**. Wenn Sie schnell genug sind, kann Valance den Skorpion mit der **Fahne** täuschen. Wuchtig schnappen seine Scheren zuerst nach dem Tuch und bleiben dann im steinernen Terrahnen hängen. Der Skorpion kann toben wie er will, es nutzt ihm nichts – die Königin hat von nun an Zeit und Muße, sich das Innere des Tempels aus der Nähe anzuschauen. Dem Eingang gegenüber befindet sich ein kleiner Altar, auf dem eine kleine **Figur** thronet. Klicken Sie auf das Symbol mit dem Tropfen und ein **Lichtstrahl** durchschneidet die Dunkelheit. Zum Vorschein kommen drei **Kristalle**, die Sie in der richtigen Reihenfolge **andern** müssen (den **blauen** Stein in die linke Hand, den **gelben** in die rechte und den **roten** rechts in die **Zierrmulde**). Der geheimnisvolle Altar öffnet sich und gibt einen weiteren Edelstein preis: einen **Türkis** in **Pfeilform**. Valance genügt dieser Fund und sie verläßt fluchtartig, an dem noch immer tobenden Skorpion vorbei, den Raum.

Valance holt tief Luft und zieht eine **Zwischenbilanz**. Ein Blick auf die **Spezialandsanzeige** zeigt, daß sie es schon weit gebracht hat. Doch sie spürt, daß sie diesen unwirtlichen Ort erst dann wird verlassen können, wenn alle noch ausstehenden Rätsel gelöst sind... Was also ist zu tun? Valance fällt der **durstige** Wüstemwanderer wieder ein und das **Piktogramm** zur **Süßwassergewinnung**. Auch dem Rüssel um den Brunnen ist sie noch nicht auf den Grund gegangen. Was hat das Bild am Höhleneingang damit zu tun? Also, frisch ans Werk und zurück zum Brunnen. Denn dort liegt der **Schlüssel** zu allen. Das **Piktogramm** im Sockel der Statue sagt eindeutig, daß erst **Tränen** in eine Schale vergossen werden müssen, bevor dann **Salzwasser** mit... Jetzt läßt es Ihnen wie Schuppen aus den Haaren: Lassen Sie Valance die Statue hochgehen und sich dort

Kämmen. Ihre **Tränen** in der großen Schüssel, **vermischt** mit einem **Topf Salzwasser** aus dem Brunnen und, **richtig**, dem **Maiskolben** in der Hand der Statue ergibt... **frisches Trinkwasser!** Also nichts wie hin zu dem **durstigen** unten **Wanderer**. Er wird es Ihnen danken: Sie erfahren, daß es einen Ausgang aus dieser **Wüstenei** gibt, und er führt Valance erneut zum **Skelett**, seinen eigenen sterblichen Überresten, wie er einräumt. Er gebietet dem **Sandsturm** Einhalt und zeigt der erschrockenen Königin den **Inhalt** eines **verwitterten Lederbeutels**, ein **Glas** mit **Insektenvernichtungsmittel**. Valance kehrt zum Brunnen zurück: sie muß sein **Geheimnis** lüften. Ihr fallen die **Malereien** an Höhleneingang wieder ein. Also, **geleiten** Sie unsere Heldin zur Statue, lassen Sie sie das **Halsband** berühren und rücken Sie die **Steine** in die gleiche Position wie auf dem Bild. Ein kleiner **Klaps** auf den **Hinterkopf** der Statue genügt, um diese zur **Sonnenegeheit** mutieren zu lassen. Jetzt nur ein **Druck** auf das **Handgelenk** und die Schale neigt sich nach unten, das **Wasser** fließt ab. **Nun hängt** das Überleben ihrer **Schutzbeholdenen** ererblich davon ab, **inwiefern** Sie mit religiösen **Geplöseln** vertraut sind. Also, **vorsichtshalber** einmal **abspeichern**. Führen Sie Valance nach unten zu der **kleinen** Figur mit der Schale und den **zwei** Steinen... halt! Nicht weghemmen!... Zu spät, was? Aber Sie haben ja doch wohl **abgespeichert**? Gut, dann noch mal für alle zum **Mitschreiben**: Das ist ein **Opferstoß**. Sie **Einfallspaten**! Dem wird nichts entnommen, sondern etwas **hinzu**gegeben, klar? Geben ist selbiger denn nehmen! Oder gehören Sie zu denen, die **regelmäßig** den **Kingelbeutel** ihrer **Kirchengemeinde** abgreifen? Na bitte! Sie trennen sich also schweren Herzens von ihrer **Türkisperle** und erfahren, was **groß**mut ist: Die **Figur** **nicht** zustimmend und jetzt, ja jetzt, dürfen auch Sie sich etwas **nehmen**. Am besten, Sie entscheiden sich für das **offene** **Türkisdreieck**.

Nun ist das **Inventar** **rappellvoll** und Valance trägt alle fürs **Entkommen** notwendigen **Schlüssel** bei sich. **Erinnern** Sie sich noch an die **Kopfstatu** mit den **Fußspuren** davor? Und an den **Stein** **gemeißelten** Pfeil? Wenn ja, dann schauen Sie sich Ihre beiden **Türkisbeile** noch einmal an. **Verbinden** Sie die **beiden** **Steine** im **Inventar** zu einer **Einheit** und legen Sie den **Pfeil** in die **Pfeilform**. Die **Inventar** zeigt ein wenig, aber sie öffnet sich und **Valance** taumelt ins Freie. **Direkt** vor die Füße dieser **Riesenschale**...



◀ Frische Spuren im Sand – es gibt also einen Ausgang. Doch die Tür bleibt verschlossen. Da können Sie rätseln, wo Sie wollen. Es sei denn, Sie führen zwei Edelsteine mit sich...

KAPITEL 2

"Troll bleibt Troll" 2. Kapitel, in dem sich Prinzessin Rosella nicht nur völlig unerwartet als Braut eines unbekanntes Edlen wiederfindet, sondern zu Ihrem Entsetzen feststellen muß, daß sie sich in einen Troll verwandelt hat.



▲ Ein Blick in den Palast des Herrschers der vulkanischen Unterwelt. Die beschriebene Vorklage ist der Ausgangspunkt zahlreicher Exkursionen.



▲ Streitsüchtig, klatschichtig und liebebedürftig - Trolle sind auch nur Menschen. An ihre kulinarischen Vorlieben mag sich Prinzessin Rosella jedoch nicht gewöhnen.



▲ Immer der Nase nach - Rosella sucht in der Höhle nach einem lösen Klumpen Schwefel. Argwöhnlich neugierigen Trollmännchen sehr sensibel auf das chemische Element.

2. Kapitel

Im 2. Abschnitt ist es Rosella, der Sie mit Ihrer Erfahrung und Ihrem Geschick zur Seite stehen müssen. Die Prinzessin kann Hilfe gut gebrauchen. Sie steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten. Von einem Troll aus dem magischen Tunnel gezogen, sieht sie sich zunächst dem Herrscher der vulkanischen Unterwelt gegenüber, Olaf Fendris III. dem Trollkönig. Zu ihrem maßlosen Erstaunen muß sie feststellen, daß der Troll, der sie zu seiner Braut auserkoren hat und sie als seine Verlobte betrachtet, Ihr Erstaunen aber verwandelt sich in Entsetzen, als sie nach einem Blick in den Spiegel erfahren muß, daß sie selbst zum Troll mutiert ist. In ihrem Zimmer erholt sich die forsche Prinzessin relativ schnell von dem Schock und erkundet zunächst den Raum (Bett, Bild an der Wand), bevor sie den Versuch unternimmt, das Zimmer zu verlassen. Sie kommt aber nicht weit, stößt sie doch auf die dicke Matheide. Ein Kindermädchen des Königs, das sich, trotz ihrer trollischen Existenz, von Rosellas Verzweiflung zu einem Versprechen hinstellen läßt, vorausgesetzt Rosella verpflichtet sich, später im Uuga-Buuga-Land nach dem Rechten zu sehen. Der „Troll-in-Mensch-verwandelt-Zaubertrank“ erfordert jedoch gewisse Zutaten, die selbst der jungen Prinzessin von Darenty kurzfristig den Atem raubt. Neben einigen Zaubersprüchen, versteht sich, benötigt sie für den Trank vor allem fünf Dinge: eine goldene Schale, ein paar geröstete Käfer (Anzahl beliebig), ein silbernes Löffel, smaragdgrünes Wasser und eine Schuppe von Kristallfischen (klar, von wem auch sonst). Woher nehmen, wenn nicht stehlen? Das ist das Stichwort, lieber Leser. Doch das Gespräch wird durch einen Zwischenfall unterbrochen, den Sie und

Rosella unbedingt nutzen sollten: Eine Trollkind platzt in die Szene und ist außer sich, weil die Spielzeugratte zum Aufziehen, die es von Malicia geschenkt bekommen hat, schon kaputt ist. Zweierlei ist zu tun: Erstens, sich den Namen Malicia merken, und sich, zweitens, die Ratte schnappen. Auch der Schild an südlichen Ende des Saals ist ein lohnendes Objekt. Vom Saal aus geht Rosella als erstes in die Küche, wo der Koch gerade dabei ist, einen vulkanischen guten Eintopf zuzubereiten. Doch Rosella ist bei dem Herrn nicht wohlgefallen und fliegt raus. Malicia, die Hexe, raucht an ihr vorbei ins Trollbad und vergißt den dort badenden Trollen das Vergessen. Wenn Rosella die beiden anspricht, erfährt sie, wer Malicia ist und wo sie herkommt: Nun zurück in die Küche, wo der Koch feierlich nach passenden Zutaten fahndet. Da käme ihm die aufgezogene Spielzeugratte gerade recht. Bei dem Versuch, das vermeintliche Gewürz einzufangen, setzt sich der Koch selbst nachhaltig außer Gefecht. Zeit genug für Rosella, nach den Gegenständen zu suchen, die sie für ihre Rückverwandlung braucht. Im Regal stehen zwei Schüsseln und die untere ist eindeutig aus Gold. Auch der nette Trollbaaster ist eine Inspektion wert: geröstete Käfer sind offensichtlich die Leib- und Magenspeise der Unterweltstrolche.

In der Schmiede wird der Prinzessin recht schnell klar, daß auch Trolle ein unstillbares Liebesbedürfnis haben. Vor den Gunstbeweisen des Schmiedes in Deckung gehend, landet sie bei dem Troll mit der Schutzbrille, Opsi Goldwert, der ihr offenbart, daß auch er sich in diesem rauhen Klima nicht recht wohl fühle. Er durchlebe im Moment aber eine Zeit der pekuniären Engpässe und könne daher nicht weg. Die nächste Höhle kann man schon von weitem riechen. Das ist Schwefel, eindeutig. Im Vordergrund entdeckt Rosella einen Tümpel mit grünem Wasser und zier der benachbarten Geröllhalde eine Laterne. Die Prinzessin zieht mit der goldenen Schale eine Wasserprobe, hechtet mit einigen gewagten Sprüngen auf die andere Seite der Schlucht und schnappt sich ein Stück Schwefel. Wenn Rosella in der Schmiede einen Kuß des aufdringlichen Schmiedes über sich ergehen läßt, erfährt sie, wie sie an den fehlenden Silberlöffel kommt. Zurück im Trollbad lauscht sie dem Getratsche zweier Trollweiber und erfährt darüber hinaus, wie man löstige Ehemänner mit Schwefel sonderbehandeln kann. Das läßt sie sich nicht zweimal sagen, kehrt zurück an die Feuerstelle und läßt den Schwefel unauffällig in die Glut plumpsen. Das hat den stärksten

Schmied um. Mit der Zange aus der Werkzeugleiste schnappt sich Rosella die Löffelform und kühlt das Silber im Wassereimer ab. Fertig ist der Silberlöffel. Als Rosella sich über die Brücke gen Osten aufmacht, um den Drachen zu finden, stellt sich ihr ein Riesentroll in den Weg. So einen kann man nur mit Geschwindigkeit entgehen. Wenn die Prinzessin sich den Handkarren näher ansieht, wird sie sehen, daß ein Rad fehlt. Mit dem Schild als Reserverad (Schildspitze abmachen und als Spinn verwenden) donnert sie im Stile eines antiken Streitwagens an dem Troll vorbei, der sichtlich beeindruckt in die Lava fällt. Am Ende des Wegs trifft Rosella den Kristalldrachen in seiner Edelsteinhöhle. Doch der fühlt sich gar nicht wohl in seiner schuppigen Haut. Ihm ist sein Esprit abhanden gekommen, es fehlt der zündende Funke. Einen Drachen zum Freund zu haben, kann nie schaden in diesen lausigen Zeiten, denkt sich Rosella, und verspricht Hilfe. Also auf zur Schmiede, dort mit dem Blaseball ein Feuer entfacht, die Laterne in die Glut gehalten und schleunigst zurück zum Halbdrahen. Der findet neue Freude an seiner feurigen Existenz, schenkt seiner Freundin einen Diamanten und fliegt erstmal davon. Wenn Sie Rosella danach zu dem Troll in Gedölnstos schicken und ihm den Diamanten geben, läßt dieser alles stehen und liegen und läßt freudetrunken von dannen. Das liegegelaesene Handwerkszeug ist von besonderem Nutzen, wenn man feurigen Feinden eine Schuppe vom Leibe klopfen will. In der Drachenhöhle schlummert der Vollmerleiche friedlich vor sich hin. Mit Hammer und Meißel müssen Sie jetzt die Schuppe vom Schwanz des Drachens entfernen. Das ist nicht ungefährlich, also besser vorher speichern.

Wenn alles glattgegangen ist, haben Sie nun alle Zutaten für Rosellas Rückverwandlung zusammen. Mathilde köchelt wie versprochen ihr Süppchen, aber trotz der erfolgreichen Verwandlung wührt Rosellas Freude nur kurz: Malicia setzt sie hinter Schloß und Riegel. Doch eine echte Prinzessin läßt sich so leicht nicht abschneiden: Sie stapelt die Hecker übereinander und hängt das Bild ab, denn dahinter verbirgt sich ein Frischluftkanal. Rosella klettert hinein und belauscht unerkannt das Gespräch zwischen Olaf und der Hexe. Was für ein abgefeimter Plan! Rosella kriecht weiter; der Kanal endet in Thronsaal. Zusammen mit der Prinzessin kullert auch eine Drachenkröte in den Saal, die sich als ehemaliger Schutzgeist des Trollkönigs entpuppt. Durch die Kröte erfahren wir, daß der echte Olaf im Uuga-Buuga-Land versteckt gehalten wird. Mathilde ist antriebslos und verhilft Rosella zur Freiheit: Sie senkt ihr ein Zauberseil und deutet auf den Aufzug. Doch Malicia gibt sich noch nicht geschlagen, aber sie unterschätzt den Einfallsreichtum einer wahren Prinzessin: Rosella zieht noch mal die Spielzeugratte auf und trifft bei Malicia einen wunden Punkt. Rosella befestigt das Seil und beginnt mit dem Aufstieg. Und die Moral von der Geschicht': Hexen mögen Katten nicht.



▲ Der dickliche Troll versperrt der Prinzessin den Weg. Ein Handkarren schafft Abhilfe - Rosella saust an dem schwerfälligen Riesentroll vorbei.

KAPITEL 3

„Der Himmel fällt runter“ 3. Kapitel, in dem Königin Valance Bekanntschaft macht mit einem adligen Pudel, einem gerissenen Händler, einem gefallenen Mond und einigen schwedischen Gardinen.



◀ An Orten wie diesem fühlt sich eine Königin entschieden wohler als in der trostlosen Wüstenlandschaft des ersten Kapitels. Wälder, Wiesen und kleine Statten erheben das herrschaftliche Auge. Doch der erste Augenschein trügt...

3. Kapitel

Wo waren wir doch gleich stehen geblieben? Richtig, die Echo läuft auf Valance zu... Aber alles halb so wild, hier handelt es sich offensichtlich um das Exemplar einer Gourmeteche. Und Kaktsfelgen stehen bei dieser Spezies ganz oben auf dem Speiseplan. Welch ein Kontrast zu der Landschaft, der die Königin gerade entronnen ist! Wald, Wiesen, Statuen, sprechende Hirsche... Sprechende Hirsche? Da kann nur ein böser Zauber vorliegen. Lord Artis und Gattin Celes sind seit geraumer Zeit gezwungen, als Hirsch bzw. Elche weiterzuleben. Doch Valance kann den beiden (noch) nicht helfen. Der **goldene Kamm** von Tochter Rosella wird in diesem Kapitel noch eine besondere Rolle spielen. Hier bringt Valance den Hirsch dazu, ihr noch etwas über diese verwunschene Gegend zu erzählen, über den schlafenden Felsengeist etwa, den es zu wecken gilt; oder den Händler, Valance marschiert zuerst ein Bild nach links und dann eins nach oben. Sie kommt an einem **Fluß**, den sie **trockenen Fußes** zu überqueren hat, will sie das zuvor entdeckte **Spinnennetz** erreichen. Sie kommt gerade rechtzeitig, um die Spinnne daran zu hindern, einem Kolibri ans Gefieder zu gehen. Mit dem **Weidenkorb** sperrt die resolute Königin die Spinnne ein. Der Kolibri verspricht, sich bei Gelegenheit zu revanchieren und verabschiedet sich. Auf ihrem Weg nach Norden kommt Valance an das Tor zur Hunderepublik. Rein kommt sie aber nur, wenn sie an das **große Tor klopft** und durch das **kleine** hindurchgeht. Im Republikinneren

trifft sie auf den Pudelherzog Yip'Yap, der sie erst vorbeiläuft, wenn sie auch ihm den **goldenen Kamm** vor die Schnauze hält. Jetzt sollten Sie sich erst einmal umsehen. Eine standesgemäße Adresse für eine Königin ist mit Sicherheit der **Porzellanladen**. Valance unterhält sich mit dem traurigen Fernando, dessen Lichtfigur, ein Porzellanvogel, verschwunden ist. Danach verläßt sie das Etablissement wieder und wendet sich zur **Platzmitte**, wo der **Händler** seinen Stand hat. Von ihm erfährt sie, daß sie den **Wald des Schreckens** durchqueren muß, will sie ihre Tochter Rosella wiederfinden. Aber nur mit **Werwolfsalbe**, das wissen Sie als Märchenfan schon lange, kommt man hell durch den Wald. Doch die Salbe gibt er nur her, wenn Valance ihm die **verzäubernde Statue** bringt, die Yip'Yap hütet wie seinen Augapfel. Zeigt sie dem Händler den **Kamm**, wird er, wie erwartet, etwas zugänglicher und läßt sie das **Tuch von dem Käfig** nehmen. Sie entlockt den gestohlenen Porzellanvogel, nimmt ihn an sich und eilt schnurstracks zu Fernando, der ihr zum Dank eine **Maske** überreicht. Ein bißchen Entspannung und Kurzwild wird ihr guttun, denkt sich die Königin, und besucht erstmal einen **Maskenball** (mit Maske, versteht sich). Sie klopft an die Tür des Erzherrzogs und gratuliert ihm zum Geburtstag. Während die Untertanen Ihrem Souverän huldigen, entwickelt Valance durch einen **Vorhang** und geht immer weiter treppab, bis sie an die Türen kommt. Lassen Sie die Königin durch die rechte Tür gehen, hinter der sich eine besondere Dusche und ein verwirrendes Spiegelkabinett befinden. Klicken Sie den **drit-**

ten Spiegel von links an, dann wird ihr Schlitzung von seinem Spiegelbild in das Büro des Herzogs gezogen. Die Statue befindet sich in der **Schulade** des Schreibrischs. Als sie den **Kamm** auf die Statue legt, erfährt Valance den Aufenthaltsort ihrer Tochter. Doch selbst diese Erkenntnis kann die tapfere Herrscherin nur für kurze Zeit entmutigen. Danach wendet sie sich wieder dem Ausgang zu. **Kaum** auf dem Marktplatz angekommen, klatscht eine Scheibe mit großem Getöse in den Brunnen. Auch wenn einige Einwohner der Hunderepublik behaupten, der **Mond** sei heruntergefallen, wirkt diese Scheibe auf Valance eher wie ein großer, grüner Käse, an den sie, trotz ihrer Versuche, aber nicht herankommt. Zumindest findet sie im Drosselneist eine **Holzkrone**, die sie an sich nimmt, probiert einmal von der Salzkrustall und wendet sich nun dem **Scherzartikelladen** zu. Wie nicht anders zu erwarten, erhält sie für ihre Waren nur Gegenstände von eher zweifelhaftem Wert: Die Maske ist der Schildkröte lediglich ein **Gummihuhn** wert und für das Holzstück bekommt Valance immerhin noch ein **Buch**. Sie verläßt diesen Hort hunderepublikanischen Frohsinns, wird eines Schildes gewahr und eilt zurück in die Wüste zu Rudolf Ratte, dem reimenden Raritätenhändler. (Wer will und wer dem Gummihuhn die letzte Feder ausgepupft hat, kann schon jetzt einen Abstecher zum schlafenden Felsen machen. Wir behalten uns diese Episode für das 5. Kapitel vor. Warum? Och, nur so.) Ihm bietet sie nun das (leere) Buch an. Rudolf sieht entweder schlecht oder er hat Mitleid mit einer mittellosen Königin, auf jeden Fall willigt er reimeid in den Tausch ein und bietet seiner Stammkundin eine **Krücke** an. Angesichts der mannigfaltigen Gefahren auf dem Rückweg ist Valance einverstanden. Zurück auf dem Marktplatz der Hunderepublik angelgt die Königin mit der Krücke nach dem Stück Bienenkäse, das nach wie vor im Brunnen liegt. Aber herrje, das gackernde Huhn von vornhin hatte doch recht: Das ist gar kein Käse, sondern tatsächlich der **Mond**. In der Stadt kommt es daraufhin zum Aufruhr. Königin Valance, die doch nur hatte helfen wollen, wird als vermeintlich Schuldige an dem Desaster in den Kerker gesperrt...



▲ Schlechte Nachrichten schlagen auch der ansonsten tatkräftigen Königin aufs Gemüt. Ein Blick in den Zauberspiegel offenbart der Königin den Ernst der Lage. Sie erfährt den Aufenthaltsort ihrer Tochter.



▲ Königin Valance kommt gerade nach rechtzeitig, um einen Kolibri vor dem sicheren Ende zu bewahren. Der flatterhafte Vogel wird sich dafür nach erkennen zeigen. Schließlich bleiben gute Taten im Märchenreich nur selten unbeobachtet.



▲ Die Hunderepublik ist ein wehrhafter Staat. Umgebene Gäste werden am großen Tor abgewimmelt. Selbst eine inhaftige Königin muß sich gezwungen, den Dienstoffeneingang zu nehmen.



▲ Das pulsierende Zentrum der Hunderepublik: der Marktplatz mit der Residenz des Erzherrzogs im Hintergrund. Der Brunnen wird bald zum Schauplatz eines interstellaren Desasters.

KAPITEL 4

“Der echte Trollkönig möchte aufstehen“ 4. Kapitel in dem Prinzessin Rosella sich mit einem Totengräber, einem haltlosen Arzt, zwei gerissenen Lausejungen und der bösen Hexe Malicia auseinandersetzen muß.



▲ Der einfallsreiche Totengräber wird bei seiner Arbeit vom Wai-tschnerscher übermannt. Weil ihm das Herzstück seiner neuen Erfindung abhanden gekommen ist, muß er beim Schaufeln selbst Hand anlegen.



▲ Das Kürbishaus der beiden Oberlimmel. Im Obergeschoß wartet ein weiteres kulinarisches Überraschungsmenü auf die Prinzessin: Rückgrat im Brotmantel als Entree und Fuß-in-der-Socke als Hauptgang. Einfach exquisit.

4. Kapitel

Auch Zauberseile unterliegen manchmal gewissen Verschleißerscheinungen. Rosellas Seil jedenfalls reißt und sie rettet sich nur durch einen beherzten Klammergriff an eine Schaufel. Die Prinzessin klettert aus dem Schacht und macht die Bekanntschaft mit dem melancholischen Totengräber (notfalls mehrmals anknicken). Nicht, daß ihm das Schicksal seiner Schützlinge sonderlich an die Nieren geht, nein, er beklagt den Verlust der Ratte Loge, dem Herzstück seiner Grabschauelmaschine. Ohne Ratte kein technischer Fortschritt. Neben dem Totengräber selbst ist auch seine Garage von Interesse (Symbole auf dem Tor gut merken). Danach sollten Sie Rosellas Schritte erst nach Süden, dann nach Osten lenken, um den Doktor des Dorfes einen Besuch abzustatten. Dr. Morts Kadaver hat sein Rückgrat jemandem gegeben, der es nötiger hatte. Seine Bewegungsabläufe unterliegen seitdem gewissen Beschränkungen. Rosella sollte ihm auf die Sprünge helfen. Also wendet Sie sich nach Westen und entdeckt das Kürbishaus, in dem zwei Lausebengel der obersten Landplagenklasse ihr Unwesen treiben. Wenn Rosella Versuch, mit dem Aufzug in den großen Kürbis einzufahren, mißlingt, verlassen Sie mit ihr das Bild und kommen Sie unmittelbar danach wieder rein. Jetzt sollte der Aufzug funktionieren. Im Oberstübchen findet sie zwei liebevoll zubereitete, äußerst delikate Speisen: Rückgrat im Brotmantel und Fuß-in-der-Socke. Diese Perlen der Kochkunst sollte sich Rosella in den Rucksack packen und zu Dr. Kadaver zurückkehren. Der Arzt gibt sich generös: Als Dank für den aufrechten Gang schenkt er Ihrer Heldin ein Kuscheltier. Das ist doch etwas für die Rangen, denkt Rosella, und versucht, die beiden Rotznasen für das Tier zu begeistern. Sie lassen den Aufzug herunter, aber es ist besser, wenn Sie nur die Box in den Aufzug legen. Die ungezogenen Limmel geraten daraufhin in erbitterten Streit und verlieren die Ratte, die sie dem Totengräber gemogelt haben. Rosella nimmt sich das Tierchen und stattet dem Totengräber einen erneuten Besuch ab. Nun ist es an ihm, sich erkenntlich zu zeigen: Er schenkt ihr ein Blashorn, mit dem sie ihm jederzeit zu sich rufen könnte. Er werde ihr dann auf der Stelle das eigene Grab schaufeln. Welch ein Angebot! Im Kürbishaus erscheint Rosella gerade rechtzeitig, um eine Katze aus den

Händen der Lausebengel zu befreien. Mit Hammer und Meißel öffnet sie den Sarg. Katzen haben bekanntlich neun Leben. Und eines davon bekommt Rosella zum Dank geschenkt. Beim Totengräber kann sich Rosella unbemerkt eine Schaufel ausleihen, denn der Tüftler des Todes ist gerade mit seiner bahnbrechenden Neuentwicklung beschäftigt. Weit im Süden entdeckt die Prinzessin einen Knochenhaufen. Nur wenn sie sich auf der linken Seite (rechts neben dem großen Baum) hinter den Haufen stellt, kann sie gefahrlos ins Horn blasen (Obacht, kopflose Reiter kreuzen gefährlich den Weg). Der Totengräber läßt sich nicht zweimal bitten und schaufelt, was das Zeug hält. Die Prinzessin inspiziert das Loch und entdeckt... einen Sarg. Der wirkt aber wie ein Gefängnis. Manufakturseitig angebrachte Vorhängeschlösser am Sarg gehören auch im Märchenreich eher zur Ausnahme, selbst wenn es sich um sogenannte Symbolschlösser handelt. Wie war doch jetzt gleich die Kombination? Richtig, Totenkopf-Fledermaus-Spinne. Das Schloß springt auf und vor ihr steht Otar Fendris III, Trollkönig seines Zeichens. Doch bevor sich echte Freude ausbreiten kann, taucht Malicia, die intrigante Schöne mit der ausgeprägten Spielzeugtrattenphobie, auf und befördert beide, König und Prinzessin, zurück in die Kiste.

Otar und Rosella beraten die Situation. Die Kröte könnte beiden weiterhelfen, aber sie schläft tief und fest. Und nur der Kristall in Otars verschlossenem Armband kann sie aufwecken. Aber im Umgang mit Hammer und Meißel ist Rosella mittlerweile so erfahren wie ein altgedienter Steinmetz. Nach der gepölkelten Flucht schenkt Otar seiner Retterin einen Zauberstab und tarnt sich selbst als Skarabäus. Auch Rosella erkennt niemand, seitdem sie das Kleine Schwarze (den schwarzen Umhang) trägt. Gibt sie sich Dr. Kadaver gegenüber zu erkennen, dann überreicht dieser ihr ein Entlaubungsmittel, das sie schon kurze Zeit später im Kampf gegen das Blattmonster einsetzen muß. Rosella trifft auf drei Reichsreissende Pflanzen, die ihr (und Ihnen?) irgendwie bekannt vorkommen. Denen kredenzt sie den gutabgehängenen Fuß-in-Socke. Ein voller Magen macht träge und der Prinzessin bereitet es keine Mühe, die rote Blume an sich zu bringen.

Auf ihrem Weg durch den Garten entdeckt Prinzessin Rosella das Haus der Hexe und geht vorsichtig drumherum. Trotz ihrer Angst

ist Rosella entschlossen, sich das Haus einmal aus der Nähe anzusehen. Nur wie? Der Eingang ist so schmal, da hilft nur...genau, die Schaufel. Am Hiltreingang gräbt sich die Prinzessin ein Loch und kriecht hinein (rechte Pflanze anknicken). „Knuddelbar“, Malicias Schoßhund, schnüffelt länger am Astloch der Bodendiele herum, als seiner Gesundheit zuträglich ist: Entlaubungsmittel an Hundeschmauze, ein umwerfendes Rezept. Im Schlafzimmer der Hexe angekommen, meldet sich Otar, der Skarabäus, zu Wort: Rosella sollte doch bitte schön nach einer Maschine fahnden, die Malicia hier irgendwo versteckt haben müsse. Wo verwahnen Frauen ihre intimsten Geheimnisse? In der Kommode. Immer. Also, besagte Kommode ausgeräumt, die Maschine an sich genommen und alles fix wieder an seinen Platz gelegt...bis auf den Wollstrumpf, natürlich. Danach verläßt die mutige Prinzessin eilig das Haus, bindet sich den Umhang um und macht sich auf gen Osten in den dunklen Wald. Im Wald kam allerlei passieren, das weiß jedes Kind, also sollten Sie ihr bei der Herstellung eines Werwolfabwehrinstruments behilflich sein. Legen Sie dabei folgende Gleichung zugrunde: Silberkugel in Socke + gefüllte Socke gegen Werwolfsschädel = (Kleinlauter Werwolf) ?

In der Hunderepublik angekommen (wie Valance hineingehen), sollten Sie das Rathaus ansteuern, den Saal durchgehen und hinter dem Vorhang verschwinden. Im Zimmer auf der rechten Seite versucht Rosella, die Schrift auf dem Sockel der Engelsstatue zu entziffern, was ihr erst unter Einsatz des bestens bewährten Wollstrumpfs gelingt. Der Weg ins getrollte Land ist also vorgezeichnet. Der Geschmack des Engelschens ist allerdings exquisit, das muß man ihm lassen. Sie müssen die goldene Weintraube mit Hammer und Meißel abschlagen und sie dem Engel zu treuen Händen übergeben. Wenn Sie jetzt noch den Skarabäus mit dem Zauberstab berühren und den Trollkönig in seine gewohnte Gestalt verwandeln, dann steht Rosella Rückenlos in das Trollreich nicht mehr im Weg. Schnell sollte die Kombination am Trolltor gemerkt und dann Otar in den Maschinenraum begeben. Der hat mit seinem Doppelgänger noch ein Hünchen zu tunfen...



▲ Wie gewonnen, so zerronnen - Kaum in Freiheit muß der arme Trollkönig schon wieder zurück in die Kiste. Zum Glück ist er diesmal nicht allein.

KAPITEL 5

“Der Alptraum von Etheria“ 5. Kapitel in dem Königin Valance erst mal den Mond zurechtrückt und danach eine rege Reise-tätigkeit entwickelt.



◀ Gegen ein athletisches Kaninchen hat selbst der hung- rigste Werwolf keine Chance. Noch bevor er mit den Zähnen fletschen kann, ist die Königin auf und davon.

5. Kapitel

Die Königin vor Gericht! Und die Richter der Hunderepublik kennen kein Pardon: Valance muß den Mond wieder an seinen angestam- mten Platz am Firmament bringen, vortem kann sie nicht auf Freiheit hoffen. Trägerattraken sind eine Erfindung der neuzeitlichen Realität, die Wesen im Märchenreich müssen mangelnde Technik durch Phantasie ersetzen. Oder durch ein Gummihuhn! Der Baum am Rathaus ist die Abschubrampe, das Huhn Träger und Treibstoff zugleich. Valance legt den Mond ein und schießt den grünen Tribanten zurück an Ort und Stelle. Ein kleiner Schritt für sie, aber ein großer für die Hunderepublik. Vom Huhn bleibt nur eine Feder übrig. Valance behält sie zur Erinnerung. Auch die verzauberte Statue hat sie noch. Die tauscht die Königin beim Händler gegen die versprochene Werwolf- salbe ein und verläßt diesen Hort der Unfreiheit.

Ihr Weg führt sie zum schlafenden Felsen. Man sehen, wie der Dauer- schläfer auf das Kitzeln mit der Feder reagiert. Mit einem gewaltigen Nieser erwacht der Geist und gibt Valance den Rat, den Fluß des Le- bens wieder aufzulösen. Ein heiliger Trank müsse in das Füllhorn einer Statue gegossen werden. Die hat Valance schon gesehen. Also geht sie zur linken Statue und füllt den Nektar ein.

Der Strom des Lebens fließt wieder. Lord Artis, der Hirsch, ist der erste, der davon profitiert. Er verwandelt sich wieder in seine ur- sprüngliche Gestalt, entfernt den Pflock aus der Rinde seiner Frau und versucht, sie zu verarzten. Valance will jetzt durch den Wer- wolfswald. Den Hasenelfetzten benutzt sie als Lappen, um sich mit der Werwolfsalbe einzuschmieren. Die kluge Königin verwandelt sich in einen Hasen und läuft los. Zufällig des Weges kommende Werwölfe sind ohne jede Chance. Der erste Gratulant im Uuga-Buuga-Land: ein Pflanzenmonster. Aber das hat die Rechnung ohne Lord Artis gemacht. Valance macht sich auf den Weg durch den Garten, trifft die fleisch- fressenden Pflanzen und erfährt, wem das Haus gehört. Sie geht zum Kürbisbusch der beiden Pflagepöster und benutzt den Aufzug, um in den obersten Stock zu kommen (ist der Aufzug nicht da, den allen Trank aus Kapitel 4 verwendet: Raus aus dem Bild, wieder rein ins Bild). Oben liegt eine Mumie und hält krampfhaft einen Knochen fest. Den sollte Valance an sich nehmen, das Kürbisbusch wieder verlassen und zu der

ausgebrannten Raine weiterwandern. Dort knurrt sie ein Hund an, den sie mit dem Knochen füttert. Das Tier muß Hunger verspürt haben, dem danach wird es zutraulich und erzählt der Königin, wer es ist: Der Hund des Grafen Cepisch und seiner Frau. Doch der Graf habe gegen das Regime der Hexe aufbegehrt und zur Strafe habe Malicia alle drei verflucht. Valance erhält das Amulett und den Rat, dem kopflosen Reiter wieder einen Kopf aufzusetzen.

Valance lenkt ihre Schritte nun nach Süden. Eine weinende Frau, die Gräfin Cepisch, wie sich herausstellt, steht im Weg. Valance gibt ihr das Amulett und die Gräfin gibt den Weg frei. Die Inschrift auf dem Eingang zur Gruft ist eindeutig: Hier ruhen der Herr Graf persönlich. Deshalb ist die Tür auch verschlossen. Da könnte ja jeder kommen. Aber Valance gibt nicht auf. Beim Kürbisbusch stört sie die beiden Landplagen beim Katzenquälen und kommt so in den Besitz eines Knallkörpers. Sie kehrt zum Grabmal zurück, platziert den Boller im Schlüsselloch und betritt die nun offen vor ihr liegende Gruft. Ein Blick in den Sarkophag wird ja wohl gestattet sein. Ein Griff nach dem Totenschädel erst recht. Jetzt nur zurück zur Straße und scharen, ob der Reiter wieder kopflos an ihr vorbeiströmt. Und tatsäch- lich, sie muß nicht lange warten. Blitzschnell überreicht sie dem Reiter den Totenschädel. Der ergreift die Gelegenheit beim Schopfe und ist hernach hocherfreut. Er belohnt seine Wollhärtin gleich zweimal: Zuerst schenkt er ihr eine Pferdegleife und dann noch einen Gratisritt nach Etheria auf seinem Rapfen.

Valance geht nach rechts, über die Serpentina bis zum Baum neben der Höhle. In luftiger Höhe pflichtet sie einen Strauch Ambrosia. Da- nach zurück in das Regenbogenbild. Mit dem Regenbogen vorne rechts erreicht sie mühelos die hintere Statue, in deren Füllhorn sie das Gewächs legt. Das Füllhorn macht daraufhin seinem Namen alle Ehre. Der Granatapfel ist für Lady Cepisch die beste Medizin. Mit dem herbeizitierten Rapfen geht es nun wieder nach Etheria. Dort, im Nordosten, findet sie ein Instrument, dessen Saiten sie in einer be- stimmten Reihenfolge (1, 5, 6 und 4) zupfen muß, um zu den Parzen, den römischen Schicksalsgöttinnen, zu gelangen. Vorher muß sie allerdings noch die Kugel berühren. Von den Parzen erfährt sie, daß sie nach der guten Fee Maab suchen soll, der man allerdings nur im Traum begegnen könne. Im Reich der Wolken angekommen, ent- scheidet sie sich für den vorderen linken Regenbogen und landet

schnurstracks im Uuga-Buuga-Land. Dr.Kadaver läßt sie in seinem Therapiesarg schlafen. Valance hat einen schrecklichen Traum: Die Fee ist in einem Eiskristall gefangen.

Die Pendeldiplomatie geht weiter. Valance reist zurück nach Ethe- ria, danach wieder zu den Parzen. Die rücken ihre Informationen auch nur scheinweise raus: Die Königin solle sich doch einmal mit Lady Ceres unterhalten. Sie wissen schon, der Frau mit dem Pflock in der Rinde...Also rauf auf die vordere rechte Regenbogen-Bahn und der neuen Freundin einen Besuch abgestattet. Hier erfährt Valance: wie sie der Fee helfen kann: Sie muß sie mit einem Kristall befreien, der in Sonnenlicht getaucht wurde. Das kann nur mit einer weite- ren Reise verbunden sein. Zurück nach Etheria, dem sagenhaften Ver- kehrsknotenpunkt und von da aus per vorderem linken Regenbogen nach Uuga-Buuga. Valance muß in Malicia bescheidenem Zuhause aus dem Kristalleiter einen Kristall herausbrechen. Hat sie das geschafft, muß sie in Etheria den hinteren linken Regenbogen wählen, um an den ersten Schauplatz ihrer Odyssee zu gelangen: die Wüste. Denn Valance erinnert sich (und Sie natürlich auch), daß im Tempel mit dem Skorpion konzentriertes Sonnenlicht das Dunkel durchbrach. Dort läßt die Königin ihren Kristall auf und macht sich sogleich nach Etheria bzw. zu den Parzen auf. Die vermachen ihr einen Traumfän- ger und geben ihr den Rat, sich einmal um den Traumweber auf Ethe- ria zu kümmern. Auf dem Weg dorthin langt ein Alptraum nach ihr, aber mit dem Traumfänger sind solche Widersacher kein Problem. Als Etheria dem mürrischen Traumweber den eingefangenen Alp- traum zeigt, läßt er Zutrauen und schenkt ihr einen Traumteufel. Nun kann sie träumen, ohne dabei einzuschlafen. Die Reise ins Traumland ist erfolgreich. Valance wendet sich nach Süden und ent- deckt den Tempel. Dort ist Fee Maab im ewigen Eis gefangen. Doch Valances Kristall befreit die gute Fee, die der Königin aus Dankbar- keit ein magisches Zaumzeug für den weißen Scirocco schenkt. Al- lein dieses Pferd kann sie zum Herrscherspaar Etherias führen. Valan- ces Reisediplomatie nähert sich dem Ende: Ein letztes Mal auf den Berg in Etheria, dem weißen Pferd das Zaumzeug umgelegt, dann wird die nimmermüde Königin zum Herrn der Winde geführt.



▲ Die beiden Statuen sind zwar aus Marmor, doch ihre Sinne sind ge- schärft: Auf Reiter und Ambrosia reagieren die Damen ausgedehnt sensibel.



▲ Lord Artis zieht den Pflock aus der Rinde der Eiche und kümmert sich aufopferungsvoll um seine verunsicherte Gattin. Doch die Macht der Hexe ist noch nicht gebrochen. Der Heilungsprozess geht nicht so recht voran.

KAPITEL 6

„Der Alptraum von Etheria“ Kapitel, in dem nach einigen Verwicklungen der Spieler gewahrt wird, was Babies mit Hexen zu tun haben und sich schließendlich alles zum Guten wendet.



6. Kapitel

Das große Finale beginnt mit einer wüsten Keilerei zwischen den beiden Trollkönigen. Es ist an Rosella, den falschen Trollherrscher wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückzuverwandeln. Das gelingt aber nur, wenn die Prinzessin ihren Zauberstab so dreht und wendet, daß er ein „F“ anzeigt (Fenster des Zauberstabs öffnen, drehen und unten anklicken). Den falschen Troll erkennt sie daran, daß er dauernd gegen die Rohrleitung geschmissen wird. Sie müssen den Kerl anklicken, wenn er die Leitung gerade erreicht hat. Aber achten Sie auf Rosella: Sollte sie die Prinzessin zu dem nur wenig damenhaften Wörtchen „Mist“ hinreißen lassen, bedeutet das, daß der Stab falsch eingestellt ist. Wenn alles klappt, entpuppt sich der falsche Trollkönig als Edgar, der verschollene Sohn des Königspaars. Wenn Sie glauben, verehrter Leser, Sie hätten es schon geschafft, haben Sie sich geschitten. Malicia, die intrigante Hexe, hat nach einem vorletzten, aber furiosen Auftritt. Sie befördert Prinzessin Rosella in den Vulkan, der kurz vor dem Ausbruch steht. Jetzt muß Rosella erst mal schulften wie ein Bergarbeiter: Raus mit der Schaufel aus dem Inventar und einen eigenen Ausgang graben. Danach läuft sie durch den Gang auf die große Trolltür zu. Die Kombination! Wie hieß bloß die Kombination? Jetzt kühlen Kopf bewahren. Also, wie hatte Otar das vorher gemacht? Hebel im linken Auge, dann Hebel im rechten Auge und zum Schluß in der Nase bohren. Richtig, genauso war's.



Rosella ist doch ein kluges Kind. Danach stürzt sie auf Otar zu, doch der ist noch nicht ganz bei sich. Ihr dämmer langsam, daß ihrer aller Rettung nur mit dieser mysteriösen Maschine zusammenhängen kann, die sie bei der Hexe gefunden hat. Die könnte man ja mal anschließen. Aber wie? Hinter Otar ist eine Steckdose. Die gehört zu einer anderen Maschine. Rosella überlegt nicht lange und schließt das Gerät an. Die Maschine fängt an, zu blinken und Rosella beißt sich, den Stecker wieder rauszuziehen. Wenn doch Otar, dieser Schnarchack, endlich aufwachen würde! Rosella hat eine Idee: Sie weckt ihn mit der Blume. Das wirkt – mit einem kaum für möglich gehaltenen Tempo schnell der König hoch und macht sich an der Steuerung der großen Maschine zu schaffen. Der Vulkanausbruch ist abgewendet.

Nun kommen Königin Valance und Edgar ins Spiel. Wer glaubt, es gäbe eine große Wiedersehensparty, hat sich verrechnet, denn Malicia bringt sich nachhaltig in Erinnerung. Im Kampf ist Edgar der bösen Hexe schlichtweg unterlegen. Jetzt muß es schnell gehen: Rosella packt das mysteriöse Gerät aus und hält es genau

◀ Das böse Spiel der Hexe ist fast durchbreut und doch gibt sich Malicia, das intrigante Weibstück, nicht geschlagen. König Otar bekommt von der dramatischen Situation gar nichts mit. Er befindet sich immer noch im Land der Träume.



▲ Frauen am Rande des Nervenzusammenbruchs – Malicia hat Rosella in das Vulkannere verbannt. Aber da gibt es ja noch die Schaufel...

Pendeldiplomatie im Märchenreich: Königin Valance ist wieder einmal unterwegs. Für gute Verbindungen zwischen Etheria und dem Rest der Welt sorgen fägsame Reisepferde und die vielbefahrene Regenbogen-Schnellbahn. ▼



in dem Moment auf Malicia, als diese zum großen Zauberschlag ausholt. Nun fallen die Strahlen auf die Urheberin zurück und verwandeln die Erzschorin in einen harmlosen Säugling. Sollte ausgerechnet Edgar der einzige wirkliche Leitfragende in diesem Finale sein? Nein, das wäre unrecht und Rosella erinnert sich noch an das Geschenk der Katze, das zusätzliche Leben. Das hat sie noch dabei und spendiert es Edgar. Damit ist das Happy End perfekt. Rosella wird den Beinamen „Die prinzlose Braut“ wohl bald ablegen müssen. Dem Königreich Daventry steht eine Hochzeit ins Haus. Wie konjugiert sich doch gleich das lateinische Wort für „beiraten“? Richtig: Coniungo, coniunxi, coniunctum.



▲ Der Vulkan steht kurz vor dem Ausbruch. Wenn Otar nicht bald erwacht, wird glühende Lava das Märchenreich unter sich begraben.

◀ Der große Showdown – Edgar der verschollene Königssohn, fordert Malicia heraus. Das kann nur schiefgehen. Doch Rosella wird nicht tatenlos zusehen, wie ausgerechnet der schönste Jüngling in dieser Geschichte seinen Mut mit dem Leben bezahlt.

KING'S QUEST I

Der Königsweg zur Krone von Daventry

Mit King's Quest I: Quest for the Crown präsentierte Sierra erstmals ein Spiel, das die Elemente von Grafik- und Textadventures miteinander vereinte. Die perfekte Maussteuerung wie bei King's Quest VII gab es damals natürlich noch nicht. Auch die sogenannten Icons, die Aufmerksamkeit von Sierra-Leser bei Gabriel Knight kennengelernt haben, waren noch unbekannt. Hier ergeben sich die Spielfortschritte durch die Eingabe von kurzen Kommandos (z.B. „Take Key“ oder „Talk with“). Da die aufwendige Lokalisierung (sprich Übersetzung) von Computerspielen vor 13 Jahren ebenfalls noch unüblich war, läuft King's Quest I in englischer Sprache. Ihrem Spiel Spaß tut das aber hoffentlich keinen Abbruch, denn als lauf- und sprechfreudiger Anwender werden Sie schon nach kurzer Zeit herausbekommen, wohin der Hase (oder besser gesagt der Ritter) läuft. Und falls es an einer bestimmten Stelle einmal haken sollte, können Sie ja immer noch die nun folgende Komplettlösung zur Hand nehmen und Ihrem Glück auf die Sprünge helfen.

Die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos

Der alterwürdige König Edward, Herrscher von Daventry, lebt in tiefer Sorge. Vom einstigen Reichtum und der früheren Größe Daventrys ist nicht viel geblieben, seit er durch Verrat und Schwarze Magie die wertvollsten Schätze des Reichs, den Zauberspiegel, den magischen Schild und die große Schatztruhe, verlor. Wer ihm diese wieder beschafft, der soll sein Nachfolger werden. Das ruft Ritter Graham auf den Plan (also Sie, lieber Leser)...

Der Weg zur Krone

Bei Spielbeginn steht Ritter Graham auf einer Wiese vor der Königsburg. Als erstes sollten Sie sich vom König eine Auftragsbestätigung abholen. Der residiert natürlich in seiner Trutzburg. Also steuern Sie Graham über die Brücke (Vorsicht vor den gefährlichen Krokodilen) und klopfen mit einem beherzten „Open Door“ an. Treten Sie vor Ihren Herrscher und lassen Sie sich den Auftrag nochmals erklären („Talk King“). Sie sind jung und ehrgeizig, also geloben Sie, ihm die Insignien seiner Macht zurückzugeben und beginnen sofort mit der strategischen Planung. Zunächst wäre da die Frage der Nahrungsbeschaffung zu klären. Auf den Feldern vor der Burg haben die Bauern Gemüse angepflanzt und die positive Wirkung von Mohrrüben auf Abenteuerreisende ist ja hinlänglich bekannt („Take Carrot“). Links von der Burg macht Graham eine Entdeckung: Er dreht einen großen Stein zur Seite („Push Rock“) und findet darunter einen Dolch, den er an sich nehmen sollte („Take Dagger“). Wenn Sie mit Ihrem Ritter jetzt noch eine Kletterpartie unternehmen und ihn mit einem „Climb Tree“ auf den nächsten Baum jagen, finden Sie in einem Nest ein goldenes Ei. Und was macht der kluge Ritter mit derlei Dingen? Mitnehmen, natürlich („Take Egg“).

Gerade hat sich Graham von der Kletterpartie erholt, als er auf einen Eifen trifft und sich mit ihm unterhält („Talk To Elf“). Dankbar, daß ihm endlich einer zuhört, schenkt der Elf Graham einen Ring. Und da Graham an diesem Tag einfach alles gewinnt, pflückt er das vierblättrige Kleeblatt, das er mitten im Kleeblatt findet („Take Clover“). Auf einer Wiese in der Nähe wird der treue Ritter erneut ündig: Graham nimmt eine Schüssel an sich („Take Bowl“). Auch der Walnusbaum hat es ihm angetan. Graham vergißt für kurze Zeit seine Mission und genehmigt sich erst mal eine Nuß („Take Walnut“). Und weil wir uns im Märchenreich befinden, enthält diese Nuß einen goldenen Kern („Open Walnut“), den er sorgfältig in seinem Inventar verstaut.

Hexengut

Auf seiner Suche nach den gestohlenen Insignien der Macht stößt Ritter Graham danach auf ein uraltes Hexenhäuschen. Wenn Sie ein mutiges „Open Door“ in die Tastatur klopfen, wird sich die Türe öffnen. Doch eine Inspektion des Häuschens empfiehlt sich erst, wenn die Hexe verschunden ist, denn Hexen reagieren auf straf-



lende Helden in der Regel äußerst gereizt. Nachdem die Alte aber das Weiße gesucht hat, kann Graham das Schlafzimmer der Dame einer kritischen Prüfung unterziehen. Auf dem Tisch liegt ein Schriftstück, das nicht nur die Lektüre lohnt: Graham sollte die Botschaft auch einstecken („Take Note, Read Message“). Doch die Hexe war wohl nur kurz zum Mistfletschneiden – sie ist schneller zurück als erwartet. Als sie sich vor den brennenden Ofen stellt, sieht Graham seine Chance, Daventry endgültig von dieser Landplatte zu befreien. Er schleicht sich von hinten an und beendet ihre Karriere mit einem heftigen Tritt in den Allerwertesten („Push Witch“). Sie mißbilligen ein solches Verhalten? Das sei kein Benehmen gegenüber einer Dame, meinen Sie? Ja, wollen Sie sich lieber in einen verwanzten Frosch verwandeln lassen, nur um der Eitelkeit zu genügen? Na bitte. Außerdem kommt Ritter Graham vom Land, das entschuldigt einhegt.



Jetzt, wo von der Hexe keine weitere Unbill zu erwarten ist, sieht sich unser (umgehobelter) Held die Behausung genauer an. Zuerst kommt der Küchenschrank („Open Cabinet“) an die Reihe, danach werden die Nahrungsvorräte aufgefrischt („Take Cheese“). Zuerst nimmt der Ritter noch einen Happen auf die Hand und beißt herzhaft in den Dachfirst („Eat House“). Der Architekt muß ein Zuckerbäcker gewesen sein, denn das Haus besteht zu 100% aus süßem Naschwerk. Gut erholt setzt Graham seine Reise fort. Kurz darauf trifft er auf ein altes Holzfüllerehepar, das gramgebeugt dem Hungertod entgegensteht. Zunächst muntert unser Held die beiden etwas auf („Talk To Man/ Talk To Woman“), kramt dann in seinem Inventar nach der Zauberschüssel und füllt diese mit einem „Fill Bowl“ mit Suppe. Dann gibt er diese dem Mann („Give Bowl to man“). Obwohl bettelarm, schenken die alten Leute ihrem

König's Quest

junger Retter eine Geige, die Graham beschämt annimmt („Take Fiddle“). Danach muß unser Held weiter. Er lenkt seine Schritte zum Seeufer, sieht sich dort um („Examine Lake“), sammelt ein paar Steine auf („Take Pebbles“) und inspiziert den Baumstumpf („Look into Stump“). Im Bauminneren findet er einen unscheinbaren Beutel, den Sie unbedingt an sich nehmen sollten („Take Pouch“), denn er enthält allen Reichtum dieser Welt: eine Handvoll glitzernder Diamanten.

Nun sollen Sie Graham zurück in die Nähe der Burg führen. Dort steht, ganz in der Nähe des schon bekannten Gemüsebeets, ein Ziegenbock. Den Ritter packt das Mitleid, er öffnet das Tor („Open

Gate“) und gibt dem Geißbock seine Mohrrübe zu fressen („Show Carrot“). Und schon hat Graham einen neuen Freund gefunden, dem der Bock begleitet Ihres Schützling von nun an auf all seinen Wegen. Nur kurze Zeit später, an der alten Holzbrücke, erweist der Ziegenbock seinem zweibeinigen Freund einen ersten Dienst: Er kratzt den Troll, der sich drohend vor Graham aufgebaut hat, mit einem schnellen Kopfstoß von der Brücke.

Geschwätziger Gnom

Jenseits dieser Brücke hat ein merkwürdiger Zwerg sein Domizil. Der Ritter und Jäger des verlorenen Schatzes sollte sich mit ihm unterhalten, auch wenn dieser es liebt, in Rätseln zu sprechen („Talk to Gnome“). Und er verspricht dem Ritter ein Geschenk, vorausgesetzt, Graham errät seinen Namen. Jetzt wird's schwierig, denn „JFNKQVHGROHPM“ heißt kein Mensch. Denken Sie mal nach. Erinnern Sie sich an die Botschaft der Hexe? Die mit den umgekehrten Alphabet? Dann zählen Sie doch mal die Buchstaben durch. Normalerweise ist das „I“ der neunte Buchstabe des Alphabets. Im umgekehrten Fall ist der neunte Buchstabe ein „R“. Dämmerts? „RUMPELSTILTSKIN“ (dieses Wort muß zur Lösung rückwärts eingegeben werden) muß es heißen, das englische Rumpelstilzchen. Damit hat der Zwerg nicht gerechnet. Nun ist es seine Zauberbohnen los („Take Beans“). Mit den Bohnen in der Tasche marschiert unser Held wieder zurück zur Holzbrücke, überquert sie und steuert zwihschen ein Blumenbeet an. Dort sollte Graham die Bohnen einpflanzen („Plant Beans“). Er hat offenbar den grünen Daumen, denn kurz danach schnell eine Pflanze in die Höhe. Mit dem Befehl „Climb beanstalk“ bringen Sie Ritter Graham dazu, an der Ranke bis ins Wolkenland hochzuklettern. Dort angekommen, lenkt er seine Schritte nach rechts und gelangt an einen Baum, dessen Stamm am unteren Ende ein Loch aufweist. Riskieren Sie ruhig mal einen Blick („Look into hole“), denn dort drinnen liegt eine Steinscheuder versteckt, die Sie noch gebrauchen können („Take Sling“).

Ein Riese in den Wolken

Ein Bild weiter östlich entdeckt der Thronanwärter einen Riesen, mit...der Schatztruhe unterm Arm? Was tun? Graham hält sich erstmal bedeckt, versteckt sich hinter einem Baum und wartet ab. Ein echter Diplomat! Und recht tut er daran. Denn Riesen sind nicht sonderlich ausdauernd. Dieser hier schon gar nicht und bald ist der Traubenräuber eingeschlafen. Eine solche Gelegenheit kommt so bald nicht wieder. Also ran an den Kerl, sich die Truhe geschnappt („Take Chest“) und ab durch die Mittel! Nein halt, besser nach rechts, in die Höhle da. Ja, da! Die Treppe führt gradatwegs wieder hinunter auf die Erde. Doch auch hier hält es den jungen Ritter nicht lange. Denn er muss den Brunnen mit dem tiefen Schacht finden. Ist das vollbracht, trennt er das Seil vom Eimer („Cut Rope“) und handelt sich den Schacht hinunter. Geben Sie hierfür „Lower Rope“ bzw. „Climb down Rope“ ein und Graham wird tun, was Sie verlangen. Am Fuße des Brunnenschachts befindet sich...Vasser. Geben Sie Graham den Tip zu tauchen („Dive“) und er wird eine Öffnung finden, durch die er sich hindurchschlängeln

kann. Nach Luft jagend taucht Graham in einer Drachenhöhle wieder auf. Geistesgegenwärtig füllt er seinen Eimer mit Wasser („Fill Bucket“) und schüttet es dem Drachen ins Gesicht („Throw water to dragon“). Der ist somit außer Gefecht, denn Wasser greift bekanntlich das vegetative Nervensystem der Drachen empfindlich an. Graham sieht sich in der Höhe um und entdeckt den magischen Spiegel („Take Mirror“). Nun ist er kurz vor dem Ziel. Im Westen findet er einen Ausgang. Als er das Tageslicht erblickt, schwebt über ihm ein riesiger Kondor. Als dieser in Bodennähe kommt, fällt sich Graham ein Herz und klettert sich an den Krallen fest („Jump“). Das Flugzeug aus dem Märchenland geleitet unseren Helden sicher ans andere Ufer.

Von Ratten, Pilzen und anderem Geschmeiß

Nun empfiehlt sich ein Gang nach Westen, bis Sie an den großen Pilz kommen. Den sollten Sie mitnehmen, auch wenn Sie sich bei Pilzen nicht so gut auskennen („Take Mushroom“). Auf dem Rückweg entdeckt der junge Mann eine Öffnung im Erdboden und ohne großartig nachzudenken, springt er hinein. Jetzt ist er auf dem Tiefpunkt angelangt, mitten in der Unterwelt. Doch auch dort gibt es, wie in jedem anständigen Adventure, verschlossene oder bewachte Türen. In Grahams Falle sitzt eine große Ratte davor und macht keine Anstalten, den Pilz zu räumen. Aber auch Ratten haben ihre schwachen Seiten. Versuchen Sie es doch mal mit Käse („Talk to rat“ bzw. „Give cheese to rat“). Danach hat das Tier mächtig zu kauen und Sie können die Tür öffnen (magische Beschwörungsformel: „Open door“). Mit der Geige („Play fiddle“) vertreibt er nun die furchterregenden Wesen, die diesen Raum bevölkern und stößt langsam, aber sicher zum Allerheiligsten vor, zum Herrscher der Unterwelt persönlich. Doch dieser hat die Gefahr noch gar nicht erkannt, er verlässt gerade den Raum, als Graham eintritt und sich des Zephters und des magischen Schilds bemächtigt („Take sceptre“/„Take shield“). Es ist vollbracht! Jetzt gilt es nur noch, mit heiler Haut hier wieder raus zu kommen. Ein Bild weiter links entdeckt der Thronanwärter eine Treppe und Graham eilt hurtigen Schrittes hinauf. Die Tür am Ende der Treppe öffnet sich pflichtgemäß, aber was hilft das schon: Die Öffnung ist viel zu klein für einen Menschen mit Gardemaß. Die letzte Rettung ist der Pilz. Hoffentlich ist er giftig und hat irgendeine Nebenwirkung. Und tatsächlich, die hat er: Kaugummi! Graham den Pilz vertilgt („Eat mushroom“), beginnt er zu schrumpfen. Jetzt paßt unser Held durch jedes Mauseloch.

Take Crown and sit down

Wie auch bei einigen Zaubertänken läßt die Wirkung des Pilzes rasch nach. Bald hat Ritter Graham zu alter Größe zurückgefunden und kann nun guten Gewissens bei König Edward versprechen, allerdings nicht, ohne zuvor den Eingang zum Thronsaal mit einem gut gelauteten „Open door“ weit aufgestoßen zu haben. Verneigen Sie sich nun vor Ihrem alten König („Bow king“), und geben Sie ihm die Gardien früherer Größe zurück. Sie haben sich um das Königliche verhalten gemacht. Das Schicksal Daventrys liegt von nun an in Ihren Händen, König Graham!



GIB GAS!

DAS POWER-MAGAZIN IST DA

Softsale-Abenteuer gibts
nicht im Frühstücks-
Fernsehen...



H 30219
DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN
SOFTSALE
NUR 190 DM
...sondern am Kiosk

Spielereports
488i Hunter Killer
Battle Arena Toshinden 2 (PSX)
Clash Monkeys 1997/1998
Dungeons Keeper
Earth 2140
Ectonica 2
IF-22
Independence Day
Der Industriepionier
Moto Racer
Oddworld - Abe's Oddysee (PSX)
Maschinen Panther
V-Rally (PSX)

PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64

RED BARON II
HIGHLIGHT DER AUSGABE

VERLOSUNG:
PENTIUM 200 MHz
ZU GEWINNEN!



SOFTSALE

Softsale Lau & Zielke GmbH
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 and -404

King's Quest VIII:

„Maske der Ewigkeit“

Über die Kunst, allen King's Quest-Fans gerecht zu werden und trotzdem etwas völlig Neues zu schaffen.

– der Aufbruch in ein neues Zeitalter

Daß die vorliegende Best of Sierra-Ausgabe ganz im Zeichen von der King's Quest-Reihe steht, lieber Leser, ist natürlich kein Zufall. Vorausichtlich im November diesen Jahres erscheint „Die Maske der Ewigkeit“, der nunmehr achte Teil dieser populären Familienreihe, der wie alle seine Vorgänger aus der „Feder“ der Sierra-Mitbegründerin Roberta Williams stammt. Grund genug für uns, der erfolgreichsten Frau in einer männerdominierten Branche einige Fragen zu Computerspielen im Allgemeinen und zu King's Quest VIII im Besonderen zu stellen.



Best of Sierra: „Frau Williams, was muß man tun, um ein erfolgreiches Spiel zu schreiben?“

Roberta Williams: „Ich schreibe keine Spiele.“

BoS: „Wie bitte????“

R.W.: „Ich entwickle interaktive Geschichten, keine Spielzeuge. Das sind Geschichten, die einerseits gut erzählt und spannend sein müssen und andererseits den „Leser“ zum Mitmachen animieren sollen, indem sie unendliche Welten und ungelöste Rätsel anbieten. „Computerspielgestaltung“ finde ich angemessener.“

BoS: „Was macht also Ihrer Meinung nach ein erfolgreiches Adventure aus?“

R.W.: „Es braucht eine überzeugende und spannende Handlung, interessante Charaktere, knackige und trotzdem logisch nachvollziehbare Rätsel und natürlich, ein furioses Finale. „Mystery House“, beispielsweise, erfüllt m.E. selbst nach 17 Jahren noch diese Kriterien, auch wenn die Technik von damals den heutigen Betrachter vorfindlich erscheint.“

BoS: „Unsere Leser haben soeben mit „King's Quest VII: Die prinzlose Braut“ ein Adventure in vollendeter Zeichentrickqualität kennengelernt. Läßt sich das noch steigern?“

R.W.: „Die Technik ist in eine andere Richtung gegangen. Für King's Quest VIII sollte der Schwerpunkt nicht auf Zeichentrickqualität liegen, sondern wir wollten eine glaubwürdige virtuelle Welt erschaffen, vollständig interaktiv und natürlich dreidimensional. Aber alles, was wir über die Entwicklung eines Adventures wußten, paßte nicht zu der Technik, die wir benutzen wollten. Es war ein hartes Stück Arbeit, dieses Spiel zu einem King's-Quest-Spiel zu machen und dennoch diese Technologie zu verwenden. Aber es hat sich gelohnt.“

BoS: „Wo liegen die Unterschiede zwischen „Die Maske der Ewigkeit“ und der übrigen King's-Quest-Saga?“

R.W.: „Die Story ist actionbetonter als bisher. Die Spieler wollen sich nicht zurücklehnen und lange Animationssequenzen ansehen, ohne selbst eingreifen zu können. Die Story ist strafbar, der Spieler hat jederzeit die Kontrolle.“

BoS: „Aber „Die Maske der Ewigkeit“ steht trotzdem in der Tradition der King's-Quest-Reihe, die ja überaus erfolgreich war?“

R.W.: „Absolut. Wir nutzen nur die Möglichkeiten, die uns die neue Technik bietet. Auch in „Die Maske der Ewigkeit“ muß der



Spieler Gegenstände finden, um Rätsel zu lösen. Aber manche Gegenstände sind nicht nur Teile eines Puzzles, sondern besitzen darüber hinaus Eigenschaften, wie wir sie vom Rollenspiel her kennen. Pilze etwa, die dem Spieler Gesundheit verleihen oder Reichtum beschern.“

BoS: „Viele Spiele verfügen heute über einen Mehrspielermodus. Ist das auch bei einem Adventure möglich?“

R.W.: „Wir hätten hingehen und sagen können „Wir geben „Der Maske“ einen Mehrspieler-Funktion. Aber das hätte einen Entwicklungszyklus von drei Jahren bedeutet und wir wären irgendwann nächstes Jahr mit dem Spiel herausgekommen. „Die Maske“ ist ein Spiel für den Einzelspieler, ohne Wenn und Aber, mit einer atmosphärisch dichten Story und einer wirklich coolen Technologie. Aber natürlich untersuchen wir, was man alles im Einzelspielermodus machen kann und was nicht. Und wenn wir das wissen und verstehen, dann können wir auch solche Dinge wie die Mehrspieleroption angehen.“

BoS: „Wir dürfen also damit rechnen, daß Sierra bald mit einem Multiplayers-Adventure herauskommt?“

Roberta Williams (lacht geheimnisvoll): „Kommen Sie nächstes Jahr wieder.“

Roberta Williams – Kurzportrait

Ohne Roberta und Ken Williams, die beiden Sierra-Gründer, wäre das Genre des Grafikadventures um etliche Attraktionen ärmer. In „Mystery House“ verwendeten die beiden zum ersten Mal Grafiken in einem Textadventure, in „The Wizard and the Princess“ gab es erstmals hochauflösende Farbgrafiken. King's Quest I: Quest for the Crown arbeitete schon mit kompletten Animationen und King's Quest V überraschte die Fachwelt mit einer Icon-gestützten Benutzerschnittstelle. Mit „King's Quest VIII: Die Maske der Ewigkeit“ steht nun dem Adventure-Genre ein erneuter Entwicklungssprung in 3-D bevor. Die Welt der Roberta Williams besteht aber nicht nur aus den Kobolden und Ellen des Märchenreichs Daventry. Mit den beiden Phantasieprojekten hat sie (höchst erfolgreiche) Ausflüge in das Genre des Mystik- und Gruseladventures unternommen. Dem Einfallsreichtum der US-amerikanischen Autorin sind offenbar keine Grenzen gesetzt.

Jens Schubert's

"Lernen und Spaß am PC"

Spiele - Wissen - Kindersoftware

"eines der ersten deutschen Spezialgeschäfte für Lern- und Spielsoftware" Der Spiegel 05.12.94

Sie kennen uns eventuell, wahrscheinlich aber noch nicht. Wir glauben aber, daß es sich auch für Sie lohnen kann, uns kennenzulernen. Seit über 3 Jahren haben wir uns schwerpunktmäßig u.a. auf Kindersoftware spezialisiert.

Händlerbetreuung

Sie als Händler und Wiederverkäufer sind im richtigen Bereich angekommen. Vielleicht bieten Sie bereits Software an und haben mit den dabei auftretenden Problemen Ihre Erfahrungen gemacht. Wir empfehlen: Spezialisierung und ausgewogene Sortimentspflege.

Auch wenn Sie als noch Branchenfremder (Hardware / Spielwaren) Ihr Sortiment erweitern wollen, zögern Sie nicht und fordern einfach per FAX (mit Gewerbeanmeldung) unsere Händlerliste an. Da wir seit Juni '94 in dem Markt Kindersoftware/Wissen/Spiele aktiv sind, glauben wir, daß es auch für Sie interessant sein kann, mit uns zusammenzuarbeiten. Falls Sie erstmal nur allgemeine Fragen haben, scheuen Sie sich nicht, während unserer Öffnungszeiten bei uns anzurufen.

Wir führen ausgewählte Produkte von:

SIERRA (ADI; Playtoons; Dr. Brain...)
Heureka Klett (Opera fatal...)
Bertelsmann (Discovery / InfoRom)
Sunflowers Kids (Leonardos Abent.)
Broderbund; Microsoft; Davidson;
Knowledge Adventure; Topware
und viele weitere.

Privatkundenbetreuung

Sie haben als Endkunde Interesse an unserem Angebot? Kein Problem, schicken Sie uns eine Postkarte mit Ihrer Anschrift und Sie erhalten unsere Preisliste. Neben vielen Spielen und allgemeiner Software finden Sie als ein Schwerpunktthema Software für Kinder. In den drei Jahren unserer Tätigkeit haben wir viele Rückmeldungen unserer Kunden erhalten. Ein Eltern / Kind Kurs an der VHS Berlin-Zehlendorf war die logische Fortsetzung unserer Aktivitäten. Wenn Sie sich bei Ihrer Auswahl unsicher sind, rufen Sie kurz bei uns an, wir werden Ihnen dann weiterhelfen. Leser aus Berlin sind natürlich in unserem Ladengeschäft willkommen.

Falls Sie einen Softwarehändler kennen, der bisher "nur" Spiele anbietet, zeigen Sie ihm doch diese Anzeige, vielleicht steigt dann auch die Auswahl bei Ihnen vor Ort.

Neben der sehr guten Lernsoftware aus dem Hause SIERRA finden Sie bei uns: Duden-Meyer; Ravensburger; MAXIS; ... (na gut, Sie dürfen auch mal im roten Händlerkasten schauen)

Sie finden eine bestimmte Software besonders gut / schlecht ? Wir freuen uns von Ihnen zu hören!

Haubachstr. 16 10585 Berlin
Tel: 030 - 348 22 51 Fax: 030 - 342 90 34

Unsere Öffnungszeiten passen wir den saisonalen Schwankungen an. Unser Anrufbeantworter kennt die aktuellen Zeiten!! Irrtum und Änderung bei Produkt- und Preisangaben vorbehalten

The Even More Incredible

– Knobelspaß für die ganze Familie

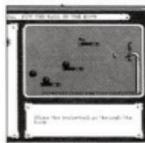
Die Kluft zwischen den Generationen ist eine vielbeklagte, aber leider unbestreitbare Tatsache. Gerade bei Spielen für den PC tritt sie offen zutage. Die Begeisterung der Jugendlichen für ein Ballerspiel läßt bei manchen Eltern ernste Zweifel am Geisteszustand ihrer Kinder aufkommen, während Papas Wirtschaftssimulation manchem Filius allenfalls ein herzhaftes Gähnen oder mitleidiges Schulterklöpfen entlockt („5 Säcke Mehl für 3 Taler? Tooooll“). Ein Spiel zu finden, das Erwachsene und Jugendliche gleichermaßen zu fesseln vermag, glich lange Zeit der Suche nach der Quadratur des Kreises. Bis Sierra „The Incredible Machine“ auf den Markt brachte. Ein Denk- und Knobelspiel mit ausgesprochen witzigen Animationen, das Kreativität und logisches Denken förderte und auch noch Spaß machte, vereinte Alt und Jung, Technikfreunde und Physikverächter vor dem Bildschirm. Ermutigt durch den enormen Erfolg, präsentierte Sierra 1993 „The Even More Incredible Machine“, eine noch unglaublichere Maschine, und traf erneut den Zahn der Zeit. Auch heute, vier Jahre nach der Veröffentlichung, hat „TIM 2“ nichts von seiner Faszination eingebüßt. Und weil diese Ausgabe von Best of Sierra ganz im Zeichen der Familie steht, haben wir uns entschlossen, dieses Kleinod unter den Rätselspielen gleich mit auf die King's Quest-CD zu packen. Denn Best of Sierra will ja nicht nur die etwas verträumten Märchenfreunde erreichen, sondern auch die Praktiker unter seinen Lesern. Und die kommen jetzt auf ihre Kosten. Ach, Sie sind gar nicht praktisch veranlagt? Macht nichts, „TIM“ weckt den Heimwerker in Ihnen.



Alltägliche Probleme nach dem Motto „Wie befördere ich den Basketball in den Korb, wenn ich nichts weiter besitze als ein Laufgestell und eine weiße Maus?“ mühten bisher unter risikobehafteten Umständen in Eigen- bzw. Feldversuchen gelöst werden. Das hieß im Klartext: sich von Sohnmann Bastian den Ball pumpen, Töchterchen Lea das geliebte Haustier abschwatzen und die Versuche in eigenen Garten durchführen. Mit verheerenden Folgen für den wahrscheinlichen Fall des Mißlingens: Nachbarn schütteln verständnislos den Kopf, der Sohn fühlt sich zum Absingen hässlicher Spottverse bemüht und die Tochter erleidet Heulkrämpfe, sollte sich die Maus von den Anstrengungen nicht erholen. Nicht so bei „TIM“: Vor den Kindern können Sie mit Ihrem Können protzen (oder den Vater durch Cleverness beeindrucken), die Tierarztrechnung sinkt dramatisch, die Nachbarn nehmen Sie endlich wieder für voll, die Ergebnisse Ihrer Experimente bleiben ordentlich gespeichert und vergessen nicht die Umwelt. Und das Allerbeste: Sie erleben mit Ihrer Familie einen äußerst vergnüglichen Nachmittag.

Der Hauptbildschirm oder wie Sie die Höllenmaschine starten

Nachdem Sie „The Incredible Machine“ erfolgreich (unter DOS) installiert und gestartet haben, erscheint alsbald folgendes Schema:



Das große Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms gibt Ihnen eine Vorschau auf das nächste Rätsel. Klicken Sie hier, wenn Sie mit dem Spiel beginnen möchten.

Das darunter liegende kleinere Fenster formuliert in knappen Worten das Rätselziel (Sollten Sie nach Minuten anstrengenden Nachdenkens und Experimentierens Ihr Ziel einmal aus den Augen verloren haben, drücken Sie die <ESC>-Taste und lesen Sie nach, worum es überhaupt geht.).



Am unteren Bildschirmrand finden Sie die Anzeigen für den Gesamtpunktestand (denn für jedes gelöste Rätsel verteilt „TIM“ Belohnungen in Form von Punkten) und die Anzahl der Bonuspunkte (Bonus 1 wird für die schnelle Lösung gewährt, Bonus 2 für die Höhe des Schwierigkeitsgrads). Wenn Sie also glauben, Sie könnten hier herumtrödeln, haben Sie sich geschrieben. Wer Punkte haben möchte, sollte seinem Erfindergeist Beine machen.



Moch ein Hinweis: Die beiden Skalen „Schwerkraft“ und „Luftdruck“ im linken Fenster können nur im Freiformmodus eingestellt werden. Und zu dem kommen wir später.

Bei „TIM“ geht's hoch her – Heiße Tasten und heiße Musik

Die „heißen Tasten“ sind Kurzbefehle (engl. Hot Keys), mit denen sich bestimmte Optionen abrufen lassen. Mit der P-Taste auf der Tastatur können Sie z.B. das Spiel unterbrechen (etwa wenn Kollege Axel L. auch mal spielen möchte und Sie sich sowieso einen Kaffee holen wollen). Die Zahlenfelder 1 bis 9 und die Buchstaben A bis L bieten einen besonderen Service: Fetzigste Musik soll ja bekanntlich die Kreativität anfeuern. Folgende Süßke stehen zur Auswahl:

- | | | |
|-------------------|-------------|-------------------|
| 1 Titelstück | 8 Blues | F Jazz Fusion |
| 2 Europa | 9 Klassik | G Heavy Metal |
| 3 Funk | A Salsa | H Karibik |
| 4 Reggae | B Polka | I Detective |
| 5 Cajun | C Jazz | J Big Band |
| 6 Rock | D Soft Rock | K Afrika |
| 7 Country/Western | E Romantik | L Mittlerer Osten |

Machine

Wie spiele ich richtig – Über das korrekte Verhalten beim Knobeln

1. Lektion:

Das Basiswissen – Symbole, Mauszeiger und Paßwörter
Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich die nun folgenden Erklärungen zu Gemüte führen. Es ist immer hilfreich, die Bedeutung gewisser Symbole vorher zu kennen, anstatt hinterher, wenn die Bowlingkugel ins Nirwana gefallen ist, hektisch im Handbuch nachzuschlagen.

Bei jedem Spiel erscheinen im oberen Balken der Name und die Nummer des Rätsels, eine Rätselvorschau und die Rätselaufgabe. Klicken Sie auf das Feld mit der Rätselvorschau, dort wo der Cursor „Spielen“ anzeigt („The Even More Incredible Machine“ besitzt sogenannte „Smart Cursors“ die verschiedene Features identifizieren, wenn der Cursor sich über diesen Features befindet). Das Spiel kann losgehen.



Hier draufklicken, wenn Sie sich fit fühlen für das nächste Rätsel!



Ein Klick auf diese Fläche und Sie befinden sich im Menü „Rätselauswahl“.



Dieses Symbol führt Sie in den sogenannten Freiformmodus (auch Heimwerkmodus genannt).



Ihr Eltern mögen kein Heavy Metal? Schade eigentlich. Hier stellen Sie die Lautstärke ein.



Machen Sie reinen Tisch. Ein Klick auf das Bömbchen löscht alle eingesetzten Teile.



Sie wollen aufhören? Dann tun Sie es doch. Hier klicken.



Klicken Sie auf diesen Herrn hier, wenn Sie loslegen wollen.



„Blättern“ Sie durch die verschiedenen Einzelteile.



Das ist die Kiste mit den Einzelteilen, Ihr Ersatzteillager gewissermaßen. Die Zahlen geben an, wieviele Teile Sie benutzen dürfen.

Wenn Sie Ihre Höllenmaschine stoppen möchten, genügt ein Mausklick mit einer beliebigen Taste auf eine ebenso beliebige Stelle. Wollen Sie zum Hauptbildschirm zurückkehren, müssen Sie die rechte Maustaste drücken. Und noch ein letzter Tip: Es gibt im Spiel gewisse Farben, die auf gewisse Eigenschaften der Rätsel hindeuten. Ein grüner Text zeigt Ihnen an, daß Ihr messerscharfer Verstand das Rätsel gelöst hat. Aktuelle Rätsel sind in weißer Schrift

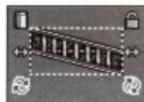
gehalten und roter Text läßt auf ungelöste Rätsel der Menschheit schließen.

Nach jedem gelösten Rätsel präsentiert Ihnen das Programm ein Paßwort für den späteren Wiedereintritt ins Spiel. Wenn Sie z.B. ein Level überspringen wollen, dann benötigen Sie für dieses Rätsel ein Paßwort. Bei Abbruch des Spiels speichert „TIM“ das Rätsel, das als letztes gelöst wurde. Die Angaben vor dem Gedankenstrich dienen dem Wiederauffinden des Levels, die kryptischen Zeichen dahinter sind Angaben zum Punktestand.

2. Lektion:

Tips für Fortgeschrittenen –

Wie bewege ich die Teile meines Ersatzteillagers?



Klicken Sie auf ein Teil im Ersatzteillager und bewegen Sie es an die gewünschte Stelle des Spielfeldes. Mit einem weiteren Mausklick platzieren Sie das Objekt. Ein rotes „X“ bedeutet, daß Sie den Gegenstand an dieser Stelle nicht platzieren dürfen.

Die Objekte lassen sich verändern, indem Sie den Cursor über das entsprechende Teil bewegen, um die „Greifer“ sichtbar zu machen. Ein Klick auf die Greifer und Sie können die Objekte wie folgt manipulieren:

Teile zurücklegen

Teile anpassen

Teile umdrehen



Klicken Sie auf die roten Pfeile in der unteren linken und rechten Ecke eines Gegenstands, wenn Sie ihn umdrehen wollen. Mit den blauen Pfeilen läßt sich die Größe anpassen, und mit einem Mausklick auf die Mülltonne in der linken oberen Ecke des gewählten Objekts können Sie es wieder zurücklegen.

3. Lektion:

Tips für Experten –

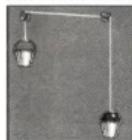
Über den richtigen Umgang mit trickreichen Gegenständen

In Ihrem Ersatzteillager werden Sie in der Regel folgende Objekte finden: Keilriemen, Seile, Rollen und Stromquellen. Wenn Sie als begnadeter Tüftler in die Familiengeschichte eingehen wollen, müssen Sie diese Gegenstände miteinander verbinden.

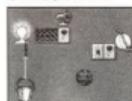
Um einen Keilriemen mit einem Mäusenotor zu verbinden, müssen Sie das Keilriemen-Icon in der Kiste auswählen. Dann bewegen Sie den Mauszeiger über den Mäusenotor und klicken einmal. Zwischen Motor und Cursor wird daraufhin eine rote Linie erscheinen. Wenn Sie nun den Cursor über das Transportband bewegen und die Linie grün wird, müssen Sie ein weiteres Mal klicken, um den Keil-

riemen zu befestigen. Bleibt die Linie dagegen rot, sind die beiden Gegenstände zu weit voneinander entfernt.

Seile verbinden Sie auf die gleiche Weise. Nur auf die Entfernung brauchen Sie nicht zu achten. Seile haben eine unbegrenzte Länge, jedenfalls bei uns. Ein Seil läßt sich so oft um den Bildschirm herumführen wie Sie es für nötig halten.



Rollen brauchen Sie spätestens dann, wenn Sie zwei Gegenstände mit Seilen verbinden haben. Ein Beispiel: Sie sind glücklicher Besitzer zweier Eimer, von denen der erste nach oben gezogen werden soll. Also führen Sie ein Seil vom ersten Eimer über eine Rolle zum zweiten und befestigen es dort. Wenn jetzt noch ein Ball ins Spiel kommt und in Eimer 2 plumpst, geht Eimer 1 planmäßig in die Luft.



Für einige Bauteile benötigen Sie Stromquellen, für Staubsauger etwa. Ist ja auch logisch. Platzieren Sie also eine Stromquelle, z.B. einen Lichtschalter, auf dem Spielfeld und stellen Sie beide Teile nebeneinander auf. Ist der Staubsauger angeschlossen, erscheint oberhalb der Steckdosen des Lichtschalters ein Stecker. Haben Sie es versäumt, Ihre Gegenstände mit Strom zu versorgen, werden diese Steckdosen leer sein und Ihr Trick funktioniert nicht.

Nach ein Hinweis: Der Lichtschalter ist zu Beginn immer ausgeschaltet. Eine Steckdose erscheint, sobald ein Bauteil richtig angeschlossen wurde.

Eine Höllenmaschine wird

Der Satz „Das Ganze ist nur so viel wert wie seine einzelnen Teile“, eine bei Firmenchefs beliebte Einleitungsloskel zur feierlichen Eröffnung von Betriebsfeiern, macht bei „The Even More Incredible Machine“ endlich einmal Sinn. Und sollten Sie schon einige Rätsel erfolgreich hinter sich gelassen haben, wird Ihnen aufgefallen sein, daß die Objekte unseres Spiels zuweilen ein renitentes Eigenleben zu führen scheinen. Uns erscheint es daher ratsam, Form und Funktion dieser Einzelteile an dieser Stelle näher zu beleuchten.



Baseball - Er fällt runter, prallt zurück, ist aber nicht sonderlich elastisch.



Basketball - Er fällt runter, prallt zurück und ist ausgesprochen elastisch.



Bowlingkugel - Sie ist sehr schwer, wenn man sie fallen läßt, ist elastisch ist die Bowlingkugel schon gar nicht.



Billardkugel - Wenn sie einmal getroffen ist, folgt sie solange einer geraden Linie, bis sie ein anderes Objekt getroffen hat oder vom Bildschirm verschwunden ist.



Kanonenkugel - Es ist sehr schwer, sie auf etwas fallen zu lassen oder in ein anderes Etwas hineinrollen zu lassen.



Superball - Wenn er fällt und etwas trifft, kann man nie sicher sein, wo er wieder auftritt. Der Superball gewinnt mit jedem Aufprall an Geschwindigkeit.



Tennisball - Er hat die gleiche Größe wie der Baseball, aber er ist wesentlich elastischer und nicht so schwer.



Ballon - Binden Sie einen Faden an den Ballon und beobachten Sie ihn, wenn er beim Auftreffen auf Zahnräder, Schere, Kerze, Raketenantrieb oder Nagel zerplatzt. Ziehen sie mit ihm die Wippe nach oben, lösen Sie die Pistole aus, benutzen Sie ihn mit dem Boxhandschuh oder lassen Sie ihn von unten an den Blasebalg schweben.



Nagel - Er läßt Ballons platzen und kann auch dazu benutzt werden, Mel zu helfen.



Wippe - Binden Sie ein Seil an ein Ende oder platzieren Sie schwere Gegenstände auf einer Seite, um Objekte in der Luft zu halten.



Blasebalg - Lassen Sie etwas auf den Blasebalg fallen oder einen Ballon von unten dagegen schweben, um einen Luftzug zu erzeugen, mit dem Sie Ballons bewegen oder Kerzen ausblasen können.



Boxhandschuh - Drücken Sie auf den Knopf und der Boxhandschuh boxt Gegenstände.



Trampolin - Gegenstände hüpfen höher auf dem Trampolin.



Seil - Sie können es benutzen, um so ziemlich alles festzubinden - Wippen, Ballons, Eimer etc. Auch Flaschenzüge eignen sich hervorragend. Vergleichen Sie dazu auch noch einmal das Kapitel über die Benutzung von Seilen weiter vorne.



Naken mit Öse - Binden Sie einen Faden an die Öse, um Gegenstände runterhängen zu lassen, oder oben zu befestigen.



Flaschenzug - Ziehen Sie ein Seil durch den Flaschenzug und vgl. Sie dazu auch das Kapitel über die Benutzung von Flaschenzügen weiter vorne.



Pistole - Binden Sie ein Seil an den Abzug. Wenn an dem Seil gezogen wird, löst sich ein Schuß.



Schere - Lassen Sie etwas auf die Scherengriffe fallen, um ein Seil zu zerschneiden und Ballons platzen zu lassen.



Lichtschalter/Stecker - Benutzen Sie sie als Stromquelle. Wenn der Lichtschalter eingeschaltet ist, haben Sie Strom zur Verfügung. Vgl. Sie dazu auch das Kapitel über Stromquellen weiter vorne.



Generator - Er wandelt Bewegungsenergie in elektrische Energie um, wenn er an einem Mausmotor, einem Affenmotor oder ähnlichem angeschlossen ist. Der Generator liefert Ihnen Strom für elektrische Geräte und er hat seinen eigenen Stecker.



Solarzellen - Schalten Sie die Glühbirne ein oder zünden Sie eine Kerze in der Nähe der Solarzellen, um Strom zu erzeugen.



Ventilator - Schließen Sie den Ventilator an eine Stromquelle an und er versorgt Sie mit Luft.

Freiheit, die ich meine - im Freiformmodus eigene Maschinen und Rätsel basteln

Im sogenannten Freiformmodus (sie können auch Heimwerkermodus dazu sagen) können Sie völlig neue Maschinen konstruieren und so Ihre Spielfreunde auf eine harte Probe stellen.

Als Anschauungsmaterial stellen wir Ihnen einige unserer Maschinen zur Verfügung. Für Ihre eigenen Geräte können Sie auf alle verfügbaren Bauteile zurückgreifen. Ihre Maschinen lassen sich auch in Rätsel umwandeln. Nehmen Sie einfach ein paar Teile weg und

lassen Sie sie von Ihren Freunden wieder zusammensetzen.

Und so wird's gemacht:

Klicken Sie auf den Schraubenschlüssel im Hauptbildschirm. Danach lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf und konstruieren Sie eine eigene Höllenmaschine. Danach löschen Sie die Kiste (Ersatzteillager) mit den Einzelteilen. Befestigen Sie einige Teile an der Maschine mit dem Vorhängeschloß) und entfernen Sie andere. Diese können Sie hernach wieder in die Kiste zurücklegen. Wenn Sie Ihre Rätselkollegen ein bißchen angeln wollen, bitte sehr: Fügen Sie ei-

in ihre Bestandteile zerlegt



Staubsauger - Verbinden Sie den Staubsauger mit einer Stromquelle und er wird so ziemlich alles aufsaugen was nicht niet- und nagelfest ist.



Elektromotor - Schließen Sie den Motor an einen Lichtschalter an; benutzen Sie dazu einen Keilriemen. Sie können ihn dazu verwenden, Gegenstände mit Strom zu versorgen (wer hätte das gedacht).



Steinwand - Sie können die Steinwand nach oben oder unten ausdehnen. Dynamit kann sie zerstören.



Rohr und gekrümmtes Rohr - Sie können diese Rohre zwar dehnen wie die Steinmauer, aber mit Dynamit richten Sie gar nichts aus.



Holzwall - Die Holzwall funktioniert wie die Steinwand. Sie können sie, wie die Steinwand, mit Dynamit zerstören.



Breckschwall - Sie funktioniert auch ähnlich wie die Steinwand. Aber auf ihr rollen Gegenstände langsamer und hüpfen nicht so hoch.



Rampe - Gegenstände gehen hoch oder runter auf der Rampe. Sie können die Rampe auch dazu benutzen, fliegende Ballons in die richtige Richtung zu lenken. Dynamit kann die Rampen nicht zerstören.



Keilriemen - Nähere Infos über den Keilriemen als solchen finden Sie im gleichnamigen Abschnitt weiter vorne.



Zahnrad - Benutzen Sie einen Keilriemen, um die Zahnräder mit einer Stromquelle zu verbinden. Lassen sie die Zahnräder ineinandergreifen, um die Zielrichtung der Stromquelle zu ändern.



Förderband - Verbinden Sie das Förderband mit einer Stromquelle. Benutzen Sie dazu einen Keilriemen. Es befördert Gegenstände über lange oder kurze Entfernungen.



Jack-in-der-Kiste - Schließen Sie die Kiste an eine Stromquelle an. Jack springt aus der Kiste und schleudert Gegenstände hoch in die Luft.



Windmühle - Blasen Sie auf die Flügel der Windmühle, um sie rotieren zu lassen. Verbinden Sie sie mit einem Keilriemen, um ein anderes Objekt mit Strom zu versorgen.



Lupe - Benutzen Sie die Lupe mit jeglicher Lichtquelle, um Gegenstände zu entzünden, die eine Zündschnur haben.



Taschenlampe - Lassen Sie einen Gegenstand auf den Knopf fallen, um die Taschenlampe einzuschalten.



Glühbirne - Knoten Sie ein Seil an den Faden der Glühbirne und ziehen Sie sie nach unten, um sie einzuschalten. Benutzen Sie die Glühbirne mit der Lupe, um Sachen zu entzünden. Sie kann auch die Solarzellen mit Strom versorgen.



Kanone - Entzünden Sie die Kanone mit der Kerze, der Rakete oder der Lupe. Sie können mit ihr Löcher in Steinwände schießen.



Dynamit - Entzünden Sie die Stäbe mit einer Kerze, Rakete oder Lupe. Das Dynamit kann Stein- und Holzwände (aber keine Rampen) zerstören und Objekte hochfliegen lassen.



Rakete - Starten Sie die Rakete mit einer Kerze oder Lupe. Die Rakete wird dann hoch in die Luft geschossen.



Kerze - Entzünden Sie die Kerze mit der Lupe oder der Rakete. Benutzen Sie sie dann, um Gegenstände wie Rakete, Dynamit oder ähnliches zu entzünden. Sie können mit ihr aber auch Teekessel erhitzen.



Teekessel - Entzünden Sie eine Kerze unter dem Kessel und verwenden Sie den aufsteigenden Dampf, um Gegenstände aufsteigen zu lassen.



Dynamitzünder - Lassen Sie einen Gegenstand auf den Zünder fallen und sprengen Sie, was das Zeug hält.



Eimer - Binden Sie ein Seil an den Eimer oder lassen Sie etwas Schweres hineinfallen, um ihn rauf oder runter zu bewegen.



Käfig - Befestigen Sie ein Seil an dem Käfig oder trennen Sie es ggf. durch, um die Katze, Mel oder die Maus zu fangen.



Pokey, der Kater - Er jagt hinter Mord, der Maus oder Bob, dem Fisch, hinterher, besonders, wenn er dem Goldfischglas nahekommt oder wenn das Glas kaputt ist. Er liebt es Fische und Mäuse zu mampfen.



Mort, die Maus - Verhält sich wie die klassische Durchschnitmaus - ist hinter Käse her und wenn er die Katze sieht, haut er ab.



Käse - Colby - Morts Lieblingspeise.



Mäusemotor - Manche Mäuse müssen bei „TIM“ ordentlich schuffen. Stoßen Sie an den Käfig und die Maus beginnt darin zu rennen. Befestigen Sie einen Keilriemen an dem Käfig, um andere Gegenstände mit Strom zu versorgen.



Bob, der Fisch - Zerbrecen sie das Goldfischglas, um Pokey die Katze anzulocken.



Fahrrad - Ziehen Sie die Jalousie hoch, so daß Kelly, der Affe, die Banane sieht. Wenn er die Banane einmal gesehen hat, fängt er wie wild an in die Pedale zu treten. Befestigen Sie einen Keilriemen an dem Rad und der Affe versorgt alles mit Strom das mit einem Keilriemen betrieben werden kann.



Mel Schlemming - Mel läuft und läuft... Wenn er zu weit zurückfällt, geht's ihm schlecht! Ernie, das Krokodil, ist ganz versessen auf gefallene Mels.



Mels Zahnau - Mels Hauptaufgabe ist es, sein Haus zu sichern.



Ernie, das Krokodil - Er frißt Mels und Morts. Ernie schnippt Gegenstände mit seinem Schwanz oder seiner Schnauze weg.



Flipper - Gegenstände springen von diesem Ding in alle Richtungen.

Der Kopierschutz beim Starten des Programms

Das Raubkopierterritorium nimmt bekanntlich immer größere Ausmaße an. Um es diesen Leuten ein bißchen schwerer zu machen, haben wir uns erlaubt, einen Kopierschutz einzubauen. Beim Spielstart wird das Programm Sie auffordern, drei Symbole einer bestimmten Seite in der richtigen Reihenfolge zu markieren. Für einen durch und durch ehrlichen Spieler wie Sie ist das natürlich kein Problem, denn Sie bekommen den Kopierschutz selbstverständlich frei Haus. Blättern Sie dafür eine Seite weiter.

nige Köder hinzu, die zwar die Teilekiste und anderer Leute Hirn verstopfen, aber für die Lösung nicht benötigt werden (Schwein sein ist schön, manchmal jedenfalls). So, und jetzt dürfen Sie bloß nicht vergessen, Ihrem neugeschaffenen Rätsel (Maschine) einen Namen zu geben und ABZUSPEICHERN. Bevor wir Sie nun in die grenzenlose Freiheit entlassen noch ein letzter Hinweis: Lösungen für die Freiformrätsel werden vom Spiel nicht erkannt. Wenn ein Spieler ein solches Rätsel löst, geht es nicht um Punkte, sondern um die Ehre. Was ja auch viel wichtiger ist.

Die Schummelseiten

Wie kriege ich das Kamel durchs Nadelöhr – Lösungswege für verhinderte Tüftler

Sie sind gleich an der ersten Hürde, dem Übungsrätsel gescheitert? Und jetzt dröhnt Ihnen das Hohngelächter Ihrer Freunde noch in den Ohren? Keine Panik, Sierra wird es nicht zulassen, daß man Sie mit Hohn und Spott übergießt. Wenn Sie die folgenden Lösungsseiten aufmerksam studieren, ist Ihnen die Anerkennung Ihrer Umwelt sicher. Sie dürfen sich bloß nicht beim Schmäkern erwischen lassen.

Bitte seien Sie uns nicht böse, wenn wir ausgerechnet für Ihr spezielles Problem keine Lösung parat haben. Aber „The Even More Incredible Machine“ enthält insgesamt 160 Rätsel (inklusive der 22 Übungsrätsel). Um alle Lösungen zu berücksichtigen, hätten wir ein Sonderheft nur für „TIM“ herausbringen müssen. Wir haben daher eine Vorauswahl getroffen, in der Hoffnung, daß auch für Sie ein oder andere godeignete Tip dabei ist.

Rätsel 88: Joch nach Hause bringen

Einer der vier Bengel muß dringens ins Bett. Platzieren Sie einen Nagel rechts vom untersten Mel (dem kleinen Kind), dann kann er nicht hinunterfallen und wird beim zweiten Versuch nach links auf das Haus zusteuern und hineingehen.

Rätsel 91: Neuartiges Tennisspiel

Platzieren Sie eine Bowlingkugel auf der Rampe oberhalb des Tennisballes und kicken Sie die Filzkugel von der Kante. Füllen Sie die Lücken am unteren Ende des Bildschirms auf, um den Ball in die Richtung des Eimers zu führen. Platzieren Sie einen Müsemotor unterhalb des Tennisballes, denn mit irgendwas müssen Sie die Zahnräder ja antreiben. Verbinden Sie die Zahnräder nun mit einem Förderband. Dann ist der Ball bald endgültig in Eimer.

Rätsel 115: Ein Loch ist im Boden, Karl Otto, ein Loch...

Platzieren Sie das obere Ende einer Wippe unter den fallenden Baseball. Der Ball berührt die Wippe, diese neigt sich zur Seite und zerrt an einem Seil, das über einen Flaschenzug mit der Pistole verbunden ist, die daraufhin auf den Baseball feuert, der auf der Kante der Ziegelwand liegt. Dieser Ball wiederum fliegt auf den Lichtschalter, was den Ventilator veranlaßt, den Baseball auf der Wippe aus dem Bildschirm zu pusten, womit das Rätsel endgültig gelöst wäre. Alles klar? Also noch mal: Platzieren Sie das obere...ach, Sie sind schon soweit? Na gut, dann auf zum nächsten Puzzle.

Rätsel 126, Teil 1: Schießen Sie...

...nicht gleich Ihren Rechner in die Erdumlaufbahn, wenn Sie dieses Rätsel nicht sofort beim ersten Versuch lösen können. Gehen Sie die Sache systematisch an und verbinden Sie den Mausekalf mit dem Jack-in-der-Kiste unterhalb des Lichtschalters. Einen nach links zeigenden Ventilator oberhalb des Källigs sollten Sie daraufhin an den Schalter anschließen. Platzieren Sie jetzt ein Aquarium

links von der Maus. Die Maus lernt fliegen, prallt gegen das Aquarium und zerbricht es. Ob es nun die Maus oder die Katze ist, die die Wippe berührt, und somit den Dynamitzünder in Gang setzt, ist dem Dynamit völlig gleichgültig. Es explodiert. Verbinden Sie nun die Glühbirne und das obere Ende der Wippe am linken unteren Bildschirmrand (g.u.h.) mit einem Seil. Die Kanonenkugel folgt Newtons Gesetz, die Wippe kippt und schaltet die Glühbirne ein. Legen Sie nun einen Jack-in-der-Kiste so in das Gasloch, daß Kiste und Gasnarbe eine durchgehende Fläche bilden. Positionieren Sie links von der Glühbirne eine Lupe und oberhalb der Birne einen Motor. Nun verkabeln Sie den Antrieb mit der Solarzelle über dem Gras. Legen Sie einen Keilriemen um den Motor und den linken Jack-in-der-Kiste. Jetzt weht eine frische Brise über Ihren Schreibtisch: Die Kerze wird nach links gepustet und von der Glühbirne entzündet. Das ruft Jack auf den Plan und der katapultiert die brennende Kerze in eine raketenartige Umlaufbahn.

Rätsel 126, Teil 2:

Die Geschichte mit der Rakete ist aber noch nicht zu Ende. ...denn dafür müssen Sie zunächst eine Solarzelle über der oberen Kerze anbringen und sie an einen Motor anschließen. Verbinden Sie den oberen Motor und das Förderband unter der Kerze mit einem Keilriemen. Die Rakete entzündet die obere Kerze, diese wiederum treibt die obere Solarzelle an, um die brennende Kerze nach rechts zu befördern. Stellen Sie eine Rakete auf die kleine hölzerne Plattform links von den beiden Dynamitstangen. Legen Sie eine Lupe zwischen die Taschenlampe und die Kanone. Die rechte Kanonenkugel fällt auf die Taschenlampe, so daß in der Folge die Kanone einen Schuß abfeuern kann. Positionieren Sie die Rakete in der Nähe des Dynamits, so daß die beförderte Kerze die Rakete abfeuern kann.

Rätsel 133, Teil 1:

Transport oder eine Basketball-Kettenreaktion

Noch solch ein Nammaträtsel. Was der Ball am dringendsten braucht, ist ein kleines Förderband. Danach legen Sie das erste Zahnrad über dem Ballon ab und dann das zweite über dem ersten Rad. Rechts davon positionieren Sie nun ein drittes Zahnrad. Verbinden Sie jetzt das obere Rad mit dem Förderband. Das rechte Rad koppelt Sie an den Müsemotor. Das untere Ende einer Wippe platzieren Sie nahe unterhalb des rechten Bowlingballes. Schlingen Sie ein Seil von der unteren linken Wippe durch einen Flaschenzug

und führen Sie es zunächst nach oben über die untere Wippe und dann, durch einen weiteren Flaschenzug, wieder runter. Danach wieder mit einem Flaschenzug zur unteren rechten Wippe und nun zum oberen Ende der Wippe unter dem rechten Bowlingball. // Anmerkung des Autors: «««« Wer glaubt, der Autor habe beim Texten vielleicht was getrunken, dem empfehle ich die Lektüre des englischen Originals»»»»// Der Ballon läßt die untere linke Wippe zur Seite kippen, was wiederum die obere rechte Wippe und die rechte Bowlingkugel in Bewegung bringt. Die fallende Kugel berührt eine weitere Wippe, was nun die linke Kugel dazu bewegt, sich in den rechten Eimer plumpsen zu lassen. Dieser rechte Eimer senkt sich und berührt den Mausekalf, das bringt die Maus derart in Wallung, daß sie den Basketball über die Rampe hinunter befördert. Und wenn Sie jetzt glauben, das sei schon die ganze Lösung, haben Sie sich getäuscht. Denn das war bloß der Anfang.

Rätsel 133, Teil 2:

Die Aufnahmeprüfung für die NBA geht weiter...

Wenn Sie auch dieses Rätsel gelöst haben, redet kein Mensch mehr von „Air“ Jordan. Zuerst benötigen Sie ein Paar Rammen. Die erste platzieren Sie in die Lücke unterhalb des linken Eimers. Die zweite paßt genau in den Zwischenraum südwestlich des rechten Eimers. Sie dürfen diese Rampe aber keinesfalls so groß werden lassen, daß sie die absinkenden rechten Eimer daran hindert, den Mausekalf zu berühren. Mit einigen Zusatzstrampen können Sie dem Basketball helfen, sich noch eleganter ins Ziel zu stürzen. Sie sollten aber auch sicherstellen, daß die Rampen der fallenden rechten Bowlingkugel nicht im Wege stehen.

Rätsel 136: Demolieren leicht gemacht

Nehmen Sie einen Dynamitzünder und stellen Sie ihn über den Holzboden oberhalb der Kanone. Platzieren Sie eine Rakete über den Zünder. Das Ergebnis ist beeindruckend.

Rätsel 155: Käse für Feinschmecker

Schnappen Sie sich erst mal zwei Mäusemotoren und füllen Sie damit den oberen Zwischenraum. Der rechte Motor treibt das Förderband an, das den Käse nach rechts bugsiert. Der linke Motor ist über einen Keilriemen an den Jack-in-der-Kiste unter der Wippe verbunden. Platzieren Sie einen Flaschenzug unter den Jack-in-der-Kiste und einen unterhalb des Dynamitzünders. Ziehen Sie durch die Flaschenzüge ein Seil von der Wippe bis zum Zünder. Wenn die Mäuse gefallen sind und voller Heißhunger dem sich bewegenden Käse folgen, steigt Jack aus der Kiste, berührt die Wippe, die sich daraufhin zur anderen Seite neigt, und zieht an einem Seil, das durch diverse Flaschenzüge mit dem Zünder verbunden ist. Das Dynamit macht Kleinholz aus den Holzböden und läßt die Mäuse drei Ebenen tiefer ratternen. Platzieren Sie einen Teekessel über dem Schanz des untersten Krokodils und stellen Sie eine Kerze unter

KOPIERSCHUTZ BEIM STARTEN DES PROGRAMMES

Um das Spiel zu beginnen, markieren Sie die drei Symbole, die unter der angegebenen Seite abgebildet sind:

SEITE / IKONEN		SEITE / IKONEN		SEITE / IKONEN	
1		14		27	
2		15		28	
3		16		29	
4		17		30	
5		18		31	
6		19		32	
7		20		33	
8		21		34	
9		22		35	
10		23		36	
11		24		37	
12		25		38	
13		26		39	
				40	

den Kessel. Benutzen Sie eine Lupe, eine Taschenlampe und eine Kanonenkugel, um den Kessel zu erhitzen. Der Dampf des Kessels hebt die Mäuse in luftige Höhen, rettet sie vor dem verflressenen untersten Krokodil und führt die Mäuse ins Ziel.

Experten-Rätsel 158: 10-9-8...

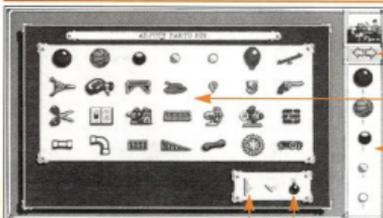
Die letzten vier Rätsel von Nummer 157 bis 160 sind nur etwas für hartgesottene Spezialisten. Und die beginnen mit einem Stromschalter, den sie unter dem fallenden Baseball anbringen. An den Schalter schließen Sie jetzt einen Ventilator an, der nach rechts zeigt. Verbinden Sie die Windmühle mit dem zweiten Zahnrad von links, oberhalb des Holzbodens. Platzieren Sie ein Zahnrad rechts von dem Ballon und verbinden Sie dieses Rad mit dem dritten Zahnrad von links über dem Holzboden. Füllen Sie die Zwischenräume zwischen den Zahnrädern, die sich schon auf dem Bildschirm befinden, mit weiteren Zahnrädern auf. Stellen Sie nun rechts vom Mäusenotor ein breites Förderband auf und positionieren Sie eine Bowlingkugel über dem Band. Verbinden Sie dieses Band mit dem am weitesten links stehenden Zahnrad oberhalb des Holzbodens. Platzieren Sie ein breites Förderband unter der Kanonenkugel und verbinden Sie es per Keilriemen mit dem zweiten Zahnrad von links oberhalb des Holzbodens. Stellen Sie rechts neben dem Band unter der Kanonenkugel ein weiteres Förderband auf, um die Kugel in den rechten Eimer fallen zu lassen. Verbinden Sie den unteren linken Zahnradschalt mit dem Förderband unter dem Baseball. Stellen Sie ein weiteres Förderband unter die Bänder, um die Eimer so auszubalancieren, daß der Baseball unter den Eimern passieren kann. Jetzt kommt es entscheidend darauf an, wie Sie die Bowlingkugel platzieren, denn das Ganze muß so getimed sein, daß der Baseball genug Schwung bekommt, um die Taschenlampe zu erreichen. Wenn Sie die Kugel unterhalb des Ballons platzieren, können Sie es schaffen.

TONSOFTUN oder wie Sie Kritiker zum Schweigen bringen

Sind Sie es leid, dauernd nur die Rätsel anderer Leute lösen zu müssen? Die hässlichen Kommentare, wenn nicht alles sofort funktioniert? Dann werden Sie selbständig und kreieren Sie mit TONSOFTUN Ihre eigenen Rätsel. Dann bringen Sie Ihre Freunde und Bekannten zur Verzweiflung.

Um TONSOFTUN aufzurufen, müssen Sie zuerst den Schraubenschlüssel auf dem Hauptbildschirm anklicken. Danach laden Sie von dort aus das Kreativprogramm „TONSOFTUN“, indem Sie auf das Laden-Icon mit der Diskette klicken (der Pfeil neben der Diskette zeigt nach links). Es öffnet sich das Fenster «Maschine laden» auf der linken Seite des Bildschirms... Haben Sie die CD-Rom auch eingesteckt? Natürlich, dann nur dann erscheint im oberen Balken der Buchstabe Ihres CD-Laufwerks (meistens D:). Klicken Sie nun im darunter liegenden Kasten das Verzeichnis «English» an. Jetzt er-

TONSOFTUN



Hier klicken, um das Rätsel zu starten

Hier klicken, um Teile zu entfernen

Mit den kleinen Pfeilen durch die Teile scrolen

Hier klicken, um Teile hinzuzufügen

Hier klicken, um Teile herauszunehmen

scheint in unteren Kasten das «Stammverzeichnis», aus dem Sie die Datei Tonsoufon auswählen können. Jetzt müssen Sie erst mal in Ihrem Ersatzteillager aufräumen. Dafür klicken Sie zunächst auf das Lager und verschaffen Sie sich einen Überblick. Mit der Bombe können Sie das Lager auf Vordermann bringen und bestimmte Teile entfernen.

Bauteile entfernen oder befestigen

Zuerst müssen Sie entscheiden, welche Teile auf dem Spielfeld angezeigt werden und welche in der Kiste bleiben sollen. Bei „TONSOFTUN“ ist es ratsam, die Wippe, die Lupe, die Taschenlampe und den Affenmotor zu entfernen. Sind besagte Teile in der Kiste, befestigen Sie die übrigen auf dem Spielfeld, indem Sie auf das Vorhängeschloß in der oberen rechten Bildschirmcke klicken. Damit verhindern Sie, daß die Leute, denen Sie Ihr Rätsel zu knacken geben wollen, an den Teilen auf dem Spielfeldschirm herummanipulieren.

Fies und gemein, aber wirkungsvoll – Köder auswerfen

Wenn Ihnen danach ist, können Sie mit „TONSOFTUN“ auch Köder hinzufügen, also solche Bauteile, die nichts zur Lösung, aber viel zur Verwirrung beitragen. Klicken Sie einfach auf das Teil, das hinzugefügt werden soll. Aber denken Sie daran, daß zuviele Köder die Lösung des Rätsels u.U. verhindern oder leichter als geplant machen können. Grundsatz: Zügeln Sie Ihre Gemeinheit, auch wenn es schwer fällt.

Das Kind braucht einen Namen und muß registriert werden

Ein Klick mit der rechten Maustaste und Sie kehren auf den Hauptbildschirm zurück. Klicken Sie jetzt auf den Kasten unter der Rätselvorschau. Geben Sie z.B. „Öffne die Schachtel des Schachtelmännchens, damit dieser mit Mimi reden kann“ ein und drücken Sie dann «ENTER». Jetzt befindet sich die Beschreibung im Kasten. Für eine spätere Benutzung sollten Sie das Rätsel außerdem speichern. Klicken Sie auf das rechte Disketten-Icon, geben Sie einen Namen ein und klicken Sie danach auf Speichern. Jetzt können Sie Ihren Lieblingsfeind in aller Ruhe spielen lassen.

KING'S QUEST

„Maske der Ewigkeit“ – neue Standards für ein ganzes Genre.

Das neue, mit Spannung erwartete Epos der King's Quest-Reihe erscheint erst im November, doch Best of Sierra-Leser wissen bekanntlich mehr: Gehen Sie mit uns auf eine Reise durch die neue Welt von Daventry. Im Märchenreich hat sich einiges getan.





VIII : MASKE DER EWIGKEIT

Ein klarer Fall von magischem Versagen...

Diesmal schlüpfen Sie nicht in die Rolle eines blaublütigen Helden, eines künftigen Königs oder einer Prinzessin und ihrer ehrwürdigen Mutter, sondern übernehmen den Part von Connor, einem netten jungen Mann von nebenan. Connor hat ein Auge auf die hübsche Nachbarstochter Sara geworfen. Eines sonnigen Nachmittags, die Gelegenheit zu einem kleinen Flirt ist gerade günstig, pflückt Connor seiner Jugendliebe eine Rose. Ein Kavallerie weiß schließlich, was sich gehört. Just in dem Augenblick, als er Sara seinen Liebesbeweis überreichen will, fällt ein Gegenstand vom Himmel und landet genau vor seinen Füßen. Connor bückt sich nach dem golden schimmernden Objekt, doch als er es aufheben will, wird er von einem urplötzlich aufbrausenden Sturm eingehüllt oder, besser gesagt, gefangen genommen. Connor stemmt sich mit aller Kraft gegen die Wucht des Mahlstroms und umklammert instinktiv den geheimnisvollen Gegenstand. Mit einem Mal ist alles ruhig. Connor öffnet vorsichtig die Augen und versucht sich zu orientieren. Nichts erinnert mehr an den schönen Sonntag von vorher. Connor fühlt sich, als sei er von einer dunklen Wolke eingeschlossen. Um ihn herum herrscht dunkle Nacht, nur das matte Glitzern einzelner Sterne ist zu erkennen... Kein Vogelgezwitscher mehr, statt dessen dringen aus der Ferne bedrohlich klingende Geräusche an sein Ohr. Im Dorf ist es vollkommen still. Wahrscheinlich haben sich die Menschen vor dem Unwetter in Sicherheit gebracht. Connor dreht sich nach Sara um und macht eine schreckliche Entdeckung: Das Mädchen ist zu Stein erstarrt! Voller Panik rennt er ins Dorf, sucht seine Freunde und Nachbarn. Doch er kann nichts mehr tun. Alle sind sie zu Stein geworden, mit dem Ausdruck des Erstaunens und Entsetzens in ihren Gesichtern. Was, um Himmels willen, ist passiert, und warum blieb ausgerechnet er, Connor, von diesem Schicksal verschont? Er läßt noch mal die Augenblicke vor der Katastrophe an seinem geistigen Auge vorbeiziehen und sofort fällt ihm der Gegenstand ein, den er immer noch fest umklammert hält. Connor sieht sich den Findling genauer an. Hat dieser Goldbrocken etwas mit dem Wirbelwind zu tun? Oder hat er ihn vor den Auswirkungen des Unglücks geschützt?

Bald erfährt der junge Mann, was geschehen ist und was er da in den Händen hält – es ist das Bruchstück einer Reliquie, das Fragment der „Maske der Ewigkeit“, in fünf Stücke gerissen von jemandem, der eigentlich mit dem Schutz des Heiligtums beauftragt war. Mit der Zerstörung der Maske aber gerät die Märchenwelt aus den Fugen. Monster und andere furchterregende Kreaturen verlassen ihre Verstecke. Sie stellen sich dem einzigen Menschen in den Weg, der die Welt wieder ins Gleichgewicht rücken kann, weil er durch einen glücklichen Zufall von dem magischen Desaster verschont geblieben war: Ihnen, lieber Leser. Finden Sie die vier anderen Teile der Maske und fügen Sie diese wieder zu einer Einheit zusammen. Das Schicksal der Märchenwelt liegt in Ihren Händen. Mit den Episoden der King's Quest-Reihe setzten Roberta Williams und Sierra immer wieder neue Akzente und Standards für das Genre des Adventures. „Maske der Ewigkeit“ bildet da keine Ausnahme: Mit King's Quest VIII beginnt auch im Königreich Daventry das 3-D-Zeitalter. Die Entwickler wollten keinen möglichst perfekt inszenierten Zeichentrickfilm, sondern eine glaubhafte virtuelle Märchenwelt erschaffen. Connor, unser Held und Ihr Schützling, durch-



Die virtuelle Welt von „Maske der Ewigkeit“ bietet Landschaften wie aus dem 3-D-Lehrbuch. Sierra verwendete eine Engine, die ursprünglich für Flugsimulationen konzipiert war: die 3-Space von Sierra/Dynamix. Mehrmonatige Entwicklungsarbeiten waren nötig, um die Engine an die Erfordernisse eines Adventures anzupassen. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen. Landschaften, Gebäude und Charaktere sind so detailgenau und wirklichkeitsgetreu, daß es selbst vorliegensommnen Betrachtern schwer fallen dürfte, nicht an drecksüßige Schlangen zu glauben.

KING'S QUEST

wandert sieben ausgesprochen detaillierte, atmosphärisch dichte Welten (seine Reise führt ihn bis ins Reich der Sonne) und macht (manchmal unangenehme) Bekanntheit mit sorgfältig animierten dreidimensionalen Fabelwesen. Der aufwändigste Unterschied zum Vorgänger – neben dem Sprung von 2-D zu 3-D – besteht in der Art und Weise, wie die spannende Story erzählt wird. Keine Überlangen Animationssequenzen mehr, die den Spieler über Minuten hinweg vom eigentlichen „Spielen“ abhalten, sondern direkte Kontrolle durch den Spieler. So können Sie z.B. jederzeit auf Mausclick den Kamerablickwinkel ändern, mit dem Sie die neue King's Quest-Welt erforschen und erobern wollen. Selbst den Wechsel der Erzählperspektive, also von der Ersten in die Dritte Person, können Sie in „Maske der Ewigkeit“ so oft vornehmen, wie Sie möchten. Ein Tastendruck und Sie sehen das Märchenreich nicht mehr mit Connors Augen, sondern aus der Sicht eines Dritten, der hinter dem Hauptdarsteller steht und ihn bei seinen Aktionen beobachtet.



▲ Alles eine Frage des Blickwinkels – bei King's Quest VIII kann der Spieler nach Herzenslust zwischen der ersten und dritten Person hin- und herschalten. Auf Tastendruck versetzt die Kamera den Betrachter entweder in die Rolle des jungen Connor oder in die eines eher unbefähigten Dritten. Den Schneemenschen lassen derartige Spielereisen allerdings völlig kalt.

Weiterer Beleg für den „physischen“ Charakter des Spiels: Es gibt einen leicht erlernbaren, für ein Adventure vielleicht ungewöhnlichen Kampfmodus, mit dem Sie kooperationsunwillige Orks, Hexen und Yetis von der Dringlichkeit ihres Anliegens „überzeugen“ können. Für die hohe Benutzerfreundlichkeit ist das komplett überarbeitete Interface verantwortlich, das auf komplizierte Tastaturbefehle verzichtet und für Spannung und Abenteuer auf Knopfdruck sorgt. Das Inventar können Sie sich jederzeit anzeigen lassen, ohne daß der Bildschirm mit ner weiß was vollgeladen wird. Auch der Soundtrack von King's Quest VIII ist wie immer bei Sierra vom Allerfeinsten. Jeder einzelnen der sieben Welten ist ein eigenes musikalisches Thema gewidmet.

Die früheren Abenteuer der King's Quest-Saga bildeten oft genug Meilensteine in der Geschichte des Adventure-Genres. Auch „Maske der Ewigkeit“ bildet da keine Ausnahme. Wieder einmal hat Sierra eine phantastische, magische Welt und eine ereignisreiche Geschichte kreiert, die auch Sie unwiderstehlich finden werden.

Die Technologie bei King's Quest VIII oder wie ein Spiel entsteht

Die dreidimensionale Welt in „Maske der Ewigkeit“ ist das Werk von 3-Space, einer 3-D-Engine, den die Sierra-Tochterfirma Dynamix bis dahin immer für ihre erfolgreichen Flugsimulationen einsetzte. Zu Beginn der Arbeiten ergaben sich daraus Probleme. „Die Technologie war optimiert auf den Blick von hoch oben nach unten“, erklärt uns Roberta Williams. „Aber in unserem Spiel befindet sich die Kamera nun mal unten am Boden, nicht wahr?“ Und Mark Seibert, der Produzent von „Maske der Ewigkeit“, ergänzt: „Wir hatten am Anfang auch Schwierigkeiten mit der Bildübertragungsrate, wenn wir mit der Kamera zu nah an ein texturiertes Gelände kamen. Und wir hatten zunächst keine vernünftige Sprachausgabe: Flugzeuge können schließlich nicht reden!“ Sierra benötigte ein gutes Jahr, um die 3-Space-Engine an die Erfordernisse eines Adventures anzupassen. Der Grund für diese Sorgfalt: „Es gibt im Prinzip keine überzeugenden 3-D-Engines fürs Gelände“, erklärt Seibert weiter, „und selbst wenn manche Engine für Innenaufnahmen vielleicht bessere Ergebnisse liefert als unsere, ich kenne keine, die beides kann.“ Gebäude und andere Strukturen, konstruiert mit Hilfe eines „ZED“ genannten Editors, werden funktional und vollständig interaktiv, sobald sie in die „Maske“-Engine eingebaut sind. Die Folge: Die Innenräume sind Bestandteile der Welt, die Connor gerade untersucht. Tritt er in ein Gebäude, dann ist die Welt außerhalb dieses Raums immer noch vorhanden. Geht draußen irgend etwas vor, kann er ans Fenster gehen, um nachzusehen, was los ist. Und er kann, falls nötig, etwas dagegen unternehmen. „Wir haben uns gefragt, wie Monster wohl reagieren, wenn ein potentielles Opfer in einen Raum läuft und die Tür schließt. Wir glauben nicht, daß die ihre Jagd aufgeben, nur weil die Tür verschlossen ist. Sie werden versuchen, hineinzukommen, wie auch immer.“ Da ist sich Morster-





VIII: MASKE DER EWIGKEIT

psychologe Mark Seibert völlig sicher. Man hat ja Erfahrung. „Alles, was wir wollten“, sagt Roberta Williams abschließend, „war, die Welt glaubwürdig darzustellen.“ Und das will was heißen, handelt es sich bei Davenport doch um eine Märchenwelt.

Gerade bei den Bewegungsabläufen waren Glaubwürdigkeit und Wirklichkeitsstreue gefragt. Biovision, ein Studio in San Francisco, kreierte den größten Teil von Connors Bewegungen mit Hilfe einer ausgetüftelten Kombination aus Motion-Capture-Techniken und handgezeichneten Animationen. Ein Schauspieler in einem sensorüberlaiden Anzug führte zunächst alle Abläufe aus, die Connor im Spiel beherrschen muß; rennen, gehen, das Schwert ziehen, mit der Armbrust schießen usw. Die auf verschiedenen Positionen aufgestellten Kameras lasen die Daten aus allen Blickwinkeln und schufen auf diese Weise ein dreidimensionales Bild.

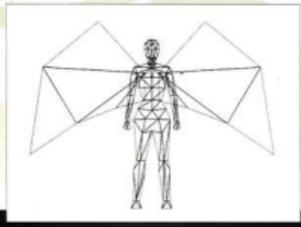
Das so gewonnene Datenmaterial schickte Biovision zurück zu 3-Studio-Max, bevor die Künstler und Techniker es auf die Figur des Connor übertrugen.

Die begabtesten Sierra-Künstler arbeiteten ihrerseits mit Hochdruck daran, selbst bekennende Skeptiker von der Existenz von Sylphen oder anderen Geistern zu überzeugen. Grafische Überzeugungsarbeit begann in der Regel mit einer gut gemachten Konzeptskizze, aus der später eine Polygon-Skulptur und ein Gitternetzmodell entstanden. Die ursprüngliche Skizze diente dem Künstler auch später noch als Vorlage, als er das Fabelwesen im „Adobe Photoshop“ zeichnete. Erst dann kam das 3-Phi-Studio wieder ins Spiel, wo die Zeichnung über das Gitternetzmodell gelegt wurde (was im Fachjargon „Layer“ heißt). Et voilà! Ein neuer Bewohner in King's Quest-Universum war geboren.

King's Quest VIII: Maske der Ewigkeit kombiniert modernste Technologie mit innovativem Gamedesign sowie einer spannenden und ungewöhnlichen Story, die dem Adventure-Genre einen kräftigen Vitaminstoß verpaßt. Sierra präsentiert Ihnen eine Welt, die Sie im wahrsten Sinne des Wortes erleben und entdecken können...ohne dabei auch nur einen einzigen Stein auf dem anderen zu lassen.

DIE METAMORPHOSE EINER SYLPHES

Sylphen sind laut Duden entweder Luftgötter oder feinseligere, weibliche Wesen. Bei Sierra sind Sie beides auf einmal. Vom Tischtuch des Zeichners (Bild links) flattert das Fabelwesen direkt in den PC, wo es zum Gitternetzmodell mutiert (mittleres Bild), bevor es dann im 3-D-Studio seine endgültige verführerische Gestalt annimmt (Bild rechts).



ACHTEN SIE AUF DIESES ZEICHEN!

Rechtzeitig zum Start von King's Quest VIII - Maske der Ewigkeit hat sich SIERRA für alle treuen und neuen Fans der Serie eine ganz besondere Überraschung einfallen lassen. Begeben Sie sich mit uns auf eine abenteuerliche Suche und gewinnen Sie einen von vielen tollen Preisen.



Eine Vorseitigkeit, die ihresgleichen sucht - die 3-Space-Engine von Sierra/Dynamix liefert nicht nur hervorragende dreidimensionale Innenaussichten, sondern auch realistische „Außenaufnahmen“. Die ideale Voraussetzung für ein Adventure der neuen Generation. ▼



Allerdings müssen Sie sich ein wenig anstrengen, die Jagd nach der verlorenen Maske ist kein Gewinnspiel nach dem üblichen Strickmuster. Wir haben extra die Rätselprofis einer Hollensteinschmiede engagiert, die uns geholfen haben, einige besonders knackige Rätsel zu entwerfen. Achten Sie in den kommenden Monaten in vielen Zeitungen und Zeitschriften, Radio- und Fernsehseendungen auf hintergründige Tips zu unseren kniffligen King's Quest VIII-Rätseln. Nach drei Monaten wissen Sie genug, um uns den entscheidenden Hinweis zum Verbleib der goldenen Maske zu geben - und sich vielleicht für einen der faszinierenden Preise zu qualifizieren. Wollen Sie mehr über die Maske der Ewigkeit erfahren oder sollten Sie einmal einen Hinweis verpaßt haben, so bekommen Sie zum Monatsende eine Sammlung aller Tips über unsere Internet-Site (<http://www.sierra.de>) - aber dann war vielleicht schon jemand schneller!?

King's Quest VIII - Maske der Ewigkeit (PC-CD-ROM) ab Dezember 1997.

ADVENTURE

– eine Welt voller Abenteuer und Geheimnisse

Computerspiele sind so vielfältig und abwechslungsreich wie das Leben. Hier wie dort gibt es Abenteuer, Drama, Liebe, Eifersucht, und zuweilen steht der Mensch vor schier unlösbaren Aufgaben. Neben den Strategie- und Actionspielen sind gerade in Deutschland die Wirtschaftssimulationen von Bedeutung. Spiele also, in denen der interessierte Benutzer seine Managementfähigkeiten unter Beweis stellen muß, aber auch Denk- und Knobelspiele, sogenannte Edutainment-Programme, die Lernsoftware und Computerspiel miteinander verbinden, Sportspiele, und, und, und. Ein besonderes Genre aber ist das sogenannte Adventure, und das nicht nur, weil Sierra zur Geschichte dieser Gattung etliche Kapitel beigetragen hat. Wie kein zweites lebt dieses Genre von der Faszination, die fremde Welten auf uns Menschen bis heute ausüben. In der ersten Ausgabe unseres Heftes haben wir Ihnen ja schon gezeigt, in welcher Tradition ein gut gemachtes Adventure steht: Es ist die Welt der Geschichtenerzähler, der Mythen und Märchen, der dunklen und zuweilen abseitigen Facetten menschlicher Existenz.



In Laufe der Jahre haben sich innerhalb des Adventure-Genres zahlreiche Untergattungen entwickelt. Über die Zugehörigkeit zu einer dieser Kategorien entscheidet zum einen die technische Umsetzung: Unterschied man früher nur zwischen Text- und Grafikadventures, so ist die technische Vielfalt von heute kaum zu übersehen. Der Spieler begegnet nicht nur leibhaftigen Schauspielern oder gezeichneten Trickfiguren (wie King's Quest VII), sondern auch „gerenderten“ Charakteren, die mit einer speziellen Technik vom Rechner selbst zum Leben erweckt werden. Das wesentliche Kriterium aber bleibt das Sujet, die Welt, in die der Adventurespieler eintaucht, sei es als Held eines Thrillers, eines Welt-raumabenteuers, eines Grusel- und Horrorszenarios oder...als hoffnungsloser Obermacha auf einem Kreuzfahrtschiff (doch davon später mehr). Natürlich gibt es darüber hinaus eine Unzahl an Zwischenformen und genüßerschreienden Produktionen, und manchmal, sehr selten, auch solche, die in keine der üblichen Schablonen so recht passen wollen, aber dennoch so gut und originell sind, daß ihr Erfolg bald Nachahmer findet. Das sind die Glücksfälle, die kleinen (oder großen) Juwelen, die selbst stil- und genrebildend wirken. Die King's Quest-Saga zählt mit Sicherheit zu dieser Kategorie und vielleicht auch Larry Laffer aus der Leisure-Suit-Larry-Reihe, der polyestergestaltige Frauenheld mit dem untrüglichen Gespür für peinliche Auftritte und herbe Abfahrten.

Wenn Sie sich für Adventures begeistern, dann stoßen Sie früher oder später (aber wahrscheinlich eher früher) auf Produkte aus dem Hause Sierra, das wie kaum eine zweite Softwareschmiede die Geschichte dieses Genres mitbestimmt hat. Gleichgültig, ob Sie Science-Fiction-Fan sind oder bekennender Anhänger des französischen Film Noir, ob Horrorfreund oder Liebhaber schöner Frauen: Sierras Computerspiele sind so vielseitig wie das Genre selbst! Ein kleiner Streifzug gefällig?

Phantasmagoria

oder der Dämon als Untermieter

Was passiert, wenn man, ohne es zu ahnen natürlich, einen Dämon freiläßt? Der lebt sich aus, kann man ja auch irgendwie verstehen. Unangenehm für alle Beteiligten wird es, als er vom Ehemann der schönen Adrienne, seiner Befreierin, nachhaltig Besitz ergreift. Die junge Frau, deren Neigung zu Visionen in der Verwandtschaft schon für Getuschel sorgte, hat danach keine ruhige Minute mehr. Auch das schöne neue Zuhause, in dem sich die beiden niedergelassen haben, entpuppt sich bald als Ort mit gausiger Vergangenheit... Wer geglaubt hatte, daß sich Roberta Williams, die Toy-Autorin der Sierra-Adventures auf ihren Lorbeeren ausruhen und ausschließlich putzige Märchenfiguren mit hohem Nüchternheitsfaktor und be-



trächtlichem Knuddelkoeffizienten das virtuelle Loben schenken würde, der wird bei Phantasmagoria eines Besseren belehrt und lernt die Dame nun von ihrer ungemütlichen Seite kennen. In sieben Kapiteln (die 7 war ja schon immer eine mythische Zahl) entfaltet die amerikanische Autorin ein Gruselszenario der Sonderklasse, mit feinsten Full-Motion-Video-Technik und wunderschön gerenderten 3-D-Gratiken. Sieben(!) randvoll gefüllte, und, nebenbei bemerkt, unzensurierte CDs müssen Sie ins Laufwerk zittern, bevor es Ihnen (vielleicht) gelingt, dem Dämon die Räumungsklage zu überreichen.

Gabriel Knight 2

– das Monster ist in uns

Der zweite im Horrorbunde ist für den aufmerksamen Best of Sierra-Leser ein alter Bekannter. Gabriel Knight zeigt sich in „The Beast



Witha“ gut erholt von seinen zahlreichen Friedhofsbesuchen und sinnstrennen Voodoo-Ritualen. Seine Fitness wird er noch gut brauchen können, denn diesmal führt ihn sein Schattenjägerdasein mitten in die tiefsten Abgründe Bayerns. Auf den Spuren seiner Vorfahren begleitet Gabriel Knight diesmal sein bisheriges Bücherellaktodum, die schöne Grace Nakimura; der Spieler steuert abwechselnd beide Figuren.

GAMES



Werwölfe, einige übel zugerichtete Leichen, die Münchner Hofjagdloge, Ludwig II. (daß der einen Schatten hatte, war den meisten Deutschen schon lange klar) und Richard Wagner spielen eine große Rolle in dem extrem spannenden, präzise recherchierten Grusical von Jane Jensen, der zweiten großen Sierra-Autorin.

Urban Runner

— im Dschungel der Großstadt

Urban Runner - Lost in Town ist Sierras exzellenter Beitrag zum Genre des Krimi- und Detektivadventures. Max, ein amerikanischer



Enthüllungsjournalist (Spezialgebiet: korrupte Politiker mit dubiosen Geschäftsgebarren) kommt sich in der Tat ziemlich verloren vor: Nicht genug, daß ihm die Polizei einen Mord in die Schuhe schieben will, den er nicht begangen hat, nein, auch die wahren Mörder des Drogendealers sind ihm hart auf den Fersen. Das Ergebnis: Ihm pfeifen die Kugeln nur so um die Ohren, eine atemlose Jagd nach dem wahren Täter quer durch die ganze Stadt beginnt. Auch die mysteriöse Adda kann Max' urbanes Lebensgefühl nur zeitweise wieder ins Lot bringen, denn bald wird auch sie von der Bande verfolgt. Wenn Sie bei Urban Runner, dem PC-Spiel in bester Tradition amerikanischer und französischer Gangsterfilme, überleben wollen, brauchen Sie nicht nur gutes Schuhwerk und hervorragende Reflexe, sondern vor allem



einen kühlen Kopf. Ein interaktiver, komplett gefilmter Thriller, der erste seiner Art, mit mehr als 180 Minuten Video und einem intuitiven Point & Click-Interface, bei dem das Abhaken noch mal so viel Spaß macht.

Lighthouse

— der Leuchtturm als Tor zu einer anderen Welt
Lighthouse, das Fantasy-Adventure von Sierra beginnt im Wohnzimmer eines Sommerhauses an der Küste Oregons. Mühsam machen Sie die ersten Schritte in einem Haus, das Sie selbst gemietet haben. Wer sind Sie eigentlich? Ach, das wissen Sie nicht? Dann wird es aber langsam Zeit, denn bald werden Sie gebeten, sofort



zu einer Rettungsmission aufzubrechen. Und dieser Bitte sollten Sie nachkommen. Die Reise ist aber nicht ganz ohne. Sie müssen praktisch nichts weiter tun, als in eine Parallelwelt einzutreten, eine Welt der Erfindungen und Entdeckungen, aber auch des Terrors und des Bösen. Kleingeist, meinen Sie? Machen Sie jeden Tag, wenn Sie zur Arbeit gehen, meinen Sie? Seien Sie sich mal nicht so sicher... Sie geraten in eine merkwürdige Welt der Verzweiflung und der Mechanik und bald sind Sie die einzige Hoffnung der dortigen Bewohner. Enttäuschen Sie Sie nicht.

Leisure Suit Larry VII

— Yacht nach Liebe!

Larry Laffer, der erfolgloseste Lover der PC-Spielgeschichte, läßt sich einfach nicht unterkriegen: Trotz aller Niederlagen glaubt er immer noch fest an seinen Charme und seine erotische Anzie-



hungskraft (als einziger, übrigens). Stets gehüllt in allerfeinstes Polyester, dem Kult-Zwirn der 70er Jahre, läßt Larry nach wie vor keinen Fettnäpfel aus, und baggert gnadenlos Frauen an, die durch die Bank schöner, cleverer, stärker, intelligenter und cooler sind als er. In seinem 6. Abenteuer (beim vierten gab es gewisse Pan-



nen) bucht Larry eine Urlaubsreise auf einem Kreuzfahrtschiff, auf dem es vor schönen Mädchen nur so wimmelt. Natürlich schlägt Larry zunächst nichts als kalte Verachtung entgegen, aber der liebenswerte Loser gibt nicht auf. Hauptattraktion auf der „HMS Bouncy“ ist „Captain Thyths Großer Liebhaberpreis“. Belohnung für den Sieger: 1 Woche „auf“ dem Kapitän. Wenn das kein Anreiz ist. Erleben Sie Leisure Suit Larry, eines der Spiele, die in keine Adventure-Schablone passen (ist es Sex oder ist es Horror?) und trotzdem (oder gerade deshalb) zu einer der erfolgreichsten Reihen in der Geschichte des Computerspiels wurde.

Rendezvous im Weltraum

— eine Science-Fiction-Geschichte, wie sie nur alle Jubeljahre einmal vorkommt

Wir kommen zum (vorerst) letzten Abenteuer unseres kleinen Streifzugs, doch das hat es noch mal in sich. Rendezvous im Weltraum schildert die Ankunft eines gigantischen fremden Raumschiffs, einer fremden Zivilisation. Ihre Aufgabe ist es, diese Zivilisation zu erkunden, sie zu verstehen und ihr Geheimnis zu entschlüsseln. Arthur C. Clarke, Autor der weltberühmten „2001 - Odyssee im Weltraum“, und Gentry Lee haben mit „Rendezvous im Weltraum“ ein einmaliges, bizarres Universum voller Rätsel und unsichtbarer Gefahren geschaffen. Wer ballert, hat bei Rendezvous im Weltraum



keine Chance. Gefragt ist vor allem das Verständnis der eigentümlichen Kulturen und Sprachen. Lassen Sie sich von dem berühmten Autorengespinnn Clarke und Lee in die fremde, geheimnisvolle und gefährliche Welt der Zukunft entführen. Die Story beruht auf der berühmten „RAMA“-Serie, die ebenfalls von den beiden Kallautoren stammt. Rendezvous im Weltraum, ein atemberaubendes Spiel, so spannend und so ungewöhnlich, wie kaum ein zweites Adventure auf dem Markt!





Power Chess

– stärker als jeder menschliche Gegner,
aber menschlicher als jeder andere Schachcomputer

Power Chess ist nicht nur eine intellektuelle Herausforderung, sondern bietet auch was fürs Auge: Wählen Sie unter 13 verschiedenen, historisch exakt nachgebildeten Schachspielen.

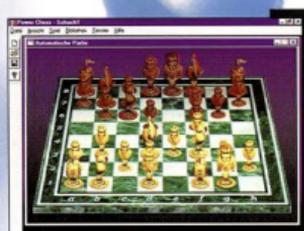
Seit der Niederlage des Weltmeisters Gerri Kasparow gegen einen Schachcomputer spricht alle Welt nur noch von Deep Blue. Mit Power Chess bringt Sierra nun ein Programm auf den Markt, das im Gegensatz zum russischen Champion gegen Deep Blue bisher noch nicht verloren hat (Wer hat hier „Ätsch“ gerufen?). Wer jetzt glaubt, Power Chess sei nichts weiter als der 247. Aufpuß eines mehr oder minder leistungsfähigen Schachspiels, der hat sich selbst mattgesetzt. Power Chess ist die erste wirkliche Innovation auf dem Gebiet des Computerschachs seit mehr als 10 Jahren!

Das Spiel gegen ihn wird nie langweilig! Sie können sich aber auch für einen anderen Gegner entscheiden, 25 verschiedene stehen zur Auswahl. Haben Sie schon mal davon geträumt, sich Ihren eigenen Gegenspieler selbst zu erschaffen? Einen kleinen Schachcomputer, sozusagen? Bitte sehr, mit Power Chess können Sie Ihren Neigungen nachgehen.

Bei Ihren Auseinandersetzungen mit der (fast menschlichen) Maschine sind Sie nicht allein: die **Power Chess Dame** läßt Sie nicht im Regen stehen, sollte Ihr virtueller Gatte mit dem großen Bauernlegen beginnen. Die Dame analysiert nach jeder Partie die Spielzüge und beleuchtet die Entwicklungen (auch und gerade die fatalen) in gesprochenem Deutsch. Auch die grafischen Erläuterungen sind nicht zu verachten. Und wenn Sie etwas mehr über die Spiele früherer Champions erfahren wollen, folgen Sie Ihrer Gönnerin in die Welt der historischen Schachpartien. Ganz Verwegene können die Dame auch herausfordern. Aber Obacht, die Dame hat Power! Sie spielt auf dem Niveau eines Großmeisters und im Spiel hat ihre Sanftmut enge Grenzen.

Doch Power Chess ist nicht nur ideal für Schachspieler aller Spielstärken. Auch die Ästheten und Liebhaber historischer Spielfelder und Figuren kommen auf ihre Kosten. Als echtes Multimedia-Ereignis bietet Power Chess außerdem Online-Hilfen für Anfänger. Und das Beste: Power Chess ist internetfähig. Kein mühsames Herunterladen irgendwelcher kryptischer Dateien, kein Setup, einfach die Sierra Power Chess Turnierarena anwählen, und Sie können gegen die ganze Welt antreten (wenn Sie ein Modem und einen Internetzugang besitzen, versteht sich!)

Wir können an dieser Stelle nicht alle Vorzüge und Merkmale von Power Chess aufzählen. Gehen Sie doch einfach zu Ihrem Händler und fragen Sie ihn nach Power Chess von Sierra. Einen Vorteil wollen wir aber dennoch nicht unerwähnt lassen: Beim letzten Match saßen Gerri Kasparow immerhin fünf Programmierer gegenüber. Bei Power Chess brauchen Sie einen solchen Massenandrang nicht zu fürchten. Die Kosten für Unterkunft, Cola und Chips haben Sie auf alle Fälle gespart.



▲ Analysieren Sie unter fachkundiger Anleitung der Königin sieben Schachpartien, die in die Geschichte eingegangen sind.



Glaubensichwo? Wir beweisen es Ihnen! Bisher entwickelten die Programmierer immer stärkere Rechner frei nach dem Motto „Und jetzt packen wir noch die nordendbäskische Eröffnung und das Endspiel von Anton Turmhauer in der zweiten Begegnung gegen José Luis Pöön von 1897 dazu, inklusive aller Partien der süddeinischen Meisterschaften von 1912, dann haben wir das leistungsfähigste Schachprogramm der Welt!“. Irgendwann werden Sie dann eine Schach-Engine vor sich haben, die nicht nur alle Züge kennt, die jemals in der Welt gespielt worden sind, sondern auch die, die in den nächsten zwanzig Jahren gespielt werden. Power Chess von Sierra mit seiner einzigartigen WChess-Engine (im Duell gegen Deep Blue gab es 1995 ein Remis) geht einen anderen Weg: Unser Programm will Sie auf ihrem Weg zum Schachgroßmeister (oder Kleinmeister) begleiten, Sie schulen und Ihre Fortschritte kommentieren.

Wir haben den idealen Gegner für Sie geschaffen: den **Power Chess König**. Er paßt sich perfekt Ihrem Können an, spielt immer ein bißchen stärker als Sie, damit er eine Herausforderung bleibt, und läßt sich manchmal sogar eine Falle stellen. Aber glauben Sie bloß nicht, daß dieser Trick beim zweitenmal wieder funktioniert. Der Power Chess König verjagt keinen Zug und läßt sich immer nur einmal über den Tisch ziehen! So paßt er sich Ihren Fortschritten an.

◀ Liefern Sie sich spannende Partien mit dem König des Schachspiels. Er ist verständnisvoll und weise und paßt sich Ihrem Niveau an – fast.



Wial

Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

Bestellannahme:

Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

Internet:

www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP/MrGame's

DARMSTADT

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP/MrGame's

NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Was lange währt,
wird endlich böse ...

Räkeln Sie sich genüsslich in einem Bad aus Bosheit, wenn Sie als Dungeon Keeper eine ganze Armee von Monstern befehlen und vernichten Sie die ehrenhaften Helden, die Ihre geraubten Schätze stehlen wollen.

KOMPLETT DEUTSCH

79,90 DM



Harvest of Souls
Die Stadt d. verl. Seelen

Kompl. Dt. 79,90 DM



X-COM: Apocalypse

Kompl. Dt. 75,90 DM



**DIESE UND ALLE WEITEREN
SOMMER-HITS FINDET IHR IN
UNSEREM KATALOG...**



Im September
heben wir ab...



Red Baron 2*

Kompl. Dt. 75,90 DM

UNENDLICHE
WEITEN WARTEN
AUF EUCH !!!



Star Fleet Academy*

Kompl. Dt. 69,90 DM



**JETZT
GRATIS**

ANFORDERN!!!



JA, ICH WILL IHN!!!
BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: _____

STRASSE: _____

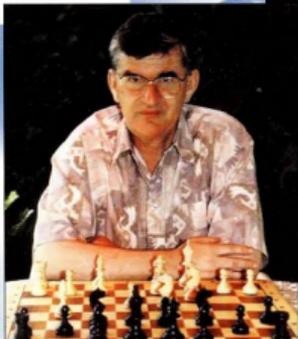
PLZ/ORT: _____

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisraster und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM.
Warewert wird im Inland versandkostenfrei angeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Interview mit Klaus Darga

Schach-Bundestrainer



Best of Sierra: Herr Darga, den Schachprofis unter unseren Lesern ist Ihr Name mit Sicherheit ein Begriff. Stellen Sie sich aber bitte trotzdem noch einmal kurz für unsere Hobbyspieler vor, die Sie vielleicht noch nicht kennen.

Klaus Darga: 1934 geboren, entdeckte ich bereits mit 14 Jahren meine Leidenschaft für das Spiel der Könige. Nach frühem Gewinn der Jugendweltmeisterschaft 1953 und zweifachem Sieg bei den Deutschen Meisterschaften (1955/1961), wurde mir mit 30 Jahren der Titel des „Großmeisters“ verliehen. Bis 1980 spielte ich 230 Partien in der Nationalmannschaft und fungierte von 1989 bis Anfang dieses Jahres als offizieller Bundestrainer.

BoS: Als Experten haben wir Sie gebeten, unser neues Schachprogramm, „Power Chess“, zu testen. Natürlich sind wir jetzt sehr gespannt auf Ihre Meinung. Also, Herr Darga, was sagt ein Schachvirtuose zu unserem „Power Chess“?

K.D.: Um es gleich vorweg zu sagen, „Power Chess“ hat mich stark beeindruckt. Ich war vor einiger Zeit selber Mitglied einer Planungsgruppe, die sich Gedanken über die Entwicklung eines Schach-Lehrprogramms auf CD-Rom gemacht hat. Ich muß neidlos anerkennen, daß in „Power Chess“ die meisten unserer vagen Ideen bereits realisiert sind und dann noch eine ganze Menge mehr.

BoS: Die äußerst charmante aber auch manchmal gnadenlose Dame stellt in „Power Chess“ den stärksten Gegner dar. Konnte Sie auch Ihnen Paroli bieten?

K.D.: „Power Chess“ kann sich in der höchsten Spielstärkestufe ganz bestimmt mit allen mir bekannten Schachprogrammen messen. Jedenfalls ist die Dame auch für einen Großmeister eine ernst zu nehmende Gegnerin. In den Testpartien (meistens 15 Minuten für 40 Züge), die ich gegen die Dame gespielt habe, gelang es mir nur bei äußerster Konzentration und Aufmerksamkeit, Partien zu gewinnen. Ich muß gestehen, daß ich auch eine Reihe von Partien verloren habe.

BoS: Ein weiterer Schritt in Richtung Emanzipation! Doch Gleichberechtigung kommt in diesem Programm natürlich auch aus männlicher Sicht nicht zu kurz: Der immer wachen Dame haben wir einen gutmütigen aber dennoch scharfsinnigen König zur Seite gestellt. Seine besondere Eigenschaft ist, daß er sich der Spielstärke seines Gegners anpaßt. Wie haben Sie dieses Feature empfunden?

K.D.: Im Gegensatz zu den bisherigen Schachprogrammen funktioniert bei „Power Chess“ die Einstellung von verschiedenen Spielstärkestufen ausgezeichnet. Damit ist „Power Chess“ auch für Spieler geringerer Spielstärke ein interessanter Partner. Ich kann mir gut vorstellen, daß die Möglichkeit, sich einen Gegner mit bestimmten Stärken und Schwächen zu definieren, viel Anklang finden wird.

BoS: Als ein weiteres Highlight betrachten wir die in deutsch GESPROCHENE Analyse der gespielten Partie, die uns die Dame höchstpersönlich und sehr einfühlsam vorträgt. Sehen Sie diese kleine Unterrichtsstunde als hilfreich und gut verständlich an?

K.D.: Die gesprochenen Analysen von Partien, die man gegen den König gespielt hat, werden sicherlich alle Benutzer begeistern. Noch dazu, weil die Sprache ganz natürlich und überhaupt nicht blechern klingt. Natürlich merkt man nach mehreren Partien bald, daß die verwendeten Redewendungen sich wiederholen. Meine Testversuche mit absichtlich krassen eigenen Fehlern ergaben, daß die Dame diese mit den gleichen Worten kommentiert, wie leichte Fehler. Da bleibt noch Raum zur Verbesserung der nächsten Version.

BoS: Diese Anregung werden wir natürlich sofort an unsere Entwickler weitergeben. Aber wie gefällt Ihnen denn die multimediale Oberfläche? Z.B. das Angebot verschiedenster Schachbretter und Figuren?

K.D.: Sehr gefällig wirken die verschiedenen Schachbretter, die man zur Auswahl hat, wenn man gegen das Programm spielt. Mir haben die 2-dimensionalen Bretter wegen der besseren Übersicht besser gefallen.

BoS: Nun einmal ein Wort über die technischen Komponenten des Spiels. Aufgrund der umfangreichen Funktionen war es uns sehr wichtig, die Bedienbarkeit so einfach wie möglich zu halten? Ist es uns gelungen?

K.D.: „Power Chess“ läßt sich trotz seiner vielfältigen Funktionen sehr einfach bedienen. Ich denke, daß auch jüngere Kinder sich mit der Benutzung dieses Programms nicht schwer tun.

BoS: Wir freuen uns sehr, daß Sie unser Produkt so positiv empfinden. Doch sicherlich können Sie uns aus Ihren langjährigen Erfahrung noch einige Tips geben, die wir bei einer weiteren Version von „Power Chess“ einbauen könnten.

K.D.: Ich könnte mir vorstellen, daß man einen Satz von taktischen und strategischen Aufgaben einbauen könnte, die vom Lernenden zu lösen sind. Die Lösungen könnten vom Programm (der Dame?) ausgewertet werden. Über die Aufgaben könnte man somit die taktischen und strategischen Elemente des Spiels in spielerischer Form einführen, was wohl interessanter wäre, als der vorhandene Text eines (wenn auch guten) Lehrbuchs. Und, wie ich bereits oben erwähnt habe, wäre mehr Variabilität bei den gesprochenen Kommentaren wünschenswert.

BoS: Also, nun lassen Sie die Katze aus dem Sack: Welche Bewertung geben Sie „Power Chess“ nach diesem „Härtestest“?

K.D.: Insgesamt gefällt mir „Power Chess“ sehr gut und ich werde dieses Programm überall empfehlen.

BoS: Wir bedanken uns für das Gespräch, Herr Darga.



Horst Metzger, usa

Power Chess ist ein Schach-Lehrprogramm der besonderen Art, das sowohl für Kinder als auch für Erwachsene reizvoll ist und zum Schach Spielen verführt. Die sich ständig der Leistung des Gegners anpassende Spielstärke verspricht einen kontinuierlichen Lernerfolg. Insbesondere beeindruckt mich die graphische Darstellung, die Analysefunktion sowie die sprechende Power Chess Queen, die spielerisch durch das Programm führt. Es gibt viele Gründe dafür, daß der Deutsche Schachbund Power Chess offiziell empfiehlt.

BEST OF SIERRA

SHOP



Best of Sierra Nr. 1 mit:

Gabriel Knight: Die Sünden der Väter
Packendes Abenteuer im Bann der Voodoo-Magie

Earthsiege:
Strategie & Action pur in tonnenschweren Kampfmaschinen

DM **15,-** (inkl. Porto & Versand)

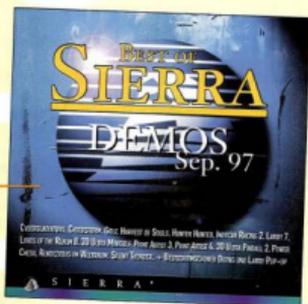
Best of Sierra Demos - Sep. 97 mit:

- Cybergladiators · Cyberstorm · Golf · Harvest of Souls
- Hunter Hunted · Indycar Racing 2 · Larry 7 · Lords of the Realm II
- 3D Ultra Minigolf · Print Artist 3 · Print Artist 4 · 3D Ultra Pinball 2
- Power Chess · Rendezvous im Weltraum · Silent Thunder
- + Bildschirmschoner Diving und Larry Pop-up

DM **5,-** (inkl. Porto & Versand)

Jede Bestellung inklusive dieses Cup-Pads

Schlag! mit Kaffe-Rändern auf dem Mausepad.



Bestellcoupon

- Ja, ich bestelle BoS Nr. 1.: x 15 DM = DM
- Ja, schicken Sie mir die BoS Demos - Sep. 97: x 5 DM = DM
- Legen Sie auch bitte das BoS Cup-Pad zu meiner Bestellung.

Gesamtbetrag: DM

- Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei
(Empfänger: Sierra Cocktail Deutschland GmbH)
- Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,- NN-Gebühr)

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

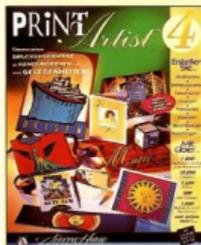
PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

PRINT ART

Werden Sie Ihr eigener Art Director!



Mit dem Programm Print Artist 3.0 avancierte Sierra im Bereich der individuell genutzten Grafiksoftware in kürzester Zeit zum Marktführer. Allein in Europa gingen 50.000 Exemplare über den Ladentisch. Noch nie war es so leicht, eigene Glückwunschkarten, Poster oder Plakate selbst zu entwerfen. Wer glaubt, solch ein Programm sei nicht zu toppen, der sollte mal einen Blick in den gerade erschienenen Print Artist 4 werfen: Mit 11 Vorlagemodellen, 300 Schrifttypen, 400 Zitaten für alle Lebenslagen („Radio geht ins Ohr, Fernsehen ins Auge“), 10.000 Grafiken, 1.000 Fotos (auch eigene Schnappschüsse, z.B. von der Kodak-Photo-CD) macht Print Artist 4 Ihren Rechner zum Layoutzentrum und Sie selbst zum künstlerischen Leiter.

Sind Sie es leid, daß Ihre Einladungen schneller vergessen werden, als Sie sie aussprechen können? Oder daß Papa wieder mal keine Kohle für die eigenen Visitenkarten rausrückt? Mit Print Artist 4 sind diese trübseligen Zeiten endgültig passé! Best of Sierra gibt Ihnen auf den folgenden Seiten Hilfestellung: Ein kleiner Workshop dürfte genügen, und schon werden Ihre Freunde wegen der coolen Visitenkarten grün vor Neid („Marius Krülemann abi, cand. h.c.“), Ihre Einladungen mutieren zu Sammelobjekten und Ihre Parties genießen Kultstatus. Das glauben Sie nicht? Wir beweisen es Ihnen. Der Weg zur gesellschaftlichen Anerkennung ist wirklich kinderleicht!

Die Qual der Wahl

Der erste Schritt ist bekanntlich der schwerste. Sie müssen sich nämlich unter den 11 verschiedenen Modellen in 8 Kategorien für ein einzelnes Projekt entscheiden. Das kann ein persönliches Dokument sein, eine Anzeige, ein Kalender, ein Fallmodell oder ein Spruchband. Wie bitte? Sie möchten eine Anzeige herstellen? Für eine kleine Party? Ja, warum sagen Sie das nicht gleich? Also bitte schön: Wählen Sie „BILD“.



Was für ein Layouttyp sind Sie?

In dem sich nun öffnenden Fenster sind unschwer zwei Kästen zu erkennen, wo sie per Mausclick die Kategorie Ihres Ereignisses und das dazugehörige Layout auswählen können. Eine Vorschaufunktion erleichtert Ihnen die Arbeit. Blättern Sie ruhig mal durch das Angebot... So das reicht.

Sie sind ja von Hause aus recht mutig und entschieden sich daher für den Alptraum eines jeden Kreativen: das hochkant stehende leere Blatt. Klicken Sie jetzt auf „OK“, und Sie bekommen genau das, was Sie haben wollten. Ein weißes Stück Bildschirm.



Am Anfang war das Wort

Mit der Eingabe des Textes fängt die eigentliche Arbeit an. Bewegen Sie den Cursor auf die obere Zeile des Bildschirms, klicken Sie erst auf „Einfügen“ und dann in dem sich öffnenden Menü auf „Text“. Oder Sie klicken einfach auf das „I“-Icon oben in der Symbolleiste.

Daraufhin öffnet sich das Fenster „Neuen Text einfügen“. Dort können Sie den gewünschten Text eingeben, z.B. „Print Artist“, oder sich für ein Zitat aus der reichhaltigen Sierra-Sammlung entscheiden.



Den Text richtig verpacken

Sie werden schon seit geraumer Zeit das Gefühl nicht los, daß es bei manchen Texten weniger auf den Inhalt als vielmehr auf die Verpackung ankommt. Print Artist liefert Ihnen den Beweis: Hier können Sie Ihren Text nach Herzenslust aufblasen, anmalen, verdrehen oder auf den Kopf stellen. Genau wie der Bundestagsabgeordnete aus Ihrem Wahlkreis.

Bei der Punktgröße fängt es an. Die läßt sich entweder über die Option „Schriftgröße“ in der Menüleiste bestimmen oder direkt am Rahmen, der Ihren Text umgibt. Klicken Sie einfach auf eines der kleinen, schwarzen Quadrate und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie den Rahmen vergrößern bzw. verkleinern. Die Schriftgröße paßt sich automatisch an.



IST 4

Unter den 300 verschiedenen Schrifttypen finden Sie bestimmt eine, die Ihnen zusagt. Für unseren Workshop haben wir „Funstaff Bold“ gewählt. Im Menü „Schriftart“ finden Sie alles, was Print Artist in dieser Richtung auf dem Kasten hat. Oder Sie klicken der Einfachheit halber gleich auf die Taste „F1“ in der Iconleiste. Das ist Ihnen alles viel zu grau, sagen Sie? Bitte, wählen Sie „Anpassen“ im Menü „Farbe“. Eine breite Farbpalette wartet auf Sie. Als Freund der Natur entscheiden Sie sich für einen grünen Hintergrund. Klicken

Sie auf „OK“ und bestimmen Sie danach die Farbe der Buchstaben durch einen Klick auf das bunte „C“. Wenn Sie Ihrer Schrift einen dezenten Regenbogenfuchtwagen verpassen wollen, jetzt ist die Gelegenheit dazu.



Sollte Ihnen der Sinn nach Effekten stehen, klicken Sie auf „Anpassen“ im gleichnamigen Menü oder das große „E“-Symbol.

Auch wenn wir uns in unserem Beispiel für die Kombination „Umriss/Gemischt/5 Umriss“ entschieden haben: Ihrer Kreativität sind bei der Gestaltung keine Grenzen gesetzt. Probieren Sie es aus. Außerdem läßt sich die Form des Textes in unzähligen Variationen verändern. Klicken Sie auf das Menü „Form“ bzw. das Icon mit den beiden geometrischen Formen in der Symbolleiste.

Grafiken einbauen, ohne selbst den Pinsel schwingen zu müssen

Ihrer Einladung fehlt noch das passende Bild, doch ihre zeichnerischen Fähigkeiten beschränken sich auf das berühmte Mondgesicht mit den drei Haaren auf dem ansonsten kahlen Schädel? Macht nichts, denn Sierra hat für Print Artist seine besten Grafiker und Designer zu Überstunden verdorrt, und deren Arbeit kann sich in über 1500 neuen Vorlagen wirklich sehen lassen.

Wählen Sie die Option „Grafik“ im Menü „Einfügen“ bzw. das Kamera-Symbol. Um sich alle Grafiken nacheinander anzusehen, fehlt Ihnen die Zeit, schließlich haben Sie diese Woche noch was anderes vor. Also geben Sie in der Zeile „Suchtext eingipfen“ das Wort „Sonne“ ein. Print Artist bietet Ihnen daraufhin gleich mehrere Mo-

derne zum Thema Sonne an, und Sie entscheiden sich kurz entschlossen für „Sonne, Sommer“ und klicken dann auf „OK“.



Wenn Sie wollen, können Sie auch eines der Fotos wählen, die wir für Sie vorbereitet haben. Da in der Computerwelt nichts so verpönt ist wie einheitliche Normen, gibt es für solche Fotos die verschiedensten Formate. Das muß Sie aber nicht weiter erschrecken, Print Artist kann sie alle verarbeiten.

Die Gewürze: Farben aufhellen, drehen oder spiegeln

Ihr Kunstwerk kann sich jetzt schon sehen lassen. Sollten Sie mit dem Ergebnis noch nicht ganz zufrieden sein, experimentieren Sie doch noch etwas mit den Farben. Die können Sie über „C“-Icon nämlich noch aufhellen bzw. umdrehen.

Der Feinschliff an der Optik

Ihre Einladung ist Ihnen noch zu langweilig? Alles sitzt viel zu gerade an seinem Platz? Bitte sehr, mit Print Artist können Sie Ihre Grafiken ziehen, zeren, spiegeln, auf den Kopf stellen, ganz wie's beliebt. Wenn Sie die einzelnen Bausteine Ihrer Einladung anklicken, dann wird der Baustein von einem schwarzen Rahmen eingefügt, auf dessen Linien sich kleine Quadrate befinden. Mit deren Hilfe können Sie die Größe Ihres Bausteins beliebig verändern. Wenn Sie auch die beiden Quadrate, die außerhalb des Rahmens liegen? Führen Sie den Mauszeiger darüber, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Objekt in eine beliebige Richtung. Sie werden sich wundern, was man mit einer Sonne so alles anstellen kann!

Alles schön plazieren



Sie sind fast fertig und der Karriere Ihres Plaketes steht fast nichts mehr im Wege. Doch Sie haben vergessen mitzuteilen, daß es sich um eine Party handelt und nicht etwa um eine Warnung vor Sommersog. Also schnell „Text einfügen“ angewählt, den Begriff „Party“ eingetippt und das Ganze als „unten kontak“ in „Form“ gebracht.



Mit dem Lineal („Ansicht“ anklicken und dann „Lineal“ wählen) können Sie Ihre einzelnen Bausteine so plazieren, daß sie genau übereinstimmen. Wer's genau wissen will, der kann sich mit der Zoomfunktion (ebenfalls im „Ansicht“-Menü) seine Grafik ganz dicht vor die Nase halten.



Das Meisterwerk ausdrucken

Ihre Einladung zur Print Artist-Sommerparty steht kurz vor der Serienreife, es muß bloß noch ausgedruckt werden. Klicken Sie im Menü „Datei“ auf „Drucken“ oder in der Symbolleiste auf den Drucker, und es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie noch mal zahlreiche Details festlegen oder überprüfen können, bevor Ihr Kultobjekt auf Papier gebannt wird.



Sollten sich wider Erwarten Probleme beim Umgang mit Print Artist 4 ergeben, grüßen Sie sich nicht: Eine umfangreiche Online-Hilfe steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. So, und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß bei der Arbeit. Eine mit Print Artist gestaltete Einladung vergüt garantiert niemand. Und wenn Papa sich auch mal Visitenkarten zulegen möchte, darf er ausnahmsweise Ihren Print Artist mitbenutzen. Gegen Gebühr versteht sich.

3-D Ultra Minigolf

Tips 'n Tricks

3-D Ultra Minigolf – Ihr Weg zum Erfolg

Sie waren von unserer 3-D Ultra Minigolf-Demo so begeistert, daß Sie sich gleich die Vollversion geleistet haben und versenken Ihre Bälle seitdem regelmäßig im Meer? Oder pulverisieren sie zu Plastikstaub? Die Sportredaktion von Best Of Sierra könnte Ihnen jetzt ein hühnerisches „Dumm gelaufen“ entgegenschleudern. Aber weit gefehlt: Als eifrige 3-D Ultra Minigolfer wissen wir aus eigener leidvoller Erfahrung, was für ein Gefühl das ist, wenn man die erste Halbserie mit einem Platzrekord von 100 über Par abgeschlossen hat.

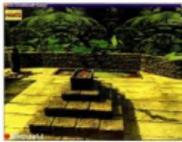


Die Angst des Torwarts beim Elfmeter ist ein Kinderspiel im Vergleich zu den Gefühlen, die den einsamen Minigolfer beschleichen, wenn er mutterseelenallein einen halben Meter vor einem kleinen Loch von zirka 10 Zentimetern Durchmesser steht und zum Einlochen (in der Golfersprache „Put“) ansetzt. Denn wer aus dieser Entfernung das Ziel verfehlt, darf nicht auf Gnade seiner Umgebung hoffen. Die Aussicht auf Spottgesänge seitens der Zuschauer und hässliche Bemerkungen von den Mitspielern (oder Teilen der Familie), haben schon bei vielen Minigolfern zu fatalen Fehlreaktionen geführt. Auch für das virtuelle Minigolf gilt eben die eherner Regel: Panik verpatzt Puts. Das muß nicht sein: Best Of Sierra zeigt Ihnen an drei Beispielen, wie Sie die Gesetze der Physik überlisten können, damit Ihr Platzrekord nicht als Blamage für die ganze Liga missverstanden wird, sondern jenen Leaderboard zur Ehre gereicht. Und mit ein wenig Glück schaffen Sie sogar ein Hole-in-One, ein As.

Schon ein Blick auf erste Hindernis – eine wunderschön gerenderte Windmühle, die fließig mit den Flügeln klappert – könnte den unerfahrenen Minigolfer zu der Annahme verleiten, ein kräftiger Schlag in Richtung Mühle reiche aus, um den Ball möglichst nahe an das Loch zu legen. Doch die Mühle wird von einem lustigen kleinen Kerl bewohnt, der auf Detonationen in seinem Refugium ziemlich unfroh reagiert. Sollten Sie also auf die Idee kommen, den Ball mit voller Wucht in den Mühleneingang zu zimmern, wird das Kerlchen dafür sorgen, daß der Ball die Mühle auf gleichem Wege wieder verläßt. Wenn Sie sich die Chance auf ein As oder ein Ergebnis unter Par (d.h. unter Platzstandard) erhalten wollen, müssen Sie den Ball mit viel G-E-F-U-H-L direkt in den Eingang spielen. Dann nimmt er den Ball und wirft ihn auf der anderen Seite der Mühle wieder zum Fenster raus. In der Regel landet der Ball nahe an der Fahne oder gleich im Loch.



Auch bei unserem zweiten Beispiel ist Ihr Fingerspitzengefühl gefordert. Ein As auf dem Leuchtturm-Parcours erscheint zunächst unmöglich. Außerdem lauert auf halbem Wege zwischen Abschlag und Leuchtturm ein Pelikan, der nur darauf zu warten scheint, Ihren mühevoll geschlagenen Ball ins Nirwana zu entführen. Treffen Sie den Vogel jedoch gleich beim ersten Schlag (mit dem Ball natürlich), dann wird das Tier zu Ihrem Freund und Helfer und leitet den Ball so um, daß er in der Nähe der Fahne zu liegen kommt. Aber wehe, Sie treiben den Ball zu zaghaft vor sich her und benötigen dafür mehr als einen Versuch! Dann werden Sie Ihren Ball bei den Fischen wiederfinden. Und selbst wenn Ihnen das Schicksal der Fische egal sein sollte: Die Strafschläge werden Sie sobald nicht vergessen.

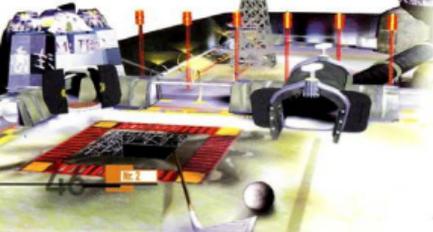


Unser letzter Tip betrifft das schwierigste Hindernis auf der zweiten Halbserie, die Urwaldstadt-Ruinen. Ein Par-5-Parcours der Extraklasse, stimmungsvoll wie ein alter Maya-Tempelbezirk arrangiert: Der Ball ruht oben auf dem Plateau einer pyramidenförmigen Treppenkonstruktion und muß nur wenige Meter zu einem weiteren Hochplateau geschlagen werden. Drumherum liegen Trümmerstücke einer untergegangenen Zivilisation, Mauerreste, ein altes Wasserbassin und natürlich der Urwald selbst.



Ein cooler Papagei verfolgt Ihre verzweifelten Bemühungen, den Ball die Rinne hoch ins Loch zu schlagen. Beifall können Sie von dem nicht erwarten. Aber unter bestimmten Bedingungen eine kleine Hilfestellung: Zielen Sie beim Abschlag auf ihn und er wird sich freuen, endlich wieder etwas tun zu dürfen. Er schnappt sich den Ball und läßt ihn nahe am Loch wieder fallen. Wenn Sie Glück haben und den Papagei gleich beim ersten Schlag treffen, verhilft er Ihnen sogar zu einem Hole-in-One!

Nach ein Hinweis an alle Put-Paranoiker: 3-D Ultra MiniGolf von Sierra verfügt nicht nur über verschiedene Kamerablickwinkel, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und exzellente dreidimensionale Grafiken, sondern auch über ein spezielles Trainingsprogramm fürs Putten (auf die entsprechende Schaltfläche im Hauptmenü klicken). Gerade der Umgang mit TruePut™ verlangt eine gewisse Übung. Wenn Sie aber nach einer Weile den Poppen raus haben, dann putten Sie Ihre Partner in Grund und Boden.



Die medizinische Erstversorgung für Ihren PC im Märchenreich –

Tips und Problemlösungen für King's Quest VII



Sollte Ihrem Rechner unterwegs auf der langen Reise vom Königreich Daventry in die Zauberwelten der Hexe Malicia etwas zustoßen, ein Soundkartenkarrh etwa oder das berüchtigte Dreitage-Windowsfieber sich bemerkbar machen, dann ist guter Rat oft teuer oder mit Wartezeiten verbunden. Mögliche Folgen: Der Magensäurespiegel verhält sich in reziproker Relation zum Spielspaß, zu deutsch: Spiel zu Ende, nervöses Magenflattern beginnt. Die Abteilung Wunderheilung innerhalb der Best of Sierra-Redaktion empfiehlt gegen diese oder vergleichbare Beschwerden die Lektüre der folgenden Seiten. Denn – Wissen ist das beste Rezept.

Einige Empfehlungen gleich vorneweg: Wer King's Quest VII spielt und im Vertrauen auf die Multitasking-Fähigkeiten seines Rechners weitere Windows-Anwendungen laufen läßt, der kann u.U. Probleme bekommen. Abgesehen davon, daß es unhöflich ist, an König Grahams Hof zu lustwandeln und gleichzeitig einen ordinären Lohn- oder Broterwerb nachzugehen, sind manche Windows-Anwendungen einfach zu speicherintensiv. Daher unsere Empfehlung: Tun Sie sich den Gefallen und schließen Sie alle anderen Anwendungen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Denken Sie daran, daß King's Quest VII ausschließlich mit einer Soundblaster- oder mit einer zu 100% kompatiblen Soundkarte funktioniert. Auf Spielversuche ohne eine solche Komponente reagiert unser Spiel ausgesprochen sensibel und stürzt ab. Noch etwas: Sollte Ihnen bei der Installation die Meldung begegnen „Kings Quest VII benötigt 3200 KB Speicher... Sie haben xy KB (wobei die Angabe größer als dieser Wert ist).

Sie haben nicht genug freien Speicher um KQ7 zu spielen...“, machen Sie sich nichts daraus. Auch Übersetzer können irren. Denken Sie sich das „nicht“ einfach weg. Viele Probleme können Sie von vornherein vermeiden, wenn Sie den Grafikbeschleuniger namens „WinG“ einfach abschalten. Das macht das Spiel zwar u.U. langsamer, aber entschieden unempfindlicher. Wie das geht? Genau wie bei der nun folgenden Meldung „Waveout open“. Also, gut durchlesen und aufgepaßt, im Reiche von Daventry sollten Sie auf's Wort gehorchen und die technischen Befehle exakt genauso eingeben, wie sie hier geschrieben sind.

EDITIEREN LEICHT GEMACHT

Bei einigen Fehlermeldungen ist es notwendig, Dateien zu EDITIEREN. Falls Sie nicht wissen wie das funktioniert, hier die Vorgehensweise:

Unter Windows 3.1/3.11 doppelklicken Sie auf das Symbol Editor in der Zubehörgruppe.

Unter Windows 95 klicken Sie auf Start -> Programme -> Zubehör -> Editor.

Mit „Datei -> öffnen“ können Sie jede aufgeführte Datei editieren.

! Die Fehlermeldung „Windows Title not found“: (Unter Windows 3.1-3.11)

Wetten, daß bei Ihnen ein Desktop-Programm wie Norton-Desktop, PC-Tools oder Tabworks läuft? King's Quest VII kann nämlich Ihre Windows-Oberfläche nicht erkennen. Also, das verantwortliche Desktop-Programm deaktivieren und Ihren Original-Programm-Manager wiederherstellen, damit das Spiel wieder weiß, wo es hingehört. Danach starten Sie die Installation erneut.

! Die Fehlermeldung „Es werden 256 Farben benötigt“:

Offenkundig unterstützt Ihr Grafikkartentreiber eine andere Farb-tiefe. Bitte installieren Sie einen Treiber, der genau 256 Farben unterstützt (und nicht etwa 255 oder 16 Millionen). Nun gibt es Programme, die einen solchen Farbenwechsel ohne Windowsneustart unterstützen. Schade eigentlich, aber genau die müssen Sie vor dem Start von King's Quest VII ausschalten. Hinweise erhalten Sie in Ihrem Handbuch oder bei Ihrem Händler.

! Es erscheint die Fehlermeldung „Waveout open...“ oder „Waveout unprepare Header“:

Sagen Sie jetzt nichts und lassen Sie uns raten: Sie haben eine MOZART-Soundkarte, stimmt's? Von der stammt die Fehlermeldung. Und so lösen Sie das Problem: Editieren Sie die Datei „c:\sierra\kq7\resource.win“ und fügen Sie am Ende die Zeile `win=false` ein. Kopieren Sie danach die Datei „sierraw.exe“ von der CD in das Verzeichnis „c:\sierra\kq7“. Jetzt müssen Sie nur noch die Befehlszeile ändern. Bei Windows 3.1 bzw. 3.11 müssen Sie hierzu das King's Quest VII-Icon einmal anklicken und dabei gleichzeitig die Tasten <ALT> und <ENTER> drücken. Danach müßte Ihre Zeile folgendermaßen aussehen: `c:\sierra\kq7\sierraws.exe c:\sierra\kq7\resource.win` Entfernen Sie nun das letzte „s“ bei „sierraws.exe“. Es muß richtig heißen `c:\sierra\kq7\sierraw.exe c:\sierra\kq7\resource.win`. Wie die Operation unter Windows 95 abläuft, entnehmen Sie bitte Ihrer Windows 95-Online Hilfe. Sie können aber auch eine neue Verknüpfung mit der Datei „sierraw“ herstellen und mit dieser das Spiel starten.

! Beim Versuch, das Spiel zu starten, erscheint die Fehlermeldung: „Application Error: C:\SIERRAWS.EXE...“

Diese Meldung kann auftauchen, wenn Sie unter Windows 3.11 Stackcr 4.0 benutzen. Als Ursache des Problems haben wir den Treiber „IFSRPL.SYS“ identifiziert. Der Einfachheit halber sollten Sie den Störenfried aus der Systemsteuerung entfernen. Wie man das macht, erfahren Sie in Ihrem Windows-Handbuch.

! Nicht genug Arbeitsspeicher vorhanden, um King's Quest VII zu starten.

King's Quest VII hat auf Ihrem Computer nicht genug freien Arbeitsspeicher gefunden, der für das reibungslose Starten von King's Quest benötigt wird. Sie haben zwei Möglichkeiten. Entweder Sie erstellen eine Bootdiskette (wie auf Seite 50 beschrieben) oder aber Sie experimentieren mit dem VIRTUELLEN SPEICHER, um die Auslagerungsdatei zu vergrößern. Die genaue Vorgehensweise wird auf Seite 50 erklärt.

! Das Spiel stürzt entweder im Kürbishaus oder bei den Schmetterlingen ab (5. Kapitel):

Das liegt leider an Ihrem falsch konfigurierten Midmapper. Die Lösung hängt unter Windows 3.1/3.11 davon ab, welche Soundkarte Sie besitzen. Bei einer 8-Bit-Soundkarte müssen Sie auf das Midmapper-Icon im Programm-Manager unter Systemsteuerung doppelklicken und dann die Schaltfläche <NEU> anklicken, einen neuen Namen eingeben, z.B. „Basis FM“, und mit <OK> bestätigen. Belegen Sie nun die Reihen 13-16 der 3. Spalte (unter Anschluß) mit einem Treiber, der die Begriffe „FM“ oder „Synt“ enthält (z.B. „SB Pro 2 FM“ o.ä.). Bestätigen Sie nun die Abfrage nach dem Speichern des geänderten Setups mit <JA> und starten Sie das Spiel erneut. Bei einer 16-Bit-Soundkarte gehen Sie zunächst vor wie oben beschrieben. Klicken Sie auch hier die Schaltfläche <NEU> an, z.B. geben Sie einen neuen Namen ein (wie z.B. „EXT FM“) und bestätigen Sie wie gehabt. Die Reihen 1-9 in der 3. Spalte sollten nun mit einem Treiber versehen werden, der die Begriffe „FM“ oder „Synt“ enthält (z.B. „Voyetra Super Sapi FM Driver“ o.ä.). Danach wieder wie oben beschrieben. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihrer Soundkarte oder den Auskünften Ihres Herstellers bzw. Händlers.

Die medizinische Erstversorgung für Ihren PC im Märchenreich –

Tips und Problemlösungen für King's Quest VII



! Das Buch kann beim Händler nicht gegen den Nickel getauscht werden.

Für diesen Fall haben wir auf der CD einen Ordner namens **PATCH** eingerichtet, aus dem Sie sich die Dateien herauskopieren und in Ihrem King's Quest VII-Verzeichnis (z.B. c:\sierra\kq7) ablegen. Danach sollten Sie das 3. Kapitel auf alle Fälle neu starten, sonst werden die vorgenommenen Änderungen nicht wirksam.

! Sie erhalten die Fehlermeldung Error 47,48,108 oder 111:

Na, erwischt! Sie sind Lösungswege gegangen, die im Spiel gar nicht vorgesehen waren, Sie neunmalkluger Schlingel, Sie! Es gibt mit Sicherheit einen anderen Weg, ans Ziel zu kommen. Vermeiden Sie in Zukunft die Aktionen, die diese Taternmeldungen hervorgerufen haben.

! Die Fehlermeldung „Win32s Error“:

Machen Sie erst mal reinen Tisch, deinstallieren Sie King's Quest VII und löschen Sie alle Verzeichnisse, die das Spiel angelegt hat. Installieren Sie das Spiel erneut. Wie, schon wieder die gleiche Meldung? Dann gibt's nur noch eins: Editieren Sie die Datei „c:\windows\system.ini“ und prüfen Sie, ob sich im Abschnitt [386Enh] die Zeile „device=c:\windows\system\win32s.386“ befindet. Nicht? Dann holen Sie es bitte nach – persönlich –, speichern Sie die Änderungen ab, beenden Sie Windows und starten Sie es neu. Danach startet King's Quest VII als sei nichts geschehen.

! Die Fehlermeldung „unerwarteter DOS-ERROR 21“:

Keine Bange, so gänzlich unerwartet und unvorbereitet trifft uns dieser Fehler nicht. Zwei Dinge sollten Sie veranlassen: Zum einen abchecken, ob der Treiber für Ihre Grafikkarte **noch aktuell** ist (und ältere Semester in Pension schicken), zum anderen unsere Hinweise zur Fehlermeldung „Waveout open“ nochmals verinnerlichen. Denn genau so müssen Sie vorgehen!

! Wenn die folgende Fehlermeldung erscheint: „The instruction at (Speicheradresse) referenced memory at (Speicheradresse). The memory could not be read from“.

dann nennt man so etwas einen „bad pointer“, der immer dann auftritt, wenn Ihr SoundBlaster-Treiber für Windows nicht mehr der Allerfrischste ist. Also, nichts wie hin zu Creative Labs und den neuesten Treiber besorgt, den Sie kriegen können.

! King's Quest VII läuft zu langsam unter Windows 3.1/3.11.

King's Quest VII hat ein eingebautes Cache-Programm. Obwohl das Spiel auch mit Microsofts SmartDrive läuft, empfehlen wir, beim Spiel auf SmartDrive zu verzichten. SmartDrive ist bekannt dafür, daß es das Spiel verlangsamt und Probleme bei der Ton- und Sprachwiedergabe hervorrufen kann. Versuchen Sie es doch mal mit einer **Bootdiskette**, wie auf Seite 50 beschrieben.

! Die Sprachausgabe von King's Quest VII bricht ab oder stockt.

Editieren Sie die Datei „c:\sierra\kq7\RESOURCE.WIN“. Verkleinern Sie den Eintrag in der Zeile „_dacSize“. Die Standardeinstellung ist „_dacSize=30720“. Die maximale Größe von dacSize ist halb so groß wie der Wert im Eintrag „_audioSize“. Da die maximale Größe von „_audioSize“ 62 Kilobyte beträgt, ist die maximale Größe von „_dacSize“ 31744 Byte. Versuchen Sie es mit einem Wert von 15360 Byte für „_dacSize“.

! Wie kann man die Filmdateien von KQ7 anschauen, ohne das Spiel zu starten?

Die Filme von King's Quest VII sind AVI-Dateien. Diese Filmsequenzen finden Sie auch im Ordner „AVI“ auf der CD. Benutzen Sie den Datei-Manager, bzw. den Windows Explorer zur Suche. Durch einen Doppelklick auf die jeweilige Datei können Sie sich diese anschauen. Viel Spaß!

Noch ein letzter Tip: Bei der Verwendung der Benutzeroberfläche eines Drittanbieters (beispielsweise PC-Tools oder Norton Desktop) kann es zu Problemen beim Abspielen der Eröffnungssequenz von King's Quest VII kommen, besonders dann, wenn Sie zuvor die Schaltfläche „Vorgeschichte ansehen“ im Hauptmenü des Spiels ausgewählt haben.



Technik, Tücken, Therapien – Über mögliche Störungen



bei TIM und King's Quest I und wie man ihnen begegnet

Auch bei den anderen beiden Sierra-Spielen, „The even more Incredible Machine“ und „King's Quest I: Quest for the Crown“ kann es unter bestimmten Bedingungen zu Störungen kommen. Die Abteilung Qualitätssicherung bei Sierra ist einigen dieser Spielverderber auf die Schliche gekommen und präsentiert Ihnen an dieser Stelle ihre Therapievorschläge, nach dem Motto: Ihr Rechner ist auch nur ein Computer. Technische Nichtigkeiten, die entstehen können, wenn für DOS programmierte Spiele auf hochmoderne und speicherintensive Software treffen, sind zwar lästig, aber beherrschbar. Best of Sierra sagt Ihnen wie.

Nehmen wir mal an, Sie haben TIM ordnungsgemäß im DOS-Modus installiert und wollen das Spiel starten. Doch anstelle einer beeindruckenden Basketball-Förderband-Maschine mit Mäusevorderantrieb erhalten Sie die lapidare Meldung: „Nicht genug freier Speicherraum“. Das läßt Sie fassungslos mit dem Kopf schütteln, haben Sie sich doch unlängst erst einen neuen Rechner mit mindestens 16 MB Arbeitsspeicher gekauft, dessen Festplatte nicht mal annähernd ausgelastet ist. Und doch, Ihr Computer hat recht: Was Ihrem PC wirklich fehlt, ist freier konventioneller Speicher. So manches Programm greift gerne auf diesen Speicherbereich zu, ohne Ihnen das zu sagen. Jetzt kommt TIM daher, braucht 560 KB von der Sorte, und bekommt nichts mehr. Aus die Maus. Was man dagegen tun kann? Ganz einfach, Sie erstellen eine Bootdiskette. Aufmerksamsten Best of Sierra-Lesern wird nicht entgangen sein, daß für diesen Vorgang schon einmal beschrieben haben (in Heft 1/1997 auf S. 45 folgende, um genau zu sein). Aber wir wissen natürlich, daß Sie unsere Erstausgabe nicht gelesen haben müssen, nur weil Sie dieses Heft in Händen halten. Deshalb wiederholen wir uns gerne und zeigen Ihnen noch mal die einzelnen Schritte, die Sie bei der Erstellung einer Boot- oder Startdiskette beachten sollten. Aber nicht sofort, sondern auf der nächsten Seite. Wenn Ihre neue Bootdiskette fertig ist, legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und starten dann Ihren Rechner neu.

Nehmen wir mal weiter an, Ihr Bildschirm bleibt nach dem Spielstart von TIM schwarz und weigert sich hartnäckig, auch nur eine einzige Farbgrafik anzuzeigen. Der wahrscheinliche Grund: Sie haben keinen VESA-Treiber geladen. Das sollten Sie nachholen. Entweder Sie verwenden einen speziellen VESA-Treiber vom Produzenten Ihrer Grafikkarte oder Sie nehmen einen universellen wie UNIVBE, der alle gängigen Grafikkarten unterstützt.

Eine weitere mögliche Fehlerquelle: der Maustreiber. Wenn Sie weder TIM noch King's Quest I mit der Maus steuern können, dann gibt es dafür eigentlich nur einen Grund: Sie haben unter DOS keinen Treiber für Ihre Maus installiert. Das ist eine läbliche Sünde, schließlich arbeiten all die übrigen Anwendungen mit Windows, da kann einem so was schon mal durchgehen. Also, schnappen Sie sich die Software, die Sie zusammen mit Ihrer Maus erhalten haben, und installieren Sie den entsprechenden Treiber unter DOS. Die Spielverderber-Spürhunde von Sierra empfehlen einen Microsoft-Maustreiber ab der Version 8.20a.

Was kann Ihnen sonst noch den Spielspaß vergällen? Richtig, die Meldung Ihres Rechners, er könne beim besten Willen Ihre Soundkarte nicht erkennen. Hier sind mehrere Ursachen möglich, daher sollten Sie zunächst überprüfen, ob Ihr Soundkartentreiber auch unter DOS installiert ist. Falls nein, sollten Sie das tun. Die einzelnen Arbeitsschritte finden Sie im Handbuch Ihrer Soundkarte.

Die zweite Möglichkeit: Sie haben während der Installation u.U. nicht die richtige Auswahl getroffen. Das läßt sich korrigieren, indem Sie aus dem Spielverzeichnis heraus erneut „INSTALL“ aufrufen (also von Laufwerk C: mit CD/SIERRA/NOISCI in das Verzeichnis Kq1sci wechseln, dann Install eingeben; bei TIM entsprechend). Fragt das Installationsprogramm dann nach den intimen Details Ihrer Soundkarte, geben Sie ruhig bereitwillig und korrekt Auskunft oder wählen Sie gar keine Soundkarte aus.

Ein letzter möglicher Soundvernichter versteckt sich in der Blaster-Zeile Ihrer Soundkarte. Hier muß die Einstellung mit diesen Anfangs-Variablen A220 IS D1 übereinstimmen. Weitere Einträge können vorhanden sein. Keine Bange, zu Panikattacken besteht kein Anlaß. Sie können sich diese Zeile in aller Ruhe ansehen, wenn Sie in der DOS-Eingabeaufforderung „SET“ eintippen. Sind in besagter Blaster-Zeile andere Werte vorhanden, schnappen Sie sich das Handbuch Ihrer Soundkarte und schlagen dort nach, wie Sie den korrekten Wert A220 IS D1 aktivieren können.



Technik, Tücken, Therapien – Über mögliche Störungen

Erste Hilfe

bei TIM und King's Quest I und wie man ihnen begegnet

Eine Bootdiskette herstellen ist unkomplizierter, als Sie denken

Installieren Sie eventuell vor Erstellung der Bootdiskette (sprich vor Kopieren der beiden Startdateien) Ihren CD-ROM-, Soundkarte- und Maustreiber unter DOS, falls diese nicht installiert sind. Damit ist gewährleistet, daß diese Treiber später auch auf der Bootdiskette vorhanden sind, wenn Sie die Startdateien (AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS) dorthin kopieren.

Dafür sind folgende Schritte notwendig:

Beenden Sie Windows 3.xx (bei Windows 95 starten Sie eine MS-DOS-Eingabeaufforderung) und legen Sie eine Leerdiskette vom Typ MF2 HD in Ihr Diskettenlaufwerk ein. In die Befehlszeile sollten Sie „FORMAT A: /s“ eingeben und dann die Eingabetaste drücken. Nun kopieren Sie bitte die Dateien „AUTOEXEC.BAT“ und „CONFIG.SYS“ von Ihrer Festplatte auf die soeben formatierte Diskette mit der folgenden Befehlszeile

```
„COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:“
bzw.
„COPY C:\CONFIG.SYS A:“
```

und drücken Sie in beiden Fällen danach die Eingabetaste. Öffnen Sie nun die Datei „CONFIG.SYS“ auf der Diskette mit einem Texteditor (z.B. den MS-DOS Texteditor „EDIT“) und geben Sie dazu folgende Befehlszeile ein:

```
„EDIT A:\CONFIG.SYS“
```

Danach drücken Sie wieder die Eingabetaste.

Nun löschen Sie in dieser Datei alle unnötigen Einträge. Beachten Sie bitte, daß die CD-ROM- und Soundkartentreiber noch benötigt werden.

Ihre „CONFIG.SYS“ könnte nun folgendermaßen aussehen.

```
Device=c:\windows\himem.sys
Device=c:\windows\emm386.exe ram noems
Dos=high,umb
Devicehigh=[Pfad und Name Ihres CD-Rom Treibers]
Devicehigh=[Pfad und Name Ihres Soundtreibers]
```

Welchen Treiber Sie für Ihr CD-ROM Laufwerk bzw. für Ihre Soundkarte benötigen, entnehmen Sie bitte der Dokumentation dieser Hardware.

Noch ein wichtiger Hinweis: Die unterstrichenen Zeilen müssen auf jeden Fall an erster Stelle in Ihrer CONFIG.SYS vorhanden sein.

Das gleiche unternehmen Sie bitte mit der Datei „AUTOEXEC.BAT“, die sich ebenfalls auf Ihrer Diskette befindet. Die Zeile muß also lauten:

```
„EDIT A:\AUTOEXEC.BAT“
```

Danach drücken Sie erneut die Eingabetaste.

Ihre „AUTOEXEC.BAT“ könnte nun folgendermaßen aussehen.

```
Path=c:\dos;c:\windows
Loadhigh [Pfad und Name Ihres CD-Rom Treibers]
Loadhigh [Pfad und Name Ihres Soundtreibers]
```

Welchen Treiber Sie für Ihr CD-ROM Laufwerk bzw. für Ihre Soundkarte benötigen, entnehmen Sie bitte der Dokumentation dieser Hardware.

Nachdem Sie nun eine Bootdiskette erstellt haben, können Sie Ihren Rechner mit dieser Diskette neu starten. Stecken Sie dazu die Bootdiskette in das Diskettenlaufwerk und starten Sie Ihren Rechner neu.

Ein weiterer möglicher Störenfried – der virtuelle Speicher unter Windows 3.1/3.11

Viele Spiele, wie Kings Quest VII, benötigen zur Ausführung unter Windows sogenannten „virtuellen Speicher“. Virtueller Arbeitsspeicher ist nicht in Ihren Rechner eingebaut, im physikalischen Sinne also nicht existent. Statt dessen nutzt Windows einen Teil Ihres Festplattenspeichers, um Arbeitsspeicher zu simulieren. Dieser Teil wird als „virtueller Speicher“ bezeichnet. Dies ist natürlich kein Ersatz für „richtigen“, physikalischen Speicher, sondern nur ein Zusatz, der freilich selbst dann benötigt wird, wenn Ihr Rechner 16 MB RAM oder noch mehr an physikalischem Speicher zur Hochstrecke bringt.

Die verschiedenen Windows-Versionen unterscheiden sich unter anderem auch in der Verwaltung des virtuellen Speichers. Windows 95 arbeitet diesbezüglich völlig autonom. Änderungen sind daher generell nicht nötig.

Unter Windows 3.1/3.11 sieht die Sache jedoch anders aus. Hier sollten Sie die Einstellungen Ihres virtuellen Arbeitsspeichers auf alle Fälle überprüfen, da nicht immer gewährleistet ist, ob die optimale Einstellung vorhanden ist. Folgende Schritte sind dabei zu beachten:

Schließen Sie zunächst alle Windows-Anwendungen und öffnen Sie dann das Fenster „HAUPTGRUPPE“. In dem sich nun öffnenden Fenster doppelklicken Sie auf das Symbol „SYSTEMSTEUERUNG“. Ein weiteres Fenster öffnet sich und es erscheint u.a. ein Symbol mit Namen „386 ERWEITERT“. Darauf müssen Sie erneut doppelklicken. Nun ein Klick auf „virtueller Speicher“ und im entsprechenden Fenster erfahren Sie die Werte, die für den virtuellen Speicher Ihres Rechners vorgesehen sind. Handelt es sich um einen Wert zwischen 10.000 KB und 20.000 KB und ist der Typ „permanent“, dann dürfen Sie beruhigt alle Fenster schließen. Solche Werte bedürfen keiner Änderung. Weichen die Einstellungen jedoch von dieser Vorgabe ab, müssen Sie einschreiten:

Klicken Sie zunächst auf „Ändern“ und wählen Sie unter „Typ“ die Option „Permanent“ aus.

Bei „neue Größe“ tragen Sie den Wert der empfohlenen Größe ein oder einen Wert zwischen 10.000 und 20.000 KB. Achten Sie noch auf den 32-Bit-Festplatten- und Datengrößt. Ist der vorhanden, deaktivieren Sie ihn, indem Sie die Häkchen entfernen.

Bestätigen Sie ein letztes Mal die Einstellungen mit einem selbstbewußten „OK“ und starten Sie danach Windows neu.

Nun sollte Ihr virtueller Speicher optimal konfiguriert sein und Ihrem Spielspaß nichts mehr im Wege stehen.

AUF IHNEN LASTET DAS SCHICKSAL
DES KÖNIGREICHES!



KING'S QUEST VIII - MASKE DER EWIGKEIT
DEMNÄCHST AUF PC-CD-ROM

 SIERRA®
<http://www.sierra.de>

INSTALLATION

SCHNELLSTART

DOS:

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben (meist „D:“) und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Geben Sie „install“ ein (Eingabetaste drücken) und folgen Sie den Bildschirmweisungen.

WIN95:

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint und klicken Sie dann auf das Spiel Ihrer Wahl.

KING'S QUEST®
VOLLVERSION

Systemanforderungen: → MS-DOS 6.0 → 486 16/33 MHz → 3 MB RAM, 5 MB auf der Festplatte frei → Turbo Speed CD-ROM-Laufwerk, Kompatibilität: → Soundkarte oder 16/16 S운드 Karte kompatibel → Netzwerk kompatibel Max

The Even More Incredible Machine
VOLLVERSION

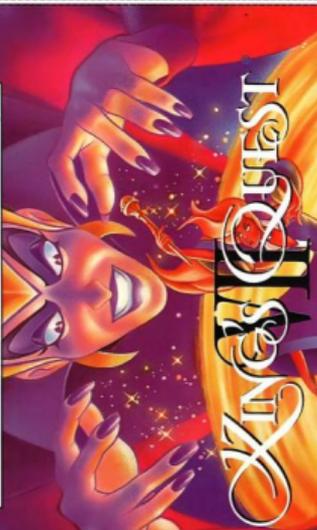
Systemanforderungen: → 386/486 → 486 16/33 MHz → 500 KB freier Speicher frei → MS-DOS 6.0 → CD-ROM-Laufwerk oder MP3-Format-Kompatibilität: → MIDI und Soundkarte → Netzwerk kompatibel Max → 16MB, 256 Farben

Bonusspiel King's Quest I



SIERRA®

BEST OF
SIERRA
Nr. 2



The Even More Incredible Machine · King's Quest I



SIERRA®

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Sierra Coktel Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Str. 32 · D-6300 Dreieich
Geschäftsführer: Wolfgang Kinigol

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Karier Neuhig

REDAKTION

Text/Art, Adreivirt-Vertrieb
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

COMIC

Text: Alexandra Husterl · Verena Lenhart
Bilder: Werner Hartmann (Seite 8 bis 10)
Tel. 06034 / 412 20
Wilo Karier (Seite 12 u. 13)
Tel. 069 / 61 54 14

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel, Köln
Anja Wülffing · Oliver Fenske

CD-ROM

Das Team, Köln

VERTRIEB

MCI Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Bredowstr. 51, 85386 Eschlag
Tel. 089/219040, Fax 089/2190310

PRODUKTIONSLEITUNG

Laurent Billec

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

Société SECL, BUC, Frankfurt

AUFLAGE: 150.000

VERKAUFPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

WIR DANKEN ALLEN, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:
Marcus Hartmann, Josh Mosier, Norbert Weiss, Jan Wagner, Thomas Bönneke.

URHEBERRECHT:

Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei Sierra Coktel Deutschland. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwendung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Das Copyright an allen angeführten Namen sowie Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

MANUSKRIPTE:

Für unentgeltig eingereichte Manuskripte, Master-, Bild- oder Datenmaterial wird keine Haftung übernommen.

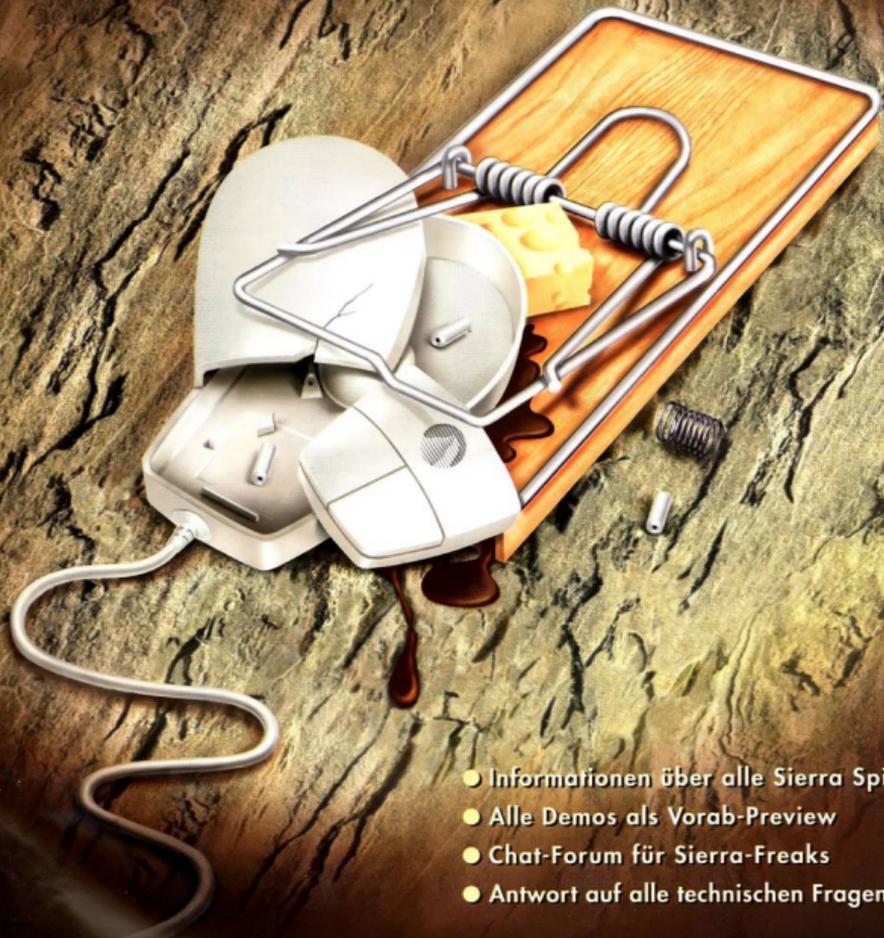
Sie haben eine Lizenzversion der Programme King's Quest VII, King's Quest I und The even more incredible Machine erworben. Wir beglückwünschen Sie zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bedingungen einzuhalten:

- **Ungestohlenheit und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und Sierra Coktel ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-Rom. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt, das Nutzungsrecht gilt bei Vertragsverletzung aber an Sierra Coktel zurück.
- **Umfang der Benutzung:** Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei Sierra Coktel. Jegliche Vervielfältigungen und Verwendungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherungskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückübergeben. Jede Art von Zwischenhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- **Haftung und Gewährleistung:** Sollte die CD-Rom einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese Bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Sierra Coktel Deutschland · Robert-Bosch-Strasse 32 · D-6300 Dreieich. Haftung und Garantie darüber hinaus sind ausgeschlossen.

www.sierra.de

Die Mousefalle



- Informationen über alle Sierra Spiele
- Alle Demos als Vorab-Preview
- Chat-Forum für Sierra-Freaks
- Antwort auf alle technischen Fragen



S I E R R A ®

Machen Sie mit bei der großen Sierra-Verlosung!

Machen Sie mit bei der großen

SIERRA

Liebe Leserin, lieber Leser,

es ist wieder an der Zeit, sich Ihre Chance auf tolle Preise zu sichern. Wie auch letztes mal gilt jedoch diesmal ebenso: Ohne Fleiß kein Preis! Also, lassen Sie Ihre Adleraugen über die Zeitschrift kreisen und beantworten Sie die 3 folgenden Fragen. Doch aufgepaßt, solch tolle Preise bedürfen auch ein bißchen Einsatz: Also lautet unsere Zusatzaufgabe: Finden Sie DEN Slogan für Best of Sierra.

Also, auf los geth's los:

FRAGE 1:

WIE HEIßT DIE „MUTTER“ VON KING'S QUEST ?

- A- Bertha Tilliams
- B- Roberta Williams
- C- Rosella Williams

FRAGE 2:

WELCHE TASTE MUß MAN BEI „TIM“ DRÜCKEN.

UM KARIBISCHE MUSIK HERVORZULOCKEN?

- A- Taste H
- B- Taste L
- C- Taste Alt+F4

FRAGE 3:

MIT WIEVIELEN SCHRIFTARTEN KÖNNEN SIE

IN PRINT ARTIST 4 JONGLIEREN?

- A- 73 Schriftarten
- B- 100 Schriftarten
- C- 300 Schriftarten

ZUSATZFRAGE:

KREIEREN SIE EINEN PEPPIGEN SLOGAN

FÜR BEST OF SIERRA! (MAX. 6 WÖRTER)

1: _____

2: _____

3: _____

- Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

BEI GEWINN EINES DES 11. BIS 200. PREIS WÜNSCHE ICH MIR

- 3-D Ultra Minigolf
- Power Chess
- Print Artist 4

- Ja, ich möchte mich registrieren lassen

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

Geburtsdatum: _____

Kaufdatum der Zeitschrift: _____

Einsendeschluß für die Verlosung ist der 31.10.1997 (Poststempel):

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND GMBH

Best of Sierra

Robert-Bosch-Str. 32

D-63303 Dreieich

Wir wünschen Ihnen viel Glück!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:

Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 25.08.1997 bis zum 31.10.1997 ein Preisausschreiben. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firma Sierra Coktel sowie deren Familienangehörige. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beachtung der oben aufgeführten Fragen und deren rechtzeitige und ausreichend frankierte Einsendung. Bei mehreren richtigen Antworten auf die Fragen 1-3 wird die Jury anhand der Originalität der Antwort auf die Zusatzfrage eine Entscheidung herbeiführen. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Für eine Nutzung des Gewinnerlogos gehen mit der Einsendung alle Rechte auf diesen unwiderruflich auf Sierra Coktel über.



VERLOSUNG

UND DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN KREATIVE PREISE FÜR KREATIVE KÖPFE



1. Preis:

1 Epson Stylus Color 600

Piezo-Farbtintendrucker
Photoqualität bis zu 1440 dpi auf Photo-Papier
720 dpi auf Normalpapier

2. Preis:

1 Lexmark 2070

Farbtintendrucker
Druckgeschwindigkeit bis zu 7 Seiten/Minute

3. Preis:

1 Soundkarte Soundblaster AWE 64 + Speaker

unvergleichlich klarer, ausdrucksstarker und
realitätsgetreuer Klang mit 64-stimmiger Advanced-
WaveEffects
+ Speaker Aerospace Extreme Deluxe
2x40 Watt, Bass-Höhenregler, 4 Surroundeffekte

4. bis 10. Preis:

1 Print Artist T-Shirt Pack (Print Artist 4 + Aufbügelfolien zum Selbstgestalten + T-Shirt)

Kreieren Sie Ihre eigene T-Shirt Kollektion und beindrucken Sie die ganze Welt!

- 1 x 3-D Ultra Minigolf
- 1 x Power Chess

11. bis 200. Preis:

1 der 3 unten genannten Sierra Titel:



- 3-D Minigolf
- Power Chess
- Print Artist

NÄCHSTE AUSGABE AM 22. OKTOBER IM GUTSORTIERTEN ZEITSCHRIFTENHANDEL

Spiel 1: (Vollversion) Spiel komplett in Deutsch

KING'S QUEST VII

Die prinzlose Braut

Das Märchenkönigreich Daventry ist in höchster Gefahr! Königin Valanice und Prinzessin Rosella werden von der Hexe Malicia gefangengehalten – und nur Sie können die beiden retten. Schlüpfen Sie abwechselnd in die Rolle der Königin und der Prinzessin, um die Macht der Hexe zu brechen.

- Unwiderstehliche Story mit phantasievollen Charakteren
- Hochauflösende Animationen in Zeichentrickqualität
- Erstklassige orchestrale Musik, mehr als 100 Melodien



Systemanforderungen: → Win 3.1/Win 95 → 406 0K/256 → 8 MB RAM, 5 MB auf der Festplatte frei → Double Speed CD-ROM-Laufwerk Kompatibilität: → Soundblaster oder 100% Soundblaster → Microsoft-kompatible Maus

Spiel 2: (Vollversion) Spiel komplett in Deutsch

The Even More Incredible Machine

Bändigen Sie die wahnsinnige Rätselmaschine

Ein Rätselspaß für alle Leute zwischen 7 und 77! 160 knackige Rätsel warten nur darauf, mit Hilfe einer skurrilen Höllenmaschine gelöst zu werden. Hinter jedem Zahnrad lauert das Unbekannte – die Physik! Nicht nur für Technikfreunde!

- Unglaublich! Fördert Kreativität, logisches Denken und macht auch noch Spaß!
- Eigene Maschinen und Rätsel entwickeln
- Hantieren Sie gefahrlos mit Mäusmotoren, Dynamit und Kanonenkugeln, ohne hinterher Ihre Haftpflichtversicherung bemühen zu müssen.



Systemanforderungen: → 386 SX → 4 MB RAM → 560 KB Icons, Speicher frei → MS-DOS 5.0 → CD-ROM Laufwerk nach MPC-Norm Kompatibilität: → AGU und Soundblaster → Microsoft-kompatible Maus → 256K 256 Farben

BONUS-SPIEL (Vollversion): Spiel komplett in Englisch

King's Quest I: Quest for the Crown

Die Jagd nach dem Kronschatz von Daventry oder wie alles begann

Das erste Abenteuer aus der King's Quest-Reihe führt Sie an den Hof König Edwards, des Mildtätigen, Herrscher über Daventry. Der weise König betraut Sie, Sir Graham, mit einer heiklen Aufgabe: Bringen Sie die gestohlenen Insignien seiner Macht zurück und werden Sie sein Nachfolger.

- Mehrere Lösungsmöglichkeiten
- Erleben Sie eine Zeitreise in die Geschichte des Computerspiels

Systemanforderungen: → 386 SX → MS-DOS 5.0 → 2 MB RAM → Double Speed CD-ROM Laufwerk

Kompatibilität: → M2 L3- und Sound Blaster-Soundkarten → Microsoft-kompatible Maus

DEMOS

Lords of the Realm II - eine aufregende Simulation des 12. Jahrhunderts. Verwalten Sie Ihre eigene Grafschaft, kämpfen Sie in Echtzeit gegen Ihre Widersacher und werden Sie Nachfolger des Königs. Das Mittelalter lebt!

3-D-Ultra-Minigolf - der Freizeitspaß für die ganze Familie! Abwechslungsreiche und z.T. ziemlich abgedrehte Kurse in 3-D, mit True Putt™- bzw. Easy Putt™-Technologie und vier verschiedenen Spielarten.

Print Artist 3 - das geniale Druckstudio für zu Hause! Entwerfen Sie stillichere Flugblätter, Schmischriften, Etiketten oder Einladungen. Sie wollen wissen, was die Stunde geschlagen hat? Die Gestaltung eigener Kalender - mit Print Artist 3 kein Problem!

Diving - für alle, die der Last der Verantwortung für einige wenige Minuten entgehen möchten. Holen Sie sich die Südküste auf den Bildschirm und schnorcheln Sie sich durch Sierras exotische Unterwasserwelt. Don't fax, relax!