



Mat+Jun  
1998

BEST OF SIERRA

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM

# BEST OF SIERRA

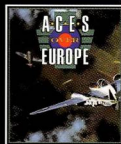
Nr. 6



Vollversion - Komplett in Deutsch

## HUNTER HUNTED

Action pur Gnadlose Hetzjagd in einer zerstörten Welt



## ACES OVER EUROPE

Duell mit den größten Fliegerassen der Geschichte



SIERRA®

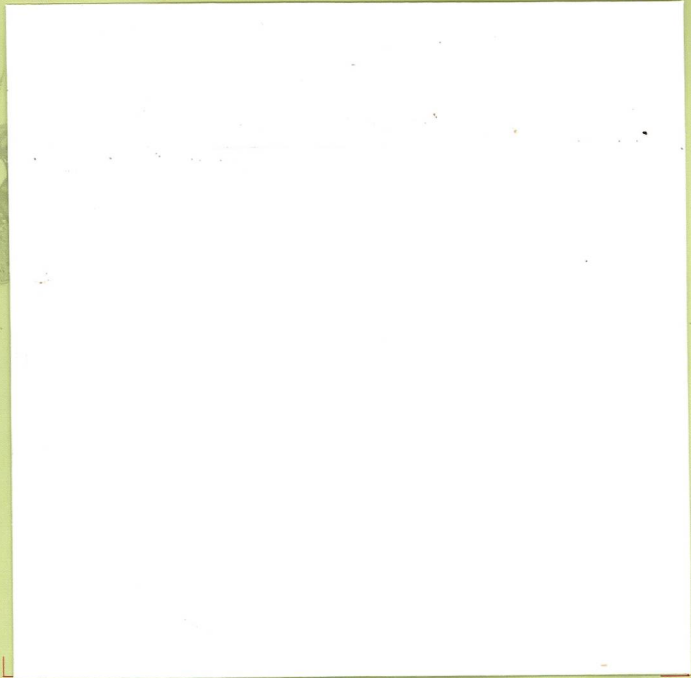
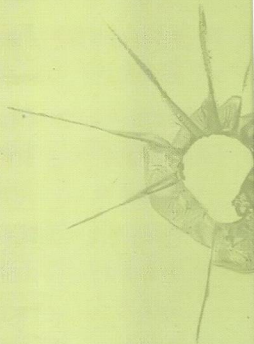
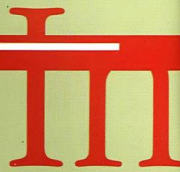


4 344400 314906

06



# Inhalt



## EDITORIAL

Seite 3

## INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

Hunter Hunted, Aces over Europe	Seite 4
Demos	Seite 5

## HUNTER HUNTED

Jäger des verlorenen Fluchtautos	Seite 8
Die Spielsteuerung	Seite 10
Ein Blick in den Abgrund	Seite 12
Tips und Tricks	Seite 14

## ACES OVER EUROPE

Luftüberlegenheit im 2. Weltkrieg	Seite 39
Wieso fliegt ein Haufen Blech	Seite 40
Ein paar gute Tips von den Profis	Seite 42
Spielanleitung	Seite 44

## NEUHEITEN

Larrys Casino	Seite 18
Sierra Pro Pilot	Seite 20
Police Quest Swat 2	Seite 22
DSF Fußball Manager 98	Seite 24
Grand Prix Legends	Seite 26
Quest for Glory 5	Seite 28
3D Besser Wohnen	Seite 48
Print Artist Junior	Seite 49

Half-Life Poster	Seite 30
Sierra's Entwicklungskiste	Seite 32

## EDUTAINMENT

ADDY Multimedia Englisch	Seite 50
Abenteuer Mensch 3D	Seite 51

## RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbrief	Seite 6
Zu Besuch bei Sierra Online	Seite 7, 16
Planet Sierra	Seite 34
Best of Sierra Shop	Seite 36
Intern	Seite 52
Erste Hilfe	Seite 54
Cover CD	Seite 56
Impressum	Seite 56
Verlosung	Seite 58

# Inhalt



## So, so, liebe Spielefreunde,

kaum haben wir Sie im letzten Heft zu einer Zeitreise eingeladen, schon glauben Sie, das ginge endlos so weiter mit den Einladungen. Bequemer reisen mit Sierra, ja? Einfach zurücklehnen, die Beine hochlegen und den lieben Gott einen guten Mann sein lassen, oder was? Das könnte Ihnen so passen. Lassen Sie sich eines gesagt sein: Mit den netten Zeitreisen in gepflegter Atmosphäre ist es erstmal vorbei! Ab heute wird geschuftet, bis die Schwarte knackt! Laufen, rennen, werfen, springen, fliegen, das ganze Programm. Und warum das alles? Ganz einfach: Best of Sierra geht auf die Jagd! Und das ist harte Arbeit! Wer will, kann uns ja auf den nächsten 60 Seiten dabei begleiten. Munition (in Form einer CD) wird gegen Entrichtung eines gewissen Unkostenbeitrags (über den Daumen gepeilt ca. 15 DM) gestellt, sonstige Ausrüstungsgegenstände (PC, CD-ROM-Laufwerk) müssen Sie schon selbst mitbringen.

Sie können aber doch gar nicht reiten, meinen Sie? In dieser Hinsicht kann ich Sie beruhigen: Reiten ist so ziemlich die einzige Fortbewegungsart, mit der Sie bei unseren beiden neuen Spielen nicht in Berührung kommen. Sie könnten es niemals übers Herz bringen, Hand an arme kleine, unschuldige Tierchen zu legen? Das könnte ich zugegebenermaßen auch nicht. Aber wie halten Sie es mit großen, bössartigen Monstern? Oder mit einer Rotte Kampfflugzeuge, die sich an Ihre Fersen geheftet hat? Na sehen Sie! Das Sierra-Team in Dreieich hat alle Hebel in Bewegung gesetzt und eine wahre Hetzjagd veranstaltet, um diesen Massenauflug (Auflage ca. 120.000) rechtzeitig in Szene zu setzen. Uns glühen jetzt noch die Hinterläufe, aber es hat sich gelohnt! Wir haben alles zusammengetrommelt, was man zu einer erfolgreichen Jagd braucht:

Da wären zunächst einmal unsere Spürhunde, die Journalisten, die schon Tage vorher Witterung aufgenommen haben und allen möglichen Neuheiten, Bildern und Prominenten mit hängender Zunge hinterhergehechelt sind. Oder unsere Fährtenleser, die Experten für Jägerlatein, die alles, was Sie über unsere Spiele wissen müssen, notiert und zu Papier gebracht haben. Nicht zu vergessen die Hauptfiguren selbst: Ein gewisser Jake muß in Hunter Hunted eine fürchternde Monsterübermacht niederhalten, wenn er nicht zu Jägerschnitzel verarbeitet werden will, und in Aces over Europe sind es die Kampfpiloten des WK II, die sich einer wilden Meute zu erwehren haben.

Sogar an das Jagdhorn haben wir gedacht, mit dem wir zur großen Hatz auf das nächste Heft blasen können. Denn im Juli, soviel steht zumindest fest, erscheint unsere Jubiläumsausgabe: Ein Jahr Best of Sierra! Halali!

Der einzige, der uns jetzt noch fehlt, ist der sogenannte Schnäppchenjäger - eine besonders ausgefuchste Spezies, die sich in der Regel vorsichtig an das Regal mit den Computerzeitschriften heranpirscht, dort seine Beute fixiert und blitzschnell zustößt, um sich für kleines Geld zwei der besten Sierra-Spiele unter den Nagel zu reißen - Sie.

Ach, Sie sind schon längst vom Jagdfieber gepackt und warten nur darauf, daß es endlich losgeht? Na denn, Weidmannsheil, liebe Spielefreunde und - wie immer - viel Vergnügen!

Ihr  
Karl-Xavier Neubig



Von links nach rechts:  
Obere Reihe: Karl Xavier Neubig (Chefredaktion), Rolf Busch (Redaktion), Anja Wülfing (Grafik)  
Untere Reihe: Alexandra Hustert (stellv. Chefredaktion), Thomas Schmidt (Redaktion), Oliver Funke (Grafik)  
Marcus Hartmann (Technische Redaktion)





## Vorbereitende Maßnahmen für alle Jäger und Piloten

Als erfahrene Computerspieler kennen Sie ja mittlerweile die Usancen des Genres: Vor das Spiel haben die Programmierer die Installation gesetzt. Doch wer nicht genau weiß, wie er ins Spiel starten kann, der muß am Ende resigniert die Flinte ins Korn werfen und den Flieger zurück in den Hangar schieben. So weit wollen wir es natürlich nicht kommen lassen. Lesen Sie sich unsere Hinweise aufmerksam durch und alles wird gut.

### Hunter Hunted

#### Actionspiele zu installieren ist keine große Aktion

Eine Bemerkung gleich vorneweg: Alle Monster- oder Menschenjäger, die noch mit veraltetem Gerät wie **Windows 3.1/3.11** oder **DOS** auf die Pirsch gehen, haben bei **Hunter Hunted** keine Chance. Mit diesen beiden Betriebssystemen wollen weder Jake noch Gerro zusammen gesehen werden. Sie glauben offenbar, das schade ihrem Ruf und verweigern einfach den Dienst. **Hunter Hunted** ist ein beinhardt **Windows95**-Spiel.

Ihre Aufgabe besteht lediglich darin, die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einzulegen und auf **Hunter Hunted** zu klicken. Damit starten Sie den Installationsprozess. Nun brauchen Sie bloß noch den Bildschirmansweisungen zu folgen. Noch etwas: Das Spiel benötigt die **Microsoft**-Erweiterung „**DirectX 2**“ bzw. eine höhere Version davon. Sollte sich diese Datei noch nicht auf Ihrem Rechner befinden, müssen Sie aber nicht auf das Spiel verzichten. Installieren Sie in diesem Fall **DirectX 2** direkt von der Spiel-CD. Sie werden bei der Installation des Spieles auch dazu aufgefordert. Ist eine gültige Version von **DirectX 2** installiert, haben Sie nichts zu befürchten (die aktuelle Version ist z.Z. **DirectX 5**). Dann wird Ihr Rechner mit dem Installationsprozess ohne eine einzige spitze Bemerkung fortfahren.

Bei ausgeschalteter Autorun-Funktion läßt sich **Hunter Hunted** auch über **Setup** auf der CD, z.B. mit dem **Windows-Explorer**, auf Festplatte bannen.

#### Obacht!

Erhalten Sie beim Systemtest der Installation eine dieser Fehlermeldungen:

**Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup**

oder

**Integer Devide by 0**

so kann Ihre Hardware (z.B. einer der neuen Prozessoren) nicht erkannt werden. Aufmerksame Best-of-Sierra-Leser kennen diese Tarenmeldung bereits, sie kennen den Schuldigen und haben bereits entsprechende Schritte eingeleitet. Novizen im Installationsgeschäft hören von der kritischen Datei „**sierra.ini**“ aber vielleicht zum ersten Mal. Die Datei ist abgelegt im **Windows-Verzeichnis C:\windows\sierra.ini**. Entfernen Sie den Delinquenten und starten Sie **Windows** neu. Danach starten Sie auch „**Setup**“ erneut. Bei der Aufforderung, Ihr System zu testen (Setup muß Ihr System testen, um sicherzugehen ob...), klicken sie bloß auf „**Nein**“ und weigern sich einfach, den Test durchzuführen.

Im nächsten Bild erhalten Sie die Warnmeldung, Ihr System sei unzureichend. Ignorieren Sie das ganz einfach und fahren Sie mit der Installation fort.

#### Der Start:

Wenn Sie alle Schritte genau befolgt haben, steht einem Start in die unwirtlichen Straßenschluchten von **Hunter Hunted** nichts mehr im Wege. Nach erfolgreicher Installation starten Sie **Windows** neu und rufen Sie danach das Spiel mit dem **Hunter Hunted**-Symbol aus der **Sierra** Programmgruppe auf.

#### Noch ein letzter Tip:

Nachdem Sie die Spiele oder Demos Ihrer Wahl installiert haben, können Sie die nunmehr unnötige Aktivierung des **Sierra-AutoRunners** beim Einlegen der **BoS 6** CD ausschalten, indem Sie im Hauptmenü das Kästchen unten links anklicken. Wenn Sie irgendwann das Menü wieder starten möchten, müssen Sie die Datei „**Autorun**“ auf der CD starten.

### Aces over Europe

#### Der Routinecheck vor dem Start - Installationhinweise für die Fliegerasse

Unsere historische Flugsimulation ist im Gegensatz zu **Hunter Hunted** nicht nur **DOS**-kompatibel - **Aces over Europe** sollte sogar **nur unter DOS** gespielt werden. Das war schließlich das Betriebssystem, für das es programmiert wurde. **AoE** benötigt **610 KB** freien konventionellen und **2 MB** **EMS**-Speicher.

Falls auf Ihrem Rechner **Windows 95** regiert, genügt es zur Installation völlig, die CD einzulegen und dann auf das Spiel-Icon zu klicken. Folgen Sie danach einfach den Bildschirmansweisungen. Als angehenden Soldaten dürfte Ihnen das ja wohl nicht schwerfallen. Bei **Windows 3.1/3.11** ist alles einfacher. Es gibt keinen Weg, **Aces over Europe** auf diesen Systemen zu installieren. Geben Sie's also auf, verlassen Sie **Windows** und wechseln Sie zu **DOS**.

Unter **DOS** wechseln Sie nach Einlegen der CD auf Ihr **CD-ROM** Laufwerk, indem Sie den entsprechenden Kennbuchstaben Ihres **CD-ROM** Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt (also in etwa so: „D:“). Bestätigen Sie das Ganze mit der Eingabetaste und auf Ihrem Bildschirm steht nun: „D:\>“ Geben Sie ein: **INSTALL** G ein und lassen Sie danach die Eingabetaste kurz aufheulen. Folgen Sie nun den Bildschirmansweisungen. Noch ein Tip: Wenn Sie eine Soundblaster- oder kompatible Soundkarte haben, wählen Sie für Musik „**Sound Blaster...**“ Unter **Windows95** erscheint nach erfolgreicher Installation wieder der **Sierra Auto Starter**. Den beenden Sie, indem Sie auf „**Schließen**“ klicken. Wer nun spielen möchte, der startet entweder die **MS-DOS**-Eingabeaufforderung oder, noch besser, beendet **Windows** und starten seinen Computer im **MS-DOS**-Modus neu.

#### Start

So, die Startvorbereitungen sind abgeschlossen, die Motoren sind wargelaufen, der Schutzhelm sitzt, die Maschine ist aufgetankt. Um sich als **Flug-As** zu empfehlen, wechseln Sie in das Spiele-Verzeichnis, indem Sie **CD\DNAMIX** eingeben und die Eingabetaste drücken. Geben Sie nun **AoE** ein und drücken Sie ein letztes Mal die Eingabetaste. Der Himmel steht Ihnen offen!

Wenn jetzt, trotz aller Sorgfalt, die Meldung „**Es steht nicht ausreichender Speicherplatz für AoE zur Verfügung...**“ erscheint, dann müssen wir Sie an die Seite 54 dieses Heftes verweisen. Dort finden Sie einen entsprechenden Lösungsvorschlag.





## Lords of Magic

In einer Welt der Phantasie liefern sich zwei verfeindete Parteien einen Kampf bis auf die Knochen. Sie sind der Anführer eines Clans aus dem Westen. Mit diplomatischem Geschick, strategischem Können und einem geschärften Blick für die Notwendigkeiten der Administration steigen Sie bald zu einer der einflussreichsten Figuren einer mittelalterlichen Welt auf, die nur ein Ziel kennt - dem düsteren Despoten und Zauberer Balkoth das Handwerk zu legen.

Lords of Magic kombiniert Elemente des Strategiegenres geschickt mit den typischen Eigenschaften eines Rollenspiels: Wählen Sie zu Beginn, ob Sie als Krieger, Zauberer oder als Dieb Karriere machen wollen. Bei fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen kommen sowohl Strategieprofis als auch blutige Anfänger voll auf ihre Kosten.

Sie brauchen mindestens: Pentium 75 · Windows 95 · 16 MB · 4x-CD-ROM-Laufwerk · SVGA · Windows 95-kompatible Soundkarte



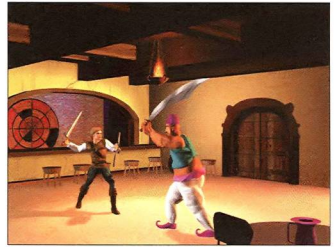
## DSF Ski

Gehen Sie zusammen mit Piccabo Street auf eine Schuifahrt! DSF-Ski, die neue rasante Ski-Simulation von Sierra führt Sie auf die härtesten Strecken des alpinen Skizirkus. Atemberaubende Bilder aus der ersten Person in bestem 3D: Wer ein realistischeres Fahrgefühl will, der muß sich die Ski schon selbst umschmallen. Halsbrecherische Abfahrten, technisch anspruchsvolle Slalomstrecken - DSF-Ski läßt das Herz der Ski-Enthusiasten höher schlagen. Und wer wissen will, was seine im Vergleich mit den Besten wert sind, der kann sich eine Wintersportsaison lang mit der virtuellen Weltelite im Sierra-Cup messen.

Sie brauchen mindestens: Pentium 90 · Windows 95 · 16 MB · 4x-CD-ROM-Laufwerk · SVGA · Windows 95-kompatible Soundkarte



## Quest for Glory V: Drachenfeuer



Silmara, die Hauptstadt eines kleinen Inselkönigreichs in der Ägäis, in der Zeit des antiken Griechenland. Das einst malerische und friedliche Reich ist in höchster Gefahr: der König ermordet, das Land von Söldnern gebrandschatzt, die Häfen voller Piraten, die Menschen bedroht von Monstern und geheimnisvollen Orakeln. Die unwiderruflich letzte Episode der Quest-for-Glory-Reihe bündelt in Dragon Fire noch einmal all das, was die Serie bei den Fans so beliebt machte: Eine epische Erzählung, große Abenteuer, finstere Gegenspieler und ein strahlender Held. Doch auf den warten diesmal wahrhaft herkulische Aufgaben: Fähigkeiten optimieren, Monster metzeln, Mörder entlarven, die Nachfolge des Königs antreten und... die Frau fürs Leben finden.

Sie brauchen mindestens: Pentium 90 · Windows 95 · 16 MB · 4x-CD-ROM-Laufwerk · SVGA · Windows 95-kompatible Soundkarte

## So installieren Sie:

Alle drei Demos lassen sich **nur über Windows 95 installieren und starten**. Alle anderen Betriebssysteme müssen leider draußen bleiben.

Die Installation unter **Windows 95** ist völlig unproblematisch. Klicken Sie im Autorun-Menü der BoS 6-CD auf die Demo Ihrer Wahl und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Wer auf seinem Rechner die Autorun-Funktion deaktiviert hat, muß einen etwas anderen Weg einschlagen:

Alle Demos befinden sich logischerweise auf der CD im Ordner Demos. Für **DSF-SKI** genügt ein Doppelklick auf die Datei „skidemo“ im Ordner „DSF Ski“ auf der CD, bei „**Quest of Glory**“ doppelklicken Sie einfach auf die Datei „setup“ im Ordner „QFG5“ und für **Lords of Magic** klicken Sie zweimal auf die Datei „Lords of Magic Demo“ im Ordner LOM.

## Und so starten Sie:

Alle Demos lassen sich durch einen Linksklick auf ihr Symbol in der Sierra-Programmgruppe starten.



# Best of Feedback

In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen ausnahmsweise mal nur einen „Leserbrief“ und dieser ist auch nicht von der klassischen Art. Es handelt sich um eine kleine Checkliste, die Ihnen zeigen soll ob auch Sie schon zu der immer größer werdenden Gemeinde der Net-aholiker, sozusagen Internet Süchtigen, gehören. Wir finden den Beitrag äußerst amüsant und wollten Ihnen diesen auch nicht vorenthalten. Wir würden uns natürlich auch in Zukunft über solche Leserbriefe, die die ganze Redaktion vor Lachen lahmlegt, freuen. Also, viel Spaß mit dem ultimativen Net-aholiker Test.

## Sie sind ein Net-aholiker wenn ...

- Sie sich wundern, dass man auch im Wasser surfen kann.
- Sie prompt jedes E-Mail beantworten, aber keine Briefpost mehr.
- Sie als Anschrift nur noch Ihre E-Mail-Adresse angeben.
- Sie sich selbst ein E-Mail schicken, um sich an Dinge zu erinnern.
- Sie online zu sein besser finden als Sex ... und sich sogar einen Spiegel über den PC hängen.
- Sie Freunden von einer heißen Verabredung erzählen, aber verschweigen, daß sie in einem Chatraum stattfindet.
- Sie sich einen Laptop kaufen, um auch auf dem Klo surfen zu können.
- Sie Nächte damit verbringen, den Zähler auf Ihrer Home-Page über die 2000 zu bringen.
- Ihr Lebenspartner die Tastatur Ihres Computers im Ofen einschmilzt.
- der Anwalt Ihrer Frau die Scheidungspapiere per E-Mail schickt.
- Ihr Computer mehr als Ihr Auto kostet.
- Sie sich rühmen, daß keiner schneller doppelklickt als Sie.
- Sie draussen den Helligkeitsregler für die Sonne suchen.
- Sie die Home-Page Ihrer Freundin küssen.
- Sie sich mit den Freunden, die um die Ecke wohnen, im Chatroom treffen.
- sich in Ihre Brille eine Web-Seite eingebraunt hat.
- Sie nur noch hinreisen, wo es auch eine Internet-Verbindung gibt.
- Sie depressiv werden, wenn Sie schon nach zwei Stunden mit Ihren E-Mails fertig sind.
- Sie beim Briefschreiben nach jedem Punkt ein com einfügen.com.
- Sie das Gefühl haben, jemand getötet zu haben, wenn Sie Ihr Modem ausschalten.
- Sie Ihren Lebenspartner Fremden gegenüber als Serviceprovider vorstellen.
- Sie Ihren Namen nur noch mit Jim @ AOL Punkt com angeben.
- Ihr Hund eine eigene Home-Page hat.
- Sie feststellen, dass Ihre Mitbewohner ausgezogen sind, Sie aber keine Ahnung haben, wann.
- alle Ihre Freunde ein @ im Namen tragen.
- Sie nachts im HTML-Format träumen.
- Sie Ihre Mutter nicht mehr erreichen, weil die kein Modem hat.
- Ihre Telefonrechnung in Umzugskartons geliefert wird.
- Ihre Kinder Eudora, Homer und Dotcom heissen.
- Sie bei <http://www.wetter.de> nachschauen, anstatt aus dem Fenster.
- Sie im Internet aus Versehen für Politiker aus fremden Ländern stimmen.
- Ihr Lebenspartner verlangt, daß der Computer nicht mehr mit ins Bett kommt.
- Sie sich mit folgendem Spruch tätowieren lassen: „Diesen Körper betrachten Sie am besten mit Netscape 2.0.“
- Altavista bei Ihnen anfragt, was noch in Ihrer Suchmaschine fehlt.
- Ihre letzte Freundin nur ein JPEG war.
- Sie Ihren Kopf zur Seite beugen, um zu lächeln.
- Sie im richtigen Leben immer nach dem Zurück-Knopf suchen.
- Sie nie das Besetzzeichen Ihres Serviceproviders hören, weil Sie sowieso immer online sind.
- Sie sich abends an den Computer setzen und sich wundern, daß kurz darauf Ihre Kinder zur Schule müssen.
- Ihr Partner sich über mangelnde Kommunikation mit Ihnen beschwert, und Sie einen zweiten Computer mit Modem kaufen.
- Sie dem Taxifahrer als Adresse <http://22301.hamburg.de/landweg/45.html> nennen.
- Sie all diese Gründe in der Hoffnung gelesen haben, dass etwas darunter sei, was nicht auf Sie zutrifft.

Andreas S. aus Frankfurt

### Verlosung Best of Sierra Nr.4

## 1. Preis



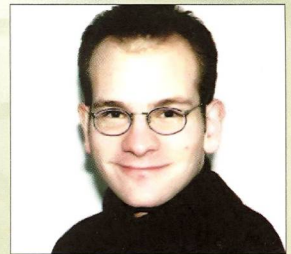
**Sven Rech**  
Duisburg

## 2. Preis



**Arnold Weber**  
Frauenfeld · Schweiz

## 3. Preis



**Birger Breit**  
Dortmund



# Zu Besuch bei Sierra-Online !

Endlich ist es soweit, die neue Sierra Web-Seite ist erstellt und bietet, vom neuen überarbeiteten Design einmal abgesehen, auch etliche neue Optionen und Menüs. Einfach per Mausklick surfen Sie über zahlreiche ständig überarbeitete Seiten, vollgepackt mit aktuellen Informationen rund um die Welt von Sierra. Zögern Sie keine Sekunde länger und überzeugen Sie sich selbst...



Sobald Sie [www.sierra.de](http://www.sierra.de) aufrufen, öffnet sich auch schon die Hauptseite mit den Hinweisen auf die neuesten Hits von Sierra. Diese werden natürlich auf dem neusten Stand gehalten: Sobald ein neuer Titel erscheint, können Sie sich hier die neuesten Infos abholen. Ein kleiner Klick auf die jeweiligen Symbole genügt und es öffnet sich eine weitere Seite, die Ihnen Einblicke in die aktuellen Hits wie z.B. Lords of Magic, Helfire oder Red Baron II vermittelt. Die Eiligen und Hastigen unter Ihnen können sich mit dem Scroller am unteren Bildschirmrand jede Menge kleiner Meldungen im Telegrammstil ins chronisch gestreßte Kurzzeitgedächtnis schaufeln. Die Kurznachrichten informieren Sie ständig über die aktuellen Geschehnisse und weisen auf neue Dateien unserer Homepage hin - überlange Fahndungsaktionen im Netz und so mancher Anruf bei der Hotline erübrigen sich. Am gelben Rand links befindet sich der Eingang zum Online-Chat. Tref-

<http://www.sierra.de/>

fen Sie sich hier online mit anderen Spielern und erschaffen Sie sich neue Bekanntschaften. Hier können Sie nicht nur andere Spieler finden oder nach Lösungen, Tips und Tricks Ausschau halten, sondern auch weitere Teilnehmer zu einer Partie über das Netz überreden. Durch die Anwahl eines der kleinen blauen Piktogramme am oberen Bildschirmrand erreichen Sie den Katalog, das Forum, das Online-Shopping-Zentrum oder die Hilfe, wo Sie über diverse Unteremenüs entsprechend weitergeleitet werden.

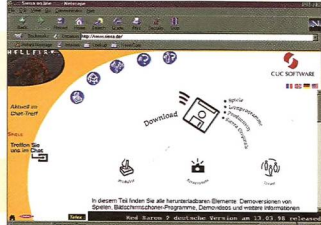


**Der Katalog**  
Wurden Sie schon einmal von Spielen oder Programmen enttäuscht, die nicht hielten, was Sie versprochen? Haben Sie nicht auch schon mal die "Katze im Sack" gekauft? Wer sich mit dem Katalog von Sierra vertraut macht, dem kann das nicht mehr passieren.

Eine umfangreiche, nach einzelnen Kategorien geordnete Produktpalette bietet kinderleichte Bedienung und einen umfangreichen Überblick über das Sierra-Softwaresortiment. Jede Rubrik, gegliedert in Spiele, Lernprogramme, Produktivität und Sierra Originals, verweist schließlich auf ausführliche Produktbeschreibungen, die auch die anspruchsvollsten unter Ihnen zufriedenstellen sollten. Kurzzusammenfassungen, Konfigurationen und Systemvoraussetzungen werden detailliert aufgelistet und bieten konkrete Informationen über Programminhalte und Anforderungen.

Sie brauchen lediglich das Katalog-Piktogramm anwählen: Ein Mausklick später öffnen sich zahlreiche nach Genre geordneten Unter rubriken mit einer Übersicht über die erhältlichen Spiele bzw. die entsprechende Lern- und Anwendersoftware. Suchen Sie sich jetzt nur noch das gewünschte Spiel aus und schon erhalten Sie eine Rundernennungsinformation.

Verspüren Sie dennoch das Verlangen auf das, was Sie später auf dem Bildschirm erwartet, so helfen Ihnen zahlreiche Screenshots und Demoverisionen bei Ihrer Entscheidung. Sie bieten Einblicke oder einige Level Testanlauf und demonstrieren Ihnen schnell auf was Sie sich gefaßt machen können. Spätestens jetzt werden Sie merken, ob es Ihren Vorstellungen gerecht wird oder auch nicht...



Mit Hilfe des Download-Symbols gelangen Sie schließlich zu allen herunterladbaren Dateien. Hier finden Sie nicht nur Bildschirmshoher, Updates, Patches und diverse Demoverisionen, sondern können auch mit verschiedenen Demovideos einen Blick hinter die Kulissen werfen.

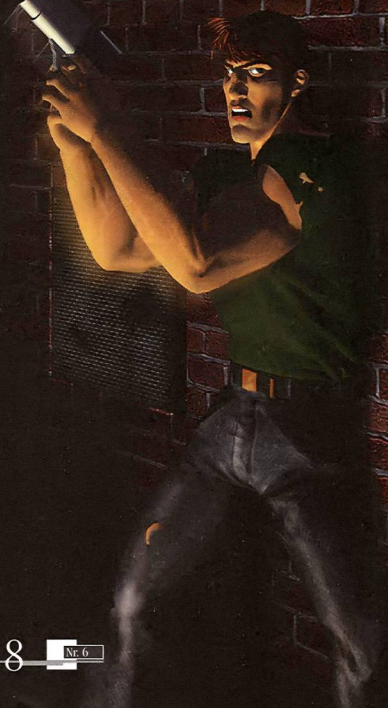
So sehen Sie z.B. Neuheiten direkt von den Programmierern, bekommen Hintergrundinformationen oder können entspannt die Interviews genießen. Wählen Sie die gewünschten Dateien direkt aus und schon startet der direkte Download auf Ihren Rechner.



Weiter geht's auf Seite 16

# Jäger des verlorenen Fluchtautos

Die Geschichte des immerwährenden Kampfes zwischen Menschen und Mutanten bereicherte Sierra vor zwei Jahren um eine weitere actiongeladene Episode: Das kalifornische Dynamix-Team, sonst für seine detailgenauen Flugsimulationen bekannt, vermittelte kurz vor der Jahreswende in dem Action-Hit ‚Hunter Hunted‘ seinen etwas anderen Ausblick auf die nahe Zukunft.





# Hunted

## Flüchten oder standhalten? Bei dem Action-Hit von Dynamix haben Sie die Wahl.

Dem aufmerksamen „Best of Sierra“-Leser werden nach Installation und Start von „Hunter Hunted“ schnell einige Parallelen zum Kultklassiker „Lode Runner“ auffallen, den wir Ihnen in Heft Nr. 4 vorgestellt haben. Doch im Gegensatz zu dem vergleichsweise friedlichen „Jump'n'Run“ geht es in dem grafisch aufwendig realisierten Action-Spiel von Dynamix doch etwas härter zu. Jake Peril mußte sich in den unterirdischen Gewölben des Verrückten Imperiums stets mit denselben flinken Mönchen herumschlagen, während er der Held in „Hunter Hunted“ gleich mit mehreren Gegnern von deutlich kratzbürstigerem Naturell zu tun bekommt. Diese Kreaturen, die den passionierten Jäger nur zu gerne zum Gejagten machen, haben nicht nur eigene Waffen, sie machen auch eifrig von ihnen Gebrauch. Während der „Lode Runner“ elegant auf Plattformen hüpfte und ständig irgendwelche Leitern hochklettern



fähndet der Action-Held unserer heutigen Top-Spiels nach verborgenen Türen und Geheimgängen, gibt Boxeinlagen, weicht garstigen Hindernissen aus und...feuert, was das Zeug hält. Überhaupt ist die erhöhte Feuergeschwindigkeit der wesentliche Unterschied zwischen dem Actiongenre und dessen Sub-Spezies, dem „Jump'n'Run“.

Was bei „Hunter Hunted“ neben Durchsetzungskraft vor allem zählt, sind eine kräftige Oberschenkelmuskulatur (zum Springen), ein gutes Auge (zum Zielen), eine schnelle Auffassungsgabe und vor allem eine gut geölte Kanone.

Auf mehr als 50 Levels sowie sage und schreibe 100 Missionen kann sich der Action-Freund wüsten durch eine untergegangene Stadtlandschaft ballern. Allein 8 Missionen stehen ihm zur Verfügung, um die Steuerung zu erlernen, und weitere 22 dienen nur dem Zweck, ihm seine Hilfsmittel und Kontrahenten vorzustellen. Erst dann geht es richtig ans Eingemachte: In 35 Einzelspielermissionen müssen Sie Gevatter Tod und seinen Spießgesellen Paroli bieten. Dabei läßt Ihnen „Hunter Hunted“ die Wahl, ob Sie als Mensch oder als Monster antreten wollen. Und wer lieber mit Freunden oder netten Kollegen spielen will, der kann im Mehrspielermodus (maximal zwei Spieler sind möglich) auf weitere 35 Missionen zurückgreifen, von denen wiederum 20 kooperativ und weiter 15 konfrontativ (Deathmatch) angelegt sind. Jeder Auftrag kann darüber hinaus einzeln angewählt werden. Die sogenannte „Motion-Capture“-Technik sorgt für überaus flüssige Bewegungen der Spielfiguren, die in drei Dimensionen stattfinden können: Während die eigentliche Action in 2-D abläuft, kommt die dritte immer dann ins Spiel, wenn die Level gewechselt werden (also z.B. bei Gewölbgebögen und Durchgängen).

Die Story ist schnell erzählt: Am Ende des 20. Jahrhunderts läßt sich das Märchen, es gebe in den unendlichen Weiten des Universums keine intelligenten Lebewesen, nicht eine Sekunde länger aufrechterhalten. Doch die Wesen, die unsere gute alte Erde im Handstreich erobern, sind dummerweise nicht nur intelligent, sondern auch ausgesprochen bössartig. Mit ihrer technischen Überlegenheit und ihrer ausgeprägten Brutalität rafften die Aliens den größten Teil der

Menschheit rasch dahin. Die kümmerlichen Reste des einst stolzen menschlichen Geschlechts werden verklart. Für die Kräftigsten und Cleversten unter ihnen haben sich die fremden Usurpatoren ein besonderes abgefeimtes Spiel ausgedacht: Sie werden von den neuen Herren gezwungen, in den öden Straßenschluchten der untergegangenen Städte (die heutige Bronx wirkt dagegen aufgeräumt wie ein japanischer Garten) gegen Leidensgenossen aus anderen Galaxien Kämpfe auf Leben und Tod zu bestreiten. Eine Art moderner Circus Maximus also (Sie wissen schon, dort endeten in römischer Zeit diejenigen, denen es einfach nicht gelingen wollte, enthemmte Gallierhorden in die Schranken zu weisen). Im Jahr 2015 kommt es zum großen Finale der besten Jäger oder „Hunter“, wie sie in der Sprache der Aliens genannt werden. Jake (wo haben wir den Namen nur schon mal gehört?), der beste Jäger der Menschheit, bekommt es mit Gerro Deno, einem keulenschwingenden gehörnten Sprungwunder vom Planeten Kullrathe, mit Gevatter Tod, dem Bruiser (er kommt langsam, aber gewaltig) und dem äußerst gefährlichen Chamäleon zu tun, einer Kreuzung zwischen antikem Höllenhund und Endzeit-Domina. Jake hat nur eine Chance – die Flucht. Wenn er sich durch alle Missionen durchgekämpft, alle Monster niedergemäht, sämtliche Giftfrüchten umgangen und alle in loser Folge herumliegende Einzelteile eingesammelt hat, bekommt er die Chance seines Lebens: Er muß diese Teile, die ihn schon die ganze Zeit fatal an ein Auto erinnert haben, nur noch zusammenschrauben, und er ist der einzige Besitzer eines Speziell Konstruierten Urbanen Vehikels, eines im Deutschen auch als „S-Kurve“ bekannten Fluchtfahrzeugs.

Bevor wir Sie mit allen waffentechnischen, gentechnischen und fahrzeugtechnischen Fragen vertraut machen, wollen wir Ihnen zuvor einige allgemeine Verhaltensregeln an die Hand geben, die Ihnen das Überleben in den (nur scheinbar) ausgestorbenen Straßenschluchten erleichtern sollen.

Die wichtigste Regel gleich vorneweg: Zögern Sie keine Sekunde, auf alles zu feuern, was sich Ihnen in den Weg stellt oder auf Sie zugeflogen kommt. In dieser trostlosen Welt der Zukunft haben Sie keine Freunde. Alle Kreaturen, die Ihnen hier über den Weg laufen, kennen nur ein Ziel: Ihnen an die Gurgel zu gehen. Halten Sie sich die Jungs also vom Leibe (das gilt notabene auch für anorganisches Material wie z.B. Schwebminen).

Haben wir schon erwähnt, daß es bei bestimmten Missionen nicht genügt, den Auftrag bloß zu erfüllen, sondern Sie vielmehr auch auf die Zeit achtgeben müssen? Nicht? Oh, Entschuldigung. Aber keine Bange, Sie erhalten vor Beginn einer Mission umfangreiche Informationen über Art und Zweck Ihres Auftrags. Sollte der Zeitaspekt eine Rolle spielen, wird man Ihnen das sagen. Alle erkennbar „friedlichen“ Gegenstände wie Nahrungskonserven, Verbandskästen oder Autorsatzteile sollten Sie unbedingt einstecken. Es kommt der Moment, da werden Sie diese Dinge brauchen.

In den ersten dreißig Missionen geht es noch einigermaßen betulich zu. Nutzen Sie die Chance und perfektionieren Sie Ihre Schuß- oder Wurftechnik. Behalten Sie auch in kritischen Situationen einen kühlen Kopf und gehen Sie den größten Gefahren durch eine geschickte Strategie aus dem Weg. Benutzen Sie Ihre grauen Zellen, bevor es andere tun!

Die Missionen im Kooperations- oder Einzelspielermodus können Sie nur beenden, wenn Sie die entsprechende Ausgangstür erreichen und zuvor alle Aufträge ordnungsgemäß erfüllt haben.

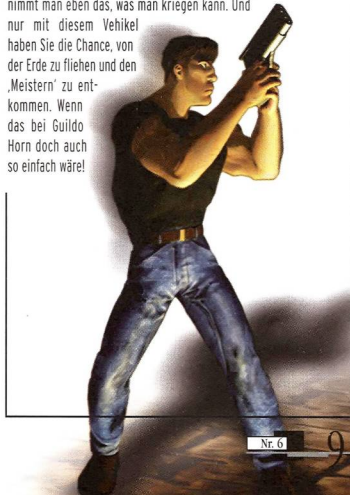
Vor Beginn jeder Mission erfahren Sie, ob Sie in die Rolle des Jägers oder in die des Gejagten schlüpfen müssen. Die Strategie des Jägers ist vergleichsweise einfach: Feuere auf das Alles, was da krecht und fluecht, stöbern Sie alle verfügbaren Waffen auf und machen Sie davon ausgiebigen Gebrauch.

Die Rolle des Gejagten ist da schon abwechslungsreicher. Manchmal müssen Sie ganz einfach bloß überleben (jedenfalls eine gewisse Zeit), ein anderes Mal müssen Sie einen bestimmten Gegenstand oder einen speziellen Ort ausfindig machen. Klingt nicht besonders prickelnd, meinen Sie? Dann werfen Sie doch mal einen Blick auf Ihr Waffenarsenal. Ach, Sie haben gar keines und müssen sich Ihre Waffen mühsam zusammenklauben? Na, prickelt's jetzt?

Noch ein Tip im Guten: Wer seine Mission beenden will, der möchte doch, bitteschön, dafür Sorge tragen, daß er alle Aufgaben, die ihm angetragen werden, auch erfüllt. Alle, verstehen Sie? Sollten Sie mit Ihren Aufträgen schludrig umgehen, dann kennen die „Meister“ (nein, das sind nicht Guido Horn und die Piep-Pieps, sondern die neuen Alien-Herrscher der Erde) Mittel und Wege, Ihnen die Vergeßlichkeit auszutreiben. Sie werden Ihr blaues Wunder erleben!

Wem der Einzelspielermodus zu kalt und zu unpersönlich ist, der kann „Hunter Hunted“ (allerdings auf einem geteilten Bildschirm, dem sogenannten split screen) im Mehrspielermodus spielen. Ihren Mitspielern sollten Sie allerdings nicht so sehr vertrauen, besonders dann, wenn Sie sich auf einem der Deathmatch-Level befinden. Da wird der Kumpel in der Not ganz schnell zum unerbittlichen Widersacher.

Das eigentliche Ziel des Spiels ist es, alle S-Kurve(n)-Bestandteile einzusammeln und im Stile eines versierten Automechanikers zusammenzubasteln. S-Kurve ist technisch gesehen vielleicht nicht mehr auf dem neuesten Stand, aber im Jahre 2015 nimmt man eben das, was man kriegen kann. Und nur mit diesem Vehikel haben Sie die Chance, von der Erde zu fliehen und den „Meistern“ zu entkommen. Wenn das bei Guido Horn doch auch so einfach wäre!



# Wenn der Jäger seinen Meister findet...

...dann haben Sie, liebe Leser, einen Auftrag in den Sack gehauen. Macht eigentlich nichts, kann passieren. Beruht das Ableben Ihres Helden oder Lieblingsmonsters hingegen auf Unkenntnis der elementarsten Steuertechniken, dann darf Ihnen ein solcher Ausrutscher ruhig ein wenig peinlich sein. Derlei läßt sich nämlich verhindern und zwar durch die aufmerksame Lektüre dieser beiden Seiten hier. Wenn Sie also wissen wollen, wie man den größten Gefahren entgeht, wie man schießt, kriecht, ein- oder ausschaltet oder Türen öffnet, dann lesen Sie die folgenden Zeilen aufmerksam durch. Sonst greift Jake im entscheidenden Moment womöglich in die falsche Tasche. Und sowas kann sich der Held eines Actionspiels einfach nicht leisten. Er ist schließlich nicht der amerikanische Präsident.

## Die Steuerung Ihres Action-Helden

### Die Tastatur

Shift	Sprung		
Strg	Schießen		
Y	Schlagen		
X	Schleichen		
Bild ↑	Vorherige Waffe	Bild ↓	Nächste Waffe
←	Links	→	Rechts
↑	Hoch	↓	Runter

### Gamepads



### Die Tücken der Technik - der gemeine Elektroschalter

**Schalter aktivieren/deaktivieren:**  
Nahe an den Schalter herangehen + Hoch drücken  
Beim genauen Hinsehen werden Sie entdecken, daß sich Jake und Gerro nach dem Betätigen eines Schalters instinktiv einmal um die eigene Achse drehen. Der Grund: Die Aktivierung eines Schalters kann die unterschiedlichsten Reaktionen hervorrufen. Vielleicht geht diese vermaledeite Tür auf - das wäre gut. Vielleicht lassen Sie aber aus Versehen auch ein Monster frei - das wäre ausgesprochen schlecht.

### So schicken Sie Ihre Helden auf die Reise zwischen den Ebenen

**Sich in die Ebene hineinbewegen:** Hoch  
**Sich aus der Ebene herausbewegen:** Runter  
Eigentlich unnötig zu sagen, daß solche Reisen zwischen den Ebenen nur möglich sind, wenn es entsprechende Durchgänge bzw. Ausgänge gibt.

### Verstecke sind lebenswichtig

**Verstecken:** Vor einer Wand Hoch drücken und gedrückt halten  
**Verstecken beenden:** Hoch-Taste loslassen  
Auch der abgebrühteste Action-Held hat ein Versteck zweilen bitter nötig, denn dort kann er kaum gesehen und, noch wichtiger, nicht getroffen werden. Unmittelbar vor Türen, Schaltern und Öffnungen, durch die man in andere Ebenen wechseln kann, gibt es allerdings kein Versteck. Dort hilft nur noch eins: Feuern, bis die Kimme glüht.

### Die fünfte Gangart - der Kriechgang

Die klassische Fortbewegungsart in soldatischen Kreisen. Besonders geeignet für Röhren oder enge Durchgänge aller Art. Was Streiber und Schleimer schon lange wissen - wer kriecht hat mehr vom Leben! Gegnerische Kugeln verfehlen häufig ihr Ziel.

**Kauern:** Runter drücken und die Taste gedrückt halten.  
**Kriechen:** Runter drücken, die Taste gedrückt halten und gleichzeitig Rechts oder Links drücken.  
**Kriechen beenden:** die Runter-Taste loslassen

### Kombinations-Moves

Manche Bewegungen lassen sich nur ausführen, wenn Sie zwei Tasten oder Knöpfe gleichzeitig bzw. nacheinander drücken. Das sind die sogenannten Kombinations-Moves, mit denen Sie die Bewegungsfreiheit Ihrer Figur entscheidend verbessern können. Wir stellen Sie Ihnen vor.

### So helfen Sie Ihrem Helden auf die Sprünge

**Springen und festhalten:** Sprung + Hoch  
Mit solchen Sprüngen können Gerro und Jake so manchen Gegenstand von der Decke klabbern oder sich an dieser festhalten. Auch beim Erklimmen von Leitern sehr zu empfehlen.  
**Weit springen:** Sprung + Hoch + (Links oder Rechts)  
Diese Kombination ist für ganz große Sprünge gedacht. Die sind bei sehr hohen oder weiten Hindernissen angebracht.

### Türen öffnen leicht gemacht

**Türen öffnen:** Links oder Rechts drücken  
Bei der Invasion der Aliens ging auf der Erde so gut wie alles schief. Nur die meisten Türen weigerten sich standhaft, dem Druck der Ereignisse nachzugeben. Manche Türe läßt sich daher trotz Kombination nicht öffnen. Dann liegt der Verdacht nahe, daß sie eventuell verschlossen ist. Für Sie heißt das: entweder den Schlüssel suchen oder die richtige Schalterkombination finden.



# Hunted

## Geheimgänge aufspüren

Geheimgänge sehen aus wie ganz normale Wände und geben ihre wahre Natur nur unter Druck preis. Und das auch nur für kurze Zeit, denn ihre Türen schließen sich selbsttätig.  
**Geheimgang öffnen:** Links- bzw. Rechts-Taste drücken

## Der Spielbildschirm

Wenn Sie sich für einen Spielmodus und eine Schwierigkeitsstufe entschieden haben, erscheint das eigentliche Spielfeld. In den Icons am unteren Bildschirmrand können Sie den physischen Allgemeinzustand Ihres Schützlings ablesen, seine Schlagkraft, die Zeit, die ihm noch bleibt und den Inhalt seiner Hosentaschen.



Dieses Symbol zeigt den Gesundheitszustand Ihres Kämpfers an. Solange sich alles im grünen Bereich bewegt, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Kritisch wird es erst, wenn sich das Icon rot bzw. tiefrot verfärbt. Dann benötigt Ihr Schützling dringend ein Verbandspäckchen, sonst hat er ein für allemal ausgelitten. Grün ist aber nicht automatisch die Farbe der Sorglosigkeit. Verfärbt sich z.B. das Herz auf der linken Seite grün, dann ist das ein untrügliches Zeichen für eine Vergiftung. Ein Gegengift muß her, sonst...



Ihr Kämpfer läuft natürlich nicht nur im T-Shirt durch die dunklen Gassen, er verfügt über eine Rüstung, die ihn vor dem Schlimmsten bewahrt. Doch wie bei allen Rüstungen machen sich auch bei dieser mit der Zeit gewisse Verschleißerscheinungen bemerkbar. Grundsatz: Je roter das Icon, desto löchriger die Rüstung.



Dieses Icon gibt Ihnen detaillierte Auskünfte über das Waffenarsenal Ihres Helden und die Munitionsmenge, die ihm zur Verfügung steht. Leuchtet ein Icon nur zur Hälfte auf, dann befindet sich die entsprechende Waffe nur im Arsenal, erstrahlt das Icon in voller Schönheit, hat Ihr Kämpfer die Waffe in der Hand. Ihre Munitionsvorräte lassen sich aufrischen, die ganze Stadt ist übersät mit Geschossen aller Art, man muß sie nur auf sammeln.



Manche Aufträge haben ein Zeitlimit, das nicht überschritten werden darf. Hier können Sie ablesen, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, um den Auftrag zu erfüllen. Merke: Bummeln ist tödlich!



Die perfekte Taschenkontrolle! Dieses Icon zeigt Ihnen, was Ihr Held so alles auf der Straße findet und einsteckt. Schlüssel oder Kristalle beispielsweise. Diese Gegenstände sind für den Abschluß der jeweiligen Mission äußerst wichtig! Also behalten Sie immer ein Auge darauf.

## Einfach zum Runterklappen

### die Pull-Down-Menüs

Mit den Pull-Down-Menüs am oberen Bildschirmrand können Sie das Spiel nach Ihren Wünschen einrichten. Die Optionen sind eigentlich selbsterklärend, wir können uns daher kurz fassen.

### Datei

**Ende** - Sie beenden Ihre Großwildjagd und kehren zurück zu Ihrer bürgerlichen Existenz.

**Musik** - Es stehen Ihnen insgesamt 10 Musikstücke zur Auswahl, die sich einzeln auswählen lassen. Bei der Vollinstallation können Sie diese Stücke auch durch Ihre eigenen Lieblingsongs ersetzen.



### Mission

**Mission wählen** - Jede einzelne der 100 Missionen ist einzeln aufrufbar. Und wenn Sie Ihren alten Auftrag wiederaufnehmen möchten, klicken Sie einfach auf ZURÜCK.



**Mission beenden** - Hiermit verlassen Sie Ihre aktuelle Mission. Daraufhin erscheint eine Info zum Spielstand. Die Mission wird jedoch als verloren gewertet, denn Sie haben es nun mal nicht bis zum Ausgang geschafft. Ein richtiger Kämpfer wird es natürlich sofort noch einmal probieren wollen, nur Memmen gehen weiter zum nächsten Auftrag. **Ziel der Mission** - Eine kleine Gedächtnisstütze für alle jene, die schon nach fünf Minuten nicht mehr wissen, warum sie das alles eigentlich tun.

**Spielpause** - Unterbricht das Spiel, ohne es zu beenden. Falls Sie mal ein menschliches Rühren packt.

## Optionen

**Steuerung** - Ein Klick und Sie befinden sich im Steuerungsmenü, wo Sie die Tastaturbelegung oder die Joystick-Einstellungen nach Belieben ändern können.

**Sound und Lautstärke** - Mit dieser Option regeln Sie, wer hätte das gedacht, die Lautstärke der Musik bzw. der Geräuscheffekte. Schwierigkeitsgrad - „Hunter Hunted“ kennt drei verschiedene Stufen, leicht, mittel und schwer. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto fixer die Unholde und desto dünnhäutiger die Rüstung. Beides kann sich nachhaltig auf Ihren Gesundheitszustand auswirken.

**Helligkeit** - Regelt die Helligkeit des Bildschirms. Wer lieber als Schattenspieler arbeitet, muß halt für die entsprechende Schummerbeleuchtung sorgen.

## Hilfe

**Online** - Mit dieser Option erhalten Sie Zugang zur Online-Hilfe. Nur für den Fall, daß Sie „Hunter Hunted“ spielen und Sie die aktuelle „Best of Sierra“-Ausgabe gerade Ihrem besten Freund geliehen haben (der sie natürlich nicht wieder rausrickt).

**Über Hunter Hunted** - Nennt Ihnen nochmals den Namen des Spiels, falls der Ihnen in der Hektik entfallen sein sollte, befehlt Sie über das Copyright und die Versionsnummer.

## Im Verein ist es doch am schönsten

### der Mehrspielermodus

Wer sich allein in dunklen Straßenschluchten fürchtet, lieber mit seinem Freund/seiner Freundin gemeinsam auf die Jagd gehen oder ihm/ihr mal gehörig die Meinung geigen möchte, der kann „Hunter Hunted“ auch im Mehrspielermodus spielen, allerdings nicht über Modem oder Netzwerk, sondern auf einem geteilten Bildschirm. Dabei hängt es von Ihnen ab, ob Sie auf Ihre kooperative Ader vertrauen oder doch lieber die Konfrontation suchen. Klicken Sie auf „TEAM“, wenn Sie zusammen mit einem Kumpan die Straßen unsicher machen wollen, und klicken Sie auf „DEATHMATCH“, wenn Sie die klassische Duellsituation bevorzugen.

Über **LADEN MISSIONEN AUSWÄHLEN** können Sie jede einzelne der 15 Kooperationsmissionen aufrufen (mit einem Häkchen versehene Missionen sind bereits erledigt, mit „+“ gekennzeichnete Aufträge sind Zusatzmissionen, die sich erst im Spiel ergeben können). Ob Sie im Spiel nun der Jäger oder der Gejagte sind, hängt ganz von der gewählten Mission ab. Manchmal besteht Ihr Job nur darin, bestimmte Gegenstände einzusammeln, ein anderes Mal geht es darum, besonders lange zu überleben. Wie auch immer - Sie haben einen Kollegen an Ihrer Seite, für den Sie sich zur Not buchstäblich zerreißen lassen müssen. Ihre Aufgaben können Sie nur gemeinsam lösen, denn so mancher wichtiger Gegenstand will sich partout nur von Ihrem Partner, aber nicht von Ihnen aufnehmen lassen. Beim **DEATHMATCH** dagegen kennen Sie keine Verwandten mehr. Sie haben keine Freunde und wollen auch keine (Motto: Solipsismus ist phantastisch. Jeder sollte es versuchen). Sie vertrauen allein Ihrer Wut und nicht mehr als einsamer Wolf durch die Gassen Ihrer Stadt; stets auf der Suche nach Monstern und Mutanten, denen Sie den Garaus machen können.



# Die Welt von 'Hunter Hunted' - ein Blick in den Abgrund

Bevor Sie in der Welt der Zukunft die Korken knallen lassen, sollten Sie sich eingehend über Art, Beschaffenheit und Bewaffnung Ihrer Gegner informieren.

Derlei Kenntnisse verlängern das Leben im Großstadtdschungel ungemein.

In der Welt der Dunkelheit und Sklaverei gibt es offenbar nur noch den Unterschied zwischen 'Übel', 'kleinerem Übel' und 'Erzübel'. 'Best of Sierra' hat auf zwei fürchterlichen Seiten die abscheulichsten Charaktere und die entsetzlichsten Eigenschaften zusammengetragen.

## Die Erzübel

**Jake** - Wenn Monster Nervenzusammenbrüche erleiden oder schreiend die Flucht ergreifen, dann ist garantiert Jake in der Nähe. Er ist einer der wenigen Menschen, die den Mutanten erfolgreich Paroli bieten können: stark, flink, gutes Auge, sichere Hand und, ungewöhnlich für Actionhelden, ausgesprochen intelligent. Der Modellathlet mit der Wespentaille kann weit und hoch springen, hangelt problemlos an Decken entlang und ist ausgesprochen durchsetzungsstark.



**Gero Denn** - Obacht, Jake! Hier kommt einer daher, der Dir nicht nur in Bezug auf Körpergröße, Kraft und Sprungvermögen überlegen ist, sondern auch mit Waffen hantiert, die Dir nicht zur Verfügung stehen. In der haarigen Pranke hält er eine riesige Pomme (auf altdeutsch auch Keule genannt), von der er eifrig Gebrauch macht. Auch wenn sein Artikulationsvermögen eingeschränkt ist, sollten Sie seine Cleverheit nicht unterschätzen. Eigentlich hätte Gero längst etwas gegen seinen Unterbiß unternehmen sollen, aber finden Sie in dieser Gegend mal einen willigen Kieferchirurgen.



**Gevatler Tod** - Der Schmitter persönlich gibt sich die Ehre. In der Hölle sind sie heilfroh, daß sie ihn losgeworden sind. Weil er nicht von dieser Welt ist, durchdringt er mühelos die dicksten Wände und hat nur ein Ziel: Ihre Seele.



**Bruiser** - Der tonnenschwere Roboter kommt nur langsam von der Stelle, dafür läßt er sich beim besten Willen nicht aufhalten. Kleiner Vorteil: Sein Anmarsch ist nicht zu überhören. Da wackelt die Wand! Versuchen Sie im Gleichgewicht zu bleiben und schalten Sie ihn aus, bevor Ihnen zu nahe kommt. Sonst bleibt von Ihrem Helden nur das Haargel oder ein Stoßzahn übrig.



## Die kleineren Übel



**Chamäleon** - Ein weiblicher Höllenhund der oberen Gefahrenklasse. Die körperbetont gekleidete Mutter kleiner Widerlinge ist gefährlicher als eine Schlange und ebenso schnell. Sie liebt es, sich mit ihren offenbar bruchfesten Fingernägeln an Decken festzukralen und dort nahezu unsichtbar zu warten, bis ihre ahnungslosen Opfer an ihr vorbeigegangen sind. Feuerkraft ist nicht ihre Stärke, die Dame hat andere Qualitäten.



**Sicherheitsroboter** - Hält unentwegt nach Eindringlingen Ausschau, die er mit seinem beachtlichen Waffenarsenal beharken kann. Bei Sicherheitsrobotern gibt es insgesamt vier verschiedene Klassen mit unterschiedlichem Schadenspotential.



**Chaoskriecher** - Eine cybergenetische Kreuzung aus Amphibienfahrzeug und Granate, den Dolphins des 2. Weltkriegs vergleichbar. Von Natur sind sie passiv: sie warten nur darauf, sich zünden zu lassen.



**Schwebeminen** - Sind ausgesprochen kontaktfreudig, denn sie reagieren auf die kleinste Berührung mit feurigem Temperament. Mit etwas Geschick lassen sie sich auch für Ihre Zwecke einsetzen. Wenn Sie die Schwebeminen loswerden wollen, zielen Sie am besten auf ihren Generator.



**Minengenerator** - Läßt sich durch nichts und niemand von der Produktion seiner Schwebeminen abbringen. Jedenfalls solange nicht, bis er zerstört wird.



**Molotov-Kaktus** - Dieser Kaktusart umnebelt jeden Ankömmling mit feinstem Blütenstaub, wobei sich die DNA des 'Wirts' mit der des Kaktus kreuzt und so ständig neue Arten hervorbringt. Die Geburt seiner Nachkommen erlebte der Wirt nicht mehr, denn er ist nicht nur Gastgeber und Vater der lieben Kleinen, sondern gleichzeitig auch ihr Futter.



**Roboterauge** - Das wachsame Roboterauge ist für die Bewachung eines bestimmten Geländeabschnitts zuständig. Wenn es jemand entdeckt, spuckt es weder Gift noch Galle, sondern Laserstrahlen.



**Antikörper** - Diese Wesen bieten alles andere als einen wirksamen Immunschutz. Sie kleben an Decken und Wänden, um sich von dort aus auf ihr Opfer zu stürzen. Für lebende Organismen hat das verheerende Konsequenzen.



**Teufelsrochen** - Ein Produkt der Genforscher, das entfernt an einen Rochen erinnert. Seine enorme Schnelligkeit läßt Ihnen kaum Zeit, zu reagieren. Das sollten Sie aber, denn Teufelsrochen haben nichts gegen kleine, organische Zwischenmahlzellen einzuwenden.



**Das Auge der Anarchie** - Wer diesem Ungeheuer begegnet, der leidet an einer Art Bildstörung, denn dieser Anarchist unter den Monstern zerstört die Verbindung zwischen Gehirn und Körper. Vorteil: Die Bildstörung dauert nicht lange. Nachteil: die erste Bildstörung ist immer auch die letzte.



# Hunted

## Überlebenshilfen im Großstadtdschungel

### Bewaffnung und Ausrüstung

**Nahrung** - Erwarten Sie bitte keinerlei kulinarische Köstlichkeiten. Das Zeug soll nicht schmecken, sondern Ihnen auf die Beine helfen. Das tut es auch mit satten 99 Punkten.



**Gesundheitspäckchen** - Verbessern Ihren Allgemeinzustand um 25 Punkte und bringen Ihre Physis zurück in den grünen Bereich.



**Gegengift** - Wenn Ihr Herz beginnt, sich grün zu verfärben, sollten Sie sich eine Portion gönnen. Injiziert wird das Ganze wie medizinisch üblich in die Halsschlagader.



**Handschuhe, Stiefel, Helm, Brustpanzer** - Diese Gegenstände schützen Sie zumindest für eine gewisse Zeit vor den Gefahren des Alltags.

**Keule** - Gerro Denny's Lieblingspeitsche, wir hatten es schon erwähnt. Entfaltet seine volle Wirkung vornehmlich auf Jakes Schädel.



**Peitsche** - Auch die Peitsche bleibt allein Gerros Privileg. Sie löst einen Plasma-Bolzen aus, der solange durch die Luft schwirrt, bis er auf ein Opfer trifft.

**Messer** - Ein Spezialmesser, nur für Gerros Pranke bestimmt. Die Wurftechnik des Mutanten ist zirkulär.



**Ninjastern** - Dieser Wurfstern hinterläßt nicht nur häßliche Schrammen, sondern ist mit hochexplosiven Zusatzstoffen gefüllt.



**Granate** - Sicherungstift ziehen, Granate (weit) wegwerfen und einige Schritte Sicherheitsabstand halten, das ist die ganze Kunst.



**Pistole** - Die Pistole bleibt allein Jake vorbehalten. Sie ist handlich, zuverlässig und schußstark.



**Gewehr** - Eine Waffe von mittlerer Feuerkraft, ebenfalls nur für Jake.



**Raketwerfer** - Der 400-JTP Raketwerfer ist zwar nicht ganz so handlich wie die Pistole, aber Jake greift trotzdem sehr gerne auf ihn zurück. Auf Jakes Legend-nier wirkt der 400 JTP einfach umwerfend.



**Munition** - Munition hat die häßliche Eigenschaft, im wichtigsten Moment zur Neige zu gehen. Auf Ihren Wegen werden Sie aber immer wieder auf diese charakteristischen Behälter stoßen, die Munition zum Nachladen enthalten.

**Plasma** - Mit diesen Kanistern kann nur Gerro etwas anfangen. Er braucht sie, um damit seine Peitsche wiederaufzuladen.



**Patronen** - Garantieren ströpfungsfreies Jagen. Für Jakes Interessen sind gerade die handlichen Großpackungen wie geschaffen.

**Raketen** - Mit diesen Raketen können Sie nur etwas anfangen, wenn sich der Raketenwerfer schon in Ihrem Arsenal befindet. Falls ja, sind die Päckchen von extrem hohen Nutzen.

## Die Welt steckt voller Gefahren

### Waffen und Gegenstände, die zwar hilfreich, aber auch extrem gefährlich werden können

Der Grund: Alle nun folgenden Gegenstände können sowohl von Ihnen, als auch von Ihren Gegnern verwendet werden. Freuen Sie sich also nicht zu früh, wenn Sie gerade eine Kettenreaktion ausgelöst haben: Am Ende könnten Sie selbst in die Luft fliegen.

**Pfeile** - Noch nie waren sie so wertvoll wie heute. Sie werden nicht nur von einem anderen Gegenstand abgefeuert (was ja noch nachvollziehbar wäre), sondern auch von Schaltern.



**Katapult** - Ein überaus praktisches Fortbewegungsmittel. Leicht wie ein Vogel im Wind, segeln Sie durch die Luft, nur mit der Landung werden Sie gerade zu Beginn so Ihre Schwierigkeiten haben.



**Falltüren** - Die kennen Sie wahrscheinlich noch aus Ihrer Zeit als Lode Runner. Hier aber sind die Falltüren nicht nur im Boden, sondern auch in der Decke eingelassen. Die Folge: Sie greifen ins Leere und fallen unsanft zu Boden. Harmlos, meinen Sie? Und was ist mit diesem Mutanten hinter Ihnen, der jetzt gerade die Pumpe hebt?

**Elektrozaun** - Daß bei solchen Zäunen Vorsicht geboten ist, weiß jedes Schaf.

**Feuer** - Selbst ausgewiesene Pyromanen sollten sich hüten, durch eine Feuerwand zu laufen.



**Üßap** - Lieblingspielzeug für besagte Pyromanen, denn die kleinen Fäßchen verursachen die nach wie vor beliebtesten Kettenreaktionen. Vom obersten Treppenabsatz abgeworfen, sorgen sie für sehenswerte Stapelack-Einlagen bei Ihren Verfolgern.



**Stahlpendel** - Lassen Sie sich bloß nicht von dem erwischen! Selbst ein Kolob wie Gerro wird meterweit durch die Luft geschleudert, wenn er sich zu nah heranwagt. Bei Menschen ist besonders die filigrane Brustkorbkonstruktion gefährdet.

**Saurer Regen** - Dieser Niederschlag ist grün, schleimig und ...tödlich. Frißt sich durch Decken, Böden und Rüstungen und kann nur mit einer entsprechenden Dosis Gegengift neutralisiert werden.

**Giftfüße** - Hat die gleiche Wirkung wie der saure Regen. Bildet sich vornehmlich auf Fußböden.



**Vergiftete Nahrung** - Irgendein Wierling hat Ihre Essensvorräte verseucht. Ist von Ihrem nahrhaften Konservendöschchen kaum zu unterscheiden.



**Vergiftete Gesundheitspäckchen** - Vergessen Sie alles, was Sie über die Gesundheitsreform wußten.



**Giftige Dämpfe** - Im Dampf kommt die toxische Wirkung dieses Gifts erst voll zur Geltung. Wirklich ätzend.

## Das Leben ist eine Baustelle

### Bauteile, Türen, Durchgänge und Schlüsse

**Bauteile** - Während Ihrer Karriere als Geißel der Vorstädte erhalten Sie zuweilen den Auftrag, ein bestimmtes Bauteil ausfindig zu machen, Kettenlieder etwa oder Bestimmen. Klicken Sie auf dieses Icon und sehen Sie sich diese Teile einmal genauer an. Wer weiß, ob Sie noch mal Gelegenheit dazu haben.

**Geheime Durchgänge** - Am Ende so mancher Eingangshalle und so manchen Korridors befinden sich geheime Durchgänge, die Jake durch eifriges Drücken öffnen kann.

**Türen** - Die letzten Überlebenden der alten Ordnung, die Städte liegen in Schutt und Asche, aber die Türen sind nach wie vor fest verschlossen. Den passenden Schlüssel haben Sie nur in den seltensten Fällen dabei. Aber das kommt natürlich auf einen Versuch an. Also stemmen Sie sich gegen die betreffende Tür. Wenn Sie den passenden Schlüssel besitzen, wird sie sich öffnen. Sechs verschiedene Schlüsse gibt es:

[Dietrich Nr. 1] [Dietrich Nr. 2] [Hauschlüssel]  
[Kristall] [Brecheisen] [Codekarte]

**Schalter** - Der Schalter ist gut sichtbar und muß von Ihnen aktiviert werden. Stellen Sie sich einfach davor, drücken Sie die HOCH-Taste und warten Sie ab, was passiert.



**Versteckter Schalter** - Die abgeimte Variante des Schalters. Absolut nicht zu sehen. Um so überraschter werden Sie sein, wenn Sie einen solchen Schalter versehentlich auslösen.



# Wir machen den Weg frei! - Tips und Tricks für den angehenden Actionhelden

## So schlagen Sie dem Schmitter ein Schnippchen!

Wie bei ‚Lode Runner‘ haben wir aus Platzgründen darauf verzichtet, alle 100 Level einzeln durchzugehen und auf versteckte Falltüren hin abzuklopfen. Das heißt aber noch lange nicht, daß Sie deshalb auf Ihre lieb gewonnenen Lösungsseiten verzichten müssen. Die ‚Best of Sierra‘- Redaktion hat für Sie eine kleine, aber feine Auswahl getroffen. Ein Hinweis am Rande: Alle auf den folgenden beiden Seiten behandelten Missionen beziehen sich auf den mittleren Schwierigkeitsgrad.

### Level 10: Jake als Bergmann



Noch Klingt Ihnen die verschlagene Stimme Ihres ‚Meisters‘ in den Ohren, der damit droht, von ‚Stund‘ an andere Saiten aufzuziehen. Und in der Tat: ab dem 10. Level werden die Aufgaben deutlich diffiziler, die Zeiten des vergleichsweise harmlosen Tutorials sind endgültig passé.



Nachdem Sie Ihre Aufgabenstellung zur Kenntnis genommen haben (auf der mittleren Schwierigkeitsstufe müssen Sie bloß eine Schraube und den Ausgang finden), sollten Sie zuerst einmal nach der Pistole schnappen, denn ohne Waffe kommen Sie hier nicht mehr heil raus (Boxeinlagen gegen Schwebeminen bringen trotz der beachtlichen Oberarmmuskulatur unseres gemeinsamen Helden außer gewaltigen blauen Flecken nichts ein). Nun steuern Sie Jake weiter nach rechts und hechten auf das kreisrunde Feld am rechten Rand, ein untrügliches Zeichen, daß sich hier ein Teleporter, eine Art Aufzug, befindet. Der befördert Sie eine Etage tiefer, wo sich zunächst einige Schwebeminen zum Platzen bringen, bevor Sie sich mit einem kraftvoll-eleganten Sprung weiter in die Tiefe stürzen. Natürlich frischen Sie dort Ihre Munitionsvorräte auf, klettern das Rankengewächs wieder hoch und orientieren sich dabei nach links. Noch im

Netz hängend bemerken Sie ein Graffiti, das Ihnen zu denken geben sollte: „DUCKEN“. Dem Rat des unbekanntenen Sprayers ist unbedingt zu befolgen, sonst erwischt Sie das Stahlpendel und schleudert Sie an die Wand. Bringen Sie schnell einige Schwebeminen zur Ruhe und kehren Sie auf dem gleichen Wege, auf dem Sie gekommen sind, an den Ausgangspunkt des Levels zurück. Lassen Sie Jake nun nach links zu dem anderen Teleporter schwenken. Dort angekommen, handelt sich unser Held an dem Efeu nach unten, zerstört den Laser und hastet in den angrenzenden Raum, der von Schwebeminen nur so wimmelt. Jake hat das Ziel schon vor Augen, er muß nur noch besagte Minen abräumen, nach links laufen und mit einem großen Satz über den Teleporter hinweg hechten. Die Ausgangstür ist erreicht und öffnet sich bereitwillig. Jake hat seine Bergmannsprüfung bestanden.

### Level 15: Jakes Heimwerkermarkt



Wenn Sie bis jetzt noch nicht genau wissen, wie die Giftspritzer wirken, die in diesem Level dauernd von der Decke tropfen, dann nehmen Sie doch mal spaßeshalber eine kleine Dusche und beobachten Sie, wie lange Jake das aushält. Danach wissen Sie, worauf es in diesem Level ankommt: auf die Zeit. Jake geht mit 99 Gesundheitspunkten an den Start, die Giftspritzer jedoch setzen ihm arg zu, und schon bald haucht Ihr Held sein virtuelles Leben aus, auch wenn Sie alles richtig machen.

Der Auftrag ist glasklar: Jake muß Bolzen und Rad finden und dann so schnell es geht der Giftküche entkommen. Zunächst aber segelt er ungebremst nach unten. Vom Boden der Tatsachen aus wendet sich der geübte Kämpfer nach rechts, klettert dort die Seilwand hoch und macht einen riesigen Satz auf den gegenüberliegenden Absatz, natürlich ohne sich von den Tropfen vergiften zu lassen. Danach wartet er auf den geeigneten Moment, um heil an der Giftfontäne vorbeizuhechten (aber nicht zu lange warten). Danach ist der Zugang zum nächsten Bild und dem Rad (fast) frei. Nur mit die-

sem Rad läßt sich der Durchgang am unteren Rand des Ausgangsbildschirms links öffnen. Ist das geschafft, landet Jake wieder im Ausgangsbild, wo er auch die noch benötigte Mutter findet. Jetzt schnell zum Ausgang, die Gesundheit läßt doch arg zu wünschen übrig. Der Auftrag wäre längst erledigt, wenn da nicht auf einmal dieses Messer wäre.

### Level 19: Verkabelt



Ihre Aufgabe besteht darin, ein Ersatzteil Ihres S-Kurven-Fluchtfahrzeugs zu finden und die gastlichen Räumlichkeiten beizeiten zu verlassen, denn in diesem Level läuft die Zeit mit. Ausgesprochen ärgerlich sind daher die zahlreichen verschlossenen Türen, die sich nur mit Schlüsseln öffnen lassen, die Sie erst noch finden müssen. Gleich zu Beginn kann eine Explosion für weiteren Zeitverlust sorgen. Arbeiten Sie sich also zügig Tür um Tür nach vorn, sacken Sie das Ersatzteil ein und verabschieden Sie sich am Ende des Levels standesgemäß mit einem Knalleffekt.



### Level 22: Bewegte Wände

Hier muß Jake sechs Granaten, die bewegten Wände und den Ausgang finden, um zu entkommen. Nichts leichter als das, sagt er sich, und läuft durch den Durchgang ins nächste Bild, wo ihm jedoch eine Wand den Weg versperrt. Nachdem Jake mit seinen starken Schultern eine Weile gedrückt und geschoben hat, gibt die Wand auf und verschwindet. Auf nach links unten in die Mine, wo unser Held nach einem entschlossenen Satz über das Feuerchen hinweg eine Granate findet. Um an die restlichen Granaten zu kommen, muß er erst mal an diesem ekkligen Laser vorbei, der hier die ganze Gegend mit seinen Geschossen bestreicht. Hat er das geschafft, ist der Weg nicht etwa frei, sondern versperrt, denn er steht vor der nächsten beweglichen Wand. Also wieder drücken. Eine dieser Wände soll an dieser

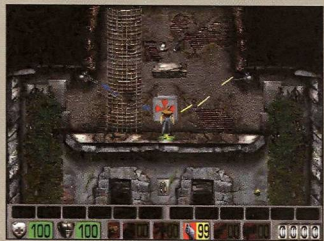


## Hunted



Stelle nicht unerwähnt bleiben, das ist die Wand in der Höhle. Hier ist besondere Vorsicht geboten, denn dahinter liegen einige Fässer, die nur darauf warten, aus Jake ein Muskelfleisch-Grillwürstchen (mit einem Hauch von Anabolika) zu machen. Wartet er aber die Feuersbrunst in sicherer Entfernung ab, darf er sich zur Belohnung die nächste Granate einstecken. Jetzt hat er sie fast alle beisammen. So ging's hier doch gleich zum Ausgang?

## Level 29: Im Angesicht des Todes



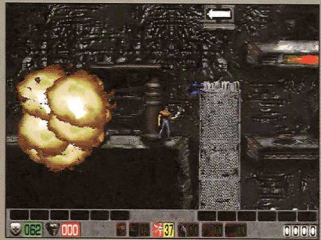
Jake hat hier nur einen Auftrag: zu entkommen! Doch das ist so leicht dahin gesagt, denn eine ganze Kohorte von Feinden der unterschiedlichsten Couleur möchte genau das Gegenteil. Sein unbittlicher Gegner gehört zum Gefährlichsten und Furchterregendsten, was der Großstadtdschungel in 'Hunter Hunted' zu bieten hat: den Bruiser. Den schalten Sie am besten aus, indem Sie sich ihm von hinten nähern. Bringt der tonnenschwere Unsympath die Erde erstmal zum Beben, hat auch Jake keine Chance mehr: Er steht da wie in Stein gehauen, absolut bewegungsunfähig. Also muß Jake versuchen, vorher über die Teleporter von einem Bild ins nächste zu wechseln, um seinen Häschern zu entkommen. Kleiner Tip noch für ein angenehmes Verhalten im Schatten des Lasers: Stellen Sie Ihre Figur ganz nah an die Wand, dann bietet sie dem Laser kein Ziel. Und lassen Sie sich nicht vom Auge der Anarchie ins Boxhorn jagen, wenn dieser technisch hochentwickelte Scherzkeks wieder mal die Steuerung vertauscht und die Bewegung Ihres Helden umkehrt.

## Level 32: Jake will Bruiser-Action

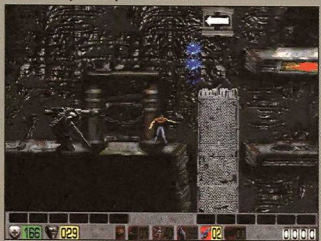
Also, ob Jake diese Action wirklich will, lassen wir einmal dahingestellt. Sieben Bruiser auf einen Streich und noch dazu ein S-K.U.R.V.E.-Ersatzteil, das ist schon ziemlich kraß. Doch wir befinden uns immerhin im zweiten Level der 'echten' Hunter/Hunted-Missionen, ab jetzt kennt auch Gerro keine Rücksichten mehr auf möglichen



Jägernachwuchs. Jake hat also auch noch den Mutanten mit der Keule am Hals. Im Kampf gegen die Bruiser schlüpft Jake in die Rolle des Jägers und klettert zunächst einmal die Seilwände nach unten, wo ihn zahlreiche Molotov-Kakteen empfangen. Bevor ihm der Blütenstaub in die Nase geht und die Feuersbrunst hinter seinem Rücken das Nackenhaar abflämmt, sollte er zusehen, daß er die Kakteen rechtzeitig los wird. Kaum hat er das geschafft, stellt sich ihm ein Chamäleon im Catsuit entgegen. Der Dame muß Jake dringend die Nägel kürzen. Erst danach kommt er weiter bis zur beweglichen Wand und zum anderen Bild. Nachdem er seine Umwelt von etlichen Schwemminen, Chaoskriechern und Molotov-Kakteen befreit hat, kommen die ersten Bruiser an die Reihe.



Auch hier gilt die bewährte Taktik, den Schwerenöter besser von hinten anzugreifen, wenn man eine Chance haben will. Danach können Sie einen Blick in das nächste Bild werfen, aber nicht, ohne vorher auf die Tonnen zu achten, denen Jake nicht zu nahe kommen sollte. Bruiser haben ein untrügliches Gespür für derartige Fehler: Sind Sie den Tonnen aus dem Weg gegangen, können Sie sich ja an den hiesigen Bruiser heranmachen. Wenn wir richtig gezählt haben, müßte das eigentlich der letzte gewesen sein. Dann nichts wie hin zum Ausgang und eine Erfolgemeldung verkünden!



## Level 43: Kein Zutritt für Bergarbeiter!



Hier lassen wir Sie ausnahmsweise mal in die Rolle des Monsters schlüpfen. Gerro Denn macht seine waffentechnischen Defizite durch ein schier unglaubliches Sprungvermögen wett. Und die Wirkung der Keule sollte niemand unterschätzen, Bergarbeiter schon gar nicht. Gerro hat den Auftrag, sechs Bergarbeiter davon zu 'überzeugen', ihm ihr wertvolles Schwungrad zu überlassen. Zunächst gilt es, Jake, den stadtbekanntem Mutantenhasser, auf Distanz zu halten, und die ersten beiden Bergarbeiter auszuschalten. Danach muß Gerro die bewegliche Wand öffnen, indem er die beiden Hebel betätigt, die dort oben befestigt sind. Dann läuft er solange durch die Gegend, bis er alle Minenarbeiter beisammen und sich das Rad in den Pelz gestopft hat. Danach macht er sich ruhig und gefaßt auf den Rückweg.

## Level 56: Flipper



Das absolute Lieblingslevel der Redaktion und als Komplettlösung eigentlich zu schade. Die Aufgabe klingt kinderleicht: Finden Sie den Ausgang! Aber versuchen Sie das mal, wenn Sie permanent von einem Katapult zum nächsten geschleudert werden! Wir garantieren Ihnen, nach diesem Level werden Sie den Flipper in Ihrer Stammkneipe mit anderen Augen sehen, schließlich wissen Sie jetzt, wie einer Flipperkugel zumute ist. Die sucht ja auch bloß den Ausgang.



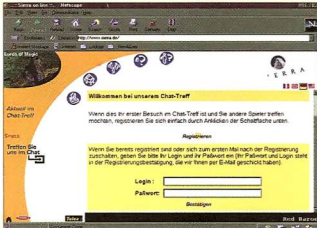


# Zu Besuch bei Sierra-Online!



### Der Chat

Der Online-Treffpunkt im Chat bietet Ihnen neben Spaß und Unterhaltung noch einiges mehr. Bevor Sie jedoch in Chat loslegen können, sollten Sie sich zuvor registrieren lassen, um an den benötigten Account heranzukommen, der den Log-In und das Paßwort beinhaltet. Sobald Sie Ihren persönlichen Zugang erhalten haben, kann es sofort losgehen. Der Chatter gleicht

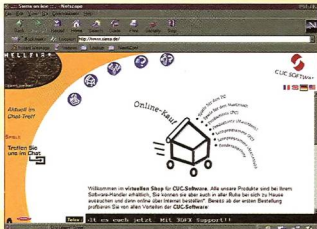


einem Channel, wie man ihn aus dem IRC kennt, mit dem Unterschied, daß hier keine weiteren Funktionen unterstützt werden. Schon schnell erkennen Sie, wer zur Zeit online ist und sich gerade ein- oder ausloggt. Unterhalten Sie sich mit Anderen über alles Wünschenswerte, erfahren Sie Neuigkeiten oder finden Sie Mitspieler, mit denen Sie gemeinsam die Netzwerkoptionen voll ausnutzen können.



### Online Shopping

Eine neue Art des Einkaufens ist das Online-Shopping auf dem Datenhighway. Die Produkte sind den verschiedenen Rubriken Spiele, Productivity und Lernsoftware zugeordnet und nochmals in PC und Macintosh Software unterteilt. Durch

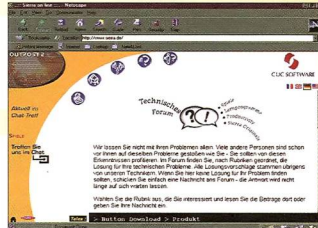


einfaches Anwählen der gewünschten Produkte und Ausfüllen der notwendigen Informationen haben Sie das Wesentliche bereits getan. Ist die Bestellung schließlich aufgegeben, müssen Sie nur noch per Mausclick die Bestellung bestätigen und schon ist alles Nötige in Gange.



### Das Forum

Wenn Sie den Punkt erreicht, wo Mitten im Spiel Fragen und Probleme auftreten? Sie hängen fest oder wissen nicht mehr weiter? Auch die gängigen Spiele und Fachzeitschriften haben keine Tips und Tricks parat? Sollten Sie wirklich nicht mehr weiterkommen, dann ist das Forum eine Lösungsalternative, die Sie unbedingt ausprobieren sollten.



Das Forum ist der Sammelpunkt von aktuellen Fragen und Problemen, Tips und Tricks, aber auch Diskussionen. In dieser Newsgroup können Sie entweder spielspezifisch oder ganz allgemein Mails durchstöbern, Antworten hinzufügen oder selbst neue Themen aufgeben. Spieler verschiedener Klassen treffen sich hier und tauschen Probleme und Lösungen, aber auch Tips und Tricks, aus. Täglich erweitert sich das Forum um neue Fragen und Antworten. Selbstverständlich ist auch die Sierra-Crew hier vertreten und hilft soweit wie möglich. Nutzen Sie die Kommunikationsmöglichkeiten und lassen Sie sich überraschen.



### Die Hilfe

Wir lassen Sie auf Ihren Problemen nicht sitzen. Im Gegenteil, die Hilfe beinhaltet zahlreiche Patches und Updates, generelle Dokumentationen, Hilfe zur Systemoptimierung und ein technisches Forum. Hier bekommen Sie ausführliche Beschreibungen zu Hunderten von CUC-Softwareprodukten und alle erforderlichen Bedingungen.



Falls Sie irgendwelche Probleme mit Ihrer Rechnerkonfiguration oder den Systemanforderungen haben, dann hilft die Gesamtübersicht bei gängigen Problemen mit den Betriebssystemen. Haben Sie Probleme mit der Geschwindigkeit oder zuwenig Speicher? Viele nützliche Tips und Tricks werden Ihnen hier geboten, wie Sie Ihr System optimieren können.

In der Rubrik Patches finden Sie zahlreiche kleine Programme, mit denen Sie unsere Produkte aktualisieren oder evtl. Fehler beheben können. Jedoch sollten Sie vorher darauf achten, ob der Einsatz dieser Dateien überhaupt notwendig ist oder der Fehler doch woanders liegt. Ausführliche und genaue Auskünfte erhalten Sie direkt bei uns. Die meisten dieser Patches sind selbstdekomprimierend und müssen lediglich in das Programmverzeichnis kopiert und anschließend ausgeführt werden.

Das technische Forum ist letztendlich eine Ansammlung von häufig auftretenden Problemen und Fehlern. Meistens sind Sie nicht der Erste, dem der gleiche Fehler unterläuft, so daß Sie davon profitieren und zu vielen Problemen eine Lösung erfahren können. Die Lösungsvorschläge stammen von unseren Technikern, die im übrigen bei ungeklärten Problemen Unterstützung und Hilfe bieten.



### Bitte um Info

Haben Sie dennoch Fragen oder Probleme zu aktuellen Titeln? Wollen Sie Neuigkeiten erfahren oder sich vergewissern, was an diesem Gemurmel in der Gerüchteküche dran



ist? Schreiben Sie uns doch einfach eine E-Mail. Wir werden versuchen, Ihnen soweit wie möglich zu helfen und Ihre Fragen konkret zu beantworten. Aber auch bei (fast) allen anderen Problemen stehen Ihnen unsere Mitarbeiter mit Rat und Tat beiseite.





# Die neuen Hits von Sierra...

## ...vertreiben die Frühjahrsmüdigkeit

Sie kennen das, liebe Leser: Gerade hat der Frühling die letzten trüben Wintertage weggepustet, die Sonne strahlt, laue Nächte kündigen sich an...Es könnte alles so wunderschön sein, wenn einem nicht hartnäckig diese bleierne Müdigkeit in den Knochen stecken würde! Antriebslos latscht man ins Büro, ohne jeden Sinn für die Schönheiten der Natur. Diagnose: Frühjahrsmüdigkeit. Die Ursache dieser Antriebschwäche ist schon lange bekannt: Der menschliche Körper kann ganz einfach nicht schnell genug von winterlicher Sparflamme auf frühjährliche Verschwendungssucht umschalten. Wenn Sie jetzt den Fehler machen und zum nächsten Arzt rennen, verschreibt der Ihnen wahrscheinlich ein Röhrchen Vitaminpillen von überaus zweifelhaftem Wert. Die Wirkung solcher Präparate tritt zu meist erst nach Tagen ein und hält dafür nur wenige Minuten vor. Wir wissen auch nicht, was Ihr Heilpraktiker empfiehlt (linksum gehackter Knöterich in doppelt drehender Milchsäure?). Wenn Sie partout etwas gegen Ihre Frühjahrsmüdigkeit tun wollen, dann schauen Sie doch mal bei Sierra rein. Wir haben genau den richtigen Vitaminstoß für Sie - unsere neuen Spielehits. Mit Sierra-Spielen hat das ewige Herumsitzen in den Warteräumen der Arztpraxen ein Ende, Sie brauchen kein Rezept, die Wirkung tritt sofort ein und hält wochenlang an: schlagartig gute Laune, Aktivierung der grauen Zellen, Steigerung der Leistungsbereitschaft, Spielfreude, usw. usw. Sie wollen Antrieb? Den verpassen wir Ihnen. Zum Beispiel mit den Formel-1-Boliden von Grand Prix Legends oder den Düsenmotoren eines Citation Jets in Pro Pilot. Zeigen Sie Leistungsbereitschaft bei SWAT 2, der hyperrealistischen Polizeisimulation, trainieren Sie Ihre Nahkampf Fähigkeiten bei Half Life und erhöhen Sie Ihre Laktatwerte mit DSF Fußball Manager 98, dem neuen Fußballspiel. Und wer jetzt noch keinen Antrieb verspürt, der kann ja mal bei Leisure Suit Larrys Casino vorbeischaun. Der bringt selbst den verstocktesten Hormonhaushalt wieder auf die Beine. Sie sehen also, liebe Leser, Pillen sind kein Ausweg. Polieren Sie lieber Ihre Festplatte und ölen Sie schon mal Ihren Installer. Sierra hat einiges in der Pipeline.





# Larry hat ein As im Ärmel!

Daß Larry bereit für Las Vegas ist, wissen wir schon lange. Aber ist Las Vegas wirklich bereit für ihn?

Willkommen im Casino der 90er Jahre - nun gut, eigentlich ist es ja ein Casino der 70er Jahre, aber wir wollen hier keine Haare spalten, Larrys Haupthaar ist spärlich genug. Wie unser Polyester-Freund an die Kohle gekommen ist, um dieses riesige Casino anzumieten, und wer den Fehler gemacht hat, ihm bei der Inneneinrichtung freie Hand zu lassen, konnte noch nicht befriedigend geklärt werden. Das Ergebnis ist Larry-like: Plastikpalmen, Neonröhren, Lavalampen und jede Menge Polyester ergeben zusammen ein Zockerparadies, das die Welt noch nicht gesehen hat. Ein Internet-Casino, in dem Sie rund um die Uhr nach Herzenslust zocken und mit Freunden aus aller Welt chatten können.

**A**uch wenn Larrys Casino ein Internet-Spiel ist, heißt das noch lange nicht, daß Sie Ihr Paradies nur online betreten können (wichtig für alle Kunden von Telefonmonopolisten). Sie können offline und in aller Ruhe an Ihren Techniken feilen, bevor Sie sich übers Internet an die Spieltische stürzen und mit der CyberFace™-Technologie andere Besucher anbaggern.

Natürlich hat jeder Spieler bei Larry sein eigenes, geschmackvoll eingerichtetes Zimmer. Gefällt Ihnen das Dekor? Es ist so eine Art Warhol-Dali-Retro-Deko, also nichts, was man nicht mit ein paar Streichhölzern wieder ins Lot bringen könnte. Bevor Sie in die Spielhalle gehen, sollten Sie sich zunächst einmal einen Namen geben. Ihr Gegenüber soll ja wissen, mit wem er es tun hat, nicht wahr? Gehen Sie also auf die Toilette, da finden Sie jede Menge Figuren aus alten Larry-Abenteuern, in deren Haut Sie für die Dauer Ihres Casino-Aufenthalts schlüpfen können. Sie wollten doch immer schon mal als Peppermint-Patty am Roulette Tisch sitzen. Hier können Sie Ihren Neigungen nachgehen.

So jetzt geht's runter an die Tische. Ooh, haben wir Tische gesagt? Entschuldigung, wir meinen natürlich Badewannen, mit heißem Wasser gefüllte Badewannen, versteht sich. Entledigen Sie sich also zwanglos Ihrer Klamotten (Peppermint Patty hatte ohnehin nie viel an) und wählen Sie unter fünf Spielen: Black Jack, Craps, Roulette, Glücksrad oder Poker.

Als Einsatz stehen Ihnen zu Beginn des Spiels ein paar Larrybucks zur Verfügung, die aber in der Regel relativ schnell verzockt sind. Was also tun? Neu starten und noch einmal die Gratis-Bucks kassieren? Da haben Sie sich aber geschnitten, meine Liebel!

Hier gibt es keinen freien Eintritt, da ist Larry hart wie Resopal. Sie müssen sich Ihre Bucks schon verdienen: Larry hat sich vier nette Partyspiele ausgedacht, alle voll interaktiv natürlich, mit denen Sie sich Ihren Einsatz zurückholen können. Haben Sie genügend Mäuse zusammen, können Sie wieder die Puppen tanzen lassen, entweder in der Badewanne beim Zocken oder in einer der zahlreichen Bars oder Andenkenläden, in denen Sie Ihrem Partner (Sie haben doch mittlerweile Anschluß gefunden?) eine Drink ausgeben oder ein Souvenir zukommen lassen können. Natürlich können Sie sich mit wem auch immer auf ein Schäferstündchen ins Separée zurückziehen und dort unbelauscht chatten. Und wer sich im Separée unsterblich verliebt hat, der kann seiner Liebe ohne viel Federlesens Ausdruck verleihen und sich in der angrenzenden Kapelle von Elvis persönlich trauen lassen.

Für einen Besuch bei Larry müssen Sie keinen teuren Flug nach Las Vegas buchen. Loggen Sie sich ein und erleben Sie die Stars aus alten Larry-Abenteuern live und vor allem hautnah! Und das Beste: Sie müssen nicht mal Ihre Klamotten anlassen!



## Wild? Na, klar! Verrückt? Nein!

Larrys Casino bietet mehrere Spiele in einem. Zunächst wären da die Klassiker unter den Glücksspielen wie Poker, Roulette, Black Jack, Craps, Slots und Glücksrad. Wer aber im Spiel kein Glück hat, der braucht deswegen nicht sofort ins Separée zu stürzen, um wenigstens in der Liebe erfolgreich zu sein (okay, er muß nicht, aber er kann). Ein paar zusätzliche Bucks hält Larry für den bereit, der in einem der vier Partyspiele seinen Mann (oder seine Frau) steht:

### → Larrys Comedy Club

Das Witzefestival. Wer schreibt die lustigsten Witze - und die schnellsten?

### → Gruppengeschichten

Entwerfen Sie mit Freunden aus aller Welt online eine Story und entwickeln Sie sie weiter, mit Witz und Kreativität!

### → Mach mich an!

Larry belohnt die kreativsten, witzigsten und intelligentesten Anmachsprüche.

### → You don't know Dick!

Ein interaktives Begriffsdefinition-Spiel, in dem es nicht nur um das Eine geht.



# ALLER LASTER ANFANG:

NUR  
**190**  
DM

H 30319

CD-ROM-GAMES

## SOFTSALE®

### CD-ROM-GAMES

DM 1,90 APRIL/MAI 3/98

Jetzt **NEU**  
MIT KOMPLETTLÖSUNG  
DM 1,90

**Spielereports**

- DARK OMEN
- DAS GRAB DES PHARAO
- DEATHTRAP DUNGEON
- DUNE 2000
- F-15
- MONTHY PYTHON
- THE MEANING OF LIFE
- POLICE QUEST SWAT 2
- TENNIS MANAGER
- TOURING CAR CHAMP

Barcode: 4 422231 30319 3

H 46077

PLAYSTATION

## SOFTSALE®

### PLAYSTATION

DM 1,90 MAI/JUNI 3/98

Jetzt **NEU**  
DM 1,90

**Spielereports**

- Lucky Luke
- Mechwarrior 2
- Megaman 8
- Megaman Battle & Chase
- Need for Speed III
- Pitfall 3D
- Star Wars: Master of Teras Käsi
- Theme Hospital

**HIGHLIGHT DER AUSGABE**  
**GRAN TURISMO**

**MIT KOMPLETTLÖSUNG:**  
**RESIDENT**  
**EVIL II**

Barcode: 4 422231 46077 3

**JETZT NEU  
AM KIOSK**



## Höhenflüge mit Sierra Pro Pilot

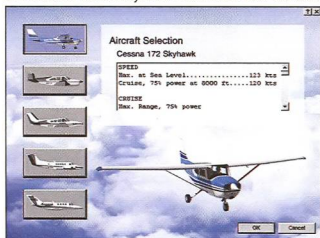
Dem internationalen Flughafen in Los Angeles zu entkommen, ist für schon für Passagiere schwer genug. Aber versetzen Sie sich jetzt mal in die Rolle eines Piloten.

Keine besonders erheitende Vorstellung, meinen Sie? Sie gehören also auch zu den Leuten, denen allein beim Anblick eines Flugzeugs, das mit hoher Geschwindigkeit auf das Ende einer Rollbahn zurast, der kalte Schweiß ausbricht? Pro Pilot, die neue Flugsimulation von Sierra, könnte allein aufgrund seiner wunderschönen Bilder ein geeignetes Mittel sein, Sie von Ihrer Flugangst zu befreien. ‚Best of Sierra‘ will Sie in die Welt der Fliegerei entführen und Ihnen mit einzigartigen Ausblicken auf fotorealistische Landschaften Mut machen, über Ihren Schatten zu springen und sich von der Faszination des Fliegens anstecken zu lassen.

Ach, Sie sind dieser Faszination schon längst erlegen und würden sich lieber heute als morgen an den Steuerknüppel setzen, wenn man Sie nur ließe? Oder gehören Sie gar zu der Gruppe erfahrener Flugkapitäne, die nach einer Möglichkeit sucht, ihre Kenntnisse aufzufrischen? Auch dann sind Sie bei Pro Pilot genau an der richtigen Adresse, denn mit der neuesten Flugsimulation der Software-Schmiede Dynamix können Sie sich nicht nur auf Ihre Flugscheinprüfung vorbereiten, sondern anhand des umfangreichen Handbuchs Ihr theoretisches Wissen auf den neuesten Stand bringen. Schlüpfen Sie also ruhig einmal in die Rolle eines Piloten und gehen Sie auf Ihren ersten Soloflug. Keine Bange, wir lassen Sie nicht in der Luft hängen, im Gegenteil. Wir wollen Sie begleiten und Ihnen einige Tipps an die Hand geben, wie Sie Ihren Vogel (und sich selbst, natürlich) wieder heil auf den Boden der Tatsachen lotsen können.

### Die Wahl der Waffen

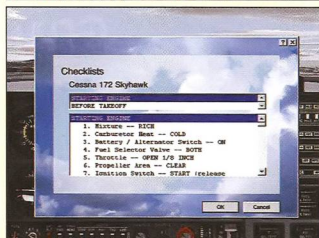
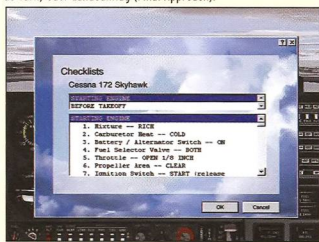
Fünf Maschinen stehen zur Auswahl. Sie dürfen sich entscheiden zwischen einer Cessna 172 Skyhawk, der Beechcraft v35 Bonanza, der Beechcraft Baron 58, der Beechcraft Superking Air B 200 und dem Cessna CitationJet. Wir wissen nicht, was Ihr Fluglehrer empfiehlt. Wir empfehlen Anfängern die Skyhawk, denn sie ist etwas langsamer als die anderen Maschinen und gibt Anfängern daher mehr Zeit, sich zu korrigieren, wenn die gerade im Begriff sind, wie ein Stein vom Himmel zu fallen. Ist diese Entscheidung gefallen, stehen Sie vor dem nächsten schwerwiegenden Problem: die Wahl des Start-



flughafens. Ach, der internationale Flughafen von Paderborn, das westfälische Tor zur Welt, ist nicht dabei? Ups. Den müssen wir vergessen haben. Entschuldigung. Dürfen wir Ihnen statt dessen Los Angeles oder San Francisco anbieten?

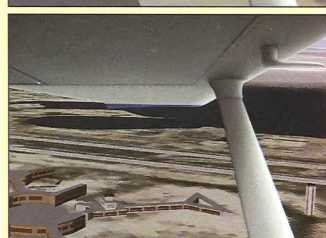
### Die Checkliste vor dem Start

Vor dem Start erscheint eine Checkliste der Dinge, die Sie wissen oder überprüfen sollten. Es ist sicher nicht die schlechteste Idee, das Hintergrundmaterial, das sich hinter der Liste verbirgt, zu sichten oder sich eines der Tutorialvideos anzusehen. Das erste Flugvideo ist gerade für Anfänger sehr zu empfehlen. Vom Videoclip aus können Sie direkt in eine Situation hineinspringen und das entsprechende Manöver nochmals trainieren. Bevor Sie sich alleine an den Steuerknüppel wagen, sollten Sie einige Videos einmal genauer ansehen, wie z.B. Normaler Start, Übergang in den geraden Flug nach Steigflug, Wende bei gleichbleibender Höhe (Constant Altitude Turn) oder Landeanflug (Final Approach).



### Ready for Takeoff?

Jetzt wird es langsam ernst. Aber keine Angst, das Manöver, das Sie mit uns fliegen sollen, ist vergleichsweise einfach. In unserer Trainingseinheit fliegen wir nach dem Start ein großes Rechteck, bevor wir wieder gemeinsam zur Landung ansetzen. Der Start erfolgt bei Gegenwind (Upwind). Die nun folgenden harte 90-Grad-Kehe gegen den Wind wird Seitenwindstrecke (Crosswind Leg) genannt. Fliegen Sie nun eine weitere 90-Grad-Wende mit dem Wind (Downwind Leg), bevor Sie mit der dritten Wende die Rückflugphase einläuten (Base). Mit der vierten und letzten Kurve gehen Sie sofort in den Landeanflug über.



### Auf dem Rollfeld

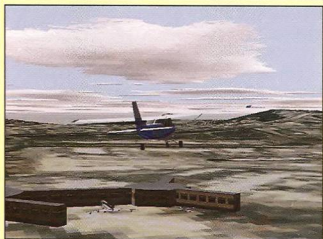
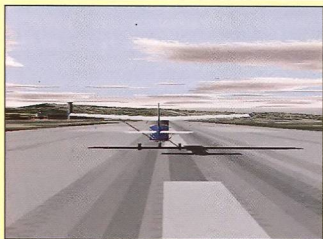
Sie stehen mitten auf der Startbahn. Jetzt haben Sie eine gute (allerdings auch die letzte) Gelegenheit, die Treibstofftanks auf ihren Inhalt zu prüfen. Mit „B“ können Sie beide Tanks abchecken. Nun schalten Sie die Batterie ein, die die Magnetzündler mit Strom versorgt. Stellen Sie den Wahlschalter auf „S“, um die Motoren zu starten. Haben Sie die Reaktion Ihrer Maschine gehört? Passionierte Flie-





ger werden von solchen Geräuschen stets in erwartungsvolle Hochstimmung versetzt. Machen Sie sich nun auf den spannenden Moment des Starts gefaßt und schalten Sie auf vollen Schub. Achten Sie auf Ihren Geschwindigkeitsmesser: Wenn Sie 55 Knoten erreicht haben, ziehen Sie Ihren Steuerknüppel (bzw. Ihren Joystick) zurück und heben Sie ab.

Ein Blick auf den Höhenmesser könnte jetzt nicht schaden. Mit 1000 Fuß haben Sie eine sichere Höhe für die geplanten Manöver erreicht.



### Des Pudels Kern - Die Wende bei gleichbleibender Höhe (Constant Altitude Turn)

Mit der Funktion Other Air Traffic können Sie den Flugverkehr in dem Bereich überprüfen, in dem Sie ihre Kehre durchführen wollen. Bewegen Sie den Steuerknüppel und das Seitenruder in die gewünschte Richtung. Bei einer mittleren Seitenneigung von 30 Grad zentrieren Sie Ihr Steuer- und Ihr Seitenruder und erhöhen etwas den Schub, um die Höhe beizubehalten und Ihre Maschine zu trimmen. Um die nächste Strecke exakt anzufliegen, müssen Sie die Maschine nach der Hälfte der Wende in die Waagerechte bringen. In unserem Fall sollte dies bei 45 Grad geschehen, denn Sie fliegen ja eine 90-Grad-Wende. Drehen Sie einfach den Steuerknüppel und das Seitenruder in die andere Richtung und erhöhen Sie wieder den Schub, um die Höhe zu halten und die Maschine falls nötig neu auszutrimmen. Das ganze Manöver nennt sich Wende bei gleichbleibender Höhe und muß auf unserem Flug insgesamt noch drei Mal durchgeführt werden.



Sie sollten sich jetzt auf der Seitenwindstrecke unseres Rechtecks befinden. Ein Blick auf den Höhenmesser kann nie schaden (wenn alles richtig gelaufen ist, sollten Sie sich immer noch auf 1000 Fuß befinden). Fliegen Sie nun geradeaus und achten Sie auf die richtige Marschgeschwindigkeit von 110 Knoten (bei der Skyhawk). Mit einer weiteren Wende auf gleichbleibender Höhe beginnen Sie mit dem Anflug auf die Mitwindstrecke. Den größten Teil dieses Abschnitts fliegen Sie parallel zur Landebahn, überprüfen Sie Ihre Position also immer wieder mit einem Blick über die Flügel. Haben Sie einen sicheren Abstand zum

anderen Ende des Rollfeldes erreicht, vollführen Sie eine weitere Wende, um mit der Rückflugphase zu beginnen. Überprüfen Sie immer wieder Ihre Position zum Rollfeld und wenn Sie nah genug dran sind, läuten Sie den Landeanflug mit einer weiteren Wende ein.

### Der Landeanflug

Verringern Sie nun Ihren Schub, bis Ihr Drehzahlmesser ca. 1700 erreicht hat. Zentrieren Sie das Rollfeld vor Ihrem Fenster. Die Schwelle der Landebahn sollte sich knapp unter der Nase Ihrer Maschine befinden und nicht zu stark darüber oder darunter liegen. Mit flachen Drehungen korrigieren Sie die Anflugposition. Klappen Sie nun das Fahrwerk voll aus und halten Sie Ihre Geschwindigkeit auf 65 Knoten. Bei einer Höhe von 20 Fuß über der Bahn nehmen Sie den Schub zurück bis zum Leerlauf. Ziehen Sie das Steuer zurück und halten Sie die Nase in leicht erhöhter Position. Nach dem Aufsetzen betätigen Sie vorsichtig die Bremse, um die Maschine anzuhalten. Na, ist alles heil geblieben? Die Nerven noch alle an Ort und Stelle? Wenn nicht, sollten Sie es nicht allzu tragisch nehmen, denn Pro Pilot gibt Ihnen reichlich Gelegenheit zum Training. Und wenn Sie es erstmal bei Pro Pilot geschafft haben, dann steht Ihrem Pilotenschein bald nichts mehr im Wege. Dann schaffen Sie es überall.





# Ein ganz normaler Tag im Los Angeles Police Department



Die Straßen von Los Angeles, der südkalifornische Metropole, gehören seit Jahrzehnten zu den unsichersten und gefährlichsten in den Vereinigten Staaten. Auf die zunehmende Gewalt haben die Behörden in Los Angeles mit der Gründung der Special Weapons and Tactics-Truppe, kurz SWAT genannt, reagiert. Der Alltag einer solchen Elitetruppe steht im Mittelpunkt unseres neuen Action/Strategie-Hits, Police Quest: SWAT 2.



**M**it der ersten Folge der Police Quest-Reihe betrat Sierra vor gut einem Jahrzehnt völlig neues Terrain. Eine Polizeisimulation hatte es bis dahin nicht gegeben. Das Los Angeles Police Department unterstützte Sierra daher nach Kräften in dem Bemühen um größtmögliche Authentizität.

Mit Police Quest: SWAT 2 präsentiert Sierra in diesem Frühjahr eine weitere Neuaufgabe dieser populären Reihe. Wieder ist es dem Sierra-Entwicklungsstudio gelungen, den sorgfältig recherchierten Polizeialltag mit einer fesselnden Spielhandlung und modernster PC-Technologie zu verbinden.

In SWAT 2 haben Sie erstmals die Wahl, ob Sie sich als Leiter der Eingreiftruppe in den Großstadtdschungel wagen oder als hartgesottener Terrorist den 'Good Guys' das Leben schwer machen wollen. Egal, auf welcher Seite Sie antreten, Sie müssen verdammt gut sein, denn die Künstliche Intelligenz in SWAT 2 ist ein unerbittlicher Gegner. Ihre Aktionen wollen daher wohlüberlegt sein... Best of Sierra' gibt Ihnen einige taktische Tips.

## Über die Struktur der SWAT-Eingreiftruppe

Diese Eingreiftruppe besteht aus einem sogenannten 'harten Kern' von insgesamt 5 hochspezialisierten Leuten: dem Leiter der Gruppe, einem Scout, zwei Beamten der Nachhut und zwei Spezialisten für operative Einsätze.

Der Leiter ist verantwortlich für die Planung und Ablauf der Aktion, einer Geiselnbefreiung beispielsweise oder der Erstürmung eines Gebäudes. Er gibt die Marschrouten an und bestimmt den Scout sowie die Formation, in der seine Gruppe anzutreten hat.

Der Scout zieht Erkundigungen und Informationen ein. Er ist ein Aufklärungsspezialist und kein Kämpfer. Er beschattet Verdächtige und erstattet seine Lageberichte an den Leiter der Operation. Verwenden Sie Ihren Scout also dazu, um sich ein exaktes Bild von der Situation zu machen (Anzahl der Gegner, Bewaffnung, Umfeld etc.).

Auch die beiden Beamten, die Sie für die Durchführung der eigentlichen Operation brauchen, sind Spezialisten. Zu deren Aufgabengebiet gehört das Sprengen oder Aufbrechen von Türen, das Säubern von Räumen oder Feuergefechte mit renitenten Terroristen. Die Drecksarbeit eben. Diese Leute brauchen Sie dringend für Ihre Operationen. Sie sollten Sie nicht als Rückendeckung einsetzen, das ist Aufgabe der Nachhut. Die decken Ihren Vormarsch bzw. Ihren Rückzug (der natürlich immer nur taktischer Natur ist).

## Vor- und Nachteile bestimmter Einsatzformationen

Die Kolonne mag für einen kleinen Nachmittagsspaziergang unter der Sonne Kaliforniens geeignet sein, für eine taktische Situation ist sie es bestimmt nicht. Der Grund: Sie verhindert, daß die Beamten, die der übrigen Gruppe Feuerschutz geben sollen, Ihrem Auftrag nachkommen können. Den Polizistengänsemarsch sollten Sie gerade in kniffligen Situationen tunlichst vermeiden.

Die Sternformation eignet sich besonders für die defensiven Momente im Leben. Die Gruppe steht Rücken an Rücken, jeder kann gleichzei-



## Der Alltag einer speziellen Eingreiftruppe in Kalifornien

tig das Schußfeld des anderen bestreichen und man ist in der Lage, Angriffe aus allen Richtungen abzuwehren. Außerdem ist die Sternformation extrem variabel, denn aus dieser Position heraus können Sie blitzschnell in jede andere gewünschte Formation wechseln.

Die Staffelformation links bzw. rechts ist weit effektiver als beispielsweise die Kolonne. Ihre Kollegen stehen links und rechts von einer Diagonalen im Zickzack nebeneinander. Die sogenannte Staffelformation erhöht Ihre Feuerkraft ungemein und läßt Ihnen alle Freiheiten, wenn Sie von der Flanke her angegriffen werden.

Auf einer Linie: Wenn Sie schon partout in einer Reihe wie der Kolonne stehen wollen, dann nehmen Sie wenigstens nebeneinander Aufstellung. Das ist besonders in weitläufigem Gelände zu empfehlen. Gerade für offensive Aktionen geeignet, die ein Maximum an Feuerkraft erfordern. Außerdem bietet die Linienformation einen gewissen Schutz vor Angriffen, denn der mögliche Gegner kann nie mehr als einen aus Ihrer Truppe unter Feuer nehmen.

Wer den ständigen Kampf für Wahrheit und Klarheit mit der Zeit etwas eintönig findet und lieber wider den Stachel löcken möchte, der kann sich in SWAT 2 auf die Seite der Terroristen schlagen. Auch die „Bad Guys“ sollen von uns einen kleinen Tip bekommen.

Wie wär's denn zum Beispiel mit der „Verwundungstaktik“? Machen Sie sich den Umstand zunutze, daß jeder leitende Beamte sich zuerst um das Wohlergehen seiner Leute kümmern wird. Versuchen Sie daher, ein oder zwei Mitglieder der Truppe zu verletzen, um auf diese Weise den Rest dazu zu bringen, sich mit den Kollegen zu beschäftigen und nicht mehr so sehr auf die Jungs von der anderen Seite zu achten.



Noch ein letzter Hinweis: Für welche Seite auch immer Sie sich in SWAT 2 entscheiden, planen Sie Ihre Aktionen sorgfältig, holen Sie alle nur erdenklichen Informationen ein und wägen Sie jede Möglichkeit genauestens ab. Denn Ihre Gegner bestrafen jeden Fehler gnadenlos. Die Künstliche Intelligenz in SWAT 2 ist so differenziert und ausgefeilt, sie trägt manchmal fast menschliche Züge.



## Die sanftere Seite von SWAT

SWAT 2 konzentriert sich auf weit mehr als auf diverse Entscheidungen über Leben und Tod. Einen großen Teil Ihrer Zeit als Lei-



ter der Einsatztruppe verbringen Sie mit der Pflege der öffentlichen Meinung. Unterschätzen Sie das nicht! Die Reaktion der Öffentlichkeit auf den Ausgang Ihrer Aktionen kann Ihre Karriere beeinflussen, denn in SWAT 2 gibt es eine Art Public Relation-Faktor, der Ihre Fähigkeiten auf diesem Gebiet mißt. Wer es zuläßt, daß das Ansehen seiner Truppe in den Keller geht, riskiert seinen Posten. Öffentliches Unverständnis über bestimmte Polizeiakti-



onen kann zudem Ihr Budget zusammenschürren lassen. Denn natürlich sind es die Steuerzahler, die Ihre Ausrüstung bezahlen. Wer in Rambo-Manier ganze Stadtteile entvölkert, nur um einen Sparkassenräuber einzufangen, der wird bald Ebbe in der Kasse haben. Neue MP5-Maschinengewehre für 5000 Dollar das Stück sind dann nicht mehr drin. Da schmerzt sogar jedes einzelne Verbandspäckchen: Die Kosten immerhin noch stolze 250 Bucks.

## Waffen



M16 Sturmgewehr



Sniper Scharfschützengewehr



MP5



Tränengasgewehr



Schrotgewehr



45er Colt



Blendgranate



# DSF Fußballmanager 98 - Spiel ohne Grenzen

Mit Ballweg Irresheim in die europäische Spitzenklasse - Aus dem Alltag eines Fußballmanagers

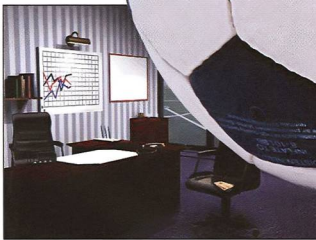
Daß die besten Fußballer nicht von den großen Vereinen kommen, sondern eher in kleinen Dorfkлубs groß werden, ist eine altbekannte Tatsache. Mit dem DSF Fußball-Manager von Sierra können Sie nun aller Welt unter Beweis stellen, zu was der Fußball auf dem Lande fähig ist. Wer sich dagegen zu Höherem be-  
rufen fühlt und lieber gleich bei einem Topklub anheuern möchte, den halten wir natürlich nicht davon ab. DSF FM 98 bietet allen Fußballfans, und von denen gibt es in Deutschland ja nicht wenige, eine Optionenvielfalt, die die Herzen höher schlagen läßt.



Das Spiel kann sowohl im Managermodus als auch im reinen Coachingmodus bestritten werden. Der Managermodus umfaßt die Verwaltung aller Funktionen, d.h. hier müssen sportliche und finanzielle Aspekte gleichermaßen berücksichtigt sein. Wenn die dröge Schreibtischarbeit und das Wälzen der Spielerkataloge jedoch nicht so zusagt und wer lieber als Trainer mit der Mannschaft auf dem grünen Rasen arbeitet, für den ist der Coachingmodus wie geschaffen.

Best of Sierra läßt Sie auf den folgenden Seiten zu einem kleinen Rundgang durch die Geschäftsstelle und das Trainingsgelände ein. Trotz der Hektik, die in einem Fußballklub ausbrechen kann, wenn die Mannschaft drei Spiele hintereinander verzeigt (das sogenannte „Flasche-Leer-Syndrom“), präsentiert sich dem Betrachter ein erstaunlich aufgeräumtes Hauptmü.

Die einzelnen Bereiche lassen sich sowohl in der Menüliste aufrufen, als auch über die entsprechenden Symbole auf dem Bildschirm. Ein Doppelklick genügt.



## Der Star ist die Mannschaft

das Coaching Ihres Lieblingsvereins



Die Kommandozentrale des Trainers ist die Kabine. Hier laufen alle Fäden zusammen, hier werden sämtliche Entscheidungen getroffen, die in irgendeiner Weise mit dem Spielbetrieb zusammenhängen. Der methodisch-didaktisch geschulte Fußballlehrer von heute beginnt zunächst mit der Erstellung eines Trainingsplans, mit dem er gezielt die Defizite seiner Schlappekicker abbauen kann („9 bis 13 Uhr: Waldlauf, 15 bis 18 Uhr Jogging, danach Auslaufen“). Wenn das nicht mehr hilft, kann der Coach zum Entsetzen seiner Spieler ein Trainingslager buchen („Mo-Fr, 9-18 Uhr Training, anschließend gemütliches Beisammensin mit Lagerkoller“).

Die Kabine ist aber auch der Ort, wo Spieltaktiken erstellt und verfeinert werden. Hier wird der nächste Gegner



analysiert, der eigene Kader zusammengestellt. Wenn Sie also den Wunsch

verspüren, aus Ihrem zentralen Manndecker einen Mittelfeldimpresario zu machen, steht dem, jedenfalls von unserer Seite, nichts entgegen (Wie Fans und Vereinsführung auf solch einsame Entscheidungen reagieren, steht auf einem anderen Blatt). Alle Spieler lassen sich einzeln auf dem Spielfeld anordnen, so daß keine Trainervünsche offenbleiben.

Ohne einen festen Mitarbeiterstab ist jedoch auch der beste Trainer aufgeschmissen. Ein professionell geführter Fußballklub beschäftigt in der Regel ein ganzes Heer von Assistententrainern, Masseuren und Physiotherapeuten. Die Können von der Kabine aus zum Vorstellungsgespräch geladen bzw. bei Eignung engagiert werden.

Natürlich ist kein Verein vor Verletzungen von Leistungsträgern gefeit, jedoch trägt die richtige Pflege zur rascheren Genesung bei. Mit der Kabine ist eine kleine medizinische Einsatzzentrale verbunden, in der kleinere Wehwechen sanft wegmassiert und größere Verletzungen notärztlich behandelt werden können.

## Mannschaftstraining





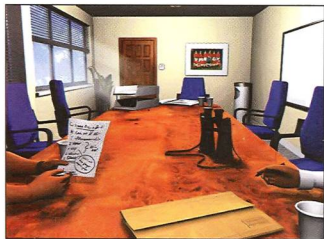
## Ein Schleudersitz aus echtem Kabsleder

### der Stuhl des Managers

Das Büro des Managers ist das ökonomische Zentrum des Vereins. Hier wird die Basis geschaffen für wirtschaftlichen Erfolg oder finanziellen Niedergang. Einnahmen und Ausgaben des Klubs sind fein säuberlich aufgelistet und übersichtlich gegliedert.



Doch bevor sich der neue Manager in seinen Stuhl fallen läßt, wirft er einen Blick in die bestehenden Verträge, schließlich will er sich ein Bild machen von den real existierenden Spielergehältern. Wer die für zu hoch erachtet, kann vom Schreibtisch aus eine Kürzung der Löhne verfügen oder andere Änderungen vornehmen, wie z.B. Verträge verlängern. Hinter dem Stichwort „Sierratext“ verbergen sich nicht nur aktuelle Informationen über die Welt des Fußballs im Allgemeinen, sondern auch über die nächsten Matches und Berichte von Spielern mit Perspektive.



Sollte jemand dabei sein, der Sie interessiert, können Sie den Jungen ausgiebig beobachten lassen, bevor Sie auf dem Transfermarkt tätig werden. Die Gefahr von Fehleinkäufen läßt sich somit auf ein Minimum reduzieren. Auch die Verhältnisse in anderen Vereinen liegen wie ein offenes Buch vor Ihnen, die Stärken und Defizite jedes dort spielenden Fußballers können Sie nach Belieben abrufen. Einer erfolgreichen Zukunft steht in bezug auf das Spielermaterial nichts mehr im Wege.

Doch damit gibt sich DSF FM 98 nicht zufrieden. Die Aufgaben eines Managers beschränken sich ja nicht nur auf den sportlichen Bereich. Jede kleine Würstchenbude läßt sich verwalten und organisieren. Und Sie diktieren die Preise! Vom belegten Brötchen bis zum VIP-Dinner mit eisgekühlten Austern, Sie bestimmen wie tief der Besucher in die Taschen greifen muß! Wieviel sollen die Fans für das Trikot Ihres Lieblings bezahlen? Sie legen es fest, genau wie die Preise für alle anderen Fanartikel.



Anhand der Diagramme sehen Sie, ob Sie mit Ihren Preisen Gewinne machen oder nicht.

Die Gestaltung der Eintrittspreise jedoch ist ein wenig delikate. Einerseits müssen Sie darauf achten, daß die Zuschauerzahlen möglichst hoch sind (und somit die Preise auf volkstümlichen Niveau halten), andererseits ist es Ihre Aufgabe, für Ihren Verein den maximalen Gewinn zu erwirtschaften. Ein ordentlicher Preismix tut also not, d.h. billige Stehplätze, die auch für Schüler erschwinglich sind, müssen ebenso vorhanden sein wie teure Plätze auf der Haupttribüne für die besser Betuchten.

Einen weiteren wichtiger Punkt ist die Werbung. Sponsoren wollen an Land gezogen, betreut und gemolken werden. Die Werbeflächen auf Trikots und Bände sind wichtige Einnahmequellen, die Ihrem Klub (und Ihnen) das Überleben sichern können.

## Das nächste Spiel...

### ...ist immer das schwerste

Erst wenn alle Vorbereitungen getroffen, die Karten gedruckt und die Spieler fit sind, steigt der große Moment: Das erste Ligaspiel kann angepfiffen werden.



Die Darstellung erfolgt in einer isometrischen Draufsicht. Der Spieler verfolgt das komplette Spiel und nicht nur Ausschnitte davon. So kann der versierte Trainer jederzeit Schwächen seiner Mannschaft erkennen und rechtzeitig eingreifen. Spieler müssen ggf. umgestellt oder ausgewechselt werden. Und wenn das Engagement einzelner Spieler Ihrer Meinung nach zu wünschen übrig läßt, können Sie vom Spielfeldrand aus durch gezielte Eingriffe Einfluß nehmen.



Auch die taktische Marschrichtung läßt sich selbstverständlich jederzeit verändern. Wenn Ihre Truppe im großen Derby zwischen Irresheim und Eggersheim trotz defensiver Marschroute schon nach einer halben Stunde 0-3 zurückliegt, können ja müssen Sie jederzeit in die Offensive gehen (wenn es noch was bringt). Und wer einen knappen Vorsprung über die Zeit retten will, der wechselt eben noch ein paar Manndecker ein. Taktik ist immer Sache des Trainers. Jedenfalls solange, wie er damit Erfolg hat.

Wer weniger am Fußballspiel selbst, sondern eher an nackten Bilanzen und Ergebnissen interessiert ist, kann die ausführliche Spieldarstellung natürlich auch abkürzen oder sich das Endergebnis sofort rechnen lassen.

Ihre Karriere kann Sie durch maximal sechs europäische Ligen führen. Da alle Ligen gleichzeitig ablaufen, kann es durchaus sein, daß Sie mitten in der Saison ein Ruf nach Madrid oder Mailand erreicht. Wer kann da schon nein sagen?



## Grand

## Ein Abstecher in das goldene Zeitalter der Formel 1

## Papyrus simuliert mit der Technologie von morgen die Formel-1-Rennen von gestern

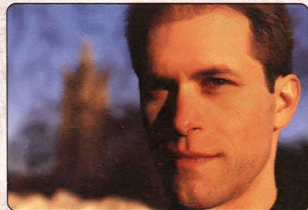
Was treibt eine zukunftsorientierte Softwareschmiede, die sich mit rasanten Rennsimulationen einen Namen gemacht hat, dazu, ein Spiel über die Formel-1-Saison von 1967 auf den Markt zu bringen? David Kaemmer, der Designer solch bekannter Simulationen wie NASCAR Racing oder CART Racing, gibt die Antwort: „Wir haben uns aus mehreren Gründen für 1967 entschieden: Es war das letzte Jahr vor der Einführung der aerodynamischen Hilfen wie Flügel etc., die 3-Liter-Autos hatten eine unglaublich hohe PS-Zahl und einige der berühmtesten Rennfahrer aller Zeiten waren in diesem Jahr noch gemeinsam am Start.“ Vor 31 Jahren gab es noch keine Computer im Cockpit, deren Daten an den Zentralrechner des jeweiligen Rennstalls geliefert werden, Positions- und Führungskämpfe wurden noch auf der Strecke bei richtigen Überholmanövern ausgetragen und nicht an den Boxen beim Reifenwechsel oder Auftanken. Aerodynamische Hilfsmittel halten die Fahrzeuge am Boden, sie driften nicht mehr in den Kurven und ihre Reaktionen auf bestimmte Manöver werden berechenbarer. Doch es ist gerade diese Unberechenbarkeit, die Kaemmer so fasziniert hat. 1967, das war eine Zeit, wo der erfolgreiche Fahrer leicht zur Legende des Rennsports, aber ebenso gut auch zu dessen Opfer werden konnte.

**K**aemmer weiß nur zu gut, wovon er spricht: Er ist Absolvent der Skip-Barber-Competition-Driving-School und dreht in einem Barber-Dodge bis heute seine Runden auf den verschiedensten Kursen in New York oder Connecticut. „Grand Prix Legends“ hält er für das beste Rennspiel, das Papyrus je gemacht hat. Eine funkelneue 3D-Engine z.B. sorgt für eine bisher nicht gekannte Wirklichkeitsnähe des Fahrerlebnisses. Auch das ganze Drumherum ist authentisch bis zur kleinsten Schraube. Wie in den damaligen Rennen üblich, geht auch der Spieler in einem 20er Feld an den Start. Elf Grand-Prix-Strecken gab es in dieser Saison und elf Strecken sind auch für „Grand Prix Legends“ fest eingeplant. Die Grafiken sind von beeindruckender Qualität: Zuschauer, Gebäude und so mancher Heuballen fliegen an den Piloten vorbei, deren Lenkbewegungen ebenso zu sehen sind wie die Schaltvorgänge. Trotz 3Dfx- und Rendition-Technologie bleibt das Spiel auch ohne Grafikbeschleuniger spielbar.

Doch Kaemmer und seinem Team kam es nicht nur auf ein schön anzusehendes Oberfläche an: Was „Grand Prix Legends“ von den meisten anderen Rennsimulationen unterscheidet ist das absolut authentische Fahrgefühl.

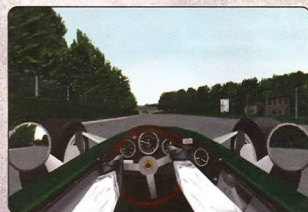
Das neue physikalische Modell, das eigens für dieses Spiel entwickelt wurde, läßt keine Wünsche offen. So wird z.B. das Verhalten der Reifen exakt simuliert. Einzelne Räder blockieren zu unterschiedlichen Zeiten, durchdrehende Hinterreifen oder Power-Slides auf allen Vieren: Die virtuellen Boliden verhalten sich exakt so, wie sie es in der Vergangenheit getan haben. Bei einem Bremsvorgang, beispielsweise, geht die Nase des Fahrzeugs entsprechend nach unten. Und Sie spüren es fast körperlich, wenn die Räder Ihres Autos über den Asphalt rutschen. Und was Unberechenbarkeit wirklich bedeutet, merken Sie spätestens, wenn Sie nach einer Kurve Ihren Lotus zu schnell

## Das Team



**David Kaemmer**, Technischer Direktor bei Papyrus und Designer von „Grand Prix Legends“:

„Was mich am meisten an diesem Spiel fasziniert, ist die Gewißheit, daß alles, was in Deinem Auto und auf der Strecke passiert, auch im wirklichen Leben passieren würde. Du machst exakt die gleichen Dinge. Wenn ich erst einmal angefangen habe, zu spielen, müssen mich meine Kollegen schon mit Gewalt davon wegreißen.“



**Mike Lescault**, Produzent von „Grand Prix Legends“:

Das neue physikalische Modell, das David Kaemmer für GPL entworfen hat, ist Lichtjahre von dem entfernt, was bei anderen Papyrus-Produkten bisher verwendet wurde...Das virtuelle 3D-Cockpit, beispielsweise, gibt dem Spieler einen besseren Überblick über das, was das Fahrzeug gerade macht. Mit der Simulation der G-Kräfte, die auf den Kopf des virtuellen Piloten einwirken, bekommt der Spieler ein Gespür für die Wirkungsweise solcher Kräfte. Wer noch näher an die Wirklichkeit heran will, der muß schon selber in ein Rennauto steigen.“

wieder beschleunigen und Ihnen daraufhin die Räder um die Ohren fliegen. Bei einer Geschwindigkeit von fast 200 Sachen ist das ein ziemlich rares Gefühl, das können wir Ihnen versprechen. Wer zu hektig auf die Bremse tritt, bringt seine Pneu zum Blockieren, gerät ins Rutschen, hoppelt womöglich eine Böschung hinunter und landet mitten auf einer Kuhweide - wenn er Glück hat. Dieser Realismus wirkt sich auch auf Möglichkeiten des Spielers aus, an seinem Auto herumzuschrauben. Alle Optionen sind korrekt und entsprechen den





# Prix Legends

## Was war eigentlich so besonders an diesem Jahr 1967?

Eigentlich alles. In der Zeit zwischen 1960 und 1965 waren die Formel-1-Fahrzeuge zwar schnell, hatten aber nur relativ kleine 1,5-Liter-Motoren. Die Einführung der 3-Liter-Autos 1966 und der gleichzeitige Verzicht auf aerodynamische Hilfen machten die Autos extrem hecklastig und schlingerfreudig. Sie zu steuern, war eine echte Herausforderung. Für den Formel-1-Sport war es ein Höhepunkt: Fast alle Piloten aus dieser Zeit haben sich einen Platz in der Ruhmeshalle ihres Sports erobert. Die Starterliste eines beliebigen Grand-Prix-Rennens liest sich wie ein Who is who der Formel-1-Geschichte: Jim Clark, wahrscheinlich der beste Fahrer aller Zeiten (sorry, Schumi!), Graham Hill, der spätere Weltmeister Dennis Hulme, Dan Gurney, der erste US-Amerikaner, der in einem amerikanischen Auto einen Formel-1-Grand-Prix gewann und nicht zu vergessen Bruce McLaren, Gründer und erster Fahrer des gleichnamigen Rennstalls. 1967, das war das letzte Jahr, bevor Flügel und Werbeflächen der Sponsoren begannen, sich auf den Boliden auszubreiten. Es war das Jahr, als selbst die härtesten Konkurrenten noch Freunde waren, das goldene Zeitalter des Grand Prix.



damaligen Möglichkeiten. Wer bei seinen Rennen die Kupplung lieber persönlich treten möchte, kann dies tun. Er kann die Gangschaltung aber auch dem Computer überlassen.

Besonders angetan ist Kaemmer vom Mehrspielermodus. „Es ist immer schöner, gegen einen Pulk menschlicher Konkurrenten anzu-



treten als gegen eine Künstliche Intelligenz. Und die Spieler müssen sich genau so verhalten, wie es die Fahrer in einem richtigen Rennen tun müßten“, sagt der Rennfahrer und Spieleentwickler. Was den passionierten Formel-1-Fan am meisten freut, ist die Tatsache, daß das Gefühl, einen Formel-1-Boliden gefahren zu haben, bald kein Privileg einiger Weniger mehr sein wird. Denn „Grand Prix Legends“, die ganz besondere Simulation eines ganz besonderen Sportjahrs, kommt aller Voraussicht nach im Spätsommer in den Handel.



# Drachen

## Drachenfeuer - das letzte Kapitel einer Erfolgsstory

„Held dringend nach Spielburg gesucht. Vorkenntnisse nicht erforderlich. Aufgabe: Bekämpfung der Monster. Der erfolgreiche Proband wird mit dem Titel ‚Held von Spielburg‘ ausgezeichnet.“ Auf diese als Stellenanzeige getarnte Werbekampagne für Quest for Glory I: So You Want to Be a Hero? meldeten sich 1989 Zehntausende. Im Sommer 1998, gut neun Jahre später, erscheint die nunmehr fünfte und unwiderruflich letzte Folge einer Adventurereihe, die das Genre für ein Jahrzehnt mitgeprägt und zum Teil verändert hat.



Sierras erfolgreiche Spielreihen wie King's Quest, Police Quest oder der unvermeidliche Larry haben wir Ihnen in den letzten Heften in der einen oder anderen Form ja schon vorgestellt. Die vier Folgen von Quest for Glory, einer Serie, die erstmals Adventure und Rollenspielelemente miteinander verband, führten bisher ein unverdientes Mauerblümchendasein. Ein (nahezu) unverzweichtes Versäumnis, das wir an dieser Stelle gerne ausbügeln möchten. Der Grund: Voraussichtlich im Sommer erscheint Drachenfeuer, die fünfte und letzte Folge einer Erfolgsgeschichte, die das Fachblatt PC Player 1997 in seine Hall of Fame aufnahm.

Im Laufe eines Jahrzehnts hat sich eine respektable Fangemeinde rund um die vier abgeschlossenen, aber trotzdem miteinander verwebten, Tolkien-inspirierten Abenteuer gebildet. Quest for Glory bot ein völlig neues Konzept: Erstmals war der Spieler in einem Adventure für seine Figur selbst verantwortlich, die verschiedenen Charakterklassen erhöhten die Variabilität und den Anreiz, das Spiel mehrmals zu spielen. Außerdem konnte man seine an zahllosen Monstern gestählte Figur in Jedes neue Spiel importieren. Als Sierra 1993, nach dem Erscheinen von QFG IV: Shadows of Darkness, ankündigte, man wolle aufgrund der veränderten Marktsituation die Serie einstellen, ging ein Aufschrei durch die interessierten Kreise. Die Proteste der eingeschworenen Ruhmscherer zeigten Wirkung: Sierra-Chef Ken Williams bat das Autorenpaar Lori und Corey Cole, das schon die vier Vorgängerstories konzipiert hatte, der Serie ein fünftes Abenteuer hinzuzufügen, das Höhepunkt und Abschluss zugleich sein sollte. Lori Cole ließ sich das nicht zweimal sagen.

Wie in den anderen Folgen spielt auch Drachenfeuer wieder in einer bestimmten, facettenreich geschichteten geographischen Umgebung. Zum Hintergrund der letzten Folge erhob Lori Cole die antike griechische Mythologie.

Die Handlung spielt auf der kleinen Insel Marete und konzentriert sich auf deren befestigte Hauptstadt Silmaria. Ein kleines Paradies mit weißen Stränden, azurblauem Himmel und malerischen Fischerdörfern. Doch die Idylle trägt: Der Regent dieses Kleinkinds ist mit einem vergifteten Dolch ermordet worden. Söldner aus dem fernen Hispanien halten das ausgeplünderte Land besetzt, aus friedlichen Fischerdörfern sind längst finstere Piratenester geworden und gefräßige Monster terrorisieren die Landbevölkerung. Und um das Maß voll zu machen, leben die Bewohner zudem in ständiger Furcht vor der Erfüllung eines alten Orakels, das derneist die Ankunft eines riesigen Drachens prophezeit hatte. Arbeit genug für einen, der zum Helden avancieren möchte. Sie, liebe Leser, können sich zum König von Silmaria krönen lassen, wenn Sie alle Feinde besiegt, alle Rätsel gelöst und das Herz einer schönen Frau

erobert haben. Bis dahin ist es aber noch ein langer, steiniger Weg, das können wir Ihnen versprechen. Vor allem die Eroberung der spröden Schönen verlangt Ihnen mehr ab als der Kampf gegen ein neunschwänziges Monster. Manchmal verhält es sich im Rollenspieleradventure eben genau so wie im richtigen Leben.

Auf den Mächtegem-Held warten die härtesten Prüfungen seines Lebens, denn er muß nicht nur die Monster vertreiben, den Mörder des Königs finden und die Hintergründe des Orakels aufdecken, sondern er muß sich, selbst wenn er all dies ins Werk gesetzt hat, den sieben Prüfungen der Königswürde unterziehen: Mut, Tapferkeit, Freiheit, Würde, Eroberung, Frieden und Gerechtigkeit. Auf seinen Streifzügen durch Marete begegnet der passionierte Ruhmsüchtige nicht nur zahlreichen neuen Figuren und Gegenständen, sondern auch alten Bekannten wie Rakeesh und Erasmus. Er erlernt ungeahnte neue Fähigkeiten (Taschendiebstahl) und genießt bei seinen Erkundungstouren bisher nicht für möglich gehaltene Freiheiten: Jeden Kiesel und jeden noch so abgelegenen Winkel in Silmarias hochauflösender 3D-Landschaft kann er untersuchen.

Daß ein Spieleentwickler freiwillig auf die Fortsetzung einer erfolgreichen Serie verzichtet, kommt nicht allzu häufig vor. So mancher Quest-for-Glory-Fan mag daher im stillen Kämmerlein auf eine Fortsetzung hoffen. Doch Lori Cole, die Autorin, ist unerbittlich: „Jede große Novelle...muß einen Höhepunkt haben, der alles andere, was vorher geschah, übertrifft, die losen Ende aufwickelt, die Konflikte löst und dann den letzten Vorhang sinken läßt.“ Der Spieler durchwandert in den vier Quest-for-Glory-Folgen alle Stationen eines Heldenlebens und kann in Drachenfeuer mit der Verleihung der Königswürde den Höhepunkt seiner Karriere erleben. Wenn er nicht vorher von einem Monster gefressen wird.

### DER KLANG DES BESONDEREN

**Grammy-Nominierung  
für den Soundtrack von Drachenfeuer!**



Erfahrene Computerspieler werden gar nicht lange um den heißen Brei herumreden: Das Erste, was sie tun, wenn sie sich auf ein episches Adventure oder ein kniffliges Strategiespiel einlassen, ist, die Musik auszuschalten, sobald sie im Hauptmenü die entsprechende Taste gefunden haben. In den meisten Fällen ist das ein weiser Entschluß. Das stundenlange eintönige Gedudel kann mehr an den Nerven zerran als das unlogischste Puzzle.

Wer aber bei Drachenfeuer dieser lieb gewordenen Gewohnheit frönt, entlarvt sich möglicherweise als Kunstbanane. Denn der Soundtrack des Komponisten Chance Thomas ist von einer Qualität, wie sie bisher bestenfalls bei aufwendigen Filmproduktionen anzutreffen war. Erstmals in der Geschichte der PC-Spiele ist der Soundtrack eines Computerspiels für den Grammy nominiert worden, der mit dem Oscar vergleichbaren Auszeichnung der amerikanischen Musikindustrie! Wenn Sie wissen möchten, wie ein möglicher Grammy-Preisträger klingt, dann hören Sie doch mal bei Sierra rein unter [www.sierra.com/](http://www.sierra.com/)!



# Feuer

**QUEST FOR GLORY I:  
So You Want to Be a Hero**



1989: Ein kleines Pixelmännchen schickt sich an, Computergeschichte zu schreiben und zum Helden von Spielburg zu werden. Das Männlein ist überaus flexibel: Es kann sein Ziel nicht nur als Zauberer, sondern auch als Kämpfer oder als Dieb erreichen, muß dabei aber jedesmal andere Strategien anwenden und andere Fähigkeiten erlernen. Satt 16 Farben blenden den Spieler, der sich zudem mit einer Besonderheit herumschlagen muß: Seine Figur ist kein nimmermüder Houdraui, sondern wie jeder Normalsterbliche dem Tag-Nacht-Rhythmus unterworfen. Das Kerlchen braucht eine Schlafstatt. Jeden Abend.

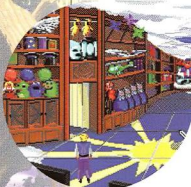
**QUEST FOR GLORY V:  
Drachenfeuer**



Der Kreis schließt sich. Das minoische Silaria ist der Schauplatz des letzten Abenteuers. Hier kann ein nach Jahren des Kampfs und der Wanderschaft gereifter und abgeklärter Held beweisen, das er das Zeug zum König (und zum Ehemann) hat. Doch zunächst muß er sich noch ein letztes Mal den Mächten des Bösen entgegenstellen...



**QUEST FOR GLORY II:  
Trial by Fire**



Arabische Nächte sind lang: Shepeir, die Stadt im Orient und Heimat einer Figur der ersten Folge, bildet den Hintergrund für das zweite Abenteuer, in dem der angehende Held sich mit allen vier Elementen auseinandersetzen muß, wenn er dem dortigen Herrscher helfen will. Die Befehlsingabe erfolgt wie auch in der ersten Folge über sogenannte Parser, Hilfsysteme zur Erkennung der (englischen) Texte. Doch eine Hotkey (Kurzbeleg)-Funktion erleichtert dem Spieler die Arbeit.

**QUEST FOR GLORY IV:  
Shadows of Darkness**



1993: Die Coles versetzen den Spieler diesmal in ein osteuropäisches Land, das sich bei näherem Hinsehen als Transsylvanien entpuppt. Vampire, Untote, böse Geister und garstige Denkspiele machen dem Spieler das Leben schwer. Wie immer kann der passionierte Ruhmsucher seine im Laufe der Jahre zusammengebosselte Figur in das neue Spiel importieren. Dracula und seine Epigonen treffen also nicht auf naiven Helden Nachwuchs, sondern auf jahrelang getrimmte und perfektionierte Charaktere.

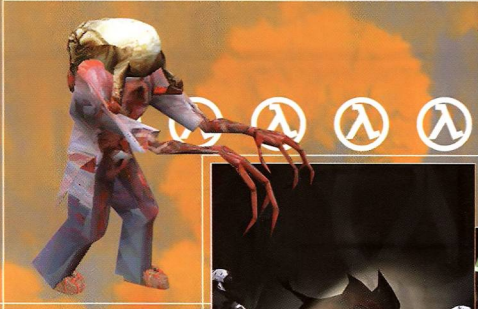


**QUEST FOR GLORY III:  
The Wages of War**

Den dritten Teil gibt es immerhin schon in deutscher Übersetzung. Ort der Handlung sind diesmal der Urwald und die Savannen des mythenbeladenen Afrika. Erfolgreich ist nur, wer den Krieg zwischen den Leopardenkriegern und dem Stamm der Sambani verhindern kann. Aufreibende Fußmärsche durch den Busch und erbarmungsloses Feilschen auf dem Basar gehören hier zum Pflichtprogramm.

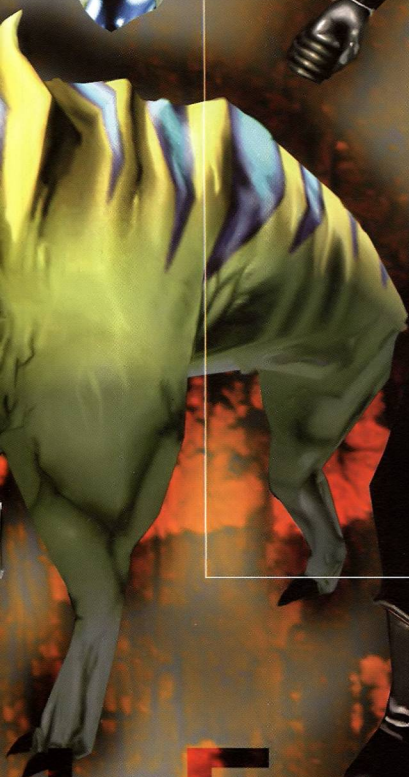
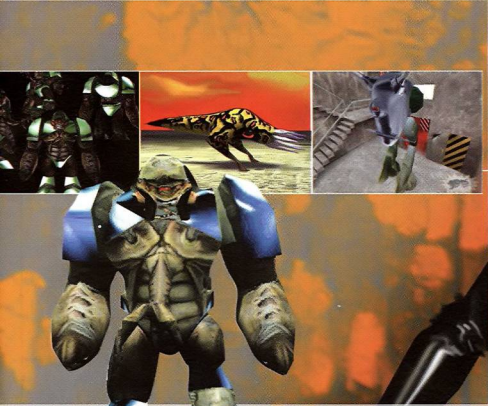


BEST OF  
**SIERRA**



**H Λ L F - L**



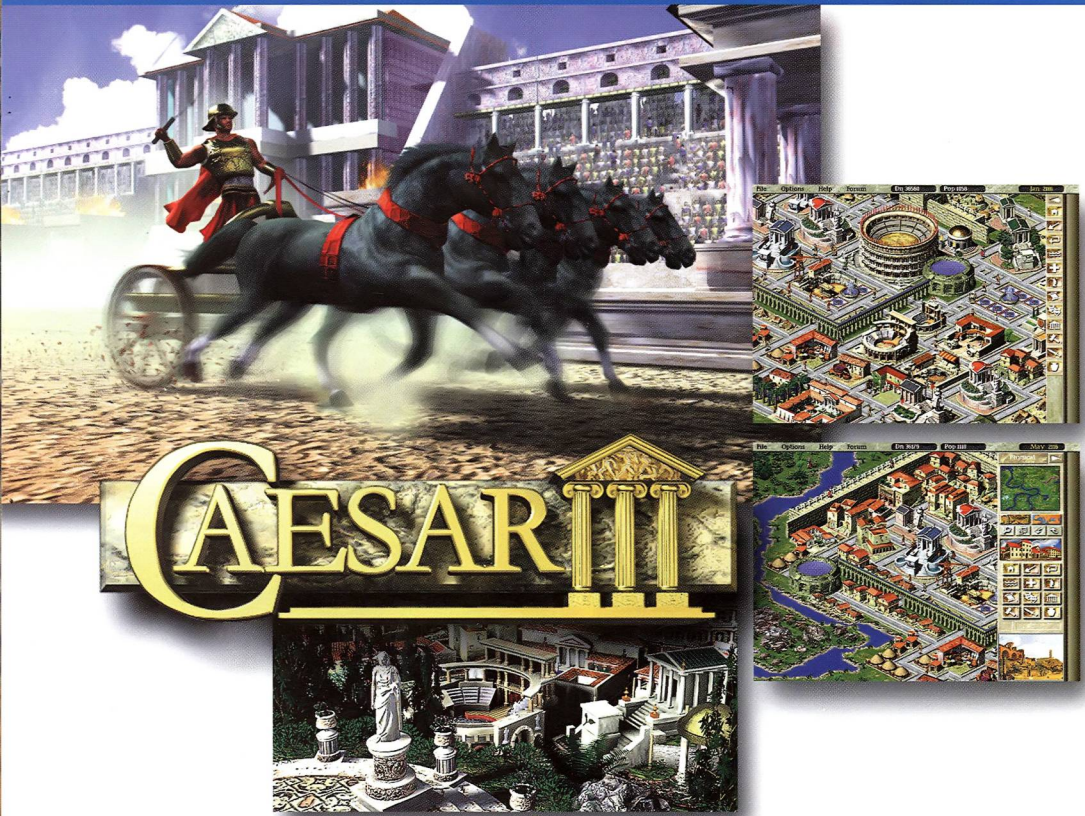


I F E





# CAESAR III - Das Imperium schlägt zurück



Wer die letzte Best of Sierra-Ausgabe aufmerksam studiert und die beiden Spiele mit Freude ausprobiert hat, der hat mit der CAESAR-Reihe von Sierra bereits (beste!) Erfahrungen gesammelt.

**A**ngeregt vom berühmten und erfolgreichen SimCity-Serial entwarf David Lester, der Designer von Lords of the Realm und Mitbegründer der Softwareschmiede Impressions, ein Aufbau- und Strategiespiel, das das antike Rom in den Mittelpunkt der Handlung stellte. Drei Jahre später erschien die preisgekrönte Fortsetzung und nun, weitere drei Jahre danach, hat Sierra die neueste Folge des Spiels um Macht und Einfluß bei Hofe, um Wohlstand und wirtschaftliche Entwicklung einer römischen Provinz in der Pipeline und es hat den Anschein, als könne Sierra den Erfolg von 1992 und 1995 wiederholen.

Ausgefällte Animationen und ein detailverliebtes Gameplay entführen Sie noch tiefer in die Welt des römischen Reiches. Selbst wenn Sie sich zurücklehnen und gar nichts tun, können Sie die Bauern auf dem

Feld beobachten, das Wachstum der Weintrauben verfolgen oder mit ansehen, wie das Vieh sich langsam, aber sicher stetig ideales Schlachtgewicht anfürt.

Die Ausgangssituation ist die gleiche geblieben. Auch bei CAESAR III starten Sie in den Sandalen eines jungen Provinzfürsten, der damit beauftragt wird, eine Provinz aufzubauen, ihren Wohlstand zu mehrren, Schaden von ihm zu wenden und...die römische Kultur selbst in den entferntesten Barbarenwinkel zu tragen. Wer diese Aufgaben mit Geschick bewältigt, braucht in der Regel nicht lange auf seine Beförderung zu warten. Doch CAESAR III wartet mit einigen bemerkenswerten Veränderungen auf: Bei den beiden Vorgängern mußten Sie immer zwischen drei verschiedenen Spielmodi hin- und herschalten, dem City-, dem Provinz- und dem Kampfmodus. Damit ist

es bald vorbei. CAESAR III wird nur noch in einem Modus gespielt, so daß Sie nun Ihre Außengrenzen befestigen können und gleichzeitig Augenzeuge werden, wie frechgewordene Barbaren die Geschäfte auf Ihrem Prachtboulevard plündern.

Ein weiterer gravierender Unterschied betrifft den Kaiser selbst: Er ist noch fordernder geworden. Mit Ihrer alljährlichen Tributzahlung (Sie erinnern sich, die Geschichte mit der verstärkten Nackenmuskulatur) können Sie dem Herrn nicht länger kommen. Wenn den Gesalbten der Wunsch nach Wein und Oliven übermannt, sollten Sie Ihre Dispositionen treffen und ihm die gewünschten Waren liefern, da können Sie ihm hundertmal erklären, daß in Schottland keine Oliven wachsen.

Um dem Spiel noch mehr Tiefe zu geben, hat Lester darüber hinaus auch eines der Erfolgskriterien geändert. An die Stelle des Imperiums ist hier die Gunst bei Hofe getreten, was Ihre Aufgabe nicht gerade leichter macht. Ihre Gnaden sind kapriziös.

Agieren Sie also umsichtig und seien Sie auf der Hut. Als Sträfling auf der Galeere oder als Löwenfutter im Zirkus zu enden, ist garantiert nicht die Sorte Beförderung, von der Sie immer geträumt haben.



# Gabriel Knight III - Blood of the Sacred, Blood of the Damned

## Ein großes Adventure wirft seine Schatten voraus

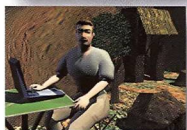
**A**uch Gabriel Knight haben Sie als altgedienter Best of Sierra-Leser ja bereits kennengelernt. Der Schattenjäger und Buchhändler war der Held der ersten Ausgabe. Voraussichtlich im Spätsommer dieses Jahres erscheint das nunmehr dritte Abenteuer unseres Experten für okkulte Angelegenheiten aller Art. Mit der Figur des Gabriel Knight brachte die Autorin Jane Jensen frischen Wind in ein Genre, das zunehmend unter standardisierten Plots litt („Verrückter Wissenschaftler läßt sich nicht aufhalten“). Sein neuestes Abenteuer führt Gabriel wieder nach Europa, diesmal nach Frankreich, und wie immer hat Jane Jensen die dortigen geographischen und politischen Verhältnisse akribisch recherchiert. Ein leibhaftiger Prinz, der aus bestimmten Gründen auf seinen Thronanspruch verzichtet hat, bittet Gabriel um Hilfe. Kurz darauf wird sein kleiner Sohn entführt. Gabriel macht sich auf die Suche nach den Zusammenhängen und wird bald fündig.

Vor dem Auge des Spielers entfaltet sich in Gabriel Knight III eine perfekt inszenierte, vielfältige virtuelle Welt, deren Figuren auch dann ein Eigenleben entwickeln, wenn der Spieler nicht anwesend ist. Überhaupt ist es in diesem Adventure von großer Bedeutung, im richtigen Moment am richtigen Ort zu sein, denn das Leben in Remes-le-Chateau geht auch ohne den Spieler weiter. Und wer möchte, kann diese zahllosen Kleinen Nebenhandlungen, die mit dem eigentlichen Rätsel nicht immer etwas zu tun haben müssen, auch eine Weile be-



obachten, um die interagierenden Figuren besser zu verstehen. Daß sich auch diese Szenen alle in Echtzeit abspielen, versteht sich (fast) von selbst.

Ein weiterer Leckerbissen für alle Freunde des langen Schattens sind die unterschiedlichen Kameraperspektiven: Das Spiel unterstützt Kameraeinstellungen von allen möglichen Punkten der Umgebung und das ständige Umschalten des Blickwinkels zwischen erster und dritter Person vermitteln dem Spieler das Gefühl, der Regisseur eines Kinofilms zu sein. Auch die unbeschränkte Freiheit des Benutzers, das Spiel nach eigenem Gutdünken zu erforschen, setzt neue Maßstäbe.



## Half-Life

### Bestien aus einer Parallelwelt erobern unseren Planeten



**D**ie Action-Fans unter Ihnen kommen mit Hunter Hunted in diesem Heft ja voll auf ihre Kosten. Wer aber auf Half-Life, den schon lange angekündigten Action-Reißer von Sierra gewartet hat, wurde in den letzten Wochen immer wieder enttäuscht. Das Spiel wollte einfach nicht fertig werden. Doch nun ist es bald soweit: Voraussichtlich Ende April kommt der mit Spannung erwartete Knaller endlich in den Handel. Grund genug, um ihn an dieser Stelle noch einmal kurz vorzustellen.



Sie befinden sich auf einer einsamen Raketenbasis und arbeiten dort an einem brisanten, aber offenkundig funktionierendem Projekt, bis, ja, bis Sie einen verhängnisvollen Fehler machen... In der Folgezeit bekommen Sie es mit einem wahren Bestiarium von Monstern zu tun, die allesamt aus einer Parallelwelt entkommen sind und nun die Raketenbasis auf ihre Konsistenz prüfen. Diese Viecher sind nicht nur brutal, sondern auch ausgesprochen intelligent und lernfähig. Derselbe Trick funktioniert nie zweimal. Und trotzdem haben Sie es fast geschafft, als Sie merken, wer hier die wahren Monster sind. Sie haben nur noch eine Chance: Die Flucht in die Parallelwelt!

Half-Life bietet eine für ein Action-Spiel ungewöhnlich dichte Story, eine ausgefeilte KI, die mit mancher liebgewonnenen genretypischen Gewohnheit aufräumt, und eine in sich geschlossene virtuelle Welt, die auch ohne Ihre Präsenz weiterexistiert. Daß die Monster Sie für eine vernachlässigswerte Größe halten, werden Sie wohl schon gemerkt haben.

Der Clou aber ist die Worldcraft 2.0, der integrierte Leveleditor, mit dem Sie nicht nur Ihr eigenes Labor und Ihre eigenen Gänge erstellen, sondern auch das Verhalten der Bestie und deren Künstliche Intelligenz beeinflussen bzw. verändern können. Mit Worldcraft 2.0 entwickeln Sie nicht nur neue Level. Sie entwickeln Ihr eigenes Spiel!



# Planet Sierra

# Platte

A = unter 30 DM · B = von 30 bis 50 DM · C = von 50 bis 70 DM · D = über 70 DM

ADVENTURE	
Betrayal in Antara	D Mysterisches Rollenspiel-Adventure
Harvest of Souls	B 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
Leisure Suit Larry 7	B Der liebenswerte Verlierer ist wieder da!
Phantasmagoria 2	C Psychologische Horrorstory (Deutsche Anleitung)
Roberta Williams Anthology	B Die Entwicklung des Adventures in einer Box
Urban Runner	B Spannender „Full-Motion Video“ Thriller

SIMULATION	
Casino De Luxe 2.0	C Vergnügen im Casino und am Kartentisch
Command : Aces of the Deep	D Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben
Indycar II	B Bringen Sie Ihren Adrenalinpegel auf Höchstniveaus
3D Ultra Minigolf	C Überraschungen am laufenden Band!

ACTION	
Action Pack	C Action pur mit Silent Thunder und Earthsiege 2
Hellfire	B Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!
Lode Runner On-Line	B Der Arcade-Klassiker als Netzwerk-Version
3-D Ultra Pinball	B Pinball wie nie zuvor

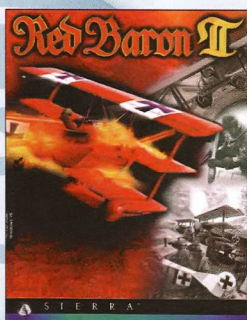
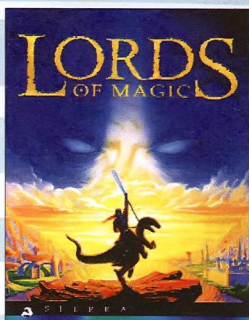
STRATEGIE	
Birthright	D Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Caesar 2	B Bauen Sie das römische Imperium wieder auf!
Lords of the Realm II	D Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action
Lords of the Realm II Erweiterungs-Set	A Neuer Kampfmodus und neue Szenarien
Outpost 2	B Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum
Power Chess	D Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein

SPORT	
DSF Baseball 98	A Phantastische Simulation von Profi-Baseball
DSF Football 98	C Detaillierte Statistiken und realistisches Gameplay!
DSF Golf	C Let him swing!
Nascar Racing 2	B Rennsimulation um das bekannte Stockcarrennen
Trophy Bass	A Faszinierende Simulation um das Barsch-Angeln
Trophy Bass 2	A Der zweite und erweiterte Teil der Angelsimulation

PRODUCTIVITY	
Print Artist 4	B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
Print Artist 4 + Kai's Power Goo (SE)	C Zeren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Goo
Print Artist 4 + T-Shirt Pack	C Inklusive Spezialfolie zum T-Shirt bedrucken
3D Besser Wohnen	B Professionelles Wohndesign leicht gemacht

SIERRA ORIGINALS	
<b>ADVENTURE</b>	
Gabriel Knight 2	B Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns
Larry 6	A Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuer
Police Quest SWAT	B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden
Shivers	A Gruseladventure mit zahlreichen Rätseln
Torin's Passage	A Phantasiereiches Familien-Abenteuer
<b>SIMULATION</b>	
Aces of the Deep	A U-Boot Simulation im WK II
Nascar 1 + Track Pack	A Klassische Rennsimulation
Red Baron 1	A Wunderbarer Flugsimulator
<b>STRATEGIE</b>	
Civil War	A Rekonstruktion des amerikanischen Bürgerkriegs
Outpost	A Interstellare Besiedelung
R. & R. of Ancient Empires	A Großartiges Epos, das mehr als 5.000 Jahre umspannt
<b>ACTION</b>	
Last Dynasty	A Abenteuer in „Full Motion Video“ Technik
3-D Ultra Pinball	B 3-D Flipper mit fünf Spielfeldern





## Lords of Magic

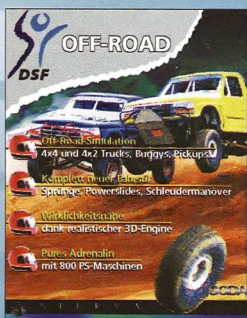
Magisches von den Entwicklern von Lords of the Realm II

Ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich mit den besten Fantasy-Spielen messen kann. Betreten Sie eine phantastische Welt voller Magie mit Zaubern, Zwergen, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

## Red Baron II

Der Rote Baron ist zurück

Sie werden sehr schnell verstehen, welchen Mut und welches Charisma ein Pilot brauchte, um ein legendäres Flieger-As zu werden!



## Print Artist 4

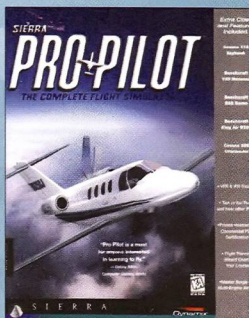
Einfach beeindruckend

Die neueste Version des legendären Druckstudios bietet noch mehr Vorlagen für Briefpapier, Visitenkarten, Glückwunschkarten, Urkunden, Etiketten, Kalender, Spruchbänder u.v.m. Diesen können Sie Ihre ganz persönliche Note verleihen und Sie nach Ihren eigenen Wünschen verändern und gestalten.

## DSF Off-Road

Auf die Plätze, fertig, Gas!

Eine unglaubliche Rennsport-Simulation für Buggies, Pickups und Fahrzeuge mit Vierradtrieb. Erlernen Sie einen völlig neuen Fahrstil mit schwindelerregenden Sprüngen, umwerfenden Powerdieses und verblüffenden Schleudermanövern!



## Pro Pilot

Der Himmel gehört Ihnen!

Anfangen bei der außergewöhnlichen Geländewiedergabe bis zu den völlig realistischen Flugstunden wurde nichts dem Zufall überlassen, um den wohl komplettesten Flugsimulator aller Zeiten zu entwickeln.

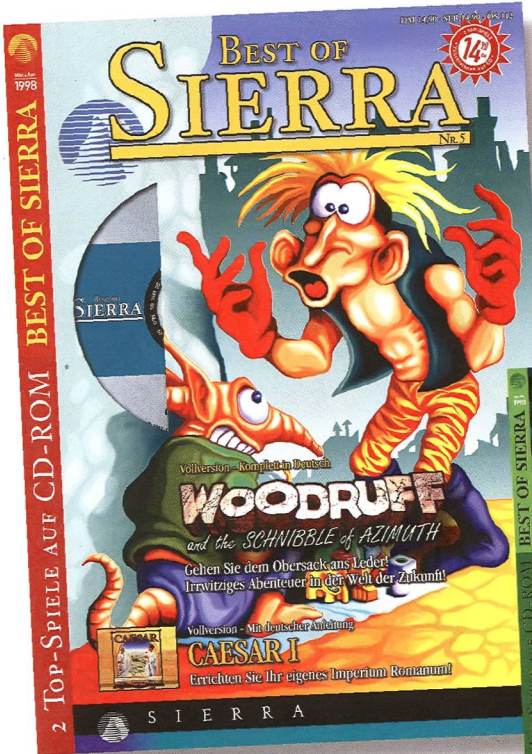
## DSF Fußball Manager 98

Führen Sie Ihren Club an die Spitze!

Wohl niemals zuvor hat ein Fußballmanagement-Spiel so extrem umfangreiche Daten für Clubs und Spieler aus sechs europäischen Ligen mit einem kinderleicht zu bedienenden Benutzerinterface verbunden.



## Best of Sierra Shop



Best of Sierra Nr. 5 mit:

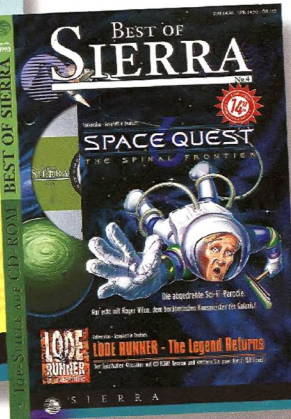
### Woodruff

Gehen Sie dem Obersack ans Leder!  
Irrwitziges Abenteuer in der Welt der Zukunft!

### Caesar

Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



### Best of Sierra Nr. 2 mit:

King's Quest VII - Die prinzlose Braut  
Wahrscheinlich das zauberhafteste Zeichentrickadventure, das es je gab!

### The even more Incredible Machine

Rätsel Spaß für die ganze Familie

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

### Best of Sierra Nr. 3 mit:

#### 3D Ultra Pinball: Creep Night

Einer der besten Flipper, die jemals für den Computer entwickelt wurden - gruselig und abgedreht.

#### Freddy Pharkas: Cowboy Apotheker

Das ausgeflippte Western-Adventure von Al Lowe!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

### Best of Sierra Nr. 4 mit:

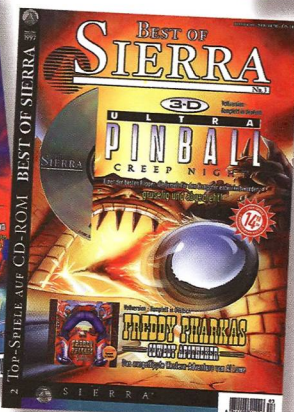
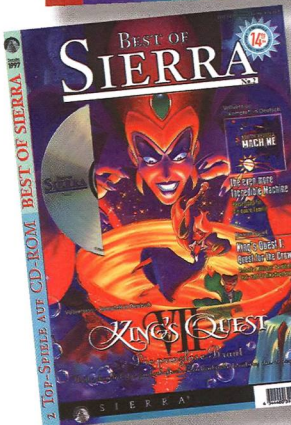
#### Space Quest 6 - Die abgedrehte Sci-Fi-Parodie

Nur echt mit Roger Wilco, dem berühmtesten Hausmeister der Galaxis!

#### Lode Runner - The Legend Returns

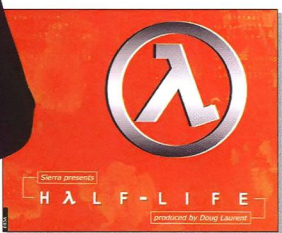
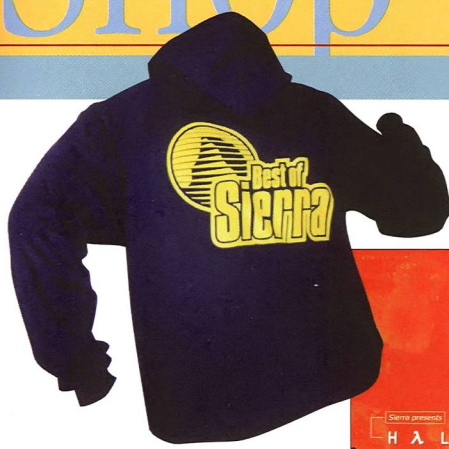
Der Spielhallen-Klassiker auf CD-ROM! Rennen und klettern Sie quer durch 150 Level!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

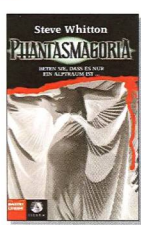




Bestellen unter:  
 Fax: 06103 / 99 40 35  
 Fon: 06103 / 99 40 53



Jede Bestellung inklusive dieses Cup-Pads  
 Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mausepad.



### Super Sierra Sweater

*XL - By „Fruit of the Loom“*  
 DIE Arbeitskleidung für jeden ernsthaften Spielefreak.  
 (Rückseite wie Abbildung; Vorderseite Logo als kleiner Labelaufdruck)

DM 49,- (inkl. Porto & Versand)

### Half-Life CD

*Sierra presents Half-Life*  
 Vier spagige Trance-Tracks zum Abhotten: lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent, bekannt als Musiker hinter Chartrößen wie Culture Beat und La Bouche

DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

### CD Katalog

Alle Neuheiten und Klassiker vereint auf einer CD. Prallvoll gefüllt mit Infos, Demos und Screenshots aller Sierra Hits. Lassen Sie sich auf den multimediale Planet Sierra entführen!

DM 5,- (inkl. Porto & Versand)

### Phantasmagoria

*Roman von Steve Whitton, Bastet Lübbe*  
 Als Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker, als Buch ein Horrorschocker ersten Ranges!

DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)

### Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER

*Roman von Steve Whitton, Bastet Lübbe*  
 Nach „Nieten in Nadelstreifen“, jetzt „Loser in Polyester“ - Larry Laffer so sexy, so charmant und so berühmt wie nie zuvor! Der Computer Held jetzt auch als Buch. Kongenial und supervertig.

DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)

### LODE RUNNER, The Legend Returns

*Wolfgang Bergfeld, International Thomson Publishing*  
 Haben Sie sie nicht alle.....geschäft? Hier ist der definitive Strategie-Guide zu ALLEN Levels. Natürlich im Hard-Cover!

DM 29,90 (inkl. Porto & Versand)

Ja, ich bestelle

- BoS Nr. 2. :  x 15 DM =  DM
- BoS Nr. 3. :  x 15 DM =  DM
- BoS Nr. 4. :  x 15 DM =  DM
- BoS Nr. 5. :  x 15 DM =  DM
- Super Sierra Sweater  x 49 DM =  DM
- Half-Life CD  x 12 DM =  DM
- CD Katalog  x 5 DM =  DM
- Phantasmagoria  x 9,90 DM =  DM
- Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER  x 12,90 DM =  DM
- LODE RUNNER, The Legend Returns  x 29,90 DM =  DM

Gesamtbetrag:  DM

- Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger: CUC Software International GmbH)
- Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,50 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!
- Ich bezahle per  Visacard  Mastercard
- Kartennummer:
- Ablaufdatum:

## BESTELLCOUPON

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Bitte zurück an: CUC Software International GmbH  
 Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich  
 Bestell-Fax: 06103 / 99 40 35 · Bestell-Fon: 06103 / 99 40 53





# FUSSBALL MANAGER

# 98

# Jetzt geht's los!



**Geschäftsmöglichkeiten:**  
Bauen Sie das Stadion aus, gehen Sie mit Ihrem Verein an die Börse oder bemühen Sie sich um Sponsoring und Werbepartner



**Echte Matches:**  
Komplett animierte Spiele mit Kommentaren eines echten DSF-Sprecherprofis



**Umfangreiche Diagramme:**  
Nutzen Sie die vielfältigen Diagramme, um die richtigen Spieler für jedes Match zu finden oder um über Transfers zu entscheiden



S I E R R A ®

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.



# Aces over Europe:

## Der Kampf um die Luftüberlegenheit im Zweiten Weltkrieg

Jeder Krieg birgt neue Schrecken, jede Generation von Soldaten kämpft mit neuen Waffen. An der Geschichte der modernen Kriege lässt sich daher auch die Geschichte der Fliegerei nachvollziehen. So steckte sie im Ersten Weltkrieg noch in den Kinderschuhen. Fliegeraspe wie von Richthofen oder Boelcke saßen zu Beginn in stoffbespannten Holzgerüsten, die von einem mehr oder weniger angestregten Motörchen in die Lüfte gehoben wurden. Diese „Gentlemen“ unter den Soldaten grüßten sich höflich vor dem Luftkampf, der dann meist aus ein paar Pistolenschüssen bestand. Die Idee, Bomben aus Flugzeugen abzuwerfen, wurde zunächst als lächerlich und unrealistisch abgetan; eine solche Kriegsführung sei „völlig unerheblich für den Ausgang der Gefechte am Boden“.



Spätestens im Zweiten Weltkrieg aber war die Flugtechnik weit genug fortgeschritten, um den ersten wirklichen Luftkrieg der Geschichte zu ermöglichen, und im Bewußtsein der Militärs nahm das Wort „Luftüberlegenheit“ eine tragende Rolle ein. Wer die Luft beherrschte, bestimmte auch, was sich am Boden tat. Rollende Kampfformationen und Nachschubkonvois waren ohne Schutz vor Luftangriffen so gut wie nutzlos, und kriegswichtige Anlagen und Fabriken wurden selbst im infanteriegeschützten Hinterland zum bevorzugten Ausflugsziel gegnerischer Bomberstaffeln. Auch die Marine mußte umdenken: Deutsche Eisenerzkonvois aus Norwegen oder amerikanische Geleitzüge nach England, die ohne Flugabwehr der gegnerischen Luftwaffe vor die Mündung kamen, waren so gut wie versenkt. Auch als Transportmittel, besonders für Infanterie und für Nachschubgüter, spielte das Flugzeug mittlerweile eine nicht mehr wegzudenkende Rolle. Der Fallschirmjäger wurde ins Berufsbild des Soldaten ebenso aufgenommen wie der Pilot oder Bombenschütze. Flugboote boten völlig neue Einsatzmöglichkeiten. Das Zusammenspiel von Bombern und Geleitschutz wurde perfektioniert, zusammen mit dem feindlichen Jagdfliegern wurde ein Trio Infernale daraus, das sein tödliches Ballett an allen Fronten des Krieges in ähnlicher Zusammensetzung zeigte.

Nirgendwo aber trafen die Luftstreitkräfte der Alliierten und der Achsenmächte so oft und so hart aufeinander wie über Westeuropa. Die Staffeln von Heinkel III und Spidflers, Stukas und Lancaster-Bombern, die den Ärmelkanal in beiden Richtungen überquerten, bestanden aus den besten Piloten, die ihre jeweiligen Vaterländer aufbieten konnten. Und der Maßstab, in dem einige dieser Luftschlachten stattfanden, hat bis heute ungebrochene Rekorde gesetzt. Kilometerbreite Formationen alliierter B-17- („Flying Fortress“) und B-24-Bomber verduckelten im wahrsten Sinne des Wortes die Sonne, Hunderte von P-47 Thunderbolts und P-51 Mustang, von Mosquitos, Tempests und Typhoons flogen Jagdschutz. Die Deutschen setzten ihre Messerschmitt 109 und Focke-Wulf 190 dagegen ein - die Verluste waren auf beiden Seiten katastrophal.

Noch im Herbst 1943 war die deutsche Luftüberlegenheit ungebrochen, und man begann sogar mit der Entwicklung der ersten Jets, wie etwa der von zwei Turbinen angetriebenen Messerschmitt 262, der „Schwalbe“, die für viele Nachkriegs-Historiker das Potential ge-



habt hätte, den Ausgang des Krieges zu verändern, wenn sie früher in Produktion gegangen und mit zuverlässigeren Turbinen ausgestattet worden wäre. Die wenigen Schwalben allerdings, die wirklich als Abfangjäger ab Mitte 1944 in den Einsatz gingen, hatten eher durchschnittlichen Erfolg, nicht zuletzt aufgrund der noch nicht ausgereiften Düsenjägertechnik.

Doch der Flut gegnerischer Flugzeuge, die ab 1944 schließlich über Deutschland hereinbrach, hatte das Land nichts mehr entgegenzusetzen. Am D-Day, dem Tag der alliierten Invasion in der Normandie, standen den rund 12.000 englischen, amerikanischen und kanadischen Flugzeugen kaum noch 600 einsatzbereite deutsche Maschinen gegenüber - alles Jäger, denn die 500 verbliebenen Jagdbomber warteten an der Ostfront auf die russische Sommeroffensive. Und die Zerstörung der französischen Eisenbahnlinsen und damit der deutschen Nachschubwege durch alliierte Bombergeschwader besiegelte schließlich den Erfolg der Invasion.

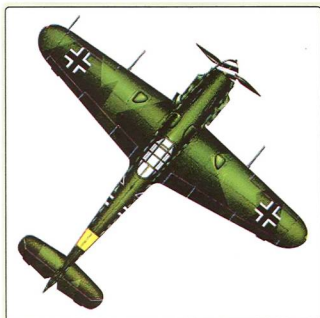
Auch die späteren großen Kriege des 20. Jahrhunderts fügten dem Luftkampf jeweils ganz spezielle Nuancen hinzu, besonders die Kriege, an denen das stark luftwaffenlastige amerikanische Militär teilnahm. Korea sah mit den MiGs und Sabres den ersten Düsenjäger-Luftkrieg; die Dauer eines Luftgefechtes wurde nun in Sekunden gemessen. In Vietnam kamen die Hubschrauber mit ins Spiel, und der Golfkrieg präsentierte der staunenden Weltöffentlichkeit die Möglichkeiten von Stealth-Technik sowie von laser-, satelliten- und computergesteuerten Waffen.

Heutzutage haben AWACS-Flugzeuge und Satelliten längst die Nachfolge der frühen Beobachter-Zeppeline angetreten, Bomben fliegen mittlerweile auch ohne Flugzeug und Piloten ins Ziel, und die Teilnehmer an Luftkämpfen sehen sich gegenseitig ebenso wenig wie die Kapitänin von Schachtschiffen, die sich über die Horizontlinie hinweg bekämpfen. Sidewinder und Co. holen den Gegner vom Himmel, lange bevor das schwache menschliche Auge ihn überhaupt erkennen kann. Doch selbst die Piloten modernster Kampfjets stimmen darin überein, daß die härtesten Luftkämpfe der Geschichte in der Zeit des Zweiten Weltkriegs stattfanden, im Ringen um die Luftherrschaft über Europa.



# Wieso fliegt ein Haufen Blech?

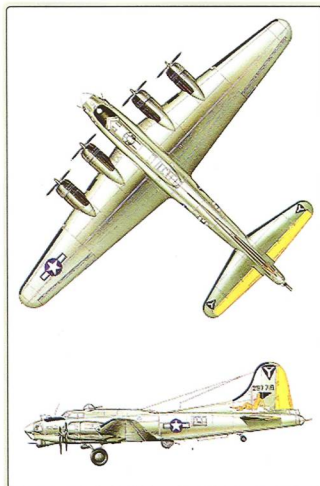
Wer schon mal versucht hat, einer gefüllten Konservendose mit Würstchen das Fliegen beizubringen, der weiß, daß es außer einem gewissen Schwung und einem guten Start noch mehr geben muß, was einen Blechbehälter dazu bringt, in der Luft hängen-zubleiben, statt dem wenig erfolgreichen Beispiel der Würstchendose zu folgen.



Messerschmitt Bf 109 G-6



Messerschmitt Me 262 A-1 [Schwalbe]



Boeing B-17G Flying Fortress

**D**ie vier Kräfte, die darauf Einfluß haben, zerren alle zugleich an einem Flugzeug, jeweils in eine andere Richtung. Die Schwerkraft ist wohl die populärste davon, jedermann aus eigener kniescheiben- oder gesäßschädigender Erfahrung bekannt. Sie ist bedingt durch die Masse unseres Planeten und zieht neben stolpernden Menschen und Würstchendosen auch Flugzeuge in Richtung Erdmittelpunkt. Doch letztere haben im Gegensatz zu Menschen und Würstchen Flügel, die pfißigerweise so geformt sind, daß die Luft schneller über ihre Oberseite strömt als darunter hindurch. Dadurch ist die Luft oben „dünner“, der Luftdruck geringer, und jeder, der im Fast-Food-Restaurant schon mal den Umgang mit einem Strohhalm geübt hat, weiß, je geringer Luftdruck wirkt: Er zerrt Vanilleshakes und Flugzeuge gleichermaßen nach oben. Tut er das mit mehr Kraft als sein Gegner, die Schwerkraft, dann heben Shake und Cessna ab.

Um aber soviel Unterdruck zu erzeugen, muß sich die Luft schon recht zügig über den Flügel bewegen. Da sie das nicht freiwillig tut, muß sich der Flügel bewegen, nach vorne, und das gefälligst schnell. Dafür sorgt die Schubkraft des Flugzeug-Motors, sei es über einen Propeller (dessen Blätter ja selber wirken wie kleine Flügel, nur daß ihr „Auftrieb“ nach vorn gerichtet ist) oder eine Turbine. Doch während die Schubkraft des Motors Flügel, Flugzeug und Pilot nach vorne drückt, preßt sie auch die Luft vor diesen Gegenständen zusammen, was diese mit heftigem Widerstand quittiert, daher der Name Luftwiderstand. Er steigt, je schneller die Luft komprimiert wird, und läßt sich auch durch immer windschlüpfrigere Konstruktionen und Rumpfformen nur bedingt reduzieren.

Mit diesen vier Kräften muß der Pilot nun jonglieren, um seine Bewegung nach vorne, oben und unten zu kontrollieren. Schubregler und Höhenruder sind dabei seine wichtigsten Lenkhilfen. Fliegt er mit gleichbleibender Geschwindigkeit in gleichbleibender Höhe vorwärts, sind alle vier Kräfte im Gleichgewicht. Berücksichtigen muß er dabei aber noch andere Faktoren, etwa die Tatsache, daß die Luft in größerer Höhe immer dünner wird. Weniger Luft, das bedeutet weniger Auftrieb, weniger Schub durch die Propellerblätter, weniger Sauerstoff für die Verbrennung im Motor und damit noch weniger Schub, andererseits aber auch weniger Luftwiderstand. Das bedeutet in der Praxis zweierlei: a) Jedes Flugzeug hat eine ideale Flughöhe, in der es seine maximale Geschwindigkeit erreicht (drüber ist es langsamer wegen abnehmender Leistung, drunter wegen zunehmendem Luftwiderstand), und b) Irgendwann ist Schluß mit Steigflug, dann ist die Schubleistung zu schwach, um noch genug Auftrieb zu produzieren, die Schwerkraft siegt. Dieser Punkt ist die maximale Steighöhe, auch Gipfelhöhe eines Flugzeugs genannt. Ok, einige Konstrukteure pfuschen da etwas - Maschinen wie die P-38 Lightning etwa waren mit einem Vorverdichter ausgestattet, der zusätzlichen Sauerstoff in den Vergaser preßt und so den Antrieb in größeren Höhen künstlich beatmet. Aber auch das klappt nur eine Zeitlang, Irgendwann langt es trotzdem nicht mehr für weitere Steigflüge.

Neben seiner Form hat übrigens noch etwas Auswirkungen auf die Menge an Auftrieb, die ein Flügel erzeugt: der Winkel, in dem er zur anströmenden Luft steht, kurz Angriffswinkel genannt. Je größer der Winkel, also je höher die Vorderkante des Flügels im Verhältnis zur Flugrichtung angehoben wird, desto größer der Auftrieb. „Schön“, denkt sich da der Pilot, „stelle ich also meinen Flügel hoch, da steige ich weiter“. Stimmt, nur wie schon mal erwähnt: Irgendwann ist Schluß. Wird der Angriffswinkel nämlich zu groß, strömt die Luft nicht mehr sauber über den Flügel, sondern verwirbelt nur noch. Ein solcher Strömungsabriß (oder englisch „Stall“) bedeutet: Schlagartig kein Auftrieb mehr - das wenig erfreuliche Ergebnis kann man sich ausmalen. Wohl dem, der in dieser Situation noch reichlich Flughöhe unter sich hat, denn die Maschine kippt sofort in einen recht unkontrollierten Sturzflug ab. Dabei strömt aber glücklicherweise wieder jede Menge Luft über die Flügel, so daß sich ein Stall wieder abfangen läßt - sofern der Boden nicht eher da ist als der Auftrieb.

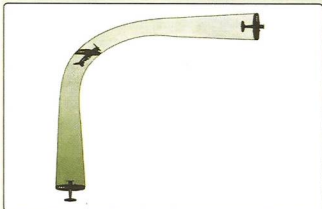
Noch unangenehmer, weil nicht selbstbehebend wie der Strömungsabriss, ist der Kompressionseffekt. Er tritt irgendwo kurz vor der Schallmauer auf (also knapp unter 1000 Stundenkilometern, je nach Flugzeugtyp unterschiedlich). Dabei strömt die Luft über der Tragfläche (die ja, wie erwähnt, schneller ist als die Kollegin unter dem Flügel) mit Überschallgeschwindigkeit, während der Rest der Maschine noch gemütlich unter Mach 1 hindumpelt. Das quittiert die Luft mit einer Druckwelle, die sämtliche Steuerungs- und Leitflächen herbe beeinträchtigt. Im Zweiten Weltkrieg kam es aufgrund der sonst geringen Geschwindigkeiten praktisch nur im Sturzflug zu Kompressionseffekten, aber auch heftig. Ein Sturzflug, in dem plötzlich Quer- und Höhenruder versagen, läßt sich eben nur noch sehr schwer abfangen - außer durch Aufschlag. Die wirksamsten Tricks sind das Schließen des Drosselventils (Gas weg), das Ausfahren der Landeklappen und sogar des Fahrwerks, um den Luftwiderstand zu erhöhen und die Geschwindigkeit soweit zu reduzieren, daß die Steuerung wieder anspricht und man das Flugzeug abfangen kann.



# Over Europe

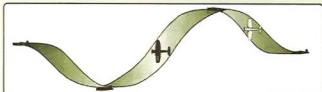
## Die wichtigsten Flugmanöver

### Der Ausbruch



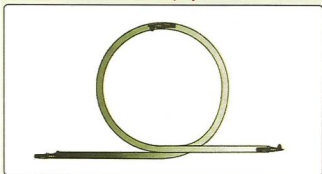
Ein Ausbruch ist eine besonders enge Kurve unter hohem Angriffswinkel, die vom Höhenruder unterstützt wird. Dazu kippen Sie die Maschine nach einer Seite ab (Steuerknüppel heftig nach rechts oder links) und warten, bis sich die Maschine 45 bis 70 Grad geneigt hat. Dann den Steuerknüppel an die Brust ziehen, um den Kurvenradius noch zu verkleinern. Wenn Sie dabei zuviel Höhe verlieren, kippen Sie die Maschine etwas zurück. Der Ausbruch ist als schnelle Wendung auf ein Ziel zu oder als Ausbruchsmanöver geeignet.

### Die Schraube über den Flügeln



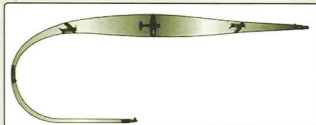
Bei einer Schraube beschreibt Ihre Maschine in der Luft eine korkezieherförmige Bahn. Rollen Sie scharf in eine Richtung und ziehen Sie dabei den Steuerknüppel leicht heran. Am obersten Punkt der Rolle stehen Sie dann logischerweise auf dem Kopf, lassen Sie sich davon aber nicht stören, schrauben Sie einfach munter weiter. Nach den nächsten 180 Grad ist die aufrechte Weltordnung dann wiederhergestellt. Sie können geradeaus weiterfliegen. Theoretisch ist dieses Ausweichmanöver ohne Höhenverlust machbar, in der Praxis schaffen das aber nur die wenigsten Piloten.

### Der Looping



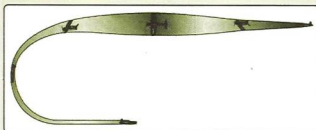
Eines der bekannteren Manöver. Sie brauchen viel Geschwindigkeit dafür (darum setzt man meist einen kleinen Sturzflug voran). Vollgas, dann den Steuerknüppel an die Brust, damit Ihr Flugzeug aus vollem Tempo die Nase hochzieht. Bleiben Sie in dieser Traumstellung, bis Ihre Maschine sich vollständig überschlagen hat, pardon, bis Sie wieder in die alte Richtung fliegen, allerdings in etwas geringerer Flughöhe.

### Der Immelmann



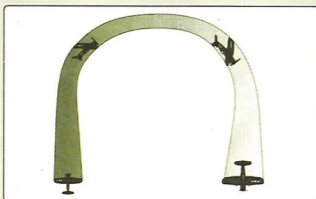
Benannt nach seinem Erfinder, dem Fliegeras Max Immelmann, ist der Immelmann eine schnelle Möglichkeit, die Flugrichtung um 180 Grad zu ändern und dabei sogar noch an Höhe zu gewinnen (für Kampfpiloten ist Höhe wichtiger als bares Geld). Sie sollten zu Beginn allerdings eine ausreichende Geschwindigkeit haben, denn die tauschen Sie gegen Höhe ein. Ziehen Sie den Steuerknüppel ran und fliegen Sie einen halben Looping. An der höchsten Stelle des Loopingkreises, wenn Sie (wieder mal) auf dem Kopf fliegen, schieben Sie den Knüppel wieder zurück nach vorn und gleichzeitig zur Seite, um eine halbe Rolle zu drehen - und schon geht es mit Kopf nach oben weiter in die entgegengesetzte Flugrichtung.

### Das Halbe S (Split S)



Das halbe S führt zu einer ebenso schnellen Richtungsänderung um 180 Grad wie der Immelmann und besteht auch aus den gleichen Elementen, einem halben Looping und einer halben Rolle. Da jedoch die beiden Teile des Manövers in umgekehrter Reihenfolge vorgenommen werden, ist das Ergebnis eine Wende auf tieferer Flughöhe. Drehen Sie erst das Flugzeug nach rechts oder links auf den Kopf und ziehen Sie dann den Steuerknüppel ran, um nach unten einen halben Looping zu fliegen. Sie werden sich auf entgegengesetztem Kurs und etliche Meter tiefer wiederfinden, aber dafür mit erheblich höherer Geschwindigkeit. Vorsicht bei kompressionsgefährdeten Maschinen wie der P-38 Lightning!

### Der Chandelle



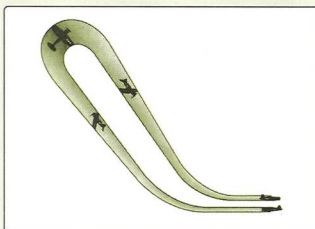
Hierbei handelt es sich eigentlich nur um eine sanft geflogene Kurve, kombiniert mit leichtem Steigflug. Das Manöver erfordert allerdings etwas Fingerspitzengefühl, um das Flugzeug nur so weit zu neigen, daß es nicht wie beim Ausbruch Höhe verliert, sondern weiter im Steigflug bleibt. Halten Sie die Steigkurve durch, bis Sie sich um 180 Grad vom alten Kurs weggedreht haben.

### Der Sporn



Beim Sporn gleiten Sie seitlich etwas nach unten weg, ohne aber Ihre Flugrichtung zu verändern. Senken Sie eine Tragfläche, aber halten Sie die Maschine mit dem Seitenruder auf Kurs. Sehr beliebt bei US-Piloten als Täuschungsmanöver für Verfolger: Sobald sie zur Seite rollen, legt sich auch der Verfolger in die vermeintliche Kurve - und zieht damit seitlich vom Ziel weg.

### Das Abkippen über den Flügel (Wing over)



Nutzen Sie die Schwerkraft mal richtig aus, etwa um schnell zu wenden: Ziehen Sie den Steuerknüppel ran, bis Sie steil nach oben steigen. Kurz vor dem Strömungsabriss am Scheitelpunkt treten Sie ins Seitenruder, bis sich die fast schwerelose Maschine mit der Nase nach unten dreht - den Rest erledigt die Gravitation. Etwas knifflig, aber sehr praktisch, wenn man's kann.



# ACES

## Ein paar gute Tips von den Profis

Ein Luftkampf hat - nicht nur im Zweiten Weltkrieg - immer nur ein Ziel: den Gegner mit möglichst geringem eigenem Risiko vom Himmel zu holen. Dazu ist Ihr Flugzeug schließlich mit sogenannten „Luft-Luft-Waffen“ ausgerüstet: um aus der Luft andere Luftziele zu bekämpfen (im Gegensatz zu den Luft-Boden-Waffen wie etwa Bomben, die gegen andere Flugzeuge nur theoretisch und mit unglaublich viel Geschick eingesetzt werden könnten). Sie müssen sich also zunächst einmal in Schußweite begeben - was aber den Nachteil hat, daß Sie dann ebenfalls in Reichweite der gegnerischen Waffen sind. Also sollten Sie sich mit dem Zielen und Feuern nicht allzuviel Zeit lassen, und sich vor allem dem Gegner möglichst von einer Seite nähern, an der er sich nicht wehren kann.

**N**ehmen wir an, Sie greifen als Jagdflieger ein feindliches Jagdflugzeug an. Sie könnten sich ihm von der Seite nähern. Wenn Sie dann allerdings mit Ihrem Bord-MG auf die Stelle feuern, an der Sie den Gegner sehen, wird das wohl eine Fahrkarte, denn bis Ihre Kugeln die Stelle erreicht haben, ist der Gegner längst weitergefliegen. Merke: Wenn sich das Ziel bewegt, erfordert das Zielen etwas mehr Feingefühl. Denn wenn Sie eine quer vorbeifliegende Maschine treffen wollen, müssen Sie Prophet spielen und seinen Kurs vorhersagen. Dann brauchen Sie nur noch berechnen (oder besser: ein Gefühl dafür zu haben), wie weit der Gegner auf diesem Kurs in der Zeitspanne vorwärts fliegen wird, die Ihre Geschosse brauchen, um seine Flugbahn zu erreichen und zu kreuzen. Kurz gesagt: Zielen Sie genau auf die Stelle, an der er sich befinden wird, wenn Ihre Kugel bei ihm sind - man nennt das „mit Vorhalt schießen“. Der Zielpunkt ist bei einem angenommenen geraden Kurs eine Stelle mehr oder weniger weit vor seinem Bug - wobei sich das „mehr oder weniger“ danach richtet, wie schnell er fliegt, wie weit Sie entfernt sind und in welchem Winkel Sie zu seiner Flugbahn anfliegen. Lauter Faktoren, die Sie in der Kürze der Zeit berücksichtigen müssen, wenn Sie den Gegner von der Seite treffen wollen. Verstehen Sie jetzt, warum nur die besten Jagdflieger des Zweiten Weltkriegs es geschafft haben, andere Maschinen von der Seite zu treffen?



Wenn Sie dem Gegner frontal entgegenfliegen, haben Sie diese Probleme natürlich nicht. Sie brauchen einfach nur zu schießen. Kein Vorhalt, keine komplizierten Berechnungen, das Ziel wandert nicht aus dem Fadenkreuz - dafür nähert es sich aber mit doppelter Flugeschwindigkeit (meist über 1000 Stundenkilometer), was Ihnen nicht viel Zeit zum Zielen läßt, und was noch gemeiner ist: Es schießt auch

auf Sie, denn seine Bordkanonen sind ebenso nach vorne gerichtet wie Ihre... Eine mögliche Taktik also, aber nicht die beste.

Bleibt also nur noch das Heck, also ein kurzes Resümee zeigt, warum die Hinteransicht des Gegners bei Jagdfliegern so beliebt ist: Der Gegner fliegt mit etwa gleicher Geschwindigkeit in die gleiche Richtung - sehr schön, immer eine gleichbleibende Entfernung zum Ziel. Keine seitliche Bewegung, also kein Vorhalt - noch besser. Und das Schönste: Der Pilot hat hinten keine Augen, und sein Jagdflugzeug

keine Waffen. Kein Wunder, daß der Standard-Angriffswinkel für Luftangriffe genau von hinten ist - eventuell noch variiert in „von hinten unten“ oder „von hinten oben“. Das Problem ist nur, hinter den Gegner zu kommen und dort zu bleiben, denn er und seine Fliegermänner versuchen natürlich genau das Gleiche mit Ihnen. Also achten Sie auf den „Sechs-Uhr-Bereich“ (Piloten teilen die Blickwinkel aus dem Cockpit nach dem Zifferblatt ein, wobei 12 Uhr genau in Flugrichtung voraus ist. Ein „Gegner aus drei Uhr“ kommt also genau von rechts). Sie wären nicht der erste Pilot, der krampfhaft versucht, sich hinter den gegnerischen Staffelführer zu klemmen, und dabei dessen Flügelmann übersieht, der längst von hinten auf Sie eindrischt. Daß es bei Bombern, die über ein drehbares Heck-MG samt Heckschützen verfügen, vielleicht keine so gute Idee ist, hinter dem Feind Pirouetten zu drehen, versteht sich ja wohl von selbst.

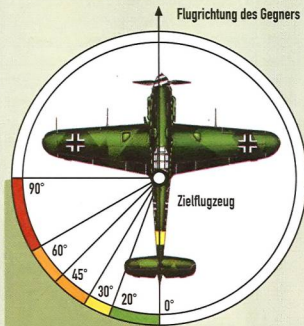


Und noch etwas eigentlich Selbstverständliches: Achten Sie auf die richtige Schußentfernung zum Ziel. Es verschwendet nur wertvolle Munition, aus heillos weiter Entfernung das Feuer zu eröffnen und damit einen eventuell ahnungslosen Gegner auch noch vorzuwarnen. Beim Luftkampf haben sich nach langjähriger Erfahrung einige Grundregeln herauskristallisiert, die für Baron von Richthofen ebenso galten wie heute für die Absolventen der „Top Gun“-Fliegerschule. Diese Regeln sind zwar noch längst keine Garantie für einen Erfolg - es gibt im Luftkampf kein einfaches, sicheres Geheimrezept - aber wer dagegen verstößt, hat dafür entschieden schlechtere Chancen...



Die erste Phase ist das Orten des Gegners - Sie können nichts anfragen, wovon Sie nicht wissen, daß es überhaupt da ist und wo es steckt. Diese Phase beginnt mit dem Einflug in Ihre Operationsgebiet - also in dieser Simulation praktisch mit dem Start - und endet in dem Augenblick, in dem Sie ein anderes Flugzeug sichten. Nutzen Sie schon diese Phase, um sich einen Vorteil zu verschaffen, denn auch Ihr Gegner kann nur bekämpfen, was er sieht. Wenn Sie schlechtes Wetter bisher immer gehabt haben, dann versuchen Sie mal, Wolken als natürliche Deckung zu nutzen - greifen Sie aus einer Wolkendecke heraus an oder fliehen Sie in die dickste Suppe hinein, und Sie werden Wolken fortan lieben. Für unsere Schön-

### Seitenvorhalt-Tabelle



Schußwinkel des Angreifers im Verhältnis zum Ziel

- 0°
- 0°-20°
- 20°-30°
- 30°-60°
- 60°-90°

kein Seitenvorhalt

1/4 Seitenvorhalt

1/2 Seitenvorhalt

3/4 Seitenvorhalt

voller Seitenvorhalt



# Over Europe

wetterpiloten sei noch erwähnt, daß die Sonne natürlich ebenso als Deckung taugt - nicht nur zu dunkle, auch zu helle Bereiche sind dem menschlichen Auge bekanntlich zuwider. Es ist daher eine sehr gebräuchliche Taktik, „aus der Sonne“ anzugreifen, also mit der Sonne im Rücken. Wenn Ihr Schatten auf seine Kanzel fällt, haben Sie es genau richtig gemacht...

Um zu verhindern, daß Ihr Gegner Sie mit diesen Tricks überrascht, hilft nur eins: **AUFPASSEN!**

Man kann dieses Wort gar nicht groß genug schreiben, denn nichts bringt einen Piloten so sicher in Schwierigkeiten wie ein zu steifer Hals - schauen Sie sich um, gucken Sie nach hinten, oben, unten, hinten, rechts, links und noch mal nach hinten, überprüfen Sie jeden verdächtigen Schatten, blinzeln Sie in die Sonne, fliegen Sie überraschende Zickzack-Wenden oder enge 180-Grad-Kreise. Verlassen Sie sich nicht darauf, daß Sie den Gegner schon sehen werden, wenn er in der Nähe ist - **SUCHEN SIE IHN!**

Denn wer den anderen zuerst entdeckt, kann sich in die bessere Position manövrieren, kann sich den Vorteil der größeren Höhe sichern (um eventuell einen schnellen Sturzflug hinzulegen oder aus der Sonne anzugreifen), kann zuerst feuern bzw. entscheiden, ob, wie und wann er einen Luftkampf beginnt. All diese Aktionen fallen dann schon in die zweite Phase, die Annäherungsphase. Sie beginnt mit der Sichtung des Gegners und endet mit dem Angriff.

Natürlich ist der Angriff nicht die einzige Möglichkeit, wie die Annäherungsphase enden kann. Der weise Pilot erkennt, wenn ein Gegner besser bewaffnet, wendiger und schneller ist, und wenn er weder Höhenvorteil noch Überraschungsmoment ausnutzen kann, ist es durchaus legitim, dem Kampf auszuweichen und zu fliehen. Damit kann man abends in der Offiziersmesse vielleicht nicht so toll angeben, aber lieber ein paar hässliche Bemerkungen hören als die Grabrede des Standortpfarrers...

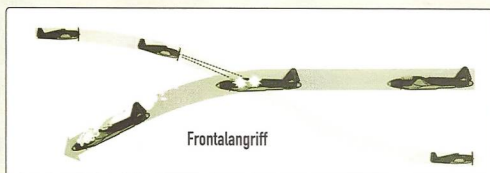
Sollte sich die gegnerische Maschine als Bomber entpuppen, haben Sie natürlich noch eine ganze Menge mehr, das sich anzugreifen lohnt, aber auch eine Menge mehr, über das Sie sich im Klaren sein müssen: Bomber fliegen selten zu Sichtseingebieten in der Gegend rum, sie sind nur in Ausnahmefällen alleine unterwegs, und sie haben Abwehrwaffen an Stellen, wo Ihr Jagdfliegerchen noch nicht mal Stellen hat. Aufgrund der übergroßen Beliebtheit des Heckangriffs sind so gut wie alle Bomber mit recht happig bewaffneten Heckkanzeln ausgestattet, die Ihnen einen längeren Aufenthalt im schönsten Schußbereich vermiesen können. Beliebter ist gegen Bomber der Angriff von der Seite, da ein größeres Ziel wie eine Lancaster oder eine Ju eher von der Seite zu erwischen ist als ein kleiner Jäger im Vorbeihuschen - Sie haben also einen deutlichen Vorteil gegenüber den Bordschützen des Bombers. Ebenso effektiv kann hier die Angriffstaktik sein, von der wir beim Angriff auf Jäger so dringend abgeraten haben, nämlich die frontale Attacke.



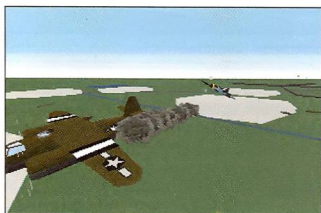
nur eins - raus aus seinem Feuerbereich. Ein schneller Ausbruch bringt Sie in eine bessere Position, eine rasche Kombination von Kurswechseln und Manövern erschwert es dem Gegner, an Ihrem Heck klebenzubleiben. Brechen Sie bei einem Angriff von der Seite immer in Richtung auf den Angreifer zu aus, denn das verkürzt die Reaktionszeit, die ihm bleibt und es wird für ihn schwieriger, Sie zu treffen. Außerdem braucht er sich, wenn Sie von ihm wegdrehen, nur hinter Sie zu klemmen, um Ihnen das Leben zu versauern. Wenn Sie das Ausweichmanöver dann gleich in einen eigenen Angriff übergehen lassen können - um so besser.



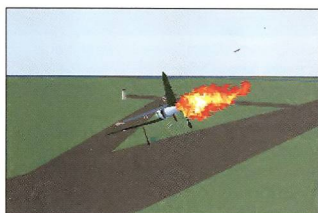
Heckangriff



Frontalangriff



Dieser Angriff selbst kann auf zwei Arten erfolgen: Entweder stellen Sie sich dem Gegner zum Zweikampf, oder Sie überfallen ihn von oben und fliehen danach. Ok, das Letztere klingt nicht nach einer sehr ehrenvollen Taktik, aber es ist nicht die kämpferische Fairness, die zählt (Bomberpiloten geben Ihre Sprengkörper ja auch nicht persönlich an der Haustür ab, sondern werfen sie aus sicherer Entfernung runter). Beim Zweikampf entscheidet die größere Manövrierfähigkeit, das größere Pilotengeschick und die bessere Bewaffnung letztendlich über den Sieger. Beim Überfall stürzen Sie sich von oben mit hoher Geschwindigkeit auf den Feind und versuchen, ihn möglichst schon mit der ersten Attacke außer Gefecht zu setzen.



Die Abwehrgeschwader der Deutschen hatten bis 1943 die Achillesferse der amerikanischen Fords und Liberators entdeckt, nämlich die schwache Feuerkraft in Flugrichtung. Also stürzten sie sich frontal von oben auf die Bomber, zertrümmerten im Vorbeihuschen Cockpit und Motoren und tauchten unter dem Gegner weg, bevor dieser sich verteidigen konnte.

Wobei die Verteidigung gegen einen Jägerangriff alles andere als leicht ist, selbst wenn man selber in einer kleinen, wendigen Maschine sitzt - wie Sie bestimmt auch bald merken werden. Denn selbst die besten Piloten konnten einmal in die Lage, daß der Feind sie zu erst entdeckt und als Erster das Feuer eröffnet. In diesem Falle hilft





# ACES

## Der schnelle Einstieg

### Durchstarten:

Um Aces Over Europe ganz schnell kennenzulernen, starten Sie wie folgt durch:

- 1) Installieren Sie das Spiel nach Anweisung.
- 2) Sobald die Titelsequenz erscheint, drücken Sie Esc oder die Leertaste, um zum Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie **Einzelmission**.
- 3) Aus dem Einzelmissionsmenü wählen Sie dann **Training**.
- 4) Das Programm wird Sie fragen, für wen Sie fliegen wollen. Wählen Sie **Annehmen**, um diesen Einsatz als Pilot der USAAF zu fliegen.
- 5) Sie erfahren dann, daß Sie Schießübungen in einer P-51 Mustang fliegen sollen. Wählen Sie **Start**, um den Einsatz zu beginnen. Sie befinden sich zu Beginn der Übungen schon in der Luft, im Cockpit Ihrer Mustang.

Sie haben unbegrenzt Munition und reichlich Zielflugzeuge, auf die Sie schießen können. Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie P. Die weiteren Tastaturfunktionen finden Sie auf Seite 46.

### Diese Auswahl haben Sie im Hauptmenü:

**Einzelmission** - Sie können aus einer Vielzahl von Einsätzen wählen und die Bedingungen selbst bestimmen.

**Karrieremenü** - Fliegen Sie für die United States Army Air Force, die Royal Air Force oder die Luftwaffe.

**Fahrzeuge ansehen** - Hier finden Sie technische Daten und Beschreibungen von Flugzeugen, Bodenfahrzeugen und Kriegsschiffen



**Möglichkeiten** - Hier können Sie Einstellungen vornehmen, den Realitätsgrad ändern, sich die Titelsequenz oder die Demonstrationen ansehen.

**Missionsrecorder** - Schauen Sie sich die Aufzeichnungen Ihrer Einsätze an, und verändern Sie sie.

**Zurück zu DOS** - Mit dieser Option kehren Sie zu MS-DOS zurück.

### Eine schnelle Runde über Europa:

#### Die Einzelmissionen

Eine Einzelmission ist eine schnelle und einfache Möglichkeit, Aces Over Europe zu spielen. Sie haben dabei die vollständige Kontrolle über die Bedingungen des Einsatzes. Zuerst wählen Sie die Art der Mission, dann die Umgebungsbedingungen - und schon kann's losgehen. Haben Sie den Flug dann heil überstanden, wird Ihre Leistung bewertet - abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Einsatzes, von der Anzahl der zerstörten Ziele und von der Erfüllung oder Nichterfüllung Ihres Auftrages erhalten Sie eine bestimmte Punktzahl.

#### Zwischen diesen Missionsarten können Sie wählen:

**Trainingsmission** - Hier lernen Sie die grundlegenden Flugmanöver. Im einzelnen können Sie folgende Details üben:

**Luftkampf** - Versuchen Sie, Zieldrohnen abzuschließen, die einen vorgegebenen Kurs fliegen - eine exzellente Möglichkeit, das Schießen mit Seitenvorhalt zu üben.

**Schiffsangriff** - Greifen Sie einen Konvoi abgetakelter Schiffe an.

**Bomber abfangen** - Schießen Sie ein Übungsbomber-Geschwader ab. Passen Sie beim Anflug auf das Abwehrfeuer auf!

**Bodenangriff** - Greifen Sie Zielflugzeuge am Boden an.

**Landung** - Landen Sie auf Ihrem Stützpunkt.

**Historische Mission** - Um eine historische Mission zu fliegen, müssen Sie einen Feldzug und eine Luftwaffe wählen.



**Duell mit Fliegern** - Fordern Sie einen der besten Piloten des Krieges zu einem Zweikampf heraus.

**Geschwaderkampf** - Ihre Staffel ist in einen Luftkampf mit einem feindlichen Geschwader verwickelt

**Säuberungsaktion** - Säubern Sie den Himmel über feindlichem Gebiet von allen Jagdflugzeugen.

**Flugplätze verteidigen** - Starten Sie, und versuchen Sie, den feindlichen Angriff zu überleben.

**Bomber eskortieren** - Beschützen Sie Ihre Bomber auf dem Angriffskurs.

**Bomber abfangen** - Hindern Sie gegnerische Bomber daran, ihr Ziel zu treffen.

**Schiffsangriff** - Versuchen Sie, feindliche Schiffe zu versenken.

**Bodenerkennung** - Unterstützen Sie die eigenen Bodentruppen, indem Sie feindliche Bodenziele zerstören.

**Nachschub angreifen** - Unterbrechen Sie die feindlichen Nachschublinien und Kommunikationsverbindungen, indem Sie Flugplätze, Radareinrichtungen, Züge, LKW-Konvois und Brücken angreifen.

**Operation Crossbow** - Zerstören Sie V 1 -Abschußbasen und Radareinrichtungen.

### Diese Missionsbedingungen stehen zur Wahl:

Je nach Art des Einsatzes können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

**Anzahl der Flugzeuge** - Legt die Anzahl der eigenen Flugzeuge in Ihrer Staffel fest.

**Können der Piloten** - Um festzulegen, wie gut die einzelnen Piloten ihr Handwerk verstehen, verwenden Sie die Staffel-Taste. Als eigenen Piloten können Sie von Anfänger bis Fliegeras alles aussuchen, für den Gegner gibt es die Abstufungen Anfänger, reguläre Piloten, Veteranen oder Experten. Im Zweikampf mit einem Fliegeras oder beim Geschwaderkampf kommt auch hier das Fliegeras hinzu.

**Flugzeugtyp** - Wählen Sie ein bestimmtes Flugzeug für Ihre Staffel und für den Gegner.

**Starthöhe** - Bestimmen Sie, in welcher Flughöhe der Kampf beginnt.

**Überraschung** - Wer hat den Überraschungsvorteil - Sie, Ihr Gegner, oder niemand?

**Bewölkung** - Sie können die Bewölkung, die während Ihres Einsatzes vorherrscht, von klar bis bedeckt einstellen.

**Ein kleiner Tip:** Einige dieser Einstellungen beeinflussen sich gegenseitig. So hängt zum Beispiel der Flugzeugtyp von der Art der gewählten Trainingsmission ab.

### Vor dem Flug:

#### Einsatzbesprechung



Vor den meisten Einsätzen findet eine Einsatzbesprechung statt (mit Ausnahme der Zweikämpfe mit Fliegerassen und der Trainingsmissionen). Diese Besprechung gibt Ihnen die nötigen Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Auftrag zu erfüllen. Für weitere Informationen über den Einsatz drücken Sie bitte die Taste **Optionen**. Dann können Sie noch folgende Details ändern:

**Flugzeugtyp** - Gibt das Flugzeug an, das Sie auf dieser Mission fliegen werden.

**Bewaffnung** - Gibt die Maschinengewehre an, mit denen Ihr Flugzeug für diesen Einsatz ausgerüstet ist, sowie deren Munitionsvorrat.

**Bomben** - Als Anführer des Fluges können Sie die Bombenlast bestimmen. Ihre Flugzeuge werden automatisch mit Waffen ausgerüstet, die für diesen Einsatz geeignet sind. Um eine andere Waffe zu laden, drücken Sie bitte die Bomben-Taste.



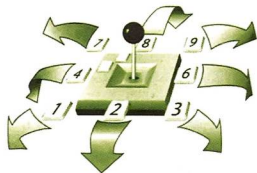
# Over Europe

## Kurzes Pilotenmanual

### Die Flugsteuerung

Vom Auswählen aus können Sie die Steuerung für drei verschiedene Systeme festlegen: **Steuerknüppel** (für Quer- und Höhenruder), **Seitenruder** und **Drosselventil**.

**Der Steuerknüppel** - Benutzen Sie die Tastatur oder Joystick 1, um die Maschine zu steuern. Die Funktionen der Tasten entnehmen Sie bitte unserer Grafik.



- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | nach links rollen und Nase heben   |
| 2 | Nase heben                         |
| 3 | nach rechts rollen und Nase heben  |
| 4 | nach links rollen                  |
| 6 | nach rechts rollen                 |
| 7 | nach links rollen und Nase senken  |
| 8 | Nase senken                        |
| 9 | nach rechts rollen und Nase senken |

**Seitenruder** - Benutzen Sie Joystick 2 (falls vorhanden) oder die Tasten **Q** und **Z**, um das Ruder nach links und rechts zu bewegen. Lassen Sie die Taste los, um das Ruder wieder in die Mitte zu bringen.

**Drosselventil** - Benutzen Sie Joystick 2 (falls vorhanden) oder die Zahlentasten von **1** bis **9**, um das Gas vom Leerlauf bis auf Maximalschub zu dosieren.

Mit **U** können Sie das Drosselventil einen Schritt öffnen, mit **S** schließen, und **Q** öffnet das Ventil auf vollen Schub. Den sollten Sie Ihrem Motor zuliebe aber nicht über längere Zeit beibehalten...

**Navigation und Flugkarte** - Mit Hilfe der Flugkarte können Sie Ihren Einsatzbefehl noch einmal ansehen, Primär- und Sekundärziele überprüfen und andere wichtige Objekte oder Orte betrachten.

**Aufklärungsphoto** - Alle Ihnen zugewiesene Ziele sind auf der Karte rot umrandet. Wenn Sie auf die Aufklärungsphoto-Taste drücken oder mit der Maus auf das Ziel klicken, sehen Sie ein Aufklärungsphoto vom Ziel.

**Der Flugplan** - Wenn Sie die Taste Flugplan drücken, erhalten Sie eine genaue Beschreibung Ihrer Route. Sie müssen alle auf der Karte mar-

kieren Punkte in der Reihenfolge anfliegen, in der sie gezeigt werden. Falls Sie während der Simulation zu einem anderen Punkt fliegen wollen, dann drücken Sie D, um die derzeitige Position des Cursors als Ziel für Ihren Autopiloten festzulegen.

**Autopilot** - Schalten Sie den Autopiloten ein, um automatisch zum nächsten Punkt auf Ihrer Flugroute zu gelangen.

**Das Funkgerät** - Eingehende Nachrichten von Ihrem Flügelmann erscheinen unten auf dem Bildschirm. Sie können selber senden, indem Sie S drücken.

### Auswahl und Abfeuern der Waffen

Die Auswahl der Waffen hängt vom Flugzeugtyp ab.

**Maschinengewehre** - Alle Jagdflugzeuge sind mit mindestens einem Maschinengewehr ausgerüstet. Neben jeder Munitionsanzeige befindet sich eine Lampe, die aufleuchtet, wenn das dazugehörige MG ausgewählt ist.

**Bomben** - Bomben können gegen Schiffe und Bodenziele eingesetzt werden.

**Raketen** - Raketen sind besonders wirkungsvoll gegen Bodenziele und kleinere Schiffe. Denken Sie daran, daß die Raketen der damaligen Zeit kein Lenksystem besaßen

### Wichtige Tastaturbefehle im Überblick:

<b>Esc</b>	Beendet die Kartenansicht
<b>A</b>	Aktiviert den Autopiloten
<b>S</b>	Funken
<b>B</b>	Sturzflugbremsen
<b>W</b>	Radbremsen
<b>L</b>	Fahrgestell
<b>F</b>	Landeklappen
<b>D</b>	Wirft den Außentank ab
<b>M</b>	Schaltet während des Fluges auf die Karte um.
<b>Space</b>	oder Feuertaste 1 Feuert die ausgewählte Bordkanone ab
<b>G</b>	Wechselt zwischen den ausgewählten Geschützen.
<b>U</b>	Versuchen Sie, verklemmte Geschütze wieder funktionstüchtig zu machen.
<b>delete</b>	Wirft Bomben ab.
<b>R</b>	Feuert eine Raketenalve ab.

### Alles im Blick: Ihre Instrumente

**Höhenmesser** - Der Höhenmesser zeigt die Flughöhe Ihres Flugzeuges an.

**Geschwindigkeitsmesser** - Die Geschwindigkeit wird in Kilometern pro Stunde angegeben.

**Vertikaler Geschwindigkeitsmesser** - Dieses Instrument zeigt die Fall- oder Steiggeschwindigkeit an (in Metern pro Minute)

**Neigungsmesser** - Benutzen Sie den Neigungsmesser, um die Seitenneigung Ihrer Maschine abzulesen (relativ zum Horizont).

**Kompaß** - Zusammen mit der Flugkarte ist der Kompaß zur Navigation unbedingt notwendig.

**Drehzahlmesser** - Gibt die Umdrehungszahl Ihres Motors an. Zweimotorige Flugzeuge haben natürlich auch zwei von den Dingen.

**Temperatur-Warnlicht** - Wenn Sie mit vollem Schub oder beschädigtem Motor fliegen, behalten Sie das Temperatur-Warnlicht im Auge.

**Öldruck-Warnlicht** - Wenn die Ölleitung beschädigt wird, führt der abfallende Druck zu einer Überhitzung des Motors.

**Stall-Warnlicht** - Wenn dieses Warnlicht aufleuchtet, müssen Sie den Steigflug abbrechen oder mehr Schub geben.

**Munitionsanzeige** - Zeigt für jedes Geschütz die verbleibende Munition an.

**Tankanzeige** - Die linke Nadel gibt die Treibstoffmenge in Ihrem Haupttank, die rechte den Vorrat im Außentank an (Treibstoff im Außentank wird automatisch zuerst aufgebraucht).

**Anzeige für die Sturzflugbremsen** - Zeigt an, ob die Luftbremsen aus- oder eingefahren sind.

**Anzeige für die Landeklappen** - Die Landeklappen können voll oder halb ausgefahren oder eingezogen sein.

**Fahrwerk** - Das Fahrwerk kann logischerweise ein- oder ausgefahren sein.

**Anzeige für das Seitenruder** - Wenn sich die Markierung in der Mitte befindet, ist auch das Ruder in Mittelstellung.



## So steuern Sie die Auswahl der Perspektiven

### Mit der Tastatur:

**Return** Schaltet zwischen Cockpitsicht und Außenansicht hin und her

### Aus dem Cockpit:

- F1** Sicht nach vorn
- F2** Sicht nach hinten
- F3** Sicht nach links
- F4** Sicht nach rechts
- F5** Sicht nach vorne oben

### Von der Außenansicht aus:

- F1** Ansicht des Flugzeugs von vorn
- F2** Ansicht des Flugzeugs von hinten
- F3** Ansicht des Flugzeugs von links
- F4** Ansicht des Flugzeugs von rechts
- F5** Ansicht des Flugzeugs von unten (aus geringer Höhe)
- F6** Ansicht des Flugzeugs von oben (aus größerer Höhe)
- U** Kamera heranzoomen
- +** Kamera wegzoomen

### Sonderperspektiven:

- F7** Ansicht von einem verfolgenden Flugzeug aus
- F8** Waffenkamera: Folgt abgefeuerten oder abgeworfenen Waffen (Bomben, Raketen)
- Alt-T** Erzeugt einen Screenshot der momentanen Bildschirmgrafik in der Auflösung 320 x 200.
- STRG-T** Erzeugt einen Screenshot der momentanen Bildschirmgrafik in der Auflösung 640 x 400, wenn das Spiel im hochauflösenden Grafikmodus läuft.
- B** Entfernt alle Menüs, die die Bildschirmgrafik überlagern.

### Und so geht es mit Joystick oder Maus

Halten Sie im Cockpit den Feuerknopf 2 gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach oben, unten, rechts oder links, um in die entsprechende Richtung zu gucken. Wenn Sie das Gleiche außerhalb des Cockpits machen, lassen Sie die imaginäre Kamera um Ihr Flugzeug kreisen. Wollen Sie die Kamera näher heran oder weiter weg bewegen, müssen Sie beide Knöpfe gedrückt halten und den Joystick (oder die Maus) nach oben oder unten bewegen.

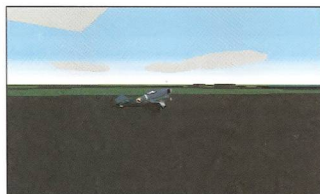
### Weitere wichtige Tastaturbefehle

**F10** Öffnet das Menü für die Spieleinstellungen. Hier können Sie einige technische Aspekte von Aces over Europe an Ihre Vorlieben und/oder Fähigkeiten anpassen. Sobald Sie das Menü mit ESC wieder verlassen, werden Ihre Änderungen gespeichert und fortan als Standard-einstellung verwendet.

**Alt + R** Öffnet das Steuerungsmenü für den Realitätsgrad. In diesem Menü können Sie einzelne Elemente der Flugsimulation ein- oder ausschalten und so festlegen, wie realitätsnah das Programm ist. Sie können das Menü mit ESC verlassen, um die vorgenommenen Änderungen zu übernehmen, oder Sie klicken einfach auf „Wiederherstellen“, um die ursprünglichen Werte wieder in Kraft zu setzen.

### Happy End – die Landung

Ein gelungenen Start allein macht noch keinen guten Flieger aus. Auch die Zahl der abgeschossenen Gegner ist nicht das einzige Kriterium für einen guten Piloten. Sofern Sie nicht jedesmal nach einem Einsatz mit dem Fallschirm über Ihrem Stützpunkt aussteigen wol-



len (was wegen des hohen Verbrauchs an Maschinen von Ihren Vorgesetzten voraussichtlich nicht gerne gesehen wird), sollten Sie auch noch lernen, die Kiste in einem Stück wieder auf den Boden zu bringen. Theoretisch können Sie überall landen, von einer Notwasserung in gegnerischen Gewässern oder einer Landung auf feindlichem Grund und Boden wird allerdings abgeraten: So ein Manöver führt zu Ihrer Gefangennahme und beendet abrupt den Einsatz und Ihre Karriere. Auf dem heimischen Stützpunkt landet es sich halt doch am besten. Sie können Ihre Einsätze übrigens auch mit der ESC-Taste beenden, nachdem Sie die Einsatzziele erreicht haben - der Computer landet das Flugzeug dann automatisch. Aber erstens gibt es für das Erreichen der Heimatbasis eine höhere Punktzahl, und zweitens kann der Computer gelegentlich auch eine herbe Bruchlandung oder einen Absturz verursachen, besonders, wenn Ihre Maschine beschädigt ist und Sie dann versuchen, den Einsatz mit ESC zu beenden.

Wenn der Schaden an Ihrer Maschine zu groß ist, um sie noch in einem Stück auf den Boden zu bringen (etwa, weil schon größere Brocken abbrechen...), dann empfiehlt sich aber doch der vorzeitige Abschied von dem treuen Flugzeug, und zwar per Fallschirm. Schauen Sie vorher mal verschämt nach unten, ob da auch noch genug Raum für den freien Fall ist - so 300 bis 600 Meter Luft sollten noch zwischen Grasnarbe und Fahrwerk passen. Sonst öffnet sich Ihr Fallschirm nämlich erst nach dem Aufprall auf dem Erdreich. Sie merken schon, Abspringen ist gefährlich, und wenn Sie über feindlichem Gebiet aussteigen müssen, führt das automatisch zu Ihrer Gefangennahme. Also betrachten Sie die Reißleine bitte nur als allerletzten Ausweg.





# Over Europe

## Und was machen Sie nach der Arbeit?

Natürlich können Sie Ihren Einsatz jederzeit abbrechen - soooo realitätsnah ist Aces over Europe nun auch wieder nicht, daß Sie (wie die Jungs damals an der Front) erst 25 Einsätze überleben müssen, um sich die Fahrkarte nach Hause zu verdienen (die durchschnittliche Überlebensdauer betrug übrigens 8 Einsätze...wenig rosige Aussichten). Drücken Sie einfach ESC, um einen Einsatz zu beenden. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt alle Einsatzziele erreicht, wird der Auftrag als erfolgreich durchgeführt gewertet. Sollte Ihre Maschine allerdings beschädigt sein, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß ein Einsatzabbruch zum Crash führt. Wenn Sie den Absturz überleben, dürfen Sie sich in einem Lazarett ein paar Wochen erholen, bis Sie wieder diensttauglich sind. Wenn Sie allerdings Pech haben, stirbt Ihr alter Ego auf dem Bildschirm beim Absturz den Heldentod. Sicherer ist es auf jeden Fall, die Maschine heil zum Stützpunkt zurückzubringen, bevor Sie den Einsatz beenden. Ganz nebenbei bringt es auch mehr Punkte.

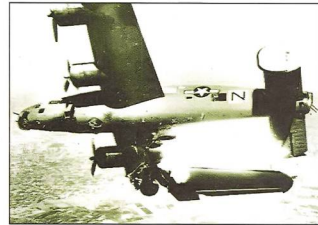
Sollten Sie den Einsatz abbrechen, bevor Sie alle Aufgaben erfüllt haben, wird das als grobe Pflichtverletzung gewertet, der gesamte Einsatz ist ein Fehlschlag. Das haben Sie dann davon, wenn Sie die Kameraden an der Front einfach im Stich lassen - null Punkte. Ein ähnlich hohes Ergebnis erreichen Sie, wenn Sie über feindlichem Gebiet aussteigen oder dort landen (freiwillig oder unfreiwillig). Sofern Sie heil runter kommen, wandern Sie sofort ins Internierungslager und verbringen den Rest des Krieges als Gefangener hinter Gittern. Statt mit der ESC-Taste nur den momentanen Einsatz zu beenden, können Sie auch mit Alt-X oder STRG-O gleich das ganze Spiel beenden und zum Betriebssystem zurückkehren. Allerdings wird in diesem Fall weder der Stand Ihres Einsatzes gespeichert noch irgendwelche Änderungen, die Sie vielleicht an den Einstellungen oder Realitätswerten vorgenommen haben.

Wenn Sie aber trotz aller Gefahren heil zum Stützpunkt zurückkehren, werden Sie in einer Abschlußbesprechung über das Ergebnis Ihres Fluges informiert. Man teilt Ihnen mit, ob Sie die Einsatzziele erreicht haben, wieviele gegnerische Flugzeuge, Schiffe und Bodenziele dabei zerstört wurden und wieviele davon auf Ihr Konto gehen. Das gesamte Ergebnis wird in einer Punktzahl zusammengefaßt, die auf Grundlage mehrerer Faktoren berechnet wird. Eine erfolgreiche Eriedigung aller Aufträge sowie zerstörte feindliche Ziele bringen Pluspunkte, abgeschossene eigene Maschinen schlagen mit Minuszeichen davor zu Buche. Eine sichere Landung auf dem eigenen Stützpunkt (und nur dort) bringt einen Punktebonus. Die Summe wird dann mit dem Schwierigkeitsfaktor multipliziert, der sich aus den Realismus-Einstellungen ergibt.



Und wenn Sie glauben, diese Punktzahl könne Ihnen völlig egal sein, dann irren Sie sich (mal ganz abgesehen davon, daß Sie mangelnden Ehrgeiz beweisen). Denn in den Einzelspielen brauchen Sie eine hohe Punktzahl, um in die Top-Spieler-Bestenliste aufgenommen zu werden, bei den Karriere-Spielen hingegen beeinflusst die Punktzahl Ihre Beförderungen.

Was Sie in Hinblick auf eine ruhmreiche Karriere möglichst völlig vermeiden sollten, sind Abschlüsse von Teamkameraden oder eigenen Einheiten. Wer beim Einsatz einen Verbündeten angreift und eine befremdete Einheit zerstört, der wird nach der Landung der Staffel sofort vor das Kriegsgericht gezeffert. Drei solche Patzer, und es heißt EDeKa für Sie - Ende Der Karriere!



Aber vielleicht wollen Sie nach dem anstrengenden Gefecht ja auch lieber ein wenig Regisseur, Cutter und Zuschauer Ihrer eigenen Luftkampf-Animationen spielen? Schauen Sie mal unter dem Punkt „Missionsrecorder“ nach. Mit diesem Aufzeichnungsgerät können Sie nämlich einen ganzen Einsatz speichern. Wenn Sie dann später auf „Wiedergabe“ schalten, erleben Sie den ganzen Flug noch mal. Doch damit nicht genug, der Missionsrecorder kann nämlich noch viel mehr (im Gegensatz zur handelsüblichen Videokamera). Sie können jederzeit wieder aktiv in das aufgezeichnete Geschehen eingreifen! Kurz vor diesem schweren Patzer über Cherbourg übernehmen Sie einfach wieder die Kontrolle über Ihr Flugzeug, drehen diesmal zur richtigen Seite ab und erleben das Ende des Einsatzes neu. Auch diesen geänderten Einsatz können Sie dann wieder abspeichern und später erneut ansehen oder weiter verändern... Eine Videokamera, die DAS kann, ist leider noch nicht erfunden... Wenn Sie übrigens ein



wenig angeben wollen, verschicken Sie die besten abgespeicherten Einsätze einfach doch einfach auf Diskette oder per Email an ein paar Freunde; sofern die auch „Aces over Europe“ besitzen, können sie sich Ihre Aufzeichnung ansehen und Ihre Flugkünste bewundern.

Wem aber ein einzelner Einsatz noch nicht genug vom Flair der damaligen Zeit vermittelt, der kann auch ein „Karrierespiel“ starten. Hierbei erleben Sie die gesamte Karriere eines Piloten mit. Sie beginnen als einfacher Frischling, fliegen als Flügelmann eines erfahrenen Führers in den Einsatz, erleben ganze Feldzüge und die unterschiedlichsten Einsatzarten mit, werden mit etwas Glück und Geschick befördert, und schließlich übernehmen Sie selbst als ordnungsgeschmückter Staffelführer den Befehl über mehrere Flugzeuge. Die Feldzüge, die Geschehnisse und die neuen Flugzeuge, die in Dienst gestellt werden, stimmen mit den historischen Geschehnissen überein. Wer bis zum Kriegsende durchhält, darf seine Karriere als Pensionär beenden, seine Karriere wird gespeichert und der Nachwelt erhalten. Schaffen Sie es sogar, in Ihren aktiven Dienstjahren mehr Abschlüsse zu verbuchen als die historischen Piloten, haben Sie beste Chancen, zum „As der Asse“ ernannt zu werden.





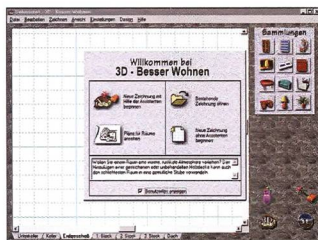
# 3D Besser Wohnen

Haben auch Sie Probleme bei der Gestaltung Ihrer Wohnräume? Entspricht Ihre Wohnung voll und ganz Ihren Vorstellungen? Mit 3D Besser Wohnen entwerfen Sie sowohl einzelne Räume, wie Küche, Bad oder Wohnzimmer, als auch komplexe Wohneinheiten mit mehreren Stockwerken einfach und problemlos vom Computer aus. Ein Traumhaus per Mausclick. Dabei steht Ihnen eine Bibliothek mit mehr als 500 Symbolen für die verschiedensten Arten von Tischen, Betten, Schränken, Fenster und Türen zur Verfügung. Selbst Zimmerpflanzen, Kamine und diverse Lampen stehen zur Auswahl. Damit nicht genug: Sie können bei Fliesen, Wänden und Bodenbeschaffenheit zwischen den verschiedensten Farben und Materialien wählen, um Ihr virtuelles Traumhaus noch realistischer zu machen. Eine eingebaute Preis- und Materialschätzung rundet das Gesamtbild schließlich ab.

**G**leich nachdem Sie 3D Besser Wohnen gestartet haben, bietet Ihnen der Assistent verschiedene Objekte an. Sie können zwischen vorgefertigten Umrissen und Bauplänen für diverse Räume oder komplette Häuser wählen, oder sich durch eine kleine Slideshow von einigen Ideen und Tips inspirieren lassen.

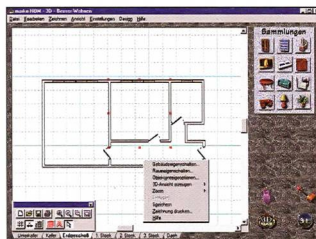
Falls Sie schon eine ungefähre oder konkrete Vorstellung von Ihren Räumlichkeiten besitzen, können Sie die Option nutzen und zwischen den vorgefertigten Schablonen diejenigen auswählen, die ihren tatsächlichen Räumlichkeiten am nächsten kommen. Danach müssen Sie nur noch diesen Grundriß den realen Gegebenheiten anpassen. Ändern Sie Größen und Maße, verschieben oder ergänzen Sie Wände und möblieren Sie alles nach Belieben.

Sollten Sie sich jedoch für die Wahl eines neuen Reißbrettes entscheiden, so können Sie anfangs aus der gewohnten Vogelperspektive im 2D-Bereich Ihren Phantasien vollen Lauf lassen. Mit Hilfe von Design- und Zeichenwerkzeugen lassen sich schon nach kurzer Zeit präzise Baupläne auf den Bildschirm bringen. Im Folgenden zeigen wir Ihnen an einem Beispiel, wie schnell und einfach Sie mit Hilfe von 3D Besser Wohnen Ihr Heim gestalten können.

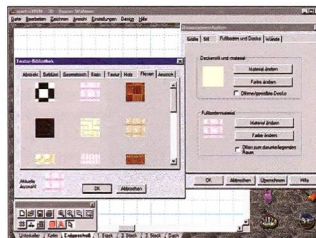


Wir beginnen mit einem neuen Blanko-Reißbrett. Auf der rechten Bildschirm Seite stehen Ihnen zahlreiche Symbolsammlungen zur Verfügung, die Sie für die Raummöblierung benötigen. Ein Klick in das Reißbrett und sie werden übernommen, aber dazu später mehr. Mit den Symbolen in der unteren Ecke können Sie die Hilfsmittelpalette ein- und ausblenden, den Assistenten aufrufen und in den 3D Modus

wechseln. Die Menüleiste zeigt, abgesehen von den üblichen Standard Pull-down-Menüs Datei, Bearbeiten und Hilfe, auch einfache Zeichen- und Ansichtswerkzeuge.



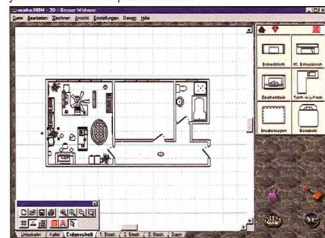
Genug langer Worte. los geht's mit einem neuen Grundriß. Als Erstes blenden wir die Hilfsmittelpalette ein, die wir noch des öfteren brauchen werden. Dann ziehen wir unsere Wände - man sollte auf die richtigen Maße und Dimensionen achten - und erstellen den Grundriß unserer Räumlichkeiten. In der Symbolbibliothek haben wir die Möglichkeit, uns zwischen verschiedenen Türen zu entscheiden. In unserem Fall wählen wir die Standardtür und setzen einige davon an die richtigen Stellen. Mit den Fenstern wird genauso verfahren.



Mit einem Rechtsklick gelangen Sie zu den Gebäude- und Raumeigenschaften. Hier können wir die Art unseres Hauses bzw. Wohnung,

Farben und Maße der einzelnen Stockwerke festlegen. Desweiteren können wir nun die Wand- und Bodenbeschaffenheiten bestimmen. Ob Fliesen oder Parkettboden, Rauhputz oder bunte Tapete, alles ist im Sortiment enthalten, um Ihren Aufenthalt in der künstlichen 3D-Welt später so realistisch wie möglich kreieren. Sogar an die Deck- und Fußbodenleisten wurde gedacht.

Danach entscheiden wir uns für die richtigen Möbelstücke. Je nach Belieben können Sie hier Ihr Zimmer bestücken und sogar zwischen verschiedenen Stilrichtungen wählen. Der Vielfalt sind keine Grenzen gesetzt. Ob klassisch, viktorianisch oder modern, hier kommt jeder auf seinen Geschmack. Im vorliegenden Fall entscheiden wir uns für einen vergleichsweise modernen Stil. Nun genügt ein Klick auf die entsprechenden Symbole in der Objektbibliothek und die Gegenstände können frei platziert werden.



Selbstverständlich können Sie die Objekte auch drehen und in ihren Dimensionen verändern. Zahlreiche zusätzliche Accessoires wie z.B. Pflanzen, Bilder, diverse Elektrogeräte und eine Vielzahl von Leuchten runden schließlich das Gesamtbild ab.

Haben Sie Ihre Wohnung komplett eingerichtet und durch die eine oder andere Kleinigkeit ergänzt, so genügt ein simpler Druck auf den 3D-Knopf, um Ihr Meisterwerk in voller Pracht als riesiges 3D-Objekt auf dem Bildschirm zu sehen. Jetzt kann man sich frei durch jeden Raum und jede Wand bewegen, denn einfachstes Navigieren in der 3D-Umgebung, ermöglicht durch unser benutzerfreundliches Interface, verspricht eine Betrachtung aus jeder Perspektive.



Sollten das Design oder eine bestimmte Farben am Ende doch nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, so können die Wandtapeten durch Stein oder Holz beliebig und unproblematisch verändert werden. Lassen Sie die Materialien und Kontraste auf sich wirken und entwickeln Sie so neue Ideen.



# Das erste Druckstudio NUR für Kinder

Print Artist macht Erwachsene froh... der Junior die Kids nun ebenso...

Als Print Artist Fan kennen Sie sicher folgende Situation: Gerade haben Sie Ihre neuen Visitenkarten im Handumdrehen fertiggestellt, wollen sie nun ausdrucken... da klingelt das Telefon. Als Sie nach wenigen Minuten zurückkehren, sitzt Ihr Dreikäsehoch grinsend vor dem PC und verschönert gerade die Bastelbögen für seine Geburtstagsparty mit IHRER Software. Doch das hat bald ein Ende... denn in wenigen Wochen gibt es den Print Artist endlich auch für Kinder (selbst wenn Print Artist Junior auch Erwachsenen Spaß macht, gönnen Sie Ihrem Kleinen doch auch mal was exklusiv!). Best of Sierra plaudert heute schon mal ein wenig aus dem Nähkästchen und zeigt Ihnen, was Ihre Kids so alles mit diesem Produkt anstellen können.

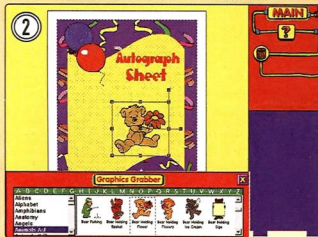
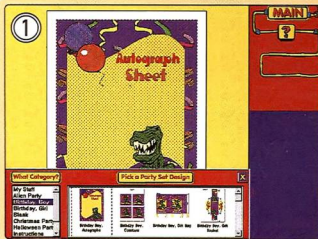


Print Artist Junior

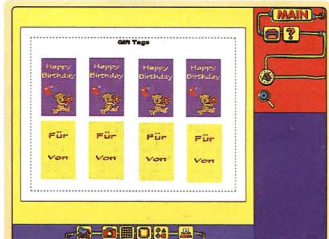
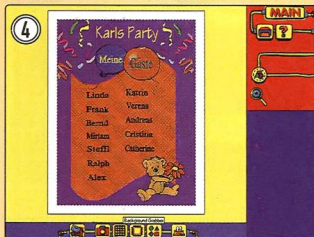
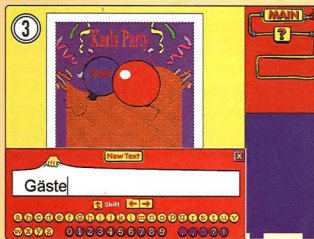
Wie man es von Print Artist gewohnt ist, überzeugt auch Print Artist Junior durch eine äußerst anwenderfreundliche Oberfläche. Im Handumdrehen können selbst die Kleinsten Geburtstagskarten, Stundenpläne, Bastelbögen und vieles mehr erstellen. Es stehen zahlreiche Vorlagen zur Verfügung und natürlich auch eine große Auswahl an Grafiken, Farben, Schriftarten, Hintergründen, um die Kinder in Ihrer Kreativität zu fördern. Doch nicht nur die Bilder sind kindgerecht gestaltet: Das ganze Programm ist eigens an die Wünsche und Ansprüche des Kindes angepasst. Selbst Vorschulkinder können bereits mit Print Artist Junior arbeiten, denn jede Option ist mit einer Sprachausgabe verbunden und liest dem Kind das Wort vor, auf das es mit der Maus zeigt (natürlich auch op-

tional abschaltbar, wenn Mama gerade klassische Musik hören möchte...). So wird neben der Handhabung der Maus gleichzeitig das Erkennen von Wörtern in Verbindung mit Bildern gefördert. Ein weiterer Unterschied zu Print Artist ist das automatische Speichern jedes Entwurfs. So erlebt das Kind keine bösen Überraschungen, wenn es das Programm fürs Mittagessen unterbricht. Jedes Kind hat sein eigenes Verzeichnis direkt im Auswahlmüü und kann so nach Lust und Laune sammeln, was ihm am Herzen liegt. Um für jedes Kind einen eigenen Ordner anlegen zu können, hat Print Artist Junior sich ein bißchen von ADDY inspirieren lassen, denn jedes Kind kann sich unter eigenem Namen anmelden und hat so einen exklusiven Zugriff auf seine Kreationen.

Hier noch mal die Besonderheiten in Stichpunkten: mehr als 5000 Grafiken speziell für Kinder, 600 druckfertige Vorlagen für Grußkarten, Sticker, Spruchbänder, Masken, Partyutensilien...50 verschiedene Schriftarten, 40 Schnittmuster von der Alien-Maske bis zur dreidimensionalen Papierstadt, zukunftsorientierte Möglichkeit, Photos zu importieren (Digitale Kamera, Scanner), pädagogisch wertvoll, weil kreativitätsfördernd.



Hier ein Beispiel wie Karl für seine nächste Party sowohl die Einladungen und eine Gästeliste, mit Print Artist Junior ganz schnell und einfach erstellen kann:



Genauso schnell sind Geschenkanhänger und Partyhüte gemacht



# ADDY Multimedia Englisch

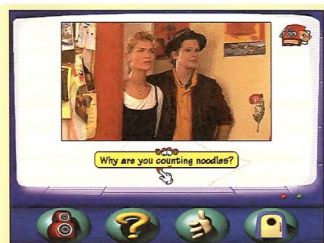


Fremdsprachen zu lernen ist eigentlich eine aufregende und interessante Sache. Schade eigentlich, daß Fächer wie Englisch in der Schule sehr schnell ganz oben auf der Unbeliebtheitsskala rangieren, gleich nach Mathematik. Wer paukt schon gern Vokabeln, schlägt sich mit langweiligen Übersetzungen herum und versucht, sich trockene Grammatik in den Schädel zu hämmern. Natürlich sind dies Grundvoraussetzungen, um eine Sprache zu erlernen, aber wer nach England in den Urlaub fährt, wird rasch feststellen, daß es einfacher ist, eine Grammatikregel runterzubeten, als ein Ticket für die U-Bahn zu kaufen. Der eigentliche Sinn einer Sprache, die Kommunikation, bleibt sehr oft auf der Strecke. Daß Sprachen auch in Zukunft immer wichtiger werden, hat Cocktail schon vor vielen Jahren erkannt und ein Englisch-Lernprogramm in ihre ADDY-Reihe integriert.

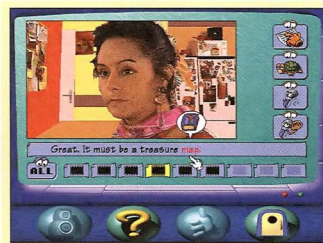
**A**DDY Englisch begleitet das Kind von der Grundschule bis zur achten Klasse. Die zwei Grundschulprodukte vermitteln ein erstes Gefühl für die fremde Sprache. Auch wenn das Kind in der Schule noch keinen Englischunterricht besucht, kann es sich so spielerisch darauf vorbereiten. Ab Klasse 5 geht es dann - im Rahmen der bundesweiten Lehrpläne - so richtig in die Vollen. Natürlich gibt es hier auch Grammatikübungen, Wortschatzaufgaben und andere theoretische Lerninhalte. Jedoch sind diese so lebendig und witzig gestaltet, daß beim Kind das Gefühl aufkommt, es könne sich um eine dieser trockenen Lektionen handeln. Hier eine kleine Übersicht, was ADDY Multimedia Englisch so alles bietet.

### Eine Stunde interaktiver Film pro Titel

Das interaktive Video läßt das Kind inmitten einer englischen Familie leben. Dank der vielfältigen und realistischen Situationen, die das Video bietet, bleibt das Kind nicht einfach nur Zuschauer sondern wird auch selbst zum Akteur! In den Ablauf der Geschichte einbezogen, antwortet es auf die Fragen, die ihm von den Schauspielern gestellt werden, löst Rätsel...Eine ideale Methode für Verständnis und mündlichen Ausdruck.



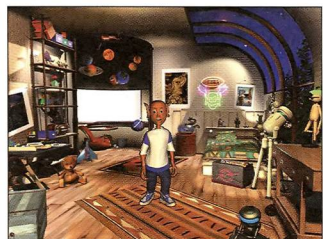
John, der Familienvater, ist der Prototyp des klassischen Engländers: immer elegant und nie ohne seinen Schirm und seine Melone, außerdem mit einem ausgeprägten Sinn für typisch englischen Humor... Seine Frau dagegen ist exzentrisch und trägt ausgefallene Kleider... Das Wohnzimmer, die Küche und die Kinderzimmer bilden die Bühne, auf der sich die komischsten Geschichten abspielen.



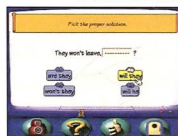
Shirley und ihr Bruder Steven nehmen uns mit in ihr abwechslungsreiches Alltagsleben... Shirley ist ein Mädchen, das nie um einen Einfall verlegen ist und lustige Streiche ausheckt. Steven ist ein Bächerwurm und zu allem fähig...Im Guten wie im Bösen.

### Ein echtes Sprachlabor für eigene Aufnahmen

Zur Übung und Verbesserung der eigenen Aussprache können im Sprachlabor einzelne Wörter oder auch ganze Sätze immer wieder nachgesprochen, gleichzeitig aufgenommen und wieder abgespielt werden. Alle Dialoge des interaktiven Videos können sich die Kinder hier noch einmal in Normalgeschwindigkeit, langsam und sehr betont oder sogar Wort für Wort anhören. Die Untertitel lassen sich dabei wahlweise ein- oder ausblenden. Wer bestimmte Begriffe nicht kennt, dem steht ein Lexikon zur Verfügung.



### Eine pädagogische Basis, um das ganze Jahr über zu trainieren und zu wiederholen



Pro Titel stehen über 1.500 Fragen mit englischen Kommentaren zur Verfügung. Zu jeder Übung gibt es die passenden Hilfefunktionen, falsche Antworten werden automatisch korrigiert und die wichtigsten Grammatikregeln werden anhand anschaulicher Trickfilmsequenzen erläutert. Der Schwierigkeitsgrad der Übungen und Aufgaben nimmt mit dem Lernfortschritt der Kinder zu.

### Interaktive Aufgaben



In Kapiteln und Unterkapiteln gibt es bis zu 150 Fragen pro Lernprogramm, die den Schulstoff in seiner Gesamtheit wiederholen. Der Grundkurs ist eine Zusammenfassung des gesamten Lernprogramms. Er ist in Kapitel und Seiten unterteilt, die beliebig abgerufen werden können. Der gesamte Aufgabenkomplex ist multimedial gestaltet und bedient sich Animationen, lustiger Comicfiguren und kindgerecht gestalteter Icons. Ein grobes "Falsch" wird man von ADDY niemals hören. Er weist auf eine nicht korrekt gelöste Aufgabe hin und gibt dem Kind in den meisten Fällen noch eine zweite Chance, nachdem ein genauer Fehlerkommentar das Problem erklärt hat. Sollte die richtige Lösung nicht gefunden werden, wird sie am Ende noch einmal deutlich gezeigt.

### Die animierten Lektionen



Didaktisch aufbereitete Zeichentricksequenzen, sind nach Themen geordnet und wiederholen die Kapitel des Lernprogramms. Sie erläutern in Bildern und lustigen Comicanimationen die Schlüsselstellen der Lektion und ermöglichen das Verständnis wichtiger Grammatikregeln. Wer die Regeln versteht, vergißt sie nicht.

### Die Bewertung der Aufgaben

Einschätzung und Bewertung der Lernfortschritte eines Kindes sind eine wesentliche Grundlage des Konzepts ADDY. ADDY ist wirklich ein Kumpel. Das ganze Jahr über leitet er das Kind an und gibt Ratschläge. Er weiß, welche Aufgaben schon gemacht wurden und wieviel Punkte das Kind erreicht hat, er freut sich über Verbesserungen und ermutigt bei Schwierigkeiten. ADDY lehrt das Kind sich zu organisieren, Dokumentationen zu suchen, in der richtigen Reihenfolge zu arbeiten und das zu wiederholen, was nicht ganz verstanden wurde. ADDY ist sehr humorvoll und geduldig! In seiner Gesellschaft wird man nie wütend! Ganz im Gegenteil, er ermutigt und legt Pausen nahe, wenn er den Eindruck hat, das Kind sei müde. Er motiviert, indem er Spiele zur Verfügung stellt und begeistert sich an den Fortschritten. Für ihn ist das Kind das Beste! Neben der regelmäßigen Beurteilung stellt ADDY Bewertungstabellen zur Verfügung, die die geleistete Arbeit zusammenfassen und ausgedrückt werden können. So lassen sich die erzielten Fortschritte und die noch vorhandenen Defizite dokumentieren.



# Abenteuer Mensch 3D von Knowledge Adventure

- eine Welt voller Abenteuer und Geheimnisse

Knowledge Adventure hat seinem Namen alle Ehre gemacht und ein informatives und spannendes Programm für Wißbegierige jeden Alters entwickelt, die sich für Anatomie interessieren, sei es für Bildungszwecke oder auch nur zur persönlichen Weiterbildung: Abenteuer Mensch 3D. Das einfache Handling ermöglicht dem Benutzer eine interessante Entdeckungsreise durch den menschlichen Körper. Der unternehmungslustige Körperreisende startet seine Erkundungsgänge vom Hauptmenü aus und erreicht so ohne Mühe jede einzelne Rubrik.

**W**ie ist der menschliche Körper aufgebaut? Wie funktioniert unser Organismus? Was passiert, wenn wir krank sind? Diese und viele andere interessante Fragen beantwortet Abenteuer Mensch 3D. Anschauliche 3D-Bilder und verständliche Texte erläutern die Grundlagen der menschlichen Anatomie. Es besteht die Möglichkeit, im Lexikon Stichwörter nachzuschlagen oder eine virtuelle Reise durch den menschlichen Organismus anzutreten.

Biologische Zusammenhänge werden durch vielfältige Verweise auf ergänzende Themen innerhalb des Programms besonders deutlich. Animationen, Videosequenzen und 3D-Darstellungen machen diese Lernsoftware zu einem Erlebnis der besonderen Art. Biologie und Anatomie sind spannender als mancher Lehrer uns weismachen will („Die Fruchtfliege: Aufzucht und Pflege“)! Es gibt keinen „richtigen“ Weg, um mit Abenteuer Mensch 3D zu spielen. Sie entscheiden, wann, wo und wie Sie sich von Bildschirm zu Bildschirm bewegen wollen. Und denken Sie immer daran: Dies ist gleichzeitig ein Abenteuerspiel, deshalb werden Sie nicht unbedingt da ankommen, wo Sie ursprünglich hinwollten! Mit den folgenden Informationen wollen wir Ihnen helfen, die Möglichkeiten des Programms voll auszunutzen.



zu beseitigen. Das ist leichter gesagt als getan. Sie dürfen einerseits keine Zeit verlieren und müssen andererseits acht geben, daß Sie keine gesunden Zellen vernichten. Gelingt es Ihnen nicht, den Patienten zu heilen, besteht die Möglichkeit, die Operation zu wiederholen (virtuelle Patienten sind geduldig).

Auch die anderen Abschnitte vermitteln Ihnen wissenswerte Details über die menschliche Anatomie. Auf dem sogenannten Diagnosebildschirm kann man sich den männlichen und den weiblichen Körper ganz genau anschauen und ihn mit Hilfe der Maustaste sogar drehen.

Zu allen Themen gibt es gesprochene Kommentare, Abbildungen und Texte sind ausdrückbar. Denken Sie aber daran, immer Ihre 3D-Brille bereitzuhalten, denn Sie können sich alle Abbildungen auch in 3D anschauen (Ja, auch die auf dem Diagnosebildschirm, Sie Schlingel!). In den Verpackungen der Programme Abenteuer Mensch 3D und Abenteuer Dino 3D sind Registrierkarten enthalten. Schicken Sie sie ein und Sie erhalten neben der Garantieleistung und dem kostenlosen Info-Zeitschriftenabo zu allem Überfluß auch noch eine 3D-Brille von Knowledge Adventure. Gratis, versteht sich. Wer sich die Bilder in Abenteuer Mensch 3D durch besagte Brille anschauen möchte, setzt seine dreidimensionale Sehhilfe auf die Nase und nimmt in einer Entfernung von 70 bis 160 cm Aufstellung vor seinem Monitor. Sitzen Sie zu nah am Bildschirm, passiert nämlich gar nichts. Das einzige, was Sie sich damit einhandeln, ist eine kernige Bindehautentzündung. Entspannen Sie also Ihre Augen und blinzeln Sie ein paarmal. Anfangs beschleicht Sie das Gefühl, doppelt zu sehen, aber sobald sich Ihre Augen entspannt haben, werden die doppelten Bilder sich zu einem dreidimensionalen Bild zusammenfügen. Wenn alles richtig läuft, erhalten Sie den Eindruck, als träte das 3D-Bild aus Ihrem Bildschirm heraus. Ein paar vorsichtige Kopfbewegungen und das Bild scheint sich zu bewegen - ganz so, als könne man es aus den verschiedensten Perspektiven betrachten.

Im sogenannten Modellmodul kann man sich Abbildungen unterschiedlicher Organe anschauen. Natürlich besteht auch hier die Möglichkeit, den 3D-Modus zu aktivieren, die Modelle von allen Seiten anzuschauen und die entsprechende Beschreibung der einzelnen Funktionen anzuhören.



Das Bilderrätsel ist eine Art Memory. Ziel ist es, die Abbildungen von Körperteilen ihren Namen bzw. der Beschreibung ihrer Funktion zuzuordnen. Man klickt solange auf zwei Schaltflächen, bis diese ein Paar bilden. Passen zwei Bilder nicht zusammen, werden alle Schaltflächen wiederhergestellt. Hat man die passenden Paare gefunden, kann man sich die einzelnen Körperteile nochmals ansehen und mit der Maustaste drehen. Nachdem man die Organe genau unter die Lupe genommen hat, klickt man die rechte Maustaste, damit der Zeiger wieder erscheint und es weitergehen kann. Wenn alle sechs Paare der ersten Stufe gefunden sind, kann man noch bei zwei weiteren Bilderrätseln weiterraten. Würden alle Aufgaben erfolgreich gelöst, kehren Sie automatisch ins Hauptmenü zurück. Das Bilderrätsel läßt sich auch vorzeitig beenden, indem Sie auf das Abenteuer-Mensch-3D-Logo klicken.



Die Reise durch den Körper läßt zu zahlreichen Stippvisiten ein: Wandern Sie doch mal von der linken Seite zur rechten oder von Kopf bis hinunter zum Fuß. Sie können das Modell regelrecht „abschälen“, indem Sie sich mit Maus von der Haut bis auf die Knochen durchklicken, um sich Muskelgewebe und Organe genauer anzusehen. Klicken Sie auf „Seitenansicht“ am unteren Bildschirmrand, wenn Sie die Körperhäften wechseln möchten. Wer von der Vorder- bis zur Rückenansicht alles ganz genau sehen will, der klickt auf „Frontalansicht“, für eine Inspektion von Kopf bis Fuß genügt ein Klick auf die Option „Diagonalansicht“. Bewegt man den Mauszeiger über das große 3D-Fenster, erscheinen die Namen der entsprechenden Körperteile. Sie verlassen das Programm mit einem Klick auf das „Ende“-Icon im Hauptmenü oder mit der Tastenkombination Alt-F4.



Abenteuer Mensch 3D bietet Wissenswertes über Anatomie, Medizin, Ernährung, Krankheiten, Biologie und Fortpflanzung. Es enthält ein übersichtliches Lexikon mit gut verständlichen, nach Stichwörtern geordneten Texten. Außerdem enthält es mehr als 1000 Bilder, 3D-Modelle und Darstellungen der wichtigsten Körperfunktionen. Die Darstellungen auf Fotos und Videosequenzen sind äußerst realistisch. Das Programm eignet sich daher nicht nur als Lexikonersatz für zu Hause, sondern auch für den Biologieunterricht. Auch wenn es ausnahmsweise mal nicht um die Fruchtfliege geht.



Vom Hauptmenü aus lassen sich unterschiedliche Rubriken anwählen, wie z. B. die Notaufnahme. Hier kann der Spieler kranke Patienten mit den verschiedensten Leiden heilen, indem er sie in einer virtuellen Animation von Viren, Melanomen und anderen Krankheiten befreit. Wie ein Arzt vor einer Operation müssen Sie sich die Krankengeschichte eines jeden Patienten anhören und die diagnostischen Daten durchsehen, um Hintergrundinformationen über die Gebrechen des Kranken einzuzuholen. Danach steht einer medizinischen Behandlung nichts mehr im Wege. Das Programm versetzt den behandelnden Arzt nun in das Labyrinth des Körpers und er muß so schnell wie möglich zum erkrankten Organ, um die Krankheitsreger



zuschauen und die entsprechende Beschreibung der einzelnen Funktionen anzuhören.



# Der Schumi unter den Testern...

## Interview mit Patrick Brenndörfer

Den Rennsport-Simulationen geht es wie den Flippern: Es gibt fast zu viele davon. Wer schon drei verschiedene Rennspiele im Regal stehen hat, wird nicht automatisch zum vierten greifen. So beliebt das Genre ist, so hart ist auch die Konkurrenz. Wer in einer solchen Situation trotzdem eine neue Rennsimulation auf den Markt bringt, muß von seinem Produkt schon hundertprozentig überzeugt sein. Doch David Kaemmer und das Papyrus-Team haben da überhaupt keine Zweifel: Grand Prix Legends, die historische Formel 1-Simulation des legendären Jahres 1967, wird garantiert ein voller Erfolg, denn ein Rennspiel, das so konsequent auf realistisches Fahrgefühl setzt, gab es in dieser Form bis jetzt noch nie. „Die können mir viel erzählen“, gähnt da der werbungsgestählte, mündige User, „alles Marketinggeschwätz!“ Wir beweisen Ihnen das Gegenteil! Wir haben es uns daher nicht nehmen lassen, das Produkt von einem „Rennprofi“ testen zu lassen. Der 21jährige Patrick Brenndörfer, Formel-Ford-Fahrer aus Darmstadt, hat sich unseren Fragen gestellt und wird Ihnen auch seine Meinung über Grand Prix Legends mitteilen. Natürlich wollten wir auch wissen, wie man Rennfahrer wird und was man tun muß, um bei dieser harten Konkurrenz erfolgreich zu sein.

**BoS:** Erzähl doch mal unseren Hobby-Kartfahrern wie der Kindheitstraum vom Rennfahrer für Dich wahrgeworden ist!

**Patrick Brenndörfer:** Angefangen hat eigentlich alles damit, daß mein Vater mich als Kind auf die Rennstrecke mitgenommen hat. Als mir das erste Mal die Benzingerüche um die Nase wehten, da wurde die Neugier schon groß und die ersten Geheversuche im Kartsport folgten relativ schnell. Immer mehr wurde das Hobby zur Leidenschaft und als dann ein erster Kontakt zu dem Starckenburger Automobil-Club entstand, fing ich an im Jugendkart, mit 5 PS, an Wettbewerben teilzunehmen. Diese Rennen bestanden aus Einzelfahrten in Parcours, wie man das heute auch von den Kartbahnen kennt. Nach einigen Erfolgen mußte dann 1994 das erste eigene Rennkart her. Mehr als 8000 DM mußten erst mal zusammenspart werden, um dieses 19 PS starke Maschinchen zu finanzieren. 1995 und 1996, bereits mit 26 PS, schloß ich dann auch recht erfolgreich mit einem zweiten und dritten Platz im Endklassement der DMV-Futura-Bundesmeisterschaften ab und ging hochmotiviert ins Neue Jahr 1997. Leider war da der Traum von weiteren Erfolgen ziemlich schnell ausgeräumt – das Budget war aufgebraucht und ich mußte mitten im Jahr aufgeben. Das war dann schon recht deprimierend, aber 80.000 DM sind schon ein ziemlicher Batzen Geld für einen Studenten...

**BoS:** Und wie gings dann weiter?

**P.B.:** Ich muß zugeben, daß ich mich schon fast aufgeben hätte, denn das Geldproblem war immer präsent. Doch durch einen Zufall bin ich dann auf meinen heutigen Team-Chef Hubert Sollath getroffen. Er hat mich sofort für die Formel Ford begeistert können und mich in sein Team aufgenommen. Das war schon toll, wenn man bedenkt, daß ich mich schon fast damit abgefunden hatte, den Rennsport an den Nagel zu hängen.

**BoS:** Wenn Du jetzt schon Formel Ford fährst, wann können wir Dich denn dann in der Formel 1 erwarten?

**P.B.:** Oh, ob ich da hinkommen werde, das steht noch in den Sternen. Auch wenn Superstars wie Schumacher, Frentzen und Hill ihre ersten Schritte vor der Formel 1 in dieser Klasse gemacht haben, ist der Weg dorthin noch enorm weit. Denn je höher man kommt, um so stärker ist die Konkurrenz und die Selektion. Man muß schon zu den Ersten gehören, um weiter zu steigen, und vor allem, um weiter gefördert zu werden. Denn ohne Sponsoring läuft in den höheren Klassen überhaupt nichts mehr. Formel Ford ist übrigens die vorletzte Stufe vor der Formel 1, vorher kommt noch die Formel 3.

**BoS:** Könntest Du es Dir vorstellen, hauptberuflich Rennsport zu betreiben?

**P.B.:** Vorstellen schon, aber das hängt nicht allein von meinen Wünschen ab. Da gibt es noch eine ganze Menge Hindernisse zu bewältigen. Allerdings könnte ich mir auch vorstellen, „hinter den Kulissen“ zu arbeiten. Ich studiere Maschinenbau und hätte auch durchaus Lust im technischen Bereich tätig zu werden.

**BoS:** Wie bist Du dazu gekommen, für Sierra zu testen?

**P.B.:** Nun, eigentlich ist Sierra einer meiner Sponsoren. Als sie mich fragten, ob ich als „Profi“ Lust hätte, eine neue Rennsport Simulation zu testen, war ich natürlich begeistert. Und ich muß sagen, es hat wahnsinnig Spaß gemacht.

**BoS:** Wir danken Dir für das Gespräch und wünschen Dir viel Erfolg für die kommende Saison!

### GRAND PRIX LEGENDS – getestet von Rennfahrer Patrick Brenndörfer



**GRAFIK:** außerordentlich naturgetreu, von den Instrumenten im 3D Cockpit bis zum Funkensprühen beim Bandenstreifen.

**FAHRPHYSIK:** sehr authentisch. Es bedarf schon einiger Übung um sicher um die Runden zu kommen. Wie im wirklichen Leben muß man erst lernen wie alles funktioniert und kann nicht einfach mit 200 Sachen in die Kurven gehen.

**SOUND:** Man fühlt sich wie auf der Rennstrecke.

**BEDIENUNG:** Relativ schwierig. Nicht unbedingt für den „Schnellspieler“.

Man muß schon geduldig lernen.

**SPIELSPASS:** Für Rennfahrer und solche die es werden wollen... vollster Spielspaß!





# Wenn Jäger mit Ihrem Latein am Ende sind...



..kommt Doc Sierra wieder einmal zu seinem Auftritt. Diagnosesicher wie er ist, hat er den Rezeptblock schon in der Hand. Best of Sierra hat ihm über die Schulter geschaut.

## ! Mögliche Probleme bei Hunter Hunted - ein Kurzbericht

Wir wollen ja nicht angeben und deshalb sagen wir es ungern, aber die Wahrheit darf man auch nicht verschweigen, zumal sie für alle Beteiligten äußerst angenehm ist: Bei unserem Actionspiel Hunter Hunted gibt es eigentlich keinen Ärger, jedenfalls keinen, der der Rede wert wäre. Damit hier keine Mißverständnisse aufkommen: Natürlich haben Sie in der Rolle des Jake mehr Ärger, als Ihnen lieb sein kann, aber der ist abhängig von der jeweiligen Mission und dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad. Software-Probleme dagegen, nennenswerte Inkompatibilitäten oder gallefördernde Programmierfehler sind uns - in aller Bescheidenheit - trotz intensiver Suche bisher nicht aufgefallen. Wo es bei Hunter Hunted schon mal zu Unpäßlichkeiten kommen kann, das wollen wir nicht verschweigen, ist der Soundbereich. Wir zeigen Ihnen, was man dagegen tun kann. Bei **Soundproblemen** sollten Sie zunächst sicherstellen, daß die Standard-Soundblaster Variablen gesetzt sind. Wenn nicht, müssen Sie dafür Sorge tragen, daß sie hergestellt werden.

Diese Variablen sollten folgendes Aussehen haben:

Adresse 220, Interrupt 5, Low-DMA 1, High-DMA 5

Die Einstellungen dieser Variablen auf Ihrem Rechner können Sie sich unter **Windows95** problemlos anzeigen lassen. Klicken Sie nacheinander auf **Start -> Eigenschaften -> Systemsteuerung -> System Geräte-Manager -> Audio, Vid...-Controller**. Dort sehen Sie die Treiber Ihrer Soundkarte. Durch einen Doppelklick darauf gibt's noch mehr Informationen.

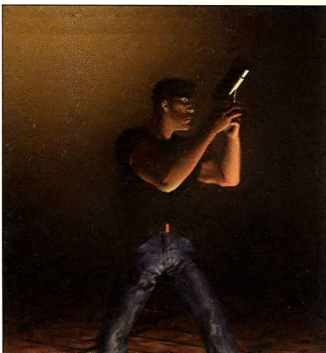
Für einen einwandfreien Sound benötigen Sie folgende Werte:

### Ressourcen:

IRO: 05  
E/A: 0220h-022Fh  
E/A: 0330h-0331h  
E/A: 0388h-038Bh  
DMA: 01  
DMA: 05

Weist Ihr Computer andere Einstellungen auf, können Sie mit Hilfe Ihres Soundkarten-Handbuchs bzw. der Windows95-Online-Hilfe diese Werte verändern. Erfüllt Ihre Soundkarte die Kompatibilitätsvoraussetzungen, wird Sie mit den oben genannten Einstellungen optimal funktionieren.

Sollten Sie mit diesen Einstellungen in unseren Programmen immer noch nicht die gewünschte Audio-Qualität erreichen, kann das eigentlich nur noch an dem unzureichenden Treiber Ihrer Soundkarte liegen. In einem solchen Fall hilft nur noch ein Treiber-Update. Wenden Sie sich dazu bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte oder an Ihren Fachhändler. Durch ständig verbesserte Treiber kann fast jede Soundkarte eine 100%ige Soundblaster-Kompatibilität erreichen.





# Und wenn Flieger mit Ihrem Latein am Ende sind?



**! Warum Ihr Flieger manchmal gar nicht erst aus dem Hangar kommt - Mögliche Probleme bei Aces over Europe**

In einigen unangenehmen Fällen kann es vorkommen, daß Sie bei Aces over Europe den **mangelnden Speicherplatz** Ihres Rechners mehr fürchten müssen als die feindliche Luftabwehr. Der Grund: Aces over Europe erschien immerhin schon 1991 und zu dieser Zeit waren alle Spiele noch auf das DOS-Betriebssystem zugeschnitten. Wer aber heute mit einem Windows-95-System arbeitet, kann Probleme bekommen, wenn er versucht, ein Spiel aus dieser Zeit zu starten. Aces over Europe benötigt **610 KB freien konventionellen Speicher** und **mindestens 2 MB freien EMS-Speicher**. Alles kein Thema angesichts der enormen Speicherkapazitäten unserer heutigen Rechner, meinen Sie? Nicht ganz. Gerade der konventionelle Speicherbereich wird von Windows 95-Anwendungen gerne, häufig und vor allem dauerhaft in Anspruch genommen. Wenn nun ein altes DOS-Spiel daherkommt und versucht, ebenfalls auf diesen Speicherbereich zuzugreifen, wird es eng und Sie erhalten eine Fehlermeldung. Mit dem Spaß ist es dann trotz ordnungsgemäßer Installation vorbei, denn Sie können Ihr Spiel beim besten Willen nicht starten.

Um den oben genannten Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, empfehlen wir Ihnen daher mit Nachdruck, **Aces over Europe nur im MS-DOS-Modus** zu spielen, da dort einfach mehr Speicherplatz zur Verfügung steht als unter Windows.

Versuche, das Spiel unter Windows 95 zu starten, können Sie sich daher im Normalfall sparen. Es wird nicht funktionieren. Da hilft nur eines: Starten Sie Ihren Rechner neu und drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Taste „F8“, sobald auf Ihrem Bildschirm diese Zeile erscheint „Windows 95 wird gestartet“. Im Folgenden Menü wählen Sie „Nur Eingabeaufforderung“.

Zur Überprüfung des freien Speichers tippen Sie dann an der MS-DOS-Eingabeaufforderung „mem“ ein und bestätigen mit der Eingabetaste. Daraufhin erscheint ein Überblick über die Speicherverteilung.

Sind in der ersten Zeile nicht mindestens 610k frei und kein EMS-Speicher verfügbar, müssen Sie die ersten drei Zeilen in der Datei „Config.sys“ ändern. Diese Datei öffnen Sie, indem Sie im DOS-Modus den Befehl `edit c:\config.sys` eingeben. Nun tragen Sie Folgendes in die ersten drei Zeilen dieser Datei ein:

```
device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe ram
dos=high,umb
```

Danach speichern Sie die Datei ab und starten Ihren PC neu. Vergessen Sie nicht die „F8“ Taste zu drücken, um direkt DOS zu starten. Das sollte eigentlich genügen. Wer jetzt immer noch nicht abhebt, der hat wahrscheinlich vergessen, seinen Flieger zu betanken.

Ausgenommen die Benutzer, die mit dem System **Windows 95 B (OSR2)** arbeiten. Denn die haben Schwierigkeiten, mehr als 580 KB konventionellen Speicher freizumachen. Daher sollten Sie zunächst überprüfen, ob Ihr Rechner mit **Windows 95 B (4.00.950 B)** arbeitet oder nicht. Diese Information erhalten Sie über die **START -> EINSTELLUNGEN -> SYSTEMSTEUERUNG -> SYSTEM**. Mit einem Update von Microsoft können Sie dem Problem auf die Sprünge helfen. Und weil uns unsere Kunden am Herzen liegen, haben wir dieses Update mit auf unsere Best-of-Sierra-CD gepackt. Starten Sie unter Windows die Datei „D33818“ von der CD durch einen Doppelklick.

Eine weitere mögliche Fehlerquelle ist die Mauseingabe. Falls Sie Aces over Europe nicht mit der Maus bedienen können, so ist unter DOS kein Treiber für Ihre Maus installiert. Installieren Sie diesen mit der Software, die Ihre Maus beilieg. Wir empfehlen einen Microsoft Maustreiber ab Version 8.20a.

Auch bei „Aces“ kann es zu Problemen mit der Soundwiedergabe kommen. Falls Sie beim Start des Spieles eine Fehlermeldung erhalten, daß Ihre **Soundkarte nicht erkannt** werden kann bzw. **im Spiel kein Sound** vorhanden ist, sollten Sie folgende Dinge überprüfen:

- ➔ **Sind die Soundkartentreiber unter DOS installiert ?**  
Wie die Installation unter DOS zu geschehen hat, entnehmen Sie bitte dem Handbuch der Soundkarte.
- ➔ **Haben Sie bei der Installation des Spieles die korrekte Auswahl getroffen?**  
Gegebenenfalls können Sie die Auswahl der Soundkarte ändern, indem Sie aus dem Spielverzeichnis heraus „install“ aufrufen und dann „Sound Blaster“ auswählen
- ➔ **Lauten die Einstellungen der Soundkarte A220 I5 D1?**  
Geben Sie unter DOS „SET“ ein, um die Blasterzeile sehen zu können. Sind andere Einstellungen vorhanden, ändern Sie diese mit Hilfe Ihres Soundkartenhandbuchs.

Noch etwas: Falls Ihr **Monitor im Spiel unter Beschuß schwarz** wird, ist das ausnahmsweise kein Beleg dafür, daß Sierra-Luftkampf-Simulationen besonders realistisch sind. Geben Sie im Spielverzeichnis **C:\DYNAMIX\AOE** den Befehl „shakeoff“ ein und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der **Enter**taste. Nach dem Neustart bleibt der Effekt aus.

Ein letzter Tip: Möglicherweise funktioniert Ihr allerneuester Joystick nicht so, wie Sie sich das erhofft haben. Wir bitten das zu entschuldigen, aber, wie gesagt, Aces of Europe, stammt aus dem Jahr 1991.







# Apocalypse 3Dx

SONST BRAUCHT  
MAN NIX!

Oder doch? Wie wär's zum Beispiel  
mit: FIFA '98, Nightmare Creatures  
oder Ultim@te Race?

Eine Apocalypse 3Dx plus drei Vollversio-  
nen zum unglaublichen Paketpreis von DM

189,-



Apocalypse 3D-12/96



Apocalypse 3Dx



Apocalypse 3Dx



Apocalypse 3Dx



Apocalypse 3Dx-2/98



Apocalypse 3D-4/97  
Apocalypse 5D-8/97

# Videologic

Videologic GmbH · Max-Planck-Straße 25 · 63303 Dreieich · Tel. 0 61 03/93 47-13 · Fax 0 61 03/31 10 22

E-mail: sales\_gmbh@videologic.com, support\_gmbh@videologic.com · Internet: www.videologic.com, www.powervr.com, www.powervrdirect.com

BBS: 0 61 03/93 67 26 (ISDN/analog)



## INSTALLATION

## SCHNELLSTART

## Hunter Hunted

(Windows 95):

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint. Klicken Sie auf Hunter Hunted.

Systemvoraussetzungen: → Windows 95 → Pentium 90 → 16 MB Arbeitsspeicher → 35 MB auf der Festplatte → DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk → SIERRA 256 Farben Kompatibilität: → Windows 95-kompatible Soundkarte → Unterstützt Win95-kompatible Gamepads/Joystick

## ACES OVER EUROPE

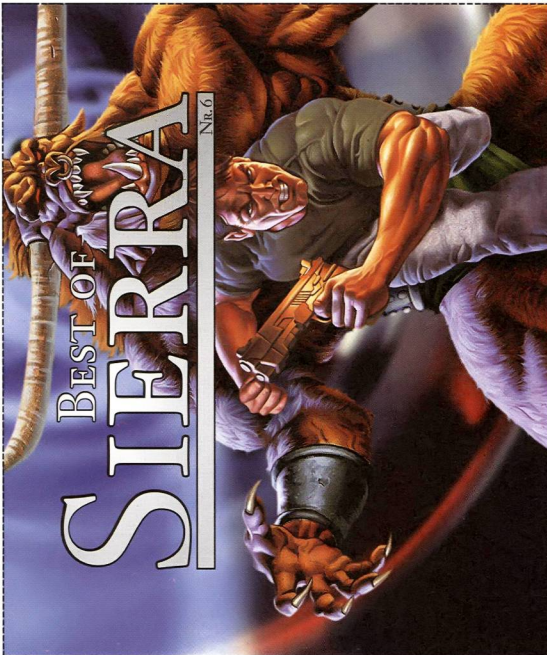
(DOS):

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

Systemvoraussetzungen: → MS-DOS 5.0 → 866 K → 4 MB Arbeitsspeicher → 9 MB auf der Festplatte → DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk Kompatibilität: → Soundblaster oder 100% Kompatible Soundkarte → Microsoft-kompatible Maus



SIERRA



## BEST OF SIERRA

NR. 6

## Hunter Hunted • Aces over Europe

SIERRA

## Impressum

## IMPRESSUM

## HERAUSGEBER

CUC Software International GmbH  
Robert-Bosch-Str. 32 · D-63303 Dreieich  
Tel.: 06103 / 99 40 0  
Geschäftsführer: Wolfgang Klingel

## CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

## STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION

Alexandra Husterl

## REDAKTION

TextForm · Nörvenich-Irresheim  
Rolf D. Busch  
Thomas Schmidt

## TECHNIK

Redaktion · Marcus Hartmann  
Test · Josh Mosler

## LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln  
Anja Wülfing · Ansgar Hiller · Oliver Funke

## CD-ROM

Des Team, Böh!

## VERTRIEB

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, 65306 Echting  
Tel. 069/319060, Fax 069/3190613

## LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

## ZEITSCHRIFT-DRUCK

M&amp;B · Druckhaus Meyer &amp; Beckmann GmbH · Halle/Westfalen

## AUFLAGE: 120.000

## VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

## ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

## WIR DANKEN ALLEN, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:

Marco Cacic, Thomas Dönnecke, Mike Fuller, Quentin Gauthier, Cristina Gheorgiu, Sascha Feyrer, Stephanie Garnault, Sebastian Gracco, Bernd Grannemann, Frank Matzke, Ronald Mitula, Angela Mosler, Miriam Nau, Markus Rafflenbeul, Catherine Stiefel, Norbert Weis.

## URHEBERRECHT:

Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei CUC Software International. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- sowie Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

## MANUSKRIPTE:

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster-, Bild- oder Datenmaterial wird keine Haftung übernommen.

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Hunter Hunted und Aces over Europe erworben. Wir beglückwünschen Sie zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

→ Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und CUC Software International ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an CUC Software International zurück.

→ Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei CUC Software International. Jegliche Vervielfältigungen und Vermehrungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

→ Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-Rom einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie dieses bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: CUC Software International · Robert-Bosch-Str. 32 · D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.



# Der Software-Katalog

kein Club - keine Mitgliedschaft

Soft- & Hardware für...



**monatlich - gratis - völlig unverbindlich**

**Die Topseller unseres letzten Kataloges:**

**„Anno 1602“**  
Der Topseller der letzten Ausgabe! (Seite 9)

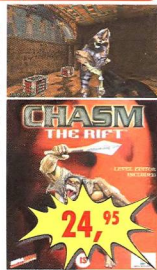
**„Nuts & Bolts“**  
CeBit-Neuheit von McAfee (Seite 3 & 42)

## Faszinierendes, neues 3D-Ballerspiel

### CHASM the Rift

Das Spielemagazin PC-Power testete dieses Spiel in der Ausgabe 1/98 und vergab eine Traumnote von 86%. PC-Power ging dabei auch noch von einem Preis von ca. 90,- DM aus! PC-Power schrieb u.a. „Dieser Titel wirkt wie eine gründlich überholte D\*\*\*-Version (indiziertes Spiel). 3-Dgerenderte Monster, ein Überfluß an Texture-Mappings, statische Lichtquellen und, natürlich bester Stereoclon schaffen Atmosphäre.“ Mit deutscher Anleitung.

Systemvoraussetzungen: ab Pentium, Windows 95, 8 MB RAM. Best-Nr.: 3495-38



## Der ultimative Städte-Simulator

### SIM City 2000 Net

Sim City 2000 macht Sie zum Bürgermeister und Planer der ultimativen „Stadt im Computer“. Weisen Sie Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete aus, sorgen Sie für Wasser- und Stromversorgung, bauen Sie Straßen, Brücken, Highways, Tunnels, U- und Straßenbahnen, Flug- und Seehäfen, u.v.m. Halten Sie die Kriminalität in Schach und sorgen Sie für eine ausreichende Versorgung der Bevölkerung mit Sport-, Freizeit- und Schulinrichtungen.

Verkehrs- und Umweltprobleme halten Sie zusätzlich auf Trab.

**Endlich können Sie dieses klasse Spiel auch im Netzwerk spielen!**

**Natürlich auch Alleine spielbar!**

Systemvoraussetzungen:

ab 486'er / 66 Mhz, Windows

95, 8 MB RAM

Best-Nr.: 3273-38



täglich von 8.30 Uhr bis 22.00 Uhr persönlich

**06 139 / 916-916**

**06 139 / 916-111**

**06 139 / 916-111**

**e-Mail**

**katalog@smm.de**

SMM-Software GmbH  
Hechtenkaute 5

55257 Budenheim

Telefon: 06139 / 916-916

Telefax: 06139 / 916-111

e-mail: katalog@smm.de

**SMM**  
SOFTWARE GmbH

**Ja, bitte senden Sie mir alle 6 Wochen Ihren aktuellen Software-Katalog - kostenlos und völlig unverbindlich! (38)**

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

**Hiermit bestelle ich folgende Programme:**

**Ich zahle per: (bitte deutlich ausfüllen) :**

Bankeinzug / beiliegender Scheck (DM 6,- Porto & Verpackung):

Bank: \_\_\_\_\_

BLZ: \_\_\_\_\_

Konto: \_\_\_\_\_

Kreditkarte: American Express, VISA, Eurocard (DM10,- Porto & Verpackung)

Kartennr.: \_\_\_\_\_

Gültig bis: \_\_\_\_\_

Nachnahme (DM 12,- Porto & Verpackung)

Alle Preise in DM inkl. 16% MwSt. Es gelten unsere AGB's

# Machen Sie mit bei der großen Sierra Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

## Best of Sierra feiert ihren ersten Geburtstag !!!!

Zu diesem Anlaß möchten wir natürlich unsere treuen Leser mit etwas ganz besonderem verwöhnen. Wir geben Ihnen die Möglichkeit zu entscheiden, welche Spiele unsere stolze Jubiläumsausgabe im Juli zieren soll. Wir dachten zuerst an Red Baron 2, jedoch wollte unsere Geschäftsführung das Spiel einfach nicht für 15,- rausrücken, außer, daß wir für die nächsten 10 Jahre auf unser Gehalt verzichten. Da haben wir dann nachgegeben. Trotzdem möchten wir Sie bitten, uns zwei Ihrer Sierra Lieblingstitel vorzuschlagen (Wünsche wie Lords of Magic oder Half-Life gehören bestimmt dazu, werden sich bei unserem Chef aber ebenso schlecht durchsetzen lassen.) Also setzen Sie eher auf „Klassiker“ und vielleicht werden Sie dann auf der nächsten BOS Ihr Wunschspiel wiederfinden!

### Ich wünsche mir folgende Titel:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

- Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen  
 Ja, ich will mich registrieren lassen

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Coupon bitte vor dem 30.06.98 an folgende Adresse zurückschicken:  
 CUC Software - Best of Sierra - Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 06.05.98 bis zum 30.06.98 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens CUC Software International GmbH, sowie deren Familienangehörigen. Voraussetzungen für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



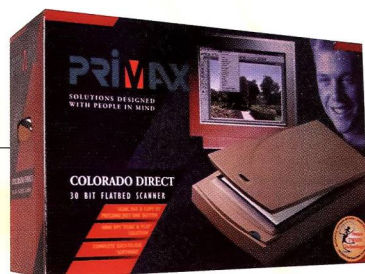
# Verlosung

Und das können Sie gewinnen

## Jeder Kenner hat einen Scanner ...

### 1. Preis: 1 PRIMAX Colorado Direct 30 Bit Flatbed Scanner

Scannen, Faxen und Kopieren mit nur einem Tastendruck  
+ Print Artist Goo Pack  
+ 1 Half-Life Musik CD



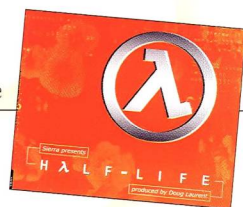
### 2. Preis: Apocalypse 5D 2D/3D VGA Grafikkarte von Videologic, mit PowerVR Chip

PCX2, für 3D Effekte und der ET6100 für 2D. Diese Karte ist auf 8MB aufrüstbar. Aufgerüstet wird NUR der 2D Teil, der 3D Teil besitzt stets 4MB SD-RAM  
+ Best of Sierra Sweater



### 3. Preis: Apocalypse 5D 2D/3D VGA Grafikkarte

+ 1 Half Life Musik CD



### 4. bis 20. Preis: Eine Half-Life Music CD

JUBILÄUMS AUSGABE  
AM 1. Juli  
ÜBERALL IM  
ZEITSCHRIFTENHANDEL

# In diesem Heft:

- eine Welt voller Abenteuer und Geheimnisse

**Spiel 1 (Vollversion):**  
Spiel komplett in Deutsch

## Hunter Hunted

Ein Kampf bis aufs Messer zwischen Menschen, Monstern und Mutanten! Entscheiden Sie sich für eine Seite und jagen Sie Ihre Gegner quer durch 50 Level! Aber Vorsicht! Manchmal drehen Ihre Kontrahenten den Spielfeld einfach um - dann sind Sie der Gejagte!

- Über 50 Level mit insgesamt 100 Missionen
- spannungsgeladene Action in atemberaubender Geschwindigkeit
- flüssige und realistisch wirkende Bewegungen durch „Motion-Capture-Technik“
- Mehrspielermodus über „Split Screen“

**Systemvoraussetzungen:** → Windows 95 → Pentium 90 → 16 MB Arbeitsspeicher → 35 MB auf der Festplatte → DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte (1 MB VRAM) → **Kompatibilität:** → Windows-kompatible Soundkarte mit DAC → Unterstützt Win95-kompatible Gamepads/Joystick



**Spiel 2 (mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung):**

## Aces over Europe

Erleben Sie hautnah die spannendsten Luftkämpfe des II. Weltkriegs und treten Sie gegen die besten Piloten an, die es damals gab!

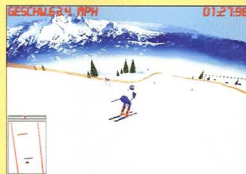
- Schlüpfen Sie in die Rolle der legendären Piloten vom Schlage eines Johnnie Johnson oder Alfons Galland
- 20 originalgetreue Maschinen
- „Gouraud Shading“ für detailgetreue Nachbildungen, Karten und Grafiken

**Systemvoraussetzungen:** → MS-DOS 5.0 + Windows 3.0 → 486 SX → 4 MB Arbeitsspeicher → 9 MB auf der Festplatte → PC CD-ROM-Laufwerk nach MPC-Norm → VGA (256 Farben) → **Kompatibilität:** → Adlib und Soundblaster → Microsoft-kompatible Maus → Joystick

## Demos

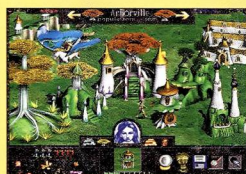
### DSF Ski

Halsbrecherische Abfahrten, technisch anspruchsvolle Slalomstrecken – und das alles in feinsten 3D Qualität. DSF Ski läßt das Herz jedes Ski Enthusiasten höher schlagen. Wer ein realistischeres Fahrgefühl will, muß schon selbst auf die Ski steigen.



### Lords of Magic

- Phantastisches Strategiespiel um Magie und Macht. Tauchen Sie ein in eine Welt der Imagination und mystischen Realität!



### Quest for Glory V: Drachenfeuer

Die unwiderrlich letzte Episode der Quest for Glory-Reihe bündelt in Drachenfeuer noch einmal all das, was die Serie bei Fans so beliebt machte: Eine epische Erzählung, große Abenteuer, finstere Gegenspieler und ein strahlender Held. Doch auf den warten diesmal wahrhaft herkulische Aufgaben: Fähigkeiten optimieren, Monster bekämpfen, Mörder entlarven, die Nachfolge des Königs antreten und... die Frau fürs Leben finden.

