

BEST OF SIERRA
1993

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM

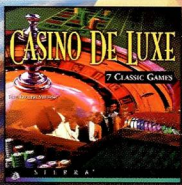
BEST OF SIERRA



2 TOP-SPIELE
14,90 DM
auf 2 CD-ROMs

3-D Ultra Pinball

Das intergalaktische Flippererlebnis
Drei Tische voller atemberaubender Action und knisternder Spannung!



Casino De Luxe

7 klassische Glücksspiele für den gepflegten Zocker von heute



SIERRA®



Inhalt

EDITORIAL

Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

3D Ultra Pinball, Casino de Luxe, CD Catalogue Seite 6

3D ULTRA PINBALL

Eine kleine Flipperkunde zur Einführung Seite 8

Die Spielsteuerung Seite 10

Der Kolonie Tisch Seite 12

Der Command Post Tisch Seite 14

Der Mine Tisch Seite 16

Glossary Seite 18

CASINO DE LUXE

Die Hausordnung im Sierra Casino Seite 40

Blackjack Seite 42

Roulette Seite 43

Poker Seite 44

Slot Seite 45

Red Dog Seite 46

Craps Seite 47

NEUHEITEN

Larry Casino Seite 22

Police Quest Swat 2 Seite 24

Ceasar III Seite 26

Pro Pilot - Interview Seite 28

DSF Fußball Manager 98 Tactics Seite 29

CorpWars Seite 30

Klassiker in Sondereditionen Seite 31

Jubiläumsposter Seite 34

Sierra's Entwicklungskiste Seite 32

EDUTAINMENT

Für unsere Kleinsten nur vom Feinsten Seite 49

ADDY Online Seite 50

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbriefe Seite 4

Sierra On-line - Live Chat mit Al Lowe Seite 7, 20

Planet Sierra Seite 36

Best of Sierra Shop Seite 38

Intern Seite 52

Erste Hilfe Seite 53

Cover CD Seite 56

Impressum Seite 56

Verlosung Seite 58

Liebe Spielefreunde,

was Sie hier in Händen halten, ist weit mehr als bloß die siebte Ausgabe eines Computermagazins - es ist eine Jubiläumsausgabe. Jawohl. Best of Sierra hat nämlich Geburtstag! Erinnern Sie sich noch? Vor genau einem Jahr erschien unsere erste Ausgabe - damals drehte sich alles um Schattenjäger und HERCS.

Und was tut man am Geburtstag? Richtig, man feiert und bekommt Glückwünsche und viele Geschenke. Also los, her damit... Ja, äh, ich sehe schon, so klappst das nicht. Dann drehen wir den Spieß eben um. Sie feiern und wir machen die Geschenke... Hmm, so geht das auch nicht... Zugegeben, 15 Mark für zwei Vollversionen sind so gut wie geschenkt, aber eben doch nur so gut wie... Blicke also noch die Sache mit dem Glück... Ja, genau, wir wünschen Ihnen viel Glück!... Sie werden es bitter nötig haben.

Die Spiele unserer Jubiläumsausgabe jedenfalls haben eine ganze Menge mit Glück zu tun. Und mit Geschick.

Bei 3D Ultra Pinball beispielsweise, werden nur die Geschicktesten das Glück haben, alle Missionen dieser Weltraum-Flippersimulation so zu bestehen, daß Sie zu den Glücklichen zählen, denen die Flucht aus dieser verlassenen Weltraumkolonie gelingt.

Casino De Luxe, unser zweites Spiel, steht vollends im Sternzeichen des Glücksritters, denn hier geht es immer nur um das Eine: ums ZOCKEN! Egal, ob Blackjack, Roulette, Poker oder Craps... für den leidenschaftlichen Gambler ist Casino De Luxe eine echte Herausforderung! Natürlich kommt auch das Glücksspiel nicht ohne Geschick, oder besser, ohne Strategie aus (ein plakatives Beispiel: Wer beim Poker aus Versehen zwei Asse wegschmeißt und am Ende nichts mehr auf der Hand hat, der ist kein Pechvogel, der ist dämlich).

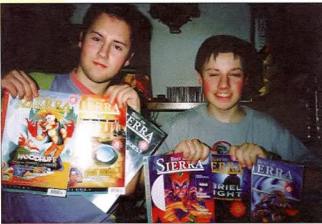
Und um das Maß voll zu machen, steht auch bei unserem dritten Schwerpunktthema, Larrys Casino, das bald auch in Deutsch(land) erscheint, das Glücksspiel im Vordergrund. Larrys Etablissement wird Sie an Las Vegas erinnern, an seine... äh, Moment, vielleicht nicht gerade an Las Vegas, vielleicht doch eher an Wanne Eickel... Warum? Sehen Sie selbst! Wir von der Best-of-Sierra-Redaktion jedenfalls wünschen Ihnen wie immer viel Spaß mit unseren Spielen und... viel Glück.

Ihr
Karl-Xavier-Neubig



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

Best of Feedback



Nicolas und Robin Huck und ihre lückenlose Sierra Sammlung.

Brief des Monats

Herzlichen Glückwunsch Best of Sierra!

Nun ist es endlich Zeit, daß euch zum BoS-Jubiläum zwei ernsthaft „kranke“, aber ungeheuer treue Sierra-Freaks schreiben...Zwei Brüder, damals 8 und 5 Jahre und bisher unberührt durch „elektronisch-Interaktiven Spaß“, bekamen väterlicherseits einen PC geschenkt. Da waren diese vier Farben unseres CGA-Monitors (...EGA war für Bonzen), eine Speckgelbe Tastatur, keine Festplatte und ein Spiel namens „Space Quest – The Sarien Encounter“, daß sich irgendwie magisch aus dem restlichen Disketten-Schrott hervorhob. (...und wanderte sofort in eine aus Seide geflochtene, mit Goldglöckchen bespickte Diamantbox aus Asien! Okay Okay ... sie war nicht so wertvoll, aber sie kam wirklich aus Asien!)

Alles schien zuerst harmlos, doch wir wußten damals nicht, wie dieses knusprige Programmchen unser Leben, vor allem unsere Hobbys, verändern würde. (Nur mikrige 95 % ! Essen, Schlafen, Filme, Bill Cosby und Malzbier spielen immer noch ne Rolle.) Denn die Atmosphäre, der Spielspaß usw... eurer Produkte (Nach SO folgte PD, KQ...) fesselte uns, wie soll man sagen...Jedenfalls wurde seit gut 10 Jahren jede nur mögliche Möglichkeit erfaßt, um uns dies oder das neue Sierraspiel auf die (meist kleine) Festplatte zu zaubern...Keine Wochenenden oder Feiertage sind vergangen an denen wir keine Sierra-Organen mit Freunden, Malzbier, Hüttenkäse, Sierra-Demos...veranstaltet haben! ...Irgendwann im Spätlichen des Sommers 97 rappelte es in der (Fan-)Kiste! Sierra Hits zum Spargelpreis! Obwohl wir natürlich die meisten Best of Sierra Knaller schon im Regal stehen hatten, und deshalb nur 2 Titel wirklich neu für uns waren, durften wir euer Magazin wirklich nicht verpassen. Die Heftaufmachung ist sehr kompakt (Positiv), der Schreibstil (und die Aufmachung!) sehr ansprechend und die Spiele selbst natürlich...(Ihr wißt schon!)...Okay es reicht mit dem Geschleime ! Bestimmt beugt sich schon der ein oder andere vor euch über den überfüllten Papierkorb und ...

...Da wären noch ein paar Fragen:

Weshalb verschieben sich Spiele wie Half-Life, Quest for Glory 5 und Kings Quest 8 ?

Wird Sierra/CUC irgendwann „größere Ziele“ (z.B. TV-Werbung, Kino, Fernsehen...) anstreben?

Wisst Ihr nun eigentlich wie Ihr euren „Pakt“ mit Blizzard, Davidson, Coktel... nennt? (CUC oder Cendant oder ...???)

P.S. ...Für die Schreibfehler übernehmen wir keine Haftung! (Richtig gehört!) Wir wollen euch damit nur zeigen, daß es immer noch kein Addy für ältere Personen gibt!

Nicolas und Robin Huck
aus Sasbach !

BoS: Lieber Nicolas und Robin, mit sehr viel Spaß und Freude haben wir Euren Brief gelesen und mit großem Staunen bewunderten wir natürlich auch Eure Collage, wo selbst einige von uns mit verdutzten Blicken sich fragten: „Wo die eine oder andere Comic Clipart nun her stammt...?!?“. Was wären wir bloß, ohne solche treuen Fans...

Natürlich sind wir auch darauf bedacht, die BoS so ansprechend wie möglich zu gestalten und nach Möglichkeit auch jedem gerecht zu werden, was allerdings gar nicht so einfach ist...Ein anderes Problem bilden da unter anderem auch die Spiele (Half-Life, DFG5, KQ8...) Hmm...wie wohl jeder andere Hersteller auch, will man natürlich seine Produkte perfektionieren, um sie schließlich als Highlight am Markt präsentieren zu können. Allerdings hängt der Werdegang eines Produktes von zahlreichen unterschiedlichen Faktoren ab. Anfassungen bei den „faulen“ und „langsamem“ Programmieren bis hin zu irgendwelchen Entwicklungs- und Produktionsengpässen, Lokalisation, Testphase...und und und... Wie soll man da bereits schon fast ein Jahr im voraus prophezeien können, wann denn nun das heiß-begehrte Spiel endlich raus kommt (oder doch noch nicht?!). Man kann das nur grob abschätzen...(unsere Kartenleger scheinen doch

Die persönliche Glückwunschkarte zum einjährigen Bestehen der BoS!
Wow... können wir da nur sagen!



Leserbriefe

wohl nicht das zu halten was sie einst versprochen...) Doch einmal an der Glückssau gerubbelt, laufen die Dinge schließlich doch dem richtigen Weg entgegen. Größere Projekte (wie z.B. Sierra TV) sind soweit nicht geplant, jedoch machen wir auch im Fernsehen und im Kino Werbung (Starcraft oder die DSF-Reihe seien an dieser Stelle erwähnt).

Warum in letzter Zeit der Firmenname von Sierra zu CUC und schließlich zu Candant wechselte ist einfach zu beantworten, denn bei jeder neuen Fusion ändert sich in der Regel auch der Name und wiederum werden unsere kreativen Köpfe an einem gediegenem Abend zum erhitzen der allgemeinen Luftfeuchtigkeit genutzt...

P.S. Übrigens, der Grund dafür warum es kein Addy für Ältere gibt ist der, daß wer den Addy schon in jungen Jahren genutzt hätte, dann jetzt nicht mehr bräuchte ...

Hallo Best of Sierra!

Da wir (mein Mann und ich) alle Best of Sierra Hefte haben und auch andere Sierra Spiele sehr interessant finden, möchten wir Euch heute einen Vorschlag machen und Euch um etwas bitten. Wie wäre es mal mit einer CD-Rom, auf der alle Spiele als Demos zu finden sind? So könnten wir alle Spiele probieren und dann ganz sicher auch kaufen, denn wir haben schon öfters „Mist“ gekauft (von anderen Firmen natürlich). So wäre dieses Problem aus der Welt geschafft. Überlegt Euch diesen Vorschlag mal! Vielleicht könnt Ihr uns auch gleich eine CD-Rom schicken.

Nancy und Csaba Miller, Apolda

BoS: Natürlich bieten wir auch Demos und Previews, neben zahlreicher Werbung, zu unseren Produkten an, denn niemand soll ja schließlich die Katze im Sack kaufen...Wir können das ebenso wie Sie nachvollziehen, wie es ist enttäuscht zu werden, denn jeder von uns ist schließlich auch Endverbraucher. Aus diesem Grund erscheinen auch jährlich ein aktueller Software Katalog (in digitaler Form diesmal auf der BoS CD - sie merken wir hören auf Sie!) sowie eine aktuelle Demo-CD unserer Produkte, die Sie selbstverständlich jederzeit bei uns anfordern können (Ihre CD ist bereits auf dem Post-Weg). Abgesehen davon sind zu fast allen unseren Produkten Previews, Updates und zahlreiche Informationen, von Inhalten bis zu den Systemanforderungen, direkt auf unserer Internet Seite „www.sierra.de“ abrufbar.

Liebe BoS Redaktion,

jetzt ist es passiert. Ihr wolltet Leserbriefe, also müsst ihr da durch. Vielleicht wundert Ihr euch, daß Ihr Post aus England in eurem Briefkasten findet. Nun ja, ich bin zwar Deutscher, lebe aber seit drei Jahren in England, habe mir aber ein wenig Intelligenz bewahrt. Zufällig war ich gerade in Deutschland als BoS Nr. 1 im Handel war. Da ich auch noch Kontakte nach Deutschland habe, konnte ich mir bisher alle sechs Ausgaben dieses Magazins organisieren. Ich hoffe, daß es auch noch weiterhin klappt, dennoch eine Frage: „Gibt es irgendeine Möglichkeit die „Best of Sierra“ direkt nach England zu bekommen?“

Mit den Spielen auf der Heft CD trifft Ihr voll meinen Geschmack, denn ich stehe total auf Adventure Games. Also euer „Value for Money“ ist kaum zu überbieten. Super finde ich auch, daß Ihr die Lösungen gleich mitliefert, jedoch hatte ich damit auch schon so meine Probleme...Vielleicht ist es mit meiner Intelligenz doch nicht soweit her.

Wo bekommt Ihr die Lösungen eigentlich her, bekommt Ihr sie direkt vom Programmierer oder gibt es ein Team das die Spiele durchspielt? Im letzteren Fall sendet mir bitte ein paar Bewerbungsunterlagen zu. Obwohl ich die Spieleauswahl sehr gut finde, vermisste ich z.B. den „Ultimate Soccer Manager II“ (leider ist mir der deutsche Titel nicht bekannt)... Natürlich kann ich verstehen, daß Ihr dieses Spiel nicht so einfach herausrücken wollte zumal die 98er Version gerade auf dem Markt ist. Aber wäre das nicht etwas für eure Jubiläumsausgabe? Wo doch auch die Fußball WM vor der Tür steht bzw. im Juli gerade vorbei ist und Deutschland gerade Weltmeister geworden ist...

Es wäre super wenn Ihr meine Adresse mit abdrucken könntet denn ich möchte noch mit anderen „Sierra“ Fans Tips, Tricks, Ideen und Meinungen austauschen.

Uwe Schultze - 50 Applebrook - Shifnal, Shropshire - TF 11 9P2 - England

BoS: Wir bedanken uns für Deinen Brief und freuen uns über jede Art von Post, selbstverständlich auch aus England. Leider wird die BoS in England nicht verkauft, was aber nicht heißen soll, daß es unmöglich wäre dennoch an sie heranzukommen. Zwar ist das Magazin momentan noch nicht als Abo erhältlich, jedoch kannst Du es jederzeit bei uns (nach)bestellen. Ansonsten steht Ihnen auch unser Kundendienst zur Verfügung, der Dir sicher auch bei KO und Freddy weiterhelfen kann.

Es ist richtig, daß unsere CDs normalerweise nur Demos und Informationen zu aktuellen Titeln beinhalten, was natürlich nicht heißen soll, daß Du zu älteren Produkten keine Informationen mehr bekommen kannst. Am besten wirfst Du mal einen Blick auf unsere Homepage „www.sierra.de“. Dort findest Du unseren kompletten umfassenden Softwarekatalog. Übrigens: der Ultimate Soccer Manager II heißt in Deutschland „DSF Fußball Manager 98“ und ist gerade kürzlich erschienen.

Verlosung Best of Sierra Nr.: 5



1. Preis:

Ingo Bongers, Niederkrüchten



2. Preis:

Gisela Skirr, Halle



3. Preis:

Dominik Djandji, Hockenheim

Die richtige Lösung war: c) b) c) a) c)

Installations- und Bauanleitung für Ihre Do-it-yourself-Spielhalle

Zählen Sie schon mal Ihre Barschaft ab, prüfen Sie ein letztes Mal den Sitz Ihrer Brieftasche und sagen Sie Ihren Scheinchen schon mal leise Servus.

Sierra öffnet seine Groschengräber. Auf der Raumstation 3D Ultra Pinball wird gerade die letzte Tube Chrompolitur verbraten und auch das Casino kann jeden Moment seine Pforten öffnen. Aber noch haben beide Spiele die Installateure im Haus. Schnappen Sie sich Ihren Mausschlüssel und helfen Sie den Jungs bei der Montage...

3D-Ultra Pinball

Eine verlassene Mine im Weltraum, ein Außenposten und ein Satz Flipperkugeln...

Bevor Sie über Ihrer Raumstation in 3D-Ultra-Pinball einen intergalaktischen Kugelhagel niedergehen lassen, hier noch schnell ein paar Tips zu Installation und Start. Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zulangem können!

Unter **Windows 95** brauchen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einzulegen und auf 3-D Ultra Pinball zu klicken, und schon geht der Installationsprozess ab wie eine scharf geschossene Flipperkugel. Folgen Sie wie immer den Bildschirmanweisungen auf das Gehorsamste.

Unter **Windows 3.1/3.11** legen Sie die CD ebenfalls in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen dann in der Menüleiste des Programm-Managers die Option **DATEI->AUSFÜHREN**. Geben Sie nun folgende Wortkombination in die Befehlszeile ein: **D:\PINBALL\SETUP** (falls Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mit dem Buchstaben D gekennzeichnet ist, sondern mit einem anderen Buchstaben, ändern Sie dies entsprechend ab). Klicken Sie danach auf „Install“. Was nun folgt, ist ein Test, den Sie nicht unbedingt durchführen müssen. Im nächsten Menü fahren Sie mit der Installation fort - dort wählen Sie den Umfang der Installation (wir empfehlen im Zweifelsfall die größere mit 11 MB). Das Programm schlägt Ihnen einen Installationspfad vor, den Sie annehmen oder in Ihrem Sinne abändern können. Nach erfolgreicher Installation beenden Sie das Setup-Programm mit „Exit“.

Noch ein Hinweis: Auch bei diesem Programm kann die bereits sattam bekannte Datei „sierra.ini“ wieder Ihr Unwesen treiben. Wenn Ihnen also eine dieser beiden Fehlermeldungen um die Ohren geschlagen wird

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder Integer Devide by 0,

dann wissen erfahrene Best-of-Sierra-Leser, was gebacken ist: Ihre Hardware wird mal wieder nicht erkannt. Löschen Sie in diesem Fall die Datei „sierra.ini“. Die Datei finden Sie im Windows-Verzeichnis (C:\windows\sierra.ini). Starten Sie danach Windows neu und starten Sie erneut „Setup“. Bei der Aufforderung Ihr System zu testen (Sie wissen schon, Setup ist in dieser Hinsicht fürchterlich pingelig) klicken Sie auf „Nein“ und machen Sie Setup damit deutlich, was Sie von solchen Prüfverfahren halten. Doch so leicht gibt Setup nicht auf. Sie erhalten den warnenden Hinweis, Ihr System reiche nicht aus. Lassen Sie Setup ruhig reden. Hauptsache, Sie wissen es besser. Fahren Sie also mit der Installation fort und lassen Sie sich nicht verückt machen.

Die Flippermission kann gestartet werden

Nach erfolgreicher Installation sind alle Kugelfallen aufgestellt, und auch die Beleuchtungschecks sind ohne Befund. Starten Sie jetzt Windows erneut und rufen Sie das Spiel danach mit einem Klick auf das Ultra Pinball-Symbol aus der Sierra Programmgruppe auf.

Casino De Luxe

Selbst ist der Zocker -

So erfüllen Sie sich Ihren Traum vom eigenen Casino

Unter **Windows 95** brauchen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einzulegen und auf Casino De Luxe zu klicken, um die Installation zu starten. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Unter **Windows 3.1/3.11** legen Sie die CD ebenfalls in Ihr CD-ROM Laufwerk (wohin auch sonst?) und wählen dann in der Menüleiste des Programm-Managers die Option **<DATEI->AUSFÜHREN**. Die Befehlszeile wartet auf folgendes Kommando **D:\CASINO\SETUP** (falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht mit dem Buchstaben D gekennzeichnet ist, sondern mit einem anderen Buchstaben, ändern Sie dies entsprechend ab). Im nun folgenden Bildschirm klicken Sie auf „Continue...“, um fortzufahren. Nun wählen Sie die Installationsgröße aus (4 MB oder 30 MB auf der Festplatte). Danach können Sie den vorgeschlagenen Installationspfad entweder annehmen oder nach Gusto ändern.

Die Kugel rollt schon - der Start unter Windows

Nach erfolgreicher Installation starten Sie **Windows** neu. Nun können Sie das Spiel mit dem Casino De Luxe-Icon aus der Programmgruppe **Impressions** aufrufen.

Noch ein letzter Hinweis, bevor Sie an die Tische hetzen: Für ein Vollbild bei Casino De Luxe benötigen Sie unter **Windows** die Auflösung 640x480, sonst bleibt es bei der etwas reduzierten Fenstergröße. Alles wunschgemäß verlaufen?

Na denn, faites vos jeux, messieurs dames!

Interaktiver Katalog:

Den Katalog starten:

Stellen Sie Ihre Bildschirmanzeige auf „High-Color 16-bit“ (Start->Einstellungen->Systemsteuerung->Anzeige->Farbtiefe...) Legen Sie dann die BOS-CD ein und klicken Sie auf „Demos->Katalog->Demo starten“. Sollte keine Autorun-Funktion aktiviert sein, starten Sie die Datei „Katalog“ aus dem Verzeichnis Demos\Katalog der CD.

Der Katalog kann bei einem Spiel aus der Rubrik Adventure die Reaktion verweigern. In diesem Fall hilft leider nur ein Neustart des Rechners, wenn sich das Programm auch nicht mehr durch die Tastenkombinationen „Alt+F4“ oder „Strg+Alt+Entf“ beenden läßt. Ihrem Rechner oder der Cd schadet dies jedoch nicht. Vermeiden Sie lediglich den erneuten Aufruf dieses Spiels, wenn Sie den Katalog wieder starten.

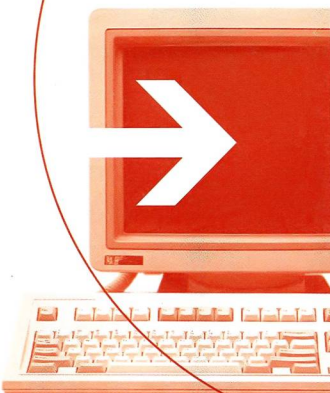
Die spielbaren Demos starten:

3-D Ultra Pinball: der vergessene Kontinent: Klicken Sie doppelt auf „3-D Pinball3“ im Ordner „Demos\Katalog\Demo 3-D Pinball3“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Lords of Magic: Klicken Sie doppelt auf „Lords of Magic“ im Ordner „Demos\Katalog\Demo Lords of Magic“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Demomaker starten:

Klicken Sie doppelt auf „Demomak“ im Ordner Demos\Katalog.



„Am liebsten spiele ich Softball...“

Al Lowe, der geistige Vater von Leisure Suit Larry und Freddy Pharkas, war wegen der deutschen Sprachaufnahmen für Larry's Casino eine Woche lang in Deutschland zu Gast. Am 16. Mai stand er seiner deutschen Fangemeinde über die Web Site von Cendant Deutschland Rede und Antwort. Best of Sierra hat Mäuschen gespielt.



Al Lowe, auf seiner Presse tour in Deutschland, schaute auch in Dreieck vorbei um mit seinen Fans zu chatten!

Al: Wer von Euch hat Fragen?

Marc: Hallo Al!

Sokra: Hi, Al Lowe! Was macht das Larry-Casino-Spiel?

Al: Gute Neuigkeiten! In den Staaten ist Larrys Casino schon fertiggestellt und mit der deutschen Lokalisierung beginnen wir morgen. So können alle Fans in Deutschland auch schon bald mit Larry zocken und viel Spaß haben!

Gewa: Hi Al! Was ist Dein liebstes Spiel (Sierra-Spiele einmal ausgenommen)?

Al: Was??? Wie könnte mir irgendein anderes Spiel gefallen, wo Sierra doch die allerbesten Spiele rausbringt?... Ich mach' nur Spaß. Eigentlich bin ich in letzter Zeit nicht viel zum Spielen anderer Spiele gekommen, weil mein Team und ich ja rund um die Uhr an Larry's Casino gearbeitet haben. Allerdings habe ich ein paar Spiele ins Auge gefaßt, die ich in nächster Zeit gerne spielen möchte, wie Monkey Island 3 oder Blade Runner, zu denen bin ich bis jetzt nicht gekommen.

Zur Zeit ist mein Lieblingsspiel allerdings Softball, denn meine 15jährige Tochter spielt das fast jedes Wochenende, und ich liebe es, ihr dabei zuzusehen.

Das war eine gute Frage. Wer hat noch Fragen?

Gewa: Wie lang ist der Sourcecode für Larrys Casino?

Al: Der Sourcecode ist in einer Höhle unter dem riesigen Sierra-Hauptquartier, tief im Inneren eines Bergmassivs in den USA, versteckt. Niemandem, nicht einmal mir, ist der Zutritt dort gestattet.

Aber Spaß beiseite, der Sourcecode belüftet sich momentan auf ca. fünf Megabyte, die allerdings auch all die Fehler der Programmierer beinhalten.

Adrian: Was ist mit Larry 8, Al?

Al: Ja, es wird ein weiteres Larry-Spiel geben, das sich aber von den bisherigen Adventures unterscheidet. Es wird völlig anders, aber Bit für Bit genauso lustig (hoffe ich!) und hoffentlich noch vor Weihnachten '99 erscheinen. Ya hoo!!! Larry 8 wird total anders aussehen als alles, was Ihr bisher gesehen habt. Man kommt sich vor wie in einem Roadrunner-Cartoon und nicht wie in einem Spiel. Aber Ihr könnt wetten, der arme Larry kann den Hals noch immer nicht voll genug kriegen.

Gewa: Arbeitest Du mit den Programmierern Seite an Seite, oder müssen die die ganze Arbeit für Dich machen???

Al: Ich schreibe nicht mehr an den Codes mit, denn meine Programmierer haben mich aus dem Sourcecode-Directory rausgeschmissen. Sie behaupten, ich würde sie nur vom Arbeiten abhalten. In den guten alten Zeiten war das anders. Bei Larry 1 habe ich noch alle Codes, den Text, die Musik und überhaupt alles außer der Grafik selbst gemacht. Ich mußte allerdings schnell feststellen, daß ich kein Alleskönner bin, sondern eigentlich nur ein guter Witzmacher oder Komiker. Das ist auch alles, was ich heute zu tun habe..

Adrian: Was meinst Du mit „anders als die bisherigen Adventures“?

Al: Es wird witzigere, abwechslungsreichere Aufgaben zu lösen geben, als immer nur „Finde das Objekt, gib das Objekt weiter an jemanden, hole jenes und gib es jemand anderem“, obwohl so was natürlich auch dabei sein wird. Ernsthaft, Larry 8 wird lustiger als irgendein Spiel vorher (wenn nicht, wird Sierra mich für immer hierher nach Deutschland verbannen!!!).

Marc-Babel: Al, arbeitest Du auch an anderen Projekten außer der Larry-Reihe?

Al: Ich habe gerade erst Larrys Casino fertiggestellt, eine komplette Casino-Simulation. Man kann alle möglichen Casinospiele spielen mit vielen bekannten Figuren aus vorangegangenen Larry-Abenteuern. Aber...wer einen Internetschluß hat (wie Ihr alle, offensichtlich), der kann online auf unserem Gratis-Spielenetzwerk gegen andere Leute spielen.



Gewa: Was für eine Idee liegt Larry zugrunde? Auf welcher Idee beruht Dein Larry?

Al: Ich habe Larry geschaffen, weil ich jemanden haben wollte, über den ich lachen konnte. Das war sehr einfach. Ich habe mir einfach den größten Deppen ausgemalt, der sich Frauen gegenüber total unmöglich benimmt, dabei aber immer noch der Meinung ist, er sei cool. So wurde Larry geboren!!!

Adrian: Wird Larry 8 3D-Beschleuniger unterstützen?

Al: JA, Larry 8 unterstützt 3D, und außerdem werdet Ihr alle auch 3D-Grafikkarten haben wollen, weil die Mädels mit mehr Polygonen einfach viel besser aussehen!

Weiter geht es auf Seite 20

Die Angst des Flippers vor Kugelfallen und Katapulten

Eine kleine Flipperkunde zur Einführung

Flipper-Enthusiasten wissen es längst - bei der 3D Ultra Pinball-Reihe von Sierra geht es um weit mehr, als nur den Ball daran zu hindern, ins Aus zu kullern. Auch das erste Spiel dieses Serials, das wir Ihnen heute vorstellen, bildet da keine Ausnahme.

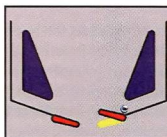


Ohne Reflexe, ein geübtes Auge und viel, viel Übung werden Sie es zunächst schwer haben. Doch davon sollten sich Anfänger nicht abschrecken lassen. Denn, wie schon der alte Flipperkönig Lothar E. aus Dortmund immer sagte: „Entscheidend ist“ auf'm Tisch“. Schnappen Sie sich 3D-Ultra Pinball, wählen Sie einen der Tische und schießen Sie die Kugeln in die Umlaufbahn. Mit ein bißchen Übung und viel Konzentration haben auch Anfänger bald den Bogen raus. Auch vorstadtkneipengestaltete Flipperexperten werden sich eine Weile an die Tische gewöhnen müssen, bevor Sie als Retter des Universums in die Geschichte eingehen. Erst wer in Bruchteilen von Sekunden realisiert, wohin der Ball kommt, wer im richtigen Moment den richtigen Flipper bewegt und sich nicht zu schade ist, auch mal kräftig an der Maschine zu rütteln (bevor Sie nur um einiger lausiger Punkte willen Ihre Festplatte in die Büroumlaufbahn treten, nehmen Sie lieber die Leertaste), der kommt bei 3D-Ultra-Pinball zu hohen Ehren. Doch bis dahin ist ein noch weiter Weg. Best of Sierra gibt Ihnen ein paar Tips für den Anfang.

Flipperklappern:

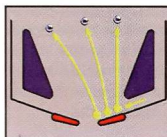
Eine besonders bei Anfängern beliebte, aus der Panik geborene Technik, die den ahnungslosen Neuling glauben macht, der Ball ließe sich durch derlei Gezappel irgendwie beeindrucken. Läßt er sich aber nicht, im Gegenteil. Sie verpassen dadurch nur den richtigen Zeitpunkt zum gezielten Schuß.

Einwickeln:



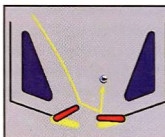
Klappen Sie einen Flipper nach oben und stoppen Sie die langsam rollende Kugel. Mit ein wenig Übung kommt die Kugel in dem Winkel zwischen Seitengasse und Flipper zur Ruhe. Klappen Sie den Flipper dann wieder nach unten und sie haben alle Zeit der Welt, um Ihr Ziel präzise anzuvisieren und die Kugel entschlossen abzufeuern. Eine wichtige Fähigkeit, die Sie sich schleunigst aneignen sollten - Schüsse mit zuvor eingewickelten Kugeln sind die akkuratesten im ganzen Flipperzirkus.

Gezielte Schüsse:



Eine weitere Möglichkeit für einen gezielten Schuß besteht, wenn die Kugel durch eine der Seitengassen auf Ihre Flipper zuläuft. Feuern Sie früh (d.h. wenn sich die Kugel noch in der Nähe des Flippergelenks befindet), dann flitzt sie entweder senkrecht oder in spitzem Winkel nach oben. Je weiter die Kugel am Flipper entlangrollt, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß sie geradewegs in die entgegengesetzte Richtung läuft, sobald Sie den Flipper betätigen.

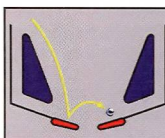
Eins-Zwei-Kombination oder Doppelflip:



Das ist kein Begriff aus dem Eiskunstlauf, sondern eine hervorragendes Mittel, um schon verloren geglaubte Kugeln noch einmal dem Nirwana zu entziehen. Die entschlossen aufs Aus zustrebende Kugel erhält

vom äußersten Flügel eines Flippers noch die entscheidende Richtungsänderung und wird unmittelbar danach vom anderen Flipper aus der Gefahrenzone geschlagen (Obacht: wer in wildem Aktionismus beide Flipper zur selben Zeit hochklappt, dem geht die Kugel zumeist durch die Lappen).

Der Paß:



In der Fußballersprache könnte man auch von gekomtem Flügelwechsel reden. Beim Paß wechselt die Kugel von einem Flipper auf den anderen (Profis machen das sogar absichtlich), um von dort aus um so präziser auf ein bestimmtes Ziel geschossen zu werden. Sehr schwierige Technik, deren Beherrschung den Neuling einen Haufen Kugeln und jede Menge Nerven kosten wird.

Wer versucht, die Kugel bloß irgendwie im Spiel zu halten, wird vielleicht für eine Weile überleben, aber letztlich an den Anforderungen von 3D Ultra Pinball scheitern. Eignen Sie sich die obengenannten Techniken rasch an und lernen Sie, wie man die richtigen Schüsse abfeuert, damit Sie Bonus-Multiplikatoren einheimsen, Superpunkte sammeln und spezielle Aufgaben erfüllen. Sie haben schließlich eine Mission.

3D-Ultra Pinball

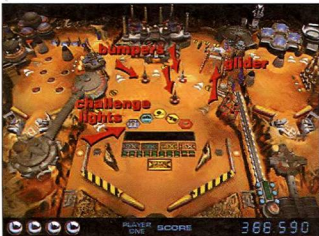
Auf die große Tour...

Mit Best of Sierra im Schweinsgalopp über interstellare Tische und Level

Daß Sie bei der Ultra-Pinball-Serie nicht nur einfach ein paar Tische haben, an denen Sie stundenlang vor sich hinklickern können, dürfte mittlerweile ja wohl bekannt sein. In der ersten Folge von Sierras erfolgreicher Reihe haben Sie es mit drei recht unterschiedlichen, aber thematisch miteinander verbundenen Tischen zu tun. Der Best-of-Sierra-Redaktion erschien es daher ratsam, ihren Lesern zunächst einmal einen kurzen Überblick an die schon zuckende Hand zu geben, damit die im dichten Glitzerwald der Bumper und Targets, der Drophaoles und Gliders nicht die Orientierung verlieren.

Wenn Sie ein Turnier spielen wollen (und davon gehen wir erst einmal aus, denn nur in diesem Modus werden Sie alle Vorzüge von Ultra Pinball kennen- und schätzenlernen), dann machen Sie sich auf eine wahre Flipper-Odyssee über mehrere Haupttische gefaßt. Hier geht's nicht nur darum, Bumper zu aktivieren und kleine Lämpchen ein- oder auszuschalten, nein, hier wehren Sie sich mit Ihrer Kugel gegen marodierende Bulldozer, niederprasselnde Meteore und ausfahrbare Lasergeschütze. Bei Ultra Pinball geht es nicht nur um Punkte - hier müssen Sie eine vollständige Weltraumkolonie aufbauen und ein Raumschiff in die unendlichen Weiten des Weltalls schicken, wenn Sie gewinnen wollen.

Alle Haupttische bieten dem leidenschaftlichen „Pinball Wizard“ blitzende Targets, trickreiche Bumper und temporäre Bonusaktionen. Mit dem spektakulären Kolonie-Tisch (Colony Table) fängt unser Flipper-Abenteurer an. Hier entstehen alle Bauwerke, die Sie mit Ihrem Spiel errichten müssen.



Diese fünf Lichter beispielsweise, stellen die fünf speziellen Aufgaben dar, die Sie an diesem Tisch erfüllen müssen. Treffen Sie den Glider, und aktivieren Sie das Licht.



Mit jedem weiter getroffenen Bumper können Sie es weiterspringen lassen. Leuchtet das Drophaole auf, feuern Sie den Ball hinein - Ihre Aufgabe kann beginnen!



Manche dieser Aufgaben müssen Sie in kürzester Zeit erledigen. Sie werden ein gutes Auge und fixe Reaktionen brauchen. Schießen Sie also schnell und scharf! Eingelebte Onscreen-Tips helfen den „Zauberlehrlingen“ unter Ihnen auf die Sprünge.



Mit anderen Schlüsselpunkten (Key-Targets) lassen sich Superpunkte sammeln. 20 dieser Punkte brauchen Sie, und Sie erhalten Zugang zur Kommandozentrale, dem Operation Center.



Hier treffen Sie Ihre strategischen Entscheidungen. Egal, ob Sie auf dem Kolonie-Tisch ein Bauwerk errichten, sich mal eben an einen anderen Tisch „warpen“ oder sich einen Extraball abholen wollen - mit jedem dieser Schritte, kommen Sie ihrem großen Ziel ein Stück näher: dem Start Ihres Raumschiffs!



Selbst die richtig guten Flipperspieler unter unseren Lesern werden sich ganz schön lang machen müssen, um sich an den Kommandozentrum-Tisch zu „warpen“. Aber lassen Sie sich durch anfängliche Mißerfolge nicht entmutigen. Es lohnt sich! Fünf zusätzliche Aufgaben und jede Menge Superpunkte warten auf den Spieler. Der wahre Köhmer wagt sich an das trickreichere obere Level und holt sich den Bonus-Multiplikator ab.



Der Mines-Tisch mit seiner targetgeladenen Umgebung hält Sie ganz schön auf Trab! Errichten Sie Rampen, feuern Sie wild mit Lasergeschützen um sich und jagen Sie Ihre Kugeln über die Eisenbahnschienen! Erfüllen Sie fünf weitere atemberaubende Missionen und sammeln Sie so viele Superpunkte, daß Sie sich an alle Tische zurückwarpen können, an denen Sie bisher Ihr Unwesen getrieben haben



Wenn Sie alle Aufgaben an allen Tischen mindestens einmal gelöst haben, dann haben Sie das Spiel - fast - gewonnen! Errichten Sie den Raumhafen und feuern Sie Ihr Raumschiff in die Umlaufbahn der Unsterblichkeit!



Versteckte Level, Multiball-Spiel und Bonuspunkte werden Sie stundenlang an den Bildschirm fesseln - dabei ist es völlig egal, ob Sie an jedem Tisch allein antreten und sich selbst beweisen wollen oder ob Sie die spannungsgeladene Wettkampfatmosphäre eines Turniers (gegen maximal vier Mitspieler) brauchen, um zur absoluten Hochform aufzulaufen.

Der Check vor dem Start

Als passionierter Flipper-Spieler verfügen Sie über ein gutes Auge, hervorragende Reaktionen und ...sind sehr ungeduldig. Sie wollen die Kugel rollen lassen und zwar subito. Niemand versteht das besser als wir. Trotzdem sollten Sie einen Blick auf die nun folgende Doppelseite werfen, auch wenn's Ihnen schon in den Fingern juckt. Merke: Wer das Hauptmenü und seine Optionen kennt, erreicht früher das rettende Raumschiff.



- Hauptmenü und Steuerung bei Ultra Pinball

Blödsinn, Computerspieler seien kontaktaarm?). Als Standardeinstellung hat sich Sierra für die Optionen „All Tables“ (Alle Tische) und „1 Player“ entschieden.



Klicken Sie auf „High Scores“, um sich die Bestenliste mit den höchsten Punkteständen anzusehen. Die hervorgehobenen Begriffe enthalten weitere Details.

Preferences (Einstellungen)

Mit „Preferences“ legen Sie solche Spieleinstellungen fest wie Anzahl der Kugeln („Number of Balls“), die Zielhilfe („Expert Help“), den Detail-Level („graphic detail“) oder den Sound. Sie können diese Einstellungen auch während eines Spiels ändern (zur Not auch dann, wenn die Kugel schon rollt), in dem Sie „Preferences“ aus dem Pull-down-Menü auswählen.

How to Play (So wird gespielt)

Mit einem Klick auf „How to Play“ rufen Sie das Online-Handbuch auf.

Exit (Ende)

Wer die Kugel (vorerst) an den Nagel hängen möchte, kann mit dieser Schaltfläche das Spiel verlassen und sich den profanen Dingen des Lebens widmen (Schlafen gehen, zum Beispiel).

?

Über das Fragezeichen erhalten alle Entmutigten und Verwirrten zu jedem Zeitpunkt Trost und Zuspruch von unserem Online-Handbuch.

Main Menue (Hauptmenü)

Sie erreichen das Hauptmenü, nachdem Sie Ultra Pinball gestartet oder nachdem Sie einen beliebigen Bereich des Spiels verlassen haben.

Play Pinball (Pinball spielen)



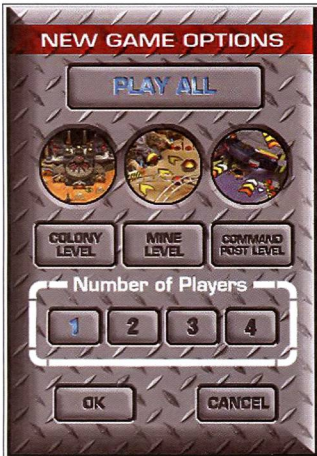
Klicken Sie auf „Play Pinball“, um das Spiel zu starten. Danach öffnet sich das Fenster „New Game Options“ (Neue Spieleoptionen). Dort können Sie sich entscheiden, ob Sie alle Tische oder erst mal nur einen einzelnen spielen wollen, und ob Sie lieber allein oder mit bis zu 3 Freunden spielen wollen (wer erzählt eigentlich dauernd diesen



3D-Ultra Pinball



New Games Options (Neue Spieloptionen)



Dieses Fenster erscheint, nachdem Sie im Hauptmenü den Schaltknopf "Play Pinball" angeklickt haben. Sie können es aber über das Pull-down-Menü „Start New Game“ (Ein neues Spiel starten) aufrufen. Hier legen Sie den Spielmodus und die Anzahl der beteiligten Spieler fest. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf OK, um mit dem Spiel fortzufahren.

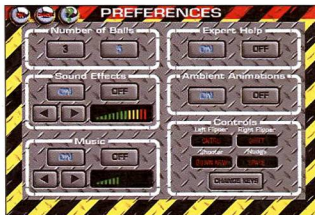
Play All (Alle Tische)

Das ist die Option für all diejenigen, die von einem Flipper mehr verlangen als nur einen Satz Kugeln. Wer also zwischen den Tischen hin- und herwarpen, eine Kolonie aufbauen und ein Raumschiff starten will, wer also auch als Flipper-Spieler eine höhere Mission erfüllen will, der entscheidet sich selbstverständlich für unsere Standard-einstellung „Alle Tische“. Wer einfach nur gut und ausgiebig flippern möchte, der entscheidet sich für einen Einzeltisch („Play Colony Table“, „Play Mine Table“ oder „Play Command Post Table“). Dann können Sie zwar nicht mehr zwischen den Tischen hin- und herwarpen, aber die meisten anderen Eigenschaften von Ultra Pinball sind weiterhin aktiv.

Players (Anzahl der Spieler)

Legen Sie die Anzahl Ihrer Mitspieler fest. Maximal 3 Konkurrenten können Sie sich ans Bein binden.

References (Einstellungen)



Ein Klick auf die Schaltfläche „Preferences“ genügt, und es erscheint der Bildschirm mit den Einstellungen (während des Spiels über „Preferences“ im Pull-down-Menü erreichbar). Auch hier bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf „OK“. Wer den Bildschirm wieder verlassen möchte, ohne irgendwelche Änderungen vorgenommen zu haben (man wird ja wohl mal gucken dürfen), der klicke auf „Cancel“ (Abbrechen) und lasse es gut sein.

Number of Balls (Anzahl der Kugeln)



Sie können mit 3 oder mit 5 Kugeln spielen, ganz wie's beliebt. Sind alle Kugeln im Aus gelandet, ist das laufende Spiel beendet (Extra-Bälle heißen nicht nur so, sie zählen auch extra). Die Standardeinstellung beträgt 5. Noch ein Hinweis für alle Schlingler: Während eines Spiels kann die Anzahl der Kugeln selbstverständlich nicht mehr verändert werden.

Sound Effects (Soundeffekte)



Mit einem Klick auf diesen Button schalten Sie die Soundeffekte ein oder aus. Mit der rechten bzw. linken Pfeiltaste regulieren Sie die Lautstärke.

Music



Mit einem Klick auf diesen Button schalten Sie die Musik ein oder aus. Mit der rechten bzw. linken Pfeiltaste regulieren Sie die Lautstärke.

Expert Help On/Off (Zielhilfe)



Ist die Zielhilfe eingeschaltet, erscheint über jedem Ziel von Belang eine Zielscheibe. Die macht Sie darauf aufmerksam, daß es an dieser Stelle was zu holen gibt und hilft bei der Konzentration auf das Wesentliche.

Ambient Animations On/Off

Für manch langsameren Computer sind hochauflösende Grafiken schon eine rechte Qual. Dann wird er bockig und die Bilder fangen an zu ruckeln. Gerade beim Flippern ist sowas sehr störend. Quälen Sie diese Rechner also nicht länger und schalten Sie alle Animationen ab, die mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben, sondern eher für eine gepflegte Spielhallenatmosphäre sorgen sollen.

Control Keys (Tastatursteuerung)

So sieht die Standardbelegung Ihrer Tastatur aus:

Linker Flipper



Strg- bzw. CTRL-Taste, läßt die Rollover-Lichter nach links wandern. Sie können auch die linke Maustaste benutzen.

Rechter Flipper



Shift-Taste, läßt die Rollover-Lichter nach rechts wandern. Sie können auch die rechte Maustaste benutzen

Starter



Runter-Pfeiltaste. Halten Sie die Runter-Pfeiltaste gedrückt, um auszuholen und lassen Sie die Taste los, wenn Sie die nächste Kugel abfeuern wollen. Je länger Sie Taste halten, desto härter wird der Ball abgeschossen. Auf dem PC können Sie für diese Funktion auch die linke Maustaste benutzen.

Anstoßen



Leertaste. Damit geben Sie dem Tisch einen „Ruck“. Machen Sie das aber nicht allzu häufig, sonst erscheint das sattsam bekannte „Tilt“, und dann geht nichts mehr.

Pause



Mit der Taste P können Sie das laufende Spiel unterbrechen. Drücken Sie auf eine beliebige Taste, um das Spiel danach wieder aufzunehmen.

Wer mit diesen Einstellungen nicht zurecht kommt, der kann sich die jeweilige Funktion auch auf eine beliebige andere Taste legen. Klicken Sie auf den Button „Change Key“ (Andere Taste). In die sich nun öffnende Dialogbox geben Sie bitte die Taste ein, die Sie für diese Funktion wünschen, und klicken Sie dann auf „OK“

?

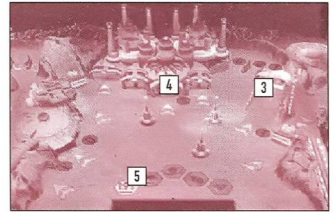


Wer noch Fragen zum Spiel hat, der ruft mit dem Fragezeichen-Symbol unser Online-Handbuch auf und fragt diesem ein Loch in den virtuellen Buchdeckel.

Lost in Space - Der Kolonie-Tisch

Die Aufgaben am Kolonie-Tisch (Colony Table) sind denkbar einfach:

Finden Sie einen Zugang zu den Nebentischen, öffnen Sie das Missions-Drophole, erfüllen Sie alle fünf Zusatzaufgaben, entdecken und spielen Sie alle hier versteckten Level und sacken Sie soviel Bonus- und Superpunkte ein wie möglich. Die Superpunkte brauchen Sie, um an das Target „Operations Center“ (Kommandozentrale) heranzukommen, wo Sie neue Gebäude errichten und sich an andere Tische warpen können. Mehr Voraussetzungen sind gar nicht nötig, um dem eigentlichen Spielziel näherzukommen, dem Start des eigenen Raumschiffs. Alles klar? Ja, was stehen Sie dann noch hier herum, Mensch?



nämlich wenn die Kugel ins Aus trudelt oder die Zeit abgelaufen ist. Bei aller Konzentration ist also auch noch Eile angesagt.

Um die Missionen auf dem Kolonie-Tisch zu aktivieren, müssen Sie zunächst die Gleiter-Rampe [3] treffen und somit das Licht am Missionen-Startloch in der oberen Tischmitte [4] einschalten. Wenn Sie das erleuchtete Startloch treffen, wird die gerade aufblinkende Mission [5] aktiviert. Zielen Sie nach jeder Mission wieder auf die Gleiter-Rampe, um das Missionen-Startloch für die nächste Aufgabe zu aktivieren. Ein Klick auf die Missionsicons in der Bildmitte genügt, und Sie können die einzelnen Missionen identifizieren.

Bulldozer-Mission:



In der Mitte des Tisches erscheinen fünf Bulldozer, jeder davon zählt 5.000.000 Punkte. Wer alle fünf in nur 25 Sekunden in die Luft jagt, knackt den 40.000.000 Punkte schweren Wizzard-Jackpot!

Orbitmission „Beil Dich“ oder Orbit Hurry-Up Challenge:



Schalten Sie das Licht der Orbit-Tunnelrampe ein und treffen Sie den Tunnel in den ersten 5 Sekunden! Dann streichen Sie einen weiteren 40.000.000-Punkte-Jackpot ein! Jeder weitere Sekunde ohne Treffer zehrt an den Punktereserven. Haben Sie nach 20 Sekunden immer noch nicht getroffen, ist der Jackpot auf 0 Punkte zusammengeschnürt. Schade eigentlich.

Meteorabschuß-Mission (Meteor Strike Challenge):



In der Tischmitte erscheint eine Meteorabwehrwaffe. Treffen Sie deren Unterseite und erreichen Sie den versteckten Meteorabschuß-Tisch.

Super-Gleiter-Mission:



Aktivieren Sie die Lichter der Gleiter-Rampe. Treffen Sie die Rampe so häufig wie nur möglich, bevor das Zeitlimit abläuft. Jeder Treffer ist 20.000.000 Punkte wert.

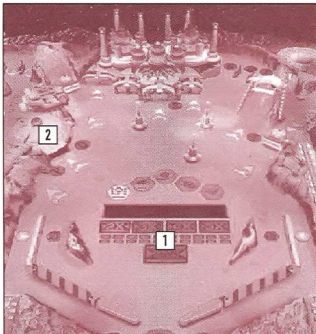
Energiediamant-Mission (Energy Gem Challenge):



Plaziert ein blinkendes Diamant-Target an einen zufällig ausgewählten Ort in der Tischmitte. Ein Treffer in den ersten 25 Sekunden bringt noch 5.000.000 Punkte und ruft den nächsten Diamanten auf den Plan. Wer alle 7 Edelsteine abtrifft, kann einen 50.000.000-Wizzard-Jackpot abräumen!



Superpunkte



Sammeln Sie 20 Superpunkte [1] (grüne Balken) und schalten Sie das Operation-Center-Target [2] (Kommandozentrale) links unterhalb der Tischmitte ein. Danach zielen Sie auf die Einsatzzentrale. Wenn Sie sie getroffen haben, ist die erste strategische Entscheidung fällig: Entweder bauen Sie auf dem Kolonie-Tisch ein neues Gebäude,



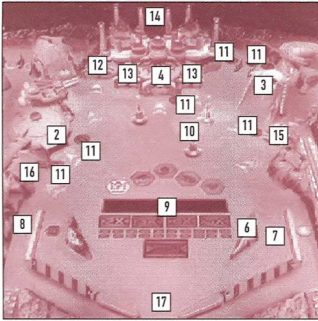
warpen sich an einen anderen Tisch und versuchen, 10.000.000 Punkte einzusammeln, oder Sie jagen einem Extraball bzw. einem Continue hinterher. Für eine weitere strategische Entscheidung brauchen Sie zusätzliche 20 Superpunkte. Unsere Flipper-Gleichung sieht folgendermaßen aus: Superpunkt-Targets: Gleiter treffen = 1 Rollover-Satz = 3 Drop-Target-Sätze = 3

Missionen

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie an allen Tischen jeweils fünf Missionen mindestens einmal lösen. Haben Sie eine solche Aufgabe erfüllt, leuchtet das betreffende Lämpchen für den Rest des Spiels auf. Scheitern können Sie bei diesen Aufgaben auf doppelte Weise,

3D-Ultra Pinball

Targets in der Mitte



Jede Kugel sammelt Bonuspunkte, die angerechnet werden, wenn Sie die Kugel verlieren. Die meisten Targets zählen Ihrem Kugel-Ende-Bonus weitere 1.000 Punkte hinzu. Weitere Bonuspunkte gibt es für jeden gelungenen Loop, den Drop-Target-Satz und jede erfüllte Mission (50.000 bzw. 100.000 Punkte). 20.000 gibt es noch für jeden Gleiter-Treffer und satte 100.000 für jeden Treffer des kompletten Labors.

- **Unter Bumper [6]** bringen 1.000.
- **Kugelrücklaufgasse [7]** - Führt die Kugel zu den Flippern. Ist das blaue Rollover erleuchtet, reaktiviert es die Kugelrettergassen.
- **Kugelrettergasse [8]** - Schießt die Kugel ins Spielfeld zurück, wenn die das rote Rollover-Licht in der Gasse leuchtet. Rollover-Targets in diesen Gassen. Läuft die Kugel über das erleuchtete blaue Rollover-Feld in der Gasse, werden die Kugelrettergassen aktiviert.
- **Bonus-Multiplikator [9]** - Multipliziert Ihren Kugel-Ende-Bonus um die Faktoren 2, 3, 4 oder 5. Jedes getroffene Ziel erhöht diesen Abschlussbonus um 100 Punkte, weitere Punkte gibt es für die Erfüllung einer Mission und die Treffer der Loop- und Gleiter-Targets. Bestimmte Targets lassen den Multiplikator weiterspringen (die rechten Drop Targets beispielsweise). Haben Sie den Ball verloren, wird er automatisch auf Null zurückgesetzt.
- **Jet Bumper [10]** - In unbeleuchtetem Zustand bringen diese Bumper 1.000 Punkte, sind sie aber beleuchtet, bringen Sie 10.000. Weitere Treffer machen aus diesen Jet Bumper phasenweise sogenannte „Superjets“, die satte 100.000 einbringen.
- **Gleiter-Rampe [3]** - Spielt dem Spieler in der Regel 10.000 in die Kasse. In der Super-Gleiter-Mission leuchtet sie bisweilen auf und ein Treffer bringt dann immerhin 20.000.000 Punkte ein. Dieses Target aktiviert den Missionsmodus, hilft bei der Eröffnung der Nebentische und bringt auch noch Zusatzpunkte ein. Um das Missionen-Startloch zu aktivieren, müssen Sie zunächst die Gleiter-Rampe zweimal treffen. Wer die Mission starten möchte, der muß danach den Starter der Fabrik-Mission treffen. Ist eine Mission erfüllt, aktivieren Sie über einen erneuten Treffer der Gleiter-Rampe eine neue Aufgabe.
- **O.U.T- und P.O.S.T.-Lichter [11]** - Die Punktzahl ist unterschiedlich und schwankt, je nachdem ob, und wenn ja, wieviele dieser Lichter aufleuchten, zwischen 1.000 und 10.000 Punkten. Jede der Lichter bringt 1.000 Punkte, wenn sie aufleuchten immerhin 5.000. Schalten Sie alle Lichter ein, um zusätzliche 10.000 Punkte einzusammeln und die erste Kugelfalle im mittleren Umgehungstunnel-Target zu aktivieren. Wenn Sie einen blinkenden Buchstaben-Rollover berühren, dann sind alle OUT- oder POST-Lichter sofort an.

- **Orbit-Tunnelrampe [12]** - Dieser Tunnel führt den Ball im Halbkreis an der Fabrik vorbei.
- **Umgehungstunnel-Target [13]** - Dieses Target bringt 20.000 Punkte ein und führt die Kugel in einem Bogen zu Ihnen zurück. Bei einigen Bonusmissionen bringt es 1.000.000, wenn es erleuchtet ist. Enthält eine Multiball-Kugelfalle bzw. eine Kugelbefreiungs-Target. Eine weitere Kugelfalle liegt im Felsentunnel unten links. Im Multiball-Spiel bringt der blinkende Orbittunnel zwischen 1.000.000 und 5.000.000 Bonuspunkte.
- **Das Geheime Loch [14]** (Mystery Drophole) - Dieses Drophole liegt versteckt im oberen Umgehungstunnel. Sie heimsen zufallsabhängige Bonuspunkte ein und einige andere Bonbons wie Unbesiegbarkheits-Modus, Multiball-Spiel mit 2 Kugeln, Bonus-Kugelfalle oder Superjets.
- **Missionsstart-Drophole [4]** - Treffen Sie das erleuchtete Drophole, um die aktuelle Mission zu starten. Um das Licht einzuschalten, müssen Sie die Gleiter-Rampe mehrmals treffen. Ist die Lampe aus, warpt es die Kugel in den oberen Tunnel.
- **Seitenpassage [15]** - Wird zunächst von einem Robodozer blockiert. Treffen Sie den Gleiter und schalten Sie den Pfeil vor der Passage ein, um den Robodozer aus dem Weg zu räumen.
- **Warp-Drophole Kommandozentrale [2]** - Bringt normalerweise 5.000 Punkte. Leuchtet die Lampe (bei 20 Superpunkten oder mehr), gelangen Sie zur Kommandozentrale. Dort können Sie ein neues Gebäude errichten, sich an einen neuen Tisch warpen lassen, 10.000.000 Punkte sammeln oder sich eine Extrakugel bzw. ein Continue abholen.
- **Felsentunnel [16]** - Schließt die Kugel in der Regel zurück und bringt 5.000 Punkte. Leuchtet die Lampe, dann wird der Felsentunnel zur Kugelfalle für die zweite Kugel beim nächsten Multiball-Spiel.
- **Aus [17]** - Läuft die Kugel in der Bildschirmmitte ins Aus (das ist ärgerlich, passiert aber selbst den Virtuosen unter den Flipperfreunden hin und wieder), können Sie sich mit jeder Menge Kugeldel-Bonuspunkten und Bonusmultiplikatoren über den Verlust hinwegtrösten. Wenn Sie sich im Zustand der Unbesiegbarkheit befinden, dann ist das Aus für kurze Zeit blockiert.
- **Multiball** - Die mittleren Umgehungstunnel-Targets [13] und der Felsentunnel [16] sind „Kugelfallen“. Werden Sie in erleuchtetem Zustand getroffen, dann halten Sie die Kugel für den Multiball-Modus fest. Tip: Schalten Sie die OUTPOST-Lichter [11] an, um die erste Kugelfalle zu aktivieren. Treffen Sie danach den Umgehungstunnel, um die erste Kugel festzuhalten. Zielen Sie dann auf den Felsentunnel unten links für die zweite Kugelfalle und danach wieder auf den Umgehungstunnel, um alle Kugeln auf einmal wieder freizugeben. Im Multiball-Modus blinkt die Orbit-Tunnelrampe

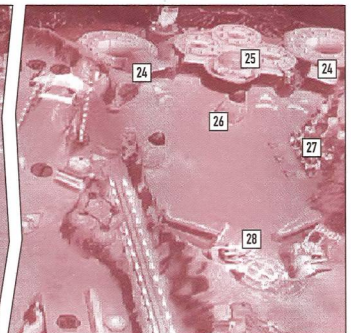
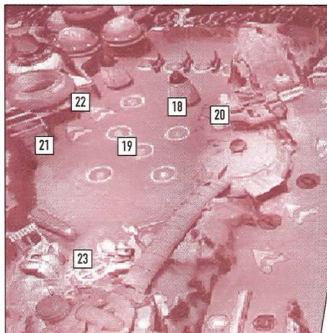
[12] auf und spült, wenn sie getroffen wird, zwischen 1.000.000 und 5.000.000 Bonuspunkte in die Kassen.

Targets links

- **Jet Bumper [18]** - Bringen 1.000 bzw. 10.000 Punkte (falls erleuchtet). Durch weitere Treffer werden die Bumper zu blinkenden „Superjets“ mit 100.000 Punkten. Außerdem lassen sie die Missionslichter weiterspringen. (Tip: Mit den Flippern können Sie die Lichter der Rollover ausschalten und so die Kugel immer über ausgeschaltete Rollover lassen lassen).
- **Rote Rollover [19]** - Bringen jeder 1.000 Punkte. Sind alle erleuchtet, spülen Sie mit Power-Up-Bonus 100.000.000 Punkte aufs Konto.
- **Drop Targets [20]** - Jedes bringt 1.000 und 5.000, wenn alle getroffen werden. Schalten das Licht des Loop-Targets auf der linken Seite ein.
- **Labor-Target [21]** - Bringt 1.000 Punkte. Wenn Sie vom Kommandozentrum aus ein Labor gebaut haben, sind es aber schon 10.000.
- **Loop [22]** - Leuchtet die Lampe, erhalten Sie nach einem Treffer den „Power-Up“-Bonus. Holen Sie sich 100.000.000 Punkte, indem Sie alle Rollover erleuchten und dann den Loop erneut treffen, bevor die Zeit abläuft.
- **Aus [23]** - Warpt die Kugel zurück auf den Mittelstisch in die Nähe der seitlichen Rücklaufgasse.

Targets rechts

- **Umgehungstunnel [24]** (Wraparound) - Führt die Kugel in einem Bogen zurück und spült Ihnen für jeden gebauten Agridome 20.000 Punkte aufs Konto. Ist der Tunnel erleuchtet, sind es immerhin 100.000. Blinkt er auf sind es 1.000.000 Punkte.
- **Raumhafen [25]** (Space Port Warp Hole) - Bringt in der Regel 1.000 Punkte. 10.000 sind es, wenn Sie von der Kommandozentrale aus einen Raumhafen gebaut haben. Ist die Lampe eingeschaltet, wird die Kugel in den versteckten Raumhafen gewarpt.
- **Jet Bumper [26]** - 1.000 Punkte gibt es für den normalen Treffer, 10.000 für den Treffer eines erleuchteten Jet Bumpers. Nach weiteren Treffern beginnen die sogenannten „Superjet“-Perioden, in denen Sie für jeden Treffer 100.000 Punkte abräumen können. Auch die Missionslichter springen weiter.
- **Drop Targets [27]** - Sie heimsen zufallsabhängige Bonuspunkte ein und einige andere Bonbons wie Unbesiegbarkheits-Modus, Multiball-Spiel mit 2 Kugeln, Bonus-Kugelfalle oder Superjets.
- **Aus [28]** Warpt die Kugel zurück auf den Mittelstisch in die Nähe der seitlichen Rücklaufgasse.



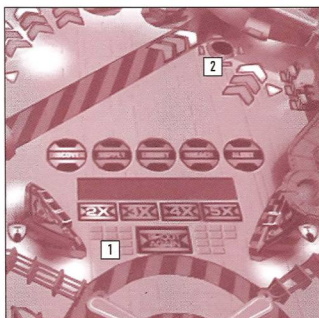
Command Post - der Militärstützpunkt zum Ausflippern

Flipperfans, AAACH-TUNG!! Vor dem Gerät in Einerreihe angetreten! Sie bekommen jetzt Ihre Einweisung am Flippertisch „Command Post“, einer militärischen Befehlsstelle samt Atombunker zum Ausflippern.

Hier warten fünf Aufträge auf Sie, die durch die großen, bunten Warnlampen in der Mitte des Tisches angezeigt werden. Dazu müssen Sie erst einmal die ganzen, lästigen Klappziele umnieten, damit der Weg zum Startloch frei wird. Danach haben Sie Ihre Aufträge zu erfüllen, zu denen Sie unten noch einmal genauere Anweisungen finden. Er kämpfen Sie sich mit Ihrer Ball-Truppe den Zugang zum oberen Kommandobereich, sammeln Sie Bonus- und Superpunkte. Die Superpunkte brauchen Sie, um an das Target „Operations Center“ (Einsatzzentrale) heranzukommen, wo Sie sich an andere Tische warpen oder Extrabälle einsammeln können. Fragen jemand? Sie kennen Ihre Befehle; also dann, Auführung! Weggetreten!



Superpunkte



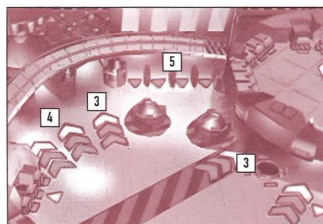
Sammeln Sie 20 Superpunkte [1] (grüne Balken) und schalten Sie das Operation-Center-Target [2] (Einsatzzentrale) rechts auf dem Mitteltisch ein. Danach schießen Sie sich auf die Einsatzzentrale.



Wenn Sie sie getroffen haben, ist eine strategische Entscheidung fällig: Auf einen anderen Tisch warpen? Zehn Millionen Punkte einsammeln? Einen Extraball auf Halde legen? Egal, wenn Sie sich falsch entscheiden, sammeln Sie einfach weitere 20 Superpunkte, dann können Sie es ja noch einmal versuchen. Superpunkte gibt es bei den Loops oder Rampen (je einen), für einen komplett niedergewalzten Satz Rollover-Targets (satte 3) und für jeden umgepushten Satz Klappziele (ebenfalls 3 Stück).

Ihr Auftrag, Soldat:

Um einen Einsatz zu beginnen, feuern Sie erst einmal in die Tunnel rechts und links [3] von den vier Rollover-Targets [5] oben auf dem Mitteltisch. Daraufhin leuchtet das Startloch [4] oben links auf dem



Mitteltisch auf. Schießen Sie es ab, Soldat, aber bitte nur, wenn es leuchtet. Dann nämlich beginnt Ihr nächster Einsatz. Wenn Sie einen Einsatz erfolgreich abschließen können, bleibt das entsprechende Warnlicht für den Rest des Spieles eingeschaltet. Die können die ganzen Einsätze auch mehr als einmal durchspielen.

Entdeckungs-Einsatz (Discover):



Öffnet ein pulsierendes Atomziel irgendwo auf dem Mitteltisch. Schießen Sie es ab, bevor die Zeit abläuft, und Sie kassieren ein saftiges Milliöchen. Außerdem erscheint ein neues Atomziel. Wenn Sie alle sieben Atomziele wegpusten, überreicht Ihnen der General persönlich den Zehn-Millionen-Jackpot, Gefreiter!

Nachschub-Einsatz (Supply):



Eröffnet mit drei Kugeln die Schnellfeuersaison und außerdem ein Drop Hole mitten auf dem Tisch. Treffer werden mit fünf Millionen quittiert - multipliziert mit der Anzahl an Kugeln, die noch im Spiel ist! Je öfter Sie dieses Zielloch mit einer Silberkugel füllen, desto länger dauert der Einsatz.

Energie-Einsatz (Energy):



Feuern Sie auf das Turmziel, das erscheint (wir verleihen 20.000 Punkte, Gefreiter), und erleuchten Sie fünf seiner Ringe. Wenn Sie weitertreffen und alle Ringe zum Strahlen bringen, ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen, und Sie finden einen freundlichen Fünf-Millionen-Jackpot in Ihrem Marschgepäck.

Durchbruch-Einsatz (Breach):



Plötzlich erscheinen gemeingefährliche Drophenlos hinter jedem Set von Klappzielen! Feuer frei! Jeder Treffer öffnet den Zugang zum oberen Kommandobereich, der Durchbruch ist geschafft, der Einsatz auch.

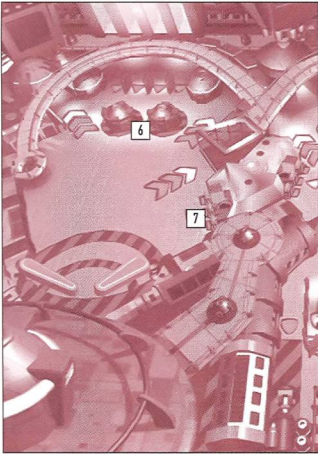
Alarm-Einsatz (Alert):



Es wird Großalarm für den gesamten Stützpunkt gegeben. Die oberen Fluchttunnel leuchten auf - treffen Sie innerhalb der ersten fünf Sekunden hinein, dann hat Ihre Kugel eine Überlebenschance - und Sie einen 40-Millionen-Jackpot, was ja auch nicht schlecht ist. Für langsame Wehrpflichtige gibt es auch noch die nächsten 20 Sekunden lang Trefferpunkte am Tunnel, allerdings jede Sekunde ein paar weniger. Nach Ablauf der Frist gibt es nur noch die üblichen Notrationen.

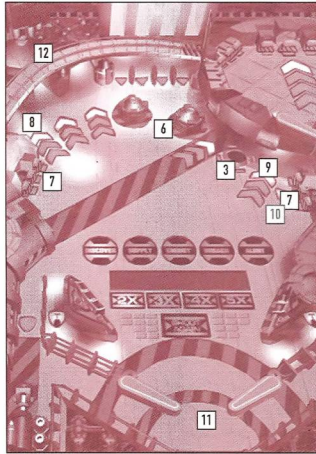
3D-Ultra Pinball

Die mittleren Ziele



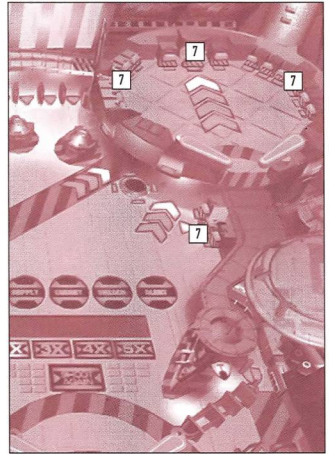
Jede Kugel zählt, wie schon Capitano Vasques, der berühmte Befehlshaber des 2. Mexikanischen Erschießungskommandos, immer zu sagen pflegte. Auf das Flippern übertragen bedeutet das: Jede Kugel sammelt im Laufe ihres Fluges Bonuspunkte, die gutgeschrieben werden, wenn die Kugel den Tisch verläßt (ja, auch das wird irgendwann unweigerlich passieren). Die meisten Ziele fügen dem Bonus 1000 Punkte hinzu. Jeder **Loop** und jedes **Klapptarget-Set** schlägt mit 50.000 Punkten zu Buche (wobei kein Klapptarget stehen bleiben darf, wie schon Capitano Vasques stets betonte). Ein erfolgreich abgeschlossener Einsatz bringt sogar wunderschöne 100.000 Punkte aufs Guthaben.

- **Die Bumper [6]** zählen 1000 Punkte, (es sei denn, sie leuchten - dann kommt noch eine Null hinten dran), ebenso die Rollovers. Wer alle vier Rollovers oben überfährt, kassiert 10.000 Punkte und schubst den Multiplikator für den Endbonus eine Stufe weiter - 2x, 3x, 4x oder gar 5x. Steht der Multiplikator schon auf 5x, rasseln 100.000 Punkte herbei und die Superjets fangen an - eine punktintensive Überraschung! Ein kleiner Hinweis, Gefreiter: Die unbelichteten Rollover-Ziele kann man mit den Flippern rumschieben, genau in die Flugbahn der Kugel...
- **Die Drop Targets [7]** sind lockere 5000 Punkte wert - beim Einzelschuß. Wer mit der Salve gleich drei umlegt (sprich: das ganze Set), dem öffnen sich dahinter die Untiefen eines Dropholes, dessen Füllung immerhin 50.000 Punkte aufs Konto wuchtet. Und nur, wer allen drei Dropholes die Kugel gegeben hat, darf auf die Obere Kommandoebene vordringen. Wenn Sie die drei rechten Droptargets flachlegen, regnet es jeweils einen Bonus: Zwei-Ball-Hektik, Superjets, Zugang zur oberen Ebene und andere Nettigkeiten.
- **Die Rampe [8]** zum linken Tisch zählt normalerweise 20.000, aber mit Beleuchtung kommt sie auf 100.000, und wer sie im blinkenden Zustand erwischt, darf eine runde Million einfahren.
- **Der Lift [9]** zur Oberen Kommandoebene (verborgen unter der oberen Ebene oben rechts) bringt normalerweise nur 20.000 Punkte heim. Wird er aber getroffen, während die Rampe nach oben geöffnet ist (zu erkennen am Blinklicht), so bringt er die Kugel ganz mondän und elegant nach oben.



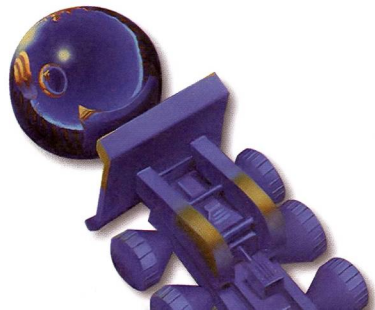
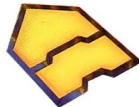
- **Das Bonusloch [3]** links und die **Drop Targets [10]** rechts sind nicht nur für die Verleihung von Extrabällen zuständig, sondern starten gegebenenfalls auch das Zwei-Kugel-Spiel. Solange beide Bälle im Spiel sind, steigt die Punktzahl für die Mittelunnel mit jedem Treffer um eine Million, bis zu fünf Millionen maximal.
- **Das Aus [11]** Irrendwann nimmt auch die gutmütigste Flipperkugel ihren Hut, zieht den Trenncoat an und entschwindet unerkannt vom Tisch, in das glückliche Flipperkugel-Paradies, wo Bäche aus Chrompolitur fließen, Polierwatte von den Bäumen wächst und Elektrizität und Vollgummi verboten sind. Will sagen: Eine Kugel, die es schafft, zwischen Ihren Flippern hindurchzuschlüpfen, die sehen Sie nicht wieder. Die ist weg und bleibt weg. Alles, was Sie noch als Souvenir haben, ist der End-Bonus, den sie Ihnen vererbt. Tragen Sie's mit Fassung.
- **Dieses versteckte Drop Hole [12]** unter der Rampe können Sie nur erreichen, wenn das Tor der Rampe oben ist. Es zählt normalerweise 20.000 Punkte, läßt sich aber durch Benutzung der Rampe zum linken Tisch kurz zum Aufleuchten überreden. Und beleuchtet spuckt es nicht nur 100.000 Punkte aus, sondern öffnet auch noch den Zugang nach oben.

Die oberen Ziele



Um in die obere Kommandoebene aufzusteigen, benutzen wir die Rampe aus dem linken Tisch oder den Lift direkt unter der oberen Ebene. Um diese beiden Zugänge zu öffnen, müssen Sie die drei Drop-Target-Sammlungen abräumen und alle drei Drop Holes dahinter treffen. Ersatzweise können Sie die Rampe auch öffnen, indem Sie den Durchbruch-Einsatz schaffen, alle Drop Targets auf der rechten Seite siebenmal niederwalzen oder das Drop Hole links unter der Rampe erwischen, wenn es leuchtet.

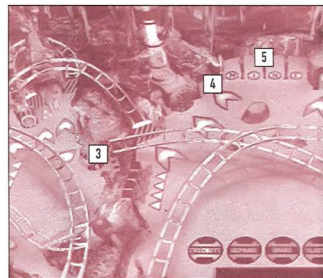
Und was machen Sie, wenn Sie erst einmal in die obere Etage aufgestiegen sind? Dasselbe wie unten: Alle Drop Targets abschließen, das Drop Hole mit Chrom füllen und dafür einen prima Sonderpreis kassieren. Die 15 Drop Targets hier oben zählen jeweils 5000 Punkte. Erst wenn Sie alle 15 erledigt haben, können Sie sich das obere Einzelziel vornehmen und schließlich das Drop Hole dahinter. In dem Moment schießt sich die Rampe, der angesammelte Rollover-Bonus wird Ihnen gutgeschrieben Das Schönste aber: Von nun all zählen Alle Ziele auf den Tischen das Doppelte, bis die Silberkugel sich verabschiedet. Wenn Sie diesen kompletten Durchgang in der oberen Ebene mehrmals mit der selben Kugel hinbekommen, steigt dieser Multiplikator sogar auf das Drei-, Vier- oder gar Fünffache der normalen Punktzahlen an! Eine prima Methode, schnell Superpunktzahlen anzuhäufen.



Punkteschürfen am Mine-Tisch

Eine alte Mine mitten in den unendlichen Weiten des Weltraums

Eine alte Mine mitten in den unendlichen Weiten des Weltraums - die ehemaligen Bewohner mußten alles zurücklassen, was Ihnen das Leben an diesem Ort erleichtert hat... Bumper, ein gewisser Vorrat an Stahlkugeln und jede Menge Punkte. Ein idealer Ort für Sie, um nach Punkten zu graben. Fangen Sie an!



Die Evakuierungs-Mission:



Auf dem Mittelstisch erheben sich drei Targets. Treffen Sie das mittlere Target, um die Mine zu evakuieren (die war wohl doch noch nicht ganz verlassen) und um sich 25.000 zusätzliche Punkte zu sichern. Die anderen Targets sollten Sie aber VOR dem mittleren treffen - das erhöht Ihren Bonus. Alle drei Targets getroffen? Prima, die Mission ist beendet.

Die Reparatur-Mission:



Drei Targets einer Reparaturwerkstatt (Repair Station) erscheinen auf dem Mittelstisch und wollen abgeschossen werden. Das bringt Ihnen jeweils 20.000 Punkte ein. Haben Sie alle Targets zurück in die Tiefe gejagt, ist die Mission auch schon beendet.

Die Edelstein-Mission:



Hier erscheint an beliebigem, weil zufallsabhängigem Ort des Mittelstisches ein Edelstein. Schießen Sie ihn ab, aber beeilen Sie sich, die Uhr läuft. Dafür gibt es satte 1 Mio. Punkte und eines neues Targets zur Belohnung. Treffen Sie alle 7 Edelstein, dann knacken Sie den 10 Mio. Wizard-Jackpot!

Die Spreng-Mission:



Hier erscheint auf dem mittleren Tisch ein Schacht, der jede Sekunde ein die Luft fliegen kann! Zielen Sie auf die Eingangstür und das dahinter versteckte Drop Hole, bevor die Zeit abläuft und der Schacht in die Luft fliegt. Die Belohnung kann sich sehen lassen: 60.000 Punkte.

Die Alarm-Mission:



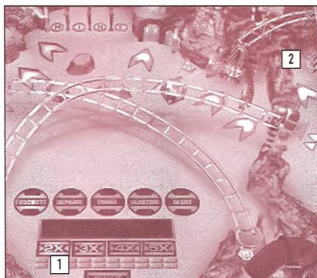
Sehen Sie Licht am Ende des Tunnels? Versuchen Sie, das Licht am Tunnelleingang auf der rechten Seite des Mittelstisches einzuschalten und treffen Sie den Tunnel in den ersten 5 Sekunden (Sie haben richtig gehört...Sekunden). Für diese Heldentat gibt's den 40 Mio. Punkte Wizard-Jackpot! Für jede Sekunde, die Sie länger brauche, gibt's Abzüge vom Punktekuhen, und wer sich länger als 20 Sekunden Zeit läßt, der bekommt gar nichts mehr.

Über das Punkteschürfen hinaus haben Sie am Mine-Tisch aber noch ein paar Dinge mehr zu erledigen. Sie müssen das Missionenstart-Loch öffnen, alle fünf Missionen zu unserer vollsten Zufriedenheit durchspielen bzw. abschließen und sich auf die Jagd nach Boni (das ist kein neuer Hundekuchen, sondern der Plural von Bonus) und Superpunkten machen. Mit diesen Superpunkten im Schlepptau gelangen Sie in das Kommandozentrum, wo sich an andere Tische warpen, Extrakugeln erspielen oder Continues abholen können.

Sammeln Sie 20 Superpunkte [1] und machen Sie im Kommandozentrum-Target [2] (Operation Center) bitte das Licht an. Das Zentrum befindet sich im Minenschacht am rechten Tisch. Wenn Sie das Entscheidungszentrum getroffen haben, wird es wieder Zeit für eine strategische Entscheidung: wollen Sie sich lieber an einen anderen Tisch warpen und 10.000.000 Punkte einsacken oder sich auf die Jagd nach einer Extrakugel bzw. einem Continue machen. Für eine weitere strategische Entscheidung brauchen Sie allerdings weitere 20 Superpunkte. Unsere Gleichung sieht folgendermaßen aus: Superpunkt-Targets: Nebentisch-Looprampe = 1 Satz Rollover (Bodenlichter) = 3 Sätze Drop-Targets = 3



Superpunkte

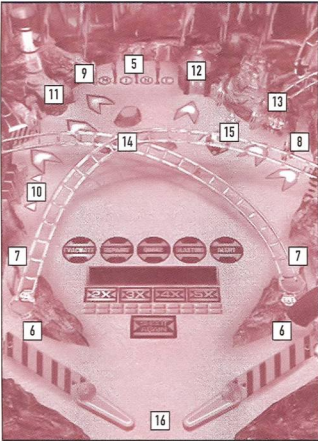


Missionen

Um sich an eine der Missionen heranzuwagen, müssen Sie zunächst die Rampe [3] treffen, die vom linken Tisch zum rechten Flipper führt. Dieser Treffer öffnet per Laserstrahl das Missionenstartloch [4] links von den M.I.N.E.-Rollovern [5] am oberen Rand des Mittelstisches. Treffen Sie nun das Target, das oberhalb bzw. links von den M.I.N.E.-Rollovern liegt. Damit schalten Sie am Missionenstartloch das Licht an. Ein Treffer genau in das erleuchtete Startloch und die Aufgabe kann beginnen.

3D-Ultra Pinball

Die Targets in der Mitte



- **Kuglerücklaufgasse [6]** (Return Lane) - Führt den Ball zurück zu den Flippern.
- **Kugelrettergasse [7]** (Kickback Lane) - Stößt die Kugel zurück, wenn das rote Rollover aufleuchtet. Alle Rollover in diesen Gassen schalten Extrapunkte und Kugelretter (Kickbacks) ein und aus.
- **M.I.N.E. Rollover [5]** - Bringt 1.000, sind alle erleuchtet erhalten Sie 10.000 und einen erhöhten Bonusmultiplikator. (Tip: Verwenden Sie die Flipper, um die Kugel über noch unbeleuchtete Rollover laufen zu lassen) Die Funktion des Bonus-Multiplikators kennen Sie ja bereits. Wenn Sie den erleuchteten 5fach-Bonus zweier- oder mehrmals treffen, kassieren Sie 100.000 Punkte und starten den Superjet-Modus.
- **Mittlerer Tunnel [8]** - Der Tunnelleingang befindet sich am Mittelisch oben rechts. Er führt zu einem Target oberhalb und links der M.I.N.E.-Rollover. Mit einem Treffer leuchtet das Missionstartloch (wieder) auf und Sie erhalten außerdem 20.000 Punkte. Der Treffer eines beleuchteten Eingangs schlägt mit 100.000 Punkten zu Buche. Treffen Sie, wenn der Eingang blinkt, werden Sie zum Millionär. Jedenfalls nach Punkten.
- **Mission-Startloch [9]** (Challenge Start Hole) - Unmittelbar unter und links von den M.I.N.E.-Rollovern. Bringt zunächst einmal 20.000 ein. Schießen Sie die Kugel auf den linken Seitentisch und treffen Sie die Rücklauf-Rampe zum rechten Flipper. Das öffnet das Missions-Startloch. Zielen Sie nun auf das Target oberhalb und links von den M.I.N.E.-Rollovern, um das Drophole zu erleuchten. Wenn Sie das Startloch nun treffen, können Sie mit der nächsten Mission beginnen.
- **Drop Targets - [10]** Befinden sich auf der linken Seite des mittleren Tisches. Treffen Sie alle vier, um 50.000 zu kassieren. Schlagen Sie ruhig weiter auf die Drop Targets ein, es lohnt sich: Extrakugeln, Superjets, Continues und andere Boni sind an der Tagesordnung.
- **Erzsammler [11]** (Ore Hopper) - Das ist das Drophole unmittelbar links von dem Missionsstarter. Doch bevor Sie an die dahinterliegenden Schätze kommen, müssen Sie erst den Schutzwall überwinden. Fünf Treffer sollten genügen, um das Loch zu öffnen. Ein Treffer mitten ins Drophole bringt dann weitere 100.000 Punkte, startet

eine Superjet-Periode und läßt alle Rampen aufblinken. Der 10 Mio.-Bonus winkt, wenn Sie alle aufblinkenden Rampen innerhalb der nächsten 45 Sekunde treffen. Das werden Sie wohl noch hinkriegen!

- **Lagerschuppen [12]** (Storage Shed) - Dieses Drophole liegt genau rechts von den M.I.N.E.-Rollovern. Zielen Sie darauf, öffnen Sie das Loch und kassieren Sie bei einem weiteren Treffer erst mal 20.000 Punkte. Treffen Sie den Lagerschuppen in erleuchtetem Zustand, können Sie in der Nähe der Gleisleger-Rampe (track-layer ramp) ein neues Gebäude bauen.
- **Rampen [13]** - Bringen in aller Regel 5.000 ein.
- **Rücklauf-Rampen [14]** (Return Ramp) - Diese Rampen sind mit Laserschützen ausgestattet, die für jeden Laserstoß 5000 Punkte einbringen. Die Rampe, die vom linken Tisch zum rechten Flipper führt, öffnet das Missions-Startloch. Die Rampe, die vom rechten Tisch zum linken Flipper führt, öffnet das Gleisleger-Drophole.
- **Gleisleger-Rampe [15]** (Track-Layer Ramp) - Dieses Loch muß zunächst mit Lasern unter Beschuß genommen werden. Treffen Sie also zunächst die rechte Rücklauf-Rampe und dann den offenen Lagerschuppen, um dort zu bauen. Treffer bringen 10.000 Punkte und fügen der Rampe einen Abschnitt hinzu. Ein Treffer der nunmehr kompletten Rampe bringt den Wahnsinnsbonus 100 Millionen ein. Wenn Geld verdienen doch so einfach wäre!
- **Schieß-„nochmal“-Bonus** - Dieser Bonus bringt Ihnen verloren geglaubte Kugeln wieder zurück. Den können Sie sich entweder am linken Bonusloch und an den rechten Drop Targets abholen.
- **Schneller Multiball** - Die oben genannten Drop Holes sind auch für diese Bonuskugel verantwortlich. Solange beider Kugeln im Spiel sind, setzt es für jeden Treffer des mittleren Tunnels 1 Mio. Punkte.
- **Aus [16]** (Center Table Drain) - Diese Funktion hat auf allen Tischen die gleiche Konsequenz - die Kugel ist futsch.

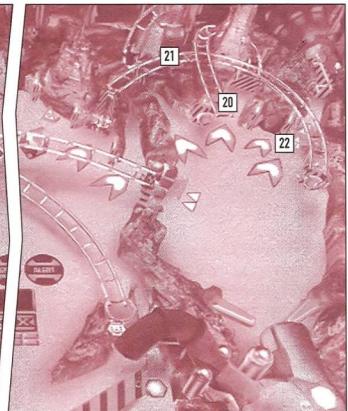
Die Targets links

- **Loops [17]** - Bringen im Normalfall 20.000. Sind sie erleuchtete (im Loop liegt die Wahrheit) macht das schon 100.000 Punkte, blinken Sie, ist sogar eine runde Million fällig.
- **Drop Targets [18]** - Befinden sich auf der linken Seite des linken Tisches. Schießen Sie alle ab, und Sie holen sich 50.000 Punkte, aktivieren Sie das Licht bestimmter Target-Gassen und holen Sie sich den 10.000-Punkte-Bonus mit dem Keller-Drophole.
- **Minenschacht [19]** - Der Schacht liegt genau oberhalb der Drop Targets des linken Tisches. Weitere Treffer klopfen das Drophole weich - es beginnt sich zu öffnen. Sacken Sie 50.000 Punkte ein, warpen Sie die Kugel an den rechten Tisch und bringen Sie das Schmelzofen-Target am oberen rechten Tisch für kurze Zeit zum Blinken. Treffen Sie den Schmelzofen, bevor die Zeit abläuft und Ihr großer Bonus eingeschmolzen wird.

Die einzelnen Dropholes „Lange Rampe“, „Keller“ und „Rücklauf-Rampe“ bringen zunächst nicht viele ein, aber sie machen nach einem Treffer den Weg frei auf die lukrativeren Rampen. Kugeln, die durch an den kleinen Nebenflippern vorbei ins Aus gehen, landen wieder in der Rücklaufgasse des mittleren Tisches.

Die Targets rechts

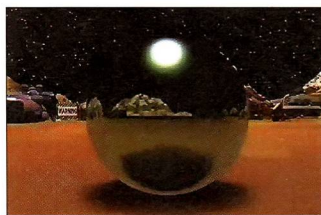
- **Loop [20]** - Hier gibt es genausoviele Punkte für den Loop wie am linken Nebentisch.
- **Minenschacht am Kommandozentrum [21]** - Befindet sich oben links. Bringt zunächst nur mickrige 10.000 Punkte. Interessant wird es aber, wenn Sie 20 oder mehr Superpunkte zusammen haben. Mit denen können Sie das Licht des Targets aktivieren und dann die Kommandozentrale wechseln.
- **Bonus-Loch [22]** - Versorgen Sie dieses Loch eifrig mit Kugeln, und es wird sich Ihnen gegenüber mit Extrakugeln, Superjets, erhöhtem Bonus und einigen anderen Zückerchen erkenntlich zeigen.



Das Glossar

Bei ersten Vergeßlichkeitsschüßeln bestens bewährt - das Glossar als Gedächtnisstütze bei Ausfallerscheinungen

Vor lauter Bumpen, Dropholes und Rollovern sieht es jetzt in Deinem Kopf aus wie auf dem Punktekonto eines Flippers nach einem 20-Millionen-Schuß? Alles blinkt, alles dröhnt und keiner weiß, wo der Ball ist? Nur die Ruhe, die Praxis 'Best of Sierra' verschreibt Dir ein Gegenmittel: das Glossar. Diese Seite alle zwei Stunden einmal einnehmen (bei einem Glas Baldrian) und sorgfältig durchlesen. Danach ist der Kopf wieder frei und Deine Reaktionen tadellos wie ehemals.



• **Weiter** - Manche Target-Sätze, wie z. B. der Bonus-Multiplikator und die Missionslichter "springen weiter", wenn ein anderes Target getroffen wird. Wenn Du beispielsweise die Burghof-Rollover auf dem Schloß-Tisch schaffst, springt der Bonus-Multiplikator von 1 auf 2. Wenn Du die Burghof-Bumper triffst, springen die blinkenden Missionslichter weiter.

• **Kugelfalle** - Wenn eine Kugel in einer Kugelfalle gefangen ist, wird sie bis zum nächsten Multiball aufgehoben. Bis zu zwei Kugeln können in der Kugelfalle gefangen sein, bevor das Multiball-Spiel anfängt, bei dem alle gleichzeitig ins Spiel kommen.

• **Bonus-Multiplikator** - Hiermit kann der Kugel-Ende-Bonus von 2x auf bis zu 5x erhöht werden. Der Multiplikator springt weiter, wenn Du bestimmte Targets triffst, mit ihm kann also der gesamte Kugel-Ende-Bonus sehr schnell erhöht werden.

• **Blindgänger** - Eine Kugel, die direkt ins Aus geht, ohne daß mit ihr ein einziger Punkt erzielt wurde. Manchmal kann die Kugel erneut gestartet werden.

• **Bumper** - Hindernisse auf dem Spielfeld, die Punkte bringen und von denen die Kugel abprallt. Nach einer bestimmten Anzahl Treffer werden viele Bumper zu Jet-Bumpen, d. h. sie leuchten auf und sind mehr Punkte wert. Nach weiteren Treffern werden einige sogar zu Super-Jet-Bumpen. Außerdem springen die Missionslichter weiter, wenn Du einen Bumper triffst.

• **Continue** - Es gibt die Möglichkeit, ein "Continue" zu verdienen, also weiterzuspielen, nachdem Deine letzte Kugel im Aus gelandet ist. Bei einem Continue wird zwar der Punktestand auf Null zurückgesetzt, aber alle bereits erfolgreich abgeschlossenen Missionen bleiben weiterhin gültig. Wenn das Spiel beendet wird, gehen alle erworbenen Continues verloren.

• **Aus** - Die Lücke zwischen den beiden unteren Flippern. Wenn die Kugel durch diese Lücke geht, ist sie verloren, Du solltest also tunlichst versuchen, das zu vermeiden. Die meisten Targets sammeln Bonuspunkte, die Du erhältst, wenn die Kugel, die gerade im Spiel ist, ins Aus geht.

• **Drophole** - Ein Target, das aus einem in die Tischoberfläche eingelassenen Loch besteht. Wenn eine Kugel in ein Drophole geschossen wird, wird die Kugel zumindest vorübergehend festge-

halten, möglicherweise werden dadurch auch Tore geöffnet. Bonuspunkte erzielt oder sogar ein Multiball-Modus eingeleitet. Im Dungeon-Tisch gibt es links ein Drophole, das eine Mini-Skelettfuchtmission startet, wenn Du sie triffst, während sie aufblinkt.

• **Kugel-Ende-Bonus** - Bonuspunkte, die für die Kugel gesammelt wurden. Du erhältst sie erst, wenn die Kugel ins Aus geht. Diese Bonuspunkte können durch den Bonus-Multiplikator erhöht werden.

• **Flipper** - Das sind diese kleinen Hebel, mit denen man die Kugel bewegt. Die beiden Flipper, die verhindern sollen, daß die Kugel ins Aus geht, haben wir Hauptflipper genannt.

• **Torlichter** - Befinden sich in Kugelrücklaufgassen. Wenn Du die Kugelrücklaufgasse triffst, während das Torlicht an ist, wird das Tor in der Kugelrettergasse geöffnet. Hierdurch wird die Kugel zurück auf das Spielfeld gebracht.

• **Jet-Bumper** - Bumper, die mehr Punkte bringen und von denen die Kugel oft stärker abprallt als von normalen Bumpen. Die meisten Bumper werden zu Jet-Bumpen, nachdem sie eine bestimmte Anzahl von Malen getroffen wurden.

• **Kugelretter** - Mechanismen in einer Gasse oder einem Loch, die die Kugel auf das Spielfeld zurückbefördern. Manchmal kriegt man dafür Punkte, aber nicht immer - und was noch viel wichtiger ist: Kugelretter sind nicht immer aktiv. Wenn der Kugelretter nicht aktiv ist, geht die Kugel ins Aus.

• **Kickback-Lichter** - Befinden sich in Kugelrücklaufgassen. Wenn Du die Kugelrücklaufgasse triffst, während das Kickback-Licht an ist, wird der Kugelrettermechanismus in einer Kugelrettergasse aktiviert. Hierdurch wird die Kugel wieder auf das Spielfeld gebracht.

• **Gasse** - Eine schmale Rampe für die Kugel, die häufig einen Kugelretter oder ein Rollover-Target enthält.

• **Passage** - Ein u-förmiger Tunnel, der ein anderes Target umschlingt und die Kugel in die Richtung zurückbefördert, aus der sie gekommen ist.

• **Anstoßen** - Wenn man den Tisch anstößt oder rüttelt, beeinflusst dies den Lauf der Kugel. In Ultra Pinball 2 kann man den Tisch mit der [Leertaste] anstoßen. (Optisch bewegt sich nur die Kugel, aber

nicht der Tisch.) Außerdem kannst Du den Tisch mit der Taste [Z] von links und mit der Taste [Z] von rechts anstoßen. Aber Vorsicht! Wenn man zu oft oder zu lange anstößt, entsteht ein "Tilt", und alle Kugeln, die gerade im Spiel sind, gehen verloren. Im Bildschirm "Einstellungen" kann man, wenn man will, eine andere Taste zum Anstoßen einstellen.

• **Spielfeld** - Der Tisch.

• **Plunger** - Siehe Starter.

• **Rollover** - Ein Target, das flach auf der Oberfläche des Tisches liegt und bei dem Du Punkte erzielt, wenn die Kugel darüberläuft. Die Punktzahl kann sich nach einer bestimmten Anzahl Treffer erhöhen. Oft sind Rollover in Sätzen zusammengefaßt - wenn man alle trifft, kriegt man Bonuspunkte.

• **Schütteln** - Siehe Anstoßen.

• **Starter** - Der Stab mit der Springfeder, mit dem neue Kugeln auf das Spielfeld geschossen werden. Mit welcher Kraft die Kugel auf den Tisch kommt, hängt davon ab, wie weit der Starter zurückgezogen wird. Bei Ultra Pinball 2 zieht man den Starter mit der Abwärtspeilaste zurück und schießt die Kugel ab, indem man die Taste wieder losläßt. Die Taste für den Starter kann unter "Einstellungen" geändert werden.

• **Seitengassen** - Die schmalen Kanäle, die außen an den Katapulten entlang verlaufen und die Kugel zu den Hauptflippern zurückführen.

• **Katapulte** - Die beiden schrägen Bumper direkt über den Hauptflippern. Durch sie erhält die Kugel enormen Schwung.

• **Tilt** - Wenn der Tisch zu lange oder zu heftig angestoßen wird, entsteht ein Tilt. Das bedeutet, daß alle Kugeln, die sich gerade im Spiel befinden, verloren gehen. Bei Pinball-Maschinen schützt der Tilt-Mechanismus das Gerät, indem Spieler, die zu stark daran rütteln, bestraft werden. Gute Spieler lernen sehr schnell, wie heftig und wie lange ein Tisch angestoßen werden kann, ohne daß ein Tilt entsteht.

Martin "Der Macho",
leidenschaftlicher WM Gucker:

"KLAR SCHATZI,
ICH HAB DICH LIEB. ABER AUCH
MITTAGS IST WM."

„Volltreffer! Die Fußball-WM beginnt schon um 12.00 Uhr!“

WM-DOPPELPASS – Das erste Magazin über das aktuelle Geschehen der WM –
täglich live aus Paris: Hintergründe zu den Spielen, aktuelle Informationen frisch
von der deutschen Pressekonferenz, heiße Diskussionen mit Experten.

So ist das eben: Man(n) muß Prioritäten setzen.

M I T T E N D R I N S T A T T N U R D A B E I



„Am liebsten spiele ich **Softball...**“

Chat mit Al Lowe



Gewa: In welcher deutschen Stadt hältst Du Dich gerade auf? Und wie lange bleibst Du noch hier?

Al: Zur Zeit hält man mich in Dreieich fest... gegen meinen Willen! HELFT MIR!!!

Moderator: Al, handelt es sich bei Larrys Casino um ein 100% Onlinespiel oder kann man es auch offline spielen?

Al: Casino ist zu 100% Non-Internet- und zu 100% Internet-tauglich!!!

Es ist eine komplette Offline-Simulation, wenn man aber Internet hat - um so besser! In der Internet-Version gibt es mehr zu tun, mehr Spiele zu spielen und man interagiert mit richtigen Menschen, anstatt immer dieselben Dialoge mit dem PC zu führen.

Tipo: Wieviel verdienst Du so pro Spiel??

Al: Die von Sierra sind schlau. Sie bezahlen mir gerade genug, damit ich nicht zur Konkurrenz überlaufe, aber nicht genug, um mich in Südf Frankreich zur Ruhe setzen zu können und Larry nie wieder begegnen zu müssen!

Moderator: Was würde passieren, wenn Larry Lara Croft träfe?! Oder wird er...vielleicht im 9. Teil?!

Al: Wenn Larry Lara treffen würde.....er würde immer noch keine Chance haben.

Moderator: Wer von ihnen hat die größere Kanone?

Marc-Babel: Hmmm, ich denke, Lara würde ihm schnell die Lichter auspusten....

Al: Ich glaube, Larry würde umgenietet - literarisch...! Der arme Larry, sogar seine Kanone ist zu klein!

Adrian: Wird Larry diesmal mehr Glück haben als in den vorigen Episoden?

Al: Lieber Adrian, wird Larry jemals Glück haben? Und wenn, wärs Du dann nicht enttäuscht? Du würdest Larry doch nicht mit mehreren bildhübschen Frauen im Arm sehen wollen, oder? Natürlich nicht.

Marc-Babel: Al, welches Budget steht für ein Sierra-Spiel zur Verfügung, heutzutage?

Al: Marc, Sierra-Spiele kosten von 1Mio US\$ an aufwärts, manchmal sehr weit aufwärts. -

Larry dagegen ist recht preiswert, er arbeitet schon für ein paar Drinks und leere Disketten. Warum glaubt ihr, benutzen wir immer noch Zeichentrick?

Moderator: An alle, welches ist Euer liebstes Babe aus Larry 7? Unseres ist Peggy. Natürlich...

Al: Mein liebstes Larry 7-Babe ist Annette Boning (*Anm. der Redaktion: In der deutschen Fassung heißt die Dame Annette Ammbumsen*). Die Art, wie wir ihre Unterhaltungen mit Larry gestaltet haben, finde ich toll, wie man ihre und Larrys Gedanken hören kann und wie sie immer mehr aneinander geraten.

Marc-Babel: Meine Favoritin ist immer noch Passionate Patty.

Al: Passionate Patti mag ich auch. Ich schuf sie, damit sie all das ist, was Larry eben nicht sein kann...es hat Spaß gemacht, die beiden gegeneinander aufzubringen.

Adrian: Ich mag Victorian Principles.

Al: Ich muß sagen, Peggys Figur zu kreieren, hat am meisten Spaß gemacht. Und die Sprachaufnahmen erst. Die Schauspielerin, die Peggys englische Stimme sprach, ist eine kleine blonde Frau, von der man eher ein helles, leises Stimmchen erwartet hätte. Aber statt dessen ertönen tiefe, heisere und laute Peggy-Flüche. Es war so lustig, sie im Studio durch die Glasscheibe zu sehen und gleichzeitig Peggys Stimme aus den Lautsprechern zu hören.

Adrian: Wird es in Larry 8 mehr Mädels geben als in Larry 7?

Al: Adrian, natürlich wird es mehr Mädels geben. Larry wird auf eine ganze Schwadron von weiblichen Kriegerinnen treffen, gegen die Lara Croft auf Shirley-Temple-Format schrumpft.

Gewa: Al, kennst Du Al Bundy???

Al: Liebe Gewa, ich BIN Al Bundy!

Gewa: Bist Du ein Al Bundy Fan, Al???

Marc-Babel: Ein Spiel mit der Bundy-Familie, das wäre lustig!!!

Al: Eigentlich find ich das nicht sooo toll. Am Anfang fand ich die Bundys auch lustig, aber nach einiger Zeit muß man doch feststellen, daß die Witze immer die gleichen bleiben. Ich glaube, daß selbst Larry interessantere Situationen durchlebt als ein Schuhverkäufer!



Neuheiten bei Sierra - ein mörderisch heißer Sommer



Grären Sie sich nicht, wenn der Sommer dieses Jahr etwas kühler ausfallen sollte. Sierra läßt niemandem im Regen stehen - im Gegenteil. Die Neuheiten werden Ihnen ganz schön einheizen.

Heiß geht es schon auf den nächsten beiden Seiten zu - nackt im Whirlpool zu sitzen und in Leisure Suit Larry's Casino um virtuelle Larry Mark zu zocken, ist schon ein ziemlich rares Gefühl. Und wenn Larry wieder mal saumäßige Karten gibt oder ein Essen bringt, das Sie nie und nimmer bestellt haben, dann heißt es kühlen Kopf bewahren. Genau wie bei der nächsten Neuverstellung, der Polizeisimulation SWAT 2. In den Straßenschluchten von Los Angeles jagen Sie als Leiter einer Sondereinheit den ganz schweren Jungs hinterher. Wer hier in Panik gerät, hat schnell ausgespielt. Heiß geht es auch im dritten Neuverschlach zu - CAESAR III, eine Aufbau/Strategiesimulation vor dem Hintergrund des römischen Weltreichs. Wer als Statthalter einer aufblühenden, aber noch ungesicherten Stadt von Barbaren heimgesucht wird, kriegt garantiert die fliegende Hitze. Auch die daraufhin fällige Kopfwäsche durch den Imperator persönlich wirkt nur in den seltensten Fällen wirklich abkühlend (dann aber nachhaltig). Auch in der Kanzel eines Flugzeugs kann es hoch hergehen, wenn der Flugschüler (mit hochrotem Kopf) gerade mal wieder einen Funkspruch falsch verstanden hat. Mit Pro Pilot 2, der Flugsimulation mit Ausbildungscharakter, wird Ihnen das nicht passieren. Außerdem stehen auf dem Programm: Heiße Auseinandersetzungen mit außer Kontrolle geratenen Kartellen in CorpWars, lasergeladene Duelle im Weltraum in Homeworld und hitzige Kämpfe gegen hochintelligente Bestien aus einer anderen Welt in Half-Life. Wem jetzt immer noch kalt ist, der kann sich mit Sicherheit an den neuen Sondereditionen von Sierra erwärmen - Klassiker aus dem Sierra-Programm in neuer Aufmachung und zu einem unglaublichen Preis.

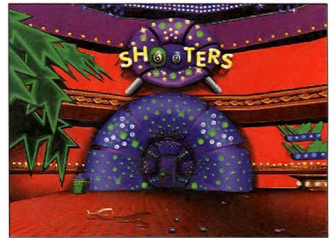
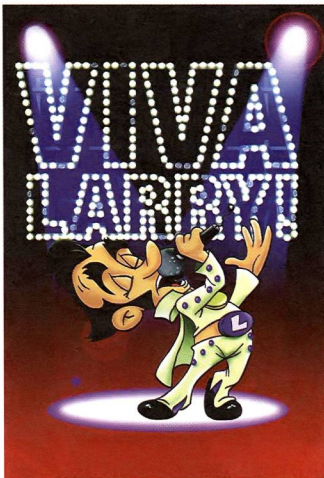


Guten Tag, mein Name ist Larry, Larry Laffer.

Und ich möchte Sie verführen. Nein, nicht was Sie jetzt denken.

Warum denken eigentlich alle Leute immer nur an das Eine, wenn sie mit mir reden?

Ich frage mich, wieso ich so einen zweifelhaften Ruf habe... Nur, weil ich in bislang sieben Folgen der (in aller Bescheidenheit) nach mir benannten Adventureserie immer wieder das Glück hatte, gutaussiehenden Menschen (besonders Frauen) zu begegnen? Naja, ein Mann von Welt mit blendendem Aussehen, wortgewandt, intelligent, einfühlsam, stark und ruhig, der hat halt Chancen beim weiblichen Geschlecht. Aber auch ich kann mich da nicht beklagen. Natürlich gibt es auch immer wieder Leute (besonders Frauen), die mich für einen Loser halten. Die mich ausnehmen, mir Hoffnung machen und mich dann sitzenlassen, die meine Gutmütigkeit ausnutzen oder sich einfach nur auf meine Kosten einen Scherz oder einen netten Abend machen wollen. Aber das sind nur maximal 95 oder 96 Prozent der Frauen, die ich so kennenlerne, ein Prozentsatz, an den ich mich inzwischen locker gewöhnt habe. Zieht man außerdem die vier bis fünf Prozent ab, die mich gar nicht erst eines Blickes würdigen, bleibt unterm Strich ja immer noch ein nettes Sümmchen übrig - und mit denen verbringe ich meine wilden Abende...



Das heißt, die Abende, an denen ich frei habe, denn in letzter Zeit habe ich einen neuen Job. Um die Zahl der Menschen (besonders Frauen) zu erhöhen, die mit mir reden und sich dabei wohlfühlen, habe ich ein Casino eröffnet - und damit kommen wir zu meinem erwähnten Verführungsvorhaben. Statt irgendwelche schlüpfrigen Adventure zu spielen, könnten Sie doch mal etwas RICHTIGES spielen. Das Einzige, was dabei schlüpft, sind Sie - nämlich in die Rolle eines meiner liebsten Menschen (auch Frauen) aus vergangenen Abenteuern. Wenn Sie ein Fan meiner Abenteuer sind, werden Sie sie alle kennen und lieben. Allein aus meinem letzten Abenteuer, der „Yacht nach Liebe“ auf dem Kreuzfahrtschiff PMS Bouncy, sind

etliche alte Bekannte dabei. Zum Beispiel diese mysteriösen Dame der Nacht, die wunderschönen Annette Ammbumsen. Annette war die dunkelhaarige Frau in „Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe“, die aussah, als stamme sie direkt aus einem klassischen Film Noire. Naja, im Spiel war sie nicht sehr nett... genauer gesagt, hatte sie den guten, alten Herrn Ammbumsen nur geheiratet, um an sein Geld zu kommen. Aber dabei zog sie den Kürzeren, sozusagen, denn der alte Knabe hatte noch einen recht ausgeprägten sexuellen Appetit. Sie versuchte, mich zu einem Mord anzustiften, aber ich versichere Ihnen, hier in meinem Casino wird es so etwas nicht geben.

Larry's Casino

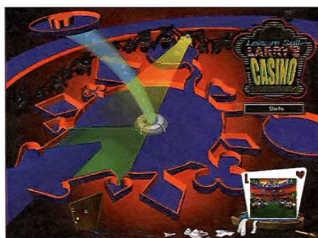
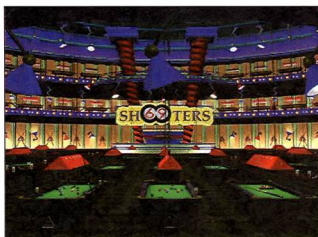
Selbstverständlich ist auch Captain Thygh wieder dabei. Thygh war Kapitän der PMS Bouncy. Sie veranstaltete jede Woche einen Wettbewerb mit den männlichen Passagieren, und der Gewinner durfte eine Woche lang auf ihr eine Kreuzfahrt machen.

Oder erinnern Sie sich noch an dieses heiße Mutter-Tochter-Duett, die Country- und Western-Sängerinnen „The Jugs“ aus „Yacht nach Liebe“? Nun, Wydoncha Jugg, Tochter von Nailmi und mit ganzem Herzen Countrygirl, zählt ebenfalls zu den Stammgästen meines Casinos. Wydoncha hat die meisten der berühmten Country-Klassiker des Duos geschrieben, wie „Hörschen an der Ferse, Schmerz im Herz“ oder „Dichtes Haar und lange Glieder“. Aber keine Bange, wenn Sie in ihre gut gepolsterte Figur schlüpfen, brauchen Sie nicht zu singen, nicht mal Country-Karaoke.

Wie bitte? Ob ich auch echte Männer anzubieten habe? Na aber natürlich. Ob Peter, der Purser der PMS Bouncy dazu zählt, weiß niemand so genau (am allerwenigsten er selber), aber Dick, der Poolsurfer, Wang, der halbchinesische Koch, oder Johnson, der Barkeeper, sind doch wirklich Inbegriff der Männlichkeit, oder?

Gut, kommen wir nach dieser erschöpfenden Exkursion in die Männerwelt also wieder zu den Frauen in meinem Casino. Ok, Piratenbraut Peggy, die Deckschrubberin mit dem Holzbein und dem waffenscheinpflichtigen Mundwerk, zählt zwar offiziell auch dazu, aber viel lieber möchte ich Ihnen Cavaricchi Vuarnet vorstellen. Cava erschien zum ersten Mal in „Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Ship Out!“, und wie ich zu meinem Leidwesen herausfinden mußte, baggert sie selber gerne die Mädels an. Diese wunderhübsche, junge, bisexuelle Aerobiclehrerin hat einen unvergleichlichen Körper und steinharte, perfekt definierte Muskeln. Ja, Cavaricchi ist ein knallhartes Mädchen, das keinen Unsinn im Kopf hat.

Als nächste haben wir die wunderschöne, junge, intelligente, ewig nackte Biographin, Nudistin und Vorstandsvorsitzende eines bedeutenden Unternehmens der Luftfahrtindustrie, Drew Baringmore! Wie Sie sich bestimmt aus „Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe“ erinnern, verbringt Drew soviel Zeit wie möglich nackt, so daß sie ganz problemlos in mein Casino paßt. Oder hatte ich noch nicht erwähnt, daß wir hier beim Zocken selbstverständlich alle nackt im Whirlpool sitzen?

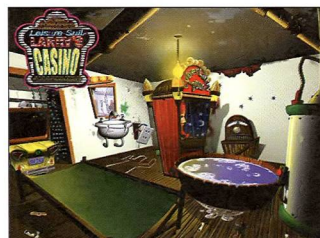


Oh wie unverzeihlich von mir. Da rede ich und rede und rede, und nur über Frauen. Oder über mich. Und dabei vergesse ich glatz, Ihnen die interessanten Spiele vorzustellen, die Larrys Casino anzubieten hat. Blackjack beispielsweise, wie Sie es natürlich von einem eleganten, weltmännischen Casino erwarten dürfen. Roulette, nach allen Regeln der Kunst und der Croupiers, und Sie dürfen sich natürlich vor dem „Rien ne va plus“ vom ordnungsgemäßen Zustand des Drehtellers überzeugen. Craps spielen wir auch, falls Würfel eher Ihr Ding sind. Selbstverständlich auch Poker, von simplen „7 Card Stud“ bis zum raffinierten „Omaha Hold'em Hi-Lo“ beherrscht unser Geber (das heißt, Moi...) alle Regeln Ihrer Lieblingsvariante. Sie können hier Ihr Spiel ebenso gut spielen wie in Vegas, Reno oder Atlantic City. Nur daß wir, wie erwähnt, hier beim Zocken alle nackt im Whirlpool sitzen. Das ist selbst am Strip von Las Vegas eine eher unübliche Variante. Aber deshalb nicht uninteressant.

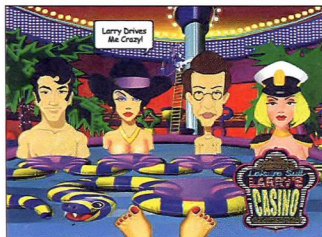
Wie bitte? Was will mir denn dieser Einwand jetzt sagen... „Allein gegen den Computer finde ich doof“? Herrgott, wer zwingt Sie denn, alleine mit sich selbst zu spielen (Larry, was redest Du denn da)? Gehen Sie doch online!

Yep, genau, das ist dieser neumodische Kram mit dem Modem und dem Internet und so. Da gibt es jetzt auch die Möglichkeit, Larrys Casino zu besuchen. Und wenn dann neben Ihrer Peter-Purser-Figur (wenn wir mal annehmen, das sei Ihr Geschmack) eine bezaubernde nackte Wydoncha Jugg im Whirlpool zockt, dann steckt dahinter in Wirklichkeit vielleicht Tanaka aus Osaka oder Jeremy aus Tennessee oder Adelheid aus Adelaide oder Otto aus Botrop - aber auf keinen Fall „nur“ ein Computer. Und Sie werden sich wundern, was die Ihnen per Sprachausgabe alles zu sagen haben...

Wie bitte? Einbeinige Einbrecher? Sie meinen bestimmt „Einarneige Banditen“? Aber selbstverständlich, was glauben Sie denn, was für eine Art Casino wir hier sind? Nur weil wir hier, wie erwähnt, beim Zocken alle nackt im Whirlpool sitzen, können wir doch trotzdem seriöse Unterhaltung bieten...



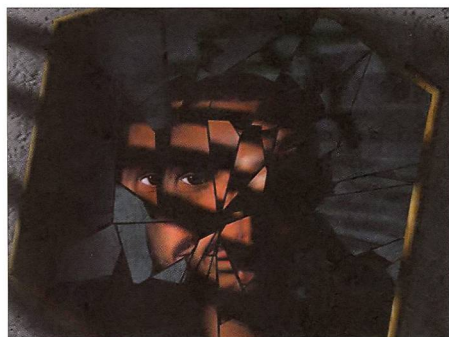
Glauben Sie nicht? Schauen Sie es sich an. In Larrys Casino. Die Wegbeschreibung dorthin finden Sie in jedem gutsortierten Softwareladen...Wir sehen uns.



SWAT 2 - aus dem Alltag eines Sonder-Einsatzkommandos

Die realistische Polizeisimulation von Sierra kommt in die Geschäfte

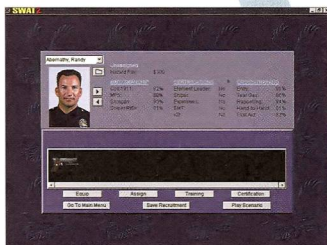
Endlich ist es soweit, SWAT 2 der langerwartete Nachfolger von Police Quest: SWAT, ist da. Tauchen Sie ein in den Alltag eines Sonderkommandos der Polizei von Los Angeles. Phantastische Abenteuer, actiongeladene Missionen, aber auch zahlreiche Routinetätigkeiten warten auf Sie. Dabei können Sie selbst entscheiden, ob Sie als Vorgesetzter einer Sondereinheit oder lieber als Terrorist und Schwerverbrecher ins Geschehen eingreifen wollen. Als Polizist koordinieren Sie eine Swat-Einheit in den verschiedensten Krisensituationen, immer mit dem Ziel, eine friedliche Lösung zu finden. Als Verbrecher...na ja, das wissen Sie offenkundig selbst am besten (was Sie da machen wollen). Jedenfalls kann der Spieler bei SWAT 2 mit den unterschiedlichsten Zielen und Taktiken antreten. Mit SWAT 2 erhalten Sie im Prinzip zwei eigenständige Spiele in einem und dadurch doppelte Spannung.



Das Gesicht eines Attentäters oder einer Geisel? Sie wissen es nicht genau. Aber Sie haben nicht viel Zeit, das herauszufinden. Sollte der nette Herr mit dem Backenbart und schütterten Haarsatz eine Waffe in der Hand halten, dann wäre jetzt der ideale (und der letztmögliche) Zeitpunkt gekommen, um etwas dagegen zu unternehmen.

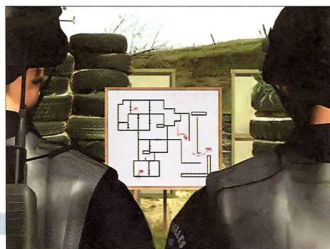
Um SWAT 2 so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen, hat Sierra die einzelnen Missionen für das Einsatzteam und die Terroristen individuell designt. Jede Mission setzt sich aus fünfzehn Szenarien zusammen. Vielleicht gelingt es Ihnen ja, einzelne Szenarien rasch durchzuspielen, aber das sich ständig verändernde und spontane Verhalten der Nichtspielercharaktere sorgt dafür, daß das Spiel immer spannend bleibt. Dieselbe Mission läuft niemals zweimal auf exakt die gleiche Weise ab. Das macht SWAT 2 unendlich variabel. Sie haben es immer wieder mit einem anderen Fall zu tun.

Jede Mission beginnt mit einer Einführungssequenz, und erst danach landen Sie automatisch in der Teamauswahl, wo Sie die Mitglieder Ihrer Einsatztruppe (SWAT oder Terroristen) zusammenstellen, einweisen und ausrüsten können. Jeder Beamte verfügt über ein Statusfenster mit Namen, Foto, Kurzbiographie und einigen Informationen über individuelle Stärken und Schwächen. Haben Sie schließlich Ihr Team (Scharfschützen nicht vergessen) beisammen, werden Sie auf die Menschheit losgelassen.



Aber Vorsicht! SWAT 2 ist kein Spiel für Rambos, die mit der Pump-Gun durch die Straßen stolchen und alles niedermähen, was da kreucht und fleucht. Als SWAT-Beamter sind Sie dem Schutz des Lebens verpflichtet - das ist keine leere Floskel. Das bedeutet für Sie, daß Sie auch das Leben Ihrer Gegenspieler erst einmal zu schonen haben. Je nachdem wissen Sie nämlich gar nicht genau, ob Sie einen Schwerverbrecher vor sich haben, oder bloß einen Verdächtigen. Nur wenn es gar nicht anders geht, sollten Sie zur Waffe greifen. Agieren Sie immer defensiv. Versuchen Sie Krisensituationen die Nerven zu behalten und benutzen Sie Ihre Waffen nur im Notfall zur Selbstverteidigung.

Mit den ersten Trainingsmissionen können Sie sich selbst und Ihre Einheiten mit den Anforderungen vertraut machen. Das heißt aber noch lange nicht, daß Sie und Ihre Leute in diesen Missionen eine ruhige Kugel schieben. Bereits im Verlauf des zweiten Trainingseinsatzes stehen Sie vor der prekären Aufgabe, eine Geisel aus den Händen eines Terroristen zu befreien. Taktik und Strategie wollen in einem solchen Fall wohl überlegt sein. Bei SWAT ist sorgfältiges, ver-



antwortsbewußtes und vor allem schnelles Eingreifen gefragt, plumpe Haudraufs haben bei dieser Eliteeinheit nichts verloren. Stürmen und räumen Sie die Lagerhalle, koordinieren Sie Ihre Einheiten strategisch sinnvoll und achten Sie darauf, daß keine unschuldigen Zivilisten verletzt oder getötet werden. Denken Sie daran, daß jedes Gebiet vor Betreten gesichert werden muß und befreien Sie die Geisel, ohne Panik zu verbreiten.



Sie übernehmen sowohl die Rolle des Einsatzleiters als auch die des Truppführers. Als Einsatzleiter führen Sie den Oberbefehl über die Spezialeinheiten und halten Kontakt zum SWAT-Hubschrauber. Als

Truppführer kontrollieren Sie die Aktionen Ihrer Einheit und der einzelnen Polizeibeamten in der Gruppe.

Aus dem Alltag eines SWAT-Kommandos: Voraussetzung für eine gelungene Operation ist die genaue Ortskenntnis. Zu Beginn jedes Einsatzes müssen Sie Ihre Leute mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut machen. Zu den möglichen Ausrüstungsoptionen zählt bei den fortgeschrittenen Missionen auch der Einsatz eines Helikopter (Bilder oben).

SWAT 2



Der etwas andere Einsatz - SWAT-Beamte als Spieletester für Sierra

Wer kann die Qualität einer Polizeisimulation besser beurteilen als ein Polizist? Deshalb kam Sierra auf die Idee, Angehöriger einer SWAT-Einheit zu bitten, sich doch einmal als Spieletester zur Verfügung zu stellen. Die Beamten kamen dieser Bitte gerne nach - endlich mal ein Einsatz für den man sich nicht die Hacken ablaufen muß!

Die SWAT-Crew war von dem Spiel, das Ihren Alltag simulieren soll, sichtlich beeindruckt. Und daß die Polizisten gerade den Realismus der Einsätze und Szenarien hervorhoben, das machte die Entwickler besonders stolz. Doch eigentlich hätten sie es wissen müssen, denn Daryl Gates, der ehemalige Polizeichef von Los Angeles und Gründer der SWAT-Eingreiftruppen, war maßgeblich an der konzeptionellen Entwicklung der SWAT-Reihe (SWAT 1 verkaufte sich weltweit ca. 500.000 mal) beteiligt. Rich Hill, ein SWAT-Officer aus Fresno, Kalifornien kommentierte das Spiel so: „Die Szenarien von SWAT 2 kommen den tatsächlichen Einsätzen, mit denen ich im Verlaufe meiner Ausbildung und meiner täglichen Arbeit konfrontiert worden bin, sehr nahe. Das Spiel ist sehr realistisch. Ein einziger Fehler kann unter Umständen das Leben eines Kollegen kosten. Ganz wie im richtigen Einsatz...“ Und Kollege Tim Tiefgen pflichtet ihm bei: „Das Spiel ist extrem realistisch. Ich erkenne viel von meiner Arbeit wieder. Man könnte es für Polizisten sogar als Training verwenden...“ Was den Beamten aber vor allem faszinierte, war das unberechenbare Verhalten der Nichtspielercharaktere: „Unglaublich. Jedesmal, wenn man ein neues Spiel beginnt, verhalten sich die Verdächtigen anders...Man hat nie die gleiche Situation zur gleichen Zeit.“ Auch Adrenaline Vault, das amerikanische Spiele-Online-Magazin, hebt genau diesen Punkt hervor: „Jeder Einsatz ist jedesmal eine neue Erfahrung. Der SWAT-Beamte muß schnell viele Entscheidungen von großer Tragweite treffen...Es geht nicht um ‚Ballern‘ alle nieder, sondern um ‚Rette sie alle! und darum, wie man bestimmte Probleme löst...“

Auf dem Bildschirm stehen Ihnen neben der Missionskarte auch Nachrichten- und Einheitenfenster zur Verfügung. Sie erhalten ein Foto und eine mündliche Info über die beteiligte Person sowie einen kompletten Überblick über Ihr Szenario. Mit Hilfe der Shortcut-Symbole wählen Sie Ihre Aktionen und können so Gegenstände aufnehmen oder ablegen, Kontakt zu Geiseln und Terroristen herstellen und diese schließlich festnehmen bzw. befreien.

Werden Sie es schaffen die Bankräuber zu fassen? Sollen Sie auf ihre Forderungen eingehen und ihnen Fluchtfahrzeuge genehmigen? Das Leben zahlreicher Geiseln hängt allein von Ihrer Entscheidung ab. Wer ist die größere Gefahr: der Geschäftsbesitzer mit der Handfeuerwaffe oder gar die Geisel selbst? Jeder Gegner kann gefährlich sein oder werden, wie reagieren Sie am sinnvollsten? Für (fast) jedes Verhalten gibt es gute Gründe, aber nur eine Vorgehensweise ist die richtige. Denken Sie daran, Ihr größter Feind ist nicht dieser Ganove da mit der dicken Wumme, Ihr größter Feind ist die Zeit, die Ihnen davonläuft. Als Gruppenführer und Einsatzleiter einer SWAT-Einheit tragen Sie die Verantwortung über Leben und Tod.



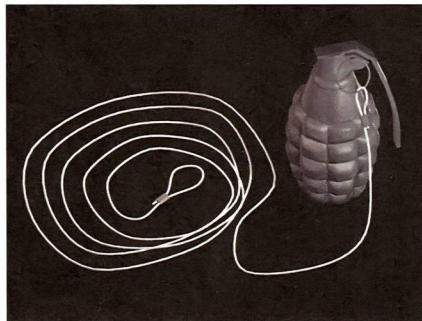
SWAT 2 erfordert ein schnelles Erkennen der Situation sowie geschicktes und kontrolliertes Reagieren des Spielers, um mögliche Fluchtversuche der Terroristen abzufangen. Die Ereignisse sind nicht vorhersehbar, aber auch der Standort und das Verhalten der beteiligten Personen sind niemals identisch.

Im weiteren Spielverlauf (mit der Wahl von schwierigeren, komplexeren Missionen) kommt dann auch schon mal schweres Gerät zum Einsatz - Hubschrauber, Panzerfahrzeuge oder die Ausrüstung für

so können Sie beim nächsten Einsatz ein Desaster verhindern. Wurden Unschuldige zum Opfer Ihrer Scharfschützen oder haben die Täter sie kaltblütig ermordet, weil Sie nicht auf die Forderungen der Terroristen eingegangen sind? Haben Sie das Gebäude und die naheliegende Umgebung ordnungsgemäß gesichert? Polizeiarbeit ist - auch und gerade in den Vereinigten Staaten - weitaus vielschichtiger als uns so manche Krimi- und Actionserie glauben machen will. Mit plumpem Drauflosballern ist es nicht getan. Rambo gibt es nur im Kino - SWAT dagegen, das ist die Wirklichkeit.



Sturm- und Scharfschützeinheiten. Genießen Sie die Zwischensequenzen, die Ihnen einen kurzen Einblick über die aktuelle Situation im Krisengebiet bieten. Befreien Sie ein Kind aus den Händen eines Amok laufenden Familienvaters oder liefern Sie sich gnadenlose Schlächten und Straßenkämpfe mitten in LA.



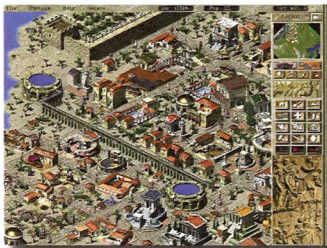
Ein ganz abgefeimter Trick: Sie reißen die Tür auf, hechten in den Raum und...bekommen ein erstklassiges Staatsbegräbnis. Wenn Sie nach dem Öffnen einer Tür eine solche Schnurlose am Rahmen baumeln sehen, sollten Sie Fersengeld geben. Sie haben dann noch ca. 7 Sekunden Zeit, um nicht von der Explosion dieser Handgranate in Stücke gerissen zu werden.

CAESAR III - das Imperium schlägt zurück

Rechtzeitig zum Herbst sind im antiken Rom wieder Posten frei - CAESAR III, der Nachfolger der erfolgreichen Strategiesimulation von Sierra kommt!



Der Verschleiß an fähigen Politikern im antiken Rom war beträchtlich. Kriege, Seuchen, mißgünstige Konkurrenten, verschmähte Günstlinge oder nachtragende Vorgesetzte trugen das ihre dazu bei, daß die Auswahl an brauchbaren Leuten gering blieb.

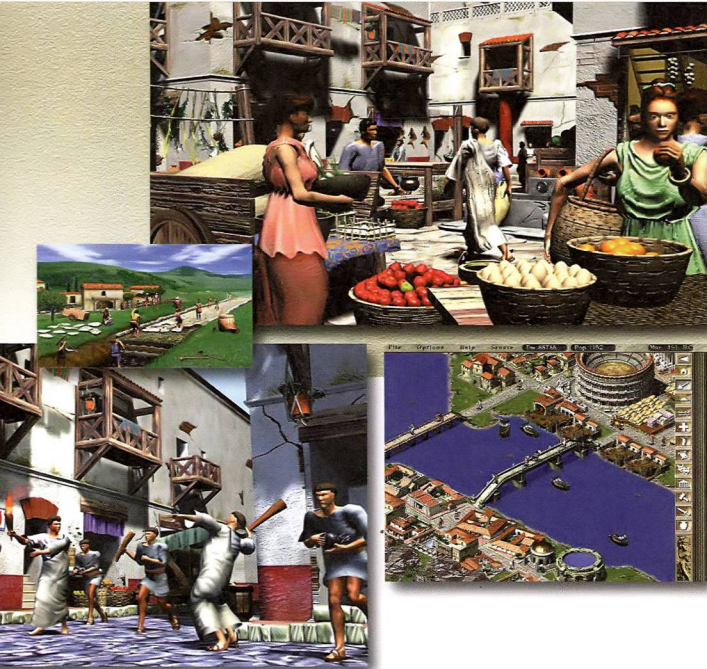


Der Dolch im Gewande blieb über lange Zeit das beliebteste Accessoire eines mode- und karrierebewußten Emporkömmlings („Was willst Du mit dem Dolche, sprich?“). Auch Architekten waren jahrhundertlang gefragte Leute - häufig genügte ein zünftig organisierter Barbareneinfall an der Grenze, um aus einer blühenden Region ein Objekt der römischen Stadtplanung zu machen. Die Eliten des Imperium Romanum jedenfalls unterlagen - vorsichtig formuliert - einer gewissen Fluktuation. Für einen zupackenden, strategisch wie administrativ begabten Kopf gab es zur damaligen Zeit glänzende berufliche Perspektiven, vorausgesetzt er blieb körperlich halbwegs unversehrt.

Die Aussichten für Sie, liebe Leser, sind nicht minder rosig. Denn voraussichtlich ab Herbst dieses Jahres können Sie entweder als Statthalter und Planungschef von hohen Gnaden oder, wenn Ihnen die Götter gewogen sind, sogar als Imperator in die Geschichte des römischen Reiches eingehen. Dann nämlich kommt CAESAR III, der Nachfolger der überaus erfolgreichen Wirtschafts- und Planungssimulation CAESAR II, auf den Markt.

Die beste Nachricht gleich vorweg: am Konzept des beliebten Vorgängers (500.000 verkaufte Einheiten weltweit) hat sich nichts geändert. Wie schon bei CAESAR II schlüpft der Spieler in die Rolle eines jungen Römers (oder einer jungen Römerin) und übernimmt einen möglichst steinigsten Flecken irgendwo in der Wallachei, um dort eine Stadt zu errichten, sie zu verteidigen und sie zu verwalten. Bei geschickter Vorgehensweise ist die Karriere dann nicht mehr aufzuhalten - die Talentiertesten unter Ihnen, liebe Leser, führt es bis hinauf auf den Cäsarenthron! Allerdings müssen Sie im Falle eines solchen märchenhaften Aufstiegs gewisse Widerstände mit einkalkulieren, insbesondere von seiten des amtierenden Kaisers! Niemand läßt sich gern seiner Pfründe berauben - und der Herrscher des Imperium Romanum schon gar nicht!

Caesar III



Auch die Landschaft, in der Sie Ihre Stadt errichten, hat Einfluß auf das Gameplay: Am Wasser oder auf Hügeln stehende Gebäude, die einen schönen Panoramablick versprechen, sind begehrter (und teurer) als irgendein 08/15-Haus im römisch-sozialen Wohnungsbau. Manche Dinge ändern sich eben nie. Kriege waren im alten Rom noch ein durchaus angesehenes Mittel der Politik und standen daher jahrhundertlang auf der Tagesordnung. Und auf die römische Armee konnten sich Caesar, Augustus und Konsorten ja auch (fast) immer verlassen. Folgerichtig wartet CAESAR III mit einem innovativem Kampfsystem auf. Der moderne Imperator von heute zieht u.a. mit Elefanten und Kamelen in die Schlacht und kann aufmüppigen Nachbarn sogar mit Kriegsschiffen die Hölle heiß machen. Und wer falsch geplant oder die Sicherung seiner Außengrenzen vernachlässigt hat, der muß damit rechnen, daß schon bald die Barbaren über die Boulevards seiner Hauptstadt toben und dort einen mehr oder weniger gepflegten Häuserkampf anzetteln – was sich negativ auf die Qualität des unmittelbaren Wohnumfeldes auswirken kann.

Der Mensch lebt nicht vom Brot allein – Über das Verhältnis von Herrscher und Untertan

Die Lebensqualität wiederum ist der entscheidende Faktor, um seine Untertanen zufriedenzustellen und Aufstände zu vermeiden. Doch die Bürgerschaft in Ihrer Hauptstadt ist mit der Zeit anspruchsvoller geworden: Den Leuten genügt es längst nicht mehr, nur in Frieden leben, sich hin und wieder mal waschen und ab und zu in den Tempel gehen zu dürfen. Nein – jetzt müssen auch die Foren regelmäßig mit Künstlern und Gauklern aller Art bestückt sein. Die Menschen wollen was erleben und erwarten die regelmäßige Organisation von (ausschweifenden?) Festen. Die Herrschaften sind zudem ausgesprochen kommunikativ. Der Spieler kann mit Ihnen an jeder Ecke ein Schwätzchen halten. Das sollte er auch, denn so sammelt er wichtige Information über die Verhältnisse in seiner Stadt. Wenn die ansonsten fleißigen Bürger anfangen, sich faul auf den Plätzen herumzuzümmeln, sollten bei aufmerksamen Herrschern alle Alarmglocken klingen. Lassen Sie sich mit Gegenmaßnahmen nicht allzuviel Zeit – wenn die Einwohner erstmal randalierend durch die Gassen ziehen, ist es meist zu spät! Auch die Kommunikation mit dem Imperator, also dem Herrn, auf dessen Thron Sie insgeheim schielen, ist von entscheidender Bedeutung – mit der alljährlichen Überweisung eines Säckchens Denarii ist es nicht mehr getan. Der Herr will informiert sein und man hat den Eindruck, der Mann sei mißtrauischer und gereizter als in den Jahren zuvor. Fürchtet er insgeheim um seinen Lorbeerkranz?

Die Götter müssen verrückt sein!

Machen Sie sich also mit der gebührenden Vorsicht an Ihre Karriereplanung. Umsicht und politische Klugheit gehörten schon in den ersten beiden Folgen der beliebten Reihe zu den bevorzugten Eigenschaften eines erfolgreichen Statthalters (von denen Sie, liebe Leser ja bereits eine, die erste, kennengelernt haben). Bei CAESAR III ist das ohnehin schon recht komplexe Gameplay noch ein Stück abwechslungsreicher geworden, was der Spielbarkeit aber keinen Abbruch tut, im Gegenteil. Schon bald wird es nicht mehr genügen, der Religion bloß zu huldigen (was bei CAESAR II noch angehen mochte) – nein, diesmal müssen Sie fünf verschiedene Götter regelrecht verwöhnen, um zu verhindern, daß diese Ihnen im unpassenden Moment in die Suppe spucken. Zu was Götter imstande sind, wenn Sie sich vernachlässigt fühlen, können Sie in jedem besseren Sagenbuch des klassischen Altertums nachlesen! Lassen Sie es also nicht so weit kommen, daß die hohen Herrschaften ihre Wut an Ihrer schönen Stadt auslassen.

Alle Maßnahmen, die Sie treffen, finden im gleichen Level statt. Eine einzige große Karte versorgt Sie mit den Informationen, die Sie als Herrscher aller Reusen benötigen. Barbareneinfälle in Cella Vino? Finanzielle Engpässe? Imagewerte beim Kaiser ins Bodenlose gesun-

ken? Was es auch ist, Sie haben alles im Blick. Zudem können Sie mit einer Zoom-Funktion die Komplexität der Spielstruktur verändern. Wenn also mal ein wichtiger Telefonanruf dazwischenkommt, oder es Zeit wird zum Abendessen, genügt ein Mausclick, und Sie können sich wichtigeren Dingen widmen, ohne zu riskieren, daß in Ihrer Stadt gleich alles aus dem Ruder läuft.

Der Schlüssel zum Erfolg: Gesunde wirtschaftliche Verhältnisse

Großen Wert hat Impressions auf ein optimiertes und realistisches Wirtschaftssystem gelegt. Die beiden ersten CAESAR-Folgen waren dem Entwicklerteam etwas zu steuerlastig. Bei CAESAR III spielen nun Handel, Gewerbe und Warenexport eine größere Rolle. Doch wie hat man im alten Rom größere Warenmengen quer durchs Imperium transportiert? Was sich nicht über die gute alte Römerstraße karren ließ, wurde kurzerhand auf Schiffe verladen. Konsequenterweise haben die Programmierer bei Impressions auch an die Wasserwege gedacht. Meere, Flüsse und Bäche in den unterschiedlichsten Dimensionen müssen gemeistert und in wahrstem Sinne des Worte überbrückt werden: Probleme des Brücken- und Schiffsbaus wollen bei CAESAR III berücksichtigt sein, sonst bleibt Ihre Provinz auf lange Zeit ein Versorgungsfall – und das wird bei Hofe nur ungern gesehen.



„Pro Pilot an Sierra - erbitte Starterlaubnis!“

Die Startvorbereitungen für Pro Pilot, den Fluglehrer unter den Flugsimulationen, laufen auf Hochtouren.

Best of Sierra sprach mit Markus Rafflenbeul, dem deutschen Cheftester und einem der besten Kenner der deutschen Fassung.

BoS: Markus, wie sieht's denn aus mit Pro Pilot? Wann bekommt das Programm in Deutschland Landerlaubnis?

M.R.: Ich komme gerade aus den USA, wo wir die neueste Betaversion fertiggestellt haben. Wenn alles normal weiterläuft, und davon gehe ich erst mal aus, dann erscheint Pro Pilot Ende Juni /Anfang Juli.

BoS: Was uns an der alten Testversion besonders auffiel, war die Grafik, die detaillierte 3D-Landschaft.

M.R.: ProPilot verwendet zur Darstellung der Landschaft Höhenkarten kombiniert mit Luftbildaufnahmen, das heißt, die Landschaft ist nicht flach und verwendet Berge wie eingefügte Objekte sondern stellt sie so dar wie sie ist: uneben und mit all ihrer Besonderheiten. Dies ist besonders bei der Anwendung von Sichtflugregeln (VOR) wichtig. Dieses Feature gilt natürlich nicht nur für eine begrenzte Region, sondern für die gesamte USA und für ganz Westeuropa.

BoS: Auf was muß sich denn ein Fluganfänger bei Pro Pilot vor allem gefaßt machen, wenn er in eine Kanzel steigt?

M.R.: Auf einen Wust von Informationen. Wer bisher nur als Passagier geflogen ist, macht sich keine Vorstellung, was so alles über den Äther geht. Da gibt es die Wetterinformationen, den Tower, die Bodenkontrolle, usw. Manchmal wirst Du das Gefühl nicht los, daß alle da unten nur mit Dir sprechen wollen. Aber die machen das nicht aus Langeweile, sondern weil es Vorschrift und auch nötig ist. All das wirst Du auch in Pro Pilot wiederfinden. Du hörst die Anweisungen des Towers, Du hörst die Piloten anderer Maschinen, die mit Dir den Luftraum teilen, und Du hörst - wenn man so will - den Kopiloten neben Dir, der Dir auf Wunsch die Kommunikation abnimmt und auch wertvolle Tips bereit hält. Selbstverständlich wahlweise auf Deutsch oder Englisch, ganz wie's beliebt.

BoS: Würde ich als blutiger Anfänger mich ans Steuer eines Flugzeugs setzen, dann brähe in kürzester Zeit ein vollständiges Chaos aus. Hilft Pro Pilot auch Laien wie mir oder ist es eher eine Simulation für Profis?

M.R.: ProPilot läßt Dich nicht allein. Wenn Du Deine ersten „Gehversuche“ (mit Anleitung) gemacht hast, solltest Du aber erst mal einen Blick auf die Bodenlektionen werfen. Hier bekommst Du die fundamentalen Manöver und Verhaltensweisen des Fliegens leicht und anschaulich erklärt.

Über die Funktionen der einzelnen Instrumente bis hin zum Verhalten in Gefahrensituation findest Du in der umfangreichen Filmbibliothek alles, was ein echter Flugschüler während der Ausbildung lernen muß. Aber selbst wenn Du irgendwann einmal abschirmen solltest - kein Problem. ProPilot hält immer ein frisches Flugzeug für Dich bereit - wahrscheinlich das einzige Feature, das nicht ganz realistisch ist...

BoS: Wie geht es dann weiter, nach der Grundausbildung?

M.R.: Dann lernst Du z.B. mit eingeschränkter Instrumentierung zu fliegen. Das heißt, Du mußt einzelne Instrumente abdecken können, ein Vorgang, wie er während einer richtigen Ausbildung laufend vorkommt. Du lernst wie man z.B. ohne künstlichen Horizont klar kommt, also mit Hilfe der übrigen Instrumente die entsprechenden Informationen rekonstruiert. Eine andere Option ist z.B. die Zuverlässigkeit der Instrumente und/oder der Motoren einzustellen, um z.B. einen Triebwerksausfall zu simulieren, was bei mehrmotorigen Maschinen ein wichtiger Bestandteil der Ausbildung ist. Eigentlich muß ich nicht erwähnen, daß ProPilot natürlich das ganze Spektrum des Instrumentenfluges zur Verfügung stellt. Angefangen bei der Instrumenten Navigation bis hin zum ILS (Instrument Landing System) - alles wie im richtigen Leben.

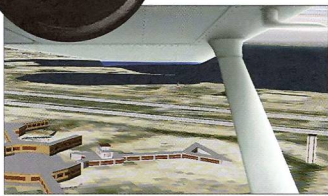
BoS: Auf welche Maschinen dürfen sich denn die Flugfans freuen?

M.R.: Die in ProPilot enthaltenden Flugzeuge repräsentieren die typischen Maschinen, mit denen ein Flugschüler während der Ausbildung in Kontakt kommt. Angefangen bei der Cessna 172P (das Trainingsflugzeug schlechthin), über die zweimotorige Beechcraft 58 bis hin zum zweistrahligen Düsenjet CessnaCitationJet 525. Alle natürlich akkurat modelliert und mit einem realistischen Flugmodell versehen.

Wer sich für eines der mehrmotorigen Flugzeuge entscheidet, der kann - je nach dem gewünschten Realismusgrad - wählen, ob er die Triebwerke einzeln oder gleichzeitig bedienen will. Um Gefahrensituation zu simulieren, ist es natürlich besser, die Triebwerksleistung, den Anstellwinkel der Propeller und das Gemisch einzeln einzustellen.

BoS: Kommt bei all dem Realismus der Spaß nicht ein wenig zu kurz?

M.R.: Von wegen! Du kannst Dir ja mal einen Flugplan aufstellen und den Grand Canyon Airport als Startflughafen wählen. Dann fliegst Du nach Norden, direkt in den Grand Canyon hinein und folgst mit Höchstgeschwindigkeit dem Colorado River. Oder dreh' mal ein paar Runden über das Weiße Haus in Washington. Wenn Du das in Wirklichkeit versuchen würdest, dann wäre das garantiert Dein letzter Flug. Ob Du das überlebst oder nicht.



Tips und Tricks für den DSF Fußball Manager 98



Zum Warmwerden

- Wenn Sie mit einem Bundesligisten ins Rennen gehen starten Sie mit bis zu 60 Mio. DM. Sie können dieses Geld schnell ausgeben in Aufbauarbeit oder für Spielertransfers.
- Wenn Sie einen leichten Start wünschen, wählen Sie ein Spitzen-team der jeweiligen Liga. Höhere Schwierigkeitsgrade erreichen Sie durch die Wahl eines schwächeren Teams.
- Zu Anfang des Spiels sollten Sie sich langsam vertraut machen mit den verschiedenen Ebenen. Lassen Sie Optionen wie z.B. die erweiterte Taktik zuerst beiseite bis Sie mit dem Rest des Spiels gut klarkommen.

- Wenn Sie einen Spieler nicht benötigen, verleihen Sie ihn. Er wird zufriedener und Sie sparen Geld.
- Variieren Sie Ihre Trainingseinheiten sowohl für das komplette Team als auch für Einzeltraining. Die Schwerpunkte für die einzelnen Positionen sind:
 - Torwart-Bälle halten
 - Abwehrspieler-Zweikampf
 - Mittelfeld-Passen und Ballkontrolle
 - Sturm-Schuss
- Beim Mannschaftstraining fallen nicht trainierte Bereiche auf ein niedrigeres Level.

wenige Zuschauer an und verschwendeter Platz ist verschwendetes Geld.

- Vergessen Sie nicht bei Spielertransfers Geld zu verdienen. Teurer zu verkaufen als einzukaufen ist eine wunderbare Geldquelle. Besonders dann, wenn Sie eines Tages den 20. Mann kaufen möchten.
- Zu Beginn jeder Saison sollten Sie sich möglichst ein bis zwei der besten Jugendspieler des Landes kaufen. Sie sind die Stars der Zukunft.
- Vergessen Sie nicht das Datum des Transferschlusses.
- Wenn Sie einen Spieler mit niedrigen Werten sehen, hat dies einen Grund. Überprüfen Sie sein Alter, vielleicht hat er vor, bereits in einem Jahr die Karriere zu beenden.
- Lassen Sie jeden Spieler beobachten, bevor Sie ihn kaufen. Dies ist ein guter Weg, seine aktuelle Form zu überprüfen und zu weiteren wichtigen Informationen zu gelangen.
- Verkaufen Sie keinen Spieler zu schnell. Sie sollten es nur in Notfällen tun.
- Sie dürfen nur 5 Spieler pro Saison leihen, deshalb sollten Sie sich immer ein bis zwei bis zum Ende der Saison aufheben lassen es zu Engpässen kommt.

Mannschaftseinstellungen



- Versuchen Sie die richtigen Spieler auf die richtigen Positionen zu setzen. Selbst eine Platzierung nur leicht außerhalb der Idealposition kann dazu führen, daß Ihr Spieler unter Form agiert.
- Variieren Sie Ihre Mannschaftsaufstellung um Spieler bei Laune zu halten und das Verletzungsrisiko zu reduzieren.
- Wenn die Fitneß eines Spielers in die hohen 80-er fällt, sollten Sie ihn pausieren lassen bis er sich erholt hat. Schwere Verletzungen könnten sonst schnell auftreten.
- Achten Sie auf Spielsperren, es gibt nichts schlimmeres, als zum alles entscheidenden Spiel zu gelangen und festzustellen, daß Ihr Starspieler gesperrt ist. Überprüfen Sie immer Ihre Zeitungsberichte und leihen Sie sich einen Spieler aus, falls es notwendig ist.

Finanzen



- Erhöhen Sie Ihre Eintrittspreise nur dann, wenn Ihr Stadion immer gut gefüllt ist. Selbst wenn dies der Fall ist sollten Sie es nicht übertreiben. Ändern Sie den Preis nur schrittweise. Wenn die maximale Kapazität nicht erreicht wird, müssen Sie die Preise selbstverständlich senken.
- Achten Sie auf Ihre Löhne speziell in unterklassigen Mannschaften. Es ist zwar toll, wenn in Ihrer Regionalligamannschaft zwei Bundesligaspieler stehen, effektiv ist es jedoch erst dann, wenn Sie deren Löhne auch zahlen können.
- Wenn Sie als Regionalligamannschaft starten, sollten Sie kein Augenmerk auf Ihre Fluktuation werfen. Sie können nach dem Aufstieg wieder investieren.
- Zu Anfang des Spiels sollten Sie nicht den Fehler machen, Ihr Stadion zu weit auszubauen. Unterklassige Vereine ziehen relativ

Persönliche Bewertungspunkte

- Achten Sie immer darauf, gut in der Gunst der Fans zu stehen. Erfolge und günstige Eintrittspreise sind hierfür der Garant.

Taktiken

- Zu Beginn des Spiels sollten Sie die taktische Einstellung einfach halten.
- Ein 4-4-2 ist ein gutes System, das allen Situationen standhält.
- Im fortgeschrittenen Stadium können Sie die Taktiken partiell verändern. Sie sollte diese Veränderungen jedoch möglichst gering halten, da sonst das ganze System nicht mehr funktioniert.

Illegales

- Passen Sie auf, wenn Sie diese Optionen nutzen; wenn Sie es übertreiben, kann es leicht schiefgehen.
- Wetten Sie niemals gegen sich selbst, es sei denn, Sie müssen es tun. Sie könnten leicht entdeckt werden.

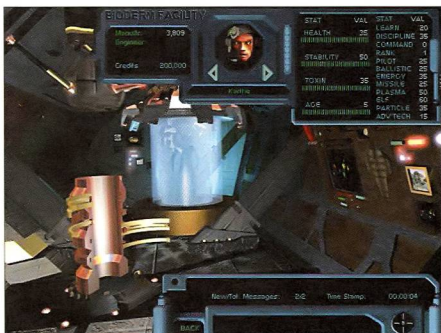
Spiele

- Speichern Sie wichtige Spielstände
- Spielen Sie immer ein komplettes Match, denn die Auswechslungen können den Ausschlag geben.
- Überprüfen Sie die Fitneß und Leistung der Spieler in der Halbzeit. Haben Sie keine Angst vor Auswechslungen.
- Nutzen Sie individuelle Taktiken, wenn es möglich ist. Zuweisungen bei der Manndeckung machen einen großen Unterschied.
- Die volle Spielversion ist der beste Weg irgendwelche Schwachstellen in Ihrer Mannschaft festzustellen. Veränderungen können dann in Form von Formations- und Taktikveränderungen vorgenommen werden.

CorpWars - Der Krieg der Kartelle

Die Aliens konnten Sie besiegen, doch jetzt erwächst ihnen ein viel mächtigerer und brutalerer Gegner - der Mensch.

Wenn es noch eines Beweises bedurft hätte, CorpWars, der neue Science-Fiction-Strategiepos von Sierra, bringt es an den Tag: Menschen sind die gefährlicheren Aliens!



CorpWars entführt Sie in das 4. Jahrhundert, genauer gesagt in das Jahr 3569. Die Alien Cybrids, erbarmungslose Techno-Dämonen, deren einziges Interesse darin bestand, die Menschheit auszurotten, hatten die Menschen in einem verzweifelten Kampf bis aufs Messer noch abwehren und vertreiben können. Die bis dahin größte Bedrohung der Zivilisation war besiegt. Doch nach dem Triumph zeigte sich, daß die Erdenbewohner immer noch nicht gelernt hatten, ihre niederen Instinkte zu kontrollieren - Machtgier und Dünkel, Kleinkärterei Geiz und tiefisitzender Haß bestimmten wieder das alltägliche Leben. Schon kurz nach der Vertreibung der Alien Cybrids begannen acht sogenannte Kartelle, ihre

ökonomische Dominanz auszunutzen und die Welt des 36. Jahrhunderts unter sich aufzuteilen. Am Ende bildeten diese anonymen Industriekonglomerate, unter ihnen das berühmte CUC-Syndikat, die ökonomische Basis der neuen Welt. Doch mit der Entdeckung des sogenannten Typhoeus-Systems, einem Wurmloch in der Galaxis, werden die Karten mit einem Mal neu gemischt. Die Kartelle versprechen sich von diesem Loch Reichtum, Macht und unbeschränktes Wachstum. Ein erbitterter Kampf um die Kontrolle des Typhoeus-Systems entbrennt. Die Vernichtung der Menschheit ist kaum noch zu verhindern...

Hochvariables Gameplay sorgt für ausgeglichene Kämpfe und stundenlangen Spielspaß

Die meisten Strategiespiele beschränken sich auf zwei einander bekämpfende Parteien. Das macht es leichter, die individuellen Stärken und Schwächen jeder Seite so auszubalancieren, daß keinem der Kombattanten ein Vorteil erwächst. Schließlich soll die Strategie des Spielers über Sieg und Niederlage entscheiden und nicht ein unausgewogenes Gameplay. Die Forderung an die Softwareschmiede aber heißt „hohe Variabilität“. Also entschied man sich für sage und schreibe acht unterschiedliche Parteien, was die Aufgabe für das Entwicklerteam begrifflicherweise nicht einfacher gemacht hat. Doch der Aufwand hat sich gelohnt: CorpWars gehört zu den spannendsten Neuerscheinungen dieses Sommers und läßt in Bezug auf Variabilität keine Wünsche offen.

Der Spieler kann unter acht verschiedenen Kartellen wählen, jedes davon mit individuellen Vor- und Nachteilen. Seine Fahrzeuge kann er sich aus über 27 unterschiedlichen Chassis selbst zusammenschrauben - wer partout mit einem HERC das Wurmloch verteidigen will, möge dies gerne tun - und mit mehr als 300 Einheiten oder Waffen bestücken. Der Verwaltung der Basis kommt hier wie bei allen Stra-

tegiespielen eine entscheidende Rolle zu, denn nur, wer Forschung und Entwicklung nicht aus den Augen verliert, verfügt über die neuesten und ausgeklügeltsten Waffensysteme. Ein Missionsgenerator sorgt dafür, daß dem Spieler auch nach Abschluß der 13 vorbereiteten Missionen keine Sekunde langweilig wird und ein Zufallsgenerator generiert in Sekundenbruchteilen Ihre künftigen Kontrahenten - Sie haben niemals den gleichen Gegner vor sich! Natürlich verfügt CorpWars über einen Mehrspielermodus: Liefern Sie sich gegen maximal 8 Gegenspieler Gefechte über IPX, LAN, Modem oder WON, dem kostenlosen Spielsever von Cendant. Klügeln Sie Ihre Strategie lieber in Echtzeit aus oder trauern Sie zuweilen den alten Zeiten des rundengesteuerten Spiels nach? Bei CorpWars haben Sie die Wahl! Ehe wir's vergessen, noch ein letztes Wort zu dem Begriff „Wurmloch“: Wer das für den Wohnungseingang eines Regenwurms hält und glaubt, Sierra hätte sich an einen „Worms“-Klon herangemacht, der outet sich als Science-Fiction-Novize. In der einschlägigen Literatur versteht man unter einem „Wurmloch“ nämlich eine Art Schlupfloch im Welttraum, durch das ungebetene Gäste eindringen bzw. entschlüpfen können. Wer ein Wurmloch kontrolliert, dem geht es nicht um marodierende Regenwürmer, sondern um Macht und Einfluß in der gesamten Galaxis. Willkommen bei CorpWars!



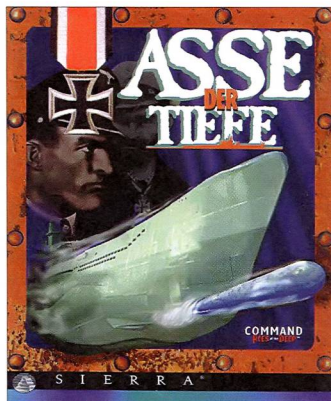
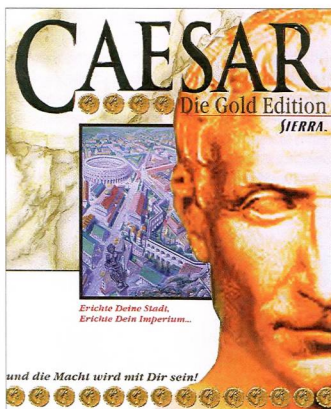
In CorpWars kämpfen nicht weniger als acht Parteien um die Vorherrschaft an einem Wurmloch. Das Gedränge ist entsprechend groß. Die gegnerischen Kartelle sind in der Wahl ihrer Mittel nicht besonders wählerisch. Sie dagegen dürfen es ruhig sein: Setzen Sie Ihre Einsatzfahrzeuge aus den verschiedensten Einzelteilen zusammen und bewaffnen Sie sie ganz nach Ihren Bedürfnissen. Sie haben die Wahl.



Lieben Sie Klassik?

Die neuen Sondereditionen von Sierra dürfen in keiner Spielesammlung fehlen

Im Sommer macht Sierra auch mit drei Sonderausgaben von sich reden: CAESAR Gold, Asse der Tiefe und USA Racing Power beweisen, wie quicklebendige Spieleklassiker sein können.



CAESAR GOLD

Von führenden Computereeks empfohlen: Caesar Gold ist eine der interessantesten Spezialeditionen, die bisher erschienen sind. Caesar I und II sowie ein hilfreicher Strategieführer (für den Fall, daß Sie in einer echt römischen Sackgasse stecken) garantieren Spielspaß für Monate.

Das Verlangen nach Macht scheint in der Natur des Menschen zu liegen – nur beim Ausleben ergeben sich zuweilen Probleme. Wie soll sich beispielsweise derjenige verhalten, der nicht in die Politik will? Kollegen mobben? Vorgesetzte schikanieren? Freunde anschwärzen? Nehmen Sie lieber CAESAR Gold, da müssen Sie sich Ihres Machtvermögens wenigstens nicht schämen.

Erfreuen Sie sich des Vertrauens des Imperators und steigen Sie Jahr für Jahr in seiner Gunst. Immer schwieriger werdende Level lassen garantiert keine Langeweile aufkommen. Die Verwaltung einer historischen Stadt und deren Provinz sind die charakteristischen Aufgaben beider Spiele. Teilen Sie Arbeitskräfte ein, entweder zum Ausbessern Ihrer Straßen oder zur Bekämpfung von Feuersbrünsten. Bauen Sie Ihre eigene Armee auf und geben Sie den Jungs knackige Kommandos. Und vor allem: Sorgen Sie für das Wohl Ihrer Bürger! Wie steht es um medizinische Versorgung? Sind genug kulturelle Einrichtungen vorhanden? Wie hoch ist meine Arbeitslosenquote? Bin ich gegen etwaige Angriffe der Barbaren gewappnet? Wie ist es um meine Infrastruktur bestellt? Fragen über Fragen...Und Sie sollten Antworten bereit halten, sonst rafft ein Aufstand oder die Pest Ihr Volk dahin. Solche Vorkommnisse machen wahrlich keinen positiven Eindruck auf den Kaiser. Stellen Sie sich dieser Herausforderung, denn dann heißt es vielleicht eines Tages: „Der Kaiser ist tot, es lebe der Kaiser!“ (oder so ähnlich).

Alles in allem warten viele Stunden ungetrübter Spielfreude auf Sie, die Sie sich keinesfalls entgehen lassen sollten. Schon gar nicht für diesen Preis.

ASSE DER TIEFE

Neuaufgabe wegen des großen Erfolgs: Bereits vor einiger Zeit veröffentlichte Sierra eine realistische Simulation, die bei U-Boot-Fans einschlug wie eine Wasserbombe. In neuer Verpackung und zum Minipreis präsentiert sich nun der Klassiker **Command: Aces of the Deep** einer breiteren Käuferschicht.

Die Heldenverehrung der U-Boot Fahrer riß bis Kriegsende nicht ab – daß bei diesem mörderischen Unterfangen mehr als zwei Drittel aller Soldaten umkamen, wurde den meisten Deutschen (wenn überhaupt) erst später bewußt. Doch der Faszination, die ein U-Boot austrahlt, kann sich bis heute kaum jemand entziehen...

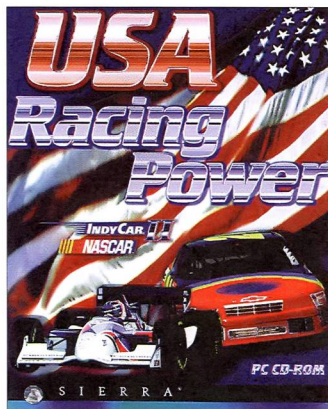
Im Einzelmisssions- bzw. Karrieremodus kommandieren Sie ein klassisches U-Boot vom Typ 2, 7 oder 9 der deutschen Marine. Wählen Sie einen historischen Einsatz aus der Schlacht im Atlantik und nehmen Sie die Gefechtsereinstellungen bis ins kleinste Detail selbst vor. Die Qualität Ihrer Besatzung ist hierbei ebenso wichtig, wie die Tageszeit des Angriffs, das vorherrschende Wetter oder die Phase, in

welcher der Angriff stattfindet. Dies ist deshalb wichtig, weil die Alliierten bis zum März 1941 nicht über geeignete Abwehrwaffen gegen U-Boote verfügten. Danach wendete sich das Blatt und zwar dramatisch. Die Einstellungen in bezug auf Gefechte, Navigation oder Realismuskriterien garantieren immer neue Herausforderungen. Selbstverständlich spielt sich nicht das komplette Leben auf dem Meer ab. Sie genießen Ihren Landurlaub, stürmen diverse Nachtclubs und lassen sich von Ihren Kameraden mit dem neuesten Klatsch und Gerüchten versorgen. Detaillierte historische Informationen zum kompletten Geschehen der Schlacht im Atlantik runden die gelungene Simulation ab.

USA RACING POWER

Die Rennspielprofis von Papyrus geben Gummi im Doppelpack. Unter Simulationsfans gelten die Amerikaner schon seit vielen Jahren als absolute Meister der Rennspielmaterie – demnächst geben sie sogar mit **Grand Prix Legends** ihr Euro-Debut. Bei **USA Racing Power** widmen sie sich allerdings noch einmal ur-amerikanischen PS-Serien: **IndyCar/Cart Racing** und **NASCAR Racing**.

IndyCar Racing setzt neue Standards in Sachen Grafik und künstliche Intelligenz Ihrer Gegner. Erleben Sie vom Cockpit Ihres Rennboliden aus Geschwindigkeiten von bis zu weit über 300 km/h. Auf 15 Original-Rennstrecken fahren Sie gegen echte Fahrerlegenden, deren Verhalten minutös rekonstruiert wurde. Genießen Sie einen spektakulären Ausflug in die Welt des US-Pendants zu unserer Formel-1-Serie dank superschneller Grafik und authentischer Soundeffekte. Tage des Donners: **NASCAR Racing** ist Stockcar-Action pur! Geben Sie Ihrem Bleifuß alle Freiheiten und zeigen Sie Tom Cruise und den echten NASCAR-Legenden, was eine Hochgeschwindigkeitsharke ist! Dank des Arcade-Modus haben auch Einsteiger die Chance, auf Speedways wie Watkins Glen, Atlanta oder Phoenix das Siegereckchen zu erklimmen – Simulationsprofis dagegen nehmen jede Einstellung selbst vor. Besonders Netzwerkspieler werden den Multiplayermodus für bis zu acht Piloten in ihr Herz schließen.



Homeworld und Half-Life - Die Arche Noah und die Bestien aus der

In der Entwicklungskiste stellt Best of Sierra Ihnen Spiele vor, deren Entwicklung noch nicht ganz abgeschlossen ist - manches Feature kann also durchaus noch verändert, hinzugefügt oder gestrichen werden. Auch die Hintergrundstory muß nicht unbedingt schon zu Ende geschrieben sein, wenn wir in der Entwicklungskiste zeigen, was bei Sierra noch mitten in der Pipeline steckt. Nicht immer läuft bei der Produktion eines Computerspiels alles programmgemäß (das Gegenteil ist eher die Regel). So wird eines der beiden Spiele, die wir für die Entwicklungskiste (und für Sie) ausgesucht haben, eifrigen Best-of-Sierra-Lesern nicht unbekannt sein: Half-Life haben wir vor ca. einem halben Jahr schon einmal präsentiert und sein baldiges Erscheinen (zugegebenmaßen etwas vollmundig) in Aussicht gestellt. Solche Verzögerungen sind die Fans von der gesamte Branche gewohnt. Sierra bildet da (leider) keine Ausnahme. Erwarten Sie an dieser Stelle von uns daher keine Release-Termine oder technischen Details. Für die meisten Spiele der Entwicklungskiste ist es dazu noch zu früh.

Homeworld

- Echtzeitstrategie bekommt eine neue Dimension

Sierras beeindruckendes Weltraumpektakel läßt sich nicht auf ein einzelnes Genre festlegen

Fast abgeschlossen sind die Arbeiten an Homeworld, einer Weltraumsimulation, die von Relic Entertainment entwickelt wurde. Mit Homeworld unternimmt die Softwareschmiede aus Vancouver den Versuch, die Grenzen eines Genres neu auszuloten, und nötigenfalls auch zu sprengen. Das Spiel vereint die bekannten Elemente der Weltraumsimulation, des Actionpektakels und des Strategiespiels in sich und wählt doch einen eigenen Weg.

Die Geschichte von Homeworld ist die Geschichte eines verzweifelten Volkes nach seinen Ursprüngen, seinem Heimatplaneten. Von fremden Eroberern aus seiner Welt, einer friedliebenden und wohlhabenden Galaxis, herausgerissen und auf einen kalten, leblosen Planeten verschleppt, vegetiert dieses Volk jahrhundertlang vor sich hin, bis von der gemeinsamen Erinnerung an bessere Zeiten nichts weiter übrig geblieben ist als einige Mythen und ein mysteriöses Artefakt, ein Kristall. Als es gelingt, mit Hilfe dieses Kristalls ein kaum spürbares Signal aus den Tiefen des Universums aufzufangen und als astronomische Koordinaten zu entschlüsseln, schöpfen die Nachfahren der Verschleppten neue Hoffnung - sie bauen ein riesiges Raumschiff, das wie die Arche Noah alle Bewohner aufnehmen und sie zu ihrem Heimatplaneten zurückführen soll...



Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Flottenkommandanten mit dem Auftrag, die „Arche“ auf ihrem gefährlichen Weg in eine ungewisse Zukunft zu beschützen - unter allen Umständen.

Seine herausragenden Bilder verdankt Homeworld der außergewöhnlichen 3D-Engine des Relic-Teams. Der Satz mit der neuen Dimension ist daher keine der übliche Marketingphrasen („eine Revolution“, „noch nie dagewesen“, „der rundeste Ball seit Erfindung der Schweinsblase“), sondern durchaus ernstzunehmen. „Homeworld“ gibt dem Echtzeitstrategiegenre tatsächlich eine neue Dimension, nämlich die dritte. Verblüffende Spezialeffekte, Grafiken in Kinoqualität, wunderschön gerenderte Raumschiffe, deren Kämpfe der Spieler aus jeder nur denkbaren Kameraperspektive beobachten kann, Raumschlachten, die aussehen, als hätte ein Choreograph sie inszeniert - diese Faktoren machen Homeworld nicht nur zu einem spielerischen Highlight, sondern auch zu einem optischen Hochgenuß. Neben dem Einzelspielermodus ist auch ein Mehrspielermodus geplant, bei dem maximal acht Mitspieler gemeinsam auf die Suche gehen können, entweder weltweit über WON, Cendants neues Internet-Spielenetzwerk, oder über ein lokales Netzwerk zu Hause.

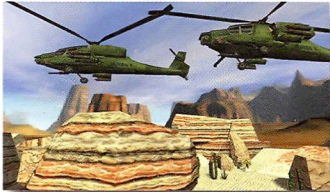
Homeworld / Half-Life

Half-Life

- Was alles passieren kann, wenn zerstreute Professoren kleine Fehler machen

Ab dem Sommer erobern die Bestien aus der Nebenwelt die Bildschirme der Action-Fans

Das Forscherleben ist eines der härtesten: Als führender Wissenschaftler erhalten Sie den Auftrag auf einer stillgelegten Raketenbasis ein streng geheimes Experiment durchzuführen. Da haben Sie nun monatelang geschuftet wie ein Tier und Monate später endlich einen erstaunlichen Durchbruch erzielt, aber eine alarmierende Entdeckung und eine saudumme Entscheidung (hart, aber wahr) später



und Sie stecken bis zum Hals in der Sch...wersten Situation Ihres Lebens. Ihr Team sollte ein Dimensionsportal entwickeln, das einen näheren Blick in ein anderes Universum erlaubt. Sie machen eine unglaubliche Entdeckung. Dieses Universum wird offenkundig von fremdartigen, faszinierenden Wesen bevölkert. Neugierig geworden, versuchen Sie in dieses geheimnisvolle Welt vorzudringen, um sie weiter zu erforschen. Ein Kraftdorn auf der Basis eines der Atomsprengköpfe, die hier überall herumliegen, soll Ihnen zum Durchbruch verhelfen. Das Ergebnis ist die vollkommene Katastrophe. Denn jetzt sind Sie es, der Besuch bekommt. Sie und Ihre beiden Assistenten werden von grauenvollen Kreaturen aus der anderen Dimension überfallen. Und die „Tierchen“ erwecken nicht den Eindruck, als ließen Sie sich mit einer Bergischen Kaffeetafel besänftigen.

Jetzt müssen Sie auf diese Herausforderung reagieren, und diese Kreaturen aufhalten oder zerstören, bevor Sie und viele andere ausgerottet werden. Gelingt Ihnen das nicht, sendet die CIA eine Reinigungsbrigade, sogenannte „Cleaners“, um Ihnen zu helfen und um das ganze Ausmaß dieser schmutzigen Affäre zu verschleiern. Sie haben jedoch noch einen weiteren unerbittlichen Feind: die Zeit. Im Auftrag der Regierung wurden thermonukleare Waffen auf der Raketenbasis installiert, um sie dort zerstören zu lassen. Wenn Sie nicht schnell genug arbeiten, könnte die Kettenreaktion einen Nuklearschlag auslösen, der groß genug ist, um den gesamten Westen der Vereinigten Staaten in eine Trümmerwüste zu verwandeln. Kommen Sie also in die Puschen.



Dank modernster Computertechnologie und grenzübergreifenden Spielelementen haucht Half-Life™ dem 3D-Shooter-Bereich neues Leben ein. Der Spieler hat zwar immer noch die Möglichkeit, verheerende Schäden anzurichten - so wie er es von einem Actionspiel erwarten kann -, aber Half-Life™ stellt nicht nur Anforderungen an den Feuerknopf: Die Frage nach Freund oder Feind beispielsweise, ist durch den Kampf gegen die Monster allein nicht zu beantworten.



Auch strategisches Denken und ein gesunder Forschergeist sind für ein Überleben im Parallelwelt-Dschungel vonnöten. Die Story, das erweiterte Inventarsystem und die mit der Geschichte verknüpften Aufgaben bereiten dem Spieler ein Spielerlebnis, das er bei traditionellen Action-Games noch nicht erlebt hat. Half-Life™ wird von Valve™ entwickelt, einer herausragenden Truppe von 20 führenden Spieldesignern und Programmierern, die schon bei Hits wie Doom 64, Civilization und Zork Nemesis ihre Finger im Spiel hatten. Wer mehr über Valve™ erfahren möchte, der kann sich ja auf der firmeneigenen Homepage einloggen.

Das Spiel wartet mit zahlreichen technischen Erweiterungen und Effekten auf - 16-Bit Farben, hochentwickeltem farbigem Licht und Umgebungseffekten, wie Lichtdurchlässigkeit, dynamischen Texturen oder metallischen Oberflächen. Ein Figuren-Animationssystem gibt den Kreaturen die höchsten Polygonzahlen und flüssigsten Charakterbewegungen, die es je in einem 3D-Shooter zu sehen gab. Das optimierte System für Künstliche Intelligenz macht aus tumben Nichtspielercharakteren gerissene Halunken, denen man keine fünf Meter über den Weg trauen darf. Die Herrschaften legen ein ausgeprägtes soziales Gruppenverhalten an den Tag, denken strategisch und sind

immer für einen abgefeimten Hinterhalt zu haben. Das Ergebnis ist eine perfekte Spielumgebung mit sehr realistischen Lebensformen - wenn man an die Existenz von Monstern glaubt. Und wer Half-Life™ erst einmal gesehen hat, der wird daran glauben. Felsenfest.

Half-Life™ enthält Unterstützung für Open-GL und Direct3D sowie MMX-Hardwarebeschleunigung. Der sogenannte Global Player kann im Internet gegen maximal 32 (!) Spieler antreten. Weitere Infos zu Half-Life™ erhalten Sie über die Sierra-Homepage <http://www.sierra.de>

Systemvoraussetzungen:

Systemkompatibilität: IBM PC und kompatible Hardwarevoraussetzungen: Pentium 100 oder besser, 2x CD ROM Betriebssystem: Windows 95 Speichervoraussetzungen: 16 MB RAM Monitor/Karten-Unterstützung: SVGA 640x480, 256 Farben, 3D Karten Unterstützung Soundkarte: Windows-kompatible Soundkarte Schnittstelle: Maus, Tastatur (Unterstützung für Joysticks und Gamepads).



BEST OF
SIERRA



THE BEST OF SIERRA
GABRIEL KNIGHT
THE PARTISAGE

SIERRA

SIERRA
THE PARTISAGE
THE BEST OF SIERRA

THE BEST OF SIERRA
SIERRA
THE PARTISAGE
THE BEST OF SIERRA

SIERRA
THE PARTISAGE
THE BEST OF SIERRA


Planet Sierra

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 Mystisches Rollenspiel-Adventure
	Leisure Suit Larry 7 B Der liebenswerte Verlierer ist wieder da!
	Phantasmagoria 2 C Psychologische Horrorstory (Deutsche Anleitung)
	Robert 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
	Asse der Tiefe B Erwecken Sie die Ara der U-Boote im WK II zum Leben
	USA Racing Power C Bringen Sie Ihren Adrenalinsspiegel auf Hochtouren
	3D Ultra Minigolf C Überraschungen am laufenden Band!

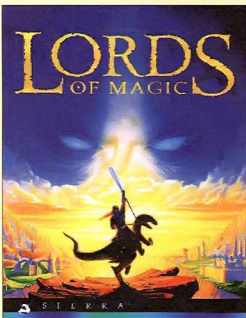
ACTION	
	Action Pack C Action pur mit Silent Thunder und Earthsieg 2
	Hellfire B Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!
	Lode Runner On-Line B Der Arcade-Klassiker als Netzwerk-Version
	3-D Ultra Pinball Der vergessene Kontinent B Ausflippern die Dritte

STRATEGIE	
	Birthright D Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
	Caesar Gold Edition 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 Fußball Manager 98 B Führen Sie Ihren Club an die Spitze!
	DSF Golf C Let him swing!
	Trophy Bass A Faszinierende Simulation um das Barsch-Angeln
	Trophy Bass 2 A Der zweite und erweiterte Teil der Angelsimulation

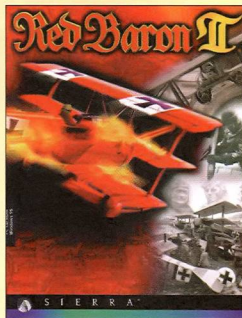
PRODUCTIVITY	
	Print Artist 4 B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
	Print Artist 4 + Kai's Power Goo (SE) C Zeren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Goo
	Print Artist 4 + T-Shirt Pack C Inklusives Spezialfolie zum T-Shirt bedrucken
	3D Besser Wohnen B Professionelles Wohndesign leicht gemacht

SIERRA ORIGINALS	
	
ADVENTURE	
Gabriel Knight 2	B Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns
Harvest of Souls	B 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
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 Phantastisches Familien-Abenteuer
SIMULATION	
Aces of the Deep	A U-Boot Simulation im WK II
Nascar 1 + Track Pack	A Klassische Rennsimulation
Red Baron 1	A Wunderbarer Flugsimulator
STRATEGIE	
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
ACTION	
Last Dynasty	A Abenteuer in „Full Motion Video“ Technik



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 Zauberern, 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

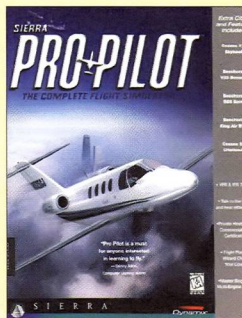
Die neueste Version des legendären Druckstudios bietet noch mehr Vorlagen für Briefpapier, Visitenkarten, Glückwunschkarten, Urkunden, Etiketten, Kalender, Spruchbänder u.v.m. Diesen können Sie Ihre ganz persönliche Note verleihen und Sie nach Ihren eigenen Wünschen verändern und gestalten.



DSF Off-Road

Auf die Plätze, fertig, Gas!

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



Pro Pilot

Der Himmel gehört Ihnen!

Angefangen 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 Benutzeroberfläche verbunden.

Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 6 mit:

Hunter Hunted

Action pur. Gnadenlose Hetzjagd in einer zerstörten Welt!

Aces over Europe

Duell mit den größten Fliegerassen der Geschichte.

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 ausgefallene 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)

Best of Sierra Nr. 5 mit:

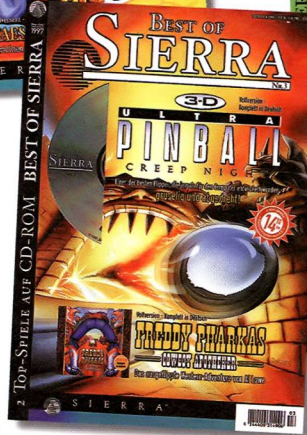
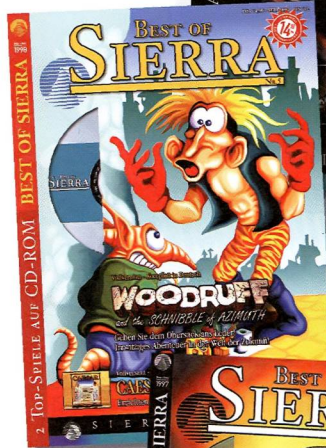
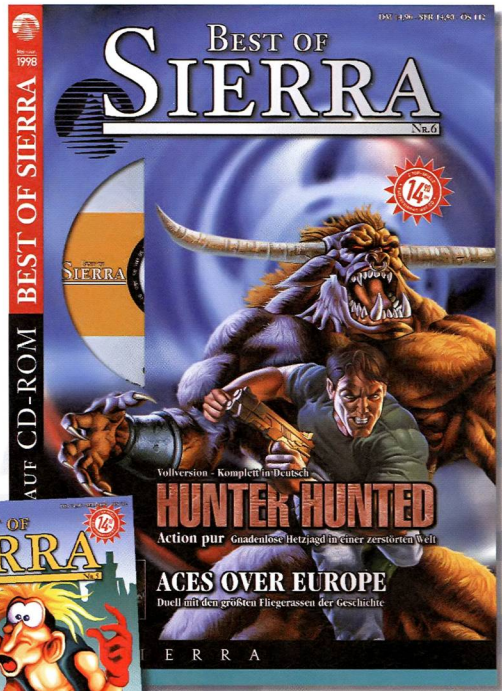
Woodruff

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

Caesar

Erichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

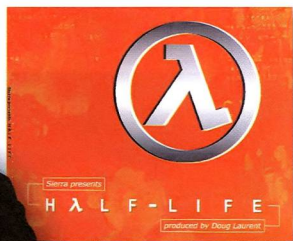


Bestellen unter:
 Fax: 06103 / 99 40 35
 Fon: 06103 / 99 40 53

Sierra Shop



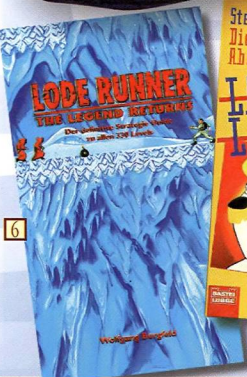
1



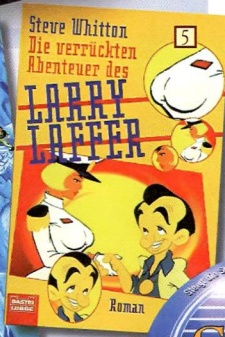
2



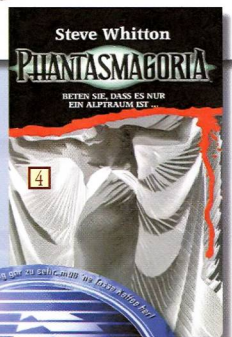
3



6



5



4



7

1 Super Sierra Sweater
 XL - By „Fruit of the Loom“
 Die Arbeitskleidung für jeden ernsthaften Spielerfreud.
 (Rückseite wie Abbildung, Vorderseite Logo als kleiner Labelaufdruck)
 DM 49,- (inkl. Porto & Versand)

2 Half-Life CD
 Sierra presents Half-Life
 Vier spagige Trance-Tracks zum Abhören; lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent, bekannt als Musiker hinter Chartgrößen wie Culture Beat und La Bouche
 DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

3 CD Katalog
 Alle Neudatens und Klassiker vereint auf einer CD. Prallvoll gefüllt mit Infos, Demos und Screenshots aller Sierra Hits. Lassen Sie sich auf den multimedialen Planet Sierra einführen!
 DM 5,- (inkl. Porto & Versand)

4 Phantasmagoria
 Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
 Als Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker; als Buch ein Horrorschocker ersten Ranges!
 DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)

5 Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER
 Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
 Nach „Nieten in Nadelstreifen“, jetzt „Loser in Polyester“ - Larry Laffer so sexy, so charmant und so beherzt wie nie zuvor! Der Computer-Held jetzt auch als Buch, kongenial und superwitzig.
 DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)

6 LODE RUNNER, The Legend Returns
 Wolfgang Bergfeld, International Thomson Publishing
 Haben Sie sie nie alle...geschafft? Hier ist der definitive Strategie-Guide zu ALLEN Levels. Natürlich im Hard-Cover!
 DM 29,90 (inkl. Porto & Versand)

7 Cup-Pad
 Jede Bestellung inklusive dieses Cup-Pads.
 Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad.

Ja, ich bestelle

- BoS Nr. 3.: x 15 DM = DM
- BoS Nr. 4.: x 15 DM = DM
- BoS Nr. 5.: x 15 DM = DM
- BoS Nr. 6.: 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: Candant Software Deutschland GmbH)
- Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,50 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per Viscard Mastercard
 Kartenummer:
 Ablaufdatum:



BESTELLCOUPON

Name: _____
 Vorname: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Ort: _____
 Land: _____
 E-mail: _____

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

Die Hausordnung im Sierra-Casino - Menüoptionen und Einsatz-Interface

Einige Hintergrundinformationen für Glückssritter



Casino

So, so, als Sie an der Tür gestanden haben, wollten Sie noch die Bank sprengen, und nun stehen Sie mitten im Eingang und trauen sich nicht weiter? Sie sind uns ja ein Held! Los, jetzt bloß keine Manschetten zeigen, gehen Sie weiter, Sie sind doch nicht der Einzige hier! Sprechen Sie die junge Dame am Empfang ruhig an. Dann sind Sie nämlich schneller im Fahrstuhl als Sie „Guten Tag, mein Name ist Joachim Pütz aus Köln-Nippes, ich möchte hier gerne meine Pension verzehren“ sagen können. Von dort geht es auf die entsprechenden Etagen. Sie wollen doch lieber erst einmal das Interieur auf sich wirken lassen?...Also gut, schauen wir es uns einmal näher an.



Der wesentliche Teil der Inneneinrichtung ist das Optionenmenü am oberen Bildschirmrand. Die einzelnen Wahlmöglichkeiten erklären sich eigentlich fast von selbst. Klicken Sie auf **FILE**, wenn Sie ein Spiel neu starten (**New Game**), ein vorhandenes laden (**Load Game**) oder ein besonders bemerkenswertes speichern (**Save Game**) wollen. Kleiner Tip für Neulinge: Ein Spiel laden können Sie natürlich nur, wenn Sie zuvor eines gespeichert haben. Da Sie aber zum ersten Mal in diesen heiligen Hallen wandeln, wird sich bei Anklicken dieser Option zunächst nichts tun (und wenn doch, dann hat irgendeiner aus Ihrer Familie heimlich gezockt).

Wer ein Spiel speichern möchte, der klickt auf „**Save Game**“, gibt einen Begriff oder Namen in das entsprechende Feld ein - sagen wir mal „Sabine“ - und klickt dann auf OK. Wer aus unerfindlichen Gründen das Spiel beenden will, der klickt entschlossen auf „**Exit Casino De Luxe**“ und schon werden all die kleinen Chipsstapel für einen späteren Besuch wieder eingesammelt. Rien ne va plus.

Über die Option **SOUND** schalten Sie die Musikuntermalung bzw. die Soundeffekte ein oder aus. Wem die männliche Stimme des Moderators nicht paßt, der kann sich hier entweder eine weibliche Stimme anliachen oder ihm vollends den Mund verbieten (**Speech on Male, Speech on Female, Speech off**).

Mit **SPEED** stellen Sie ein, wie schnell die Würfel fallen oder die Karten ausgeteilt werden sollen. Da es für jedes einzelne Spiel andere Optionen gibt, finden Sie im Hauptmenü unter **GAME OPTIONS** lediglich die Menüpunkte „**Animations on/off**“ (also z.B. rollende Crap-Würfel oder eine sich drehende Roulette) einstellen oder die Spielstände (**View High Score List**) abrufen. Über die Option **GO TO ELEVATOR** gelangen Sie in den Fahrstuhl und von dort aus an die einzelnen Tische. Oder Klicken Sie einfach die junge Dame an. Dann geht es schneller.

Wie man wettet, so siegt man - das Einsatz-Interface

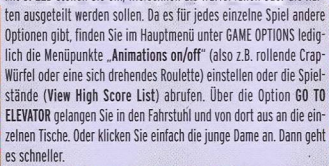
Das **Betting Interface** (Einsatz-Interface) ist bei nahezu allen Spielen das gleiche. Die sogenannte „**Bankroll**“ zeigt Ihren aktuellen Kontostand an. Unter „**Current Bet**“ steht die Summe, die Sie gerade setzen können.

Am rechten Bildschirmrand sind Chips aufgestapelt - Ihr verfügbares Geld. Mit der Maus lassen sich die Chips aufnehmen oder ablegen. Um Chips aufzunehmen, halten Sie den Cursor über den gewünschten Stapel und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Mit jedem weiteren Klick nimmt man je einen Chip des jeweiligen Stapels auf. Die „**Current Bet**“-Anzeige wird sich dementsprechend verändern. Um einem Stapel Chips hinzuzufügen, müssen Sie ihn mit der rechten Maustaste anklicken.

Denken Sie aber daran, daß Sie durch die bloße Aufnahme von Chips noch lange nicht gesetzt haben. Ihre Chips können Sie auf dem Tisch einsetzen, indem Sie mit der linken Maustaste direkt auf den Tisch klicken. Bei manchen Spielen ist der Setzbereich hellgelb erleuchtet, bei Münzspielen wie Video-Poker und Slots ist der Wettbereich der Münzschrift. Bei Craps und Roulette gibt es keinen erleuchteten Bereich, weil es sehr viele verschiedene Optionen gibt. Wenn der Wiederholungsschalter, die Schallfläche, „**Repeat Bets**“, erscheint, können Sie ihn anwählen, um Ihre vorige Wette zu wiederholen.

Immer wenn eine Runde beginnt, wird das „**Current Bet**“-Display wiederhergestellt, sobald Sie Ihre Chips anklicken.

So, und jetzt genug der Vorrede! Ran an die Mäuse und rein in den Fahrstuhl!



Blackjack oder wieviel ist 17 und 4?

Im Blackjack haben Sie einen erbitterten Gegner, den Dealer

Doch hier wird nicht mit Drogen gedealt, sondern mit Karten. Der Dealer, zu deutsch auch Kartengeber, ist Ihr großer Gegenspieler. Andere, zufällig mit am Tisch sitzende Leute, sind für Sie ohne Bedeutung.



Ziel des Spieles

In Blackjack werden dem Spieler und dem Kartengeber (der Computer) jeweils zwei Karten gegeben. Der Spieler und der Kartengeber versuchen beide Karten zu erhalten, deren Summe 21 nicht überschreitet. Der Spieler, der näher an die 21 kommt ohne sie zu überschreiten, gewinnt.

Und so wird gespielt:

Blackjack wird mit entweder einem oder mehreren gewöhnlichen 52-Karten Sätzen gespielt. Klicken Sie auf das „Decks Menu“, um die Anzahl von Sätzen einzustellen. Nachdem alle verteilten Karten gespielt wurden, werden Sie vom Spiel entfernt und nicht wiederverwendet. Nach einer gewissen Anzahl verteilter Karten werden die schon verwendete Karten zurück in den Satz gemischt (je mehr Sätze Sie verwenden, um so mehr Zeit wird zwischen dem Mischen vergehen). Alle Bildkarten sind zehn Punkte wert. Asse werden entweder mit einem oder mit elf Punkten bewertet. Sollte die 11-Punkte-Wertung die Summe der Karten über die magische Grenze von 21 hinweg, wird das As automatisch nur mit einem Punkt gewertet. Ansonsten gelten die aufgedruckten Werte (eine 7 zählt sieben Punkte, etc.) Im Prinzip brauchen Sie bloß zwei Karten, um dem Dealer ein belegtes „Blackjack“ zu entlocken – Ziehen Sie einfach ein As und eine Bildkarte bzw. eine Zehn.

Stellen Sie den Betrag ein, den Sie setzen wollen und platzieren Sie Ihren Einsatz im gelb umrandeten Bereich. Klicken Sie auf den „Deal“-Knopf oder auf Ihren Wettbereich, um mit dem Spielen zu beginnen. Jeder Spieler erhält eine Karte mit dem Knopf nach oben und eine mit dem Knopf nach unten.

Sie können alles zwischen einem Dollar und Ihrem Gesamtbetrag einsetzen. Wer gewinnt, erhält seinen doppelten Einsatz. Ein Satz, der aus einem As und einer Zehn-Punkte-Karte besteht, wird eine „natürliche 21“ oder ein „natürlicher Blackjack“ genannt. Wenn Sie mit einem „natürlichen Blackjack“ gewinnen, kassieren Sie Ihren Einsatz plus 150% Gewinn. Ein Beispiel: Sie setzen \$50 und sacken bei einem „natürlichen Blackjack“ nicht nur Ihren 50-Dollar-Einsatz ein, sondern auch weitere \$75. Wenn Sie unentschieden spielen, wird kein Geld gewonnen und keines verloren.

Schauen Sie sich Ihre Karten und die offenliegende Karte des Dealers an und entscheiden Sie sich nun für eine der folgenden Optionen: **Hit** (eine Neue): Sie fragen nach einer weiteren Karte. Sie können beliebig viele Karten verlangen, aber wenn Ihre Summe 21 überschreitet verlieren Sie.

Stand: Wenn Sie glauben, daß Ihre Summe höher als die des Kartengebers ist oder wenn Sie meinen, daß der Kartengeber beim Ziehen einer Karte 21 Punkte überschreiten wird, klicken Sie auf „Stand“, um Ihre Runde zu beenden.

Split: Wenn Sie zwei gleiche Karten besitzen, erscheint ein „Split“-Knopf. Sie können Ihre Karte auf zwei Sätze verteilen und mit beiden Sätzen einzeln weiterspielen. Ihr ursprünglicher Einsatz wird für den neuen Satz dupliziert und beide Sätze werden wie gewohnt gespielt. Die Nummer über dem aktiven Satz wird gelb angezeigt. Die „Split“-Option kann nur einmal verwendet werden. Außerdem können Sie einen geteilten Satz nicht noch einmal teilen.

Double Down: Wenn Sie diese Option wählen, werden zwei Dinge passieren: Sie werden eine weitere Karte erhalten, woraufhin die Runde beendet und Ihr Einsatz verdoppelt wird. Bei dieser Option wetten Sie darauf, daß Sie eine hohe Summe mit nur einer weiteren Karte erhalten werden.

Denken Sie aber daran, daß die „Double Down“- und die „Split“-Option nur verfügbar sind, wenn Sie Ihre ersten beiden Karten erhalten haben.

Versicherung: Ist die sichtbare Karte des Kartengebers ein As, haben Sie die Chance, sich für die Hälfte Ihres Einsatzes zu versichern. Wenn Sie sich versichern lassen, platzieren Sie eigentlich eine weitere Wette. Sie wetten, daß der Kartengeber einen „natürlichen Blackjack“ hat. Falls er eine hat, gewinnen Sie 2 zu 1 von Ihrer Versicherung. Sie verlieren allerdings auch Ihren ursprünglichen Einsatz, es sei denn, Sie haben ebenfalls einen „natürlichen Blackjack“. Falls der Kartengeber keinen „natürlichen Blackjack“ hat, wird der Rest vom Satz wie gewohnt gespielt und Sie verlieren Ihre Versicherung. Weicheier gehören eben bestraft.

Der Aristokrat unter den Glücksspielen - das Roulette

Roulette gilt vielen als das Glücksspiel schlechthin und als Inbegriff des Mondänen

Dabei hat es wohl kaum ein anderes Glücksspiel gegeben, das mehr Existenzen auf dem Gewissen hätte, als das Spiel mit der Kugel (von Russisch Roulette vielleicht einmal abgesehen). Ruinieren kann man sich überall - beim Hausbau, beim Lotto, beim Pokern -, aber nirgendwo sonst hat wirtschaftlicher Niedergang soviel formvollendete Klasse wie beim Roulette. Auch Dostojewski, der berühmte russische Schriftsteller, ließ seinen Helden in der „Der Spieler“ beim Roulette verzweifeln. Trotzdem soll es ja noch Leute geben, die nicht genau wissen, was Roulette ist und wie man es spielt. Daher hier in der gebotenen Kürze noch einmal die Spielregeln:



Roulette spielt man mit einem rotierenden Rad, auf dem sich 38 durchnumerierte Felder befinden. Nun wird eine Kugel in die entgegengesetzte Richtung hineingeworfen, Ihre Aufgabe ist es, vorherzusagen, auf welchem Feld die Kugel zu liegen kommt, welche Farbe das Feld hat, ob die Zahl gerade ist oder ungerade, ob sie sich unter den ersten 12 Zahlen oder unter den letzten 12 (die Null bzw. die Doppelnull werden hierbei nicht mitgerechnet), etc. Setzen Sie Ihre Chips auf ein Zahlenfeld. Das kann eine einzelne Zahl sein, aber auch eine Reihe von 18 Zahlen. Wer mit seinem Tip richtig liegt, gewinnt. Die Höhe des Gewinns hängt von der Höhe des Einsatzes ab und von der Art der Wette, die Sie eingegangen sind. Am Roulette Tisch kann man neun verschiedene Arten von Wetten machen. Jede Art betrifft eine bestimmte Gruppe von Ziffern und jede hat ihre spezifische Gewinnquote.



- 1) Straight Up (Zahl):** Die Wette mit der höchsten Ausschüttung. Legen Sie Ihre Chips auf eine einzige Zahl, Null und Doppelnull eingeschlossen. Die Bank zahlt 35 zu 1.
- 2) Split Bet (Zweierwette):** Platzieren Sie Ihre Chips auf eine Linie zwischen zwei Zahlen. Die Bank zahlt 17 zu 1.
- 3) Street Bet (Reihe):** Die Chips liegen am Ende einer beliebigen Dreierreihe. Dafür gibt's immerhin 11 zu 1.
- 4) Corner Bet (Viererwette):** Legen Sie die Chips auf eine Stelle, an der sich die Linien von vier Zahlen kreuzen. Die Bank zahlt 8 zu 1.
- 5) Five Bet (Fünferwette):** Diese Wette kann nur an einer einzigen Stelle gemacht werden. Sie umfaßt die zahlen Null, Doppelnull, Drei, Zwei und Eins. Dafür gibt es im Erfolgsfalle 6 zu 1.
- 6) Line Bet (Sechserwette):** Platzieren Sie Ihre Wette ans Ende einer Linie, die sechs Zahlen miteinander verbindet. Das ergibt immerhin noch eine Quote von 5 zu 1.
- 7) Column Bet (Serie):** Platzieren Sie Ihre Chips auf eines der Felder mit der Aufschrift „2to1“ am Ende einer Serie von 12 Zahlen. Und Sie beschleicht schon eine Ahnung, wieviel das einbringen könnte: 2 zu 1. Clever. (Nebenbei bemerkt: Null und Doppelnull werden von keiner der drei Serien abgedeckt).
- 8) Dozen Bet (Dutzend):** Wetten Sie, ob die Zahl zum ersten, zum zweiten oder zum dritten Dutzend gehören wird. 2 zu 1 ist die Quote.
- 9) Red/Black, Even/Odd, Low/High (Rot und Schwarz, Gerade und Ungerade, Tief und Hoch):** Ein Chip, der auf eines der sechs unteren Kästchen gesetzt wird, deckt immerhin die Hälfte aller möglichen Zahlen ab (Null und Doppelnull nicht mitgerechnet). Die Quote ist entsprechend satt: 1 zu 1.

Und so wird gespielt:

Platzieren Sie Ihren Einsatz an der gewünschten Stelle durch einen Linksklick auf das Spielfeld. Danach klicken Sie die „Spin“-Schaltfläche an. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit dem Roulette Rad und der rollenden Kugel. Alle Einsätze, mit denen Sie gewonnen haben, werden auf das Spielfeld zurückgestellt und sind durch einen goldenen Chip mit einem „W“ gekennzeichnet. Die Chips, die Sie hinzu gewonnen haben, finden Sie in gestapeltem Zustand links unterhalb des Spielfelds.

Und nun, wünschen wir Ihnen viel Glück.

Pai Gow-Poker - Das Pokerduell mit dem Dealer

In Sierras Casino De Luxe können Sie dem Pokerspiel in drei verschiedenen Varianten frönen.

Die erste Sonderform, die wir Ihnen vorstellen wollen, ist Pai Gow.

Trotz intensiver Recherche ist es dem Redaktionsteam von Best-of-Sierra nicht gelungen, die Herkunft des Begriffes „Pai Gow“ endgültig zu klären. Ist es nun die südwest-kantoneseische ländliche Variante des China-Pokers, das von Shanghai aus seinen Siegeszug durch die Spielhöhlen des kaiserlichen Chinas antrat? Oder ist diese Sonderform tatsächlich auf den berühmten Dealer Tai Fun Gow aus Hongkong zurückzuführen, der Karten geben konnte wie ein Wirbelwind? Fragen über Fragen... Halten wir uns lieber an die Fakten, z.B. die Spielregeln.

Bei Pai Gow Poker spielen Sie gegen den Kartengeber. Die Blätter der anderen zwei Computergegner haben keinerlei Einfluß. Sie setzen prinzipiell, bevor Sie Ihre Karten bekommen haben. Ein Blatt umfaßt sieben Karten. Jeder Spieler teilt sein Blatt nun in einen Bereich mit „hohen“ Karten und in einen mit „niedrigen“ Karten auf. Sie sind unzufrieden und wollen ein paar Neue? Das können Sie sich - mit Verlaub - von der Backe schmieren. Es werden keine zusätzlichen Karten gezogen. Das Ziel ist, die Blätter des Kartengebers mit seinen beiden Blättern, dem hohen und dem niedrigen, zu schlagen. Gewinnen Sie in beiden Gewichtsklassen, wird der Gewinn 1:1 ausbezahlt. Verlieren Sie zweimal, dann verlieren Sie auch Ihren Einsatz. Verlieren Sie mit der einen und gewinnen aber mit dem anderen Blatt, nennt man das „Push“ - das bedeutet zwar keinen Verlust, aber auch kein Gewinn. Unentschiedene Partien werden zu Gunsten des Gebers aufgelöst. Das Blatt mit den fünf Karten wird praktisch wie ein Pokerblatt bewertet. Das mit den zwei Karten eigentlich auch, das höchste, was man damit erreichen kann, ist ein AS-Pärchen.



Auf zwei Sonderregeln des Pai Gow Pokers sollten Sie aber achten:

Erstens: Das hohe Blatt muß immer auch die besseren Karten enthalten als das mit den niedrigen Karten. Erhält man ein Blatt mit nur einem Pärchen darin, kann man nicht einfach das Pärchen herausnehmen und es als niedriges Blatt verwenden, denn das Blatt mit den hohen Karten wäre dann ja nicht mehr wert. Wenn man aber zwei Pärchen hat, z. B. ein Königspaar und ein Sechser-Pärchen, kann man die Sechsen zu seinem niedrigen Blatt machen (nicht aber die Könige). Ein weiteres Beispiel: Wenn Sie die folgenden sieben Karten in einem Spiel erhalten - As, Bube, Bube, 9, 8, 3, 3 - können Sie diese folgendermaßen aufteilen:
 Hoch: As, Bube, Bube, 9, 8
 Niedrig: 3, 3
 Falsch wäre dagegen diese Aufteilung:
 Hoch: As, 9, 8, 3, 3
 Niedrig: Bube, Bube
 Beim zweiten, verkehrten Beispiel enthält das niedrige Blatt ein Paar Buben, die mehr wert sind als das Dreierpärchen im hohen Blatt. Das geht nicht, weil so das niedrige Blatt das hohe schlagen würde.

Zweitens: Im Kartensatz für Pai Gow Poker ist ein Joker, eine sogenannte „Wild Card“, enthalten. Er wird aber etwas anders eingesetzt als normalerweise.

Bei einem möglichen Straight, Flush oder Straight Flush ersetzt die „Wild Card“ eine fehlende Karte. Sie funktioniert also genau so wie jeder andere normalsterbliche Joker auch.

In allen anderen Fällen aber, und das sind noch eine Menge, agiert er als As. Hat man also z. B. einen Joker, ein Paar Dreien und ein Paar Buben, entsteht deshalb noch lange kein Full House, es bleibt bei den beiden Pärchen. Haben Sie allerdings ein Paar Dreien und ein Paar Asse auf der Hand, erhalten Sie ein Full House, denn der Joker wird ja als weiteres As gezählt. Abgefemt, nicht wahr?

Und so wird gespielt:

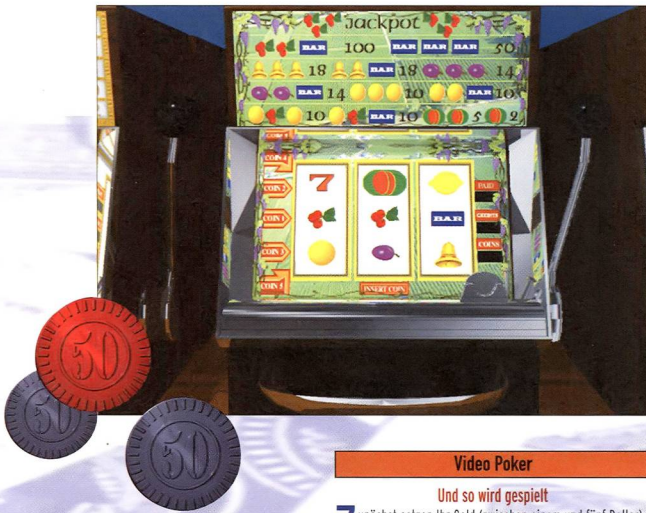
Beginnen Sie das Spiel, indem Sie Ihren Einsatz in dem gelben Kreis platzieren. Zum Kartengeben, klicken Sie entweder nochmal mit der linken Maustaste auf den gelben Kreis oder Sie klicken auf den „Deal“-Schalter. Die Taste „D“ bzw. **Enter** erfüllen auf der Tastatur den gleichen Zweck. Sind die Karten ausgeteilt, erscheinen am unteren Bildschirmrand sieben Schaltflächen. Das sind Ihre Karten. Klicken Sie nun auf die zwei Karten, die Sie zum niedrigen Blatt machen wollen und anschließend auf „Done“. Ihr hohes und Ihr niedriges Blatt werden nun mit denen des Kartengebers verglichen, und - falls unbedingt nötig - die Gewinne ausbezahlt. Denken Sie immer wieder daran, daß die Karten der anderen zwei Computerspieler keinen Einfluß auf Ihre Karten haben. Der Kartengeber ist derjenige, auf den es ankommt.



Video Poker - was zählt, ist das Bild & Slots - der einarmige Bandit

Die zweite Pokervariante in Sierras CASINO DE LUXE ist das sogenannte Video-Poker. Halten Sie sich nicht lange mit niedrigen Karten auf. Hier geht's, wie der Name schon sagt, um Bilder.

Beim Video-Poker spielen Sie mit dem Standard-Pokerblatt à fünf Karten. Nachdem der erste Satz ausgegeben worden ist, werden Ihre Karten mit den Gewinnkombinationen am oberen Bildschirmrand verglichen. Ziel des Spiels ist es, die bestmögliche Gewinnkombination zu erzielen, um die höchste Ausschüttung auf Ihren Einsatz einzuheimsen (da staunense, wa?). Unterste Gewinnkombination ist ein Pärchen, dann kommt das Doppelpärchen, der Dreier, der Flush...aber sehen Sie selbst.



Video Poker

Und so wird gespielt

Zunächst setzen Ihr Geld (zwischen einem und fünf Dollar) - dafür gibt's im Austausch fünf Karten. Dann entscheiden Sie, ob, und wenn ja, wieviele Karten Sie von Ihrem Blatt behalten wollen (die HOLD-Taste anklicken). Die übrigen Karten werden ausgetauscht, so daß Sie am Ende wieder mit einem kompletten Blatt dastehen. Bei einem Gewinn ist die Höhe der Ausschüttung natürlich abhängig von Ihrem Einsatz und Ihrem Blatt. Für ein Pärchen gibt's halt weniger als für ein Full House. Noch ein Hinweis: Jubeln Sie nicht zu laut, bloß weil Sie mal ein Neunerpärchen ihr eigen nennen. Pärchen zählen beim Video-Poker erst ab dem Buben aufwärts. Mit Achten oder Neunen können Sie erst beim Dreier was werden. Der Kartensatz besteht beim Video-Poker aus 32 Karten und wird nach jedem Spiel neu gemischt (bei einem Computer als Kartengeber ist das kein Problem, aber wenn Sie später einmal in Larry's Casino wechseln, sollten Sie Larry im Auge behalten).

Slots

Das Roulette des kleinen Mannes

Der deutsche Name dieser ur-amerikanischen Glücksspielvariante verrät schon, daß die Gewinnmöglichkeiten bei Slots gewissen Einschränkungen unterworfen sind. Lassen Sie sich aber von den Unken der Best-of-Sierra-Redaktion nicht den Spaß verderben. Was ist schon Geld?

Spielregeln

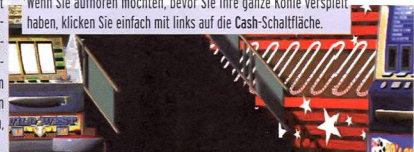
Die Slotmaschine hat drei sich drehende Räder, auf denen sich die verschiedensten Symbolen befinden. Bei jedem Spiel bestimmt ein Zufallsgenerator, mit welcher Symbolkombination die Räder zum Stillstand kommen. Manche dieser Kombinationen bedeuten für Sie bares Geld (Payoff), nämlich dann, wenn Sie die Reihe, in der die Gewinnkombination erscheint, gewählt haben. Ihr Ziel muß sein, eine der Gewinnkombinationen zu treffen, die Sie oberhalb des einarmigen Banditen sehen können.

Jede gesetzte Münze schaltet eine Gewinnreihe (winning line) auf der Maschine frei (d.h., wenn in dieser Reihe eine der Gewinnkombinationen erscheint, haben Sie gewonnen) Bei der ersten Münze ist das die mittlere waagerechte Reihe. Die nächsten zwei Münzen ermöglichen eine Ausschüttung, wenn eine Gewinnerkombination entweder in der oberen oder in der unteren waagerechten Reihe erscheint. Die letzten beiden Münzen schalten die beiden diagonalen Reihen frei. Wer gleich mehrere Gewinnerkombinationen hat (ein ziemlich unwahrscheinlicher Fall, aber in Las Vegas angeblich schon einmal passiert, muß ungefähr 40 Jahre her sein), an den wird auch mehrmals ausgeschüttet. Spielschulden sind schließlich Ehrenschulden. Banditen haben auch ihren Stolz.

Und so spielen Sie

In diesem Spiel entspricht jede Münze einem 1\$-Chip. Sie setzen den gewünschten Betrag und klicken mit der linken Maustaste auf den Münzeinwurf. Sie können zwischen einem und fünf Dollar pro Runde setzen. Bei Einsätzen zwischen 1 und 4 Dollar klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Bet One**, wobei ein Klick einen Dollar darstellt. Um fünf Dollar zu setzen (bzw. den in der Maschine verbliebenen Rest, falls der unter 5 Bucks liegen sollte), klicken Sie auf **Bet Max**. Klicken Sie nun auf **Spin** (der Hebel tut's auch) und setzen Sie den einarmigen Banditen in Bewegung. Wenn alle Räder stillstehen, können Sie eventuelle Gewinne an der Gewinnkombination auf der Tafel am oberen Rand der Maschine ablesen. Alle Gewinne werden dem Gesamtguthaben in der Maschine hinzugerechnet.

Wenn Sie aufhören möchten, bevor Sie Ihre ganze Kohle verspielt haben, klicken Sie einfach mit links auf die Cash-Schaltfläche.



Ein kleiner roter Hund zeigt, wo's langgeht - Red Dog Poker

Die dritte Pokervariante des Sierra-Casinos hat mit dem eigentlichen Pokerspiel nicht mehr viel gemein. Nur in einem Punkt spürt man noch die gemeinsamen Ursprünge: Sie werden fürchterlich schnell Ihr Geld los.

Red Dog ist ein einfaches Spiel, in dem der Kartengeber drei Karten ausspielt. Liegt der Wert der dritten Karte (die in die Mitte gelegt wird) zwischen dem Wert der ersten und zweiten Karte, gewinnen die Spieler ihre Wetten und der Kartengeber ärgert sich. Die Wertigkeit Ihrer Karten im Überblick: Die Karten zwischen 2 und 10 besitzen den gleichen Zahlenwert, der Bube zählt schon 11 Punkte, die Dame 12, der König 13 und das As satte 14 Punkte.



Und so wird gespielt:

Starten Sie das Spiel, indem Sie in Ihrer „betting area“ einen Wetteinsatz festlegen. Wenn Sie das getan haben, klicken Sie auf den „Deal“-Button, und starten Sie die Runde. Der Kartengeber legt die ersten beiden Karten auf den Tisch des Hauses. Jetzt

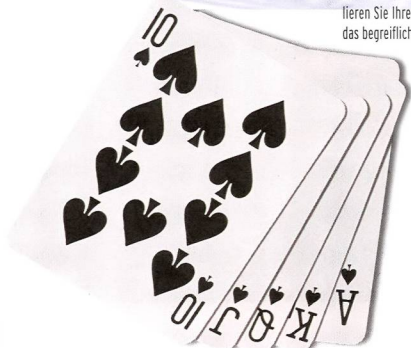
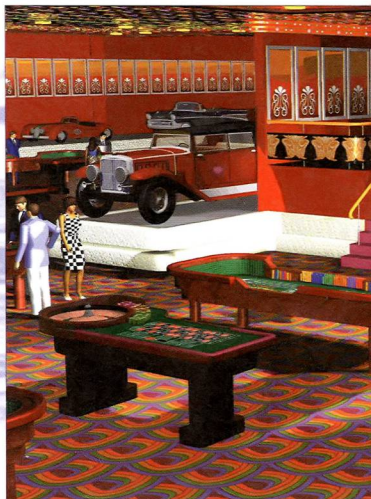
kommt der rote Hund ins Spiel, der dem Spiel den Namen gegeben hat. Er hockt auf einem kleinen Chipsstapel und zeigt Ihnen bereitwillig den Punktabstand zwischen den beiden Karten an (das erspart Ihnen die ewigen Ausflüge in die Gebiete der höheren Mathematik) sowie die Gewinnquote (für den Fall, daß Sie mit Ihrem Tip einmal richtig liegen sollten). Eine „Even“-Quote bedeutet z.B. ein Gewinn-Einsatz-Verhältnis von 1:1, d.h. bei einer 15 \$ Wette gewinnen Sie 15 \$.

An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, Ihre Wette zu erhöhen, es sei denn, die beiden Karten besitzen den gleichen Wert. Für diesen Fall gibt es noch eine Sonderregelung. Aber dazu später. Wenn Sie auf den „Raise“-Knopf klicken, wird Ihre Wette verdoppelt und das Spiel geht weiter. Wollen Sie nicht erhöhen, klicken Sie auf „Continue“. Jetzt legt der Kartengeber die dritte, letzte und entscheidende Karte in die Mitte. Liegt der Wert dieser Karte zwischen dem Wert der anderen beiden, ist Ihnen ein Gewinn nicht mehr zu nehmen. Noch einmal zum Mitschreiben: Denken Sie daran, daß die dritte Karte zwischen dem Wert der anderen liegen muß, d.h. wenn die ersten beiden Karten die 3 und die 7 sind, gewinnen Sie nur, wenn die dritte Karte entweder die 4, 5 oder die 6 ist. Mit jeder anderen Karte verlieren Sie Ihren gesamten Einsatz (bei verdoppelten Einsätzen tut das begrifflicher Weise besonders weh).

Wenn die Werte der beiden ersten Karten aufeinanderfolgen - z.B. die 9 und die 10 - so daß man mit keiner Karte gewinnen könnte (9 1/2 gibt's nur bei Mickeyourke), ist die Runde nicht spielbar und Sie erhalten Ihren Einsatz zurück.

Weisen die beiden ersten Karten den selben Wert auf (zweimal die 6, z.B.), tritt besagte Sonderregelung in Kraft, mit der Sie sogar ganz groß absahnen können. Der Kartengeber hat also die beiden äußeren Karten aufgedeckt. Nun drücken Sie auf „Continue“ und der Dealer legt eine dritte Karte auf. Wenn die immer noch den gleichen Wert hat (also schon wieder die 6), erhalten Sie Ihren Einsatz in einem Verhältnis von 11 zu 1 zurück. Aus 20 Dollar werden auf diese Weise ganz leicht mal eben 220 Dollar.

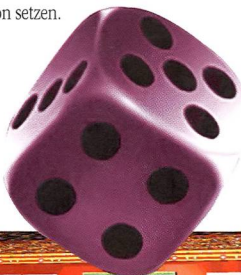
Weist die dritte Karte aber einen anderen Wert auf (was entschieden wahrscheinlicher ist), ist die Runde nicht spielbar und Sie erhalten Ihren Einsatz zurück.



Craps - der komplizierte Unbekannte

Vergessen Sie alles, was Sie übers Knobeln wußten! Hier kommt Craps - ein Spiel, das jeder schon mal in irgendeinem amerikanischen Streifen gesehen hat. Und trotzdem - kein Schwein kennt die Regeln.

Dem Manko wollen wir abhelfen. Ob wir aber alle Setz- und Wettmöglichkeiten aufgeführt haben, können wir nicht mit letzter Bestimmtheit sagen. Bei Craps können Sie auf (fast) jede nur denkbare Situation setzen.



Man kann auf zwei Arten würfeln: die Come Out Roll und die Point Roll. Die Come Out Roll wird immer am Anfang des Spieles gewürfelt. Jeder Point Roll ist ein Versuch, durch Würfeln der richtigen Zahl die Runde zu beenden. Wenn der nächste Wurf ein Come Out Roll ist, erscheint ein schwarzer Kreis mit „Off“; bei einem Point Roll erscheint „On“ über dem gegenwärtigen Punktestand. Um seinen ersten Come Out Roll zu würfeln, muß man eine Wette platzieren. Daraufhin werden die Würfel gerollt. Zwei übliche erste Werten sind die Pass Line Bet und Don't Pass Bet.

Pass Line Bet:

Plazieren Sie einen Betrag zwischen 5 und 1.000 Dollar im „Pass Line“-Feld. Rollen Sie daraufhin den Würfel, indem Sie auf „Roll“ klicken. Sie werden die Wette wie folgt gewinnen oder verlieren:

- 1) Wenn Sie beim Come Out Roll sieben oder elf würfeln, gewinnen Sie den Einsatz zurück.
- 2) Sie verlieren Ihren Einsatz, wenn Sie zwei, drei oder zwölf würfeln.
- 3) Würfeln Sie vier, fünf, sechs, acht, neun oder zehn, entspricht die Zahl Ihrem Punkt, woraufhin Sie den Point Roll würfeln. Würfeln Sie Ihren Punkt bevor Sie eine sieben würfeln, gewinnen Sie Ihren Einsatz. Umgekehrt verlieren Sie ihn.

Don't Pass Bet:

Plazieren Sie Ihren Einsatz auf dem „Don't Pass Bet...“-Feld. Diese Wette dürfen Sie nicht vor einem Point Roll platzieren.

- 1) Sie verlieren die Wette, wenn Sie sieben oder elf würfeln.
- 2) Würfeln Sie zwei oder drei, gewinnen Sie Ihren Einsatz zurück.
- 3) Würfeln Sie eine zwölf ist es ein Gleichstand und kein Geld wird ausgetauscht.
- 4) Würfeln Sie vier, fünf, sechs, acht, neun oder 10, wird die Zahl zu Ihrem Punkt. Sie gewinnen, wenn Sie eine sieben vor Ihrem Punkt würfeln. Umgekehrt verlieren Sie.

Nach dem Come Out Roll haben Sie weitere Wettoptionen:

Come Bet: diese Wette ist identisch mit der Pass Line-Wette, von der Tatsache einmal abgesehen, daß sie vor einem Point Roll (Status „On“) und nicht vor einem Come Out Roll (Status „Off“) platziert wird. Plazieren Sie Ihren Einsatz auf dem „Come“-Feld.

Don't Come Bet: diese Wette steht zur Come Bet wie ein Don't Pass zur Pass Line. Plazieren Sie Ihren Einsatz auf dem „Don't Come“-Feld. Nachdem ein Punkt (z.B. vier, fünf, sechs, usw.) bei einer Don't Come Bet oder Come Bet gewürfelt wurde, setzt der Kartengeber Ihre Jetons.

Odds Bet

Diese Wette kann zusammen mit Pass Line, Don't Pass, Come, oder Don't Come Bets platziert werden. Sie ist eine zusätzliche Wette, die platziert wird, nachdem man mit den anderen Wetten einen Punkt erhält. Wenn Sie z.B. eine Pass Line Bet platziert haben und Sie würfeln eine 9 bei dem Come Out Roll, Sie also nicht mehr riskieren müssen, eine 2, 3 oder 12 zu würfeln (und somit zu verlieren), dürfen Sie eine Odds Bet zu Ihrem ursprünglichem Einsatz hinzufügen. Dies erhöht den Einsatz Ihrer Wette, daß Sie Ihren Punkt vor einer sieben würfeln werden. Um eine Odds Bet zu platzieren, klicken Sie auf den ursprünglichen Einsatz. Eine Odds Bet kann doppelt so hoch wie der ursprüngliche Einsatz sein. Weil die Wahrscheinlichkeit beim Würfeln von Zahl zu Zahl variiert, verändert sich auch der Gewinn, je nachdem, was man als Punkt gewürfelt hat. Für Pass und Come Bets gilt:

- * Bei vier oder zehn gewinnen Sie 2 zu 1
- * Bei fünf oder neun 3 zu 2
- * Bei sechs oder acht 6 zu 5

Für Don't Pass und Don't Come Bets gilt:

- * Bei vier oder zehn 1 zu 2
- * Bei fünf oder neun 2 zu 3
- * Bei sechs oder acht 5 zu 6

Alle Gewinne mit einer Dezimalzahl werden nach unten hin gerundet.

Big Six and Big Eight Bets

Diese Wetten können Sie immer platzieren. Bei der Big Six Bet wetten Sie, daß eine Sechs vor einer Sieben gewürfelt wird. Bei der Big Eight Bet, daß die Acht vor der Sieben gewürfelt wird. Bei Erfolg gewinnen Sie den Betrag des Einsatzes. Legen Sie Ihre Jetons auf die Felder mit „6“ bzw. „8“, um die Wette zu platzieren.

Place Bets

Diese Wette wird auf Vier, Fünf, Sechs, Neun und Zehn gesetzt. Sie wetten, daß Ihre Zahl vor einer Sieben gewürfelt wird. Legen Sie die Jetons direkt unter die Zahl, auf die Sie setzen.

Sie erhalten folgende Gewinne:

- * Bei vier und zehn gewinnen Sie 9 zu 5
- * Bei fünf und neun 7 zu 5
- * Bei sechs und acht 7 zu 6

Don't Place Bets

Diese Wette ist das Gegenteil von Place Bets: Sie wetten, daß eine sieben vor Ihrer Zahl gewürfelt wird. Legen Sie die Jetons direkt über den Zahlen vier bis zehn, außer sieben. Sie erhalten folgende Gewinne:

- * Bei vier und zehn 5 zu 11
- * Bei fünf und neun 5 zu 8
- * Bei sechs und acht 4 zu 5

Na, alles verstanden? Nein? Macht nichts. Zugegeben, Craps ist ziemlich kompliziert, aber auch sehr abwechslungsreich und spannend. Gehen Sie hin und spielen Sie einfach. Wenn Sie erst einmal am Tisch stehen, werden Sie recht bald merken, wie der Hase läuft. Wollen wir wetten?

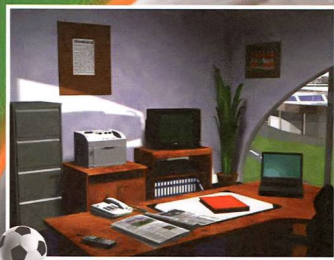




FUSSBALL MANAGER

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



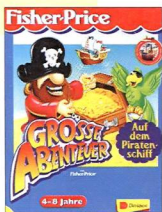
Umfangreiche Diagramme:
Nutzen Sie die vielfältigen Diagramme, um die richtigen Spieler für jedes Match zu finden oder um über Transfers zu entscheiden



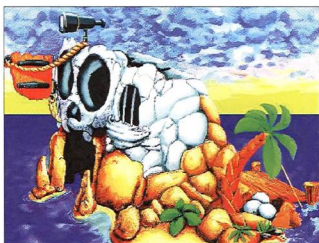
S I E R R A[®]

© 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.

Für unsere Kleinsten nur vom Feinsten



Also dann: Fertigmachen zum Entern!
Kleine Matrosen, volle Fahrt voraus ins
Piratenabenteuer in der Südsee.



Wem das Piratenschiff zu abenteuerlich erscheint oder wer ganz einfach festen Boden unter den Füßen vorzieht, für den ist auch besten gesorgt. Denn mit Fisher-Price können sich die Kleinen ab 2 Jahren den Bauernhof ganz einfach auf CD-ROM auf den heimischen PC holen. Die Charaktere der Play Family Serie von Fisher-Price laden dazu ein, das Leben auf dem Bauernhof zu entdecken und lässt Kinder erste Lernspielaktivitäten am PC erleben. Bauer Johannes wandert mit den Kindern durch den Bauernhof und zeigt ihnen seine Tiere. Durch die verschiedenen Aktivitäten wird vor allem die natürliche Neugier der Kinder geweckt und gefördert. Das Kind lernt zählen, indem es Samen aussät und wässert, die zu prächtigem Gemüse heranreifen und hilft dem Bauern beim Füttern der Tiere. Die Kleinen können sich einfach mit der Tastatur oder der Maus durch den Bauernhof bewegen und damit sowohl Tieranimationen aktivieren, als auch Lieder zum Mitsingen abspielen.

Für Stadtmenschen warten in der kleinen Stadt von Fisher-Price in jedem Gebäude tolle Aufgaben und Spiele. Erlernt werden unter anderem Uhrzeiten und einfache Rechenoperationen.

Im kleinen Zirkus, für Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren entwickelt, entdecken die Kinder Buchstaben, zählen zusammen mit den Clowns Ballons, erfinden neue Lieder und lernen den Umgang mit den Zahlen von 1 bis 10. Zusammen mit den Puppenkindern (2 bis 4 Jahre) lernen die Kinder verschiedene Instrumente kennen, benutzen das Telefon und erweitern ihren Grundwortschatz. Wer gerne mit Werkzeugen umgeht oder eigene Fahrzeuge konstruiert, der kommt im Spielzeugland auf seine Kosten.

Also Kinder aufpassen: Der Computer ist nun auch vor euren jüngeren Geschwistern nicht mehr sicher. Fisher-Price und Davidson: Spielrische Lernsoftware zur Förderung der Kleinsten



StartKlar für die Grundschule?

Mit Knowledge Adventure beginnt ein neues Lern-Zeitalter. Die Lehrer werden zittern, wenn ihre Schüler die StartKlar Reihe von Knowledge Adventure in ihren Regalen haben, denn sie bekommen Konkurrenz.



Frankie, der sympathische Hund führt die Kinder auf spielerische Weise durch die erste Grundschulklasse. Zu Hause können die Kinder nur profitieren von der multimedialen Aufbereitung schulischer Lerninhalte. Denn mal ganz ehrlich: die Schule macht zwar auch Spaß, aber wann hat man schon mal die Gelegenheit, in der schuleigen Kantine mitzuhelfen oder im Klassenzimmer eigene Lieder zu komponieren und aufzunehmen? Aber nicht nur im Schulgebäude warten tolle Aktivitäten und spielerische Lernmöglichkeiten, auch auf dem Schulhof oder bei einem Ausflug zum Zoo oder zum Strand warten Überraschungen und Aufgaben. Über den Fortschrittsbericht können sich die Eltern jederzeit über die Lernerfolge der Kinder informieren. Und die Kinder können jederzeit selbständig den Schwierigkeitsgrad der Aktivitäten verändern. In dem Titel StartKlar 1. Klasse Lesen gilt es, auf einem Zirkusplatz die einzelnen Zirkusattraktionen zu besuchen und den Artisten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Aber Vorsicht: Max der Magier ist kein liebenswerter Zeitgenosse.

In der zweiten Grundschulklasse können die Kinder Brieffreundschaften mit Kindern aus 50 Ländern in Europa, Asien und Afrika schließen und ihnen dabei helfen, knifflige Aufgaben zu lösen. Ab August diesen Jahres gibt es die Produkte für die Grundschule im Handel, StartKlar Kindergarten 3-5 und StartKlar Kindergarten 4-6 glänzen schon seit längerer Zeit durch kindgerechte Animationen und Aufgaben am Schwan-Himmel.



Mit der Lernsoftware von Fisher-Price® macht Lernen Spaß – von Anfang an

Ihr Kind erzählt Ihnen von einem spannenden Ausflug auf eine Pirateninsel und von einer Karte, auf der der Ort eines verborgenen Schatzes eingezeichnet ist?

Es hat eine eigene Piratenflagge entworfen? Keine Angst: Kapitän Stachelrochen war immer mit an Bord, zusammen mit vielen anderen bekannten Charakteren von Fisher-Price. Vom Mastkorb aus überwacht der kleine Matrose die Umgebung und auch in der Kombüse gibt es einiges zu entdecken. Unter Deck können tolle Lieder gesungen werden. Doch es gibt noch einiges mehr zu tun, denn Kapitän Stachelrochen weiß nicht mehr, wo er die einzelnen Teile der Schatzkarte versteckt hat, und die gilt es nun zu suchen. Ali Ara, der Papagei, gibt Hinweise und begleitet Ihr Kind bei der Entdeckungsreise.

Auf dem Piratenschiff ist der neueste Titel in der Fisher-Price - Reihe und wurde speziell für Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren entwickelt.

Die beliebten Figuren von Fisher-Price werden auf dem Bildschirm lebendig und – einmal an-Bord des Piratenschiffs – fällt es selbst Erwachsenen nicht leicht, sich der Faszination des GROSSEN ABENTEUERS zu entziehen. An Bord gibt es so viel zu entdecken und es erfordert viel Kreativität und Abenteuerlust, die einzelnen Teile der Schatzkarte zu finden und zu entschlüsseln. Dafür muß man sich auch mal ganz weit über die Planke des Schiffes hinauslehnen.....! Ist die Karte komplett und der Schatz auf der Pirateninsel ausgegraben, dann kann das GROSSE ABENTEUER auf dem Piratenschiff gleich wieder von vorn beginnen, denn –kein Spiel gleicht dem anderen. Insgesamt können sich bis zu 4 Kinder ins Logbuch eintragen. Die Fisher-Price - Piraten sind natürlich nicht so gefährlich wie ihre realen Vorgänger, auch wenn sie sich zeitweise sehr bemühen, diesen Schein zu wahren. Doch hat man einmal den Kapitän, der natürlich mit einem Holzbein ausgestattet ist – wie sich das für einen anständigen Piraten gehört – dabei ertappt, wie er in seiner Kabine einen Brief an seine Mutter schreibt, dann lässt ihn das gleich wieder in einem anderen, ja fast liebevollen Licht erscheinen.

Sämtliche Spiele und Aktivitäten sind pädagogisch aufbereitet und auch die Lieder bestens für Kinder geeignet – und werden auch für erwachsene Matrosen schnell zu Ohrwürmern. Auf dem Piratenschiff ist ein Muss für alle, die das Abenteuer lieben.

Mit ADDY ONLINE Freunde in aller Welt kennenlernen

Wie Kinder das Internet erleben - und dabei auch noch etwas lernen

In der letzten Ausgabe von Best of Sierra haben wir Ihnen ADDY, den außerirdischen kleinen Freund aller Kinder, ja bereits vorgestellt. Seit Jahren schon begleitet er auf spielerische Weise die Kinder auf ihrem Weg durch die Schule. Seit September '97 hat ADDY einen neuen Namen und ein neues Outfit: Komplett in 3D, überrascht er die alten ADI-Fans mit einem neuen Zimmer und zahlreichen Animationen, Dokumentationen, Kreativ-Werkzeugen und vielem mehr. Und das Allerbeste:

ADDY surft jetzt auch durch's Internet!

In dem in gewohnter Weise liebevoll gestalteten Online-Bereich, der ausschließlich über die Lernsoftware zugänglich ist, können die kleinen (und größeren) Internet-Neulinge sich behutsam mit dem neuen Medium vertraut machen.

ADDY Online besteht aus drei Bereichen:

Auf dem „Elternplanet“ können die Eltern alle Einstellungen treffen, die sie in Bezug auf die Internet-Nutzung ihrer Kinder für sinnvoll erachten - ob und wie lange ihre Schützlinge online sein dürfen; ob sie frei surfen können oder lediglich auf die von ihnen eingetragenen Seiten Zugriff erhalten, usw. Aber auch eine Erfolgskontrolle über die absolvierten Übungen sowie ein Mailsystem zum ADDY-Kundendienst steht den Eltern hier zur Verfügung.

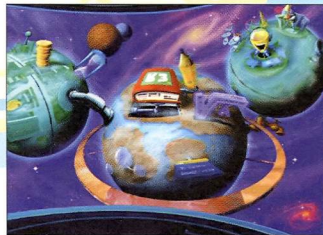
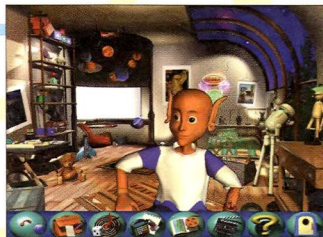
Die „Welt des virtuellen Unterrichts“ hält für die Schulkinder Übungslektionen bereit, die - anders als auf CD - mit bis zu 6 Kindern aus ganz Deutschland gleichzeitig gelöst werden können. Vor und nach dem Unterricht darf „gechattet“ werden. Fast wie im echten Leben! Natürlich gibt es auch im Online-Unterricht Punkte für gelöste Übungen, die dann in tolle Überraschungen eingelöst werden können.

Das „Forum“ ist der Planet, auf dem die Kinder sich quer durchs Land (und bald auch innerhalb Europas) austauschen können. Auf den „Bunten Seiten“ - ADDYs eigenem kleinen Internet-Browser - werden jeden Monat neue Websites vorgestellt, die für Kinder interessant sein könnten. In ADDYs Club, dem Online-Magazin, gibt es News zu Freizeit, Kultur und Wissenschaft, verschiedene kleine Spielchen und den Euro-Briefklub, an dem Kinder aus ganz Europa teilnehmen können. In der „Quatsch-Ecke“ können Witze, Geschichten oder Kurznachrichten über alle möglichen Themen verfaßt werden. ADDY paßt auf, daß sich keine weiteren „Rechtschreibreformen“ oder unangehme Gäste einschleichen, denn alle Nachrichten, die hier veröffentlicht sind, werden zunächst von ihm gelesen.

Sicherheit im Netz wird bei ADDY also ganz groß geschrieben, damit Eltern und Kinder den vollen Online-Spaß genießen können. Ob sie das auch tun? Lesen sie selbst: Emmanuelle, eine begeisterte ADDY-Nutzerin, erzählt von ihren Erfahrungen im ADDY Online Bereich...

„Wie ich eine Menge Freunde kennengelernt habe!“

Durch das Adreßbuch für Freunde und die virtuellen Klassen kann sich Emmanuelle, 12 Jahre alt, mit vielen Freunden unterhalten. Einige wohnen in der gleichen Stadt, andere wieder am anderen Ende der Welt! Sie erzählt...

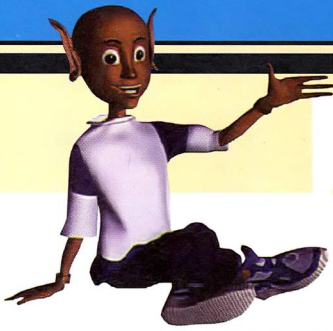


Und zack! Ich klicke einfach auf das Telefon in ADDYs Zimmer und schon bin ich "online". Links ist die Elternecke, in der Mitte die Welt des virtuellen Unterrichts und rechts befindet sich ADDYs Forum, wo ich jede Menge Neuigkeiten und Freunde finde!

„Sich kennenlernen ist ganz einfach!“

Zunächst gucke ich mir immer die „Visitenkarte“ der anderen Kinder an. Wenn ich sehe, daß ich gleiche Interessen habe, trage ich das





ADDY ONLINE

Kind in mein Adreßbuch für Freunde ein und schicke ihm eine Nachricht. So kann ich meine Interessen mit anderen teilen. Rollerskating, zum Beispiel: In meinem Adreßbuch habe ich einen Freund, der das auch macht. Jeder erzählt dem anderen, was er schon kann, und wir vergleichen dann - daraus kann man eine Menge lernen.

"Ich bekomme gern Post"

Einige Freunde habe ich dadurch kennengelernt, daß sie eine Nachricht für mich hinterlassen hatten. Ich versuche, allen zu antworten, denn das ist ja jedesmal eine neue Bekanntschaft, und es könnte jemand sein, mit dem ich mich gut anfreunde. In meiner Antwort erzähle ich dann von den Dingen, die ich gern habe, um zu sehen, ob derjenige, der mir diese Nachricht geschickt hat, die gleichen Interessen hat, und meistens finden wir Gemeinsamkeiten. Außerdem ist es immer schön, wenn man Post bekommt!



"In der Pause treffen sich alle zum Quatschen"

Schön ist auch, daß man sich in den virtuellen Klassen verabreden kann. Ich weiß, daß ich mit meinen Freunden sprechen kann, und deswegen habe ich auch vielmehr Lust auf den Unterricht. Ich warte schon immer ungeduldig darauf, daß es losgeht. In der Pause treffen wir uns alle, und dann kann man richtig miteinander erzählen, ohne daß man auf neue Post warten muß.



"Wir tauschen ein Menge Sachen aus"

Mit meinen Mitschülern hier im Ort rede ich viel über den Unterricht und die Lehrer. Mit den Freunden, die ich bei ADDY Online kennengelernt habe, kann ich über alles sprechen: Was jeder machen möchte und gut findet, was so ringsherum passiert. Man kann den anderen auch Fragen stellen: über ihre Gegend oder was sie von bestimmten Dingen halten.

"Einige Freunde wohnen weit entfernt"

Besonders gern spreche ich mit den Freunden, die weit entfernt wohnen. Ich habe einen Freund in Kanada. Der berichtet mir immer, was



da so los ist. Oft erzählt er von der Kälte dort, und wenn ich ihm sage, daß hier 5 oder 10 Grad sind, meint er, daß Frankreich ein warmes Land sei. So kann man die ganze Welt kennenlernen, und es ist bedeutender als mit einem Buch!



Best of Sierra - intern !

Happy Birthday „Best of Sierra“! Der jüngste Sproß der Sierra-Familie feiert seinen ersten Geburtstag. Das Kerlchen entwickelt sich nach wie vor prächtig, läuft schon ganz ordentlich und ist mittlerweile stubenrein. Sieben Ausgaben hat es in den vergangenen 12 Monaten zur Hochstrecke gebracht - Grund genug, einmal die Geburtsstunde und die ersten Gehversuche des kleinen Rackers ans Licht der Öffentlichkeit zu zerren.

Best of Sierra ist der schlagende Beweis, daß ein mittäglicher Abstecher zum Steh-Chinesen nicht zwangsläufig in einer Frühlingsrolle enden muß. Unter ständigem Rühren der süßsauren Tranferkel-Suppe entstand die zunächst noch etwas nebulöse Idee von einer Zeitschrift: „Wie? Was? Ein Sierra-Magazin?“ „Mit oder ohne Reis...?“ Der eine oder andere aus dem Freundeskreis fernöstlichen Fastfoods hatte wohl noch mit den Folgen eines Verdauungstiefs zu kämpfen. Doch als die Küchenkünste sich gelegt hatten, hauten die künftigen Blattmacher ordentlich in die kaffeefleckübersäten Tasten und entwickelten erste vielversprechende Ansätze und Konzepte, die viel zu schade waren, um gleich in den Rundordner geschmissen zu werden...

Als sich die Sierra-Futterrunde dann noch mit den kreativen Journalisten der „Textfarm“ und einer nicht minder kreativen Agentur namens „Planet Pixel“ zusammat, bekam der Hase endlich seine Möhre. Mit dem ersten Heft in der Hand startete die Sierra-Crew einen Versuch bei den befreundeten Zeitungshändlern der Umgebung. Es war ein ultimativer Härtestest...Kann sich das zarte Pflänzchen in den überquellenden Regalen seine Nische erkämpfen? Wird das Cover den gierigen, grabtschenden Griffen neugieriger Zockaholics widerstehen? Ist die CD wirklich hart genug, um nicht von der schieren Masse der benachbarten, in Katalogstärke rumliegenden Computerkonvolute erdrückt zu werden? Oder soll man nicht doch besser in die Trickkiste greifen und dem Heftchen eine Übergröße verpassen, auf daß es aus all dem Wust herausrage? Bange Blicke richteten sich auf die erste Ausgabe unseres kleinen, aber feinen Magazins...

Doch die Zukunft brachte unerwartete positive Resonanz, zahlreiche Leserbriefe und gute Kritiken. Auflage und Verkaufszahlen stimmten, so daß das junge Team gestärkt an die Arbeit gehen konnte. Der Sproß begann sich zu mausern: Aus kurzen Infos wurden detaillierte, objektive Texte mit zahlreichen Beispielen und Interviews. Blick hinter die Kulissen ließen die Entbehrungen und Strapazen mancher Mitarbeiter und Entwickler erahnen. Das Motto blieb immer das gleiche: Kundenorientierung und den Leser ansprechende Texte...Mit Hilfe der Textfarm und den Anregungen der Leser wuchs das hoffnungsvolle kleine Pflänzchen zu einem stattlichen jungen Baum heran, der immer wieder neue Ableger hervorbrachte: die Feedback-Ecke beispielsweise oder auch den Fanartikel-Verkauf. Was ursprünglich nur als einfache Produktinformation gedacht war, entwickelte sich im Laufe eines Jahres zum komplexen und umfangreichen Lesefutter. Nicht schlecht...eh? Und was ist der Preis dafür (nein, nicht der Verkaufspreis, der ist bei 14, 90 DM geblieben, sondern der Preis des Erfolgs)? Hektik und Zeitdruck, wie bei jedem anständigen Blatt...Mit hängender Zunge hasten Chefredakteur und Redaktionsstab über die Büroflore. Textfarmer lassen Ihre Esel im Stich und selbst der eigens

zur Erbauung und allmorgendlichen Gymnastik angeschaffte Terminatorflipper von Planet Pixel kann kaum noch Linderung verschaffen.

In der Zwischenzeit hat auch die beiliegende CD-ROM neuen Nagelack bekommen und die Leser können sich an einem schönen funkelniegelagelneuen Installer ergötzen. Hey, hey da gibt's nichts zu lachen! Schließlich sind Benutzerfreundlichkeit und kinderleichte Bedienung das A und O in der Computerbranche... Eine geschickt ausgeklügelte Autorun-Funktion sowie zwei Klassiker aus den frühen Computeranfängen, tief aus der Oldschool-Kiste, lassen Spielerherzen höher schlagen. Die Reißer von einst verfehlen auch heute noch ihre Wirkung nicht. Es hat sich gezeigt, daß der Erfolg eines Spiels weit mehr von einer pfiffigen Idee und dem damit verbundenen Spielspaß abhängt als vom technischen Aufwand oder einer wer weiß wie tiefen Auflöser der Packungsbeilage...

An dieser Stelle möchten wir uns recht herzlich bei allen Lesern und treuen Fans für die kaufkräftige Unterstützung und die vielen positiven Leserbriefe bedanken. Nicht zu vergessen natürlich auch all die anderen Mitwirkenden, ohne deren Hilfe wir es wohl kaum geschafft hätten, uns so zu etablieren. Wenn Sie es wünschen, dann wird Best of Sierra auch weiterhin wachsen und sein Gesicht immer wieder aufs Neue verändern. Für Vorschläge, Ideen und Anregungen steht Ihnen unser Briefkasten gerne zur Verfügung. Damit dieses rostige Monstrum endlich eine andere Aufgabe bekommt, als uns ständig die Finger aufzuschneiden. Bleiben Sie uns gewogen.

Herzlichst
Ihr BoS-Team.

Rien ne va plus!

Das gilt nicht nur für die Einsätze beim Roulette, sondern leider nur allzuoft auch für Computer der neuesten Rechnergeneration, sobald diese mit so was Unerhörtem wie Software in Berührung kommen. Das wollen wir Ihnen ersparen. Doc Sierra ist möglichen Fehlerquellen bei unseren beiden Spielen auf den Grund gegangen...



Wenn die Kugelfalle den Ball nicht rausrückt - mögliche Probleme bei 3D Ultra Pinball

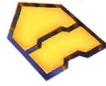
Unter Windows 3.1/3.11 kann es zuweilen zu dem allseits beliebten und immer wieder erheiternden **WIN32s-Error** kommen. Das Programm „Win32s“ ist eine 32-Bit-Emulation der Firma Microsoft und ermöglicht unter besagten Windows-Versionen den 32-Bit Zugriff auf das System. Ultra Pinball nutzt diese Möglichkeit auch. Ein Win32s-Error ist daher kein Fehler von Ultra Pinball, sondern sagt lediglich, daß auf Ihrem System aus den unterschiedlichsten Gründen kein 32-Bit-Zugriff erfolgen kann. Sie können sich aber Erleichterung verschaffen. Versuchen wir es zunächst mit Plan A:

1. Löschen Sie das Verzeichnis C:\windows\system\win32s (aber bitte nur win32s, prego!)
 2. Installieren Sie nun entweder Ihr Programm erneut oder aber nur Win32s, indem Sie von der CD aus dem dortigen Verzeichnis Pinball\Win32s\Disk1 die Datei Mssetup.exe starten.
 3. Öffnen Sie die Datei SYSTEM.INI mit z. B. dem Windows-Editor und prüfen Sie,
 4. ob sich im Abschnitt [386Enh] die Zeile device=c:\windows\system\win32s\w32s.386 befindet. Falls nicht, tragen Sie diese bitte von Hand ein (bitte nicht mit Filzstift auf den Monitor malen, nehmen Sie gefälligst die Tastatur).
 5. Starten Sie Windows neu.
- Wenn das Programm nun einwandfrei läuft, deutet vieles darauf hin, daß dies die Ursache war.

Sollten Sie immer noch Win32s-Fehlermeldungen erhalten, war sie es offenkundig nicht. Jetzt schlägt die Stunde von Plan B. Durchaus möglich, daß Ihr System aufgrund der Konfiguration einen 32 Bit-Zugriff nicht erlaubt. Überprüfen Sie also Ihre Windows- Einstellungen, und zwar wie folgt: Systemsteuerung->386 erweitern->Virtueller Arbeitsspeicher->Ändern.

Dort können Sie verschiedene Einstellungen ausprobieren. Auf jeden Fall sollte eine permanente Auslagerungsdatei angelegt sein. Eine einheitliche, optimale Einstellung können wir Ihnen aufgrund der Unterschiedlichkeit der Systeme leider nicht anbieten. Hier ist Tüfteln angesagt.

Erste Hilfe



Eine weitere mögliche Fehlermeldung ist der Satz „WinG need to be installed..“ Nur woher nehmen? Keine Bange, unser Technikerstab hat auf der vollen BoS-7-CD auch ein Plätzchen für das Programm WinG reserviert. Starten Sie einfach die Datei „Mssetup..“ aus dem Ordner Pinball\WinG. Durch einen Klick auf „Continue..“ läßt sich die Installation fortführen. Nach der Installation müssen Sie Windows (wie immer) neu starten. Falls Sie WinG bereits installiert haben und beim Start von Pinball die Meldung „Please update your Version of WinG..“ erhalten, sollten Sie sich nicht aufs Glatteis führen lassen. Sie brauchen keine Update von WinG (witzigerweise gibt es nämlich nur diese eine Version), sondern ein Treiberupdate für Ihre Grafikkarte.

In 3D Ultra Pinball finden Sie zahlreiche Animationen, darunter auch Videos. Sollten die auf Ihrem Rechner nicht laufen, müssen Sie Video für Windows installieren. Sie finden die entsprechende Installationsdatei auf der CD im Ordner Pinball\Vfw11e.

Sollten im Spiel verzerrte Grafiken oder Querstreifen auftauchen, hilft in den meisten Fällen die Änderung der Bildschirmauflösung bzw. der Farbtiefe. Wahrscheinlich läuft Ihr Rechner unter Windows mit der Auflösung 640x480 und einer Farbtiefe von 65535 Farben (High Color 16-bit). Nach Umstellung auf 800x600 und auf 256 Farben dürfte es an der Grafik von Pinball nichts mehr zu meckern geben. Hilft auch das nicht, liegt es wahrscheinlich wieder am veralteten Treiber Ihrer Grafikkarte. Die Grafikkarten-Hersteller stellen Ihnen die aktuellsten Treiber gerne zur Verfügung. Setzen Sie sich mit ihnen in Verbindung, z.B. über deren Homepage im Internet.

Erste Hilfe



Rien ne va plus!

Über kleine Fenster und scheppernde Kommentare - mögliche Probleme bei Casino De Luxe

Sierras Glücksspieltempel läuft in der Regel reibungslos und störungsfrei. Doch Sierra sind beim Gesundheitscheck nur zwei Dinge aufgefallen.



Das erste Problem betrifft die Fenstergröße. Casino Deluxe ist nicht vektororientiert programmiert und unterstützt aus diesem Grund unter Windows keine höheren Auflösungen als 640x480. Um das Spiel im Vollbild spielen zu können, müssen Sie die Auflösung 640x480 einstellen. Bei allen anderen Auflösungen schnurrt das Fenster etwas zusammen.

Der zweite Aspekt betrifft den Sound des Spiels. Wenn Sie das bezaubernde „House wins“ des Kartengebers beim Red Dog Poker nicht mehr hören können, dann liegt das nicht unbedingt daran, daß Sie ein schlechter Verlierer sind. Unter Umständen sollten Sie überprüfen, ob die Standard-Soundblaster-Variablen richtig gesetzt sind. Falls nicht, müssen Sie sie wiederherstellen. Und so sollten die korrekten Variablen gesetzt sein:

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

Für die Datei „Autoexec.bat“, hat das Konsequenzen. Sie muß folgendermaßen aussehen:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 ... (wichtig für DOS und Windows 3.1 / 3.11 Anwendungen)

Unter Windows95, können Sie sich die Einstellungen unter Systemsteuerung -> System -> Geräte-Manager -> Audio, Vid...-Controller über Eigenschaften anzeigen lassen. Dies sollte etwa so aussehen:

Ressourcen:
 IRQ: 05
 E/A: 0220h-022Fh
 E/A: 0388h-038Bh
 DMA: 01
 DMA: 05

Wenn Sie andere Einstellungen haben, können Sie mit Hilfe Ihres Soundkarten-Handbuchs, bzw. der Windows95-Onlinehilfe diese Werte verändern. Erfüllt Ihre Soundkarte die Kompatibilitätsvoraussetzungen, wird Sie mit den oben genannten Einstellungen optimal funktionieren.

Sollten Sie mit diesen Einstellungen in unserem Programm immer noch nicht die gewünschte Audio-Qualität erreichen, ist der Treiber Ihrer Soundkarte den Anforderungen offenbar nicht mehr gewachsen. Die einzige Lösung besteht in einem 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.



Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!

3 Ausgaben von CD Info

6/98 Juni 1998

CD INFO



Flugsimulationen

Himmelsstürmer oder Bruchlandung?



nur **DM 19,95**

inkl. EuroRoute

21 Vollversionen

★ **DEBRIS**

- Asteroids-Klone

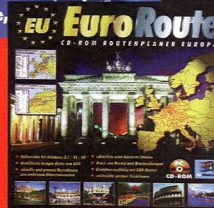
★ **Kreuzwort-Rätsel 4.2**

- mit Rätselgenerator
- 15.500 Einträge

zum Abonnement:

Euro Route

- * CD-ROM Routenplaner für Europa
- * Berechnung von Alternativrouten
- * schnellste od. kürzeste Strecke
- * Druck von Karten und Infos
- * Erweiterungsfähig
- * für Windows 3.x / 95 / NT



21 Vollversionen

DEBRIS * Kreuzworträtsel 4.2

- Addy Simulationen * Postime * IDE-Viewer * Pizza * Cachesurf *
Masterquiz * PSA-2.0 * RND * Schiebekatze * Pedda *
HGS-WinCo * Potter Katze * CD-ROM

- Serien:**
Fernreisen (Tibet)
Städteführer (Köln)
Tierlexikon
Sport & Fitneß
Cliparts & Fotos



Ja, ich möchte ihr Probe-Abo nutzen und **drei** Ausgaben **CD Info** inkl. **POWERdrive** CD-ROM und inkl. **EuroRoute** zum Sonderpreis von nur **DM 19,95** beziehen.

- Ich bezahle
 bar (Banknote od. Scheck)
 per Nachnahme (zzgl. DM 5,50)

Lieferanschrift

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum, 1. Unterschrift

Ich erkläre mich mit den Abbedingungen einverstanden. Mit meiner Unterschrift bestätige ich desweiteren, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen beim CDA Verlag widerrufen zu können.

Datum, 2. Unterschrift



bitte
ausreichend
frankieren

An den
CDA Verlag
Hintereck 20
D-77796 Mühlenbach
Fax: 07832/979886

Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 3. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch.

Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 11 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 92,-.

Jedes Abo verlängert sich um weitere 11 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

BEST OF SIERRA

Ne. 71



3-D Ultra Pinball · Casino De Luxe

SIERRA®



SIERRA®

BEST OF SIERRA

3-D ULTRA PINBALL · CASINO DE LUXE

INSTALLATION

SCHNELLSTART

3-D Ultra Pinball

(Windows):

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint (Win95). Unter Windows 3.1/3.11 wählen Sie „Datei“ → „Ausführen“ → „D:\pinball\setup“ →

Systemvoraussetzungen: → Min 31 oder Windows 95 → 496 D02/66 → 8 MB Arbeitsspeicher → Dualspeed CD-ROM-Laufwerk → VGA Grafikkarte (640x480/256 Farben) Kompatibilität: → Soundblaster oder 100% Kompatible Soundkarte → Microsoft-kompatible Maus

Casino De Luxe

(Windows):

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint (Win95). Unter Windows 3.1/3.11 wählen Sie „Datei“ → „Ausführen“ → „D:\casino\setup“

Systemvoraussetzungen: → Min 31 oder höher → 386er (486er empfohlen) → 4 MB Arbeitsspeicher → Simple Speed-CD-ROM-Laufwerk (teich-Laufwerk empfohlen) → VGA Grafikkarte (640x480/256 Farben) Kompatibilität: → Soundblaster- oder Windows-kompatible Soundkarte

Impressum

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Cendant Software Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich
Geschäftsführer: Wolfgang Klingel

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION

Alexandra Huster

REDAKTION

TextForm · Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion: Marcus Hartmann
Test: Josh Mesler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln
Anja Wülffing · Ansparg Hiller · Oliver Funke · Ilga Tick

CD-ROM

Das Team, Buhl

VERTRIEB

MZW Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel. 089/319064, Fax 089/3190613

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

M&B · Druckhaus Meyer & 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 Dönncke, Mike Fuller, Quentin Gauthier, Cristina Ogeorgiu, Stephanie Garnault, Sebastian Gracco, Frank Matzke, Angela Mosler, Miriam Nau, Markus Raffelbeul, Holm Seebenborn, Catherine Stiefel, Sandra Wajmuth, Norbert Weis,

URheberRECHT:

Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei Cendant Software Deutschland GmbH. 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.

HANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme 3-D Ultra Pinball und Casino De Luxe erworben. Wir begrüßen Ihre Wünsche zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

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

→ Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei Cendant Software Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückgelassen. 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 diese Bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Cendant Software Deutschland GmbH · Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

READY for SOME action?

NUR
190
DM

PLAYSTATION

H 45077

DM 190 JUNI/AUGUST 1998

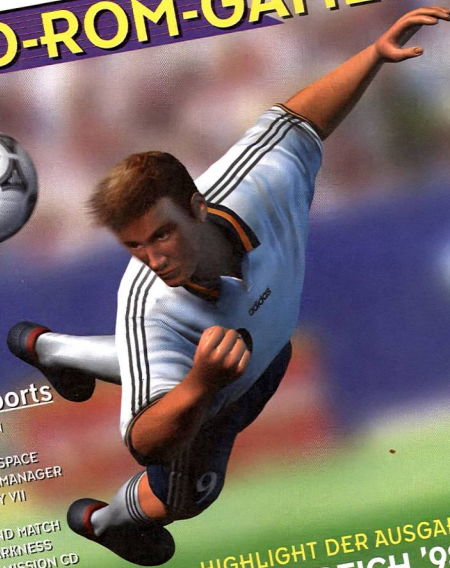
SOFTSALE
PLAYSTATION

DM 190 JUNI/AUGUST 1998

CD-ROM-GAMES

H 30319

SOFTSALE
CD-ROM-GAMES



Spielereports

AIRLINE TYCOON
COMMANDOS
DESCENT FREESPACE
DSF FUSSBALLMANAGER
FINAL FANTASY VII
FORSÄKEN
GAME, NET AND MATCH
HEART OF DARKNESS
INCUBATION MISSION CD
KKND II - CROSSFIRE
MECH COMMANDER
NICE II
PRINT ARTIST JUNIOR
ROBO RUMBLE
X-COM INTERCEPTOR



HIGHLIGHT DER AUSGABE
**FRANKREICH '98 -
DIE FUSSBALL-WM**

ER AUSGABE
**FRANKREICH '98 -
DIE FUSSBALL-WM**

MIT KOMPLETTLÖSUNG:
**DEATHTRAP
DUNGEON**

**JETZT NEU
AM KIOSK**

Liebe Leserin, lieber Leser,

jetzt haben Sie sie vor sich – die Jubiläumsausgabe der Best of Sierra! Ob dem Wunsch nach Ihrem Lieblingsspiel folge geleistet wurde, das haben Sie ja bereits herausgefunden. Ob Sie bei der letzten Verlosung gewonnen haben, das werden Sie bald erfahren. Aber wir versichern Ihnen, auch diesmal können Sie wieder feine Dinge gewinnen. Anlässlich der bald beendeten Fußballweltmeisterschaft haben auch wir als Preise den Sport als Thema gewählt. Ob Deutschland nun Weltmeister wird oder bereits ausgeschieden ist, das wissen wir beim heutigen Redaktionsschluß noch nicht. Aber wie auch immer die WM ausgeht, mit unseren tollen Sportpreisen können Sie zum Beispiel versuchen, sich ins nächste Nationalteam zu kicken, aber zum Beispiel auch auf der Skipiste mit einer ultracoolen Skijacke aufzutrumphen. Für diese tollen Gewinne brauchen Sie nur ein wenig Glück und einige Minuten um die folgende Aufgabe zu erfüllen:

Nennen Sie drei Sierra Titel, die in Kooperation mit dem Deutschen Sportfernsehen (DSF), herausgebracht wurden!

Antwort:

COUPON

1. DSF - _____

2. DSF - _____

3. DSF - _____

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Ja, ich will mich registrieren lassen

Name
Vorname
Straße
PLZ
Ort
e-mail
Telefon
Land
Geburtsdatum

Ausgefüllten Coupon bitte vor dem 31.08.1998 an folgende Adresse zurückschicken.
Cendant Software - Best of Sierra - Robert-Bosch-Straße 32 - D-63305 Dreieich

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 08.07.98 bis zum 31.08.98 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens Cendant Software Deutschland GmbH und deren Angehörigen. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obestehenden 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.

Und das können Sie gewinnen:



Heiße DSF-Sportartikel für Weltmeister... und solche, die es werden wollen...



1. Preis: 1 Iguana Skijacke, 1 Nike Tasche,
1 Quarzuhr im Pilotenstil, 1 Leder Fußball
2. Preis: 1 Iguana Skijacke, 1 Nike Tasche,
1 Leder Fußball + DSF Fußball Manager 98
3. Preis: 1 Iguana Skijacke, 1 Nike Tasche,
1 Leder Fußball
- 4.-10. Preis: 1 DSF Fußball Manager 98



Powered by  DSF

DIE NÄCHSTE AUSGABE IST AM
2. SEPTEMBER
ÜBERALL IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion) Spiel in Englisch, mit deutscher Anleitung

3-D Ultra Pinball

Let the good times roll! Pinball wie vom anderen Stern! Jagen Sie die Kugeln über eine verlassene Mine, einen Außenposten und eine Kolonie am Rande des Universums!

- 3 verschiedene, und doch miteinander verknüpfte Spieltische.
- 15 zusätzliche Missionen und zahlreiche versteckte Level
- opulente 3-D-Grafiken und animierte Hindernisse
- animierte Videoszenen

Systemvoraussetzungen: → Win 3.1 oder Windows 95 → 486 DX2/66 → 8 MB Arbeitsspeicher → Doublespeed CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte → Microsoft-kompatible Maus



Spiel 2 (Vollversion) Spiel in Englisch, mit deutscher Anleitung

Casino De Luxe - 7 Classic Games

Werden Sie reich! Sierras Zockerparadies mit sieben aufregenden Glücksspielen – Blackjack, Roulette, drei Pokerversionen, Craps und Slots, dem einarmigen Banditen.

- Phantastische SVGA-Grafik und rasante 3-D-Animationen
- Online-Hilfe mit den gewinnträchtigsten Strategien
- Kein Krawattenzwang, keine Etikette!

Systemvoraussetzungen: → Win 3.1 oder höher → 386er (486er empfohlen) → 4 MB Arbeitsspeicher → Single Speed-CD-ROM-Laufwerk (4fach-Laufwerk empfohlen) → SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** → Soundblaster- oder Windows-kompatible Soundkarte



Der interaktive Katalog

Das Sierra-Programm auf einen Blick - einfach per Mausklick! Fast so spannend und so aufwendig produziert wie ein Sierra-Spiel! Mit witzigen Animationen, zahlreichen Videosequenzen und krachenden Soundeffekten! Jede Menge Screenshots, Avi-Dateien von Red Baron II, DSF-Ski, Half-Life oder Hellfire und spielbare Demos von 3-D Ultra Pinball 3 Der vergessene Kontinent und Lords of Magic. Auch Demomaker ist mit von der Partie, die Toolbox zur Erstellung der eigenen Endlos-Demo!

Systemvoraussetzungen: → Windows 95 → Pentium 75 → 16 MB Arbeitsspeicher → 4fach-Cd-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte **Kompatibilität:** → Windows-kompatible Soundkarte