



Nov.+Dez.
1998

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM BEST OF SIERRA

BEST OF SIERRA



Nr.9



TORIN'S PASSAGE™

Vollversion - Komplet in Deutsch

Spannendes und witziges Fantasy-Adventure von Al Lowe



NASCAR®-Racing

Packendes Rennspektakel in bulligen Kraftmaschinen



SIERRA®



4 344400 314906

09

Inhalt

EDITORIAL

Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

Torin's Passage, Nascar Racing, Demos Seite 6

TORIN'S PASSAGE

Wie ein entführter Königssohn die Unterwelt aufmischt Seite 8

Die Welt ist eine Zwiebel - die Spielsteuerung Seite 10

Zwiebelringe 1 bis 5 - Die Lösung Seite 12

NASCAR RACING

Eine Rennsimulation mit allen Schikanen Seite 39

Schnellstart für Ungeduldige Seite 40

Reine Einstellungssache - Wie spiele ich Seite 41

Hier geht's rund - Infos zu den Nascar-Rennstrecken Seite 45

Tips & Tricks für den künftigen Champion Seite 46

NEUHEITEN

Grand Prix Legends - Heiße Tips aus der Redaktion Seite 20

Caesar III - Strategie-Führer Seite 22

Starsiege - Gedränge im HERC Universum Seite 24

Quest for Glory V - Eine Frage des Charakters Seite 26

Starsiege Poster Seite 34

Sierra's Entwicklungskiste Seite 28

EDUTAINMENT

Syracuse Language System - YES!

Fortgeschrittene Englisch Seite 48

Startklar für die Grundschule? Seite 49

ADDY - als exklusiver Gesprächspartner Seite 50

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbrief Seite 4

Sierra On-line - die neue Webpage Seite 18, 50

What's up - heiße News kurz vor Redaktionsschluss Seite 38

Planet Sierra Seite 36

Best of Sierra Shop Seite 30

Intern Seite 33

Erste Hilfe Seite 53

Cover CD Seite 56

Impressum Seite 56

Verlosung Seite 58

Liebe Leser,

wenn des nachts die Elche ungeduldig mit den Hufen scharren, in rote Kutten gekleidete bärtige Männer mit Zipfelmützen riesige Säcke flicken und breite Kufen einölen, wenn in den Tannenschonungen die ersten herben Schneisen geschlagen werden, in Deutschland das Wetter umschlägt und der warme Regen in kalten Regen übergeht, wenn in den Städten jedes freie Fensterchen gnadenlos mit rotgelbblaugrünblinkenden Lämpchen zugestopft wird, dann, liebe Leser, Sie ahnen es, ist es wieder mal soweit: Weihnachten steht vor der Tür. Als Leser

unseres Magazins haben Sie für das atemlose, besinnungslos besinnliche vorweihnachtlichen Treiben

nur ein mildes Lächeln übrig. Kein Wunder, denn Sie haben Ihr ultimatives Weihnachtsgeschenk schon in der Tasche, ganz ohne Hektik und abgelaufene Schuhe: das Weihnachtsheft von Best of Sierra. Und während draußen der Novembersturm die letzten Herbstblätter von den Bäumen reißt und die Innenstädte wegen Überfüllung geschlossen werden, sitzen Sie in trauter Runde zusammen mit der Familie vor dem heimischen PC und genießen die beiden Top-Spiele, die wir Ihnen dieses Mal anzubieten haben. „Torin's Passage“ und „NASCAR-Racing“ sind absolut christmasproof und familienkompatibel - alles, was Sie brauchen, sind ein kleiner Pentium-Rechner, ein Joystick, ein bißchen Phantasie und Reaktionsvermögen und ein wenig Zeit und Muße...



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)

Für Torin und seinen Freund Boogle, beispielsweise. Best of Sierra-Leser wissen, daß Al Lowe, der Schöpfer des alten Schwerenöters Larry Laffer, hin und wieder zu kreativen Seitensprüngen neigt. Das Leben als Larrys persönlicher Katastrophenberichtersteller ist zwar abwechslungsreich, aber anstrengend, und so gönnt sich der vielseitige Comedy-Spezialist von Zeit zu Zeit einen Tapeutenwechsel. Nach dem Abstecher in den Wilden Westen (Freddy Pharkas) führt Al seine Fans diesmal nach Stratas, einer Märchenwelt voller niedlicher, skurriler und zuweilen auch arglistiger Figuren, die Torin, dem jungen Helden, das Leben ganz schön schwermachen. Der lowe-typische schräge Humor macht „Torin's Passage“ zu einem Adventurespaß für die ganze Familie.

Oder für die schwergewichtigen, aber superschnellen Boliden in NASCAR. Zeigen Sie Ihrem alten Herrn doch mal, wie man Auto fährt! Oder wie ein erfahrener Tüftler solange an seiner Maschine herumschraubt, bis er seinen minderjährigen und großmütigen Herausforderern die Hacken zeigt!

Daneben präsentieren wir Ihnen die aktuellsten Demos, Berichte und Previews über alle Sierra-Neuerscheinungen, für den Fall, daß Sie doch noch ein Weihnachtsgeschenk brauchen....

Frohe Weihnachten und viel Spaß bei unseren Spielen wünscht Ihnen

Ihr Karl-Xavier Neubig

Best of Feedback

Liebe Leser,

wie immer ein paar Auszüge aus der Feedback Kiste unserer Redaktion. Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns auch weiterhin Ihre Anregungen, Wünsche und Beschwerden zukommen lassen, damit die Best of Sierra sich auch so entwickeln kann, wie Sie es gerne hätten.

Hallo liebes Best of Sierra Team,

eigentlich habe ich noch nie an einen Zeitschriftenverlag geschrieben. Aber irgendwann ist für jeden das „Erste Mal“.

Im Allgemeinen ist es in den Durchschnittsfamilien so, daß die Eltern besorgt ihre Kinder beobachten und versuchen einzugreifen, wenn das Gefühl zu stark wird: „Meine Tochter oder mein Sohn spielen zuviel am Computer oder an ihrer Spielekonsole.

In unserer Familie ist dies anders. Meine Tochter versucht mich ab und an davon zu überzeugen, daß Computer vorwiegend zum Arbeiten da sind. Im Büro ist dies für mich total o.k., da verdiene ich unsere Brötchen und habe dafür meine Arbeitskraft sinnvollen Dingen zur Verfügung zu stellen. Doch zu Hause, in meiner Freizeit ist es umgekehrt, da ist mein Computer vorwiegend zum Spielen da und der positive, aber seltenere Nebeneffekt sind Word und Excel.

Inzwischen bin ich fast 48 Jahre, habe vor knapp 6 Jahren erste Erfahrungen an dem Gameboy meiner Tochter gemacht, danach kam unsere Nintendokonsole, der Sega Megadrive und vor knapp drei Jahren unser Computer. Anfangs stürzten wir uns auf unsere 850 MB Festplatte und 4 MB Arbeitsspeicher, keine Ahnung von Config.sys und Autoexec.bat, dementsprechend lief nicht viel bei uns an Spielen. Dann kam der Freund meiner Tochter und rüstete unseren Computer auf 20 MB Arbeitsspeicher auf, erklärte verschiedene Konfigurationen und danach probierte ich irgendwann alles selbst aus, auch wenn ich anfangs mehrere Male neu installieren mußte. Meine Tochter stellt ab und zu fest, was für eine unmögliche Mutter sie hat, denn wenn es um Geschenke geht, sind es Spiele, die ich mir wünsche, mein Taschengeld gebe ich nicht für Kosmetika und Kinobesuche aus, sondern für Computerzeitschriften, -zubehör oder für Spiele.

Während ich bei anderen Spielezeitschriften nach dem Preis-Leistungsverhältnis sehe und ob ein Spiel drauf ist, was mir gefällt, habe ich von Euch alle Zeitschriften, denn Spiele von Sierra, da kann man kaum meckern. Da lohnt es auch mal ein Spiel zu haben, was nicht in die bevorzugte Richtung geht.

Meine Richtungen sind Adventure, Strategie und Aufbausimulation, aber auch Rollenspiele. Ich habe die Spiele von all Euren Zeitschriften. Ihr seid fast ideal für jeden Geldbeutel, für jede Spielrichtung, Ihr habt nicht nur sehr alte Spiele sondern auch welche, die ohne weiteres noch 30 DM im Fachhandel kosten würden. Dies finde ich prima, genauso Eure „Erste Hilfe“. Eure Komplettlösungen sind gut, und daß Ihr fast alle Spiele mit deutscher Ausgabe oder deutscher Anleitung bringt ist für mich besonders toll (Ich komme doch aus der ehemaligen DDR und bei uns war damals „Russisch“ angesagt statt „Englisch“).

Ich persönlich wünsche Euch und mir, daß Ihr Euch recht, recht lange haltet am großen „PC-Spiele Zeitschriften Himmel“, denn ich habe schon viele Zeitschriften ausprobiert, doch noch keine gefunden, die so gut ist und sich immer weiter entwickelt. Ich meine in der Gestaltung des Heftes und der CD.

Nur Eines wäre bestimmt nicht schlecht. Ihr solltet nicht nur die Umfrage machen: „Würden Sie diese Zeitschrift abonnieren?“, sondern Ihr solltet wie andere es auch tun, einfach ab und an eine Karte für das Abo mit ins Heft bringen. Auch wenn Sierra eine gute Marke ist, nichts geht über ordentliche Werbung. Ein Jahresabo für 80 DM statt für 90 DM und einem Gratis Sierra Original wäre für viele Jugendliche und auch Erwachsenen ein Grund Euch zu kaufen. Je mehr Umsatz Ihr habt, desto besser könnt Ihr werden und hoffentlich bleiben.

Entschuldigung, wenn ich mich in Eure Angelegenheiten gemischt haben sollte, oder mein Brief Euch nervt. Irgendwann ist für jeden Menschen das „erste Mal“. Heute für mich. Ich wünsche Euch weiterhin viel Erfolg.

Ich schreibe nicht, weil ich meinen Brief unbedingt veröffentlichen lassen möchte, sondern weil von meinen Kollegen und Bekanntenkreis meine Leidenschaft sowieso keiner versteht und ich eigentlich finde, daß ich für Computerspiele noch nicht zu alt bin. Außerdem ist es auch so, daß ich ab und an fernsehe, spazieren gehe, ein Buch lese und mich mit meinem Kater beschäftige und hin und wieder zeichne. Doch meine Lieblingsbeschäftigung sind Computerspiele, mich fasziniert, was auf dem Bildschirm ohne mein Zutun passiert. Ich hoffe einfach mal für mein eigenes Ego, daß es noch mehrere ältere Mitmenschen gibt, die von Computern schwärmen.

Marlies Schäfer, Erkrath

Sehr geehrte Frau Schäfer,

wir haben uns sehr über Ihren Brief gefreut! Wir denken jedoch nicht, daß Sie sich in Ihrem Alter schon zu den „älteren“ Mitmenschen zählen sollten! Wir haben viele, viele Leser in Ihrem Alter und weit darüber hinaus - unser bisher älteste Leser war, wenn ich mich richtig erinnere, weit über 60! Trotzdem sind wir selbst überrascht, welche Altersspanne unser Magazin besitzt! Von 8 - 68! Da ist natürlich das ganze Team stolz! Doch nun zu Ihrer Frage bezüglich des Abonnements: Natürlich haben Sie recht! Seit langer Zeit ist dies ein Thema in unserer Redaktion. Doch es ist keine Böswilligkeit, die uns bis jetzt davon abgehalten hat, ein Abo anzubieten. Ganz im Gegenteil! Wir sind gerade mitten in der Planung für die BoS-Ausgaben für 1999. Wir möchten uns natürlich auch im nächsten Jahr weiterentwickeln und haben einige neue Ideen und Überraschungen vorbereitet! Doch neue Ideen sind, wie so vieles, Geschmacksache. Und daher möchten wir niemanden verärgern indem wir ihm jetzt ein Abo für die BoS wie sie heute aussieht anbieten und nächstes Jahr Änderungen vornehmen, die dem Abonnenten dann vielleicht gar nicht gefallen! Die Best of Sierra hat mit Sicherheit noch nicht ihr endgültiges „Gesicht“ erreicht. Und solange wir Ihnen nicht garantieren

Best of Feedback

können, daß Sie an den 6 folgenden Ausgaben genauso viel Spaß haben, wie bei den vorherigen, möchten wir dieses Angebot noch zurückhalten. Aber seien Sie sicher, wir werden uns etwas einfallen lassen.

Ihr BoS Team

Der folgende „Artikel“ wurde uns ebenfalls von einem unserer Leser zugesandt. Es ist kein klassischer Leserbrief, sollte aber aufgrund hohen „Schmuzelgrades“ auch hier veröffentlicht werden. Wir möchten dies auf keinen Fall als „Kritik“ an den betroffenen Unternehmen verstanden wissen und hoffen, daß dies nicht so aufgefaßt wird. Vielen Dank an Andreas S. aus F., der uns diese kleine „Satire“ hat zukommen lassen.

Bei einer Computermesse letzstens (auf der ComDex) hat der Boss eines renommierten Softwareunternehmens die Computer-Industrie mit der Auto-Industrie verglichen und das folgende Statement gemacht: „Wenn die Autoindustrie mit der Technologie so mitgehalten hätte wie die Computer Industrie, dann würden wir heute alle 25-Dollar-Autos fahren, die 1000 Meilen pro Gallone Sprit fahren würden.“

Als Antwort darauf veröffentlichte der Oberste einer bekannten Autofirma eine Presse-Erklärung mit folgendem Inhalt: „Wenn die Autoindustrie eine Technologie wie die Computerindustrie entwickelt hätte, dann würden wir heute alle Autos mit folgenden Eigenschaften fahren:

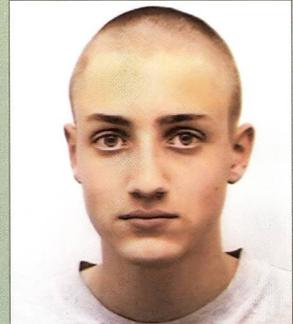
1. Ihr Auto würde ohne erkennbaren Grund zweimal am Tag eine Panne haben.
2. Jedesmal, wenn die Linien auf der Straße neu gezeichnet werden würden, müßte man ein neues Auto kaufen.
3. Gelegentlich würde ein Auto ohne erkennbaren Grund auf der Autobahn einfach ausgehen und man würde das einfach akzeptieren, neu starten und weiterfahren.
4. Wenn man bestimmte Manöver durchführt, wie z.B. eine Linkskurve, würde das Auto einfach ausgehen und sich weigern, neu zu starten. Man müßte dann den Motor erneut installieren.
5. Man kann nur alleine in dem Auto sitzen, es sei denn, man kauft „Car95“ oder „CarNT“. Aber dann müßte man jeden Sitz einzeln bezahlen.
6. Macintosh würde Autos herstellen, die mit Sonnenenergie fahren, zuverlässig laufen, fünfmal so schnell und zweimal so leicht zu fahren sind, aber sie laufen nur auf 5% der Straßen. :-)
7. Die Öl-Kontroll-Leuchte, die Warnlampen für Temperatur und Batterie würden durch eine „Genereller Auto-Fehler“ Warnlampe ersetzt.

8. Neue Sitze würden erfordern, daß alle die selbe Gesäß-Größe haben.
9. Das Airbag-System würde fragen „Sind sie sicher?“ bevor es auslöst.
10. Gelegentlich würde das Auto Sie ohne jeden erkennbaren Grund aussperren. Sie können nur wieder mit einem Trick aufschließen, und zwar müßte man gleichzeitig den Türgriff ziehen, den Schlüssel drehen und mit einer Hand an die Radioantenne fassen.
11. Man würde Sie zwingen, mit jedem Auto einen Deluxe Kartensatz einer Tochterfirma mit zu kaufen, auch wenn Sie diesen Kartensatz nicht brauchen oder möchten. Wenn Sie diese Option nicht wahrnehmen, würde das Auto sofort 50% langsamer werden (oder schlimmer). Darüberhinaus würde die Firma deswegen ein Ziel von Untersuchungen der Justiz.
12. Immer dann, wenn ein neues Auto der Firma vorgestellt werden würde, müßten alle Autofahrer das Autofahren neu erlernen, weil keiner der Bedien-Hebel genau so funktionieren würde, wie in den alten Autos.
13. Man müßte den „Start“-Knopf drücken, um den Motor auszusprechen.“

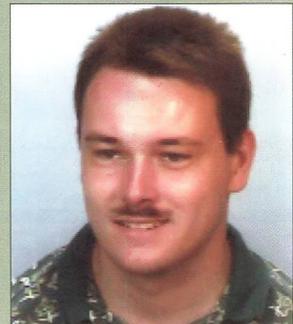
Verlosung Best of Sierra Nr.: 7

And the winner is...

1. Preis Barbara Burkel, Berlin



2. Preis Christian Stoll, Fellbach



3. Preis Thorsten Weber, Karlsruhe

Stürzen Sie sich ins Abenteuer

Sie wollen der Hexe, dem bösen Onkel und Ihrem NASCAR-Flitzer Beine machen, und zwar so schnell es geht. Bitteschön, tun Sie das. Wenn Sie unsere Ratschläge beherzigen, kann eigentlich nichts schiefgehen.

So schälen Sie fachmännisch eine Zwiebel, ohne daß Ihnen die Tränen kommen -

Die Installation von Torin's Passage

Torin's Abenteuer können Sie sowohl unter DOS als auch unter Windows verfolgen.

Unter Windows 95 brauchen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einzulegen und auf Torin's Passage zu klicken, um die Installation zu starten. Seien Sie brav, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen, dann geschieht Ihnen nichts.

Unter DOS wechseln Sie nach Einlegen der CD zunächst auf Ihr CD-ROM Laufwerk. Geben Sie hierfür dessen Laufwerkskennbuchstaben und danach einen Doppelpunkt ein, also in der Regel D:. Bestätigen Sie den Vorgang mit der Eingabetaste. Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun die Zeile D:\>. Geben Sie nun **INSTALL** ein, bestätigen Sie nochmals mit der Eingabetaste und folgen Sie wie immer den Bildschirmanweisungen.

Sollte sich der Rechner bei der Hardwareerkennung aufhängen, dann starten Sie Install erneut ohne die Hardwareerkennung laufen zu lassen.

Den nun folgenden Abschnitt kennen aufmerksame Best-of-Sierra-Leser bereits zur Genüge, aber wir können nicht umhin, immer wieder darauf hinzuweisen. Erhalten Sie beim Systemtest der Installation diese Fehlermeldung:

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder

Integer Divide by 0,
so kann Ihre Hardware (z.B. einer der neuen Prozessoren) nicht erkannt werden.

Der Hauptverantwortliche für diesen Firlefanz ist wie immer die Datei „sierra.ini...“. Machen Sie ihr den Garaus und löschen Sie sie kurzerhand von der Festplatte. Die Datei ist abgelegt 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“ handelt hier völlig zwanghaft, weil es partout sichergehen will), klicken sie auf „Nein, und führen den Test nicht durch. Auch die nächste Tatarmeldung, Ihr System reicht nicht aus, können Sie getrost ignorieren. Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen und fahren Sie mit der Installation fort.

Letzte Vorbereitungen vor dem Rennen -

Die Installation von NASCAR-Racing

Auch bei NASCAR-Racing haben Sie zwei Möglichkeiten, das Spiel zu installieren - DOS oder Windows.

Unter Windows 95 läuft alles genauso ab wie zuvor bei Torin's Passage. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und klicken Sie auf NASCAR. Der Installationsprozeß kann beginnen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Beim anschließenden Sound-Setup wählen Sie die Soundkarte aus, die mit Ihrer kompatibel ist (zur Not im Soundkartenhandbuch nachschauen), falls die automatische Erkennung Ihrer Karte nicht funktioniert.

Unter DOS wechseln Sie nach Einlegen der CD auf Ihr CD-ROM Laufwerk (Sie wissen schon, Kennbuchstaben und Doppelpunkt eingeben und mit der Enter-Taste bestätigen). Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun: D:\>. Geben Sie jetzt die Kombination **CD\NASCAR** ein, bestätigen Sie mit Enter und tippen dann das magische Wort **INSTALL** ein. Noch ein Druck auf die Eingabetaste und die Installation ist nicht mehr zu bremsen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Beim anschließenden Sound-Setup wählen Sie die Soundkarte aus, die mit Ihrer kompatibel ist, falls diese nicht automatisch erkannt wird.

Der Schnellstart für alle Hektiker

Die Ungeduldigen unter unseren Lesern starten **TORIN'S PASSAGE**, wenn sie unter **Win95** die CD in das CD-ROM Laufwerk einlegen und kurz warten (ja, ja, seine Zeit muß sein), bis das Autorun-Menü erscheint. Unter DOS wechseln Sie auf die CD und geben **INSTALL** ein. Diejenigen, die es nicht abwarten können, endlich im Cockpit eines Stock Cars zu sitzen, die legen die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk und warten (!), bis das Autorun-Menü erscheint (**Win95**). **Unter DOS** wechseln Sie auf der CD in den Ordner **Nascar** und geben **INSTALL** ein.

Start

Torin's Start in eine feindliche Welt

Der **Start unter Windows** verläuft wie immer reibungslos. Starten Sie Windows nach der erfolgreichen Installation neu. Starten Sie das Spiel mit einem Klick auf Programmsymbol von Torin's Passage und ...schon werden Sie Augenzeuge einer zutiefst verwerflichen Tat.

Unter DOS müssen Sie ein wenig mehr tun. Wechseln Sie in das Spiele-Verzeichnis auf der Festplatte durch Eingabe des folgenden Buchstabenweiters: **CD\SIERRA\TORINDOS**. Drücken Sie danach die Eingabetaste. Geben Sie nun das Zauberwort **TORIN** ein, bestätigen Sie erneut mit der Eingabetaste und... siehe oben.

Das Rennen kann beginnen - der Start von NASCAR-Racing
Unter Windows starten Sie die wilde Jagd über die Betonpisten mit einem Klick auf das Nascar- oder Nascar High-Res-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe. Mit Nascar starten Sie die VGA-Version des Spiels und mit Nascar High-Res die wesentlich schönere SVGA-Version. **Unter DOS** wechseln Sie zunächst in das Spiele-Verzeichnis auf der Festplatte. Geben Sie **CD\NASCAR** ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie starten das Spiel durch die Eingabe von **NASCAR**. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste, daß Sie die VGA-Version spielen möchten. Wer SVGA lieber mag (es lohnt sich), der gibt **NASCAR-H** ein und schon hebt sich die Flagge.



Großdemonstration bei Sierra - Vier auf einen Streich

Bei unseren Demos geht es diesmal ziemlich hochherrschaftlich zu - Kaiser des Reiches, Könige der Rennpisten, Herrscher der HERCs und ein fürstlicher Zeitvertreib. Ein spannender Cocktail, auch für Gutbürgerliche.



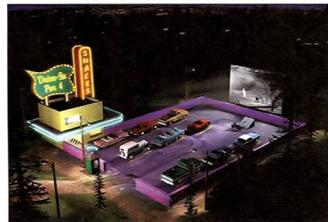
Caesar III



Grand Prix Legends



Starsiege



Minigolf de Luxe

CAESAR III

Ihre Ausgangsposition ist lausig: Sie haben nichts weiter als ein ödes Stück Land, ein paar Steinquader, eine verlotterten Haufen Stadtsoldaten und einen Befehl des römischen Kaisers in der Tasche. Und daraus soll die blühendste Metropole außerhalb der römischen Kernlande werden? Mit Amphitheater, Thermen, Forum, Tempeln, stabilen Stadtmauern und allen anderen Attributen, die eine römische Stadt ausmachen?

CAESAR III ist die spannende Fortsetzung des Aufbau-Klassikers CAESAR II mit zahlreichen neuen Features (Brücken, Schiffe, fünf verschiedenen Göttern geweihte Tempel unterschiedlichsten Ausmaßes), neuen Charakteren und einem neuen Steuerungssystem. Sie haben alles im Blick - Ihre ökonomischen Verhältnisse, die Konsistenz Ihrer Stadtmauern, das Ansehen beim Chef in Rom oder Ihr Image bei Ihren Untertanen. Das sollten Sie nebenbei bemerkt im Auge behalten - unzufriedene Bürger neigen schon mal zu unautorisiertem Mistgabelgebrauch.

Sie brauchen mindestens:

Pentium 90 • 16 MB RAM • 4x CD-ROM • S-VGA Grafikkarte • Win95-kompatible Soundkarte

Grand Prix Legends

Fahren Sie gegen die ungekrönten Könige der Formel !!

Eine Rennsimulation der Extraklasse! Wenn Sie immer schon mal wissen wollten, wie sich ein Formel 1-Bolide des Jahres 1967 fährt, Grand Prix Legends zeigt es Ihnen. Das unglaublich realistische Fahrgefühl wird Sie verblüffen. Und wir können Ihnen schon jetzt versprechen: Die Rennen sind auch für gestandene Profis eine beinhardt Herausforderung! Nicht nur wegen der Gegner - es ist die Maschine, die Sie in den Griff kriegen müssen! Unser Chefredakteur kann ein Liedchen davon singen!

Sie brauchen mindestens:

Pentium 166 • 32 MB RAM • 4 MB S-VGA Grafikkarte • Win95-kompatible Soundkarte • 3Dfx- und Rendition-Beschleunigerkarten werden unterstützt • Lenkrad empfohlen.

Starsiege

Die HERCs erobern den Weltraum! Erleben Sie einen Kampf bis zur letzten Stahlplatte auf insgesamt sieben Planeten! In mehr als 45 Einzelmissionen können Sie entweder als Cybride, Rebell oder Terraner zwischen 25 verschiedenen Fahrzeugen wählen - vom HERC über den Panzer bis zum Flugzeug ist alles dabei, was Actionfans anmacht. Das Zauberwort aber heißt „Anpassung“: Stellen Sie sich Ihr eigenes, individuelles Fahrzeug zusammen - über 40 verschiedene Waffensysteme stehen Ihnen dafür zur Auswahl - und achten Sie auf die unterschiedlichen äußeren Bedingungen. Temperaturen, Wetter oder Schwerkraft können sich ändern. Nur wer sich den Erfordernissen perfekt anpaßt, hat eine Überlebenschance!

Sie brauchen mindestens:

Win95 • Pentium 166 • 16 MB RAM • Win95-kompatible Soundkarte • 3Dfx- und OpenGL-Beschleunigerkarten werden unterstützt

Minigolf de Luxe

Von wegen Golf des kleinen Mannes! Minigolf de Luxe von Sierra ist ein wahrhaft fürstliches Vergnügen für alle, die schon mal einen Schläger in der Hand hatten. Die Sonderedition mit neuen, noch verrückteren Löchern und aberwitzigen Motiven. Gönnen Sie sich den Spaß für die ganze Familie. Garantiert gewaltfrei - es sei, denn, Sie schmeißen Ihren Schläger ins Meer!

Sie brauchen mindestens:

Pentium 90 • 16 MB RAM • 4x CD-ROM • S-VGA Grafikkarte • Win95-kompatible Soundkarte

Und so installieren Sie:

Alle vier Demos sind nur unter Windows 95 lauffähig und lassen sich bequem durch den Best-of-Sierra-Installer auf Festplatte bannen. Wer Handarbeit bevorzugt, kann die Demos allerdings auch folgendermaßen installieren:

Bei Caesar 3 genügt ein Doppelklick auf die Datei "caesar3" im Ordner Demos auf der CD. Nach der Installation können Sie diese Demo durch das Caesar-3-Programmsymbol starten.

Auch bei Grand Prix Legends doppelklicken Sie auf die Datei "setup" im Ordner "Demos/GPL Demo". Der Start erfolgt durch das Programmsymbol "Grand Prix Legends-Demo" in der Sierra-Programmgruppe.

Auch für Starsiege ist zunächst der Doppelklick auf die Datei "setup" im Ordner Demos/Starsiege angesagt. Starten läßt sich das Spiel durch das Symbol "Starsiege" im Startmenü. Wer einmal probeweise, aber dafür de luxe den Minigolfschläger schwingen möchte, der doppelklicke auf die Datei "setup" im Ordner Demos/Minigolf auf der CD. Nach der Installation genügt ein Klick auf das Symbol "Minigolf de Luxe Demo" im Startmenü.

Torin's Passage - Ein spannendes Adventure für die ganze Familie



TORIN'S PAS

Torin's Passage

Wie ein entführter Königssohn die Unterwelt aufmischt

SAGE™

Was haben sich die Menschen in früheren Jahrhunderten über das Thema die Köpfe heiß geredet! "Die Erde ist eine Scheibe", behauptete die Heilige Inquisition und nahm sich jeden zur Brust, der Zweifel anmeldete. "Nein", widersprach Galilei, "die Erde ist kugelförmig, das hat schon Kopernikus vermutet und ich kann's beweisen." Der Ausgang der Kontroverse ist in den Geschichtsbüchern nachzulesen: Galilei mußte um seines klugen Kopfes willen widerrufen, und die Heilige Inquisition hat sich fünf Jahrhunderte später zu einem "Scusi" herbeibequemt - immerhin.

Inwieweit Torin's Passage den Meinungsbildungsprozess beeinflusst hat, vermag ein Außenstehender kaum zu beurteilen. Jedenfalls gelang Al Lowe, dem geistigen Vater des berühmten „Leisure Suit“ Larry mit Torin's Passage der eindrucksvolle Nachweis, daß es noch eine dritte, bisher unbekannte Form gibt: Stratas, die Welt, die der junge Königssohn Torin solange aus den Angeln hebt, bis er seine Adoptiveltern aus den Klauen der Hexe Lycentia befreit hat, ist weder Kugel noch Scheibe, sondern eine Zwiebel. Diese Zwiebel besteht aus fünf verschiedenen Welten - oder sollten wir besser sagen „Ringen“? -, die der geneigte Benutzer von Grund auf erforschen muß, um den Geheimnissen und bösen Mächten der Zwiebelwelt auf die Spur zu kommen. Die Wirkungen von Zwiebeln auf den Menschen sind weitgehend bekannt: sie treiben ihnen das Feuchte in die Augen. Bei Torin's Passage und Stratas verhält es sich nicht anders, auch wenn es sich um Tränen des Lachens oder der Rührung handelt.

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Der Geist der Finsternis ist über das Königreich gekommen und hat dafür gesorgt, daß der neugeborene Nachwuchs Seiner Majestät verschwindet. Torin wächst bei Bauern in der Oberwelt auf. Als seine vermeintlichen Eltern entführt werden, macht er sich auf die Suche nach ihnen und nach seiner eigenen Vergangenheit.

Er muß seinen Weg finden, sie zu befreien -

Torin's Passage.

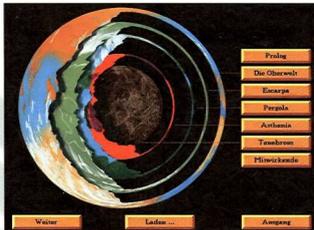


Die Welt ist eine Zwiebel

Verschlungene Pfade, bewachte Übergänge und eine finstere Erzautorität - Torins Weg durch die fünf Welten von Stratas ist beschwerlich und voller Gefahren. Best of Sierra hilft Ihnen, sich zurechtzufinden.

Der Eingangsbildschirm

Unser heutiges Abenteuer ist wieder mal nicht von dieser Welt:



Stratas, Torins Heimatplanet, hat nichts mit unserer Erde gemein, sondern ähnelt, wie Sie am Eingangsbildschirm unschwer erkennen können, einer Zwiebel mit fünf Ringen. Diese Ringe symbolisieren die verschiedenen Welten von Stratas: die Oberwelt, Escarpa, Pergola, Asthena und Tenebrous. Von welcher Welt aus Sie Ihre Überfahrt starten, ist uns bei Lichte besehen piepegal. Wir empfehlen Ihnen allerdings hübsch der Reihe nach vorzugehen und dort zu beginnen, wo die Einföhrungssequenz endet: in der Oberwelt.

Weiter

Weiter Diese Schaltfläche erscheint nur, wenn Sie Torin's Passage schon einmal gespielt und aus einem uns nicht erfindlichen Grund aufgehört und abgespeichert haben. Wer nach einer solchen Unterbrechung seine Passage fortsetzen möchte, der braucht nur diesen Button anzuklicken, und schon ist er wieder da, wo er Stratas zuvor verlassen hat.

Laden

Laden ... Hier können Sie sich einen beliebigen von mehreren abgespeicherten Spielstände aufrufen. Fast unnötig zu erwähnen, daß dieser Button nur erscheint, wenn es auch wirklich etwas aufzurufen gibt.

Ausgang

Ausgang Dieser Button beendet Ihren Ausflug nach Stratas und führt Sie direkt auf den Desktop Ihres Rechners.

Die Spielsteuerung

Nach dem Ende des Intros sind Sie zusammen mit Torin und Boogle, dem Gestaltwandlerhund, auf sich allein gestellt. Unterhalb des eigentlichen Spielausschnitts sehen Sie das Fenster mit den einzelnen Steuerelementen.

Der Scroll-Balken

Es gibt in Torin's Passage etliche Bilder, die größer sind als das eigentliche Spielfenster. Mit dem Scroll-Balken können Sie den Bildausschnitt nach Lust und Laune verschieben. Auch bei der Lösung so manchen Rätsels ist der Balken überaus hilfreich. Klicken Sie das kleine Dreieck einfach an, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die den Cursor in die gewünschte Richtung. Sie werden sich wundern, was da noch alles zum Vorschein kommt!

Die Schriftrolle

Die Schriftrolle ist eigentlich ein Buch, in dem die zuletzt geführten Dialoge nochmals eingesehen werden können. Eine Art externes Gedächtnis, für all jene, deren Kurzzeitgedächtnis zu wünschen übrig läßt. Ein zweiter Klick, und das Buch klappt wieder zu.

Die Buttons für Torin und Boogle

Hinter den beiden ungemein gelungenen Portraits der Hauptdarsteller Torin und Boogles verbirgt sich ein einzigartiges Feature: das Inventar! Wer jetzt verständnislos mit dem Kopf schüttelt, dem sei gesagt, daß es in Torin's Passage ein ungewöhnliches Doppelinventar gibt: eines für Torin, in dem Sie wie üblich alle Klammotten verstauen, die Ihnen auf Ihrer Wandschaft durch die Zwiebelwelt so in die Finger kommen, und eines für Boogle, Torins besten Freund. Als Gestaltwandlerhund morphet er sich quer durch Zeit und Raum. Sein Inventar zeigt die verschiedenen Figuren, deren Gestalt Boogle annehmen kann.

Die Filmsteuerung

Das Symbol mit den beiden Strichen kennen Sie von Ihrem Kassetteneckorder: ein "Pause"-Button, mit dem Sie Ihre Streifzüge jederzeit unterbrechen können. Während einer Animation erscheint an dieser Stelle eine weitere Schaltfläche: der "schnelle Vorlauf" für die Hastigen und Ungeduldigen, die keinen Sinn für Belohnung haben, und - nach der Animation - die "Rücklauf"-Taste, mit deren Hilfe Sie sich besonders schöne oder außerordentlich interessante Passagen noch mal anschauen können.

Die Spielstandsanzeige

Der Spielfortschritt bemißt sich in Torin's Passage nach Punkten. Gelegenheit zum Punktesammeln haben Sie zu Genüge - zum Punkteeinbüßen allerdings auch. Denn wer die Tip-Funktion in Anspruch nimmt, den bestraft AI Lowe mit Punkteabzug. Da kennt der Mann keine Verwandten.



Torin's Passage

Das Inventarfenster



Dieses Fenster funktioniert wie jedes x-beliebige Inventarfenster bei Sierra. Wer einen Gegenstand **einsammeln** will, der muß ihn anklicken - mit ein wenig Glück erscheint das Objekt danach im Inventar. Auch wer einen Gegenstand benutzen will, muß ihn zuvor anklicken. Danach verwandelt sich das Objekt in einen Cursor, den man über den Bildschirm bewegen kann. Dort, wo der Cursor sich benutzen läßt, wird er heller. Sie wollen das Objekt wieder ablegen? Bitte, ein Klick an einer beliebigen Stelle des Inventars, und Sie sind ihn wieder los. Noch ein Hinweis: Die persönlichen Habseligkeiten der beiden Helden können Sie nicht miteinander kombinieren. Bei Torin und Boogie herrscht strikte Gütertrennung.

Der Objektspeicher



Bei manchen Gegenständen lohnt es sich, wenn man genauer hinsieht. In Torin's Passage geschieht das über den sogenannten **Scanner**. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand an und legen Sie ihn auf den Scanner. Der wird Ihnen daraufhin ein Hologramm des fraglichen Objektes auf den Bildschirm zaubern. Mit den Vor- und Rücklauf-Fasten können Sie ein Objekt drehen und wenden, wie Sie wollen. Klicken Sie mit dem Spielcursor auf das Hologramm, um Gegenstände zu benutzen und ihnen auch die letzten Geheimnisse zu entlocken. Die Kombination von verschiedenen Objekten verläuft dagegen wir gehabt. Wählen Sie ein Objekt mit der linken Maustaste aus und klicken Sie danach auf den Gegenstand, der verändert werden soll.

Die Sanduhr



Al Lowe läßt Sie nicht im Regen stehen: Wer einmal nicht weiter weiß oder von Zeit zu Zeit unter partiellem Lösungsunterdruck leidet, der kann sich über das Fragezeichen-Symbol einen Hinweis abholen. Aber wie der Rheinländer immer sagt: "Nix iss umesüns (Nichts ist umsonst). Für einen Tip muß der ideenlose Spieler schon ein paar Punkte von seinem Konto hinblättern. Zudem erscheint nach jedem Klick auf das Fragezeichen eine Sanduhr. Erst wenn die abgelaufen ist, kann er sich um einen weiteren Hinweis bemühen (gegen Punktecash, versteht sich). Wem das auf die Dauer zu teuer wird, der kann im Spielmenü für Abhilfe sorgen. Eine "Tip-Pause" verschafft Ihrem Gehirn neue Herausforderungen und Ihrem Punktekonto eine Verschnaufpause. Anders als etwa bei Shivers (vgl. Sierra 8/98) ist der **intelligente** Cursor diesmal ziemlich gutmütig. Er tut Ihnen den Gefallen und verändert sich, wenn Sie ihn über Dinge von Belang halten. Einem geschulten Auge sollte daher eigentlich kein Detail entgehen.

Die Menüleiste



Wenn Sie den Cursor in die linke obere Bildschirmcke führen, erscheint die Menüleiste mit den Menüs "Datei", "Spiel" und "Hilfe".

Das Dateimenü



Die vier Optionen des Dateimenüs sind im Grund selbsterklärend und aus jeder mittelprächtigen Textverarbeitung bekannt. Mit **"Neu"** starten Sie ein neues Spiel, mit **"Öffnen"** laden Sie einen bereits abgespeicherten Spielstand, mit **"Speichern"** können Sie Ihren aktuellen Spielstand sichern und die **"Ende"**-Option ist der eleganteste Weg, die Zwiebelwelten zu verlassen. Merke: Nur über "Ende" wird Ihr Spielstand nochmals gespeichert. Wer mitten im Spiel hollerdiepoller von der Fahne geht, der tritt auch seinen aktuellen Spiel- und Punktestand unwiderruflich in die Tonne. Noch ein Tip zum Speichern: Mit der Tastenkombination Strg+C löschen Sie einen alten Spielstand und schaffen Platz für einen neuen!

Das Spielmenü



Der **Audiomixer** dient nicht nur der Lautstärkeregelung von Sprachausgabe und Soundeffekten, sondern auch dem Abmischen eigener Kompositionen. Wer sich nach einer Zeit der Experimente wieder nach dem ursprünglichen Sierra-Sound sehnt, der kehrt mit **"Default"** zu den Standardeinstellungen zurück. Die Option **"Laufgeschwindigkeit"** macht unseren Helden Beine. Die **"Tip-Pause"** hatten wir ja bereits angesprochen. Wer also seinem inneren Schweinehund einen Riegel vorschieben will, der kann hier die Minuten einstellen, nach denen frühestens ein neuer Ratschlag eingeholt werden darf. Mit **"Scrolling"** können Sie die weichen Bildschwenks nach eigenem Belieben ein- oder ausschalten. Sollten Sie zu denjenigen gehören, die sich noch mit langsamen Rechnern und entsprechend langsamen Grafikkarten herumplagen müssen, sollten Sie das Scrolling nach Möglichkeit ausschalten, es sei denn, Sie sehen Ihren Rechner gerne leiden. Mit der Option **"Untertitel"** lassen Sie die Untertitel am unteren Bildschirmrand verschwinden.

Das Hilfemenü



Hartgesottene Adventurefans greifen nur in absoluten Ausnahmefällen auf solche Systeme wie unser Hilfemenü zurück. Doch Sierra hat nun mal ein Herz für Adventureneulinge und die manövrieren sich zuweilen in Situationen, die sie nur allzu leicht als Sackgasse mißverstehen. Die **"Hilfe"**-Option hält ein paar Anregungen parat, wie man ein Adventure in der Regel angehen sollte. Ist die Option **"Werkzeugtips"** eingeschaltet, dann erscheint neben einem Gegenstand ein kleineres Textfenster mit einem erklärenden Kurztext. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie den Cursor eine Weile über das betreffende Objekt halten. Im **"Tip des Tages"** können Sie sich bei Spielbeginn ein paar nützliche Tips und Abkürzungen auf den Bildschirm zaubern lassen. Wenn's mal hakt und klemmt, finden Sie unter der Rubrik **"Kundendienst"** ein paar Telefon- und Faxnummern des Sierra-Supports. Na ja, und wer so neugierig ist und den Punkt **"Über"** aufruft, der ist nun wirklich selber schuld!

Der erste Zwiebelring

Die Wesen in der Oberwelt haben merkwürdige kulinarische Vorlieben - Schnegetti Mosonara, Schlamm aus dem Stadtgraben oder Wurzeldessert. Torin fühlt sich weniger als Held, der das geheimnisvolle Verschwinden seiner Eltern aufklären will, sondern eher als Chef de Cuisine des örtlichen Vegetarierversins. Merke: Helden müssen kochen können!

Und wer hat ihm diese Suppe eingebrockt? Wenn man diesem ängstlich so ängstlichen Finsterling aus dem Prolog Glauben schenken darf, dann kann es nur die Hexe Lycentia gewesen sein, die tief unten in der Hölle, im innersten Zwiebelring, hockt und Vergnügen daran findet, seine geliebten Eltern zu kidnappen. Warte nur, Lycentia, denkst sich Torin, ich werde Dich finden in Deinem Zwiebelherz und dann wirst Du im eigenen Saft schmoren für Deine Missetaten!

Wo wir gerade bei Essen sind: Torin, der ein gutes Stück vom Elternhaus entfernt steht, pflückt sich zunächst eine Weinrebe vom Stock und stopft sie sich ins Inventar. Für eine längere Reise muß man schließlich Proviant bunkern. Gratuliere! Sie haben sich soeben Ihren ersten Punkt verdient. Wenn Sie unsere Ratschläge befolgen, wird es nicht der letzte gewesen sein. Schicken Sie Torin und Boogle erst



einmal wieder auf den Rückweg zum elterlichen Anwesen. Vom Scheunendach hängt ein Seil herunter und im Holzblock vor der Tür steckt noch eine Axt. Beide Dinge nehmen Sie besser an sich, bevor sie in falsche Hände geraten und fremder Leuts' Punktekonto aufpumpen. Werfen Sie nun einen Blick ins Innere des Hauses: Im Wollkorb der



ehrenwerten Frau Mama treibt ein Wurm sein Unwesen. Um den einzufangen, muß man zwar etwas üben, aber spätestens nach dem vierten Mal sollten Sie ihn im Sack haben. Boogle macht seiner Rasse, der seltenen Spezies eines Gestaltwandlerhundes, alle Ehre und verwandelt sich in eine Kiste. Im Sessel des Vaters findet Torin dessen Pfeifen und einen Tabaksbeutel. Eilig stopft sich Torin alles in die Tasche. Nun machen sich die beiden wieder auf den Weg zum Ausgangspunkt. Dort angekommen, sollten Sie zum ersten Mal auf das kleine Scroll-Dreieck klicken. Die ganze Szenerie verschiebt sich bis weit nach rechts - vorbei an abenteuerlich gewachsenen Pflanzen - und kommt erst zum Stehen, als unser Blick auf eine Hütte fällt. Die sollten wir

uns einmal näher ansehen. Oder besser gesagt, wir sollten es zumindest versuchen. Die Tür ist nämlich verschlossen (wer zu einem so frühen Zeitpunkt auf eine offene Tür stößt, der hat es entweder mit einer Falltür oder mit einer Saloon-Simulation zu tun). Torin liest zunächst das Schild, rüttelt an der Tür und greift dann zur Axt. Mit einem Hieb zertrennt er den Kristall links neben der Türe. Das ruft Hermann, den Wächter des Hauses auf den Plan. Er öffnet, spricht kurz mit Torin und knallt ihm die Tür vor der Nase zu. Erst auf nochmaliges Anknöpfen hin läßt er sich breitschlagen und bittet unseren Helden hinein. Während Boogle lernt, wie man sich in eine Laterne verwandelt, kommen die beiden Herren ins Gespräch. Torin soll Hermanns Nachfolge als Wächter des Hauses werden, doch die Tradition gebietet es, daß der Vorgänger vom Nachfolger ausgiebig bekehrt wird. Als Aperitif erwarte er Traubensaft. Völlig ungerührt greift Torin in sein Inventar, und gibt ihm die Trauben. Im hinteren Bereich der Hütte bereitet er Herman einen Traubensaft, der sich gewaschen hat. Den zweiten Wunsch zu erfüllen, ist schon weit schwieriger: Als Hauptgang wünsche er sich Schnegetti Mosonara, sagt Hermann. Diese Neugierkeit treibt Torin wieder aus dem Haus. Er geht



zu den Bäumen mit den scharfen Kanten, hackt sich von dem am weitesten links stehenden Baum mit der Axt eine Wurzel ab und steckt sie ein. Wer weiß, was dieser Kerl sonst noch ißt. Auf dem Nachbarbaum hocken zwei Schnecken, mit denen Torin sich ausgiebig unterhalten sollte. Und wieder geht es ums Essen: Leib- und Magenspeise der beiden ist der Schlamm aus dem Stadtgraben. Und wie bekommt man die beiden dazu, uns zu begleiten? Torin springt nach links ab und hangelnd sich durch die messerscharfen Kanten der Bäume nach hinten. Jetzt hat Zippi, die Raupe aus dem Wollkorb, ihren großen, finalen Auftritt: Sie darf das größte Blatt aussuchen, das Torin dann im Inventar verstaut. Dummerweise wirkt sich die Verpackungsaktion nach



Die ‚Schlammsschlacht‘ am kalten Büffet der Oberwelt oder ohne Moos nichts los.

teilig auf Zippis Gesundheitszustand aus, aber wenigstens gibt es für Raupennus noch Punkte. Die Schnecken lassen sich ob solcher Festmahlssaussichten nicht zweimal bitten und begleiten unsere Helden auf ihren nächsten Wegen. Torin springt nach rechts ab und verschwindet in den hinteren Untiefen des Bildes.



Am Torfmoor angekommen klettert Torin den Baum hoch und befestigt das Seil zuerst am Baum und dann an sich selbst (mit dem Seil auf Torin klicken und 3 Punkte einfahren). Mutig stürzt sich Torin mit seinem Bungeeseil in die Tiefe, kriegt auch etwas Moos zu fassen, verliert aber dann seine Tasche und hängt hilflos im Seil. Jetzt liegt es an Ihnen, den armen Kerl in Schwingung zu bringen. Klicken Sie beharrlich und in gleichen Abständen in die Mitte des Bildhintergrunds, bis Torin einen Ast zu fassen bekommt. Er löst das Seil, beauftragt Boogle, seine Tasche zu holen, verläßt die Szenerie Richtung Hauptstraße und geht, dort angekommen, nach unten aus dem Bild.

Für die Schönheiten der Kristallstadt hat Torin vorerst keinen Blick. Er geht schnurstracks auf den Stadtgraben zu, setzt die Schnecken dort ab und bekommt dafür im Gegenzug den sehnsüchtig erwarteten Grabenschlamm. Nun geht es im Eiltempo zurück zur Straße und von dort aus nach rechts. Denn jetzt wird es Zeit, die rasenden Schnecken einzufangen, die dauernd an einem nahegelegenen Baum hochklettern. Klicken Sie den Grabenschlamm auf den Baum und bitten Sie Boogle, sich in eine Kiste zu verwandeln. Legen Sie die Kiste über den Schlamm. Eine todsichere Falle, die 21 Punkte auf Ihr Konto spült. Entfernen Sie sich ein wenig von dem Baum und lassen Sie die Tierchen kommen. Zum richtigen Zeitpunkt schnappt Boogle zu. Torin hat seine Schnecken und Sie drei weitere Punkte.

Jetzt geht es zurück zum Wachhäuschen. Der alte Mann will ja schließlich auch noch bekehrt werden. Geben Sie ihm das Moos und zum Dessert die Wurzel. Alles anständig miteinander verrührt? Dann zeigt Hermann Ihnen den geheimen Zugang zur Unterwelt. Auch ein paar Kristalle bieten er an - schnappen Sie sich den größten, den Sie kriegen können. Der letzte Raum der Oberwelt ist, wie bei allen anderen Welten auch, ein Kristallsaal. Wer aber die nächste Zwiebelwelt erreichen will, der muß zunächst ein Puzzle lösen. Gehen Sie zur Konsole im Hintergrund, und plazieren Sie den Kristall in folgender Reihenfolge: weiß, weiß, blau, grün, rot, weiß, blau, grün, blau und rot. Die Kristalle rumpeln in die Tiefe. Statt dessen wird der aufmerksame Betrachter einer Schale mit Kristallstaub gewahr. Den füllt Torin in den väterlichen Tabaksbeutel und bestäubt mit dem Rest das Kristalltor. Lassen Sie die Oberwelt (in der es maximal 158 Punkte zu holen gab) hinter sich. Der Weg nach Escarpa ist frei!

Der zweite Zwiebelring - Escarpa, das Reich des Königs Rupert

Der Jäger der verlorenen Fliese

Am Ende des kurzen Vorspanns, der offenkundig auf die Ereignisse des Prologs Bezug nimmt, fällt Torin zunächst etwas unsanft auf den Rücken und macht Bekanntschaft mit einem Gegenstand, der ihn in Escarpa auf Schritt und Tritt verfolgt: eine Fliese in zeitlosem Grün.

Die sollte er tunlichst einsammeln, denn am Ende des Kapitels muß er sich als Fliesenleger betätigen. Doch dazu später mehr. Zunächst sollte er versuchen, auch die **zweite Fliese** zu ergattern, die noch über ihm hängt. Also noch mal die **Treppe hoch**, Torin, noch mal auf die Schnauze fliegen und der herabsegelnden Fliese ausweichen. Jetzt hat er schon zwei. Für sein Badezimmermosaik braucht er aber neun Stück. Auf die nächste Fliese stößt er, wenn er nach links durch die Tür geht. Dort platzt er mitten in die Reality-Show "Die Bitternuts", eine Liveübertragung aus dem ereignisreichen Familienleben der Bitternuts (Die WDR-Familie Fußbroich läßt schön grüßen). Doch als Torin nach einem angeregten Gespräch mit der überaus geistreich parlierenden Dame des Hauses auf den Küchentisch und die dort liegende Fliese zulauft, wird er barsch zurückgepfiffen. Wenn das so einfach wäre würde es ja jeder machen. Außer einem Anpiff und zwei neuen Gestaltungsmöglichkeiten seines Hundes (Schaufel und Jojo) hat dieser Abstecher in die Niederungen der Fernsehunterhaltung nichts eingebracht. Also verläßt er die gute Stube wieder und geht eine Etage tiefer. Dort treffen Sie auf eine **Waschfrau**, offenbar eine entfernte Verwandte von Roger Wilco. Doch die lassen die beiden zunächst links liegen und gehen statt dessen einen **weiteren Stock tiefer**.



Der doppelköpfige Geier ist da schon eher von Interesse, auch wenn die schlechtere Hälfte Torin partout nicht vorbei lassen will. Erst auf mehrmaliges Anklicken hin fährt der junge Held den Grund für den Mißmut: Der Geier schiebt **Kohldampf** (wie fast alle Kreaturen, denen Torin bisher begegnet ist). Torin geht also unverrichteter Dinge die **Treppe wieder hoch** und wendet sich dann nach links. Am Ende einer **Höhle**, die aussieht wie das Maul eines Säbelzahnjägers, findet Torin seine **dritte Kachel**. Hinter der Kachel befindet sich der **Zugang zu einer weiteren Höhle**, aus der ein infernalischer Geruch nach oben dringt.



Und weil Helden feine Nasen haben, schickt er **Boogle** vor, um die Höhle zu erkunden. Der verwandelt sich zunächst in einen **Wurm**, dann, **weiter unten**, in eine **Lampe** und schließlich in eine **Schaukel** (um den Drachennist aufzuhäufen). Als **Wurm** entnimmt **Boogle** eine **Bodenprobe** und **kriecht wieder zurück ins Freie**. Zurück beim **Waschweib** mopst sich Torin eine **Wäschekammer**, denn solch abartige Gerüche will er sich kein zweites Mal zumuten müssen.



Nun ist es an der Zeit, die hochherrschafftliche **Brücke** zu inspizieren, die auch Ihnen, liebe Leser, bestimmt längst aufgefallen ist. Sie führt direkt in den **Palast von König Rupert** und seiner treuen **Geamalin**. Rupert hat für unseren Helden auch gleich einen Auftrag: Er möge doch bitte der **Königstochter**, diesem flüchtigen Früchtchen, jenes **Medaillon** hier überreichen, sobald er ihrer irgendwo ansichtig werde. Torin verspricht, den Auftrag getreulich zu erfüllen, und macht dabei ein treuherziges Gesicht. Dem **König** fällt gar nicht auf, daß dieser blonde **Bengel** gerade ein **Hühnerbein** abgegriffen und sich in die Tasche gesteckt hat. Und als Torin des **Königs Kristallsammerl** mit seinem **blauen Edelstein** aus der Oberwelt komplettiert, ist der **Monarch** nicht mehr zu halten; Er läßt ihn höchstpersönlich auf den **königlichen Ball** ein, der nächste Woche stattfinden soll. Aber nach derartigen Lustbarkeiten steht unserem Helden nicht der Sinn: Er muß **Fliesen sammeln**. Also geht Torin zurück zum **mißgelauten Geier** und lockt ihn mit dem **Hühnerbein** aus dem **Nest (Hühnerbein an der Rampe oberhalb des Nests befestigen und langsam runterrutschen lassen)**. Der Weg ist frei. Jetzt sind sportliche Qualitäten gefragt: Torin **hecht** zunächst über den **Abgrund** und hangelt sich danach an den **Klippen** unterhalb der nächsten Höhle entlang bis zum **Harem** des Kö-



nigspalastes. Was tut man nicht alles, um einmal einen Blick auf **verführerische Damen** werfen zu dürfen! Torin sammelt ein, was nicht **niet-** und nagelfest ist: **Teppich**, **vierte Kachel**, **Staubwedel**, **Schild** und **Kissen** wandern unbenommen ins **Inventar**. Danach verläßt Torin den **Harem** auf dem gleichen Wege.

Als unser Held den **Schild** von **Expertenhand** reinigen läßt (**Waschfrau**) stellt er überrascht fest, daß es sich dabei um die **fünfte Kachel** handelt. Derartig bestückt betritt er die **Höhle**, an deren **Unterkante** er sich bisher immer entlangehangelt hat. Doch er schrickt zurück: Schon wieder dieser unerträglich **Gestank!** Benutzen die Leute denn kein **Deo**? Nun, die **Bewohner** dieser Höhle jedenfalls nicht - **Stinktiere** sind nun mal hart im **Neehmen**. Entschlossen greift er zur **Wäscheklammer** und wehrt alle **Drüsenangriffe** mit dem **Teppich** ab. Am Ende der Höhle trifft Torin auf einen **geruchsempfindlichen Guro**. Nach mehrmaligem **Anklicken** erfährt Torin mehr über den **wunden Punkt** des **Asketen**. Schenken Sie ihm das **Kissen**, und er wird es Ihnen mit einer **Fliese** vergelten. Jetzt geht es **Schlag auf Schlag**: Die **einblatte Fliese** kriegen Sie, wenn Sie der **charmanten Miss Bitternut** die **Einladung** für den **königlichen Ball** überreichen. Wenn Sie das **Kümmerrpflänzchen** unter dem **Geiernest** mit ein wenig **Drachennist düngen**, sprießt in Sekundenschnelle ein **stättlicher Baum** empor, mit dessen Hilfe Torin eine **Treppe** erreicht. Dort oben erfährt er endlich den **Grund** für die **Fliesensammelaktion**: Er findet die **Stelle**, wo er seinen **Badezimmerschurz** zu einem **Mosaik** zusammenfügen muß. **Sieben Kacheln** hat er schon, die **achte** bekommt er vom **König** daselbst, wenn er ihm den **Standort** des **Mosaiks** mitteilt. Fehlt also nur noch eine, aber die ist ein harter Brocken: Sie hängt im **Harem** (der Weg ist bekannt) an der **Wand**. Nur - wie **verschmeckt** man die **Mädels**? Ganz einfach: Sie legen den **Stintketeppich** auf die **Wand** und fächern die **Gerüche** mit dem **Staubwedel** in die **Gemächer**. Das wirkt. Aber noch hat Torin die **Fliese** nicht im **Beutel**, dazu muß er einen **weiteren Trick** anwenden. Er



läßt **Boogle** als **Jojo** die **morsche Leiter** hinunterspringen, und das **gute Stück** an sich nehmen. Durch die **Tür** geht es zurück nach oben, wo Torin die **neunte** und **letzte Fliese** in das **Kunstwerk** einpaßt. Noch ein **bißchen Kristallpulver** und die **Zwiebel** gibt ihr **dritte Welt** preis: **Pergola**. Noch ein **Hinweis** für die **Freunde der Statistik**: In diesem Kapitel warten **300 Punkte** nur darauf, von Ihnen **gesammelt** zu werden. Die **maximale Punktzahl** beträgt **458**.

Der dritte Zwiebelring: Pergola, das Land der sächsischen Zwerge

Im Reich der Zwerge geht es ausnahmsweise mal nicht ums Futtern, sondern um glasklare Logik.

Auch wenn Torin zunächst eine zickige Königstochter befreit - die eigentlichen Aufgaben in dieser Welt sind drei knackige Puzzles.

Auch das dritte Kapitel beginnt mit einer Rückschau auf mysteriöse Vorkommnisse in der Vergangenheit und selbst dem unerfahrenen Adventureneuling wird bald klar, daß es zwischen diesen Ereignissen und Torin einen Zusammenhang geben muß...



Doch zunächst muß sich Torin mit den Pergolanern herum-schlagen, gefräßigen Winzlingen, die in Scharen über ihre Opfer herfallen, sie fesseln und dann bis auf die Knochen abnagen. Wenn, ja wenn die sich nicht vorher losreißen. Torin jedenfalls landet gleich zweimal unsanft aus dem Hosenboden: Zuerst bei seinem abrupten Übergang vom zweiten in den dritten Zwiebelring und dann wieder bei seinem Versuch, durch das Blätterdach hindurch nach unten zu kommen. Was ihm ja auch gelingt...

Hat er sich erstmal losgerissen, geben die Pergolaner Fersengeld.



Ein kurzer Gang nach rechts und Torin trifft auf Smetana, eine sächseldne Zwergin, die ihn darauf aufmerksam macht, daß er nicht der einzige gefesselte Riese ist. Da gebe es noch jemanden, sagt sie, und führt

Torin an Ort und Stelle. Die dort liegt ist keine geringere als Leenah, die Königstochter aus Escarpa. Doch die Dame ist ebenso schön wie zickig. Auch als Torin ihr das Medaillon übergibt, gibt sie sich trotz ihrer verzweifelten Lage ziemlich spröde. Sie taut erst auf, als Torin das Medaillon im Inventar öffnet und es ihr erneut überreicht. Jetzt weiß sie, daß es tatsächlich ihre Eltern waren, die Torin das Medaillon überreicht haben. Um sie zu befreien, muß er ihr - kurzfristig und völlig unverbindlich - an die Wäsche.



Leenah verrät ihm, daß in ihrem Stiefel ein Messer versteckt ist. Auch Boogole ist in der Zwischenzeit nicht untätig geblieben: Der Verwandlungskünstler unter den Straßentölen hat mittlerweile erfolgreich einen Erste-Hilfe-Kurs absolviert.



Jetzt betätigt er sich als Liebes-töter: Aufkeimende Intimitäten zwischen den beiden erstickt er mit seinen Faxen im Keim. Danach will Leenah nur noch eins: nach Hause. Und Smetana weiß,

welche Richtung sie einschlagen müssen. Es gebe da allerdings ein Problem. Als ob Torin es geahnt hätte...

Drei beinharte Logikpuzzles versperren den Weg: das Halmaspiel, die Chorstellung (nein, nein, nicht das, was Sie jetzt denken, auch wenn der Autor Al Lowe heißt - der Mann war in einem früheren Leben schließlich Musiklehrer) und die Tonleitern. Erst wenn Sie alle drei Rätsel gelöst haben, öffnen sich beide Tore und jeder der beiden Liebenden geht (vorerst) seiner Wege. Wer in Pergola alles richtig macht, kann immerhin weitere 79 Punkte auf sein Konto schaufeln. Im Idealfalle hätte er jetzt 537 Punkte zu Buche stehen.



Die Schlußstellung im Zwergenhalm (von oben nach unten und von links nach rechts)

	Gelb/Lila		
Grün/Blau	Blau/Lila	Blau/Gelb	Rot/Blau
	Grün/Lila	Gelb/Rot	
	Grün/Rot		
	Lila/Rot	Grün/Gelb	



Noch ein Tip: Lassen Sie sich nicht zuviel Zeit beim Überlegen. Die kleinen Kuttenträger sind unruhige und anarchische Geister. Einmal zu lange gezügert, und Ihre schön ausgetüftelte Stellung ist wieder zum Teufel.



Die Schlußaufstellung des gemischten Chors

FRAUEN				
1	2	3	4	5
Gelb/Blau	Gelb/Lila	Lila/Rot	Rot/Blau	Gelb/Rot

MÄNNER				
1	2	3	4	5
Grün/Gelb	Grün/Lila	Lila/Blau	Grün/Blau	Grün/Rot

Auch hier noch ein Tip: Frauen stehen links und Männer stehen rechts. Wenn Männlein und Weiblein Händchen haltend nebeneinander stehen, haben Sie richtig kombiniert.

Die Tonleitern

FRAUENCHOR				
1	2	3	4	5
Gelb/Blau	Rot/Blau	Gelb/Lila	Rot/Lila	Gelb/Rot

MÄNNERCHOR				
1	2	3	4	5
Grün/Blau	Grün/Lila	Grün/Gelb	Grün/Rot	Lila/Blau

Der vierte Zwiebelring: die Inselwelt Asthenia

Eingangs sehen Sie wieder einen Vorspann, der in Zusammenhang steht mit den geheimnisvollen Ereignissen aus früheren Zeiten. Doch langsam werden die Zusammenhänge klarer. Lycentia mag vielleicht eine Hexe sein, aber nach Lage der Dinge hat sie ja wohl auch allen Grund, verbittert zu sein. Aber, denkt sich der rechtschaffene Held, ist selbst ihr hartes Schicksal noch lange kein Grund, Hand an fremder Leuts' Eltern zu legen. Und an Torins Eltern schon gar nicht. Grund genug also, ihr an den Kragen zu gehen. Auch, wenn es ein magischer Kragen ist...

Doch erstmalig werden wir Zeuge der zunehmend eleganteren Landung unserer Freunde in der neuen Welt. Die beiden sind in einer Höhle gelandet, in der heiße Lava von der Decke tropft. Nicht gerade ein Ort, der zum Verweilen einlädt. Und tatsächlich der Schrank, der mitten in der Höhle steht, scheint seit Urzeiten nicht mehr benutzt worden zu sein, so dreckig und speckig wie er ist. Ein Blick ins Innere läßt eine Flasche zum Vorschein kommen, die sofort ins Inventar wandert. Dort wird die Pulle erstmal vom Scanner



untersucht. Es handelt sich offenkundig um ein altes Reinigungsmittel: Ammoniak, oberflächenschonend und zu 99% biologisch abbaubar. Praktischerweise steckt ein Putzlappen gleich mit drin. Den benutzt Torin in Roger-Wilco-Manier zum Abputzen der Schrankoberseite. Es kommen ein paar Knöpfe zum Vorschein, und der erfahrene Adventurespieler weiß, was er nun zu tun hat: **draufdrücken**. Eine Tür öffnet sich, und die führt ins Freie. Doch leider muß Torin erkennen, daß er sich auf einer kleinen Insel im großen Lavasee befindet. Keine Brücke weit und breit. Eine Überfahrt dürfte gewisse



Probleme bereiten. Torin geht **nach links** und entdeckt ein Gebäude, das jedem Freizeit- und Ferienpark zur Ehre gereichen würde: Das Haus kann auf Kommando (auf den rechten grauen Kästen klicken) **Kanonenkugeln ausspucken**. Dieses Spiel sollte Torin einmal ausprobieren. Noch lustiger wär's ja, wenn man diese Kugeln auch noch fangen könnte... Man kann, liebe Leser, man kann. In der Zeit, die die Kugel braucht, um in Schwung

zu kommen, müssen Sie **auf den Boden direkt neben Torin klicken**, um ihn auf seine Fängerkarriere vorzubereiten. Lassen Sie ihn insgesamt **vier Kugeln fangen**. Mit denen im Gepäck trifft Torin seinen Marsch **nach rechts** an. Weit im Osten finden die beiden Abenteurer eine **Wippe**. Torin legt seine **vier Kugeln in die untenliegende Schra-**



le und setzt sich selbst in die obere. Die Wippe befindet sich nun in der Waage. Dieses Manöver vermittelt nicht nur ein Gefühl für die Leichtigkeit des Seins, sondern gibt weiterhin den Blick frei auf ein **Katapult**, das vorher, da sind Sie ganz sicher, noch nicht da gestanden hat. Und jetzt wissen Sie, wie Sie auf die Nachbarinsel kommen, ohne sich die Fußsohlen abzugeben. Münchhausens **Ritt auf der Kanonenkugel!** Also zurück zum kugelspuckenden Haus und **noch eine Kugel fangen**. Mit der marschieren Sie zum Katapult, legen sich ins Körbchen und **schneiden mit dem Messer das Seil durch**. Torin fliegt durch die Luft. Nach der Landung muß er sich erst mal sammeln. Er steht vor einem **Labyrinth**. Wenn er den rechten Abschnitt des Labyrinths absucht, wird er bald auf einen **blinkenden Gegenstand** aufmerksam, den er **unbedingt in seinen Besitz bringen sollte: einen Schraubenzieher**. Wenn er den in der Tasche hat, kann er

Lava, Lappen, Labyrinth



versuchen, das Labyrinth zu durchqueren. Jenseits davon entdeckt Torin einen Wassersprüher, eine Art Wasserpistole, die aber eine **Schraube locker** hat. Drehen Sie die mit dem **Schraubenzieher** wieder fest. Jetzt ist das Gerät wieder betriebsbereit. Mit Hilfe des **Wasserstrahls** verschafft er sich einen Weg durch die glühende Lava. Drüben angekommen, muß er sich schon wieder mit einem Labyrinth auseinandersetzen. Und so steuern Sie Torin sicher durch den Irrgarten: **Nordwesten, Westen, Westen, Nordwesten, dann (innerhalb des Turms) Südosten, Südwesten, rechts um den Turm herum nach Nordosten, Osten, Nordosten, Westen und Südwesten**. Wer glaubt, er kenne jetzt jede Richtung, in die eine Kompaßnadel ausschlagen kann, der weiß noch nichts von der nächsten Prüfung. Sehen Sie sich mit dem Scroll-Dreieck ruhig ein wenig um. Sie werden jede Menge Steinblöcke entdecken, die aus der Lava herausragen, und eine **Brücke** bemerken, die nicht an ihrem Platz steht. Torins Aufgabe ist es nun, die einzelnen Blöcke so zu überqueren, daß die Brücke ihre alte Funktion wieder erfüllt und die Besucher der Lavawelt sicher nach Osten führt. Er muß dafür **jeden Steinblock einmal berühren**. Starten Sie von der Küste aus, südlich vom 3. Brocken von links und springen Sie danach in folgender Reihenfolge: **Norden, Osten, Norden, Westen, Westen, Süden, Westen, Norden, Norden, Osten, Osten, Osten, Norden, Westen, Westen, Westen, Norden, Nordwesten, Nordwesten, Nordosten, Nordosten, Südosten, Süden, Nordosten, Süden, Nordosten, Südosten, Nordosten, Nordosten, Nordwesten, Nordwesten, Südwesten, Nordwesten, Norden**. Nach dieser wilden Hüpferei steht die Brücke wieder an Ort und Stelle, und Torin kann unverbrannt Fußes die Höhle betreten. Der Phenocryst ist nicht mehr weit, allerdings hat Torin noch eine weitere Denkaufgabe vor der Brust: Er muß die Kristalle so stecken, daß der **Strahl ungebrochen von links nach rechts durch jeden Kristall hindurchleuchtet**. Hat er das geschafft, liegt der Eingang in die fünfte und letzte Welt frei. Ein klein wenig Puder genügt, und Torin steht im Innersten seiner Heimatzwiebel. Lycentia, zieh' schön mal den Kragen engler! Kleines Punktefazit am Rande: 185 Punkte gab es hier zu erobern, der maximale Punktestand beträgt nunmehr 722.

Der fünfte Zwiebelring: Tenebrous oder Lycentia geht es an den Kragen

Der große Dreikampf in der Null-Nichtigkeit

Wir nähern uns mit Riesenschritten dem Finale. Doch zunächst muß Torins Dickkopf einiges aushalten. Bei der Landung prallt er unsanft gegen eine Laterne. Gott sei Dank hat Boogle ja seinen Rettungsanitätscherin in der Tasche.



Am oberen Bildschirmrand befindet sich ein Lüftungsschacht, den Torin mit Hilfe seines Messers aufmeißelt. Am Ende des langen Schachtes fällt unser Held ein zweites Mal heftig auf Maul, außerdem wird er von einem diensteifrigen Wachtmeister wegen Pflanzenbeschädigung in Gewahrsam genommen. Und Boogles Anpassungsfähigkeit hilft bei Dreep, Lycentias Schoßmonster, keinen Schritt weiter.



Der milde gestimmte Richter gibt Torin eine Chance. Der nutzt diese und fragt zunächst die Sonnenblume nach dem Weg. Die verspricht lättige Mithilfe, wenn Torin ihr die beiden gefräßigen Raupen vom Halse schafft, die sich anheischig machen, sie aufzufressen. Dagegen hilft nur eins: Weiter links sich eine Blume pflücken, das Bild nach Südwesten hin verlassen und dort nach einem traurigen Baum suchen. Nach mehrmaligem Ansprechen heult der Rotz und Harz. Jenes Harz bitte mit der Blume auffangen und die Seidenraupen



einsacken. Torin hat einen neuen Freund fürs Leben. Die Sonnenblume hilft unserem Helden nun bei der Überwindung des Abhangs (immer schön auf die Blume hören und gaaaaanz vorsichtig bewegen, es gibt nur eine einzige Stelle, bei der Torin nicht abstürzt). Folgende Klickkombination ist unbedingt einzuhalten: einmal Bildschirmmitte, dann Torins rechte Hand, dann zweimal ganz in der Nähe von seinem rechten Fuß, schließlich der rechte Fuß höchstpersönlich.

Inns Theater gelangt Torin durch die Hintertür, greift sich dort die Johannes-Heesters-Grundausstattung (Stock, Zylinder) und spricht danach den blinden Zauberer an. Dem will Torin zu einem Karrieregespräch verhelfen.



Doch zunächst schnappt er sich das Plakat und wandert dann weiter nach Osten, um mit dem Kerl am Synthesizer einen Plausch zu halten. Für einen kleinen Gefallen schenkt er Torin einen Kristallcorder und

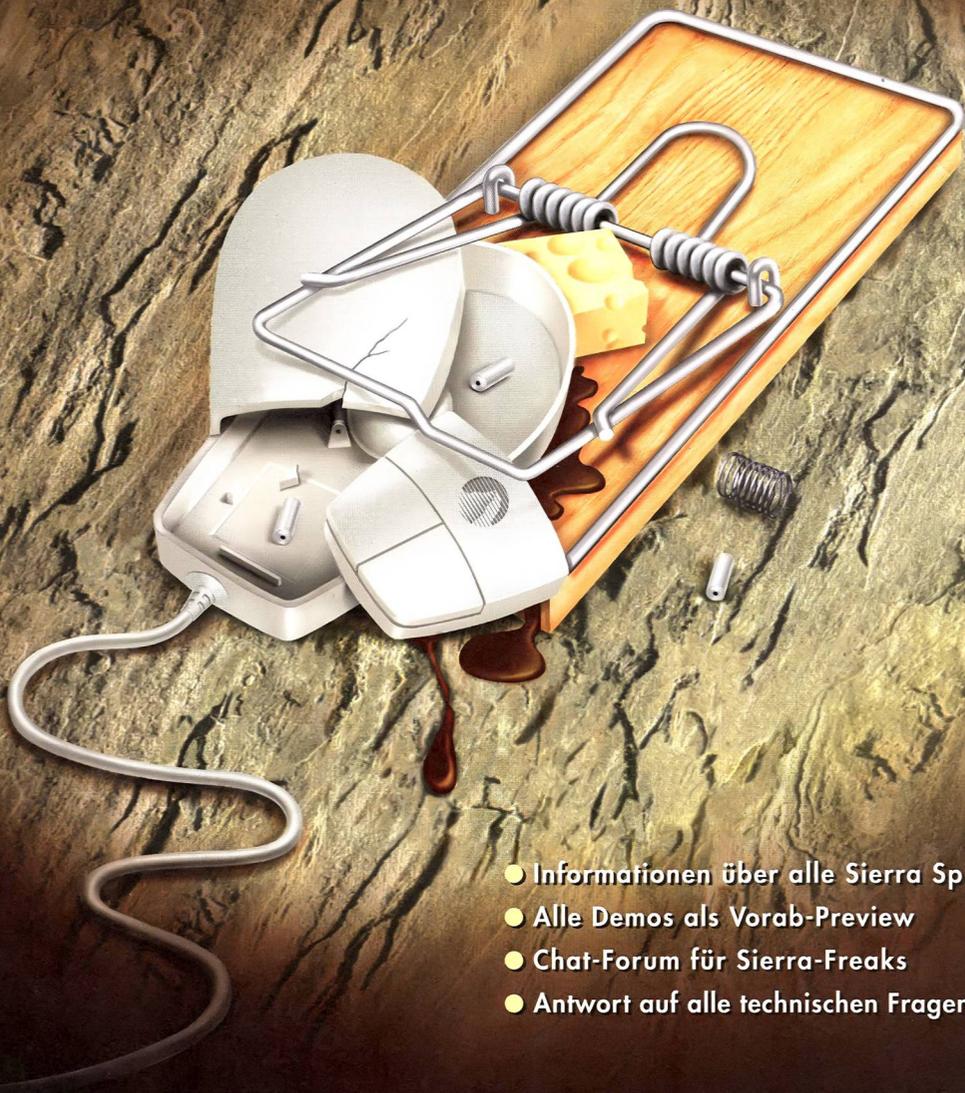
ein Audiokristall mit Lycentias Stimme. Jetzt noch auf ein Schwätzchen zum Handwerker, dem angesäuelten Messerwerfer zusehen, dem Hasen den Zylinder vor die Nase halten und den Bogen einstecken, bevor Sie zum Halbzauberer zurückkehren. Doch trotz des Zylinders fehlen dem noch ein paar Utensilien zum Glück: ein geeigneter Zauberstab etwa, denn den angebotenen Stock akzeptiert er nicht. Also zurück zum Handwerker, der dankenswerterweise sein Werkzeug hat liegenlassen. "Es kommt der Tag, da muß die Säge sägen", denkt sich Torin und bastelt sich in bester Heimwerkermanier einen richtigen Zauberstab. Murrend nimmt der Halbzauberer den Stab entgegen. Den Umhang bekommt er, wenn Torin mit der Seidenraupe die Robe auf dem Plakat nachbauen läßt. Der Blinde revançiert sich mit einem Zauberbuch. Jetzt noch schnell den Dudelsack aus dem Regal genommen und mit der Kreide vor der Tür den Bogen eingeschmiert - fertig ist der Unterweltsmusikant. Wenden Sie den Bogen auf die Säge an, und Sie werden sehen was Sie davon haben: Sie dürfen an einer Art Talentprobe teilnehmen (Vorhang auf der rechten Seite), bei der Sie aber mit Pauken und Trompeten durchfallen. Der Wachtmeister macht kurzen Prozeß und wirft Sie in die Null-Nichtigkeit.

Jetzt kommt der Dudelsack zu Ehren. Mit seiner Hilfe dudeln Sie sich quer durch das geballte Nichts bis hin zu Lycentias Tür, wo Sie aber erstmal den Audiokristall reparieren müssen. Der hat bei der Verhaftungsaktion ein wenig gelitten. So, und jetzt wird es ein bißchen kompliziert: Alle, die dieses Abenteuer unter DOS spielen, geben folgenden Befehl ein: "Dreep herkommen". Wer aber unter Windows spielt, der muß der etwas kryptisch anmutenden Wortkombination "ecksack bist / kommen / isc / her" den Vorzug geben. Alles klar? Kristallcorder läuft? Prima. Dann werfen Sie ihn, während der Lycentias Stimme abmudelt, in die Null-Nichtigkeit, klingeln Sie dann an Ihrer Tür und verstecken Sie sich nun unter ihrer Türschwelle. Dreep ist zwar groß und stark, aber intellektuell nicht ganz auf der Höhe: Er verschwindet in der Null-Nichtigkeit und läßt die Tür offen. Das ist die Gelegenheit: Torin stiehlt sich in das Sudhaus, wendet das Zauberbuch auf die alte Hexe an und führt so einen Rollentausch herbei. Danach geht Torin der Dame an den Kragen, allerdings nur, um ihn zu lösen. Das wiederum ruft den Erzbösewicht auf den Plan. Torin hechelt nach rechts und droht in den Abgrund zu stürzen. Wer dem bösen Onkel die Suppe noch versetzen will, der muß erneut zum Zauberbuch greifen und einen weiteren Rollentausch vornehmen - das gibt dem alten Aas den Rest. Er rauscht im Sturzflug seinem verdienten Ende entgegen.

Wir sind am Ende einer spannenden und abenteuerlichen Hetzjagd quer durch fünf Zwiebelwelten angekommen und werden nun Zeuge eines Happy Ends wie aus dem Zauberbuch. Torin nimmt Papa und Mama an die Hand, sackt seinen Verwandlungskünstler ein und geht seiner Wege, allerdings nicht, ohne zuvor den Zugang zur Unterwelt fachmännisch und für alle Zeiten versiegelt zu haben. Und wenn Sie nicht gestorben sind... haben Sie in diesem Kapitel maximal 274 Punkte erobert. Wer jetzt insgesamt 996 Augen auf seinem Konto stehen hat, der darf sich ab sofort "Zwiebelkönig" nennen.

www.sierra.de

Die Mousefalle



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



S I E R R A ®

Die Zukunft hat schon begonnen

Kommunizieren Sie mit via WON-Net mit Spielern aus der ganzen Welt.

Die Computerspieleindustrie ist eine vergleichsweise junge Branche, die ihre Existenz neben dem menschlichen Spieltrieb vor allem der zunehmenden Miniaturisierung der Computerbausteine verdankt. Noch in den Fünfziger Jahren konnten sich selbst führende Vertreter von Computerherstellern nicht vorstellen, daß es irgendwann einmal Computer geben könnte, die weniger als 1,5 Tonnen wiegen. Doch in dem Maße, in dem der PC die Wohn- und Arbeitszimmer der westlichen Welt eroberte, war auch der Siegeszug der PC-Spieleindustrie nicht mehr aufzuhalten.



Zunächst blieb das Computerspiel jedoch ein einsames Vergnügen, was den Spielefreaks den Ruf eintrug, menschenschwe Sondereinge zu sein. Erst in den letzten Jahren war es technisch möglich, Computerspiele auch mit Mehrspielermodus anzubieten. Gegen mehrere Spieler anzutreten, macht aber erst den eigentlichen Reiz eines Spiels aus, das ist beim altbewährten Brettspiel nicht anders als beim High-End-Strategiespektakel.

Doch erst das Internet eröffnete dem mehrspielerfähigen PC-Spiel die ultimative Spielweise: Statt dauernd gegen einen Kollegen, nennen wir ihn hier mal stellvertretend für alle Rolli B., anzutreten (und in der Regel zu verlieren), kann der moderne Spielfreak von heute in Echtzeit gegen Kontrahenten aus aller Welt antreten, ob sie nun aus Aberdeen oder Zülpich kommen.

Auch in Deutschland hat das Online-Spiel über spezielle Gameprovider mittlerweile viele Freunde gefunden. Gut betuchte Freunde allerdings, denn die Preise für Telekommunikation sind hierzulande, im Vergleich zur Heimat des Online-Spiels, den USA, nahezu unerschämlich hoch.

In den Staaten hingegen hat eine breite und passionierte Spielerschar das Online-Spiel zu einem der am schnellsten wachsenden Märkte der Unterhaltungsindustrie gemacht. Zahlreiche Online-Spieleprovider rangeln um die Gunst der internationalen Spielerschar.

Unter diesen Anbietern sorgt seit einiger Zeit Cendants neues Spiele-Netzwerk für Furore. WON, das World Opponent Network, ist das einzige Netzwerk, das seinen Kunden nicht nur die neuesten und spannendsten Online-Spiele anbietet, sondern auch alle andere Serviceleistungen, die Computerspieler sonst nur von den Publishern gewohnt sind - Neuigkeiten und Gerichte aus der Spielerszene, Reviews, Einkaufsmöglichkeiten, Demos und Patches zum Download, Strategietips und Wettbewerbe aller Art.

Wer die Internetseite www.won.net anwählt, der landet zunächst auf der WON-Homepage, gewissermaßen der Eingangstür zu einem weitverzweigten Netz von komfortablen Räumlichkeiten. Wer es eilig hat und sofort ans Eingemachte will, der kann ohne Umschweife in einen der zahlreichen **Game Rooms**, den Spieleräumen, wechseln. Dort findet er garantiert etwas nach seinem Geschmack. Alle Games, die in der Computerspielbranche Rang und Namen haben, sind hier mit min-



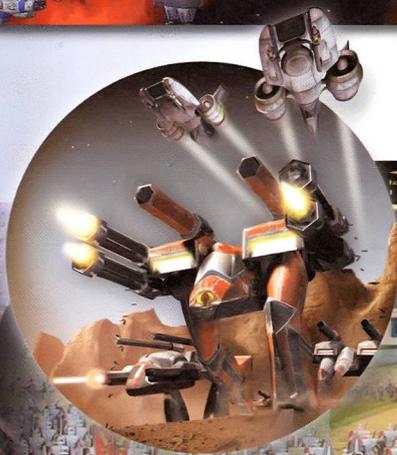
destens einem Spiel vertreten, von Action- Arcade/Puzzle- und Karten- oder Brettspielen, über Kasino- (Hi, Larry!), Rollenspiel- und Adventure-Programmen bis hin zu den Sport- und Strategiekünlern von Cendant.

Wer sich erstmal umschauen, informieren oder ein Schwätzchen halten will, der wechselt am besten auf das **Gathering Place**, eine Art virtuelles Forum, wo man Freunde aus aller Welt treffen, begrüßen und sich mit ihnen unterhalten kann. WON hat jedoch noch einiges mehr zu bieten: Die **Daily Game News** beispielsweise, eine Nachrichtenbörse aus der Welt der Softwareindustrie, aus der sich informationshungrige Journalisten und neugierige Spieler jeden Tag neue und brandaktuelle Informationen abrufen. Ein weiterer lohnender Bereich ist **Game Search**, von wo aus hilfesuchende Kunden das gesamte Internet nach Informationen über ihre Lieblingsspiele durchforsten können. Das **Message Board** ist der ideale Ort, um Nachrichten oder Tips zu hinterlassen („KX, bitte in Larry's Casino melden!“ Hier ist noch eine Handepunkte, geplante Veranstaltungen und Ranglisten aller Art. Und wer sich nach Stunden der Erfolglosigkeit erst mal ein paar (Überlebens)Tips für sein Lieblingsspiel abholen möchte, der kann sich in dem Bereich **Strategy Guide** strategisch und taktisch weiterbilden.

Na, haben Sie Appetit bekommen? Am besten, Sie schlagen gleich die **Seite 50** in diesem Heft auf. Dort finden Sie eine Übersicht über alle Spiele, in denen Turniere geplant sind und denen Sie sonst noch im WON-Netzwerk fröhnen können.

Ihr Spielelein kommet, oh kommet doch all...

...ist ja schon gut, ist ja schon gut. Wir wissen ja selbst, daß es bis Weihnachten noch eine Weile hin ist. Bei uns in der Redaktion hängt schließlich auch ein Kalender, und wir haben ja Augen im Kopf.



Keinesfalls wollen wir uns dem Vorwurf aussetzen, zur Unzeit klebrig-süße Festtagsstimmung zu verbreiten. Und trotzdem... Tatsache ist nun mal, daß dieses Heft die letzte Ausgabe vor Weihnachten ist. Auf mehr wollten wir mit dieser subtil-dezenten Headline gar nicht aufmerksam machen. Na ja, gut, natürlich wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten auch unser Weihnachts-Neuheiten-Angebot ein wenig in Erinnerung bringen. Wenn Sie also noch einen Wunsch frei haben, weil Tante Hilde schon ein paar mal angefragt hat, oder wenn Sie nicht wissen, was Sie Ihrem Onkel Steffen schenken können - bei Sierra finden Sie garantiert das passende Präsent. Grand Prix Legends etwa, die historische Rennsimulation einer ganz besonderen Formel-1-Saison, oder CAESAR III, das Aufbau- und Strategiespiel vor dem Hintergrund des antiken römischen Weltreichs. Wem die Beschaulichkeit unterm Tannenbaum irgendwann zuviel wird, der kann sich in das Cockpit eines HERCYS setzen und stundenlang in immer neuen Missionen die Cybriden aufmischen. Der Grund: Starsiege kommt zu Weihnachten gleich im Doppelpack. Für alle, die gerne mal die Rollen wechseln, kommt es ebenfalls knüppeldick: Mit „Quest for Glory V - Drachenfeuer“ und „Return to Kronford“ veröffentlicht Candant gleich zwei Rollenspiele der Superschwergewichtsklasse. Sehense, das mußte doch einfach mal gesagt werden. Bis Weihnachten sind es schließlich bloß noch 52 Tage.



Die glorreichen Sieben

Eine Überlebenshilfe, dargereicht von unserem Chefredakteur und Kiesbettexperten Karl Xavier Neubig

Sie haben es schon wieder getan! Gerade erst habe ich mich von meinen ersten Gehversuchen als Testpilot erholt, da ereilt mich erneut der Ruf meiner Redaktion, ich möchte mich doch bitteschön noch mal als Proband zur Verfügung stellen und meine Erfahrungen als Pistenschreck in einer Art Regelwerk für Formel-1-Anfänger zusammenfassen. Die haben vielleicht Nerven. Also von mir aus, wenn es der Wahrheitsfindung dient...



Zuerst hole ich mir aus unserer Asservatenkammer eines dieser Profisteuergaräte mit Lenkrad und Gaspedal (eine Joystick-Pedal-Kombination tut es auch, mit weniger sollten Sie sich allerdings nicht zufrieden geben), befestige es bruchsticher an meinem Rechner, verbitte mir fürderhin jegliches hämische Grinsen der lieben Kollegen, starte das Spiel und gebe Gas...

Also gut, vielleicht war der Ferrari 312 für den Anfang nicht das Richtige für mich - diese hochgezüchteten italienischen Flitzer, da genügt oft schon die kleinste Leitplanke...Ich versuche es beim nächsten Mal lieber mit einem Lotus 49, der sieht entschieden stabiler aus. Vielleicht hätte ich auch nicht so heftig auf den Pinsel treten sollen. Daher meine erste Regel:

Fahr' langsam!

Wer schnell sein will, muß langsam fahren können. Schnelle, abrupte Bewegungen bringen Ihren Boliden aus der Balance. Die Folge: Sie

drehen sich. Und wer sich dreht, verliert. Jede Eingabe, egal ob Gas, Bremse oder Lenkbewegung, sollte so langsam und vorsichtig erfolgen, wie es die Situation erlaubt. Natürlich müssen Sie irgendwann Gas geben, um von der Stelle zu kommen, aber eben nicht abrupt. Treten Sie nicht völlig unvermittelt auf die Bremse, sondern bauen Sie den Druck erst allmählich auf. Be cool, man!

Fahr' langsam 2!

Das ist nicht etwa der neueste Streifen von Bruce Willis, sondern meine zweite Überlebensregel. Das Leben als Formel-1-Pilot ist schon hart genug. Machen Sie es sich nicht noch schwerer, indem Sie sich gleich nach dem Spielstart ins Cockpit setzen, in den Grand-Prix-Modus schalten und losbrettern. Das geht in aller Regel schief. Entscheiden Sie sich ruhig und ohne rot zu werden für das Training für Anfänger - erst wenn Sie 10 schnelle und halbwegs unfallfreie Runden hinter sich haben, sollten Sie einen Gang höher schalten und

zum Training für Fortgeschrittene wechseln. Haben Sie auch diese Hürde mehrmals genommen, ohne Ihren Flitzer zu zerlegen, können Sie es wagen, im Grand-Prix-Modus auf Punktejagd zu gehen.

Bremse rechtzeitig!

Kurven sind dazu da, gefahren zu werden. Brems- und Schaltvorgänge gefährden die Stabilität Ihres Fahrzeugs. Bremsen und schalten Sie also, bevor Sie in die Kurve gehen. Wählen Sie einen Gang, mit dem Sie am Ausgang der Kurve beschleunigen können, ohne schalten zu müssen. Wer während der Beschleunigungsphase hinter dem Scheitelpunkt einer Kurve hochschaltet, der riskiert, daß seine Hinterachse „leicht“ wird. Die Folge: der Wagen dreht sich und wird zum Rasenmäher (oder zum Betonprüfer bzw. Reifenstapelinspizient, je nach Beschaffenheit des Hindernisses, das Sie umhären).

Aber nicht immer!

Wenn Sie sich erstmal mit Ihrem Fahrzeug vertraut gemacht haben, können Sie sich an eine andere Technik heranwagen. Beim sogenannten „Reinbremsen“ treten Sie bei der Kurveneinfahrt auf die Bremse (aber nicht zu heftig, bitte) und halten den Bremsdruck bis zum Scheitelpunkt der Kurve aufrecht. Die Hinterachse wird leicht und läßt die Hinterreifen in die Kurve driften. Mit den Vorderreifen zielen Sie auf den Kurvenausgang. Diese Technik erhöht die Kurvengeschwindigkeit verringert somit Ihre Rundenzeiten.

Die wichtigste Kurve von allen!

Lernen Sie, eine Strecke zu lesen. Prägen Sie sich nicht nur die Lage der Kurven ein, sondern machen Sie sich klar, wo die wirklich wichtigen Kurven liegen. Als Faustregel gilt: Die wichtigste Kurve ist immer die vor der längsten Geraden. In Mosport beispielsweise ist das die östliche Haarnadel, in Watkins Glen die große Kehre. Je früher Sie aus einer Kurve herausbeschleunigen, desto höher Ihre Endgeschwindigkeit auf der folgenden Geraden und desto niedriger Ihre Rundenzeiten. Die Geschwindigkeit bei der Ausfahrt aus diesen Kurven ist für Ihren Erfolg wichtiger als die Geschwindigkeit bei der Einfahrt.

Protzen weg vom Schraubenschlüssel!

Gerade unerfahrene Piloten sollten um die Werkstatk einen großen Bogen machen. Wenn Sie hinter den erfahrenen Piloten hinterherieren, dann liegt das weniger am Reifendruck der beiden Vorderreifen, sondern an Ihnen selbst. Die Standardinstellungen genügen völlig, um sich einen Platz auf dem Siegertreppchen zu erobern. Lernen Sie zunächst einmal zu fahren, bevor Sie wild am Chassis herumschrauben.

Üben, üben, üben!

Glauben Sie bloß nicht, einen Kurs schon zu kennen, bloß weil Sie zweimal ums Eck gefahren sind. Wenn man den Äußerungen der Designer Glauben schenken darf, dann brauchen Sie ca. 1000 Runden, um mit einer Strecke vertraut zu sein. Steigen Sie in das Auto Ihrer Wahl und drehen Sie eine Runde nach der anderen. Jim Clark läßt sich nun mal nicht von einem Greenhorn besiegen.



Eine schnelle Runde in Watkins Glen

Mit Best of Sierra lernen, heißt Siegen lernen! Steigen Sie ein in Ihren Lotus 49 und betreten Sie unserem Chefredakteur hinterher - auf einer gemeinsamen Probefahrt in Watkins Glen.

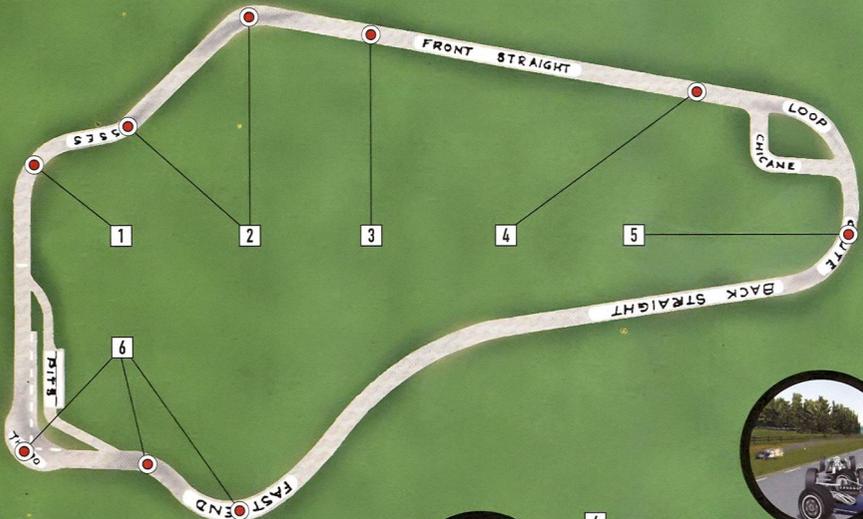
1 Die Ford-Cosworth-Maschine heult auf, wenn Sie die Start-Ziel-Linie im dritten Gang überqueren. Gehen Sie am Starterblock kurz auf die Bremse, geben Sie danach gleichmäßig Gas und biegen Sie in die sanfte Rechtskurve ein. Das Chassis neigt sich nach links und beim Versuch, die Haftung auf dem Bodenbelag nicht zu verlieren, beginnen die Hinterreifen zu quietschen. Geben Sie Gas, um Ihr Heck abzufangen und so schnell wie möglich aus der Kurve zu kommen.



2 Auf der kleinen Steigung zwischen 1 und 2 schalten Sie in den vierten Gang. Halten Sie sich am Ende der ersten Kurve linkerhand. Zielen Sie auf den Bordstein auf der linken Seite, der Schwung wird Sie dann nach rechts tragen. Gehen Sie nun aufs Gas und driften Sie mit dem Wagen auf die rechte Seite der Strecke. Biegen Sie in die Rechtskurve oben auf dem Hügel unmittelbar vor den Heuballen ein. Arbeiten Sie mit dem Gaspedal so, daß Sie auf einer Linie mit den Reifenspuren bleiben. Wenn Sie zu weit nach außen driften, pumpen Sie sanft mit dem Gas. Das hilft, das Heck abzufangen. Sie in der Spur zu halten und vor einem Ausritt ins Gras zu bewahren.



3 Fahren Sie mit Vollgas aus der Kurve heraus und schalten Sie hoch in den Fünften. Wenn Sie zum ersten Mal in einem Formel-1-Boliden unterwegs sind, sollten Sie Ihre Lenkrod sacht umklammern. Selbst die geringfügigste Lenkbewegung wirbelt Sie nämlich von der Strecke.



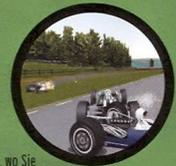
4 Achten Sie im Rückspiegel auf Ihre Kontrahenten, wenn Sie sich dem Ende der langen Geraden nähern. Für viele Motherboard-Piloten ist die nun folgende Kurve ein bevorzugter Ort zum Überholen. Treten Sie an der roten Markierung energisch auf die Bremse und schalten Sie runter in den dritten Gang. Der gesamte Bremsvorgang sollte beendet sein, bevor Sie den Bergkamm erreicht haben. Wer erst dahinter mit dem Bremsen beginnt, der lernt die Fliehkräfte von ihrer unangenehmen Seite kennen: er schleudert vehement nach rechts, weil die linke Seite seines (ehemaligen) Filzlers auf dem Kamm die Traktion verliert.



5 Ihr Fahrzeug biegt in die Rechtskehre ein und gleitet auf die Außenseite der Kurve zu. Dann erst bekommen die Reifen wieder Grip. Geben Sie während der Kurvendurchfahrt gleichmäßig Gas. Wenn Sie die letzte Markierung auf der linken Seite passieren, beschleunigen Sie und donnern aus der Kurve. Gehen Sie zunächst in den vierten und schalten Sie dann hoch in den fünften Gang. Jetzt schießen Sie die lange Gerade hinunter und auch die sanfte Linkskurve nehmen Sie mit Vollgas. Das dicke Ende läßt jedoch nicht lange auf sich warten.



6 Denn ausgerechnet jetzt, wo Sie so schön in Fahrt sind, müssen Sie Ihren Boliden fast abwürgen, um die nächste Kurve heil zu überstehen. Warten Sie, bis die lateralen G-Kräfte (sprich: die Querbeschleunigung) innerhalb des Bogens nachgelassen haben (in der Regel unmittelbar vor der letzten weißen Markierung auf der rechten Seite) und bremsen Sie dann ab. Schalten Sie runter in den dritten Gang und zwingen Sie Ihr Gefährt in die nun folgende Rechtskurve. Lassen Sie das Gaspedal in der Mittelstellung und halten Sie bei Ihrem Drift auf die Mitte der Fahrbahn zu. Nehmen Sie die nun folgende Linkskurve auf der Innenseite, geben Sie vorsichtig Gas und halten Sie auf die letzte Kurve zu. Nun bremsen Sie erneut, gehen runter in den zweiten Gang und bleiben auf der Innenseite der Kurve. Gehen Sie so früh es geht wieder aufs Gas und schalten Sie am Start/Ziel wieder hoch in den dritten Gang.



Na, hat alles geklappt? Nirgendwo angedengelt? Falls doch - machen Sie nichts daraus. Es war ja gerade mal Ihr erster Versuch. Und nach 999 weiteren Runden sieht die Welt schon wieder ganz anders aus.

Der Leitfaden für den antiken Günstling

Die Fans der römischen Stadtplanung können aufatmen - CAESAR III ist da! Best of Sierra hat sich das Spiel einmal angesehen und gibt Neulingen wie Fortgeschrittenen Tips für die Karriereplanung an die Hand.

Sie starten als junger, ehrgeiziger Patrizier, der sich seine Spuren in der römischen Hierarchie erst noch verdienen muß. Nur wegen des guten Namens bekommt auch ein Arminius Cassacursus aus Catastrophus Rauxelii keinen lukrativen und verantwortungsvollen Job angeboten. Selbst für den Statthalterposten irgendwo in der Inneren Walachei muß er sich zunächst qualifizieren: Vom Kaiser persönlich erhält er ein paar kleinere Aufgaben, bei denen er zeigen oder zumindest andeuten muß, daß er was kann. Außenposten oder Arbeitslager aufbauen oder was der Dinge mehr sein mögen.

Hat er, oder besser gesagt, haben Sie, liebe Leser, das geschafft, dann wartet der erste Posten von wirklichem Gewicht auf Sie.

Ihre Aufgabe: Bauen, entwickeln und verteidigen Sie eine römische Stadt und beschenken Sie einen fremden, unwirtschaftlichen Flecken am Rande des Imperiums die Segnungen der römischen Zivilisation: Frieden, Wohlstand und Kultur. Wenn Sie kein ewiger Günstling bleiben wollen, müssen Sie hart an sich und Anderen arbeiten, aber Sie wollen doch schließlich irgendwann einmal in den römischen Senat oder nicht? Geben Sie's ruhig zu.

Schauen Sie Ihrem Volk ruhig aufs Maul

Wer weiß, wie seine Untertanen denken und reden, der braucht nicht zu fürchten, daß er Stammtischparolen auf den Leim geht. Nur im Gespräch mit dem gemeinen Volk erfährt der umsichtige Statthalter aus erster Hand, wie es um das Gemeinwesen bestellt ist. Da können Ihre zahlreichen Berater noch so gedrechselte Berichte verfassen - nichts ist authentischer als die Aussage eines malenden Handwerkers.

Allerdings werden Sie dafür Ihre Residenz verlassen und ausgiebige Gänge durch Ihre Stadt unternehmen müssen. Wer Angst hat, sich seine Toga schmutzig zu machen, wird bald die bittere Erfahrung machen, wie gemein ein Volk wirklich werden kann.

Kornspeicher sind in der Regel die ersten Gebäude, die bei einem Aufstand in Flammen aufgehen. Doch es bleibt zumeist nicht nur bei einem paar abgeackelten Silos: Aufstände senken die Friedenswerte, die Sie immer im Auge behalten sollten, dramatisch ab. Was das für Konsequenzen auf Ihren angestrebten Posten im Senat hat, müssen wir Ihnen wohl nicht gesondert ausmalen. Viel schlimmer aber ist die Abstimmung mit den Füßen. Aufständische bleiben wenigstens noch in der Stadt - wenn Plebejer und Händler scharenweise ihr Bündel geschürt und resigniert die Stadt verlassen haben, dann erleben Sie Ihr persönliches Edeka: das Ende der Karriere. Sollten Sie den Grund für den Exodus nicht kennen, fragen Sie die Leute nach ihren Beweggründen. Für Gegenmaßnahmen ist es nie zu spät.

Dabei sprechen Ihre Untertanen die wahren Zustände selten direkt aus: Sie müssen schon zwischen den Zeilen lesen. Wenn also sinngemäß erklärt wird, der Statthalter wisse ja nicht einmal, wie man das Wort „Gladiatorenkampf“ überhaupt schreibe, liegt die Vermutung nahe, daß es den Leuten an Zerstreuung fehlt. Beschwert sich dagegen ein Zeitgenosse, er wisse gar nicht, wie sein Rücken die ganze Plackerei aushalte, ist das ein gutes Zeichen - die Wirtschaft brummt.

Der Mann auf der Straße ist Ihr zuverlässigstes Stimmungsbarometer. Lernen Sie also, ihm zuzuhören. Neben dem obersten Ratgeber, der Sie über die Produktions-, Einwanderungs- und Popularitätsdaten informiert, gibt es keinen zuverlässigeren Partner.

Die Feinheiten der römischen Kultur

Die Bedürfnisse des antiken Menschen sind denen des modernen gar nicht so unähnlich: Große Kultur, also Erziehung, Wissenschaft und Kunst sind den Leuten zwar wichtig, spielen aber eher eine Nebenrolle. Ganz anders verhält es sich indes mit den Spielen: Es gibt kaum eine Maßnahme, die Ihrem Ansehen förderlicher ist, als der Bau eines Amphitheatrs oder einer Pferderennbahn. Vergessen Sie also nach Möglichkeit die immensen Kosten - ein Amphitheater ist immer auch eine Investition in die eigene Karriere!

Als weitaus diffiziler erweist sich da der Umgang mit dem zweiten wesentlichen Faktor der römischen Kultur: der Religion. Die Römer kannten, verehrten und fürchteten viele verschiedene Götter. CAESAR III hat sich um der Spielbarkeit willen auf fünf Gottheiten beschränkt. Aber die haben es in sich: Venus, die Göttin der Liebe, ist zuständig für die Ressorts Frieden und Harmonie, Mars, der Kriegsgott, Neptun, Gott des Meeres, Merkur, Gott des Handels und des Gewerbes, und Ceres, die Mutter Erde. Es spielt keine Rolle, was Sie als weltlicher Statthalter von den religiösen Gefühlen Ihrer Zeitgenos-

Caesar III



sen halten - Tatsache bleibt, daß Sie deren Gefühle zu respektieren haben. Tempelbau ist also Pflicht. Doch jetzt wird es kompliziert, denn Sie müssen nicht nur die Erwartungshaltung Ihrer Bevölkerung berücksichtigen, sondern auch die der Götter! Wehe, der Tempel des einen ist größer oder prächtiger als der des anderen! Glauben Sie uns: Es gibt nichts Schlimmeres als neidische Götter! Die Eine zettelt Aufstände an und stiftet Unfrieden unter der Bevölkerung, der Andere spielt mit Ihrer stolzen Flotte Schiffeversenken, der Dritte fackelt Ihre Kornspeicher ab und der Vierte läßt Sie bei Ihren militärischen Operationen wie einen Anfänger aussehen. Und um das Maß voll zu machen, verhegelt die gute Ceres Ihnen auch noch die Ernte.

Gehen Sie also pfleglich mit diesen eigenwilligen Wesen um. Wirksame Mittel, Sie zu besänftigen, sind z.B. paritätisch verteilte, religiöse Feste. Solche Feste sind teuer, aber Sie müssen sich nun mal mit den Herrschaften arrangieren. Es sei denn, Sie mögen nassen Weizen. Am besten jedoch, Sie schlagen zwei Fliegen mit einer Klappe und errichten einen Tempel, der alle zufrieden stellt: ein Orakel.

Der römische Frieden

Von Zeit zu Zeit ist auch der friedlichste Statthalter gezwungen, zu den Waffen zu greifen. Machen Sie sich auf Barbarenüberfälle gefaßt und treffen Sie entsprechende Vorkehrungen, um der römischen Legion zum Siege zu verhelfen: Forts, um die Legionäre unterzubringen, Kasernen, um Truppen auszuheben und sie exerzieren zu lassen und Militärakademien, um sie besser auszubilden. Und wenn das alles nichts hilft, haben Sie ja immer noch Ihre Stadtmauern und Verteidigungstürme. Erst wenn auch die überrannt sind, sollten Sie beginnen, sich Sorgen zu machen. Barbaren in der Stadt sind schlimmer als fünf eifersüchtige Götter zusammen!

Die Friedenswertung, ein wichtiger Indikator Ihrer Fähigkeiten, verzeichnet aber nicht nur Barbarenüberfälle, sondern auch den Grad der Harmonie und des inneren Friedens, die innerhalb der Stadtmauern herrschen.



Wohlstand für Alle ist leichter gesagt als getan

Wohlstand für Alle - was klingt wie ein abgetakelter Wahlkampfspruch, gehört in Wahrheit zu den vornehmsten Aufgaben Ihrer Amtes. Doch wie stellt man ihn her, ohne sich gleich in Schulden zu stürzen? Investitionen in Arenen und Dienstleistungen sind teuer und der Kaiser kommt nur für kurze Zeit für Ihre Schulden auf. Der Schlüssel für die Wohlstandsbewertung heißt Profit. Nur - wie macht man den?

Steuern erhöhen? Steuerpolitische Maßnahmen gehören seit Jahrtausenden zu den probatesten Mitteln, knappe Kassen wieder aufzufüllen. Doch Steuererhöhungen waren und sind ein zweischneidiges Schwert. Sie haben ein paar Dinarii mehr im Staatssäckel, aber dafür auch ein paar Tausend unzufriedene Bürger mehr. Steuererhöhungen sind dazu da, die städtischen Angestellten zu bezahlen und den Tribut an den Cäsar zu erwirtschaften.

Löhne kürzen? Das haben schon Berufenerer vor Ihnen versucht, und was hat es Ihnen eingebracht? Kaum mehr als einen schlechten Ruf. Und Arbeitskräftemangel. Wie wollen Sie denn die Leute in Ihr abgelegenes Kaff locken, wenn Sie Ihnen nicht mal vernünftige Löhne zahlen? 35 Dinarii sollten Sie schon locker machen, wenn Ihre Stadt attraktiv bleiben soll. Die Wohlstandswerte pflegen bei solchen Panikaktionen regelmäßig ungeahnte Tiefststände zu erreichen, denn sie setzen sich nicht nur aus dem sogenannten „Cash Flow“ zusammen, sondern auch aus dem allgemeinen Wohlbefinden.

Treiben Sie Handel. Handelsbeziehungen aller Art sind der geschickteste Weg, so schnell wie möglich zu Geld und Wohlstand zu kommen. Was können Sie Ihren Nachbarstädten bieten? Betrachten Sie den kargen Flecken Erde, der Ihnen zur Bewirtschaftung überreignet worden ist, genau: Was läßt sich anpflanzen, welches Gewerbe ansiedeln? Weizen, Gemüse, Schweinezucht, Fischfang? Wenn Sie rasch einen großen Überschuß erwirtschaften, kommen Sie bald auch an begehrte exotische Nahrungsmittel heran. Und das spült Geld in die Kasse.

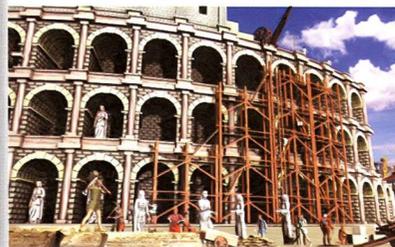
Siedeln Sie Industrie an. Tongruben, Eisenminen, Olivenhaine und Ölpressen oder - heiß begehrt und teuer - Marmor. Natürlich können Sie bei entsprechenden Überschüssen auch Rohstoffe ausführen, aber Endprodukte sind weitaus lukrativer. Und vergessen Sie bei all Ihren Exporten Ihre eigene Bevölkerung nicht. Je weiter das Gemeinwesen sich entwickelt, desto ausgeprägter werden die Bedürfnisse Ihrer Untertanen („Paßt dieses Öllämpchen nicht wunderbar in unsere südhafte teure Vitrine?“). Wenn das Kapital ordentlich fließt, können Sie sich sogar Gedanken über Ihr eigenes Salz machen. Das hat nichts mit Selbstbedienung zu tun: Sie werden in Situationen kommen, wo Sie eigenes Vermögen bitter nötig haben.



Des Kaisers Wohlgefallen

Wer die Aufgabe in seiner Provinz ordentlich erledigt, der muß sich über die Gunst des Cäsars keine großen Gedanken machen, es sei denn, er vergißt die jährlichen Tributzahlungen an Rom. Von Zeit zu Zeit bittet der Kaiser Sie sogar um einen Gefallen, den Sie ihm als Günstling aus Leidenschaft selbstverständlich nicht abschlagen werden. Immerhin haben Sie 12 Monate Zeit, diese kleinen Gunstbeweise zu erbringen. Wer diese Frist versäumt, hat zunächst nichts zu befürchten. Sie erhalten eine Art Dauerfristverlängerung mit der dringenden Aufforderung, diesmal Ihren Aufgaben nachzukommen. Aber Cäsar vergißt nichts: Glauben Sie uns, er kann fürchterlich nachtragend sein. So sehr, daß Sie auf die Idee verfallen könnten, den Allerhöchsten zu bestechen. Tun Sie das besser nicht: Der Mann ist imstande und nimmt an. Schlimmer noch - der Kerl gewöhnt sich auch noch daran.

Geben Sie dem Cäsar, was des Cäsars ist, und lassen Sie es dabei bewenden. Kümmern Sie sich lieber um das Wohlergehen Ihrer Plebejer. Das ist die sicherste Methode, sich für eine Beförderung und einen Posten im Senat zu empfehlen. Geben Sie Ihnen zu essen und sorgen Sie für deren Sicherheit. Verbessern Sie die Lebensqualität Ihrer Schäfchen mit Badehäusern, Barbieren, Polizeiquartieren oder Krankenhäusern. Sorgen Sie für Kurzweil und sichern Sie sich das Wohlwollen der Götterschar. Und noch ein letzter Tip, bevor wir Sie in die Selbständigkeit entlassen: Ihre Untertanen haben Sinn für Ästhetik. Bauen Sie Ihnen vor allem eine schöne Stadt! Sie werden es Ihnen danken.



Gedränge im HERC-Universum

Freunde der tonnenschweren HERC-Kampfmaschinen haben gut und gern zwei Jahre auf neue Abenteuer warten müssen, doch dafür werden sie gleich doppelt entschädigt.

Starsiege, das offizielle Nachfolgespiel des Action-Strategieknüllers Earthsiege, erscheint im November, zur gleichen Zeit wie Starsiege: Tribes. Hat der Vorgänger nun zwei Nachfolger, oder ist der Nachfolger gleichzeitig der Vorgänger des zweiten Nachfolgers? Äh...Moment! Best of Sierra klärt auf.

WIm Grunde ist alles ganz einfach: Starsiege und Tribes sind zwei grundverschiedene Spiele, die aber aufeinander aufbauen. Das reicht Ihnen immer noch nicht? Also gut, dann noch deutlicher: Starsiege ist sowohl in Bezug auf die Story als auch in Hinblick auf das Action-Strategie-Genre der eigentliche Nachfolger der beiden Earthsiege-Klassiker. Da können die Cybriden sagen, was sie wollen...Tribes schließt zwar an die Story an, läßt aber allein aufgrund der großen zeitlichen Differenz von 1100 Jahren auf eine gewisse Distanz zum gewohnten HERC-Universum schließen. Und in der Tat: Mit Tribes haben die HERCs ihr Strategiemfeld verlassen und erobern im Sturmangriff den Markt der First-Person-Actionshooter!



Starsiege:

Die Welt der HERCs greift nach den Sternen

Starsiege ist mehr als nur ein Nachfolgespiel einer Erfolgsreihe – es ist der Auftakt einer über mehrere Spiele geplanten Saga, die 2000 Jahre umfaßt: von den ersten Kriegen gegen die Cybriden bis zum Auftritt der Tribes-Krieger. Der ewige Konflikt zwischen den Menschen und den mörderischen Cybriden hat die Erde in einen sterbenden Planeten verwandelt. Folgerichtig verlagert sich der Kampf in den Welt-raum. Starsiege – das ist eine Roboter-Kampfsimulation in bestem 3D, die den HERC-Piloten (oder den Kommandanten eines Cybriden) quer durch wild zerklüftete Landschaften von beeindruckender Weite und Schönheit, durch vom Krieg gezeichnete Städte und gut verteidigte Militärbasen führt. Der Spieler kann zwischen 30 steuerbaren und ausbaufähigen Fahrzeugen, Panzern und Raumgleitern wählen und im Einzelspielermodus in 45 detaillierten Missionen auf die Jagd gehen. Im Mehrspielermodus sorgen umfangreiche Missionen und die verschiedensten Multiplayer-Varianten wie Deathmatch, „Erobere die Flagge“ und kooperative Einsätze für hohe Variabilität.



Mit der strategischen Einsatzplanung kommen auch die Taktiker unter den HERC-Piloten auf ihre Kosten: Sie können vor dem Kampf den Startpunkt frei wählen und ihren Versorgungsfahrzeugen entsprechende Instruktionen und taktische Anweisungen mit auf den Weg geben.

Neben den spannenden und anspruchsvollen Missionen überzeugt Starsiege aber vor allem durch seine beeindruckende Grafik: Die True-Terrain-Engine, die im übrigen bei beiden Starsiege-Abenteuern zum Einsatz kommt, sorgt für atemberaubende Landschaftsbilder, die manchen HERC-Piloten dazu verführen mögen, seinen Auftrag zu vergessen (aber keine Bange, die Cybriden holen ihn schon wieder auf den Boden der Realität zurück). Auch lange Übergänge zwischen Innen- und Außenumgebungen gehören mit der True-Terrain-Engine der Vergangenheit an.

Steigen Sie in das Cockpit Ihres HERC, rüsten Sie Ihren Stahlvogel ganz nach Ihren Bedürfnissen und strategischen Überlegungen aus und erobern Sie das Starsiege-Universum! Die Cybriden warten schon...



Starsiege



Starsiege:

Tribes - Stammeshelden in stählerner Kampfanzug

Die Geschichte der TRIBES setzt 1100 Jahre nach den Starsiege ein. Die Menschheit hat sich gegen die Bedrohung durch die Cybriden in all den Jahren zwar behaupten können, aber nur um den Preis der Spaltung: Einige abtrünnige Rebellen haben sich in die Weiten der Galaxis zurückgezogen, einige Desperados um sich geschart und schlagkräftige Armeen aufgebaut. Solidarität ist in der Welt der TRIBES ein Fremdwort, hier zählt nur der Kampf Jeder gegen Jeden. Vier Stämme haben sich im Laufe der Zeit behaupten können: Die „Children of Phoenix“, die „Blood Eagles“, die „Starwolf“ und die „Diamond Sword“. Die Stämme sind sich nicht nur spinnfeind, sie verfügen auch über unterschiedliche Attribute und bevorzugen verschiedene Kampfmethoden.

Der Spieler entscheidet sich für einen dieser vier TRIBES und zieht in nicht weniger als 30 Einzelmissionen in die Schlacht am kalten Berge. Als reinrassiger Actionshooter verzichtet Starsiege: TRIBES auf allzu komplexe Kampfoptionen und Tastaturbefehle. Allerdings wartet das Spiel mit einigen Bonbons auf, die in diesem Genre noch nicht so häufig zu sehen waren. Dazu zählen nicht nur die stufenlose Übergänge zwischen Innenräumen und äußerer Umgebung oder die häufig eintretenden Witterungswechsel (HERCs auf Glatteis?),

sondern vor allem der Commander-Modus, in den der Spieler jederzeit umschalten kann, um aus der Vogelperspektive Prioritätsziele festzulegen, Truppen zu positionieren und Ressourcen zu verwalten. Neben den genretypischen Waffengattungen wie Laser, Granatwerfern u.ä. verfügt der TRIBES-Outlaw aber auch über eine einzigartige Scharfschüttenoption, mit der er seinen Gegnern selbst aus großen Entfernungen mächtig einheizen kann. Auch wenn der Schwerpunkt bei TRIBES eindeutig auf Actionsequenzen liegt - als Rebellenführer müssen Sie schon über ein gehöriges strategisches Potential verfügen, wenn Sie in den unendlichen Weiten des Universums (und der Übersichtskarte) gegen Ihre Feinde bestehen wollen. Sollten die in Motion-Capture-Technik gerenderten Stahlkolosse trotz ihres verblüffend ‚natürlichen‘ und flüssigen Laufstils in die 3D-Landschaften an ihre Grenzen stoßen, schaltet der gewitzte Stammesführer umgehend in den Flugmodus. So kann er seine Truppen selbst in die entlegensten Schluchten dirigieren und seine Gegner daran hindern, sich in irgendeine Höhle zu verkriecheln. Strategisches Talent ist auch vonnöten, wenn Sie Ihre Stammeskrieger mit Hilfe eines AMC (Armored Personal Carrier) an entlegene, aber strategisch bedeutsame Punkte des Operationsgebiets verfrachten.

Die Mutter aller Schlachten - der Mehrspielermodus

Doch all die Einzelmissionen, die Sie als Clanchef zu bestehen haben, sind letzten Endes nichts weiter als eine abwechslungsreiche und spannende Vorbereitung auf die eigentliche Herausforderung von TRIBES - den Mehrspielermodus. Bis zu 32 Mitspieler können sich in den einzelnen Mehrspielerszenarien tummeln und Ihnen an den stählernen Kragen gehen. Mit dem integrierten Editor designen kreative Actionfreunde ihre eigenen Missionen und entwerfen sogar die Erkennungszeichen ihrer Stämme selbst. Die hohe Zahl an Mitstreitern (oder Kontrahenten, je nach Szenario) macht aber nur Sinn, wenn Tribes auch übers Internet gespielt werden kann (epische Starsiege-Schlachten unter 32 kaufmännischen Angestellten im Großraumbüro einer Versicherung sind wohl eher die Ausnahme). Daher hat Dynamix seinen HERCs einen sofortigen Internetzugang verpaßt, der per Tastendruck aus dem Spiel heraus aufgerufen werden kann. Schneller und unkomplizierter geht's nun wirklich nicht.



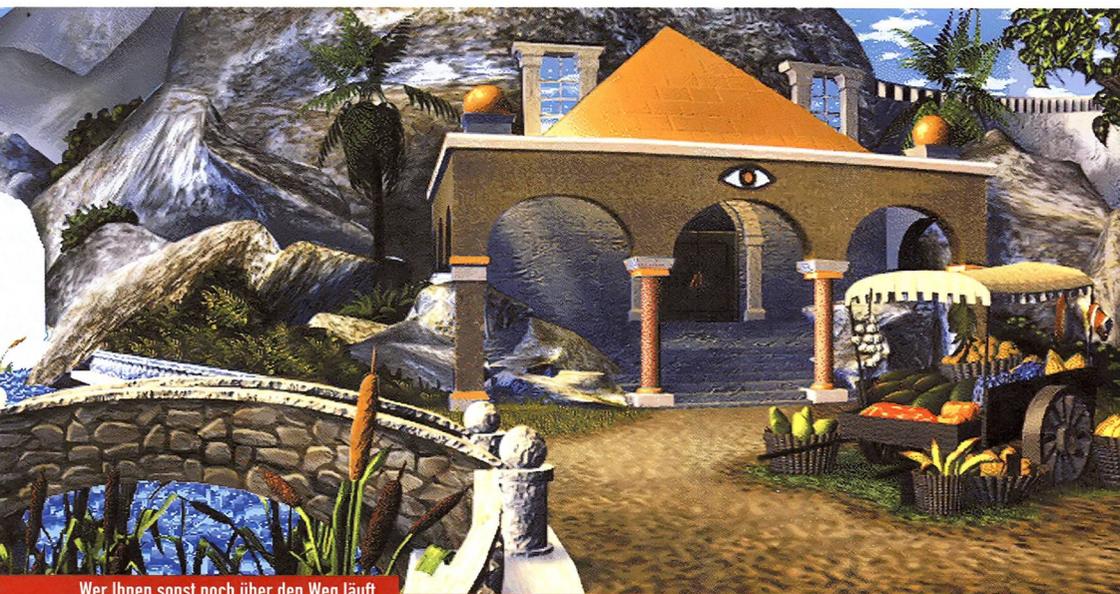
Eine Frage des Charakters

Ihre Aufgabe als Held der fünften und letzten Episode des Rollenspiel-Klassikers ‚Quest of Glory‘ ist im Prinzip ganz einfach: Finden Sie die sieben Grundsätze der Herrschaft und besteigen Sie den Thron von Silmaria. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen allerdings selbst überlassen.

Wie es sich für ein gutes Rollenspiel gehört, darf der Spieler auch in ‚Quest for Glory - Dracheneu-er‘ zwischen drei verschiedenen sogenannten ‚Charakterklassen‘ wählen. Rollenspielfans, insbesondere der großen Anhängerschar der ‚Quest for Glory‘-Serie, sind sie natürlich längst bekannt. Echte Fans werden ohnehin versuchen, ihre über die Jahre perfekt ausgebildete Lieblingsfigur in das neueste Abenteuer hineinzukopieren. Wer aber zum erstenmal mit der Welt der Ruhmsucher in Berührung kommt, hätte schon gern gewußt, wessen Haut er in diesem Abenteuer zu Markte tragen soll. Best of Sierra stellt Ihnen die Hauptdarsteller vor.

Im Einzelspielermodus treffen Sie auf die wohlbekanntesten Veteranen zahlloser Kämpfe gegen das Böse an sich: Der geradlinige und muskelbepackte Kämpfer, der edle Zauberer und der clevere, etwas verschlagene und äußerst bewegliche Dieb.

Der Kämpfer ist eine ehrliche Haut: Ein in allen Kampftechniken versierter und mit fast allen Waffengattungen vertrauter Kämpfer, der seine Gegner zur Not mit der bloßen Hand angreift. Am Ergebnis seiner Attacken ändert die Wahl der Waffen indes wenig - Monster haben bei Kämpfern eine recht kurze Halbwertszeit. Seine Methoden sind simpel, und verschreckten Naturen mögen sie brutal erscheinen, aber wenn er zuhaut, haut er nun mal zu. Subtile Selbstverteidigungstechniken und filigrane Bewegungsabläufe sind seine Sache nicht. Er ist nicht unbedingt der Cleverste, aber zu was braucht man Intel-



Wer Ihnen sonst noch über den Weg läuft...



Toro

Elsas engster Freund und Vertrauter. Er hat die Muskeln eines Kämpfers, aber das Gehirn eines Zwerghamsters.



Erasmus und Fenris

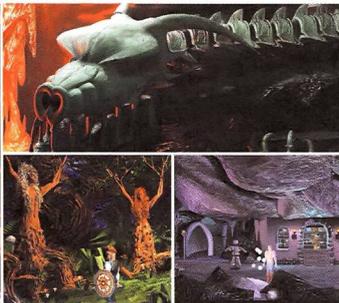
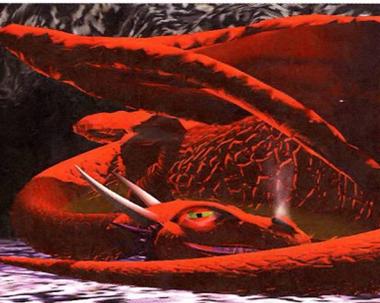
Ein zerstreuter Zauberer und seine Hausratte. Die beiden haben mehr Macht, als es zunächst den Anschein hat...



Dr. Pretorius

Ein freundlicher Forscher mit einem etwas unglücklichen Versteck.

Quest for Glory V



lizen, wenn man perfekt mit Schwert und Schild umgehen kann? Gerade wer zum ersten Mal „Quest for Glory“ spielt, sollte sich für den Kämpfer entscheiden. Seine Muskelkraft hat schon so manches Monster vom Eis geschoben. Zudem kann er sich weiterbilden: Der Wettkampf der Champions ist ein probates Mittel, um das große Ziel, den Thron von Silmária, nicht aus den Augen zu verlieren.

Der Zauberer hingegen vertraut eher auf Willensstärke als auf schiele Muskelkraft. Eine weise Entscheidung, denn Willen und Geist besitzt er im Übermaß, Muskeln dagegen sind bei ihm nur dazu da, das Skelett zusammenzuhalten und nicht unter der Last des Zauberstabs zusammenzubrechen. Nahkämpfer oder Massenschlägereien sollte der notorische Schwächling tunlichst aus dem Weg gehen. Als Kenner ausgefallener Zaubersprüche gilt für ihn noch das gesprochene Wort und für seine Feinde erst recht. Situationen, die der Kämpfer mit gezücktem Schwert und angespanntem Bizeps angeht, meistert der intellektuelle Zauberer lieber mit einem flotten Spruch aus gebührender Distanz. Der Kämpfer geht mit dem Kopf durch die Wand, der Dieb klettert sie hoch - und der Zauberer? Der überwindet kurzerhand die Gesetze der Schwerkraft und fliegt hinüber.

Der Dieb geht seinen illegalen Geschäften dort nach, wo Silmária am dunkelsten ist und der Fisch am schärfsten riecht. Nicht angekränkelt von solch läppischen Begriffen wie Ehre und Gewissen, knackt er bei Geldknappheit kurzerhand einen Safe, wo Andere reiche Monster bekämpfen oder in ihrer Spruchkammer nachgucken müssen. Das überaus agile und bewegliche Schattenwesen ist nahezu unsichtbar. Doch selbst wenn es zufälligerweise einmal von überreifen Wächtern oder sensiblen Monstern entdeckt werden sollte - die

vornehmste Eigenschaft des Diebes ist seine Fähigkeit auszuweichen. Sollte er sich dennoch in die Enge gedrängt fühlen, bleibt ihm immer noch der blitzschnelle Griff zu seinem weniger vornehmen Totschläger. Bewußtlose Gegner sind schlechte Verfolger. Gelingt es ihm, in die Gilde der Diebe aufgenommen zu werden, darf er an dem Wettbewerb um den Titel „König der Diebe“ teilnehmen.

Im Mehrspielermodus brennen zwei weitere Figuren darauf, in das Geschehen eingreifen zu dürfen: Elsa von Spielberg und Magnum Opus. Was die beiden so anders macht. Sie sind alles andere als positive Figuren. Während der Dieb seine kriminelle Energie wenigstens noch in den Dienst der guten Sache stellt, verstehen die beiden sich als Gegenspieler des Helden und versuchen nach Leibeskraften, ihm die Suppe zu versalzen.

Und diese Leibeskraften sind beträchtlich, jedenfalls bei **Magnum Opus**, einem muskelbepackten, kampferprobten Gladiator mit zahlreichen, recht offenkundigen Talenten. Den gleicherefahrenen Kämpfer steckt er allemal in die Tasche. Er ist so gesund und so gutmütig wie eine scharf geschliffene Axt. Seine intellektuellen Fähigkeiten jedoch unterliegen - sagen wir mal - gewissen Beschränkungen. Oder im Klartext: Der Kerl ist so intelligent wie eine Scheibe Knäckebrot. Das nun aufkeimende Gefühl der Überlegenheit aber sollten Sie schleunigst zurück in seine Schranken weisen: Wenn einer von **Magnum's** Speeren angeflogen kommt, ist Ihr Grips keinen Pfifferling wert. Selbst der erfahreneren Kämpfer hat mit **Magnum** seine Müh' und Not - der Kerl kann nämlich nicht nur aussteilen, sondern ist auch noch ausgesprochen hart im Nehmen.

Elsa von Spielberg ist die mit Abstand vielseitigste Figur in Silmária - eine gelungene Mischung aus Kämpferin und Diebin und zudem die einzige, die mit einem Bogen umzugehen versteht. Elsa und unser Held kennen sich aus früheren Tagen. Einst befreite er sie vom Fluch eines Ogers. Doch bei Elsa kann unser Held mit allem rechnen, bloß nicht mit Dankbarkeit. Im Gegenteil, die schlaue, betörend schöne und zähe Frau will den Helden nach allen Regeln der Kunst ausstechen, denn sie hat in bezug auf die Thronfolge ihre eigene Ambitionen.

Oh, fast hätten wir vergessen, es zu erwähnen...Natürlich gibt es in „Quest for Glory - Drachenfeuer“ auch Monster. Der Phantasie von Lori Cole, der Designerin der Rollenspielerreihe, verdankt die Computerspielgemeinde solch possierliche Tierchen wie die hochgiftige Flugcobra oder Nekrotaurus, den Leichenflederer. Die neuen Monster in „Drachenfeuer“ haben keinen Grund, sich schamhaft hinter ihren prominenten Vorfahren zu verstecken, im Gegenteil: Nicht nur die Monster sind neu und gefährlich, auch die Künstliche Intelligenz, die sie steuert, ist cleverer, verschlagner und wesentlich realistischer geworden. Der Spieler genießt die große Freiheit: Er kann zwischen offensiven und defensiven Zügen wählen und er kann sich unter einer langen Reihe von Kampftechniken diejenige aussuchen, die ihm am meisten zusagt. Dann holt er sich noch die passende Waffe ab, und schon kann die Jagd auf den Thron von Silmária losgehen. Und trotzdem: Sie werden mit allen nur denkbaren Tricks arbeiten müssen, um das unwiderruflich letzte Abenteuer der „Quest of Glory“-Saga siegreich zu bestehen.



Arbeitet wie ein Verrückter. Verkauft seine Töpferwaren, träumt aber insgeheim von einer Karriere als Künstler.

Wolfe



Ein männlicher Leotaurus, der ausgerechnet in einer der ältesten Domänen der Frauen Karriere machen will - der Zauberer.

Shakra



Also gerade den hätten Sie am allerwenigsten hier erwartet...

Der berühmte Abenteurer

Die versunkene Träne

Nach einem aufreibenden Entwicklungsprozeß, über den man genauso gut einen Roman hätte schreiben können, kommt Return to Kondor, das langerwartete Nachfolgespiel des Mega-Sellers Betrayal at Kondor endlich in die Regale.

Die Nachfolger von Erfolgsspielen haben naturgemäß einen schweren Stand. Viele scheitern an der großen Erwartungshaltung - sowohl von Seiten der Spielergemeinde als auch der Designer. Das zweite Problem: Häufig finden die Sequels nicht die richtige Balance zwischen den Bedürfnissen der eingefleischten Fans und denen der Neulinge, die ohne Vorkenntnisse an das neue Spiel herangehen. Aus zwei Gründen hat Return to Kondor beste Chancen, diese Turbulenzen zu umgehen: Die fesselnde Story und das überzeugende Gameplay machen Return to Kondor zu einem faszinierenderen Spiel, das Neulinge wie eingefleischte Rollenspielfans gleichermaßen überzeugt.



Die Story von Raymond E. Feist führt den geneigten Spieler zurück in die Welt von Midkemia, die er zuvor in seinen Romanen Prince of the Blood und The King's Buccaneer der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt hat. Im Zentrum der Handlung steht die sogenannte „Träne der Götter“, das größte Heiligtum eines geheimnisvollen Volkes namens Ishapian.

Sidi, ein düsterer und halbverrückter Zeitgenosse, kommt durch Zufall in Kontakt mit dem Geist von Nalor, dem Gott des Bösen. Sidi soll die Träne der Götter in seine Gewalt bringen. Der Besitz der Träne wäre für beide von unschätzbarem Vorteil: Nalor gewänne mit der Träne und Sidi als Medium endlich das Auge, das er braucht, um das Königreich zu kontrollieren, Sidi wiederum verspricht sich davon einen engeren und vertrauteren Kontakt zu Nalor und somit zu mehr Macht.

So weit, so intrigant. Doch jetzt wird es kompliziert. Sidi will sich nicht selbst die Hände schmutzig machen, also beauftragt er den Crawler, eine düstere Unterweltgröße, die Träne zu stehlen. Die Gelegenheit scheint günstig, denn die Priester der Ishapian haben gerade alle Vorbereitungen getroffen, um ihre Reliquie per Schiff an einen anderen Ort zu transportieren. Doch selbst einem abgebrühten Ganoven wie dem Crawler ist die Sache offenkundig zu heikel. Auch er heuert einen Subunternehmer an, einen ekelhaften Widling namens Bear. Von Sidi erhält dieser ein magisches Amulett, das ihm bei seinem Auftrag helfen soll. Es hat die Eigenschaft, alles Böse aus dem Innersten eines Menschen heraus ans Tageslicht zu bringen. Bear verändert sich nicht gerade zu seinem Vorteil: Aus einem ekelhaften Widling wird ein haßerfüllter Pirat.

Als die Priester am Kap der Witwe vorbeisegeln, geht Bear an Bord und bringt die Träne in seine Gewalt. Alle Versuche der Priester, das zu verhindern, prallen an dem Amulett ab. Doch als Bear sich davon machen will - ganz in der Nähe des Nalortempels - sinkt das Schiff und reißt Priester wie Träne in die Tiefe.



Knute, der kaum weniger sympathische erste Maat von Bear, nutzt das Chaos und die Gunst der Stunde, um sich mit einigen Schätzen des sinkenden Schiffes davon zu machen. Zurück in Kondor versteckt er seine Schätze mit Hilfe eines Kneipenwirts in einem Abwasserkanal in der Nähe der Stadt. Als Bear, der das Unglück ebenfalls überlebt hat, Leute anheuern will, um das Wrack zu bergen, bemerkt er die Aktivitäten seines Ersten Maats. Er beschließt, jeden zu liquidieren, der sonst noch über die Sache mit Sidi und der Träne Bescheid weiß. Für Knute wird langsam aber sicher die Luft dünn. Dies ist der Zeitpunkt, an dem Sie, liebe Leser, in das Geschehen eingreifen und zwar in Gestalt einer der fünf Figuren, die wir Ihnen ja schon beim letzten Mal vorgestellt haben: als Squire James, der geläuterte Dieb, als Jazhara, die Zauberin, als William Condoin, der Krieger oder als Bruder Solon, der Kampfpriester. Nun beginnt ein Wettlauf mit der Zeit: Wer schafft es als erster, das Wrack zu heben und die Träne an sich zu bringen? Sie müssen Bear, diesem Widerling, unbedingt zuvorkommen, wenn Sie Kondor und seine Bewohner vor der Katastrophe bewahren wollen. 10 Kapitel sind es, durch die Sie sich kämpfen, fragen und taktieren müssen. Jedes dieser Kapitel hat einen bestimmten Abschnitt im Leben einer der Hauptfiguren zum Thema. Und am Ende des Spiels werden Sie das Gefühl haben, selbst eine Figur aus einem Raymond-Feist-Roman geworden zu sein.

Gespräche, Kämpfe und Erforschbarkeit

Doch eine spannende Story allein macht noch kein gelungenes Spiel aus. Der Plot muß auch entsprechend umgesetzt werden. Hier haben sich Sierra Studios und Protech einig einfallen lassen.

Entscheidende Faktoren eines gelungenen Gameplays sind die Gespräche, die Kämpfe und die Bewegungen durch die einzelnen Hintergründe. Sie alle sind natürlich abhängig von der Technologie, die die gesamte Szenerie erst zum Leben erweckt.

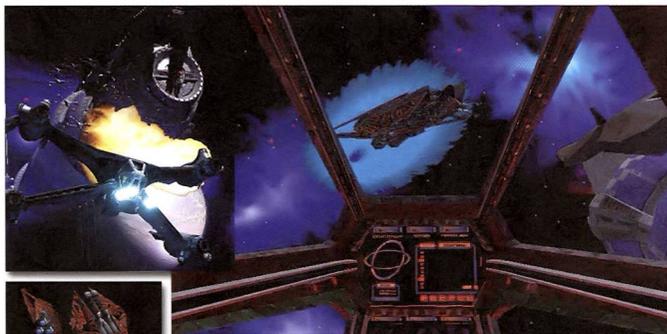
Wie in jedem Rollenspiel muß der Spieler sich vor allem um Informationen bemühen: Wer kann ihm weiterhelfen, wie findet er ihn usw. Sobald Sie mit einer der unzähligen Nicht-Spieler-Figuren in Kontakt treten, werden Sie merken, daß Sierra alles daran gesetzt hat, diese Figuren authentisch und glaubwürdig erscheinen zu lassen. Das soll aber nicht heißen, daß Sie Ihnen alles glauben dürfen, im Gegenteil: Während manche Personen aufrichtig darum bemüht sind, Ihnen zu helfen, führen andere Sie planmäßig in die Irre. Seien Sie also auf der Hut! Doch irgendwann machen Gespräche keinen Sinn mehr, da müssen Sie kämpfen - egal ob mit Alchimie, Langstreckenwaffen und oder Nahkampfwaffen. Mit der True3D-Engine geschieht das bei dem rundenbasierten Kampfsystem von Return to Kondor natürlich in bestem 3D. Ein besonderer Clou ist das Alchimiesystem, eine Art Hausapotheke, in der der Spieler sich seine Zaubertränke selbst zusammenstellen kann. Grenzenlose Freiheit herrscht auch bei den Forschungsreisen des Spielers durch die einzelnen Spielerebenen. In Return to Kondor warten mehr als 2000 hochdetaillierte Bildhintergründe und 200 verschiedene, erforschbare Orte darauf, vom Spieler entdeckt und vor allem auch genossen zu werden. Doch Vorsicht! Lassen Sie sich nicht von der überbordenden grafischen Fülle blenden! An zahlreichen Stellen sind Fallen aufgestellt, die der Gesundheit unvorsichtiger Spieler abträglich sein können...

Kehren Sie zurück nach Midkemia. Werden Sie ein Teil seiner Landschaften, seiner Bewohner, seiner Leidenschaften und seines Wahns. Kondor wartet auf Sie.

Eine Fernsehserie erobert den PC

Babylon 5, ein Kind der weltberühmten StarTrek-Familie, erscheint in Kürze als Computerspiel. Natürlich bei Sierra.

Wenn die Fans der StarTrek-Serie „Trekkiess“ heißen, heißen die Fans von Babylon 5 dann „Babies“? Oder „Barbies“? Wie dem auch sei, alle Freunde der berühmten Fernsehserie dürfen sich freuen, denn im ersten Quartal des nächsten Jahres liegt ein besonderes Bonbon für sie in den Regalen der Kaufhäuser: Babylon 5 als Weltraumgefechtssimulation.



Noch sind die Arbeiten in vollem Gange: Alle Hauptdarsteller der Serie konnten auch für das Spiel gewonnen werden - zur Zeit sind die Schauspieler mitten in den Dreharbeiten an den Originalschauplätzen. Netter Digital, das Team, das in der Serie für die Spezialeffekte zuständig ist, arbeitet unter Hochdruck mit den Sierra-Entwicklern zusammen, um realistische, spielbare Versionen der Original-Schiffe zu realisieren. Die Flugeigenschaften der Schiffe sind dank eines innovativen, bereits zum Patent angemeldeten Flugmodus physikalisch äußerst exakt. Ein neues Kollisionsmodell soll dafür sorgen, daß Jäger sich in Raumbahnen und sogar in unmittelbarer Nähe des Mutterschiffs duellieren und Leitschiffe angreifen können. Ebenfalls noch in der Erprobungsphase: Eine hochentwickelte Künstliche Intelligenz, die in der Lage ist, das Spieluniversum in Interaktion mit dem Spieler jedesmal neu zu erschaffen. Die ewig im Raum stehende Frage nach der Wiederspielbarkeit könnte sich dann endgültig hinsetzen. Neben den Actionelementen enthält Babylon 5 auch strategische Komponenten. Dazu zählen nicht nur taktische Faktoren wie etwa eine geschickte Einsatzplanung, sondern auch politische Einflußnahme.

Daß sich das Spiel so eng an die Fernsehvorlage anlehnt, ist kein Zufall: Neben den aktuellen Schauspielern sind auch Christopher Franke, der Komponist der Babylon-5-Filmmusik, und Joe Straczynski, der Schöpfer der TV-Serie mit von der Partie - Franke als Komponist des Soundtracks und Straczynski als Spieldesigner.

Wenn Sie immer schon mal eine Starfury fliegen wollen, müssen Sie nicht mehr allzu lange warten. Bald öffnet Babylon 5 seine Schleusen...



Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 8 mit:

SHIVERS

Knisternde Spannung im Museum der Dämonen

LAURA BOW

The Dagger of Amon Ra
Krimi im New York der 20er Jahre

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 Apotheke

Das ausgeflippte Western-Adventure von Al Lowe!
DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 4 mit:

Space Quest 6 - Die abgedrehte Sci-Fi-Parodie
Nur echt mit Roger Wilco, dem berühmtesten Hausmeister der Galaxis!

Lode Runner - The Legend Returns
Der Spielhallen-Klassiker auf CD-ROM! Rennen und klettern Sie quer
durch 150 Level!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 5 mit:

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

Caesar
Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanorum!
DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

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. 7 mit:

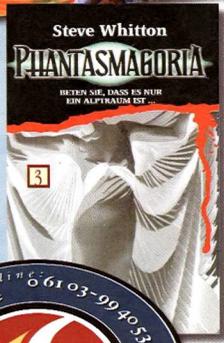
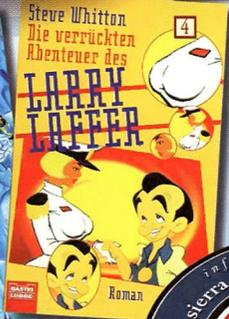
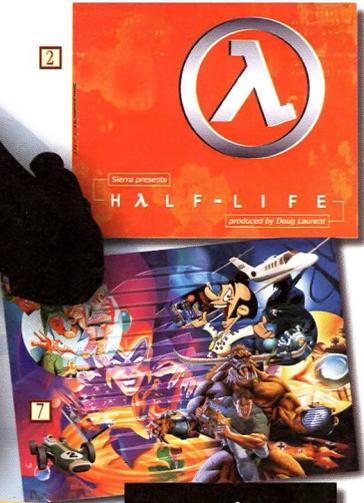
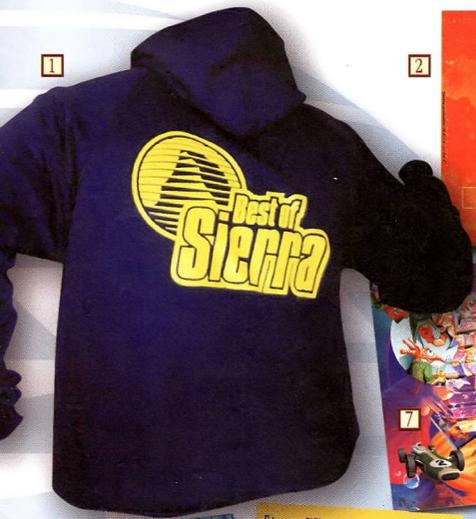
3-D Ultra Pinball
Das intergalaktische Flippererlebnis.
Drei Tische voller atemberaubender Action und knisternder Spannung.

Casino De Luxe
7 klassische Glücksspiele
für den gepflegten Zocker von heute.
DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



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

Sierra Shop



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

2 Half-Life CD
 Sierra presents Half-Life
 Vier spazige France-Tracks zum Abhören: lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent, bekennt als Musikus hinter Chartgrößen wie Culture Beat und La Bouche
 DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

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

4 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 berühmt wie nie zuvor! Der Computer Held jetzt auch als Buch. Kongenial und supergenial.
 DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)

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

6 Cup-Pad
 Jede Bestellung inclusive: einem
 Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad.
 und einem

7 Großen Jubiläumsposter
 Größe A2

- 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
 - BoS Nr. 7. : x 15 DM = DM
 - Super Sierra Sweater x 49 DM = DM
 - Half-Life CD x 12 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
 - BoS Nr. 8. : x 15 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 Visacard Mastercard

Kartennummer:

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

Grand Prix Legends Fan Shop

Alles, was unsere Mitarbeiter sich geschnappt haben, können auch SIE jetzt erwerben!

Grand Prix Legends



- | | | |
|----|-------------|--|
| 8 | Tasse | DM 14,95 (inkl. Porto & Versand) |
| 9 | T-Shirt | (XL, 100% Baumwolle)
DM 12,95 (inkl. Porto & Versand) |
| 10 | Cap | DM 9,95 (inkl. Porto & Versand) |
| 11 | Sporttasche | DM 19,95 (inkl. Porto & Versand) |

Ja, ich bestelle

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------------|--------------|----|
| <input type="checkbox"/> | Grand Prix Legends Tasse | x 14,95 DM = | DM |
| <input type="checkbox"/> | Grand Prix Legends T-Shirt | x 12,95 DM = | DM |
| <input type="checkbox"/> | Grand Prix Legends Cap | x 9,95 DM = | DM |
| <input type="checkbox"/> | Grand Prix Legends Sporttasche | x 19,95 DM = | DM |

Gesamtbetrag: _____ DM

Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger: Cendant Software Deutschland GmbH)

Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,50 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per Visacard Mastercard

Kartennummer: _____

Ablaufdatum: _____

B E S T E L L C O U P O N

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

E-mail: _____

Bitte zurück an: Cendant Software Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

Bestell-Fax: 06103 / 99 40 35 · Bestell-Fon: 06103 / 99 40 53

Aus dem Alltag eines Testers

Connor Salisbury, Tester aus dem Dynamix-Team in Eugene, Orgeon, macht zur Zeit bei Sierra Deutschland in Dreieich Station. Best of Sierra hat mit ihm gesprochen.

BoS: Kann man eigentlich von dem Job als Tester leben?

Connor: Für einen Spielefan wie mich ist der Job als Quality Analyst bei Dynamix ideal. Ich finanziere damit mein Studium. Zur Zeit studiere ich Politische Wissenschaften und Geschichte. Nach meinem Abschluß werde ich allerdings noch ein Informatikstudium dranhängen.

BoS: Habt Ihr euch bei Dynamix auf ein bestimmtes Genre spezialisiert?

Connor: Nein. Dynamix hat sich zwar mit Flugsimulationen einen Namen gemacht. Aber mittlerweile entwickeln wir quer durch alle Genres: Von Outpost II über Cyberstorm II bis hin zu Starsiege und Starsiege: Tribes ist alles vertreten. Dabei kommen uns die Erfahrungen, die wir mit den technologisch anspruchsvollen Flugsimulationen gemacht haben, natürlich entgegen.

BoS: Was muß man tun, um in der Spielebranche im Allgemeinen und bei Dynamix im Besonderen einen Job zu bekommen?

Connor: Hmm... also bei mir war das Ganze eher Zufall. Vor ca. 2 Jahren arbeitete ich als Verkäufer in einem Computerladen neben unserer Uni. Als mir klar wurde, daß Dynamix ganz in der Nähe seinen Firmensitz hatte, bin ich einfach mal hingegangen. Nicht, um mich zu bewerben, sondern weil ich um ein paar Demoversionen fürs Geschäft bitten wollte. Doch die Dame vom Empfang drückte mir gleich einen Anmeldebogen in die Hand. Und ein paar Wochen später, ich hatte das schon fast vergessen, ruft Dynamix plötzlich an und fragt mich, ob ich Interesse an einem Job in der QA-Abteilung hätte...

BoS: Was machst du außerhalb deiner Arbeitszeit?

Connor: Computerspielen natürlich, vor allem Rollen- und Strategie-spiele. Ansonsten betreibe ich in meiner Freizeit Wing Chun, eine spezielle Kampfsportart, die im übrigen von einer Nonne entwickelt worden ist (sowie zum Thema Kampfpriester). Außerdem beschäftige ich mich mit mittelalterlichen Waffen. In Kneipen oder Bars zieht es mich nicht so häufig. Nicht, daß ich ungern unter Leuten wäre - aber finde in Oregon mal eine Kneipe, die nicht im Cowboystil eingerichtet ist...

BoS: Warum bist Du nach Deutschland gekommen?

Connor: Das hätte zunächst nichts mit meinem Job als Tester zu tun. Ich habe an der Fachhochschule Stralsund in Mecklenburg-Vorpommern ein Praktikum absolviert - HTML-Seitenerstellung und solche Sachen. Meinen Rückflug hatte ich aber über Frankfurt gebucht. Und als ich hörte, daß Sierra Deutschland hier ganz in der Nähe residiert - in Fünftfeld oder Sechseck oder wie immer das heißt - habe ich mich entschlossen, meinen Aufenthalt zu verlängern und mir die Arbeit der deutschen QA einmal aus der Nähe anzusehen.

BoS: Wie haben dir die zwei Wochen beim deutschen Team denn so gefallen?

Connor: Also es sind alles sehr nette Leute hier. Ich hatte wirklich meinen Spaß. Was mir vor allem aufgefallen ist: Verglichen mit den USA scheint es in Deutschland weitaus mehr Leute zu geben, die überdurchschnittlich gut mit dem Computer umgehen können. Einen Kopierschutz zu umgehen oder Programme zu knacken ist für viele offenbar kein Thema. Softwarepiraterie ist hier sehr weit verbreiteter als bei uns. In den Staaten kaufen viel mehr Leute Originalsoftware.

BoS: Sind Dir in der QA Unterschiede zwischen Deutschland und den USA aufgefallen?

Connor: Also im Allgemeinen ist es die gleiche Arbeit. Das Arbeitsklima ist auch ähnlich locker, jedoch denke ich, daß die Kollegen hier viel mehr miteinander unternehmen - wenn ich da z.B. an die letzte Geburtstagsparty denke... Bei uns hat jeder seine Büroische und kommuniziert meist per E-Mail. Persönliche Kontakte sind eher selten. Auch habe ich den Eindruck, daß die Menschen hier weniger materialistisch sind und nicht so oberflächlich.

Was ich allerdings schlecht finde, ist die ziemlich harte Zensur, egal ob bei Filmen oder Computerspielen. Bei uns in den Staaten kann jeder für sich selbst entscheiden, ob er dieses oder jenes befürwortet oder nicht. Spiele haben Altersbeschränkungen und wenn Kinder mit der Einverständniserklärung der Eltern kommen oder die Eltern gleich mitbringen, dann bekommen Sie die Spiele auch.

Der entscheidende Punkt bei der Sache ist, daß man sich Gedanken darüber macht, ob man Geld in die Entwicklung bzw. Produktion von Spielen für den deutschen Markt steckt. Da entweder die Spiele verändert, umprogrammiert bzw. Sachen weggelassen werden müssen, kommen auf den Hersteller zusätzliche Kosten hinzu. Manche Hersteller beugen dem vor, indem sie gleich zwei Varianten anbieten, aber das bedeutet auch wieder Mehraufwand. So dürfen z.B. bei einem historischen Spiel keine Hakenkreuze gezeigt werden.

BoS: Was gibt's Neues von Dynamix? Was können wir demnächst erwarten?

Connor: Also demnächst sollen Red Baron 3D (repacked), Starsiege und Starsiege Tribes erscheinen. Sie besitzen eine überarbeitete 3D-Engine, neue 3D-Grafiken und einen komplett neuen Mehrspielermodus.

BoS: Wird es einen Red Baron III geben?

Connor: Hmm... Aufgrund der Popularität von Red Baron kann ich mir das schon vorstellen, aber gehört habe ich noch nichts davon. Konkrete Pläne sind mir nicht bekannt.

BoS: Habt ihr Kontakt zu den anderen Sierra Studios?

Connor: Sicher haben wir Kontakt zu den anderen Sierra Studios, doch der verläuft in der Regel übers Telefon. Bei persönlichen Engpässen aber helfen wir uns gegenseitig.

BoS: Was hältst du von der QA-Abteilung als Einstieg in die Computerbranche?

Connor: Als QA-Tester lernst Du jede Abteilung kennen. Du bekommst Einblick in den gesamten Entwicklungsprozeß, von der Programmierung bis hin zum Marketing. Und Du lernst, wie ein Spiel aufgebaut ist, aus welchen einzelnen Komponenten es besteht. Aber vor allem lernst Du Qualität zu definieren und herzustellen. Die QA ist meiner Meinung nach ein guter Ausgangspunkt für jemanden, der die Spielentwicklung einmal miterleben will.

BoS: Connor, vielen Dank für dieses Interview und noch ein paar schöne Tage in Deutschland!





BEST OF
SIERRA

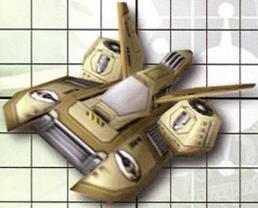
STARSLIEGE



Goad (Cybrid):
Height: 6m
Width: 5m
Mass: 44 tons
Shield: Yes
Speed: 145kph
Armor: Crystalluminum
Main Armament: 2 Autocannons
Special Equipment: Chameleon cloak, Field stabilizer, ECM



Advocate (Cybrid):
Height: 2.5m
Wingspan: 7m
Length: 8m
Mass: 20 tons
Shield: No
Speed: 500kph
Armor: Quicksilver
Main Armament: 2 MFACs, 2 Blast cannons
Special Equipment: Guardian ECM



Banshee (Imperial):
Height: 2.5m
Length: 5m
Wingspan: 8.5m
Mass: 35 tons
Shield: No
Speed: 400kph
Armor: Carbon Fiber
Main Armament: 2 Plasma cannons, 2 Autocannons
Special Equipment: Thermal diffuser



Bolo Tank (Cybrid):
Height: 3m
Width: 6.75m
Length: 7.25m
Mass: 26 tons
Shield: No
Speed: 140kph
Armor: Ceramic
Main Armament: Blink Gun



Emancipator (Rebel):
Height: 5.2m
Width: 3.2m
Mass: 18 tons
Shield: 500 GW standard
Speed: 82kph
Armor: Ferro-composite
Main Armament: Nerfite cannon
Special Equipment: Chameleon Cloak



Myrmidon (Imperial):
Height: 2.75m
Width: 5.5m
Length: 9m
Mass: 40 tons
Shield: No
Speed: 80kph
Armor: Ferro-composite
Main Armament: Plasma cannon
Special Equipment: LTADS

TOP

SIDE

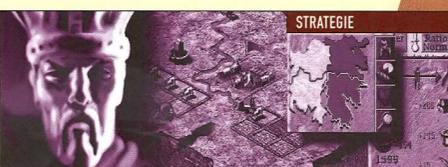
Planet Sierra

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

ADVENTURE	
	Leisure Suit Larry 7 Phantasmagoria 2 Roberta Williams Anthology Urban Runner Gabriel Knight Mysteries
	B Der lebenswerte Verlierer ist wieder da! C Psychologische Horrorstory (Deutsche Anleitung) B Die Entwicklung des Adventures in einer Box. B Spannender „Full-Motion Video“ Thriller B Generalprobe für den dritten Teil

SIMULATION	
	Casino De Luxe 2.0 Asse der Tiefe Pro Pilot Red Baron 2
	C Vergnügen im Casino und am Kartentisch B Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben D Der Himmel gehört Ihnen D Der rote Baron ist zurück

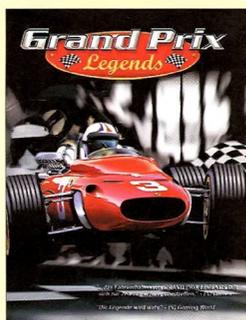
ACTION	
	Hellfire 3-D Ultra Pinball Der vergessene Kontinent 3-D MiniGolf '98 + Pinball 3 CorpWars
	B Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo! B Ausflippern die Dritte C Erst einlöchen, dann ausfliegen D Stategie, Aliens und Wurmlöcher

STRATEGIE	
	Birthright Lords of the Realm II Lords of the Realm II Erweiterungs-Set Outpost 2 Power Chess Civil War 2 Lords of Magic Lords Royal Edition
	D Dungeons & Dragons® in Echtzeit! D Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action A Neuer Kampfrhythmus und neue Szenarien B Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum D Stellt sich auf Ihre individuelle Spielfähigkeit ein D Keine weiße Fahne in Sicht! D Zauberverhaftes Echtzeit-Strategiespiel D Echtzeit-Action ohne Ende

SPORT	
	DSF Fußball Manager 98 Fan-Pack DSF Golf Fly Fishing Trophy Bass 2 DSF Off-Road DSF Ski Racing
	B Mit den neuesten Bundesliga-Daten C Let him swing! A Fischers Fritz fischt mit Fliegen A Der zweite und erweiterte Teil der Angelsimulation C Auf die Plätze, fertig, Gas! C Ski-Sause in 3D

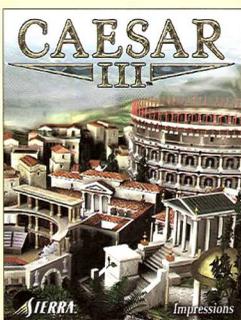
PRODUCTIVITY	
	Print Artist 4 Print Artist 4 + Kai's Power Goo (SE) Print Artist 4 + T-Shirt Pack 3D Besser Wohnen
	B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio! C Zerren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Goo C Inklusive Spezialfolie zum T-Shirt bedrucken B Professionelles Wohnesigned leicht gemacht

SIERRA ORIGINALS		
	ADVENTURE Gabriel Knight 2 Harvest of Souls Larry 6 Police Quest SWAT Betrayal in Antara	B Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns B 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound A Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuern B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden A Mystisches Rollenspiel-Adventure
	SIMULATION Aces of the Deep Nascar 1 + Track Pack Red Baron 1	A U-Boote Simulation im WK II A Klassische Rennsimulation A Wunderbarer Flugsimulator
	STRATEGIE Birthright Civil War R. & R. of Ancient Empires Power Chess	A Dungeons & Dragons® in Echtzeit! A Rekonstruktion des amerikanischen Bürgerkriegs A Großartiges Epos, das mehr als 5.000 Jahre unspannt A Lauschen Sie den Worten der Dame



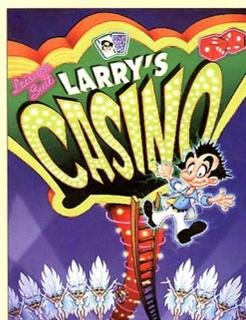
GPL

Mit Grand Prix Legends, von den Simulationsspezialisten aus dem Hause Papyrus, entdecken Sie eine ganz neue Generation von Rennsimulationen, die mit einer brandneuen, hochmodernen 3D-Engine entwickelt wurde. Bei diesem Spiel erleben Sie, was echte Physik und Kollisionen in 3D ausmachen. Und dies, basierend auf der legendären Formel-1-Saison des Jahres 1967, bei der erster historischer Rennsimulation überhaupt.



Caesar 3

Caesar III ist die spannenden Fortsetzung des legendären Aufbau-/Simulations Klassikers Caesar II mit brandneuen Features und Charakteren sowie einem neuen Steuerungssystem. Gründen und verwalten Sie eine römische Stadt, sichern Sie deren Grenzen und ökonomische Entwicklung und...vernachlässigen Sie ja nicht die Götter...die sind nämlich schnell beleidigt.



Leisures Suit Larry's Casino

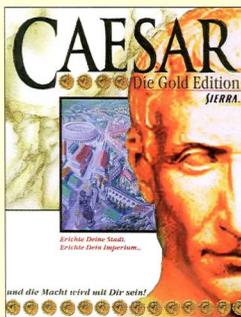
Großer Zockerspaß mit dem erfolgreichsten und lausigsten Liebhaber der Computerspielgeschichte! Larry eröffnet ein Internet-Casino, an dem Sie auch offline zocken können. Doch der größte Spaß ist es, nackt in der Badewanne sitzend gegen Leute aus aller Welt Poker zu spielen...



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.



Caesar Gold

Zwei historische Computerspiele

Mit dabei sind die zwei Originalversionen Caesar und Caesar 2 samt einem für diese Ausgabe entwickelten Strategieführer. Und als Sonderbonus: ein exklusiver Blick hinter die Kulissen von Caesar 3.



Asse der Tiefe

In den eisigen Fluten des Nordatlantiks Übernehmen Sie den Befehl in einer der wirklichkeitsgetreuesten U-Boot Simulation des zweiten Weltkrieges!

1967



**gab es in der Formel 1
weder Flügel noch Sponsoren...**



www.sierra.de

Spektakuläre Unfälle waren
an der Tagesordnung...



...und die überragende Kombination
legendärer Rennfahrer, Boliden und
lebensgefährlicher Strecken!

LOTUS Cosworth-Ford
DRY TYPE 49

Engine	Cosworth
Chassis	Lotus
Chassis #	1
Color	Green
Year	1967
MPG	100

Maximale Geschwindigkeit
Vmax: 150 km/h



Ebenso grandiose Siege...



PHOTO: DEPI/EMMANUEL ZURINI

Das mit der Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren - sehr schnell...

Die authentischen Rennwagen
von 1967, 11 historische Strecken und
die höchstentwickelten Motoren der
damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären
Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark
messen können: ein atemberaubend realistisches
Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in
das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende -
Grand Prix Legends.

Grand Prix Legends



www.sierra.de

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

Nascar - Eine Rennsimulation mit allen Schikanen

Waghalsige Überholmanöver auf Hochgeschwindigkeitskursen, hemdsärmelige Rempelen im dichten Fahrerpulk, ausgeklügelte Werkstattfeatures für Tuner und Bastler - Rennsportfans aller Schattierungen kommen bei NASCAR voll auf ihre Kosten.

1994, ein Jahr nachdem Papyrus sich mit „Indycar“ einen hervorragenden Namen in der Computer-Rennsportgemeinde erworben hatte, landete die amerikanische Softwareschmiede einen weiten Tophit: NASCAR, das Spiel um die wohl populärste Rennserie in den Vereinigten Staaten.

NASCAR RACING



NASCAR - das Wort elektrisiert Woche für Woche Hunderttausende von Fans, die in Scharen zu einer der zahlreichen Veranstaltungen strömen. Ein gigantischer Zirkus, der an nahezu jedem Wochenende in einer anderen Stadt gastiert. Die Fahrer, ob sie nun Richard Petty, Ralph Tucker oder Rusty Wallace heißen, sind wahre Volkshelden und genießen eine Verehrung, die hierzulande bestenfalls Michael Schumacher zuteil wird. Obnehin ist die NASCAR-Serie verglichen mit INDYCAR die „volkstümlichere“ Serie von beiden * auf engen Rundkursen, in denen jedes einzelne Manöver von den Zuschauern mitverfolgt werden kann, rasen bullige, robuste und seriennahe Fahrzeuge mit extrem hohen Geschwindigkeiten dem Ziel entgegen. Berührungen während des Rennens, in der Formel 1 ein Sakrileg, sind bei NASCAR-Rennen nicht nur an der Tagesordnung, sie sind unvermeidlich.

Manchen Rennsportfans mag es auf den ersten Blick eintönig erscheinen, 90 Runden lang mehr oder minder im Kreis zu fahren. Nun gut, wer es eintönig findet, bei Spitzengeschwindigkeiten von mehr als 300 km/h mitten in einem Pulk von 20 Fahrzeugen in stark überhöhte Kurven hineinzufrasen, der muß sich seinen Kick eben woanders holen. Beim Gruppenungeespringen zum Beispiel. NASCAR-Piloten hingegen brauchen keine Seile, sie sind es seit jeher gewohnt, der Gefahr tief ins Auge zu blicken. Die Geschichte der robusten Flitzer beginnt nämlich schon in den Zwanziger Jahren, in der Zeit der Prohibition, als Herstellung, Besitz und Gebrauch von alkoholischen Getränken in den USA streng verboten war. Zu dieser Zeit gab es sogenannte Bootleg-Whiskey-Fahrer, die in aufgemotzten, aber äußerlich nahezu unveränderten Fahrzeugen der hohen Obrigkeit einfach davondüsten, wenn die ihnen zu nahe auf die Pelle rückte.

Wer wie Sie, liebe Leser, heute in einen NASCAR-Boliden von Papyrus steigt, braucht den Arm des Gesetzes längst nicht mehr zu fürchten. Er muß lediglich dafür Sorge tragen, daß er keines der unzähligen Features vergißt, die für den Erfolg in einem unserer NASCAR-Rennen unerlässlich sind. Wer sein Fahrzeug nicht optimal auf den jeweiligen Kurs einstellt, hat von vornherein keine Chance, egal ob am Monitor oder in der Realität.

Als NASCAR Ende 1994 erschien, waren Publikum und Presse gleichermaßen hingerissen. Vor allem die aufregenden Grafiken hatten es den Fans angetan. Bei NASCAR muß niemand mehr gegen krümelige Pixelrenner antreten - es war das erste Spiel seines Genres, das mit hochauflösender SVGA-Grafik beeindruckte. Der „PC-Player“ ließ sich damals (Heft 12/94) immerhin zu 88% Prozent hinreißen und bezeichnete NASCAR-Racing als bestes Spiel im Test.

Nehmen Sie also Platz im Cockpit eines Stock Cars, reißen Sie sich ein in den Pulk der bulligen Boliden und...lassen Sie sich nicht wegchubsen!



Schnellstart für Ungeduldige

Wer sich partout sofort hinters Steuern setzen und losbretern will, ohne sich mit allen möglichen Vorabinformationen zu sehr zu belasten, der führe sich zumindest diese halbe Seite zu Gemüte, sonst kommt er nicht mal heil aus der Boxengasse.

Sie scheinen Vergnügen daran zu finden, nach schon wenigen Kurven gegen eine Betonmauer zu prallen. Bitte schön. Wer sind wir denn, daß wir unseren Kunden vorschreiben, wie sie sich zu verhalten haben? Hier also in aller gebotenen Kürze die überlebensnotwendigen Infos, wie Sie Ihre 700-PS-Möhre von der Stelle bekommen. Sechs Regeln gilt es zu beachten:

1 Die Designer von Papyrus sind davon ausgegangen, daß Sie NASCAR mit dem Joystick spielen möchten. Wer dagegen die Tastatur bevorzugt, der wähle im Hauptmenü



Options (Optionen).



dann Controls (Steuerung)



und schließlich Set Controls (Steuerung wählen). Wählen Sie mit den Pfeiltasten eine Steuerfunktion aus, drücken Sie die Eingabetaste und danach die Taste, die diese Funktion ausführen soll. Ein Klick auf Done (Fertig) und Sie sind zurück auf dem Hauptbildschirm.

2 Wählen Sie mit den Cursorstasten Preseason Testing (Vorsaison-Testläufe), um sich eine geschlossene Teststrecke ohne lästige Konkurrenten zu sichern.



3 Scrollen Sie mit den Cursorstasten durch die einzelnen Rennstrecken, bis Sie Talladega erreicht haben und drücken Sie dann die <Enter>-Taste. Talladega ist eine sehr schnelle Strecke mit breiten Geraden und überhöhten Kurven. Ideal für Ihre Zwecke.

4 Zurück zum Preseason Testing. Hier steht schon ein Fahrzeug für Sie. Einsteigen, anschallen, die Option Testing anwählen und dann die Eingabetaste drücken. Gleich steigt Ihre erste Runde.



5 Noch ein paar Tips vor dem Start: Sicher wird Ihnen aufgefallen sein, daß das Lenkrad sich auf der linken Seite befindet. Die Armaturen am unteren Bildschirmrand sind keine Verzerrungen eines übermotivierten Grafikers, sondern wichtige Kontrollinstrumente. Behalten Sie sie im Auge! Alle Schaltvorgänge übernimmt der Computer für Sie, es sei denn, Sie haben sich im Realism-Menü für Manual Shifting (Manuelles Schalten) entschieden (bei ca. 7000 U/min in den nächsten Gang schalten). Gleich geht es in die erste Kurve. Bei einer Neigung von 33 Grad sollten Sie den Wagen nicht übersteuern. Orientieren Sie sich an der gestrichelten Linie. Die ist ca. 3m vom Betonrand entfernt. Ausgangs der Kurve sehen Sie einen orangenen Ball - der markiert Anfang und Ende einer Kurve. Bei der Kurveneinfahrt bitte rechts von der Fahrbahnmitte halten. Auf dem Pit Board (Boxentafel) können Sie oben die Durchschnittsgeschwindigkeit Ihrer letzten Runde und unten die bisher schnellste Durchschnittsgeschwindigkeit ablesen.

6 Mit der ESC-Taste brechen Sie das Rennen ab. Wer andere Einstellungen an seinem Fahrzeug vornehmen möchte, der wähle im Menü Preseason Testing die Option Garage (Werkstatt).



Danach genügt ein Druck auf Resume (Wiederaufnehmen), um die Probefahrten fortzusetzen.



The Car Dashboard

Das Armaturenbrett

Wie bereits eingangs erwähnt - die Anzeigen auf dem Armaturenbrett sind kein Zierat. Bei NASCAR reicht es nicht aus, einfach auf den Pinsel zu treten. Sie brauchen genaue Informationen für das, was sich im Inneren Ihres Boliden tut. **Geschwindigkeit:** Entgegen anderslautenden Gerüchten gibt diese Anzeige tatsächlich die Geschwindigkeit an, mit der Sie unterwegs sind. **Benzinuhr:** Zeigt an, wann Sie zur Tankstelle müssen. Steht die Nadel weit rechts, ist der Tank voll (22 Gallonen= 83, 27 ltr.), steht sie im roten Bereich, sind lediglich 3 Gallonen übrig. Das aufleuchtende rote Lämpchen über der Benzinuhr läßt einen Tankstopp ratsam erscheinen. **Öldruck:** Bei Ihrem PKW ist der Öldruck eine vernachlässigswerte Größe. Nicht so bei einem Rennwagen. Unter normalen Voraussetzungen dürfte der Druck so um die 80 psi liegen. Wer dauernd zu hochtourig fährt, der wird zunächst von einem roten Lämpchen gewarnt, bevor er seinen Motor von der Strecke klabben kann. **Wassertemperatur:** Die normale Betriebstemperatur des Kühlwassers liegt bei 200° Fahrenheit (93° Celsius). Auch hier gilt: Nicht zu hochtourig fahren. Auch der Windschatten der Konkurrenten unterbricht die Luftzufuhr. **Gangschaltung:** Zeigt an, in welchem Gang Sie gerade fahren. Für Anhänger der automatischen Schaltung nur von mäßigem Interesse. **Drehzahlmesser:** Gibt an, mit wieviel Umdrehungen pro Minute Ihr Motor gerade unterwegs ist. Wichtig bei Gangwechseln, um den optimalen Zeitpunkt zum Schalten zu finden (alle Werte über 8000 U/min sind auf Dauer ungesund). **Öltemperatur:** Liegt in der Regel bei 200° Fahrenheit. Höhere Werte lassen vermuten, daß Ihr Motor nicht mehr ausreichend gekühlt wird. Ein aufleuchtendes rotes Warnlämpchen sagt Ihnen, daß Sie die Box aufsuchen sollten. Manchmal hilft es, den Winkel des Heckspoilers zu vergrößern. **Rückspiegel:** Kein Hi-Tech-Instrument, kann aber mitunter noch nützliche Dienste leisten.

Reine Einstellungssache

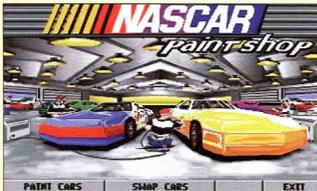
- eine Orientierungshilfe durch den Optionendschungel

Kaum, daß Sie Ihre ersten Runden absolviert und sich etliche Male aus der Mauer haben kratzen lassen, glauben Sie, Sie hätten das Zeug zum Champion? Bitte schön, versuchen Sie's. Aber lesen Sie die folgenden Hinweise gut durch - Rennen werden oft schon vor dem Start entschieden.

Das Hauptmenü

(Main Menu)

Das Hauptmenü erscheint vor jedem Start. Von hier aus gelangen Sie entweder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick in die verschiedensten Bereiche des Spiels. Mausbenutzer müssen bei NASCAR leider draußen bleiben - es sei denn, Sie wollen mit dem Paint Kit (Malkasten) Ihren individuellen Motor designen. Ansonsten werden alle



Funktionen des Spiels über Joystick oder Tastatur gesteuert. Wenn Sie aus den einzelnen Untermenüs wieder zurück ins Hauptmenü wollen, genügt ein Druck auf die ESC-Taste. Die Optionen im Überblick:

Single Race (Einzelrennen)

Fahren Sie ein Rennen auf einer Strecke Ihrer Wahl. Weiterhin können Sie zwischen Trainings- Qualifikations- oder Meisterschaftsrennen wählen.

Championship Race (Rennsaison)



Haben Sie Ambitionen auf den Titel eines NASCAR-Champions? Dann sollten Sie an einer Rennsaison teilnehmen.

Preseason Testing (Vorsaison-Testläufe)

Das ist die beste Möglichkeit, sich ohne Konkurrenten mit den Gegebenheiten Ihres Fahrzeugs und der Rennstrecke vertraut zu machen. Ideal für Trainingsbesessene.

Multiplayer Race (Rennen mit mehreren Spielern)

Hier können Sie Ihre besten Freunde in Grund und Boden fahren. Allerdings brauchen Sie entweder ein Modem oder ein Nullmodemkabel (zur Verbindung mit dem Computer des Kollegen z.B.).

Driver Info (Fahrerinformation)

Mit dieser Option können Sie Ihre Flitzer nach Belieben designen, persönliche Daten eingeben und sich über andere Fahrer informieren.

Options (Optionen)

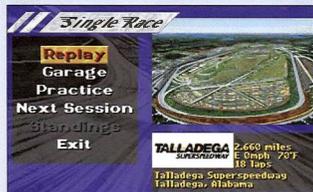
Stimmen Sie das Spiel auf die Bedürfnisse Ihres Rechners ab. Einstellbar sind grafische Details, Sound, Realismussoptionen, Joystickeinstellungen oder die Bildfrequenz.

Exit (Abbrechen)

Damit zeigen Sie dem Spiel die Zielflagge und enden wieder auf der DOS-Ebene. Was Sie da wollen, ist uns zwar schleierhaft, aber bitte schön.

Das Single-Race-Menü

(Einzelrennen)



Hier sind Sie richtig, wenn Ihnen eine komplette Saison zu beschwerlich ist, und Sie immer nur kurze, abgeschlossene Rennen fahren möchten. Hier können Sie Ihr Stock Car tunen und nach Herzenslust trainieren. Wer sehen möchte, wo er die entscheidenden Sekunden gelassen hat, der kann sich seinen Crash von vorher über die Replay-Funktion noch einmal ansehen.

Replay (Wiederholung)

Die heißesten Szenen eines Rennens lassen sich mit dieser Option erneut anschauen. Dokumentationsfanatiker können die Rennen auch archivieren, d.h. speichern, laden oder editieren.

Garage (Werkstatt)

Alle Set-Ups der verschiedenen Fahrzeuge werden hier gespeichert. Ein Paradies für Tüftler: Hier können Sie Ihr Fahrzeug perfekt auf Ihre Bedürfnisse abstimmen.

Practice (Training)

Wenn Ihnen das Training in den Vorsaison-Testläufen aufgrund absoluter Konkurrenzlosigkeit auf die Dauer zu eintönig ist (Stock Cars sehen sich ja geradezu nach Gesellschaft), dann sind Sie hier genau richtig. Kleinere Unstimmigkeiten lassen sich auch von dieser Stufe aus regeln.

Qualify (Qualifikation)

Auто fertig abgestimmt? Dann wird es Zeit, sich für ein Rennen zu qualifizieren. Ja, Sie haben richtig gehört - bei NASCAR müssen Sie was tun für Ihr Geld. Gute Startplätze oder gar die Pool Position bekommen Sie nicht geschenkt, die müssen Sie sich erkämpfen.

Warm Up (Kurztraining am Renntag)

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben sich gerade für ein Rennen qualifiziert und überprüfen nun, kurz vor dem Rennen, noch einmal kurz alle Einstellungen und die äußeren Bedingungen auf der Strecke.

Race (Rennen)

Die Situation ist da: Das Rennen steht kurz vor dem Start. Gleich wird jemand mit dem grünen Fähnchen.

Next session (Nächster Lauf)

Eine praktische Option für alle Ungedulden und Selbstbewußten: Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie sofort und ohne weitere Umschweife zum nächsten Warm Up wechseln wollen. Wer aber das Qualifying bewußt ausläßt, wird beim Rennen zur Strafe am Schluß des Feldes platziert.

Standings (Spielstand)



Ein Blick genügt, und Sie sehen Ihre Leistung im Gesamtzusammenhang. Die Konkurrenz schläft nicht.

Save/Load Game (Rennen speichern/laden)

Sollte Ihnen in Führung liegend urplötzlich etwas dazwischenkommen, dann speichern Sie doch kurzerhand den Spielstand ab und gehen Sie Ihrer Wege. Zu gegebenem Zeitpunkt nehmen Sie das Rennen dann wieder auf.

Exit (Abbrechen)

Achtung, Achtung, Sie verlassen die Rennstrecke, Sie verlassen die Rennstrec...

Reine Einstellungssache

- eine Orientierungshilfe durch den Optionensdchungel

Das Optionenmenü

Natürlich gibt es sie noch, die bedauerwerten Kreaturen, die ihr Dasein mit langsamen Rechnern oder alttümlichen Soundkarten fristen müssen. Damit auch diese armen Tröpfe NASCAR spielen können, gibt es eine Reihe weiterer Einstellmöglichkeiten, die diesen Leuten das Leben ein wenig erträglicher gestalten.

Controls (Steuerung)

Dieses Menü brauchen Sie allein deshalb, weil NASCAR nicht über die Maus gespielt werden kann. Stellen Sie also hier Ihren Joystick ein oder kalibrieren Sie ihn. Wer partout über den Joystick steuern und über die Tastatur Gas geben möchte, der kann das tun (auch wenn



wir das für höheren Blödsinn halten). Die Tastenbelegung erfolgt über die Option Set Controls. Noch ein Tip für alle Joystick-Benutzer: Wer bei seinen Bemühungen auf einen Lenkrad- bzw. Flugknüppelstick vertraut, der sollte Linear Steering (lineare Steuerung) wählen, wer dagegen einen normalen Joystick benutzt, der entscheide sich für Non-linear Steering, die nicht-lineare Steuerung.

Realism (Realismuseinstellungen)

Die Stock-Car-Rennen nach allen Regeln der Kunst sind Ihnen zu anspruchsvoll? Mit Realism können Sie die Voraussetzungen nach



Belieben ändern - das reicht von der Einstellung der Wetterbedingungen, über das Auslassen der Warm-up-Runde bis hin zu einem unzerstörbarem Fahrzeug (Sie Schwindler!). Auch gelbe Flaggen können Sie zulassen oder ablehnen (die sogenannte „Schumacher-Option“).

Race Length (Länge der Rennstrecke)

500 Meilen sind Ihnen zu lang? Lieben Sie kurze, knackige Rennen mit schnellen Vorentscheidungen? Dann kürzen Sie hier ganz nach Belieben die Distanz, über die das Rennen gehen soll. Warnung: Wenn Sie an einer Meisterschaft teilnehmen, dann müssen Sie auch die volle Distanz fahren, da heißt die Maus keinen Faden ab.

Car Damage (Schäden am Wagen)

Stock Car ist nichts für Liebhaber unverbeulter Karosserien. Berührungen mit Wand und Gegner sind nicht nur unvermeidlich, sondern auch gewollt. Wer aber so feige ist, für seinen rüpelhaften Fahrstil keine Verantwortung übernehmen zu wollen, der kann hier ein wenig tricksen. Full bedeutet, daß alle Kollisionen sich unweigerlich und nachteilig auf den Zustand Ihres Rennautos auswirken. Die kleinen Trickser unter unseren Lesern werden daher vielleicht auf Cars Only umsteigen wollen, die Einstellung, in der nur Kollisionen mit computergesteuerten Fahrzeugen zu Schäden führen. Die großen Trickser unter Ihnen wählen dagegen Walls Only - hier zeigt Ihr Fahrzeug nur dann Reaktionen, wenn Sie gegen eine Wand donnern. Betrüger dagegen greifen zu None, der Option, die das eigene Fahrzeug unempfindlich macht für Schläge aller Art. Ein schadenfrohes „Ätsch“ aber können wir uns in einem solchen Fall nicht verkneifen: Motorschäden durch zu hochtourige Fahrweise lassen sich mit solchen Tricksereien nicht verhindern.

Yellow Flags (Gelbe Flaggen)

Schumacher-Fans wissen, wie lästig die Wedelei mit solchen Flaggen zuweilen werden kann. Hier entscheiden Sie selbst, ob Sie Flaggen zulassen wollen oder nicht.

Pace Lab (Aufwärmrunde)

Manchem Hektiker mag die Aufwärmrunde lästig erscheinen - der kann sie hier ausschalten. Der Preis: Sie kommen beim Start erst dann ins Auto, wenn es bereits fährt.

Weather (Wetter)



Flexible Naturen bevorzugen Random Weather, egal ob's regnet oder schneit. Wer Angst vor Veränderungen hat, der wählt mit Constant Weather gleichbleibende Wetterbedingungen.

Opponents (die Gegner)



Hier stellen Sie die Klasse Ihrer Gegner ein. Wer also gerne gegen kleine Jungs fährt, bitte sehr...

Maximum

Bezieht sich auf die maximale Anzahl der Gegner. Gerade Besitzer älterer (vulgo: langsamerer) Rechner sollten sich hier zurückhalten.

Strength (Spielstärke der Gegner)

Je niedriger der Wert, den Sie einstellen, desto langsamer werden die Fahrzeuge und desto dummer die Fahrer. Bei 100% dagegen verfügen Ihre Kontrahenten über absolut realistische Fahreigenschaften.

Drawing (Startplatz festlegen)

Wieviele Autos sollen beim Start vor Ihnen und wieviele sollen hinter Ihnen liegen?

Wenn's wieder einmal länger dauert -

Die Fahrhilfen



Gerade Anfänger werden zu Beginn des Spiels häufiger Kontakt mit der Begrenzungsmauer aufnehmen, als Ihnen lieb ist. Die Programmierer von Papyrus haben daher ein paar kleine Hilfestellungen eingebaut, die diesen Fahrern unter die angstschweißnassen Achseln greifen sollen.

Automatic Shifting (Automatische Schaltung)

Wer im dritten Rennen den vierten Motor ruiniert, der sollte sich zunächst für die automatische Gangschaltung entscheiden.

Automatic Breaking (Automatische Bremsen)

Das ist eher was für absolute Führerscheinneulinge oder konvertierte Fahrradfahrer. Aber bitte schön, wer es nicht anders haben will...

Steering Help (Steuerhilfe)

Also, das ist ja wohl der Gipfelf. Jetzt greift Ihnen auch noch einer ins Steuer, nur um Euer Hochwohlgeboren über die Runden zu helfen! Sie lassen fahren, ja?

Nascar Racing

Graphic Details

(Grafische Details)



Besitzer von Pentium-Rechnern gleich welcher Bauart brauchen an dieser Stelle gar nicht erst weiter zu lesen. Eigner minderbemittelter Prozessoren hingegen können Ihre Rechner schonen, wenn Sie auf ein paar grafische Feinheiten verzichten. Dafür gehört dann das lästige Ruckeln der Vergangenheit an.

Wie detailliert NASCAR über ihren Monitor flimmert, können Sie mit folgenden Schaltflächen selbst bestimmen:

Mit **On** (Ein) aktivieren Sie das entsprechende Detail, mit **Off** (Aus) schalten Sie es aus. Wenn Sie **Auto** wählen, schieben Sie die Verantwortung Ihrem Computer zu.

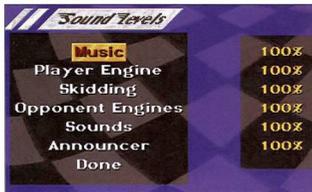
Die **Minimum Frame Rate**, die minimale Bildwiederholffrequenz, bezeichnet die Mindestanimationsgeschwindigkeit, die Sie für richtig halten. Allgemein gilt: Je höher die Frequenz, desto besser das Bild. Mit der **Maximum Frame Rate** sagen Sie Ihrem Computer, welche Animationsgeschwindigkeit er tunlichst erreichen sollte.

Sie können die grafischen Details sogar während des Spiels verändern und zwar mit den Zahlentasten von 1 bis 9.

Die Darstellung von Gras läßt sich mit der 1 ein- oder ausschalten, die 2 ist für Asphalt-Texturen zuständig (verändert die Farbe der Piste), die 3 entfernt alle unnötigen Objekte wie Reklametafel, Gebäude und Teile der Haupttribüne. Mit einem weiteren Druck auf die gleiche Zahl verschwinden gleich alle Objekte und wer die 3 ein drittes Mal drückt, der zaubert sich die Zuschauer wieder zurück auf die Haupttribüne. Mit der 4 können Sie zwischen leerer und voller Haupttribüne hin- und herschalten, die 5 verwandelt einfache Wände in solche mit Oberflächenstruktur und umgekehrt, die 6 rasiert alle Bäume ab oder läßt sie wieder sprießen, die 7 entfernt alle Logos und Aufkleber vom Fahrzeug bzw. klebt sie wieder an. Mit der 8 verschwinden alle Rauch- und Staubwolken vom Bildschirm (bzw. läßt sie wieder vor sich hin qualmen) und die 9 schließlich entfernt alle Fahrbahnmarkierungen und Reifenspuren von der Rennstrecke.



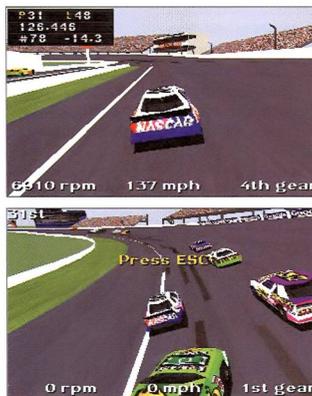
Sound und Atmosphäre



Alle Geräusche des Spiels lassen sich von diesem Menü aus regulieren. Mit 100% ist die volle Lautstärke eingestellt. Sollte Ihnen der Sprecher auf die Nerven gehen, dann können Sie ihm hier den Mund verbieten (oder ihn zumindest ruhigstellen).

Arcade Driving oder

Die Rundumperspektive



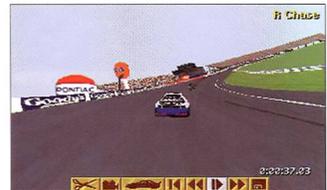
Wer in seinem Cockpit Platzangst bekommt, der kann zu jedem Zeitpunkt des Rennens auf eine 3D-Rundumperspektive umschalten. Drücken Sie einmal die Taste **F 10**, und Sie erhalten eine Rundumperspektive mit Telesicht, ein weiterer Druck auf die gleiche Taste schaltet um auf Weitwinkel. Wer es danach noch mal mit **F 10** versucht, der landet zur Strafe wieder in seinem engen Cockpit. Trotz der Rundumperspektive bleiben die entscheidenden Armaturen am unteren Bildschirmrand sichtbar.

Instant Replay

- die Wiederholung von Videoaufzeichnungen



Wer sich seinen grandiosen Sieg oder fulminanten Crash gerne mehrmals ansehen möchte, der darf das über das **NASCAR-Video**system gerne und ausgiebig tun. Und weil alle Fahrzeuge über eine Bordkamera verfügen, können Sie die bemerkenswertesten Ereignisse eines Rennens aus mehr als 300 verschiedenen Perspektiven betrachten. Drücken Sie einfach die **ESC-Taste** und klicken Sie danach auf die **Replay-Schaltfläche** - schon sehen Sie den letzten Rennabschnitt, so wie die Standardkamera ihn aufgezeichnet hat. Welche Bilder Sie gerade sehen, erfahren Sie über die Zahlanzeige rechts oben. Darunter finden Sie die **Steuerleiste des Videorecorders**. Wählen Sie eine Funktion mit den Pfeiltasten aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Eingabetaste.



Schämen Sie sich für den Dreher vorhin auf der Gegengeraden? Den wollen Sie nie mehr sehen? Dann schneiden Sie ihn mit dem **Schere-Icon** doch einfach heraus. Einfach auf den Ausgangspunkt spulen und einmal auf das Scheren-Icon drücken. Danach spulen Sie vor bis zu dem Punkt, an dem Sie wieder gerade stehen. Drücken Sie die Taste ein zweites Mal und die Schande ist getilgt. Das **Kamera-Icon** erlaubt die Auswahl der verschiedensten Blickwinkel und mit dem **Wagen-Icon** können Sie die Aufzeichnungen der verschiedenen Fahrzeuge verfolgen. Die vierte Taste ist den **Stoppuhr- und Telemetrie**funktionen vorbehalten. Mit dem ersten Druck auf die Schaltfläche aktivieren Sie die Stoppuhr, mit dem zweiten die Telemetrie und mit dem dritten schalten Sie alle Funktionen wieder ab. Weitere Funktionen: **Zurückspulen**, **Suchlauf** einschalten, **Start und Pause** wählen sowie **Vorspulen**.

Und wer seine Heldentaten für die virtuelle Ewigkeit bewahren möchte, der braucht nur die Schaltfläche **Disk Utilities** (Hillsprogramme) zu bemühen, um eine zuvor ausgewählte Aufzeichnung auf Festplatte zu bannen. Man will ja später mal von seinen Enkeln aufrichtig bewundert werden!

Reine Einstellungssache

- eine Orientierungshilfe durch den Optionenschwengel

Garage

- das Werkstattmenü



Die Werkstatt ist neben dem Cockpit der wichtigste Ort des Spiels. Wer ohne Set-Up seines Fahrzeugs ins Rennen geht, hat den Kampf um einen der vorderen Plätze schon verloren, bevor sich die Startflagge gesenkt hat. Nehmen Sie sich Zeit für diese Einstellungen - Sie wollen doch irgendwann auf Siegeretappen oder?

Tires (Reifen)



Ohne geeignete Reifen haben Sie keine Chance. Prüfen Sie Reifendruck und -temperatur, achten Sie darauf, ob die Reifen abgefahren sind und ob es sich lohnt, unterschiedliche Reifengrößen aufzuziehen (lohnt sich eigentlich immer, schließlich fahren Sie auf Hochgeschwindigkeitsrundenkursen). Wählen Sie zwischen Reifen von Goodyear (lange Lebensdauer, gut fürs Rennen) und Hoosier (schneller Reifen, ideal fürs Qualifying).

Tire Temperature/Pressure (Reifentemperatur und -druck)

Je heißer die Reifen werden, desto größere Bodenhaftung haben sie (Grip). Sind die Pneu aber zu heiß, werden Ihnen recht bald kleine Gummischmitzen um die Ohren fliegen. Die Temperatur ist in der Regel abhängig vom Reifendruck. Pumpen Sie Ihre „Socken“ also nicht zu hart auf, der Verschleiß wäre einfach zu hoch. Finden Sie ein Mittel zwischen 200° (nicht heiß genug) und 250° Fahrenheit (zu heiß).

Wheel Stagger (Unterschiedliche Reifendurchmesser)

Bei den Hochgeschwindigkeitskursen lohnt es sich, für die rechte Seite (der Außenseite der NASCAR-Strecken) eine geringfügig größere Dimension aufzuziehen. Das Kurvenverhalten Ihres Wagens wird dadurch positiv beeinflusst.

Fuel (Kraftstoff)



Die Boliden bevorzugen unverbleites Benzin mit mehr als 104 Oktan. 22 Gallonen (knapp über 80 ltr.) passen in den Tank. Vollgetankte Fahrzeuge sind aber schwerer und daher langsamer.

Spoiler Adjustments (Spoilereinstellung)

Für die Einstellung der Front- und Heckspoiler ist viel Fingerspitzengefühl vonnöten. Sie können zwar mit Spoilern den Anpreßdruck erhöhen, aber eben auch den Luftwiderstand. Die Folge: Ihr Fahrzeug wird langsamer. Der höhenverstellbare Frontspoiler etwa erhöht den Anpreßdruck, wenn Sie ihn durch die Wahl der Option More absenken. Je höher der Spoiler, desto leichter läßt sich der Wagen lenken. Das bessere Handling geht jedoch auf Kosten der Endgeschwindigkeit. Der Heckspoiler sorgt für den entsprechenden Druck im hinteren Bereich des Wagens. Je größer der Anpreßdruck, desto sicherer die Bodenhaftung in der Kurve, desto geringer aber auch die Endgeschwindigkeit und desto höher der Kraftstoffverbrauch.

Suspension (Radaufhängung)



Mit der Radaufhängung beeinflussen Sie nicht nur das Kurven- und Lenkverhalten Ihres Stock Cars, sondern auch die Fahreigenschaften bei hohen Geschwindigkeiten. Ob die Aufhängung richtig ist, können Sie zumeist an den Reifentemperaturen ablesen. Ist eine Seite zu heiß, sollten Sie den Radsturz modifizieren, um so auf beiden Seiten für gleichmäßige Temperaturen zu sorgen. Wer Veränderungen an der Radaufhängung vornimmt, kommt aber nicht ohne ein paar zusätzliche Trainingsrunden aus.

Weights and Wedges (Gewichtsverteilung)

Das offizielle Renngewicht Ihres Fahrzeugs beträgt 3500 lbs (= 1589 kg), die Gewichtsverteilung jedoch können Sie selbst bestimmen. Drei Varianten stehen Ihnen zur Verfügung: **Left Bias** (Linksbelastung), **Rear Bias** (Heckbelastung) und **Cross Weight** (Einzelradbelastung). Wählen Sie also im Menü **Weight Jack** die Option **Left Bias**, wenn Sie das Gewicht auf der linken Seite erhöhen wollen. Das empfiehlt sich bei Strecken mit vielen Linkskurven, dort können Sie mit der Linksbelastung die Verlagerung des Gewichts nach rechts ein wenig ausgleichen. Der Belastung des Hecks bei hohen Geschwindigkeiten begegnen Sie mit einer Gewichtsverlagerung an die Frontpartie. Mit **Cross Weight** können Sie einzelne Räder belasten. Bei den meisten NASCAR-Strecken lohnt sich eine stärkere Belastung des linken Hinterrads, um so das Kurvenverhalten bei hohen Geschwindigkeiten zu verbessern.

Shock Stiffness (Härte der Stoßdämpfer)

Die Gasstoßdämpfer an jedem einzelnen Rad stabilisieren das Fahrzeug in den Kurvenfahrten. Die Härte dieser Stoßdämpfer optimiert das Kurvenverhalten. Bei hart eingestellten Stoßdämpfern reagiert der Wagen sehr direkt und ohne Nachschwüngen, kleinere Lenkfehler machen sich sofort bemerkbar. Eine weichere Einstellung hingegen sorgt für ein längeres Nachfedern des Fahrzeugs, falsche Lenkbewegungen werden aber großmütig verziehen. Ein Tip: Läßt sich Ihr Bolide in den Kurven nur schlecht steuern, stellen Sie die hinteren Stoßdämpfer ruhig etwas härter ein. Neigt er dagegen zum Übersteuern, stellen Sie entweder die hinteren oder die vorderen Stoßdämpfer weicher ein.

Wheel Lock (Lenkrausschlag)

Mit dem Lenkrausschlag beeinflussen Sie den Wendekreis Ihres Fahrzeugs. Bei Strecken ohne größere Steuerbewegungen wie Talladega empfiehlt es sich, den Lenkrausschlag zu verkleinern (**Garage-Suspension Wheel Lock**).

Gear Ratios (Übersetzungsverhältnis)

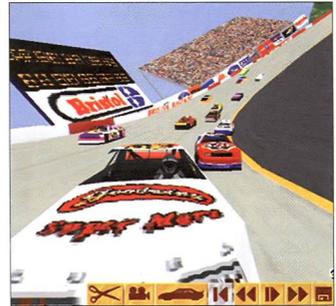
Ob Ihr Fahrzeug eher eine hohe Endgeschwindigkeit oder eine bessere Kurvenbeschleunigung aufweist, ist eine Frage des Übersetzungsverhältnisses. Achten Sie bei dieser Einstellung auf die Gegebenheiten des Kurses. Für Talladega etwa sind hohe Geschwindigkeiten vonnöten, für Martinsville eher gute Beschleunigungswerte. Ändern Sie die Einstellungen über **GarageGears**. Wer sich für **More** entscheidet, wählt eine kleinere Übersetzung, um mehr Umdrehungen pro Minute und somit bessere Beschleunigungswerte zu erzielen, wer **Less** wählt, entscheidet sich für eine größere Übersetzung und eine höhere Endgeschwindigkeit. Noch ein Hinweis: Sollte im vierten Gang dauernd das rote Öldruck-Warmlämpchen aufleuchten, dann wählen Sie **Less**, das die Drehzahl des Motors zu verringern.

Options (Optionen)

Hier können Sie die verschiedenen Einstellungen Ihres Fahrzeugs laden, speichern oder löschen, je nachdem welche Rennstrecke Sie gerade vor sich haben. Drei Varianten stehen zur Wahl: **Easy**, **Fast** und **Ace**. Wer **Ace** wählt, sollte wissen, daß er in einem Auto sitzt, das zwar schnell fährt, aber nur schwer zu beherrschen ist.

Hier geht's rund - Informationen zu den NASCAR-Rennstrecken

Natürlich könnten wir Sie einfach losbrettern lassen und zusehen, wie irgendwelche Streckenposten die Überreste Ihres Fahrzeuges von der Piste klauben. Doch Best of Sierra will Sie zu vollwertigen NASCAR-Piloten ausbilden. Intime Streckenkenntnisse sind dazu unerlässlich. Auf der folgenden Seite präsentieren wir Ihnen daher einige technischen Hintergrundinformationen zu den einzelnen Strecken des NASCAR-Rennserie. Vor allem die Angaben zur Kurvenüberhöhung und zur durchschnittlichen Renngeschwindigkeit sind für Sie von großem Interesse, um die günstigste Radeinstellung und Übersetzung für Ihr Fahrzeug herauszufinden. Noch ein Hinweis: Alle Geschwindigkeitsangaben sind in Meilen pro Stunde (mph) angegeben. 100 mph entsprechen einer Geschwindigkeit von 160, 90 Stundenkilometer.



Atlanta Motor Speedway



Länge: 1,522 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 24°
 Qualifikationsrekord: 180,183 mph
 (30,4 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 156,849 mph
 Besondere Hinweise: Es finden zwei Winston Cup-Rennen im Jahr statt, jeweils im Frühjahr und Herbst. Achten Sie also auf die veränderten Wetterbedingungen.

Martinsville Speedway



Länge: 0,526 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 12°
 Qualifikationsrekord: 93,887 mph
 (20,2 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 79,336 mph
 Besondere Hinweise: Hier sorgen eine kurze Strecke und einen geringen Kurvenüberhöhung für Spannung. Das Kurvenverhalten Ihres Rennautos entscheidet, ob Sie vorne mitfahren oder nicht.

Phoenix International Raceway



Kurvenüberhöhung: 9°-11°
 Qualifikationsrekord: 129,482 mph
 (27,8 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 105,683 mph
 Besondere Hinweise: Wer hier stur aufs Gaspedal drückt, endet unweigerlich an der Begrenzungsmauer. Gute Beschleunigung und Steuerbarkeit sind hier viel wichtiger als hohe Geschwindigkeit.

Bristol International Raceway



Länge: 0,533 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 36°
 Qualifikationsrekord: 122,474 mph
 (15,7 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 101,074 mph
 Besondere Hinweise: Hier ist gute Beschleunigung wichtiger als hohe Endgeschwindigkeit. Bristol ist ein kleiner, aber unberechenbarer Rundkurs, der Ihr ganzes Können erfordert.

Michigan International Speedway



Länge: 2 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 18°
 Qualifikationsrekord: 180,750 mph
 (39,8 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 160,912 mph
 Besondere Hinweise: Stellen Sie Ihr Auto möglichst hart ein, um viel Geschwindigkeit in die Kurven mitzunehmen. Achten Sie weiterhin auf Steuerbarkeit, PS-Leistung, Anpreßdruck und Luftwiderstand.

Talladega Superspeedway



Länge: 2,66 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 18°-33°
 Qualifikationsrekord: 212,482 mph
 (45 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 186,288 mph
 Besondere Hinweise: Der Hochgeschwindigkeitskurs der NASCAR-Serie, der eine neutrale Steuerbarkeit erfordert. Wer hier den Fuß vom Gas nimmt, verliert.

Darlington Raceway



Länge: 1,366 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 23°-25°
 Qualifikationsrekord: 163,067 mph
 (30,1 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 139,958 mph
 Besondere Hinweise: Auf dieser Strecke geht es zumeist hektisch zu. Achten Sie auf gute Bremsen. Sicherheitsabstände werden in Darlington aufs Größte mißachtet.

New Hampshire International Speedway



Länge: 1,058 Meilen
 Kurvenüberhöhung: 12°
 Qualifikationsrekord: 126,871 mph
 (30 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 105,947 mph
 Besondere Hinweise: Gute Bremsen und große Wendigkeit sind vonnöten, um die Kurven hart anfahren zu können. Ihr besonderes Augenmerk sollte dem Anpreßdruck gelten.

Watkins Glen International

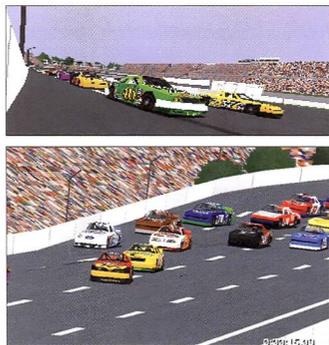


Länge: 2,454 Meilen
 Kurvenüberhöhung: Straßenkurs mit neun Kurven
 Qualifikationsrekord: 119,118 mph
 (1 Min., 14 Sek.)

Durchschnittliche Renngeschwindigkeit: 98,977 mph
 Besondere Hinweise: Ausgewogene Steuerbarkeit ist unerlässlich. Der Straßenkurs erfordert neben Geduld beim Überholen vor allem Feinarbeit bei fast allen Einstellungen (Übersetzung, Bremsen, PS-Leistung, Anpreßdruck, Luftwiderstand).

Tips & Tricks für den künftigen Champion

Stellen Sie Ihren Flitzer so ein, daß Sie bei den größeren Strecken nicht einmal den Fuß vom Gas nehmen müssen. NASCAR ist nicht umsonst die Lieblings-Rennserie aller Bleifuß-Enthusiasten. Die Kurven sind zudem stark überhöht und beschreiben keine großen Winkel, was den Piloten die Chance gibt, unterschiedliche Fahrtrlinien zu benutzen.



Mit ein wenig Übung werden Sie schnell herausgefunden haben, welche Ideallinie Sie bei welcher Strecke fahren müssen. Die Ideallinie ist die beste Methode, gute Qualifikationszeiten zu erreichen. Allerdings sollten Sie bedenken, daß diese Linie aufgrund sich verändernder Fahrzeugeigenschaften wie Reifen oder Gewicht während eines Rennens nie dieselbe bleibt. Sie müssen sie immer wieder neu herausfinden - wenn die Konkurrenz das zuläßt.

Für alle, die Ihrer Tastatur mal so richtig die Meinung geigen wollen

Die Tastaturbefehle

Während der Fahrt

- A Zeitablauf beschleunigen
- Umsch R Rennen neu starten
- P Pause

Funkverkehr

Die hier aufgeführten Funktionstasten zeigen alle Daten an, die via Bordcomputer auch dem Boxenteam zur Verfügung stehen. Jede Funktion wird einzeln überwacht, Änderungen sind jedoch nur in der Box möglich. Achten Sie auf Ihre Fahrzeugdaten, sie entscheiden über Sieg oder Niederlage.

- F 1 Rundeninfo (Durchschnittsgeschwindigkeit)
- F 2 aktueller Stand des Rennens (scrollen mit „<“- und „>“-Tasten)
- F 3 Treibstoff-Informationen („<“- und „>“-Tasten = Menge wählen)
- F 4 Reifentemperatur überprüfen (Innenseite des Reifens, Mitte, außen)
- F 5 Reifendruck bzw. Info über Reifenwechsel
Leertaste= Reifen wählen
ENTER= Reifenwechsel ja/nein
- F 6 Gewicht („<“- und „>“-Tasten = mehr/weniger)
- F 7 Spoiler („<“- und „>“-Tasten = höher/niedriger)
- F 8 Reifendurchmesser („<“- und „>“-Tasten = mehr/ weniger)
- F 9 Boxenstatus (ist die Box bereit, ja / nein)
ENTER Reparatur ja / nein
- F 10 Wechsel in die Arcade- oder Rundumperspektive

Allgemeine Steuerung

- ESCAPE zu vorherigem Menü zurückkehren
- J Menü Joysticksteuerung EIN/AUS (im Hauptmenü)
- Strg J Joystick kalibrieren (im Hauptmenü)
- Pos 1 Zum Menüanfang
- Ende Zum Menüende
- Bild abw. Im Menü nach unten blättern
- Bild aufw. Im Menü nach oben blättern

Grafische Details

- | | | |
|---|--------------------------|---------|
| 1 | Grastexturen | Ein/Aus |
| 2 | Asphalttexturen | Ein/Aus |
| 3 | Objekttexturen | Ein/Aus |
| 4 | Publikum | Ein/Aus |
| 5 | Mauertexturen | Ein/Aus |
| 6 | Horizonttexturen | Ein/Aus |
| 7 | Autotexturen | Ein/Aus |
| 8 | Rauch/Dreck | Ein/Aus |
| 9 | Markierungen/Bremsspuren | Ein/Aus |

What's up?

Aktuelle Meldungen, Neuigkeiten und andere interessante Dinge rund um Candant Software.

+++ Half-Life OEM +++ Die Spannung steigt! Die in den USA veröffentlichte OEM Version besteht aus etwa 20% der Vollversion und ist nicht irgendein zusammenhangsloser Level sondern erzählt die Story von Anfang an. **+++** Jedem der schon nicht mehr an Half-Life geglaubt hat, sei gesagt: Das Warten lohnt sich! **+++**



+++ Viper Racing +++ Papyrus goes Arcade! Nachdem Grand Prix Legends alle Simulationsfans begeistert, soll nun Viper Racing auch die Arcade Rennspieler in ihren Bann ziehen. Viper Racing ist jedoch nicht nur ein reiner Fun-racer, sondern kann viel mehr. Im Simulationsmodus läßt sich der Wagen bis in das kleinste Detail tunen und einstellen um schnellere Runden zu fahren, so daß noch nach etlichen Wochen keine Langeweile aufkommt. Neben den gezeigten Screenshots, befindet sich eine spielbare Demo auf der BoS-CD, wodurch sich jeder selbst ein Bild von Viper Racing machen kann. Allerdings benötigt das Spiel mind. einen P166 mit 3D-Beschleunigerkarte. Zur Installation starten Sie die Datei „setup“ aus dem Ordner \Demos\vipr. **+++**

+++ Grand Prix Legends ist nun überall zu haben! +++ Mittlerweile dürfte wohl jeder dieses Rennsimulation kennen und vielleicht auch schon spielen. Auf der BoS-CD ist natürlich auch die Demo. **+++** Doch für alle, die noch ohne GPL auskommen müssen, hier noch einige Zitate der Fachpresse als Appetitanreger:

+++ Hochrealistische Rennsimulation historischer Formel 1-Rennen - die neue Genre-Referenz!

Gamezone.de **+++**

+++ Die neue Formel 1-Referenz

Gamespot.de **+++**

+++ Für Rennspielprofis das Nonplusultra, durch superrealistisches Fahrgefühl.

Gamestar 11/98 **+++**

+++ Die nahezu perfekte Fahrphysik läßt sich zur Zeit nur schwer übertreffen.

PC Games 11/98 Wertung 92% **+++**

+++ So sieht sie aus, die wahre Rennsimulation: schnell, knallhart und höchst dramatisch!

Eine anspruchsvolle Simulation...so genial designt, daß wirklich jeder Spaß daran haben muß!

Bravo ScreenFun **+++**

+++ Für mich der Weltmeister unter den F1-Simulationen!

PC Joker **+++**



+++ Caesar III auf dem Markt +++ Caesar III ist wohl zur Zeit einzigartig. Beim ersten Blick handelt es sich natürlich um eine Städtebausimulation im alten Rom. Doch hat der Imperator in spe noch wesentlich vielfältigere Aufgaben zu erledigen. Ein Dach über dem Kopf reicht dem normalen Römer lange nicht aus. Er will auch gut und abwechslungsreich umsorgt werden und seine kulturellen Interessen befriedigt sehen. Denn wie schnell ist unser angenehmes Leben als großer Städtefürst mit seinem Annehmlichkeiten dahin, wenn der Palast von ausgehungerten Plebejern gestürmt wird. Daß Wohlstand Neid erzeugt weiß jeder noch so kleine Legionär und so muß auch die dann irgendwann blühende Stadt sicher gegen einfallende Barbaren gerüstet sein. Eine dicke Mauer und zahlreiche Wachtürme wehren schon so manchen kleinen Aggressor ab, doch was wären die Römer ohne eine solide Kampftruppe. Da man in Caesar III kein kleines Dorf in Gallien (mitsamt dessen Einwohnern) fürchten muß, lassen sich genug furchtlose Soldaten anheuern um die Stadt zu beschützen. **+++** Doch schauen Sie selbst, die Demo ist auf der BoS-CD!!! (siehe Installationsanleitung auf Seite 7) **+++**

+++ Die größten Hits zum kleinen Preis +++ werden bald auch von unserer Lernsoftwareschmiede Cocktail angeboten. Ähnlich der Sierra Reihe Sierra Originals sind demnächst auch bekannte und bewährte Cocktail Titel zum Taschengeldpreis zu bekommen. Ein genauer Erscheinungstermin stand zu Redaktionsschluss leider noch nicht fest. **+++**

+++ DSF Fußballmanager Fanpaket +++ Das Add-On beinhaltet alle neuen Saisondaten, inklusive Bundesligaplaner und attraktivem Cup-pfad (Best of Sierra Füchse kennen den Begriff schon lange und wissen, daß es sich dabei um einen äußerst originellen Untersetzer für die Kaffeetasse handelt. Man kann aber auch sein Bier drauf abstellen) **+++**

Mit Sprachlernprogrammen von Syracuse verlieren selbst Restaurant

...jedemfalls in bezug auf die Unterhaltung mit dem Kellner.

Für die Qualität eines englischen Abendessens können wir uns nicht verbürgen.

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen bereits unsere neue Sprachlernreihe vorgestellt. Sicherlich sind Sie schon neugierig, wie man denn so mit einem Computer-Sprachlernprogramm lernen kann.

Deshalb möchten wir Ihnen das am Beispiel des yes! Fortgeschrittenen Englisch einmal kurz demonstrieren.

Als Beispiel haben wir uns für einen Restaurantbesuch entschieden, nicht weil wir von der englischen Küche so überzeugt wären (Fritten mit Essig sind nun wirklich nicht jedermanns Geschmack), sondern weil es eine alltägliche Situation ist, in die Sie als Englandtourist jederzeit kommen können (es soll in England ja auch ganz gute Chinesen geben).

In welcher Reihenfolge Sie mit den Übungen beginnen, bleibt Ihnen völlig selbst überlassen. Wir fangen mit den Gesprächen an.



Sie haben die Wahl, ob Sie lieber ein Gespräch üben, eine eigene Konversation führen, ein computergeneriertes Gespräch verfolgen oder ein zuvor abgespeichertes Geplauder laden und weiterführen wollen. Willkürlich wie wir sind, entscheiden wir uns fürs Üben.



Jetzt ist die Situation da: Sie wollen ins Restaurant und der Kellner läuft auf Sie zu. Sie fragen nach dem bestellten Tisch, hören sich an, was der Kellner empfiehlt (Tagesspezialität ist eine köstliche vegetarische Lasagne, wahrscheinlich mit Tofubrückchen, Teig aus linksdrehender Milchsäure und rechtsrumgehacktem Sonnenblumenkernegratin), bestellen Essen und Getränke, fragen nach der Toilette, bestellen Nachtsch und bezahlen. Essen müssen Sie natürlich auch, aber dafür sind ja Gott sei Dank keine Englischkenntnisse notwendig.

Sie können wählen, ob die Personen langsam oder mit normaler Geschwindigkeit reden sollen und ob Sie den Text eingeblendet haben möchten. Wer zu den Menschen gehört, die alles immer schriftlich fixieren müssen, kann sich das Gespräch auch ausdrucken lassen. So, jetzt haben wir erstmal genug geübt. Ein kleines Spielchen zur Entspannung wird uns guttun.



Welche Sprechblase gehört gleich noch zu welchem Bild? Erinnern Sie sich? Verstehen Sie, was gesagt wird und können Sie es der entsprechenden Situation zuordnen? Die Zeit läuft...



Der Ober sagt: „Bitte nehmen Sie Platz“. Oh Gott, was antworten Sie jetzt? Unter vier Möglichkeiten können Sie wählen. Und wie es sich für ein interaktives Sprachlernprogramm gehört, hängt der weitere Verlauf der Konversation von Ihrer Antwort ab. Kein Gespräch gleicht dem anderen.

Rechts unten sehen Sie einen kleinen Notizblock. Klicken Sie ihn an, und es erscheint eine Grammatikhilfe zum Thema „Imperative“, denn der Ober sagt: „Please sit down...“



So, auch das anregendste Gespräch hat irgendwann einmal ein Ende, jetzt geht es ans themenbezogene Vokabelpauken.



Sprechen Sie einfach das passende Wort zum Bild in das Mikrofon, in diesem Fall lautet das natürlich „Cake“. Umgekehrt geht es aber auch: Sie können sich das Wort erst anhören und dann mit der Maus auf das richtige Bild klicken. Wie Sie Ihre Vokabeln in den Kopf kriegen, ist schließlich Ihre Sache. Der Eine muß ein Wort hören, der Andere muß ein Bild dazu sehen, der Letzte will das geschriebene Wort

Suche in England ihre Schrecken...

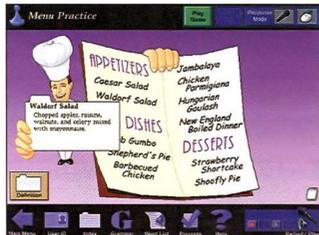
Syracuse

sehen. Wie auch immer, „anything goes“ (das gilt im übrigen fast für das ganze Programm).



Nach dem anstrengenden Vokabelprogramm können Sie sich mit einem Kreuzworträtsel bei Laune halten. Entscheiden Sie selbst, ob Sie die Hinweise sehen und hören oder nur hören wollen, und ob Sie die Antworten aus einer Liste mit Vorschlägen auswählen oder eintippen möchten. Zudem läßt sich Ihr Meisterwerk auch ausdrucken.

Bei diesem Spiel hören bzw. lesen Sie eine Geschichte, zu der Sie hinterher bestimmte Fragen beantworten müssen. Sprechen Sie Ihre Antwort ins Mikro oder klicken Sie sie einfach an.



Das Speisekartenspiel werden vor allem die Freunde der amerikanischen Küche mögen (oder diejenigen, die sich nach dem Genuß von Beef mit Minzsaucen nichts sehnlicher wünschen als eine heiße Folienkartoffel). Hier lernen Sie jedenfalls ein paar typisch amerikanische Gerichte kennen, von denen Sie bisher garantiert noch nichts gehört haben. Oder wissen Sie, was Jambalya ist? Na, sehen Sie. Fragen Sie ruhig unseren freundlichen Koch. Der hilft Ihnen gerne weiter.

Dies war aber nur ein kleiner Teil von dem, was der Sprachkurs Ihnen bietet. Ein kleiner Blick auf das Hauptmenü verrät Ihnen, welche Themengebiete es sonst noch gibt. (Screenshot Hauptmenü).

Da wären: gesellschaftliche Verpflichtungen, in der Stadt, auf Reisen, auswärts übernachten und medizinische Betreuung. Mit dieser Themenauswahl sind Sie für den englischsprachigen Alltag bestens gewappnet...



Syracuse Language

yes! Fortgeschrittene Englisch ist ein kompletter und umfangreicher Sprachkurs für alle, die bereits erste Englischkenntnisse besitzen und diese auffrischen oder vertiefen wollen. Mit Hilfe der patentierten Spracherkennung (der geduldigste Privatlehrer der Welt) perfektionieren Sie Ihre Aussprache und Betonung. Der Titel bietet Ihnen fundierte Kenntnisse in Grammatik, Vokabular, Aussprache, Verständnis, Lesen und in der Aussprache.

yes!

WON hat mehr Zimmer als ein Hotel

Die Online-fähigen Spiele sind bei WON in sogenannten „Spielzimmern“ untergebracht. Best of Sierra präsentiert Ihnen den Zimmerplan.

Online-Spiele finden im World Opponent Network auf sage und schreibe sieben Etagen statt. Der „Room-Service“ von Best of Sierra stellt Sie Ihnen vor:



1. Stock: Actionspiele

Actionfans kommen bei **Unreal**, einem 3D-Action-Shooter der neuesten Generation von Epic MegaGames und GT Interactive voll auf ihre Kosten. Der Kampf um die Vorherrschaft findet auf fernen und kargen Planeten statt, doch die Gegner sind alle von dieser Welt.



2. Stock: Fünf Strategieküller auf engstem Raum

Bei **Lords of the Realm II** treffen sich die großen Kriegsherren auf mehr als 50 Schlachtfeldern. Wem das noch nicht reicht, der legt seine eigenen Felder an und fordert seine Gegner auf eigenem Grund und Boden heraus. In **Lords of Magic**, dem Nachfolgespiel, treten Sie gegen Baltoth an, den Herrn des Todes - und natürlich gegen die Strategen aus aller Welt. Oder kämpfen Sie lieber in **Missionforce: Cyberstorm** im Cockpit tonnenschwerer HERCs um die Zukunft der Menschheit? Von eben jener Menschheit ist bei **Outpost 2** nicht mehr viel übrig geblieben, und die Überlebenden müssen sich in diesem Echtzeitstrategiepos auf einer lebensfeindlichen Welt ihrer Haut erwehren. Wer historische Schlachten liebt, der schlüpf in **Civil War Generals 2** natürlich lieber in die Rolle der Generäle Lee, Grant oder Sherman.



3. Stock: Die Sport-Abteilung

Wer sein Handicap verbessern möchte, kann auf dies via WON-Net auf den schönsten virtuellen Golfplätzen der Vereinigten Staaten tun: Mit TrueSwing-Technologie und **Sierra Sports Golf Pro 98!** Ein Turnier der Extraklasse wartet auf Sie! Sportsfreunde mit eher zupackenderem Naturell, die sich für American Football begeistern, können bei **Sierra Sports Football 98** ihr Team bis zum Gewinn des Super Bowls coachen. Und selbst die sonst eher ruhigen Angler geraten auf WONS Sporttage aus dem Häuschen. Sie können gleich zwischen zwei Spielen wählen: **Sierra Sports Trophy Bass 2** und **Sierra Sports Trophy Rivers**. Sporttheoretiker müssen Ihr ganzes Wissen mobilisieren, wenn Sie bei **You Don't Know Jack Sports** eine Chance haben wollen. Ein nicht ganz ernst gemeintes virtuelles Quiz!



4. Stock: Familien- und Arcade-Titel

Erinnern Sie sich an den letzten Familienausflug und die anschließende Minigolpartie? Bei **3D Ultra Minigolf** machen Sie sich vom Wetter unabhängig. Manche Löcher kennen Sie von vielen Plätzen, manche andere haben Sie noch nie gesehen. Hüten Sie sich vor der kochenden Lava! Sie spritzt immer solch häßliche Punktekleckse auf Ihr Punktekonto! Oder ist Ihnen eher nach einer Partie **Schach**, **Backgammon** oder **Gin Rommé**? Mit den klassischen Karten- und Brettspielen bei WON wird Ihnen nie langweilig. Ach, Sie wollen lieber zocken? **Poker**, **Blackjack** und derlei? Bitte schön, dann ziehen Sie sich in unsere Glücksspielzimmer zurück. Und seien Sie unbesorgt: Alles was Sie hier verlieren können, ist Ihr Stolz! Und während Papa am Pokertisch hockt und sich verzweifelt bemüht, ein Pokerface aufzusetzen, möchten dessen Kinder eigentlich viel lieber im **Time Warp** von Dr. Brain eines der knackigen Rätsel lösen. Aber man kann ja nicht alles auf einmal haben!



5. Stock: Rollenspiele und Adventures

Erfahrene Rollenspieler werden mit der Zunge schmalzen: **Birthingright** basiert auf einem **Advanced Dungeons & Dragons**-Konzept. Besiegen Sie die mächtige Allianz von Gorgon! Oder schlüpfen Sie in **The Realm** in die Rolle eines Kriegers, eines Zaubers oder eines Diebes und kämpfen Sie gegen zahllose Monster. Ob Sie sich mit Ihren Mitspielern verbünden oder als Einzelkämpfer nach Dominanz streben, bleibt Ihnen überlassen.

6. Stock: Simulation

Setzen Sie sich in eine der über 20 flugfähigen historischen Modelle und schlüpfen Sie in die Rolle des legendären roten Barons! In **Red Baron II** erweist sich schnell, was Ihr fliegerisches Können wert ist, wenn Sie gegen Piloten aus der ganzen Welt antreten müssen!

7. Stock: Unterm Dach - das BeZerk-Netzwerk

Hier können Sie sich noch mal bei **Jack the netshow** **You Don't Know** austoben, vorausgesetzt Sie sind ein Kenner des amerikanischen Fernsehens. Interessanter ist da schon **Acrophobia**, aber dieses Spiel läßt sich einfach nicht beschreiben! Das müssen Sie gespielt haben!

WON expandiert weiter - neue Zimmer sind schon eingerichtet!

Für einige lang erwartete Titel hat WON bereits neue Räume reserviert, z.B. für **Half Life**, den intelligenten 3D-Action-Shooter, oder für **Quest for Glory V**, den letzten Teil der Kultserie um Macht und Ruhm. **SWAT 2**, die Sondereinsatzgruppe von Los Angeles geht ebenso online wie **CorpWars**, der Kampf um die Vorherrschaft am intergalaktischen Wurmloch. Und natürlich hat WON es sich nicht nehmen lassen, für Larrys Wasserspiele im Casino noch ein paar zusätzliche Whirlpools einzubauen!

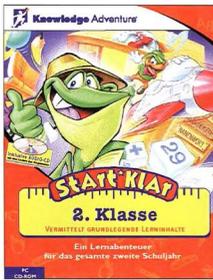
Über Turniere, Ligen und Leitern

Im World Opponent Network gibt es eine ganze Reihe von Spielen, in denen regelrechte Turniere bestritten werden können, so z.B. in **American Football**, **Civil Wars 2**, **Larry's Casino** u.a. Doch für das Golfturnier hat sich WON etwas ganz Besonderes ausgedacht: Die Gründung der SGA, der **Sierra Golf Association**. Von dieser nicht ganz so elitären Vereinigung beiträgt, der kann automatisch an den allmonatlichen Golfturnieren im WON teilnehmen. Zudem gewährt WON allen offiziellen und inoffiziellen Ligen auf seinen kanälen technische Unterstützung und verleiht Preise an die Gewinner. Bei vielen anderen Spielen wird WON Tabellen- und Punkteränge, sogenannte Leitern, einrichten, wo Spieler aus der ganzen Welt ihre Fähigkeiten messen können. Auch hier warten auf die Teilnehmer zahlreiche attraktive Preise.

Mit der neuen Serie macht Lernen Spaß - von Anfang an!

Mit Startklar hat Knowledge Adventure eine Reihe von Lernprogrammen entwickelt, die Kinder vom Kindergarten bis zum Ende der Grundschule begleiten.

Startklar wurde entwickelt, um den Kindern einen guten und leichten Einstieg in die Welt des Lernens zu ermöglichen. Eltern, Lehrer, Psychologen und Medienexperten haben bei der Entwicklung der Serie mitgearbeitet. Das Ergebnis ist eine für die Lernentwicklung der Kinder grundlegende Reihe von Lernprogrammen mit hoher pädagogischer Qualität.



Bei „Hau den Lukas“ werden Wortverbindungen geübt, der starke Samson kann seine Gewichte nur dann heben, wenn die richtigen Reim- oder Gegensatzwörter gefunden werden. Madame Tiger, die Wahrsagerin, liest Geschichten vor und übt das Textverständnis der



kleinen Zuhörer. Aber Vorsicht: Max, der Magier, ist kein netter Zeitgenosse. Er hat einige Artisten so klein gezaubert, daß diese nun in einem Puzzlespiel gefangen sind. Das Kind kann sie befreien, indem es Eintrittskarten sammelt und somit Zugang zu den versteckten Puzzleteilen bekommt.



Startklar 1. Klasse Lesen: Förderung des Leselernprozesses durch interaktive Spiel- und Lernmöglichkeiten.

Verschiedene Inhalte und Schwierigkeitsstufen ermöglichen eine Förderung, die dem Entwicklungsstand und den Interessen des Kindes angepasst ist. Die Erfolgsquote der Kinder, die verschiedenen Aufgaben zu lösen, wird registriert und die Schwierigkeitsstufe der einzelnen Aufgabenstellungen wird entsprechend angepasst. Eltern können sich anhand des Erfolgsquotenberichts jederzeit über den Lernfortschritt des Kindes informieren.

Startklar 1. Klasse

Frankie, der sympathische Cartoon-Hund, führt die Kinder auf spielerische Art und Weise durch die erste Grundschulklasse. Das Klassenzimmer ist Ausgangspunkt zahlreicher Aktivitäten, aber auch in der Schulkantine, auf dem Schulhof oder bei der Fahrt zu verschiedenen Ausflugszielen gibt es viel zu entdecken und zu lernen. Altersgemäße Lerninhalte wie Addition und Subtraktion, Alphabet und Rechnen mit Geldbeträgen werden spielerisch angeeignet und eingeübt.



Startklar 1. Klasse gibt erste Einblicke in die Grammatik der deutschen Sprache, fördert den Leselernprozeß und übt Fertigkeiten ein, die für Kinder dieser Altersstufe wichtig und für den Erfolg in der Schule grundlegend sind.

Gedichte, Reime und Lieder motivieren zur Entfaltung der Kreativität und fördern den Spaß an der Musik. Die Lieder des Programmes liegen als Audio-CD dem Produkt bei.



Startklar 1. Klasse Lesen

Zusammen mit Frankie, dem sympathischen Startklar-Maskottchen, besucht das Kind in einem Zirkus die einzelnen Attraktionen und steht den Artisten mit Rat und Tat zur Seite.

Startklar 1. Klasse Lesen führt das Kind zu einem bewußten und schöpferischen Umgang mit der mündlichen und schriftlichen Sprache. Spielerisch werden Einblicke in die Regelmäßigkeit der Lautstruktur, der Wortbildung und der Satzstruktur gewonnen- eine optimale Begleitung während des gesamten ersten Schuljahres.



Startklar 2. Klasse

Fridolin Frosch und seine Freunde begleiten das Kind durch die zweite Grundschulklasse-Ein spannendes Lernabenteuer für das gesamte Schuljahr.

Mit einem versteckten Aufzug können verschiedene Stationen besucht werden. In jedem Stockwerk warten spannende Abenteuer und Aufgaben. Im geheimen Klubhaus können die Kinder in 22 Aktivitäten Rätsel lösen, mit Briefreunden Kontakt aufnehmen, reisende Flüsse überqueren, den Zahlencode eines Tresors knacken und vieles mehr. Fridolin Frosch hilft den Kindern nicht nur, schwierige Rätsel zu lösen, sondern auch gegen Haie zu kämpfen, Alligatoren auszuweichen und Eis-Käfer auszutricksen.

Startklar 2. Klasse vermittelt sichere Kenntnisse in den Grundrechenarten, fördert die sprachliche Entwicklung und hilft bei der Erarbeitung grammatischen Wissens.

Brieffreundschaften mit Kindern aus Europa, Asien und Afrika können geschlossen werden, mit denen zusammen man knifflige Aufgaben lösen kann. Dabei werden auch erste Einblicke in die Bereiche Natur, Erdkunde und Technik gegeben.

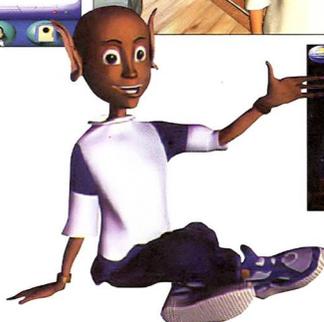
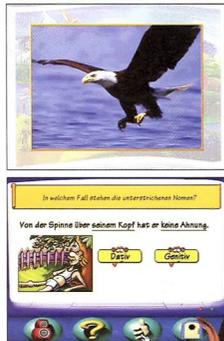
Startklar 2. Klasse: ein interaktives Abenteuer mit den Lerninhalten des zweiten Schuljahres.

Startklar: eine neue Lernsoftware, die mit Ihren Kindern wächst.

Im Gespräch mit dem außerirdischen Schulfreund aller Kinder

Mathe, Deutsch und Englisch als Lieblingsfach? Kein Problem, denn mit ADDY macht das Lernen richtig Spaß.

ADDY ist eines der führenden schulbegleitenden Lernsoftwareprogramme in Deutschland, in Österreich und in der Schweiz und hilft den Schülern so richtig auf die Sprünge, wenn die Klassenarbeit nicht so aussfällt, wie man es sich gewünscht hat. Ob Rechnen mit Größen, der Gebrauch der englischen Hilfsverben TO BE (...or not to be) und TO HAVE oder korrekte Orthografie im Deutschen, für jedes Schulfach und für jede Klasse gibt es das richtige Programm. Und das Beste daran: die Inhalte sind abgestimmt auf die Lehrpläne der Schulen!



- A**ber ADDY ist viel mehr: Lernwelt, Kreativitätsfördernder Freizeitraum, Multimedia-Erlebniswelt und Kommunikationszentrum für die Welt der virtuellen Klassen in einem.
- Doch bevor wir noch mehr in die Details gehen, lassen wir doch den kleinen außerirdischen Meisterlehrer und Namensgeber selber zu Wort kommen. Für die vorliegende Ausgabe der BoS ist es uns tatsächlich gelungen, einen der seltenen Interviewtermine mit ihm zu bekommen. Bei einem Besuch von CENDANT in Dreieich konnten wir eine Stunde mit ihm plaudern und erfreuen allerlei Wissenswertes rund um die Programmreihe. Nachfolgend ein Auszug aus dem Gespräch:
- BoS:** ADDY, warum bist du eigentlich so beliebt bei den Schülerinnen und Schülern?
- ADDY:** Monatlich bekomme ich sehr viele Zuschriften und Anfragen zu Themen rund um die Welt des Lernens. Ich denke, am meisten gefällt den Schülern, dass ich sie beim Arbeiten immer ermutige und nicht schimpfe, wenn sie einen Fehler gemacht haben.
- BoS:** Was ist eigentlich das Geheimnis deines Erfolges?
- ADDY:** Geheimnis? Es ist doch kein Geheimnis, wenn man die Schüler mit Rat und Tat begleitet und damit Lernen zum Erfolgserlebnis macht, oder?
- BoS:** Hast du ein Lieblingsfach?
- ADDY:** Klar – Astronomie, sonst hätte ich doch den Weg zur Erde gar nicht gefunden!
- BoS:** Wir haben gehört, dass es bald ein neues Programm von dir geben wird. Stimmt das?
- ADDY:** Korrekt, genau, ab Dezember wird es ein richtiges Erdkunde-Programm geben mit vielen neuen Übungen, interaktiven Simulationen und einem großen Multimedia-Atlas.
- BoS:** Stichwort Internet: Was sind eigentlich die virtuellen Klassenzimmer und wie kommt man dahin?
- ADDY:** Da habt Ihr ja eines meiner Lieblingsthemen angesprochen! Die virtuellen Klassen sind über einen Internet-Zugang erreichbar und für all die Kinder, die sich vorher bei mir angemeldet haben (Ich prüfe das genau). In allen meinen Lernprogrammen gibt es eine Registrierungsnummer und ein eigenes Internet-Programm, mit dem der Zugang möglich ist. Dann können sich Kinder zum gemeinsamen Lernen und Üben verabreden. Außerdem gibt es bunte Seiten mit Infos aus aller Welt sowie eine Quatsch-Ecke. Ab und zu bin ich auch selber Online. In Deutschland nutzen bereits über 3000 Familien diese Möglichkeit.
- BoS:** Was machst du in deiner Freizeit?
- ADDY:** Zur Zeit trainiere ich für die intergalaktischen Surfmeisterschaften, die im Frühjahr auf der Vega stattfinden. Ich glaube, ich habe da gute Chancen zu gewinnen.
- BoS:** Möchtest du unseren Lesern zum Abschluss noch etwas auf den Weg geben?
- ADDY:** Au ja! Wer mehr über mich wissen möchte, der soll einfach einmal unter www.addy.de vorbeischaun. Mein Bilderbuch – nur für Fans!
- BoS:** Vielen Dank für dieses interessante Gespräch. Wir wünschen dir weiterhin viel Erfolg und alles Gute!
- ADDY:** Merci bien!

Manche Zwiebel erweist sich als harte Nuß

Auch wenn Ihr wandlungsfähiger Begleiter im Laufe Ihrer Abenteuer erfolgreich einen Erste-Hilfe-Kurs absolviert, sind Sie vor manchen bösen Überraschungen nicht gefeit. Doc Sierra zeigt Ihnen, wie Sie der Hexe dennoch die Manschette abnehmen können.



Ausgerechnet im fünften und letzten Kapitel hat sich ein Programmierfehler eingeschlichen. Peinlich, aber wahr. Bei der Eingabe der Silben in den Kristallkorder geht nicht alles mit rechten Dingen zu. Wenn das Monster sich standhaft weigert, aus der Tür herauszukommen und statt dessen bloß frech herausschaut, dann sind am Kristallkorder die falschen Silben eingestellt.

Haben Sie *Torin's Passage* unter **Windows** installiert, muß die Kombination: **Dr / iep / her / kommen** lauten. Unter **DOS** müssen Sie dagegen folgende Kombination wählen: **Ecksack bist / kommen / isc / her**. Ist ja eigentlich völlig logisch. Wer Problemen an dieser Stelle entgegen möchte, der sollte die Untertitel im Spiel einschalten, um die korrekte Reihenfolge der Silben zu sehen, anstatt sie sich bloß anzuhören.

Windows-Benutzer haben sie im Laufe der Jahre liebgelernt und möchten sie nicht mehr missen: **die allgemeinen Schutzverletzungen**. Wenn also wieder einmal die Fehlermeldung „Allgemeine Schutzverletzung in Modul <wasweißdennich>“ erscheint (der Modulname ist bekanntlicherweise verschieden), dann weiß der geübte Computeranwender, was gebacken ist. Eine allgemeine Schutzverletzung in einem Modul kann durch einen Speicherkonflikt verursacht werden. Stellen Sie sicher, daß keine anderen **Windows**-Anwendungen ausgeführt werden und deaktivieren Sie alle Bildschirmschoner, Antivirusprogramme, oder was Sie sonst beim Programmstart automatisch mitladen. Eine weitere, wenn auch seltene Ursache sind in die Jahre gekommene Grafik- und Soundtreiber. In solchen Fällen hilft ein Frischzellendownload bei den betreffenden Herstellern.

Ein weiteres mögliches Problem ist der zu **kleine Spielbildschirm**. Der Grund: *Torin's Passage* wurde unter **Windows** für die Vollbildschirm-Wiedergabe mit einer Auflösung von 640x480 und 256 Farben entwickelt. Ist Ihr Rechner unter **Windows** auf eine höhere Auflösung (800x600, 256 Farben oder 1024x768, 256 Farben) eingerichtet, wird der Spielbereich als kleines Fenster auf der Arbeitsoberfläche dargestellt. Wer aber lieber auf dem Vollbildschirm auf Hexenjagd gehen möchte, der muß einen Treiber für 640x480, 256 Farben aktivieren, der für seine Grafikkarte geeignet ist. Weitere Informationen in bezug auf die Konfiguration von **Windows** und der Installation dieses Treibers erhalten Sie vom Hersteller Ihrer Grafikkarte.

Seltener, aber mindestens genauso ärgerlich sind die Fehlermeldungen „Waveout Open“ oder „Waveout Prepare Header“. Diese Meldungen wollen Ihnen durch die Blume mitteilen, daß eine andere Anwendung auf Ihre Soundkarte zugreift. Zuweilen machen sich andere Soundprogramme selbständig, übernehmen innerhalb von **Windows** ungefragt die Kontrolle und belegen die Soundkarte. Programme wie Icon Hear It, Wired for Sound, Packard Bell Navigator und Bob von Microsoft sind für solche feindlichen Übernahmen bekannt. Auch bestimmte Bildschirmschoner wie After Dark greifen di-

- mögliche Probleme bei *Torin's Passage*

rekt auf die Soundkarte zu, anstatt **Windows** zur Sounderstellung zu benutzen. Deaktivieren Sie alle Programme dieses Typs, bevor Sie das Spiel ausführen, und solche Alleingänge haben ein Ende.

Diejenigen, die *Torin's Passage* unter **DOS** spielen, müssen sich zuweilen mit Problemen herumschlagen, die nur unter **DOS** auftauchen. Zum Beispiel mit der Meldung „No mouse drivers were found in DOS...“. Dagegen läßt sich etwas tun: Installieren Sie einen **DOS**-Mausreiber. Dieser liegt meistens in Form einer Diskette Ihrer Maus bei. Die Datei heißt z.B. „...mouse.com...“.

Vielleicht ist aber auch **kein Sound** zu hören. In einem solchen Fall sollten Sie mehrere Dinge überprüfen.

Z.B. die Tatsache, ob die Soundkartentreiber unter **DOS** installiert sind (wenn nicht, werfen Sie einen Blick in das Handbuch der Soundkarte. Dort erfahren Sie in der Regel, wie man die Treiber unter **DOS** installiert). Zweite mögliche Fehlerquelle: Haben Sie bei der Installation des Spieles die korrekte Auswahl getroffen? Sollte Ihnen dabei ein Lapsus unterlaufen sein, können Sie die Auswahl wieder ändern, indem Sie nämlich aus dem Spielverzeichnis „install...“ aufrufen und dann z. B. „Sound Blaster...“ auswählen. Dritte Möglichkeit: die Werte der Soundkarte müssen auf **A220 I5 D1** eingestellt sein. Geben Sie unter **DOS** „SET, ein, um sich die Blaster-Zeile anzusehen. Sind andere Einstellungen vorhanden, ändern Sie diese mit Hilfe Ihres Soundkartenhandbuchs.



Der klassische Fehlstart

Zu den Problemen bei NASCAR-Racing

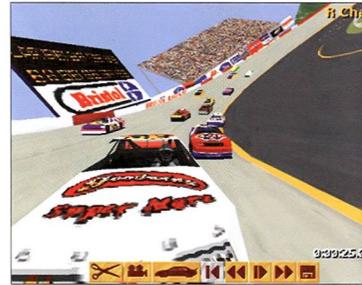
Sie haben Ihr Spiel ordnungsgemäß installiert und freuen sich schon auf Ihren ersten Abstecher in die Werkstatt. Doch statt eines bulligen Stock Cars und einem Satz breiter Socken sehen Sie ... nichts. In einem solchen Fall handelt es sich nicht etwa um ein schlecht beleuchtetes Nachtrennen, sondern um ein Grafikproblem.

Bleibt der Bildschirm nach dem Start schwarz, müssen Sie deswegen keineswegs schwarz sehen. Werden Sie aktiv, und laden Sie einen VESA-Treiber. Entweder Sie besorgen sich vom Hersteller Ihrer Grafikkarte einen speziellen VESA-Treiber oder Sie versuchen es mit einem universellen Treiber wie UNIVBE, der die gängigsten Grafikkarten unterstützt. Vielleicht haben Sie aber schon einen VESA-Treiber und wissen es bloß nicht. Die befinden sich in der Regel auf den Disketten bzw. CDs, die den Grafikkarten beiliegen.

Was kann Ihnen sonst noch das Fahrvergnügen vermiesen? Die Technikercrew von Best of Sierra ist trotz intensivster Recherchen (zum Glück) nur noch auf ein Problem gestoßen, das Ihnen unter Umständen ungetrübte Stunden als NASCAR-Pilot vergällen kann: In manchen Fällen ist entweder kein Sound zu hören oder die Soundkarte wird gar nicht erst erkannt. Statt röhrender Motoren und begeisterter Zuschauer bleibt die Kulisse stumm. Auch hier ist Eigeninitiative angesagt. Überprüfen Sie zunächst folgende Dinge:
Sind die Soundkartentreiber unter DOS installiert? Schlagen Sie ggf. im Handbuch Ihrer Soundkarte nach, um zu sehen, wie die Installation unter DOS funktioniert.

Haben Sie bei der Installation der Spiele die korrekte Auswahl getroffen? Falls nicht, können Sie diesen Umstand aber noch nachträglich ändern, indem Sie aus dem NASCAR-Verzeichnis die Datei „Setup“ starten und dann eine andere Soundkarte oder gar keine Soundkarte auswählen.

Ist die Soundkarte auf A220 15 D1 eingestellt? Geben Sie zunächst unter DOS den Befehl „SET, ein, um sich die Blaster-Zeile anzusehen. Stehen dort andere Werte, müssen Sie diese ändern. Wie man das macht, verrät Ihnen das Handbuch Ihrer Soundkarte.



MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

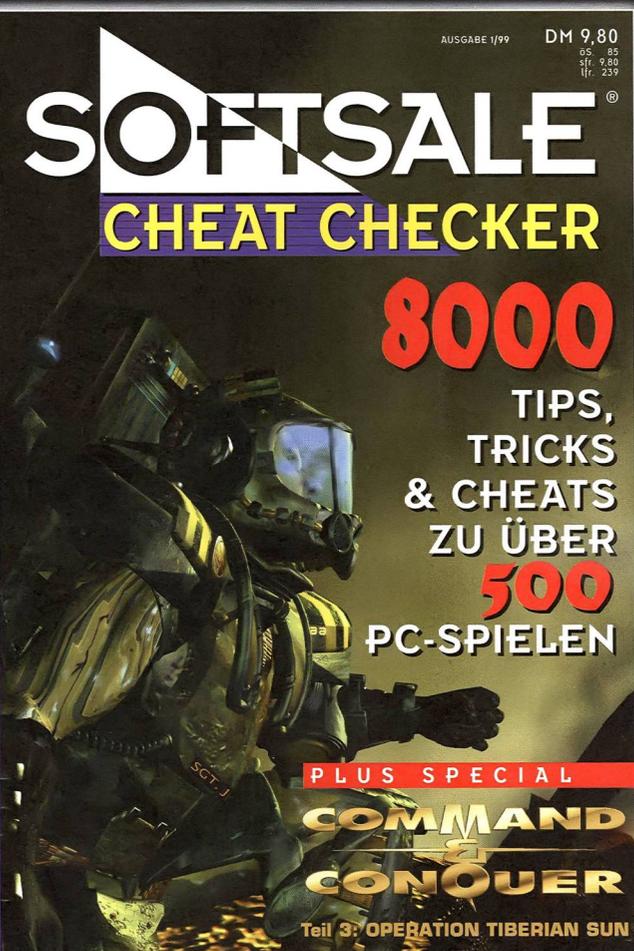
AUSGABE 1/99 DM 9,80
65 85
sfr. 9,80
lfr. 239

SOFTSALE®
CHEAT CHECKER

8000
TIPS,
TRICKS
& CHEATS
ZU ÜBER
500
PC-SPIELEN

PLUS SPECIAL
**COMMAND
&
CONQUER**
Teil 3: OPERATION TIBERIAN SUN

SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 TIPS, TRICKS UND CHEATS ZU ÜBER 500 PC-SPIELEN



NEU AM KIOSK AB 13. NOVEMBER 1998!

INSTALLATION

SCHNELLSTART

Torin's Passage

Legen Sie unter Win95 die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint. Unter DOS wechseln Sie auf die CD und geben **INSTALL** ein.

Systemanforderungen → Min. 11 oder höheres MS-WINDOWS 95, MS-DOS 5.0 → 486, 80, 33 → 4 MB RAM → Double-speed CD-Rom Laufwerk → SVGA Grafikkarte (640x480/256 Farben) Kompatibilität → Soundblaster oder 100%

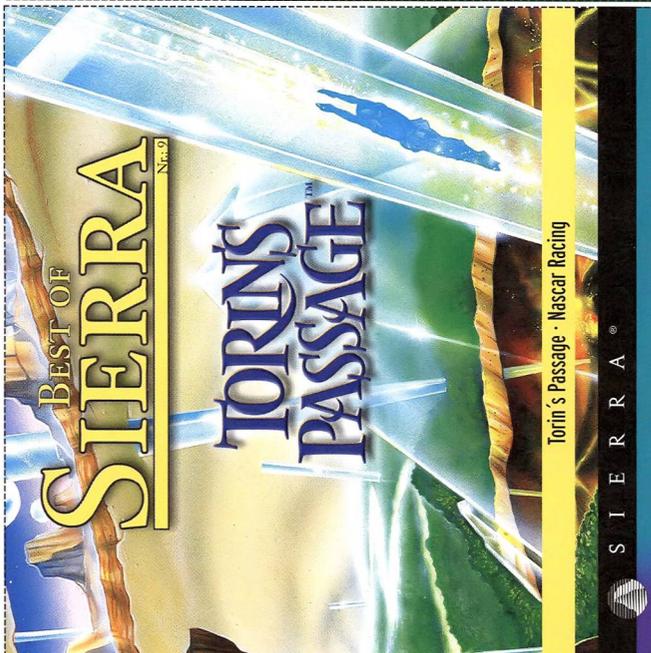
Systemanforderungen → MS-DOS 5.0 oder höher → 486/333 → 8 MB RAM → 8 MB auf der Festplatte → Double-speed CD-Rom Laufwerk → Kompatibilität → Soundblaster oder 100% Kompatible Soundkarte → Microsoft Kompatible Maus

Nascar Racing

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint (Win95). Unter DOS wechseln Sie auf der CD in den Ordner "Nascar" und geben **INSTALL** ein.

Systemanforderungen → MS-DOS 5.0 oder höher → 486/333 → 8 MB RAM → 8 MB auf der Festplatte → Double-speed CD-Rom Laufwerk → Kompatibilität → Soundblaster oder 100% Kompatible Soundkarte → Microsoft Kompatible Maus

S I E R R A



Torin's Passage · Nascar Racing

S I E R R A

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

TextFarm · Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion · Marcus Hartmann
Test · Josh Mosler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln · e-mail: planetpixel@netcologne.de
Anja Wülfing · Ansgar Hiller · Ulmer Funke · Ilga Tack

CD-ROM

Das Team, Buhl

VERTRIEB

MZY Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85384 Eching
Tel. 089/319060, Fax 089/3190613

LITHOS

ultima me digital, EPrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

MBB · 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 Cacci, Thomas Dömecke, Quentin Gauthier, Stephanie Barnault, Sebastian Grass, Michael Junkel, Sonja Langhammer, Frank Matzke, Angela Mosler, Miriam Nau, Marie-Cécile Pineau, Markus Rafflenbeul, Thorsten Reimann, Connor Salisbury, Markus Schramme, Sandra Waßmuth, 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.

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Torin's Passage und Nascar Racing erworben. Wir bedauern, dass Sie 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 Zweierhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

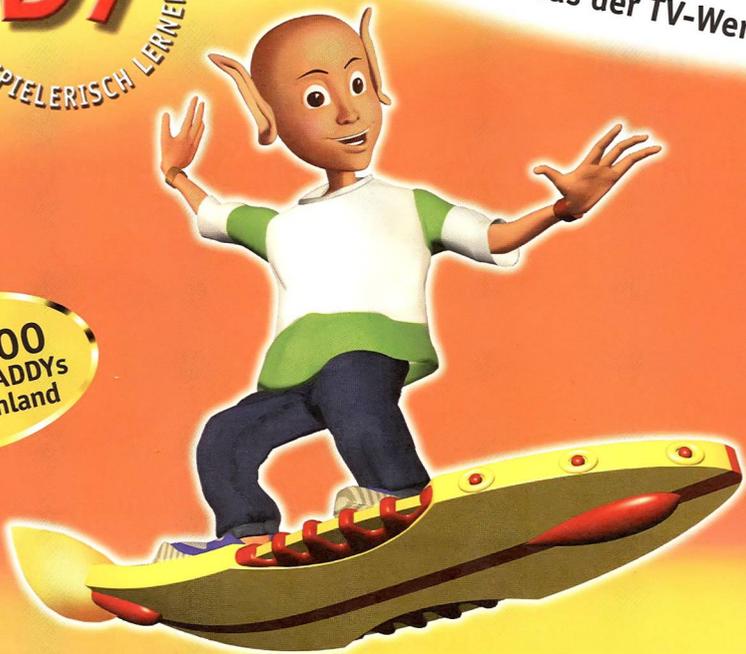
→ Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-Rom einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten CD und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Cendant Software Deutschland GmbH · Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

ADDY

SPIELERISCH LERNEN

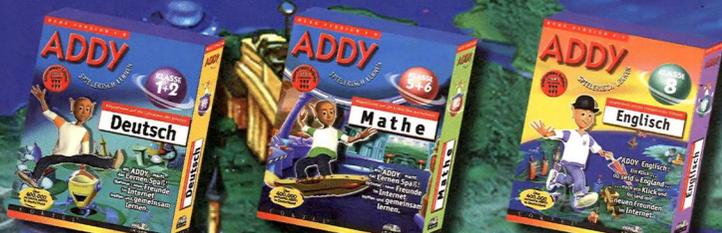
Bekannt aus der TV-Werbung!

Über
400.000
verkaufte ADDYs
in Deutschland



Mit ADDY fängt die Schule an!

Schulbegleitende Lernsoftware
für die 1. - 8. Klasse.
Deutsch. Mathe. Englisch.



C O K T E L

Verlosung

Frage 1:

Wie heißt diese Figur aus „Quest for Glory V“?



Frage 2:

Welche Sierra Neuheit basiert auf der legendären Formel 1 Saison von 1967?

Frage 3:

Wie heißt das CENDANT eigene Spiele-Netzwerk?

COUPON

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Ja, ich will mich registrieren lassen

 Name

 Vorname

 Straße

Ausgefüllten Coupon bitte vor dem 31.12.1998 an folgende Adresse zurückschicken:

 PLZ

 Ort

Cendant Software · Best of Sierra

 Land

 Telefon

Robert-Bosch-Straße 32 · D-65303 Dreieich

 e-mail

 Geburtsdatum

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 01.11.98 bis zum 31.12.98 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 Einreichung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aufregende Kurven können Sie nicht mehr schocken...

Denn anstatt sich mit einer Tastatur durch die besten Rennspiele zu kämpfen, erwartet unsere Gewinner eine größere Veränderung in ihrem Leben – Rennspiele realistisch wie nie! Mit den Lenkrädern von Thrustmaster werden Sie erfahren wie sich richtiges Rennfieber anfühlt. Dazu unsere historische Rennsimulation Grand Prix Legends und schon ist der Tag gerettet! Kurven Sie durch das Monaco von 1967 oder erfahren Sie wie gefährlich der Nürburgring früher einmal war. Große Spannung und viel Unterhaltung – mit dieser Kombination können Sie mal richtig zum Verkehrsrowdy werden.



1. Preis: 1 Formula Force GT - Force Feedback Lenkrad von Thrustmaster

Realistischer kann man fast kein Autorennen fahren - nur im wirklichen Ferrari auf dem Nürburgring... Sehen Sie Ihr Spiel nicht nur - erleben Sie es! Jedes Schlagloch wird Ihnen vorkommen wie ein echtes, jede nasse Straße ein Kampf gegen die Untersteuerung Ihres Lenkrads sein. Fahrspaß pur!

1 Grand Prix Legends

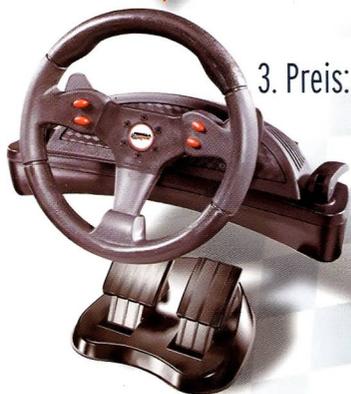
2. Preis: 1 Formula 1 Lenkrad - 1 Grand Prix Legends



3. Preis: 1 Formula Sprint - PC Lenkrad

Holen Sie das Beste aus Ihren Rennspielen heraus! Machen Sie Ihr Spiel realistischer und aufregender. Welche Art von Rennspielen Sie auch bevorzugen, Sie brauchen das Sprint!

1 Grand Prix Legends



Die nächste Ausgabe ist am
4. Januar 1999
überall im Zeitschriftenhandel

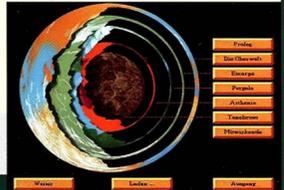
In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion) Komplett in Deutsch

Torin's Passage

Lüften Sie das Geheimnis um die Herkunft des jungen Torin

- Spannende Story voller Phantasie und Humor.
- Überbordende Grafiken und witzige, originelle Charaktere.
- Digitale Musik komponiert von Oscar-Preisträger Michel Legrand.
- Einzigartige Features: Doppelinventar und Pop-Up-System, mit dem gesprochene Dialoge onscreen aufgerufen werden können.
- Schlüpfen Sie abwechselnd in die Rolle von Torin und Boogle, der Promenadenmischung mit dem besonderen Etwas.



Systemvoraussetzungen: → Win 3.1 oder Windows 95 → MS-DOS 5.0 und 486 DX33 → 8 MB Arbeitsspeicher → Doublespeed CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte → Microsoft-kompatible Maus

Spiel 2 (Vollversion) in Englisch, mit deutscher Anleitung

NASCAR-Racing

Holen Sie sich die erfolgreichste Rennserie der USA auf den Monitor!

- Bestes Rennspiel seiner Zeit mit 3D-Super-Texture-Technik
- hochauflösende SVGA-Grafiken sorgen für eine absolut realistische Rennerfahrung
- zahllose Features zur optimalen Konfiguration Ihres Fahrzeugs
- detailgetreue Hochgeschwindigkeitskurse

Systemvoraussetzungen: → Win 3.1 oder Windows 95 → MS-DOS 5.0 oder höher → 486 DX33 → 8 MB Arbeitsspeicher, 8 MB auf der Festplatte → Doublespeed CD-ROM-Laufwerk **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte → Microsoft-kompatible Maus



Demos:

Caesar 3 - Errichten Sie Ihr eigenes, privates Imperium Romanum! Bauen, regieren und verteidigen Sie die Provinz, die Ihnen der römische Kaiser höchstpersönlich anvertraut hat. Zeigen Sie ihm, wie blühende Landschaften wirklich aussehen! Wenn Sie alles richtig machen, kommt er nicht mehr an Ihnen vorbei - und schlägt Sie zu seinem Nachfolger vor. Wenn Sie alles falsch machen, landen Sie als Löwenfutter im Zirkus!

Systemvoraussetzungen: → Pentium 90 → 16 MB RAM → 4x CD-ROM → SVGA Grafikkarte **Kompatibilität:** → Win95-kompatible Soundkarte

Grand Prix Legends - Das Jahr der Asse 1967, das war in der Formel 1 die letzte Saison ohne passive Sicherheitssysteme, Lenkhilfen und Computerunterstützung. Wer in diesem Jahr Weltmeister werden will, der muß sich gegen Leute wie Graham Hill, Jackie Stewart, Jack Brabham oder Jim Clark durchsetzen und...er muß fahren können wie der Teufel. Die ungewöhnliche Engine von Grand Prix Legends vermittelt Ihnen ein Fahrgefühl, wie Sie es noch nie bei einer Rennsimulation erlebt haben!

Systemvoraussetzungen: → Pentium 166 → 32 MB RAM 4 MB → S-VGA Grafikkarte **Kompatibilität:** → Win95-kompatible Soundkarte → 3Dfx- und Rendition-Beschleunigerkarten werden unterstützt → Lenkrad empfohlen.

Starsiege - HERCs erobern den Weltraum! Erleben Sie einen Kampf bis zur letzten Stahlplatte auf insgesamt sieben Planeten! Das Zauberwort hier heißt „Anpassung“. Stellen Sie sich Ihr eigenes, individuelles Fahrzeug zusammen - über 40 verschiedene Waffensysteme stehen Ihnen dafür zur Auswahl - und achten Sie auf die unterschiedlichen äußeren Bedingungen. Nur wer sich den Erfordernissen perfekt anpaßt, hat eine Überlebenschance!

Systemvoraussetzungen: → Win95, Pentium 166 → 16 MB RAM → Win95-kompatible Soundkarte → 3Dfx- und OpenGL-Beschleunigerkarten werden unterstützt

Minigolf de Luxe - die anspruchsvollsten Minigolfkurse der Welt! Minigolf ist längst nicht mehr das Golf des kleinen Mannes! Spielen Sie auf den verrücktesten Plätzen, meistern Sie die schwierigsten Löcher und spielen Sie Bande mit den absonderlichsten Kreaturen. Hier wird Minigolf zum Abenteuer!

Systemvoraussetzungen: → Pentium 90 → 16 MB RAM → 4x CD-ROM → S-VGA Grafikkarte → Win95-kompatible Soundkarte