

Mai+Juni
1999

BEST OF SIERRA

I TOP-SPIEL AUF CD-ROM



BEST OF

SIERRA™

Nr. 12
TM

Rennsimulation für Profis mit atemberaubenden Geschwindigkeiten und packenden Positionskämpfen

INDY CAR RACING II

Vollversion - in Englisch

Umfangreiche Testversionen:

Grand Prix Legends

Monza und Watkins Glen - holen Sie sich
2 legendäre Rennstrecken auf den Desktop!

Half-Life

Exklusiv! Ein Level nur für Sie,
auf keiner Vollversion enthalten!



Inhalt

EDITORIAL

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

Indycar Racing II, Grand Prix Legends, Half-Life Seite 04

INDYCAR RACING II

Mit Vollgas durch Surfer's Paradise Seite 07
 Die Schaltzentrale - Wie spiele ich Seite 08
 Aller Rennen Anfang I - Das Windows Menü Seite 11
 Aller Rennen Anfang II - Das DOS Menü Seite 13
 Pack den Schraubenzieher ein... - Tuning Seite 15

GRAND PRIX LEGENDS - RENNSCHULE IN ZWEI TEILEN

Dirk Wagner begleitet Sie auf zwei ausgewählten Rennstrecken
 1. Teil: Monza Seite 42
 2. Teil: Watkins Glen Seite 44

Seite 03

NEUHEITEN

Homeworld - Odyssee im Weltraum Seite 18
 Quest for Glory - Zwei Tage im Leben eines Helden Seite 20
 Rückkehr nach Krondor - Eine Schlägerei & ihre Folgen Seite 22
 Red Baron 3D - Erste Hilfe für Bruchpiloten Seite 24
 DSF Golf 99 - Einmal in Sahalee spielen Seite 25
 Gabriel Knight 3 - Ein Portrait Seite 26
 Babylon 5 - Ein Blick durch das Wurmloch Seite 28
 Starsiege - Rückkehr der Cybriden Seite 32

BABYLON - DAS POSTER

Seite 30
 Sierra's Entwicklungskiste Seite 34

EDUTAINMENT

Web Artist - Damit ist der Webauftritt gesichert Seite 48
 Photo Artist - Rote Augen ade Seite 49
 ADDY Euro - Wieviel Mark sind 100 Euro? Seite 50
 Clever & Click - Knobelspiele & Co zu Superpreisen Seite 52

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbriefe Seite 06
 Was sagt die Presse Seite 41
 Intern Seite Seite 46
 Planet Sierra Seite 36
 Best of Sierra Shop Seite 38
 Erste Hilfe Seite 53
 Cover CD Seite 56
 Impressum Seite 56
 Verlosung Seite 58

Liebe Leser,

„A Day at the Races“ nannten die Marx Brothers Ihre wüste Farce über einen Tag auf der Rennbahn - der Pferderennbahn allerdings. Pferderennen waren damals halt noch populärer als Motorsport. Das hat sich gründlich geändert. Heutzutage zieht es Hunderttausende in die Motodrome von Indianapolis, Hockenheim, Silverstone, Adelaide oder auf die Straßen

von Monte Carlo. In den USA ringen gleich zwei Formeln um die Gunst des Publikums, die NASCAR- und die Indy Car-Serie, während der Rest der Welt eher dem Geschehen in der Formel 1 entgegenfiebert. Nun ist Sierra in der beneidenswerten Lage, alle drei großen Rennserien dieser Welt schon einmal als Simulationen auf den Markt gebracht zu haben.

NASCAR haben wir Ihnen ja vor nicht allzu langer Zeit bereits vorgestellt, auch IndyCar Racing I und II erschienen als offizielles Lizenzprodukt bei Sierra. Und zu guter Letzt konnte Grand Prix Legends, die ungewöhnliche historische Formel-1-Simulation, Fans und Kritiker gleichermaßen überzeugen. Was liegt also für uns, die Best of Sierra, näher,

als sich wieder einmal schamlos aus dem großen Fundus dieser bemerkenswerten Spiele zu bedienen und unser aktuelles Heft ganz dem Rennsport zu widmen?

Deshalb gibt es bei uns diesmal eine geballte Ladung Pferdestärken und Motorengeheul: Da wäre zunächst und vor allem anderen „IndyCar Racing II“ als Hauptspiel zu erwähnen, die atemberaubend realistische Rennsimulation mit den unglaublichen SVGA-Grafiken. Und für die Formel-1-Fans haben wir diesmal zwei komplett spielbare Strecken aus Grand Prix Legends vorbereitet: Monza und Watkins Glen. Die alten, nicht entschärften Strecken wohl gemerkt, denn GPL entführt Sie ja in das Jahr 1967. Mit den aktuellen Streckenführungen haben die Kurse von damals nur noch den Namen gemeinsam - keine Leitplanken, keine Auslaufzonen, statt dessen Betonmauern und dichtbewachsene Wälder am Streckenrand.

Auch Half-Life ist ein Rennen, aber ein Rennen um Leben und Tod zwischen Mensch, Monster und Maschine. Und ein exklusives dazu: Dieses Level werden Sie auf der Spiel-CD nirgends finden, selbst dann nicht, wenn Sie sich unter den Außerirdischen aus der Parallelwelt schon einen Namen gemacht haben.

Und um das Maß voll zu machen, steht auch unser Preisausschreiben ganz im Zeichen des Motorsports: Unter den Einsendern verlosen wir nicht nur Eintrittskarten für 3 verschiedene Top-Ereignisse auf dem Nürburgring - die Oldtimershow, den Super Sprint und die Erlebniswelt - sondern auch, gewissermaßen als Additiv, ein Lenkrad. Best of Sierra ist halt ein echter Renner.

So, und jetzt wünsche ich Ihnen wie immer viel Spaß beim Spielen...pardon, beim Gas geben.

Ihr Karl-Xavier Neubig



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

Auf die Plätze...

Bevor Sie Ihren Motor so richtig aufheulen lassen und ordentlich auf den Pinsel treten können, haben Sie noch ein paar Kleinigkeiten zu erledigen. Sie müssen z.B. das Spiel und unsere Testversionen installieren. Aber die Mechanikercrew der Best-of-Sierra-Redaktion hat ganze Arbeit geleistet. Viel zu tun bleibt Ihnen nicht.



Indy Cars

So zaubern Sie die Indy Cars auf Ihre Festplatte - die Installation unter Windows 95

Unter Windows 95 ist die Installation denkbar einfach. CD aus der Schutzhülle pulen, ins CD-ROM-Laufwerk einlegen, das Indycar-2-Symbol anklicken, fertig. Die Installation hat begonnen. Folgen Sie den üblichen Bildschirmweisungen, dann steht Ihrer ersten Runde über den Concord Pacific Place in Vancouver (oder wo Sie sonst noch an den Start gehen möchten) nichts mehr im Wege.

Das Einzige, was nun noch Ihren Aufstieg vom Nobody zum Indy-Car-Champion bremsen kann, ist eine dieser einschlägigen und sattsam bekannten Fehlermeldungen:

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder Integer Divide by 0.

Der Grund ist wie üblich in der Tatsache zu suchen, daß Teile Ihrer Hardware, wie z.B. Ihre brandneuen Prozessoren, nicht erkannt werden können. Die Datei „sierra.ini“, die übliche Verdächtige (und Schuldige), muß dringend entfernt werden. Sie hat sich im Windows-Verzeichnis C:\windows\sierra.ini eingenistet. Holen Sie sie da raus. Die ewigen allgemeinen Schutzverletzungen haben endgültig ein Ende, wenn Sie Windows danach erneut starten und auch beim „Setup“ noch mal vorbeischaun. Der begrüßt Sie mit der Aufforderung, Ihr System zu testen (so ist er nun mal). Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen, klicken Sie entspannt auf „Nein“ und lassen Sie den Test sein. Die Warnung, Ihr System reiche nicht aus, ist nichts weiter als ein Rückzugsgefecht und darf getrost ignoriert werden. Fahren Sie nun mit der Installation fort - Ihr allgemeiner Schutz (wer immer das ist) wird garantiert nie wieder verletzt und bleibt fortan gesund.

Die Installation unter DOS

Wer lieber unter DOS installieren und spielen möchte, hat geringfügig mehr Arbeit. Legen Sie unter DOS die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, geben Sie dessen Kennbuchstaben sowie einen Doppelpunkt ein und bestätigen Sie mit <Enter>. In der Regel hat die Befehlszeile dann folgendes Aussehen: D:\>

Geben Sie nun CD DOS\ICR2 ein, um in den gleichnamigen Ordner zu gelangen, und bestätigen Sie mit der <Enter>-Taste. Tippen Sie nun INSTALL ein (<Eingabetaste> nicht vergessen) und wählen Sie den Laufwerksbuchstaben (normalerweise ist das „C.“), das Installationsverzeichnis und die gewünschte Installationsgröße aus. Nach erfolgter Installation erscheint automatisch zunächst die Online-Registrierung. Brechen Sie die mit CANCEL ab und verlassen Sie diesen Bildschirm. Danach startet das ICR2-Setup, in dessen Verlauf Sie Ihre Soundkarte entweder automatisch erkennen lassen oder aber höchstpersönlich selbst auswählen können. Der Setup läßt sich auch aus dem Spielverzeichnis heraus laden, indem Sie in das Verzeichnis wechseln (Standard ist C:\ICR2) und dort SETUP (Eingabetaste) eingeben.



Start

Grand Prix Legends und Half-Life

Monster, Monza und Maschinen - die Installation der Rennschule

Die Demos von Grand Prix Legends und Half-Life laufen ausschließlich unter Windows 95 - Sie können sich die ganze Eintipperei also sparen. Der bequemste Weg, die beiden Exklusivdemos auf Festplatte zu bannen, ist unser Installer. Mit einem Klick auf **GPL UPDATE & ZUSATZSTRECKE** installieren Sie die OpenGL-Unterstützung und die Strecke Monza.

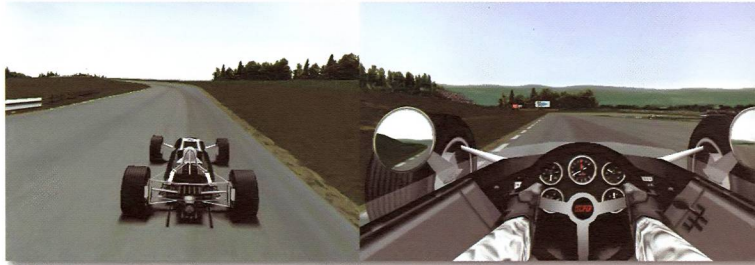
Wer dieser Technik aus unerfindlichen Gründen mißtraut, kann sich auch auf andere Art helfen.

Für die Installation Watkins Glen genügt z.B. ein Doppelklick auf die Datei „**gpldemo**“ im Ordner „**Demos\GPLDemo**“. Danach tauchen wie immer die Bildschirmhinweise auf, denen im Interesse eines geregelten Rennverlaufs unbedingt Folge zu leisten ist.

Um die OpenGL-Unterstützung und Monza zu installieren, benutzen Sie bitte wie oben beschrieben den BoS-Installer.

Wer lieber Monster als Konkurrenten jagt, der klickt zweimal auf die Datei „**UplinkInstallGermany**“ im Ordner „**Demos\HLDemo**“ und schon stößt er in Level vor, die noch nie zuvor ein Mensch gesehen hat.

Noch ein Wort zu DirectX: Falls auf Ihrem Rechner noch keine aktuelle DirectX-Version installiert sein sollte, müssen Sie DirectX von der BoS-CD auf Ihre Festplatte installieren, sonst fällt Ihr exklusives Vergnügen ins Wasser. Benutzen Sie dazu entweder den bewährten BoS-Installer oder starten Sie die Datei „**DX61**“ manuell aus dem Ordner DirectX auf der CD.



Das Feld ist komplett - der Spielstart

Wenn Sie IndyCar Racing II unter Windows spielen möchten, müssen Sie Windows zunächst neu starten. Aber dann kann es endgültig losgehen. Gehen Sie in Gedanken schon mal die die Boxenstoppstrategie für das erste Rennen in Surfer's Paradise (Australien) durch, wenn Sie das IndyCar 2-Symbol aus der Sierra Programmgruppe starten.

Unter DOS müssen Sie zunächst mit **CDVCRZ** in das Spielverzeichnis der Festplatte wechseln und danach die <Enter>-Taste drücken.

Wer jetzt die magische Formel **INDYCAR** eingibt (oder **INDYCAR -H** [Eingabetaste] für die SVGA-Auflösung) und dann die <Enter>-Taste drückt, der befindet sich schon kurze Zeit später mitten im dichtesten Renngemüel.



Die Monster bitten zu Tisch - der Start der Half-Life-Demo

Doppelklicken Sie auf das Programmsymbol „**Half-Life Uplink**“ in der Sierra-Programmgruppe, wenn Sie die Half-Life-Monster aus dem engen Gefängnis ihrer Parallelwelt in die Freiheit einer Forschungsstation entlassen wollen.

Jim Clark wartet schon - so starten Sie in Monza und Watkins Glen

Der Start in die aufregende Vergangenheit der Formel 1 erfolgt durch das Programmsymbol „**Grand Prix Legends-Demo**“, zu finden in der Sierra-Programmgruppe. Ein Klick genügt. Mit dem Icon „**Streckenauswahl**“ können Sie zwischen Monza und Watkins Glen umschalten, bevor Sie das Spiel starten.

Best of Feedback

Liebe Leserin, lieber Leser,

zunächst einmal vielen Dank für die vielen E-mails, die wir seit Einführung unserer neuen E-mail Adresse „Bos@kendantsoft.de“ erhalten haben. Wir freuen uns ganz besonders über die tolle Resonanz, da wir jetzt auf Ihre Anfragen viel schneller und gezielter antworten können. Geben Sie uns auch weiterhin Ihr Feedback; wir werden uns Ihre Wünsche und Anregungen sehr zu Herzen nehmen! Natürlich freuen wir uns auch immer über Briefe auf postalischem Wege. Also, ran an die Tastatur oder den Kugelschreiber, wir bauen auf Ihr Feedback. Ihr Best of Sierra-Team

Hallo BoS,

bevor ich zu meiner Anfrage komme, noch ein paar Worte zu eurer letzten Ausgabe. Doch, hat sich mal wieder richtig gelohnt. Besonders mein Sohn (8) ist von 3-D Ultra Minigolf angetan. Da sind ja ein paar ganz nette Gemeinheiten dabei. Aus dem wirklichen Leben kennen wir zwar auch ballfressende Sträucher und sonstige Unwägbarkeiten, aber ballzermatschende Dinos sind uns noch nicht begegnet. War eigentlich einmal daran gedacht, zusätzliche Kurse für 3-D Ultra Minigolf zu entwerfen? Bei den ganzen Golf-Simulationen wird man ja mit Kursen zugeschüttet. Nun aber zu meiner eigentlichen Anfrage. Bei den Nachbestell-Möglichkeiten für alte Ausgaben von BoS geht Ihr bis Ausgabe 6 zurück. Wie ist das mit früheren Ausgaben? Sind 1-5 nicht mehr lieferbar, oder sind sie nur dem fehlenden Platz zum Opfer gefallen?

Thomas Oster

BoS:

Lieber Herr Oster, wir freuen uns, daß Sie und Ihr Sohn soviel Spaß mit dem Spiel 3-D Ultra Minigolf haben und können Ihnen auch gleich eine gute Nachricht überbringen, die Ihren Spielspaß bestimmt noch steigert. Es gibt zusätzliche Minigolf-Kurse in unserer Special Edition 3-D Ultra Deluxe. Die Sonderedition enthält die Spiele 3-D Ultra Minigolf und 3-D Ultra Pinball sowie neun neue niemals zuvor veröffentlichte Minigolfbahnen als Superbonus. Zu Ihrer eigentlichen Anfrage: Die BoS-Ausgaben 1-5 sind nicht von der Bildfläche verschwunden, sondern nur aus Platzgründen, wie Sie richtig vermutet haben, nicht erwähnt worden. Natürlich können Sie diese Ausgaben wie alle anderen auch in unserem BoS-Shop jederzeit nachbestellen.

Sehr geehrte Damen und Herren,

mich würde interessieren, ob „Rendezvous-im Weltraum“ und „Light-house“ in Ihrer Reihe zu erwarten sind. In den diversen Läden, in denen ich bisher danach Ausschau gehalten habe, waren diese Adventures nicht vorrätig. Ein anderer Wunsch betrifft Ihre Programmierabteilung: Könnten Sie wohl ein Krimi-Adventure kreieren, das auf literarischen Vorlagen beruht z.B. Agatha Christi, Dorothy Sayers, G.K. Chesterton, Mary Elisabeth Braddon usw.?

Vielen Dank für Ihre Geduld.
Eva Fitz, München

BoS:

Liebe Frau Fitz, an die beiden Adventures haben wir auch schon gedacht, aber leider brauchen beide Spiele jeweils zwei CDs. Im Moment produzieren wir die Best of Sierra aber nur mit einer CD; für die Zukunft ist das aber nicht ausgeschlossen. Ein Krimi-Adventure, das auf einer Romanvorlage à la Agatha Christi beruht haben wir leider nicht im Sortiment, aber kennen Sie unseren Schattenjäger Gabriel Knight? Mittlerweile hat er schon zwei Krimi-Adventures gemeistert und im Herbst wird der dritte Teil, wie wir schon berichtet haben, erscheinen. Gabriel Knight beruht zwar nicht auf einer Romanvorlage, aber die Schriftstellerin Jane Jensen hat alle Spannungselemente, die ein guter Kriminalroman braucht, in ihre Geschichten um den Schattenjäger Gabriel Knight hineingelegt.

Sehr geehrtes BoS-Team,

vor ein paar Tagen habe ich mir die neue Best of Sierra Nr. 11 gekauft und stellte leider fest, daß ich dieses Mal keine 2 Top-Spiele fand, sondern noch eine Demo-Version von Return to Krondor, was ich nicht besonders gut fand. Wo ist die zweite Vollversion, ich finde sie nicht. Ansonsten waren immer gute Spiele und Lösungswege in Euren Heften zu erwarten und ich bin dadurch auch ein Fan des Heftes geworden. Prima finde ich auch Eure E-mail Adresse im Internet und werde mich dort auch mal melden.
Thomas Kühnert, Rochsburg

BoS:

Lieber Herr Kühnert, es tut uns sehr leid, daß unsere Spiele-Auswahl in der BoS Nr. 11 nicht Ihren Geschmack getroffen hat. Uns haben in der vergangenen Zeit viele Zuschriften erreicht, die sich eine „Vorabversion“ eines topaktuellen und noch nicht käuflichen Spieles gewünscht haben. Mit der OEM-Version von Return to Krondor sind wir diesen Wünschen nachgekommen. Wir wollten unseren Lesern mit diesem kompletten ersten Kapitel von Return to Krondor einen ersten Einblick in ein Spiel geben, das erst einige Monate später erhältlich sein wird. Wir hoffen natürlich, daß Sie uns trotzdem auch zukünftig die Treue halten und unsere Spiele-Auswahl auch Ihren Geschmack trifft.

Bitte haben Sie Verständnis, wenn wir Zuschriften aus Platzgründen kürzen müssen.

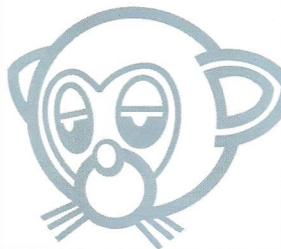
Verlosung Best of Sierra Nr.: 10

And the winner is...

1. Preis Thomas Penzkofer, Cham



2. Preis Sven Nobereit, Erfurt



3. Preis Astrid Tunkowski, Berlin



Mit Vollgas durch Surfer's Paradise

Treten Sie in die Fußstapfen von Nigel Mansell und Jacques Villeneuve und holen Sie sich den Titel eines IndyCar-Champions!

Willkommen bei IndyCar Racing II, der atemberaubenden Rennsimulation für Fortgeschrittene und Profis. Anfänger werden es zunächst schwer haben, gegen die namhafte Konkurrenz auch nur eine Schnitte zu kriegen, schließlich ist die IndyCar-Serie das US-amerikanische Pendant zur Formel-1-Weltmeisterschaft. Wer hier fährt, ist ein Meister seines Fachs - das ist in der Simulation nicht anders als in der Realität.

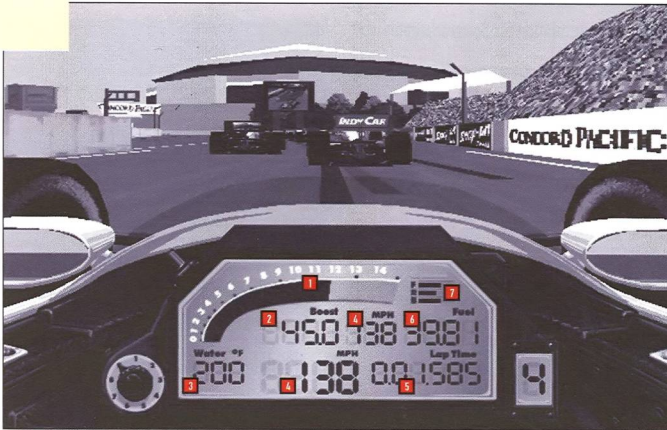


Viele Piloten der IndyCar-Serie sind in Europa (zu Unrecht) völlig unbekannt. Es gibt zwar immer wieder mal Fahrer, die sowohl über IndyCar-, als auch über Formel-1-Erfahrung verfügen, doch in beiden Serien den Titel zu holen, dieses Kunststück ist erst zwei Piloten geglückt: dem Engländer Nigel Mansell und dem Kanadier Jacques Villeneuve. Während der Brite sich zunächst in der Formel 1 einen Namen machte und erst nach seinem Weltmeistertitel zur IndyCar wechselte, ging Villeneuve den umgekehrten Weg: Er verdiente sich seine Meriten zunächst in den Staaten, gewann 1995 als jüngster Fahrer der Geschichte die IndyCar-Serie und wiederholte diesen Coup zwei Jahre später in der Formel 1.

Wenn auch Sie ein Gefühl für die Autos, die Steuerung und die Strecken dieser Rennsimulation der Extraklasse bekommen wollen, dann suchen Sie sich aus dem Hauptmenü einen Kurs aus und wählen Sie entweder Single Race (Einzelrennen) oder Preseason Testing (Vorsaison-Testfahrten) - schon sitzen Sie im Cockpit eines Bolden und können an den wartenden Konkurrenten vorbei aus der Boxengasse schießen (wenn Sie wissen, wie Sie Gas geben müssen). Best of Sierra zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, auf was Sie sonst noch zu achten haben.



Die Schaltzentrale Ihres IndyCar - Das Cockpit



1 Tachometer

Gibt die Umdrehungen pro Minute an (U/min). Zwischen 11.000 und 12.500 U/min sollten Sie schalten, da die Motorleistung ab 13.000 U/min nachläßt. Wer seinen Motor längere Zeit über 14.000 U/min quält, riskiert einen Motorschaden.

2 Turbolader

Zeigt den Druck an, den der Turbolader je nach Beschleunigung erzeugt.

3 Wassertemperatur

Gibt die Temperatur des Kühlwassers in Fahrenheit an. Bei mehr als 220 Grad ist der Motor überlastet.

4 Geschwindigkeit

Zeigt die Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde (mph).

5 Rundenzeit

Ihre Durchschnittsgeschwindigkeit in der vorangegangenen Runde

6 Tankanzeige

Gibt Auskunft über Ihren Kraftstoffvorrat (IndyCars fahren mit Methanol). Maximale Menge: 40 Gallonen. Bei weniger als 5 Gallonen beginnt das Wort "Fuel" verräterisch zu blinken. Zeit fürs Auftanken.

7 Stabilisatoren und Bremskraftverteilung

Informiert über die Einstellung der beiden Stabilisatoren und der Bremskraftverteilung. Die Stabilisatorenskalen reichen von sehr weich (Balken weit links) bis sehr hart (Balken weit rechts). Die Skala der Bremskraftverteilung reicht von voller Hinterradbremung (Indikator weit links) bis voller Vorderadrbremung (Indikator weit rechts). Steht der Indikator in der Mitte, ist die Bremskraft gleichmäßig verteilt.

Die Bedienung des Turboladers

L Turboladendruck erhöhen

K Turboladendruck verringern

Je höher der Turboladendruck, desto höher die Motorleistung, aber auch der Kraftstoffverbrauch. Empfehlenswert ist ein Ladedruck von "7" - sollten Sie Ihren Renner stark beschleunigen müssen, haben Sie bei einer solchen Einstellung noch genügend Spielraum. Werfen Sie immer ein Auge auf das Motorlämpchen. Ein dauerhaft erhöhter Ladedruck geht Ihrem Motor nämlich 'auf die Pumpe', d.h. er verschleißt schneller. Außerdem müssen Sie zum Tanken häufiger an die Box.

Die Justierung der Stabilisatoren

+ Frontstabilisator straffen

- Frontstabilisator lockern

] Heckstabilisator straffen

[Heckstabilisator lockern

Stabilisatoren lassen sich wie Stoßdämpfer entweder sehr hart oder sehr weich einstellen. Je härter die Einstellung, desto direkter die Lenkung. Der Nachteil: die Gewichtsverlagerung wird erhöht, die Bodenhaftung nimmt ab. Sollte Ihr Auto zu stark untersteuern, straffen Sie die Heck- und/oder lockern Sie die Frontstabilisatoren. Wenn es übersteuert, müssen die Frontstabilisatoren gestrafft und die Heckstabilisatoren gelockert werden. Erste Justierungen sollten bereits in der Werkstatt vorgenommen werden. Die Änderungen können Sie jederzeit auch während der Fahrt vornehmen (siehe Cockpitdisplay rechts).

Die Bremskraftverteilung

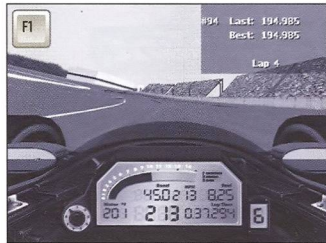
. Bremskraft der Vorderräder erhöhen

: Bremskraft der Hinterräder erhöhen

Bei Stadt- oder Straßenkursen sollten Sie die Bremskraft stärker auf die Vorderräder verteilen. Bei Rundkursen hingegen, wo kaum oder nur in äußerstem Notfall (Boxenstopp) gebremst wird, sollten Sie den Schwerpunkt auf die Hinterräder verlegen, wenn Sie nicht ins Schleudern kommen wollen.



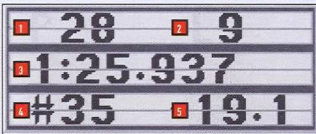
IndyCar II



Boxenstopps

Boxenstopps werden in der Regel zum Reifenwechsel oder Auf-tanken eingelegt. Wenn Sie in der Boxengasse stehen und niemand rührt eine Hand, kann das daran liegen, daß Sie nicht nah genug an der Wand oder nicht innerhalb der weißen Linien Ihres Boxenstands stehen. Treten Sie während des Stopps immer auf die Bremse und kommen Sie bloß nicht auf die Idee, den Rückwärtsgang einzulegen - Mechaniker sind da ganz empfindlich. Über die Option **Set Controls** (Steuerung einstellen) erfahren Sie, mit welcher Taste Sie bremsen und wie Sie die Einstellung ändern können.

Die Boxentafel



Beim Überqueren der Startziellinie erscheint oben links für einen kurzen Moment die Boxentafel.

- 1** Ihre aktuelle Position (z.Z. Platz 28, na ja)
- 2** Zu fahrende Runden (9)
- 3** Rundenzeit
- 4** Abstand zum Führenden bzw. Vorsprung auf den Zweiten. Liegen Sie in Führung, erscheint hier die Nummer Ihres Verfolgers.
- 5** Sie liegen 19,1 Sekunden hinter Wagen Nr. 35 zurück (na ja).

Spielpause

Mit der Taste "P" können Sie das Spiel jederzeit unterbrechen. Dies empfiehlt sich besonders dann, wenn Sie das IndyCar-Funksystem verwenden. Drücken Sie zuerst "P" und rufen Sie danach mit einer der weiter unten beschriebenen Funktionstasten die gewünschte Information ab.

Die Benutzung des Funksystems

Alle Funkinformationen, die Sie über die Funktionstasten abrufen, werden oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt.

F1 Runderinfo

Rufen Sie mit der F1-Taste Infos über die zuletzt gefahrene Runde ab, also Abstand zum Führenden, Rückstand auf den vor Ihnen liegenden Fahrer oder die durchschnittliche Rundengeschwindigkeit.

F2 Stand

Benutzen Sie die "Größer als"- und "Kleiner als"-Tasten, um sich die aktuellen Plazierungen (in Fünfergruppen zusammengefaßt) anzusehen. Mit ">" scrollen Sie im Klassement nach unten, mit "<" nach oben. Am besten, Sie checken die Plazierungen während einer Spielpause oder nach Erscheinen der gelben Flagge.

F3 Kraftstoffplanung

Diese Taste zeigt Ihnen nicht nur den aktuellen Kraftstoffvorrat an. Mit den "<"- und ">"-Tasten können Sie während der Fahrt die Zutankmenge bestimmen, die beim nächsten Boxenstopp aufgetankt werden soll. Ohne entsprechende Einstellung wird beim nächsten Mal automatisch vollgetankt.

F4 Reifentemperatur

Die Temperaturanzeige (innen, außen und in der Mitte) gibt nicht nur Auskunft über den Zustand der Reifen, sondern sagt Ihnen, wann der nächste Reifenwechsel nötig wird und, ob die Pneu's sich gleichmäßig abnutzen.

F5 Reifenabnutzung/wechsel

Über die F5-Taste stimmen Sie sich mit Ihrem Boxenteam ab, welche Reifen beim nächsten Stopp gewechselt werden sollen. Ohne Abstimmung wechseln die Jungs beim nächsten Stopp alle vier Reifen aus. Da sind die gnadenlos. Wählen Sie mit der Leertaste den gewünschten Reifen aus und legen Sie mit den "<"- und ">"-Tasten den Luftdruck fest. Alle auszutauschenden Pneu's sind mit einem Häkchen markiert (ggf. mit <Enter>-Taste entfernen). Mit der "?"-Taste wählen Sie den Reifentyp.

F7 Spoilereinstellung

Mit der Leertaste schalten Sie zwischen Front- und Heckspoiler hin und her. Mit den "<"- und ">"-Tasten lassen sich die Einstellungen korrigieren. Wird der Spoiler aufgerichtet, verringert sich aufgrund des erhöhten Luftwiderstands die Geschwindigkeit. Eine Absenkung hingegen verringert den Anpreßdruck und somit die Kurvenstabilität.

F8 Unterschiedliche Reifendurchmesser ("Stagger")

Verschiedene Reifendurchmesser machen vor allem bei ovalen Rennstrecken Sinn, denn mit der richtigen "Stagger"-Einstellung lassen sich die Kurven mit (etwas) höherer Geschwindigkeit nehmen. Nehmen Sie hierzu die bestens bekannten "<"- und ">"-Tasten.

F9 Boxenstatus/Reparaturen

Lassen Sie sich mit der F9-Taste alle Änderungen anzeigen, die beim nächsten Stopp vorgenommen werden sollen. Wollen Sie ausschließlich Reparaturen in der Box vornehmen lassen, sollten Sie zuvor mit F5 und F3 die Optionen Reifenwechsel bzw. Tanken ausgeschaltet haben. Wenn Sie trotz deaktivierter "Repair"-Funktion lange an den Boxen warten, liegt das u.U. an Schäden Ihres Fahrzeugs, die das Team bei seiner Arbeit behindern.

F10 Rundum-Perspektiven

Tapetenwechsel gefällig? Mit F10 können Sie die Cockpitperspektive verlassen und auf eine von zwei Rundumperspektiven umschalten (Weitwinkel und Tele).

Das Hauptmenü ist aller Rennen Anfang



Die Bedeutung der Flaggen - Eine kleine Farbenlehre



Grün: Rennstart

Im Qualifying zeigt die grüne Flagge alle gewerteten Runden an, im Rennen symbolisiert sie einen normalen Rennverlauf ohne irgendwelche Beschränkungen.



Gelb: Vorsicht

Der Rennverlauf ist beeinträchtigt - in der Regel durch einen Unfall. Tempo drosseln und in einer Reihe hinter dem Pace Car bleiben (nur in der Aufwärmrunde vor einem Rennen fahren die Autos in Zweierreihen). Überholmanöver sind strengstens untersagt.



Schwarz: Strafe

Wenn Sie gegen eine Regel verstoßen haben, erscheint die schwarze Fahne. Das heißt: Fahren Sie in die Boxengasse und bringen Sie Ihren Boliden für eine Sekunde zum Stehen, bevor Sie das Rennen wieder aufnehmen ("Stop-and-Go"-Strafe). Beispiele für Regelverstöße, die die schwarze Flagge nach sich ziehen: Übertretung der Geschwindigkeitsbegrenzung in der Boxengasse (80 mph) oder Überholen des Pace Cars bzw. eines anderen Fahrzeugs bei gelber Flagge. Ignorieren Sie die schwarze Flagge, werden Sie nach drei Runden disqualifiziert.



Weiß: Letzte Runde

Die Flagge zeigt die letzte Runde an (Rennen, Qualifying) und erscheint, sobald der Führende über die Startziellinie gefahren ist.



Schwarzweiß: Ende des Rennens (des Qualifying)

Davon träumen alle Rennfahrer: Als Erster über die Ziellinie und die schwarzweißkarierte Flagge sehen.

Die Bedienungsleiste des Videorecorders



Die spannendsten Momente des Rennens können Sie mit Hilfe eines Videorecorders noch einmal genießen. Die Bedienungsleiste, die bei jeder Wiederholung am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird, ist die Steuerzentrale dieses Recorders.

Schneiden



Wer Speicherplatz sparen und nur die wirklichen Highlights der Nachwelt erhalten will, kann sich hier austoben und den Rest in den Festplattenkorb werfen.



Kamera auswählen

Wenn Sie sich für diese Option entschieden haben, können Sie mit dem "A"-Knopf des Joysticks bzw. der Taste "c" Ihrer Tastatur die nächste Kameraeinstellung, mit dem "B"-Knopf bzw. dem "C", den vorangegangenen Kamerawinkel aufrufen.



Fahrzeug auswählen

Mit dem "A"-Knopf des Joysticks bzw. der Taste "v" Ihrer Tastatur schauen Sie sich das nächste, mit dem "B"-Knopf bzw. der "V"-Taste das vorherige Fahrzeug an.



Zum Anfang zurückspulen

Markieren Sie die Taste und drücken Sie auf dem Joystick den Knopf "A" bzw. die <Enter>-Taste der Tastatur, wenn Sie sich an der Wiederholung gar nicht satt sehen können.



Suchen/Zurückspulen

Auch hier müssen Sie die Taste markieren und den "A"-Knopf bzw. die <Enter>-Taste drücken. Wer ausschließlich mit der Tastatur arbeitet, hat es einfacher. Ein Druck auf die "<->-Taste genügt.



Start/Pause

Wie gehabt: Taste markieren und den "A"-Knopf bzw. die <Enter>-Taste drücken.



Suchen/Vorspulen

Mit dieser Funktion lassen sich alle uninteressanten Passagen überspringen. Taste markieren und den "A"-Knopf bzw. die <Enter>-Taste drücken.

Hilfsprogramme



Klicken Sie das Icon für Hilfsprogramme an, um eine Videoaufzeichnung entweder zu laden (Load), zu speichern (Save) oder zu löschen (Delete).

Direkteinstieg Button



Go Racing (Rennstrecke)



Garage (Werkstatt)



Next Session (Nächster Lauf)



Replay (Wiederholung)



Standings (Rennstand)



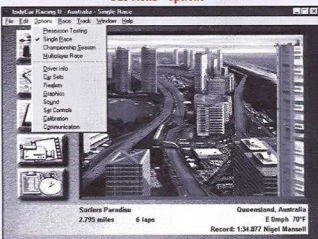
IndyCar II

Die Menüzeile

Das Menü "File" und seine Optionen

- **New** (neue Datei): Startet ein neues Einzelrennen oder eine neue Meisterschaftssaison.
- **Save** (Datei speichern): Speichert Ihr aktuelles Rennen.
- **Save As** (Speichern unter): Speichert ein Rennen in einer neuen Datei.
- **Print** (Datei drucken): Wer den Punktestand eines gespeicherten Rennens, den Punktestand einer gespeicherten Saison, in der Werkstatt durchgeführte Fahrzeugeinstellungen oder bestimmte Steuerungseinstellungen lieber schwarz auf weiß haben möchte, kann sich diese Dinge auch ausdrucken lassen.
- **Print Setup** (Datei Druckereinstellung): Wählen Sie Ihren Drucker-**typ** und andere Druckoptionen.
- **Exit** (Datei beenden): Beendet vorerst Ihre Karriere als IndyCar-Champ. Für den Fall, daß mal der Chef reinschaut oder Papa anteporast steht.

Das Menü "Options"



- **Preseason Testing** (Test Saison-Vorläufe): Die ideale Option, um sich und Ihr Team auf das Rennen einzustimmen - Feinabstimmung, Taktik, Boxenstoppstrategie usw.
- **Single Race** (Einzelrennen): Ein einzelnes Rennwochenende zum Reinschnuppern. Tunen Sie Ihren Renner, versuchen Sie sich zu qualifizieren oder schauen Sie sich die gewagtesten Manöver in der Wiederholung an. Zählt nicht zur Meisterschaft.
- **Championship Season** (Meisterschaft): Werden Sie IndyCar-Champion. Eine Meisterschaftssaison besteht aus 15 Rennen. Für den ersten Platz gibt es 20 Punkte, der Zwölfte bekommt immerhin noch einen. Maximal sind 22 Punkte drin (jeweils 1 für die Pole Position und denjenigen, der die meisten Runden in Führung gelegen hat).
- **Multiplayer Race** (Mehrspielermodus): Mehrspielerrennen sind entweder über Nullmodemkabel (Direktverbindung) oder über Modem möglich. Jeder Spieler benötigt einen PC, auf dem IndyCar Racing II installiert ist.

- **Driver Info** (Fahrerinfo): Mit dieser Funktion können Sie persönliche Daten eingeben, einen Blick auf die Fahrzeuge der Konkurrenz werfen und die Fahrerbiographien abrufen. Der hier eingegebene Name Ihres Fahrers erscheint später in den Ergebnissen. Außerdem bietet dieses Menü die Möglichkeit, Fahrzeugstell-Motorkombinationen und Reifenhersteller auszuwählen. Mit den "Load Car/Save Car"-Tasten bearbeiten und speichern Sie vorhandene Fahrzeuge und die Fahrerinfo.

- **Car Sets** (Fahrzeuge): Wechseln Sie zwischen verschiedenen gespeicherten Fahrzeugen hin und her.

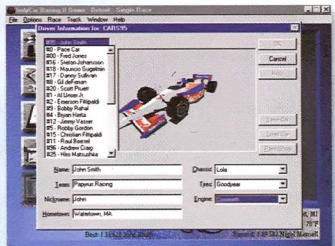
- **Realism** (Realismus): Das Realismus-Menü enthält mehrere Optionen, mit denen Sie sich ein Rennen per Mausklick auf den Leib schneiden können. Klicken Sie die Box hinter der entsprechenden Option einfach an oder stellen Sie die gewünschten Zahlen ein.
 - **Race Length** (Streckenlänge): Wählen Sie eine Distanz von 1 bis 100% der Original-Streckenlänge.
 - **Auto Shifting** (Automatische Schaltung): Das manchmal lästige Schalten entfällt.
 - **Automatic Braking** (Automatische Bremse): Der Wagen bremst vor jeder Kurve automatisch.
 - **Spin Recovery** (Schleuderkorrektur): Das Auto kehrt nach einem Dreher sofort in die Spur zurück.
 - **Yellow Flags** (Gelbe Flaggen): Mögen Sie keine gelben Flaggen? Hier können Sie sie verbieten.
 - **Pace Lap** (Aufwärmrunde): Prägen Sie sich das Streckenprofil vor dem Start noch einmal ein.
 - **Random Breakdown** (Zufällige Schäden): Können einem ganz schön das Leben vergällen, sind aber sehr realistisch. Ferrari-Fans können ein Liedchen davon singen.
 - **Weather Type** (Wetter): Wählen Sie zwischen Constant (gleichbleibend) und Random (veränderlich).
 - **Temperature** (Temperatur): Manche mögen's heiß.
 - **Wind Speed/Direction** (Windgeschwindigkeit/richtung): Wer bei Seitenwindböen zur Hochform aufläuft, kann sich hier einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz verschaffen.
 - **Opponents** (Gegner): Entscheiden Sie selbst, gegen wieviele Leute Sie antreten wollen und wie stark die sind (Werte unter 80% sind nicht drin, Sie Schummerler).
 - **Damage** (Schäden): Mit "None" machen Sie Ihr Fahrzeug unzerstörbar (als einziges im ganzen Feld), mit "Realistic" nehmen Sie die Wirklichkeit (und ein mögliches Ausscheiden) bildlegend in Kauf und mit "Arcade" stellen Sie den Schadenverkauf auf ein mittleres Maß.

- **Graphics** (Grafik): Wer für seinen Rechner die optimale Bildfrequenz erreichen will, kann hier den Grad der grafischen Darstellung verändern - entweder über die Bildschirmauflösung, die Anzahl der gezeigten Gegner oder über zahlreiche grafische Details, die sich ein- bzw. ausschalten lassen. Generell gilt: je mehr Details Sie zulassen, desto mehr hat Ihr Rechner zu verarbeiten - die Bildfrequenz nimmt ab. Doch auch außerhalb des Grafikmenüs können Sie noch einiges für eine optimierte Bildfrequenz tun: So läßt sich z. B. über **OptionsOpponents** die Größe des Teilnehmerfeldes reduzieren. Außerdem empfehlen wir Windows-95-

nutzen über **OptionsSound** die Option "Direct Sound" zu markieren. Ein weiterer Tip: Aktivieren Sie "Direct Draw" über **OptionsGraphicsAdvanced** und reduzieren Sie die Bildschirmauflösung auf 320x200.

- **Set Controls** (Steuerung einstellen): Neben jeder Funktion (Gas, Bremse, Rechts, Links etc.) finden Sie die aktuelle Einstellung sowie eine Schaltfläche, mit der Sie diese Einstellung verändern können (Modify). Klicken Sie diese Schaltfläche an und betätigen Sie danach den Knopf/die Taste, mit dem/der in Zukunft diese Aktion durchgeführt werden soll. Die neue Einstellung erscheint danach automatisch im betreffenden Fenster. Nur die Benutzer eines Lenkrades bzw. Flugknüppels sollten die Option "Linear Steering" (Lineare Lenkung) aktivieren. Sind alle Steuerungskombinationen festgelegt, können Sie das Ergebnis mit der Option "Save As" (Speichern als) abspeichern. Mit den "Save"- bzw. "Load"-Tasten können Sie darüber hinaus noch andere Varianten festlegen - mehrere Joysticks oder andere Eingabegeräte zum Beispiel.

Unser Rundgang durch die Windows-Menüs von IndyCar Racing II ist beendet. Doch Sie werden sicher bemerkt haben, daß in der Menüzeile noch weit mehr steckt als das, was wir Ihnen bisher gezeigt haben. Wir können Ihnen aus Platzgründen (das Originalhandbuch umfaßt stramme 72 Seiten) leider nur einen kursorischen Überblick über die wichtigsten Funktionen bieten. Außerdem sind die noch fehlenden Menüs weitgehend selbsterklärend: In "Race" finden Sie die gleichen Optionen wie auf dem Eingangsbildschirm (Training, Werkstatt, Qualifying, Replay, Ergebnisse), mit "Track" wählen Sie einen der 15 verschiedenen Meisterschaftskurse aus und unter "Window" können Sie entweder ein zuvor in den Zwischenspeicher geladenes Objekt ansehen oder aber ein Chat-Fenster öffnen, über das Sie im Mehrspielermodus mit Ihrem Konkurrenten kommunizieren können.

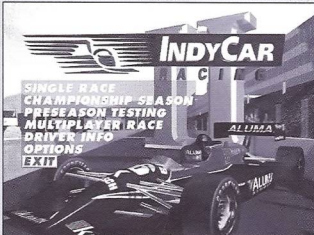


Es lebe der kleine Unterschied - das Menü unter DOS



Das Hauptmenü

IndyCar Racing II ist eines der letzten Spiele, die noch für Windows und DOS programmiert wurden. Damit kommen auch diejenigen in den Genuß der Indy-Car-Meisterschaft, die noch einen alten Rechner zu Hause stehen haben. Das Hauptmenü unter DOS besteht nicht aus Klappmenüs, sondern aus einer Vielzahl von Einzelbildschirmen, zwischen denen Sie mit der «ESC»-Taste immer hin und her springen können. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:



- **Single Race** (Einzelrennen): Ein Rennen, Training oder Qualifying auf einem Kurs Ihrer Wahl.
- **Championship Season** (Meisterschaftssaison): Eine komplette Meisterschaft mit allen 15 Rennen.
- **Preseason Testing** (Vorsaison-Testläufe): Zeit für Experimente
- **Multiplayer Race** (Mehrspielerrunde): Mit dieser Option können Sie gegen einen Konkurrenten antreten, dessen Rechner über ein Modem bzw. ein Nullmodemkabel mit Ihrem PC verbunden ist.
- **Driver Info** (Fahrerinfo): Geben Sie Ihren Namen ein (z.B. "Harry Neverman"), Ihren Spitznamen, Ihr Team (Basil's Racing Team) und Ihre Heimatstadt (Köln-Nippes), um mit diesen Daten Eingang in die Statistik zu finden (Stand des Rennens, Bestzeiten, Ergebnisse, letzte Plätze etc.).
- **Options** (Optionen): Wie unter Windows - verändern Sie nach Belieben technische Variablen, grafische Details, Realismuseinstellungen oder Tastaturbelegungen.
- **Exit**: Bedeutet wie überall das unwiderrufliche Ende.

Das Rennstreckenmenü



Bewegen Sie Ihren Joystick vor und zurück, um eine der 15 verschiedenen Rennstrecken zu markieren, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem "A"-Knopf. Sollten Sie ein anderes Eingabegerät benutzen, verwenden Sie bitte die Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten der Tastatur.



IndyCar II



Das Single Race-Menü (Einzelrennen)

Wenn Sie ein komplettes Rennwochenende bei IndyCar-Serie zubringen möchten, ohne sich gleich den Streß einer Meisterschaft anzutun, sind Sie hier genau richtig. Vom Training, Qualifying, Tuning und Rennen ist alles dabei. Folgende Optionen sind vorgesehen:

- **Replay** (Wiederholung): Die riskantesten Manöver noch einmal zum Genießen.
- **Garage** (Werkstatt): Mit dieser Option wird das Werkstattmenü auferufen, von wo aus Sie die Feinabstimmung Ihres Fahrzeuges durchführen können.
- **Practice** (Training): Beim Training sind Sie nicht allein auf der Bahn - die ideale Vorbereitung auf das Rennen.
- **Qualify** (Qualifikation): Sie wollen sich fürs Rennen qualifizieren? Also nehmen Sie die schnellste Wageneinstellung, die weichen Reifen und tanken Sie so wenig wie möglich.
- **Warm-Up** (Aufwärmrunde): Ideal, um sich kurz vor dem Rennen noch einmal genau auf die Strecke einzustellen.
- **Race** (Rennen): Müssen wir Ihnen wirklich sagen, was hier zu tun ist?
- **Next Session** (Nächster Lauf): Hat das Spaß gemacht? Sie wollen gleich ins nächste Wochenende starten? Bitte schön - klicken genügt.
- **Standings** (Stand des Rennens): Zeigt ihnen das aktuelle Klassement. Mit StandingsView können Sie sich alle Fahrzeuge in der Reihenfolge Ihrer Platzierung ansehen.
- **Rennen speichern**: Nach einer erfolgreichen Qualifikation bzw. nach drei Runden können Sie Ihr aktuelles Rennen abspeichern.
- **Zeitraffer**: Wenn Sie ausgeschieden sind und keine Lust haben, Ihren Konkurrenten beim Gewinnen zuzusehen, können Sie im Cockpit mit dem "K"-Knopf des Joysticks den Zeitraffer einschalten und sich das Rennen in aller Kürze zu Ende ansehen.
- **Exit**: Rückkehr zum Streckenauswahl-Bildschirm.

Das Optionenmenü

Das Optionenmenü bietet auch dem DOS-Benutzer alle Möglichkeiten, das Spiel nach seinen Vorstellungen zu konfigurieren. Besonders wichtig hierbei: Das "Controls"-Menü. Wählen Sie OptionsControlSet Control, um alle Steuerbefehle einzeln festzulegen. Wer sein Auto z.B. mit einer (ja durchaus üblichen) Rechts-Links-Bewegung eines Lenkrades steuern will, wählt zunächst "Steering" und bewegt dann seinen Joystick bzw. Lenkrad nach rechts und links. Und wer lieber mit der <Tab>-Taste der Tastatur Gas geben möchte, der wählt zunächst "Acceleration" und drückt dann die <Tab>-Taste.

Bestimmte Tasten, die Funktionstasten z.B., lassen sich nicht mit Steuerbefehlen belegen, weil Sie im Spiel bereits andere Funktionen erfüllen. Noch ein Hinweis: Spieler mit einem konventionellen Joystick sollten die Option "Non-Linear Steering", Benutzer eines Lenkrades oder Steuerknüppels hingegen die Option "Linear Steering" markieren.

Die Kalibrierung des Joysticks

Das Programm prüft beim ersten Start, ob Sie einen Joystick installiert haben. Wenn ja, erscheint danach der Kalibrierungsbildschirm. Bewegen Sie Ihren Joystick oder Ihr Lenkrad bis zum Anschlag in alle vier Richtungen und drücken Sie danach die <Enter>-Taste. Bei manchen Lenkrädern scrollt das Programm zuweilen sehr schnell durch die einzelnen Menüoptionen. Wem das zu schnell geht, der sollte auf manuelles Scrollen umschalten. Drücken Sie einfach die Taste "J" und bestätigen Sie mit <Enter>.

Die Fahrhilfen (Driving Aids)

Die Fahrhilfen sind die gleichen wie im Win95-Modus. Automatische Schaltung und automatische Bremse (automatic shifting, automatic braking) sind besonders für Anfänger von Vorteil, denen die Schaltvorgänge noch nicht in Fleisch und Blut übergegangen sind. Es macht nämlich keinen Spaß, jedesmal bei der ersten Kurve vor die Wand zu donnern, weil man entweder zu spät geschaltet oder zu früh bzw. gar nicht gebremst hat. Ob Sie mit diesen Fahrhilfen aber auch auf dem Treppchen landen, steht auf einem ganz anderen Blatt.

Das Grafikmenü

Sollte das Spiel manchmal ins Stocken geraten, können Sie über Graphics im Menü Options gewisse grafische Details deaktivieren, um Ihrem leidgeprüften Rechner Linderung zu verschaffen. Gerade die Gras- und Asphaltarstellung beanspruchen den meisten

Speicherplatz. Schalten Sie die beiden Optionen ab, damit Ihr System wieder Kapazitäten für eine höhere Bildfrequenz freibekommt, oder lassen Sie Ihren Rechner selbst bestimmen. Mit "Auto" entscheidet der PC automatisch, welche Detailgenauigkeit er unter Berücksichtigung der eigenen Kapazitäten noch abbilden kann und welche nicht.

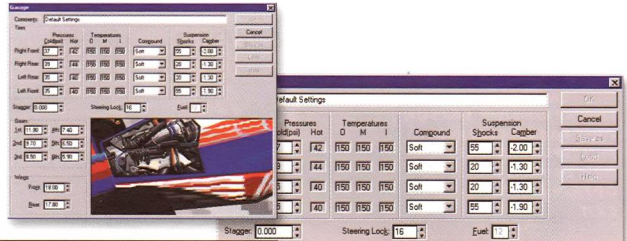


Mit der minimalen Bildfrequenz (Minimum Frame Rate) bestimmen Sie den Zeitpunkt, zu dem der Rechner Grafikdetails ausschaltet, um weiterhin flüssige Animationen zu gewährleisten. Die maximale Bildfrequenz (Maximum Frame Rate) hingegen gibt an, ab welcher Geschwindigkeit Grafikdetails wieder hinzugeschaltet werden (ab 22 Bildern pro Sekunde z.B.).

Noch zwei Tips, wie Sie Ihrer Bildfrequenz wieder auf die Sprünge helfen können: Wählen Sie beim Laden des Spiels die Option "FM-Sound". Sobald die Eingabeaufforderung C:\INDYCAR> erscheint, geben Sie INDYCAR -F <ENTER> (oder INDYCAR -F -H für den SVGA-Modus) ein, um das Spiel zu laden. Verziehen Sie zur Not auch auf YESA-Treiber und laden Sie das Spiel mit einer niedrigeren Auflösung. Geben Sie nach der Aufforderung C:\INDYCAR> die Zeile INDYCAR ein.

Das Werkstattmenü - Paradies für Tüftler und Schrauber

Nur wer sein Fahrzeug regelmäßig tunt und an die Gegebenheiten anpaßt, hat bei der IndyCar-Serie eine Chance auf den Gesamtsieg. Nach jeder Runde erscheint daher das Werkstattmenü, in dem Sie nach Belieben experimentieren und einstellen können.



Das Werkstattmenü unter DOS (Garage)

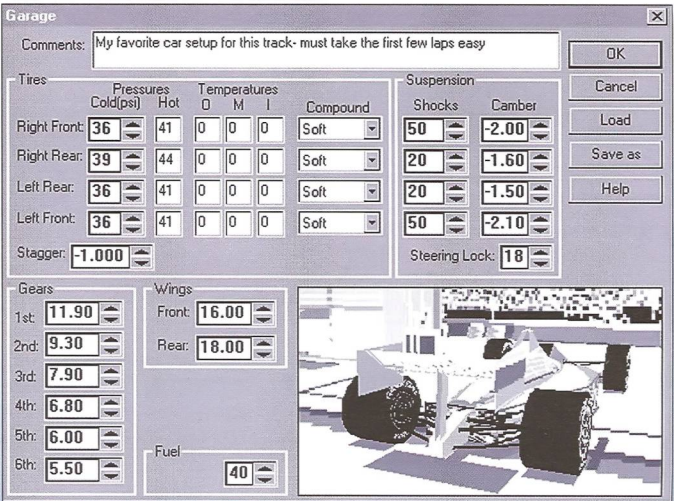
Unter DOS haben Sie die Wahl unter folgenden Optionen:



- **Tires (Reifen):** Bestimmen den Reifentyp, den Reifendruck und den Reifendurchmesser.
- **Fuel (Kraftstoff):** Die benötigte Treibstoffmenge läßt sich bis auf eine Zehntel Gallone genau (das entspricht etwa einem halben Liter) einstellen.
- **Wings (Spoiler):** Hier verändern Sie die Aerodynamik Ihres Fahrzeugs, indem Sie die Flügel höher bzw. niedriger einstellen.
- **Suspension (Aufhängung):** Stoßdämpfer und Radsturz müssen einzeln exakt justiert sein, wenn Sie nicht in jeder Kurve wichtige Hundertstel- oder Zehntelsekunden verlieren wollen. Entscheiden Sie sich für ein Lenkgetriebe, das besonders kurvenreichen Strecken gewachsen ist.
- **Gear Ratios (Übersetzungsverhältnis):** Die Kriterien eines optimal eingestellten Übersetzungsverhältnisses sind maximal Geschwindigkeit, optimale Beschleunigung und höchstmögliche Motorleistung.
- **Options (Optionen):** Hier können Sie die von Ihnen bevorzugten Einstellungen speichern, laden oder verwalten.

Das Werkstattmenü unter Windows 95 (Garage)

Der Windows 95-Fahrer genießt deutlich mehr Komfort als sein DOS-Kollege. Er bekommt das Werkstattmenü auf einem einzigen Bildschirm präsentiert und muß sich nicht über mehrere Bildschirme hinweg von einer Option zur nächsten durchhackern. Zudem steht ihm sogar eine Kommentarzeile ("comments") zur Verfügung, in die er seine Erfahrungen aus dem Training eingeben kann.



- **Tire Compounds (Reifentypen):** Die Wahl der Reifen hängt von der Strecke und der Art des Rennens ab. Weiche Reifen sorgen für eine verbesserte Bodenhaftung, sind jedoch entschieden kurzlebiger (ideal für Qualifying). Härtere Reifen hingegen reduzieren die Bodenhaftung, halten aber länger. Achten Sie im Training auf die Reifentemperatur. Erhitzen die Pneu zu schnell, sollten Sie auf eine härtere Mischung umsteigen. Reifen, die sich überhaupt nicht erhitzen, sollten schleunigst gegen weichere Pneu ausgetauscht werden. Generell gilt: Je länger ein Reifen hält, desto weniger Zeit verlieren Sie durch unnötige Boxenstops.

- **Tires (Reifen):**
 - **Reifentyp:** Wie gesagt, auf die Mischung kommt es an. Weiche Reifen haften besser, harte Reifen halten länger.
 - **Reifentemperatur:** Gleichmäßige Temperaturen auf der gesamten Lauffläche sorgen für eine optimale Bodenhaftung.
 - **Luftdruck reduzieren:** Ein geringerer Druck sorgt dafür, daß sich die Mitte der Lauffläche nach innen wölbt. Die Folge: Die Ränder der Lauffläche werden heißer, die Bodenhaftung wird verbessert.
 - **Luftdruck erhöhen:** In diesem Fall wölbt sich die Mitte der Lauf-

Indy Car II



Ein paar goldene Regeln für den kommenden Champion

Wer gut bremst, ist nicht so leicht auszubremsen - gerade bei Straßenkursen mit ihren vielen Kurven sollten Sie ein Auge auf die Bremsmarkierungen werfen. Markierungen auf der linken Seite zeigen eine Rechtskurve an, Markierungen auf der rechten Seite eine Linkskurve. Nähern Sie sich einer Kurve immer von der Außenseite her (in der Nähe der Bremsmarkierungen), durchfahren Sie sie immer nahe am Scheitelpunkt und verlassen Sie die Kurve in einem möglichst großen Bogen. Sie können wertvolle Zeit gutmachen, wenn Sie so spät wie möglich in die Kurve hineinbremsen und bei der Kurvenausfahrt so früh wie möglich wieder beschleunigen. Das ist die beste Methode, um Konkurrenten bei der Kurveneinfahrt auszubremsen.

Wählen Sie zunächst kürzere Rennstrecken - schließlich wollen Sie sich zuerst einmal mit Ihrem Fahrzeug, dem Renngeschehen und den möglichen Einstellungen vertraut machen.

Geduld ist eine Zier - nur wer in der letzten Runde in Führung liegt, gewinnt das Rennen. Sie müssen nicht über die gesamte Rennstrecke hinweg das Feld anführen.

Weniger ist mehr - gehen Sie in den Qualifikationsläufen mit fast leerem Tank auf die Strecke. Das spart Gewicht und Zeit. Nehmen Sie weiche Reifen und justieren Sie ggf. Übersetzungsverhältnis und Spoilereinstellungen.

Aus dem Getümmel raushalten - versuchen Sie, im Qualifying einen "ungeraden" Startplatz zu ergattern. Der garantiert Ihnen beim Start einen Platz an der Innenseite. Das erspart Ihnen das Gewusel vor der ersten Kurveneinfahrt.

Auf den "Wetterbericht" achten - analysieren Sie die Witterungsbedingungen und stellen Sie Ihr Indy Car entsprechend ein.

fläche nach außen. Die Stoßbelastung erhöht sich, der Pneu wird nicht so schnell heiß. Wer glaubt, auf eine verbesserte Bodenhaftung verzichten zu können, der sollte den Druck erhöhen.

- **Reifengröße:** Auf kurvenreichen Strecken kann es manchmal von Vorteil sein, wenn man sich für unterschiedliche Reifengrößen entscheidet. Das Fahrzeug fährt geringfügig schneller und hat eine verbesserte Kurvenlage. Der Nachteil zeigt sich allerdings auf geraden Strecken: Dann kann die Maschine schon mal nach "links" ziehen.
- **Tank (Fuel):** Vollbetankt erreicht Ihr Fahrzeug keine Höchstgeschwindigkeit, die Lenkung wird träge. Bei geringerer Treibstoffmenge können höhere Geschwindigkeiten erzielt werden, die Lenkung neigt aber zum Übersteuern.

Spoilereinstellungen (Wing Adjustments):

- **Frontspoiler erhöhen:** Damit vermeiden Sie, daß Ihr Fahrzeug untersteuert. Das Kurvenverhalten wird verbessert, der Luftwiderstand aber erhöht.
- **Frontspoiler absenken:** Anpreßdruck und Luftwiderstand werden vorn geringer, die Spitzengeschwindigkeit steigt, die Gefahr des Untersteuerns aber auch.
- **Heckspoiler erhöhen:** Beseitigt die Gefahr des Übersteuerns, das Heck kann nicht länger ausbrechen. Allerdings erhöht sich der Luftwiderstand, was sich nachteilig auf die Spitzengeschwindigkeit auswirkt.
- **Heckspoiler absenken:** Anpreßdruck und Luftwiderstand am Heck werden verringert. Höchstgeschwindigkeiten sind möglich, aber der Wagen neigt dazu, zu übersteuern.

- **Radsturz (Wheel Camber):** Ein korrekt eingestellter Radsturz sorgt für gleichmäßige Erwärmung und gleichmäßigen Verschleiß und verbessert die Bodenhaftung.

- **Stoßdämpfer (Shock Absorbers):** Hart eingestellte Stoßdämpfer verlagern mehr Gewicht auf die Reifen, die Lenkung springt

schneller an. Manche Fahrer geraten jedoch ins Schlingern, da das Fahrgestell nach einer Kurve sehr schnell einlenkt. Weich eingestellte Stoßdämpfer entlasten zwar den Reifen, doch das Fahrzeug reagiert schlechter, da das Fahrgestell Zeit braucht, um sich nach einer Kurve wieder auszurichten. Dafür darf man sich auch mal den einen oder anderen Lenkfehler leisten, ohne gleich gegen die nächstbeste Betonmauer zu scheppern.

- **Lenkradausschlag (Wheel Lock):** Ein erhöhter Lenkradausschlag bedeutet nicht, daß Ihr Volant Pickel kriegt, er erhöht den Wendekreis Ihres Fahrzeugs. Ein zu hoher Ausschlag führt wegen übermäßiger Lenkbewegungen zu erhöhtem Reifenverschleiß. Ein reduzierter Ausschlag verringert den Wendekreis und verbessert das Lenkverhalten.

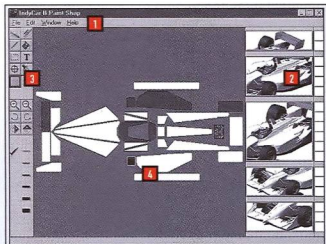
- **Übersetzungsverhältnis (Gear Ratios):** Eine kleinere Übersetzung bedeutet höhere Umdrehungen und somit eine stärkere Beschleunigung. Besonders bei Strecken mit vielen scharfen Kurven zu empfehlen. Eine größere Übersetzung wirkt sich nachteilig auf die Beschleunigung aus, erhöht aber die Spitzengeschwindigkeit. Sollte das rote Kontrollämpchen aufleuchten, empfehlen wir Ihnen, das Übersetzungsverhältnis zu erhöhen.



Das Paint Shop-Menü- Tummelplatz für Kreative

Bevor wir Sie nun endgültig auf die Rennstrecke entlassen, rasch noch ein paar Hinweise für diejenigen, die partout mit durchgestylten Klamotten und einem eigenhändig bemalten Fahrzeug auf Punktejagd gehen wollen. IndyCar Racing II enthält "serienmäßig" einen eigenen Paint Shop, mit dessen Hilfe Sie Ihren Lieblingsfarben und -motiven von Durchbruch verhelten können.

Der originale Fahrzeugsatz von IndyCar Racing II trägt die Bezeichnung CARS95. **Dieser Fahrzeugsatz sollten Sie auf keinen Fall verändern!** Wählen Sie statt dessen "Options" aus dem Hauptmenü, klicken Sie danach auf "Car Sets" und dann auf "Duplicate". Damit erstellen Sie eine Kopie des Fahrzeugsatzes, die Sie neu benennen und danach mit dem Paint Shop (ebenfalls über "Options" erreichbar) nach Belieben verändern können.



1 Die Menü-Zelle: Klicken Sie diese Themen an, um andere Auto-Dateien zu laden, Aufkleber zu importieren oder eine 3D-Vorschau Ihres Fahrzeugsatzes zu bewundern.

2 Autoshade-Fenster: Wählen Sie eine Farbe von der Farbpalette aus, und klicken Sie ein Fenster an, um diesem Teil der Karosserie die passende Schattierung hinzuzufügen. Sie können ebenso einen Button rechts von jedem Autoshade-Fenster anklicken, um die Farben von Fahrzeugteilen einzeln zu verändern.

3 Spezielle Malwerkzeuge: Klicken Sie diese Buttons an, um zwischen verschiedenen Strichstärken zu wählen, Text an Ihrem IndyCar anzubringen oder eine "Großansicht" mit dem Zoom zu erhalten.

4 Einzelteil-Fenster: Selektieren Sie eine Farbe von der Farbpalette, und klicken Sie den Teil des Wagens an, der bemalt werden soll. Platzieren Sie die Aufkleber oder Designs direkt auf jedes in Fenster gezeigte Teil.

Arbeiten mit der Tool-Box

Spritzpistole: Mit der Spritzpistole können Sie Ihren Wagen frei bemalen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste das Spritzpistolen-Symbol in der Toolbox an. Nun wird ein Fenster zur Auswahl der Breite des Farbauftrags abgebildet. Wählen Sie die gewünschte Strichbreite aus, und beginnen Sie mit dem Bemalen eines beliebigen Fahrzeugteils, indem Sie die linke bzw. rechte Maustaste gedrückt halten.

Radierer: Mit diesem Werkzeug entfernen Sie unerwünschte Aufkleber und Muster, ohne die Grundfarbe des Wagens zu verändern. Klicken Sie das Radierer-Symbol an, und bestimmen Sie dessen Größe durch Auswählen der Strichbreite. Bewegen Sie Ihr Werkzeug mit schwingenden Bewegungen auf der Fläche, die Sie entfernen möchten.

Linie: Dieses Hilfsmittel vereinfacht das Ziehen von geraden Linien. Klicken Sie mit der Maustaste dahin, wo die Linie beginnen soll, und halten Sie die Taste bis zum Ende der Linie gedrückt.

Füllen: Mit diesem Hilfsmittel können Sie große Flächen mit Farbe ausfüllen. Um den Füllimer auszuwählen, klicken Sie auf das Symbol und danach auf den auszufüllenden Teil des Wagens. Ein Mausklick genügt, um eine zusammenhängende Fläche vollständig farbig zu machen.

Wählen/Ausschneiden: Möchten Sie vielleicht von einem anderen Wagen einen Aufkleber stibützen? Oder z.B. das Kunstwerk, das Sie auf der linken Seite des Fahrzeugs geschaffen haben, nun ebenfalls auf der rechten Seite anbringen? Markieren Sie die gewünschte Fläche mit dem Wählen/Ausschneiden-Werkzeug, und lassen Sie dann die Maustaste los. Wählen Sie erst Edit (Bearbeiten) im Paint Shop-Menü und dann Copy. Damit wird die markierte Fläche in die Zwischenablage kopiert. Anschließend klicken Sie im Bearbeiten-Menü Paste (Einfügen) an - oder wählen Sie einen weiteren Wagen aus der Fahrer-Info-Liste an. Das kopierte Objekt erscheint im Einzeile-Fenster. Klicken Sie es an, und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Fahrzeugfläche. Selektieren Sie eine der Rotate- (Drehen) oder Flip-Tasten (Umdrehen), um die Ausrichtung des Aufklebers zu verändern.

T Textwerkzeug: Ein wirklich effektives Werkzeug, um im Handumdrehen auf Text basierende Grafiken zu erstellen und an Ihrer IndyCar-Verkleidung anzubringen. Klicken Sie auf das Textwerkzeug, um ein Dialogfenster zu öffnen, in dem Sie Ihren Text bearbeiten. Klicken Sie auf den Font-Button im Text-Fenster, um eine Schriftart auszuwählen. Nachdem Sie den gewünschten Text in das Fenster eingetippt haben und der Text vom Aussehen her Ihren Wünschen entspricht, klicken Sie auf OK. Jetzt erscheint der Text markiert im Fahrzeugteil-Fenster. Sie können immer noch seine Farbe ändern, indem Sie auf der Farbpalette einen anderen Farbton wählen. Schließlich klicken Sie den Text an, halten die Maustaste gedrückt und ziehen ihn auf die gewünschte Fahrzeugfläche.

Karosserie-Stempel: Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen, die Grundfarbe Ihres IndyCars zu verändern, ohne Aufkleber und Schriftzüge vorher entfernen zu müssen. Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus, und klicken Sie das Werkzeug an. Bewegen Sie den Stempelcursor auf das Wagenteil, das Sie bearbeiten wollen, und klicken Sie dieses an.

Farbauswahl: Angenommen Sie haben ein Karosserie-seitenteil lila angemalt, erinnern sich aber nicht mehr an die verwendete Schattierung. Hier kommt die Farbauswahl zum Einsatz. Sie klicken erst das Farbauswahlwerkzeug und dann ein Teil des Fahrzeugs an, um die angeklickte Farbe zu "kopieren". So erhalten Sie schnell und einfach Designs mit einheitlichen Farbtönen.

Farbpalette Ein/Aus: Klicken Sie diese Funktion an, um die Farbpalette ein- bzw. auszuschalten. Das geht auch, indem Sie Window (Fenster) im Hauptmenü wählen und auf Colors (Farben) klicken.

Vergrößern/Verkleinern: Mit diesen Buttons halten Sie immer den benötigten Abstand zu Ihrem Entwurf. Zoomen Sie herein, wenn Sie Pixel für Pixel bearbeiten möchten. Zoomen Sie heraus (Standard), um Ihren IndyCar in der Gesamtansicht zu bewundern.

Im Uhrzeigersinn/gegen den Uhrzeigersinn drehen: Mit dieser Funktion können Sie markierte Grafiken in 90-Grad Schritten drehen. Zuerst markieren Sie die Grafiken, den Text oder das Wagenteil, dann klicken Sie solange auf das Drehwerkzeug, bis Sie die gewünschte Ausrichtung gefunden haben.

Horizontale/Vertikale-Drehung: Mit diesen Werkzeugen können Sie zum Beispiel einen "auf dem Kopf stehenden" Aufkleber richtig positionieren. Diese beiden letzten Funktionen können, zusammen angewandt, bessere Ergebnisse bei der Ausrichtung von Text, Grafiken und Aufklebern bewirken.

FIAT LUX!

Wer jetzt glaubt, Best of Sierra versuche sich mit Schleichwerbung für italienische Kleinwagen oder besonders hautfreundliche kosmetische Seifen zu sanieren, sollte dringend seine Lateinkenntnisse aufmöbeln.

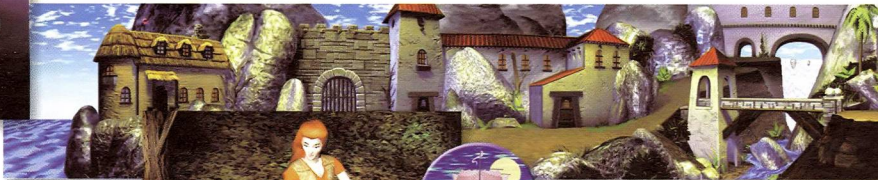
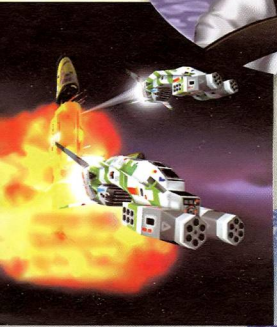
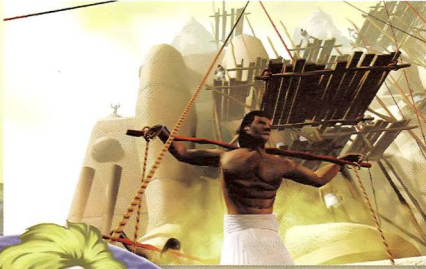
Der prägnante Satz aus dem Buch der Bücher ist vielmehr eine machtvolle Aufforderung - „Es werde Licht“ - und das ideale Motto für die Neuvorstellungen in diesem Heft.

Best of Sierra erteilt diesmal Überlebenshilfe in praktisch allen Lebenslagen, und die sind bei Sierra-Neuerscheinungen im besten Sinne abenteuerlich.

So beleuchten wir beispielsweise den Großstadtdschungel von Kronor und sagen Ihnen, wie Sie die Dunkelmänner einer großangelegten Verschwörung enttarnen und dennoch mit heiler Haut davonkommen können. Wir bringen Licht ins Dunkel der Kugelgewitter des I. Weltkriegs und zeigen Ihnen einen Weg, wie man den Roten Baron zur Strecke bringt. Wir statten dem sagenumwobenen Königreich Silmaria einen Besuch ab und helfen diplomierten Helden bei dem Versuch, in einem stockfinsternen unterirdischen Abwassersystem nicht den Überblick zu verlieren. Wir werfen ein Licht auf „Home-world“, wo ein einsamer Kommandant sich durch die Finsternis einer entfernten Galaxis bis zum Heimatplaneten eines vergessenen Volkes vorkämpfen und sich in zahllosen Raumbefechten bewähren muß. Und wir geben Ihnen nützliche Hinweise, wie Sie in Starsiege als Pilot eines HERC Ihren Kontrahenten heimleuchten können.

Darüber hinaus blicken wir hinter die Kulissen von Gabriel Knight 3 und Babylon 5 und zeren diejenigen ans Licht der Öffentlichkeit, die sonst immer nur im Schatten agieren. Und zu guter Letzt lüften wir den Schleier und berichten über zwei Sierra-Großproduktionen, die sich noch im Embryonalstadium befinden - Mittelerde, ein Rollenspiel nach Motiven von J.R.R. Tolkien, und Pharao, eine historische Aufbau-Simulation vor dem Hintergrund des alten Ägypten.

In der Hoffnung, daß Ihnen bei der Lektüre ein Licht aufgeht...
Ihre Best-of-Sierra-Redaktion



Odyssee im Weltraum

Innovatives Echtzeitstrategie-Epos erscheint voraussichtlich im Mai

Eines der Zauberworte der Computerspielbranche heißt ‚Originalität‘. Bei diesem Stichwort recken Industrievertreter und Verbraucher (sprich Spieler) gleichermaßen die Hälsen. Die Spieler, weil sie nach Spielen mit neuen Ideen und unverbrauchtem Gameplay dürsten, die Entwickler und Publisher, weil sie den Anspruch der Originalität zwar ständig im Munde führen, aber dennoch nur selten willens oder in der Lage sind, ihn auch einzulösen. Statt dessen beherrschen solche Spiele die Szene, die eine Zahl im Titel tragen – werfen Sie mal spaßeshalber einen Blick in die aktuellen Verkaufscharts.

Kommt dann aber tatsächlich ein originelles und (nicht nur technisch) innovatives Produkt daher, nimmt es sich in dem unübersichtlichen Wust von Neuerscheinungen fast wie eine blaue Blume aus. Das Interesse der Öffentlichkeit ist entsprechend hoch und die Zahl der Vorbesprechungen (auf neudeutsch ‚Preview‘) steigt an. Eines dieser seltenen Pflänzchen ist ‚Homeworld‘ von Relic Entertainment, in den Vereinigten Staaten eines der meistbeachteten Spiele der letzten Zeit.

Zur Hintergrundgeschichte: Der Spieler gehört einer Rasse an, die vor langer Zeit von ihrem blühenden Heimatplaneten im Herzen der Galaxis vertrieben wurde und seitdem auf einem weit entfernten unwirtlichen Planeten mehr schlecht als recht ihr Leben fristet. Schon im Laufe der tausendjährigen Flucht ist diesem Volk das Wissen um seine Herkunft und die Gründe dieser Reise abhanden gekommen. Erst im Zuge der mühevollen technologischen Weiterentwicklung erwacht das Interesse an der eigenen Geschichte. Man beschließt, sich auf die Suche zu machen, auf die Suche nach der Heimatwelt, den eigenen Wurzeln. Das eigentliche Spiel beginnt mit dem Bau eines riesigen Mutterschiffs - der Spieler schlüpft in die Rolle des Kommandanten einer gigantischen Expedition, der seine Flotte quer durch die Galaxis steuert und seinem Volk die verlorene Identität zurückerobern soll.

Wer von Originalität spricht, sollte die Gemeinsamkeiten jedoch nicht unter den Teppich kehren. ‚Homeworld‘ begründet kein neues Genre - es ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit zahlreichen wohlbekannten Elementen. Der Spieler ist aufgerufen, Ressourcen zu sammeln, Einheiten zu bauen, neue Technologien zu erforschen, Flotten zusammenzustellen und, gegen übelwollende Gegner antreten zu lassen. Man kennt das.

Ungewöhnlich ist dagegen das ‚Spielfeld‘ - ein durchgängiges dreidimensionales Schlachtfeld im Weltraum. Und ein ungewohntes Schlachtfeld erfordert nun mal andere Schlachten und Strategien. Neu ist also nicht das Genre, sondern die Spielweise.

Eine veränderte Sichtweise

Der Kommandant in ‚Homeworld‘ verfolgt und überwacht seine Schlachten außerhalb seines Schiffes - des besseren Überblicks wegen. Die mächtige 3D-Engine verschafft dem Spieler ein schier grenzenloses Sichtfeld - er kann die Kamera an jedem beliebigen Ort des Geschehens plazieren und von jedem beliebigen Schiff oder Objekt aus auf jeder beliebigen Achse um volle 360 Grad drehen und

sein dreidimensionales Sichtfeld in vollen Zügen genießen - wenn er die Zeit dazu hat. Er muß lediglich die Maus im Kreis bewegen und dabei die rechte Maustaste gedrückt halten. Jeder einzelne Gegenstand von ‚Homeworld‘ (bis hin zur buchstäblich letzten Kugel) ist vollständig in 3D gerendert und perfekt detailliert - Miniaturen im Weltraum. Wer sich das einmal in Ruhe ansehen möchte, sollte sich die Zeit nehmen, das Spiel mitten im Gefecht anzuhalten und eines der Geschosse von allen Seiten zu betrachten, bevor es seinen Weg ins Ziel findet. Alle Einheiten befinden sich in ständiger Bewegung - mit den unterschiedlichsten Geschwindigkeiten. Große Schiffe, schweben mit vollendeter, nahezu majestätischer Grazie durch den Raum und versuchen, sich für eine geballte Breitseite in Position zu bringen, während Jäger um ihr Ziel herumswirren wie Mücken ums Licht. Für die Koordination solcher Massenszenen ist schon eine gehörige künstliche Intelligenz vonnöten. Bei der Vielzahl an eigenen und feindlichen Schiffen könnten selbst erfahrene Spieler leicht den Überblick verlieren, wenn Ihre virtuellen Helfer nicht genau wüßten, was zu tun ist. Natürlich können Sie Geschwader nach Gutdünken manuell umgruppieren, aber Sie müssen es nicht - die virtuellen Piloten sind alle Meister Ihres Fachs. Eine ausgefeilteste künstliche Intelligenz bedeutet aber nicht, daß Ihre Computergegner automatisch im Vorteil sind: Cheatmöglichkeiten zugunsten der KI sind bei ‚Homeworld‘ nicht vorgesehen. Der Computergegner weiß weder, wo Sie sind, noch kennt er Ihre militärische Schlagkraft. Um sich einen entsprechenden Überblick zu verschaffen, muß die KI schon Spione oder Aufklärer aussenden. Wenn Sie diese Einheiten rechtzeitig ausschalten, können Sie Ihre Gegner für einen gewissen Zeitraum über Ihre wahre Stärke und Position im Dunkeln tappen lassen.

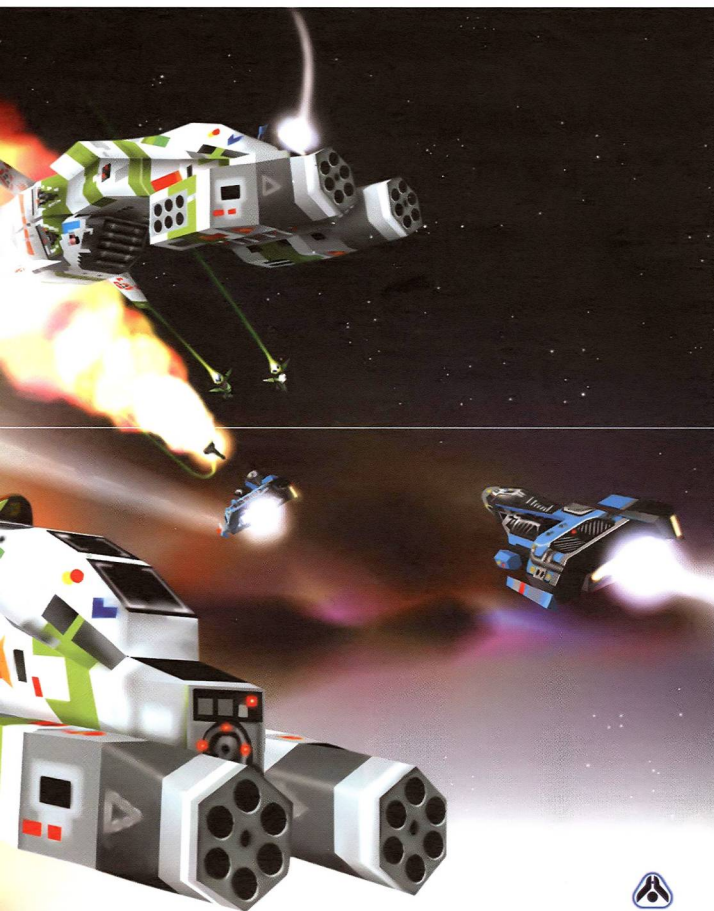
Passionierte Echtzeitstrategen müssen jedoch auf ein paar liebevoll gewonnene Gewohnheiten verzichten: Keine Basis, die es zu verteidigen gilt, keine erhöhte Feuerposition, von der aus man seinen Gegnern auf den Wecker fallen kann, und, fast noch schlimmer, kaum eine Möglichkeit, einen zünftigen Hinterhalt zu legen. Der Grund liegt auf



der Hand: Im Weltraum gibt es kein Gelände, wohl aber unterschiedliche Umgebungen. Es macht durchaus einen Unterschied, ob Sie sich mit Ihrer Flotte gerade in einem Asteroidengürtel, einem Astralnebel oder einer Staubwolke befinden.

Ein Hinterhalt etwa ist am ehesten noch in einem Asteroidengürtel möglich, wo Sie Ihre Jäger, für den Gegner unsichtbar, hinter etlichen Gesteinsbrocken verstecken können. Der Astralnebel wiederum ist der Alptraum aller Radarsensoren: Mal zeigen die Geräte Flotten an, die gar nicht da sind, ein anderes Mal melden sie selbst dann noch ‚Keine Gefahr‘, wenn Ihr Mutterschiff bereits von feindlichen Jägern umzingelt ist. Die Staubwolken hingegen sind reich an Massevorkommen, die Ihre Sammler, eine Art Massekonverter, unterschiedslos aufnehmen und zu R.U.-Plasma umwandeln. Dieses R.U. dient nicht nur als ‚Währung‘, sondern auch als Indikator für Ihre Fähigkeit, Einheiten zu bauen. Der strategische

Homeworld



Nachteil dieser Staubwolken aber ist deren Empfindlichkeit für Ionenstrahlwaffen: Trifft ein Strahl auf eine solche Wolke werden alle Staubpartikel gnadenlos aufgewirbelt. Der daraus resultierende Gewittersturm kann mit seinen heftigen Blitzen bei Ihrer Flotte verheerende Schäden anrichten.

Fünf verschiedene Rassen sind im „Homeworld“-Universum bekannt, zwischen zwei von ihnen können Sie zu Beginn des Spiels wählen. Die anderen Rassen sind im Übrigen nicht zwangsläufig Ihre Feinde. Manche sind durchaus willens, Ihnen zu helfen, vorausgesetzt, Sie brennen Ihnen nicht sofort eine Ionenstrahl auf den außerirdischen Pelz.

Auf die bei Strategiespielen sattem bekannte Missionsstruktur hat Relic verzichtet. Statt dessen unternimmt der erfolgreiche Kommandant Sprünge durch den Hyperraum. Jeder Sprung führt die Expedition näher an ihr eigentliches Ziel heran, das Zentrum der Gala-

xis. Zu Beginn jedes neuen Abenteuers erhalten Sie einige wenige Zielvorgaben sowie ein paar allgemeine Informationen Ihrer Aufklärer. Doch im Laufe der Zeit werden Ihre Aufgaben immer komplexer und umfangreicher. Ob Sie alle Vorgaben erreicht haben, erkennen Sie am sogenannten „Hyperraumtrieb“: Der steht solange nicht zur Verfügung, bis Sie die wesentlichen Zielvorgaben erledigt haben.

Ihre Kampfeinheiten stammen aus insgesamt fünf Gewichtsklassen: Zu Beginn des Spiels verfügen Sie lediglich über ein kleines Arsenal von Schiffen der Jäger- und der Korvettenklasse. Die Korvetten sind ein bißchen schwerer als die Ablängjäger und besser bewaffnet. Ab einer gewissen Technologiestufe sind Sie in der Lage, Fregatten zu bauen, später dann Zerstörer, Kreuzer und vielleicht sogar Carrier. Vier grundlegende Waffensysteme gibt es in Ihrer Flotte: das Standard-Maschinengeschütz, ein Massentreiber, Raketen sowie Strahlwaffen wie etwa den Ionenstrahl, der auf großen Schiffen zum Einsatz kommt,

oder den Abwehrlaser, der die Geschosse des Massentreiber-Geschützes erfolgreich abprallen lassen kann.

Das wichtigste, nicht zu ersetzende Schiff aber ist das Mutterschiff – und das nicht nur, weil es in seinem Rumpf die Zukunft Ihrer Rasse beherbergt. Es ist darüber hinaus das Herz Ihrer Produktionskapazität, denn nur hier können Schiffe jeder beliebigen Klasse gebaut werden. Sollten Sie Ihr Mutterschiff verlieren, ist es in aller Regel um Sie geschehen. Es sei denn, Sie verfügen zu diesem Zeitpunkt schon über ein paar Schiffe der Carrier-Klasse, die ebenfalls Raumschiffe produzieren können, wenn auch nur in begrenztem Umfang. Mit etwas Glück können Sie in einer solchen Situation sogar noch gewinnen, jedenfalls im Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus sollten Sie sich diesbezüglich keine falschen Hoffnungen machen. Dort ist der Verlust des Mutterschiffes normalerweise der Anfang vom Ende.

Zwei Tage im Leben eines Helden

Bummeln Sie mit Best of Sierra durch Silmaria, den Schauplatz des fünften und letzten Teils der erfolgreichen Quest-for-Glory-Saga.

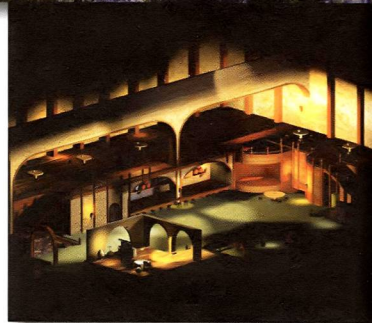
Im Spiel haben Sie die Wahl, ob Sie als Kämpfer, Zauberer, Dieb oder Paladin ins Rennen gehen. Bei uns nicht. Wir schicken einen (noch unerfahrenen) Kämpfer in die ersten Scharmützel um den Thron des kleinen Königreichs.



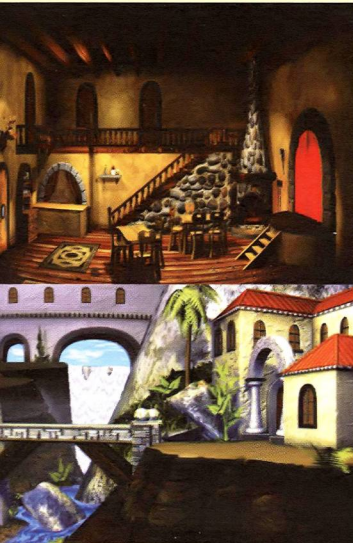
Nachdem der Zauberer Erasmus Sie über das Ziel Ihrer Mission ins Bild gesetzt hat - finden Sie die „Rites of Rulership“ und die feigen Mörder des Königs - machen Sie sich ohne Umschweife auf den Weg nach Silmaria. Diese Entscheidung hat Folgen für Ihre körperliche Konsistenz: Sie werden dematerialisiert und finden erst auf einem Turm inmitten eines dichten und belebten Waldes wieder zu sich. Merken Sie sich die Position des Turms - er bildet den Eingang zu Erasmus' Haus und Hof. Kann gut sein, daß Sie Ihren Ratgeber häufiger aufsuchen müssen, als Ihnen lieb ist. Folgen Sie nun dem recht staubigen Weg nach Silmaria und machen Sie zunächst einen Abstecher in die Arena. Dort läuft Ihnen Ferrari über den Weg. Der erklärt Ihnen, was es mit dem Spielfeld auf sich hat und fordert Sie auf, mitzumachen.

Verlassen Sie nun das Stadion und ziehen Sie weiter westwärts, hinter das wohlbewachte Herrenhaus. Machen Sie erst halt, wenn Sie die Halle der Könige erreicht haben und sprechen Sie mit den Wachen. Die sind für ein paar warme Worte in kalten Zeiten durchaus empfänglich, und lassen Sie passieren. In der Halle machen Sie Bekanntschaft mit Logos, der Sie ermuntert, sich an dem Wettbewerb der Herrschaftsriten zu beteiligen. Fragen Sie ihn nach allen Regeln der Kunst aus, bevor Sie über den staubigen Pfad die Stadt betreten. Was machen viele Touristen als erstes, wenn sie in ein fremdes Land kommen? Richtig, sie gehen zur Bank und eröffnen dort ein Konto. Das Konto in Silmaria lautet allerdings nicht auf DM, Euro oder Pfund, sondern wird in Herrschaftsriten geführt. Sind alle Transaktionen getätigt, verlassen Sie das Geldinstitut wieder und überqueren Sie die Steinbrücke. Kaufen Sie beim Händler rasch ein paar Früchte ein und verwickeln Sie ihn in ein kleines Schwätzchen über die Neuigkeiten aus der Stadt. Danach setzen Sie Ihren Spaziergang fort, an den mit roten Ziegeln gedeckten Häusern vorbei Richtung Meer. Die Auslagen eines Waffenschmieds sind für Sie, schon aus beruflichen Gründen von großem Interesse. Kaufen Sie ein paar Wurfspeere und befragen Sie den Schmied nach den Hintergründen des Wettbewerbs. Nachdem Sie Ihr Arbeitsgerät verstaubt haben, gehen Sie bergauf in die nächstgelegene Buchhandlung und leihen sich dort ein besonderes Werk aus: das Buch übers Schwimmen von keinem geringerer als Ihrem Fernlehrer, dem Großen Abenteuerer. Ein Klassiker, den Sie eines Tages noch gut gebrauchen können.

Weiter geht es die Küste entlang bis zur Taverne zum toten Papageien, einer üblen Spelunke, in der die Gäste ihrer Wettleidenschaft frönen. Die Kämpfe im Stadion stehen zur Zeit im Mittelpunkt des Interesses. Setzen Sie ruhig ein paar Münzen, und gehen Sie danach treppab in die Bar. Schließlich haben Sie nach dem ganzen Gerede einen Heidenbrand. Ein kleiner Drink, ein kurzer Flirt mit dem Barmädchen und lockere Gespräche mit den Stammgästen - das Leben könnte so schön sein. Aber Sie wollen ja partout den Helden spielen. Trotzdem buchen Sie in der Gnomentaverne erstmal ein Zimmer,



schließlich haben Sie es hier ja ganz gut angetroffen. Ann, die Besitzerin, begrüßt Sie freundlich und serviert Ihnen eine überquellende Platte mit...nun ja, so genau wollen Sie das ja gar nicht wissen. Scheint jedenfalls 'ne Spezialität des Hauses zu sein. Schlingen Sie die Delikatessen rasch hinunter, dann sind Sie auch schneller fertig. Ann überreicht Ihnen die Schlüssel und weist vorsorglich darauf hin, daß Sie den Preis für das Zimmer gleich für einen Monat im Voraus zu zahlen haben. Diesen Usancen sollten Sie nachkommen. Die komfortable Unterkunft hat freilich einen Haken: sie ist für Zwerge, nicht für Kämpfer gemacht. Borgen Sie sich also ein zusätzliches Bettlaken, bevor Sie sich in das viel zu kleine Bett zwingen und eine beengte Nacht verbringen.



Ein Abstecher nach Science Island - Ihr zweiter Tag als Drachenschreck

Bei Sonnenaufgang (Helden sind Frühstücksteher) marschieren Sie zu den **Hafendocks** in der Nähe der Taverne zum toten Papageien. Dort treffen Sie **Andre**, mit dem Sie sich über alles Mögliche unterhalten. Danach setzen Sie Ihren Einkaufsbummel von gestern fort - im **Magielädchen**. Dort gibt es die wirksamsten **magischen Magneten** weit und breit, und die werden Sie noch verdammt gut gebrauchen können. Auch die Gesundheitspillen aus der Apotheke sind nicht zu verachten, außerdem kann sich ein angeschlagener Held dort gratis ein paar kostenlose Heilbehandlungen geben lassen (in Silmaria hält man nichts von der Gesundheitsreform).

Gehen Sie nun zurück an den **Strand** und sammeln Sie im Vorübergehen alle Steine auf. Wandern Sie hinüber zur **Windmühle** und lösen Sie dort die Sperre. Danach sprengen Sie die **Bremse der Gondel** und ersetzen Sie sie mit einem Ihrer **Wurfspeere**. Steigen Sie in die Gondel und bewerfen Sie den Speer solange mit Steinen, bis dieser nachgibt und die Bremse löst.

Mit der Seilbahn geht es nun hinüber zur Wissenschaftsinsel. Lösen Sie das Quiz, sprechen Sie noch kurz mit dem Professor und werfen Sie abschließend noch einen Blick auf die Nachrichtentafel. Zurück am Strand, statten Sie dem Großen Abenteuerer einen Besuch ab. Prahlten Sie ein wenig, und er wird Ihr Wissen über die Pegasus-Inseln aufpolieren. Die dauernde Latscherei zehrt an den Kräften, und auch Helden haben sich eine Pause verdient. Gehen Sie also auf einen Sprung ins **Stadion** und auf einen Schluck in die **Taverne zum toten Papageien**. Spendieren Sie **Ugarte einen Drink** - der läßt sich nicht lumpen und gibt das

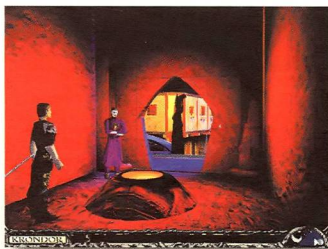


Neueste aus der Gerüchteküche zum Besten. Und schließlich macht sich auch noch die Glücksgöttin Fortuna ein: Sie haben beim Wetten gewonnen. Streichen Sie Ihre Kohle ein kehren Sie danach in Ihr Hotelzimmer zurück. Bevor Sie sich aber wieder im Zwergenbett einigeln, sollten Sie einen der Magneten in der Truhe verstecken. Wir wünschen Ihnen eine gesegnete Nacht! Schlafen Sie gut und fest. Salmaria kann ausgeschlafene Jungs noch gut gebrauchen.

Eine Schlägerei und ihre Folgen



Im letzten Heft haben wir Sie auf Ihren ersten Streifzügen durch die Elendsviertel von Krondor begleitet und ein paar Tips gegeben, wie man dunkle Wegelagerer besiegt oder schmierige Kinderhändler zur Schnecke macht. Aber glauben Sie bloß nicht, Sie hätten nun die finstersten Ecken dieser Stadt schon hinter sich.



Am darauffolgenden Abend führt Squire James Jazhara zu den allerfeinsten Adressen der Stadt: in eine Hafenspelunke, ein lichterloh brennendes Gefängnis und die städtischen Abwasserkanäle. Als Kavaller der alten Schule weiß man halt, was man „bezaubernden“ Damen zu bieten hat. Daß Jazhara gleich zu Beginn Ihrer Amtszeit als Hofmagierin nur den charakterlichen Bodensatz des Königreichs Midkemia kennenlernt, hat sie sich allerdings selbst zuzuschreiben. Sie wollte ja partout ihren alten Bekannten William wiedertreffen. Was also blieb Squire James übrig, als sie mit in die Taverne zum bunten Papageien zu schleppen, eine Kneipe, in der der Jugendfreund häufiger verkehrte. Als die beiden ankamen, ist dort bereits die Hölle los. Mehrere Angreifer haben Talia, Williams neue Freundin schwer verletzt, und sind drauf und dran, mit William auf die nämliche Weise zu verfahren. Um

weiteres Unheil abzuwenden, muß Jazhara schon ihren „Kampf der Willen“ auf den Bogenschützen anwenden, während James und William sich gemeinsam um den Axtkämpfer und seinen schwertschwingenden Spannmann kümmern. Erst wenn der paralysierte Bogenschütze endgültig ausgeschaltet ist, können Sie sich gratulieren. Für Talia freilich kommt jede Hilfe zu spät. Sie stirbt in Williams Armen, gibt ihrem Verlobten aber noch Hinweise über den Mann, der hinter diesem Anschlag steckt - Bear. Plündern Sie die Taschen Ihrer (ehemaligen) Widersacher und verlassen Sie die Kneipe. Hier gibt es nichts mehr für Sie zu tun. Ein paar Meter weiter aber schon, denn als Sie die Kneipe verlassen, wird die Umgebung von einem lauten Knall erschüttert. Bears Leute haben das Gefängnis in die Luft gejagt und Garruth, den Hauptmann der Wachen, massiv an der Ausübung seines Berufs gehindert. Natürlich können Sie jetzt die Flucht ergreifen (Flucht ist zuweilen kein feiger Akt, sondern ein Gebot der Klugheit). Aber nehmen wir mal an, Sie suchen die Gefahr, dann müssen Sie sich die lange Allee hinunterarbeiten und dem Pfeilhagel ausweichen, bis Sie das brennende Gefängnis erreicht haben. Hier können Sie sich mit Bears Söldnern anlegen, die der als Wache zurückgelassen hat, oder weitergehen und in die Flanke der Bogenschützen vorstoßen. Jetzt ist Koordination gefordert: James mischt die Bogenschützen auf, während Jazhara sich in Position bringt, um ein paar „Klingen des Blitzes“ abzufeuern. William sollte als Nachhut auf einen besonders cleveren Söldner aufpassen, der sich in einer Ecke des Gefängnisses versteckt hält. Den Schwertkämpfer, der plötzlich am anderen Ende der Allee auftaucht, erledigen James und Jazhara danach in trauter Zweisamkeit. Sind alle Wachen an der Allee abgefertigt, können Sie das Gefängnis betre-



ten. Natürlich warten auf dieser Etage noch ein paar Leute auf Sie, aber für die restlichen sieben Schlingel gibt es kein Patentrezept. Ist alles überstanden, gibt Captain Garruth Ihnen die zweifelhafte Ehre, den zweiten Stock sowie das Basement nach weiteren Söldnern abzugrasen. Die lassen nicht lange auf sich warten. Laufen Sie treppauf am gefesselten Schreiber vorbei in den danebenliegenden Raum und verpassen Sie dem dort wartenden Söldnertrio einen Einlauf. Erst dann kehren Sie zum Schreiber zurück und fragen ihn aus. Nehmen Sie seine Aussagen aber nicht allzu wörtlich und quetschen Sie ihn weiter aus, vielleicht verrät er Ihnen ja seine wirklichen Absichten. Danach verfahren Sie mit ihm wie mit allen anderen und untersuchen den Schreibtisch. Die dort gefundenen Papiere verweisen auf einen gewissen Knut, der hier in einer Zelle sitzt und über wichtige Informationen verfügen soll. Den sollten Sie schleunigst aufsuchen.

Doch auch hier kommen Sie zu spät. Sie treffen lediglich einen alten Mann, den Sie über Knuts bedauerliches Ableben befragen können. Als Sie nach der Rückkehr zu Captain Garruth mit diesem über das Erlebte sprechen, gelingt Bear die Flucht in den nördlichen Sektor. Keine Frage, dem müssen Sie hinterher.

Bear scheint ein kleiner Feuereufel zu sein. Überall, wo er sein Unwesen treibt, brennt es lichterloh. Diesmal ist es das Waisenhaus. Der Direktor des Hauses sagt Ihnen, wie Sie helfen können. Lassen Sie sich von Jazhara mit dem „Verschlinger des Feuers“-Zauberspruch belegen und hechten Sie in die Flammen. Aber beeilen Sie sich - Zaubersprüche haben eine kurze Halbwertszeit.

Sieben Blagen müssen Sie vor dem Feuertod bewahren - die ersten beiden befinden sich links von James an der Wand. Sprechen Sie mit ihnen, dann stehen sie auf und verlassen das Gebäude. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums sehen Sie zwei weitere. Betreten Sie nun den hinteren Schlafraum - ein Kind befindet sich an der linken Wand und restlichen die beiden etwas abseits an der Rückwand.

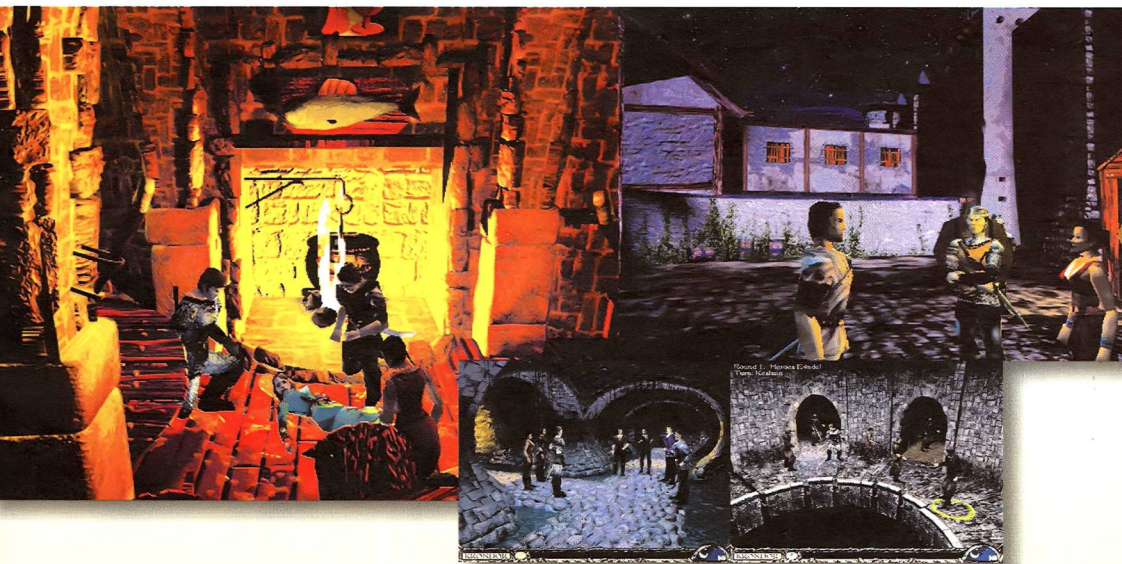
Nach dem Gespräch mit den umstehenden Neugierigen steuern Sie die nächste Kneipe an, „Zum rädigen Hund“. Ein verheißungsvoller Name. An der Theke steht Lucky Pete, den Sie mit ein wenig Bakschisch (mehrmals) zum Singen bringen. Vielleicht gibt er Ihnen ja sogar den Schlüssel zu Knuts Zimmer. Sind Ihre Freunde in tadellosem Zustand? Dann nichts wie rauf! Denken Sie aber daran, daß dort drei bewaffnete Schergen auf Sie warten. Nach dem (hoffentlich) erfolgreichen Kampf wissen Sie, wo Sie suchen müssen: in den Abflußkanälen der Stadt. Na Mahlzeit!

Monster, Matsch und kalte Füße

Der Eingang zum städtischen Abwassersystem befindet sich hinter der Taverne zum bunten Papageien. Laufen Sie zunächst in die Richtung, aus der das erste Monster gekommen ist, bis Sie auf eine T-Kreuzung stoßen. Warten Sie hier, bis Sie mit den vier Schatzsuchern gesprochen haben (was sich da unten alles rumbreibt?). Entscheiden Sie sich für die linke Seite des T-Stücks und folgen Sie dem Kopfsteinpflaster, bis Sie das erste Monster erwischen. Das sieht garsti-

ger aus als es in Wirklichkeit ist. Behalten Sie bis zur Weggabelung die Richtung bei und halten Sie sich dann links, bis Sie den Abflußring erreicht haben. Dort angekommen warten zwei Raufbolde auf Sie, die sich aber durch Prinz Aruthas Namen sichtlich beeindrucken lassen.

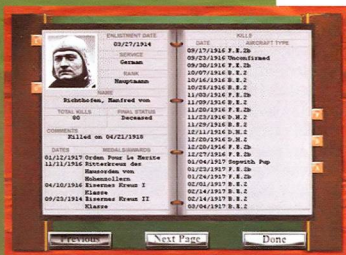
Jetzt haben Sie wieder einmal zwei Möglichkeiten. Gehen Sie in Uhrzeigerichtung, bekommen Sie es alsbald mit fünf keshischen Mördern zu tun, die nicht vergessen haben, wer ihren Landsmann Yusuf auf dem Gewissen hat. Doch außer ein paar vergifteten Dolchen haben die Herren nicht viel zu bieten. Nach dem Kampf rasch ein Schluck aus der Gegengift-Pulle, und Sie haben das Größte überstanden. Wer aber in die entgegengesetzte Richtung läuft, findet bald einen Tunnel, über den ein merkwürdiges, Z-förmiges Zeichen prangt. Erkunden Sie den Tunnel und laufen Sie solange, bis ein alter Spötter Sie aufhält. Hören Sie ihm gut zu und kehren Sie danach zu dem Abflußring zurück (wenn Sie den angebotenen Quest lösen möchten). Der angrenzende Tunnel ist durch ein merkwürdiges Zeichen mit einem Punkt in der Mitte markiert. Dieses Zeichen führt Sie direkt zum Monsterlager. Folgen Sie dem Korridor bis zur nächsten T-Kreuzung und marschieren Sie weiter das „Bein“ des T entlang. Bevor Sie sich nun mit dem Monster prügeln, sollten Sie jedem Ihrer Begleiter ein Gegengift in den Rucksack stecken. Dieses Abwassermonster ist aus begrifflichen Gründen äußerst giftig. Behandeln Sie etwaige Verletzungen umgehend, denn das Gift reichert sich mit jedem Zug an. Geben Sie James und William den Auftrag, das Monster zu beharken, während Jazhara entweder ein paar „Klingen des Blitzes“ abfeuert oder die Waffen Ihrer Gefährten mit „Dämons-Klinge“ legiert. Das sollte eigentlich genügen. Doch die Gefahr ist erst beseitigt, wenn Sie das Gelege gefunden und zerstört haben. Danach steht Ihrer Rückkehr in die wohlriechende Oberwelt nichts mehr im Wege.



Erste Hilfe für Bruchpiloten

Das Fliegen in den rappenden Blechkisten des I. Weltkriegs ist kein Kinderspiel. Gerade Flugsimulationsneulinge müssen zu Beginn eine gehörige Portion Leidensbereitschaft aufbringen. Best of Sierra gibt ein paar Tips, um Ihnen frustrierende Crashes zu ersparen.

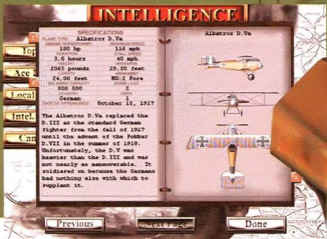
Mehr als 20 Maschinen stehen Ihnen bei Red Baron 3D zur Verfügung - für Anfänger sind das 20 verschiedene Möglichkeiten, abzuschmieren. Denn jede Maschine, egal ob Albatross, Fokker oder Spads, hat ihre eigenen physikalischen Eigenschaften. Die sollten Sie kennen, bevor Sie sich ins Getümmel stürzen.



Maschine in die entsprechende Richtung zu rollen, und ziehen Sie den Joystick danach wieder zurück. Nochmal - vermeiden Sie ruckartige Bewegungen!

Wenn Sie Ihre Maschine halbwegs in der Luft halten und manövrieren können, sollten Sie sich die Tastaturbelegung für die wichtigsten Befehle einprägen. Ihre Geschütze feuern Sie entweder mit dem Hauptfeuerknopf des Joysticks oder mit der Leertaste Ihrer Tastatur. Mit der Taste „B“ werfen Sie Bomben ab, mit „F“ läßt sich die Kameraeinstellung zwischen erster und dritter Person hin und herschalten. Einer der wichtigsten Schalter im Gefecht ist die „U“-Taste: Sie beseitigt die besonders heiklen Ladenehemmungen Ihres Bordgeschützes. Mit „L“ nehmen Sie Ihren nächsten Gegner ins Visier, und mit „R“ feuern Sie danach Ihre Raketen ab (wenn Sie noch welche haben). Wenn es gar nicht anders geht, können Sie durch dreimaliges Antippen der „J“-Taste sogar den Schlenudersitz auflösen. Sparen Sie sich aber die Zeit und suchen Sie nicht nach dem Fallschirm. Der war zwar im I. Weltkrieg bereits bekannt, kam aber erst im letzten Kriegsjahr zum Einsatz. In den Jahren zuvor erfolgte der Notausstieg noch auf die harte Tour.

Erst wenn Sie diese Manöver und Befehle verinnerlicht und in einigen Einzelmissionen trainiert haben, sollten Sie sich an eine Kampagne wagen. Wer sich dabei nach und nach zum Flugas mauser, darf sich beruhigt auf den Mehrspielermodus stürzen und im Internet gemeinsam mit oder gegen 64 andere Piloten aus aller Welt antreten. Starten Sie einfach die Mehrspielerversion mit einem Klick auf den Red Baron 3D-Mehrspielerbutton - Sie finden ihn im Ordner Red Baron 3D unter Start - Programme - Sierra.



Gleichgültig, für welchen Spielmodus Sie sich entscheiden - die grundlegenden Befehle der Flugsteuerung sollten Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen sein, denn die Maschinen des I. Weltkriegs bestrafen unachtsichtig selbst kleinste Fehler. Eine zu harte Lenkbewegung kann schon genügen, um ein Flugzeug der damaligen Zeit mitten in der Luft in seine Bestandteile zu zerlegen. Am besten Sie klicken auf die Schaltfläche „Jetzt fliegen“ und drehen erst einmal ein paar Trainingsrunden. Das erste Manöver, das Sie beherrschen sollten, ist begrifflicher Weise der Start. Drücken Sie die <Tab>-Taste, um die Motoren zu starten, und erhöhen Sie den Schub auf 100% (von „D“ wie Leerlauf bis „I“ wie 100% Schub). Hat Ihre Maschine genügend Geschwindigkeit aufgenommen, ziehen Sie den Joystick sanft zurück. Wenn Sie an Höhe gewonnen haben, wird es Zeit, die ersten grundlegenden Flugmanöver zu trainieren, um ein Gefühl für die Flugeigenschaften Ihrer Maschine zu bekommen. Drücken Sie den Joystick nach vorn, um die Nase abzukippen und ziehen Sie ihn danach zurück, um wieder aufzusteigen. Der Kurvenflug nach rechts oder links erfolgt in zwei Schritten: drücken Sie den Joystick nach links (bzw. rechts), um Ihre

Einmal in Sahalee spielen...

Normalsterbliche Golffans können von Golfkursen wie dem Sahalee Country Club in Richmond (USA), wo im letzten Jahr die PGA-Meisterschaften stattfanden, nur träumen. Doch deswegen muß niemand schwermütig werden - die '99er Edition von Sierras DSF Golf bildet den berühmten Golfplatz detailgetreu nach.

Sahalee ist neben Royal Birkdale in Großbritannien der zweite zusätzliche Golfkurs, den die neue Golf-Edition präsentiert. Für die atemberaubende Genauigkeit der Darstellung sind Vance Cook und sein Team verantwortlich, die auf mehr als 10 Jahre Erfahrung bei der Entwicklung von Golf-Simulationen zurückblicken können.



Vance Cook, der Designer von Links und Links 386 Pro, und sein Unternehmen Headings arbeiten nun schon seit drei Jahren mit Sierra zusammen. Im Zuge einer Lizenzvereinbarung zwischen Sierra und der PGA von Amerika erhielt Cook vor gut einem Jahr die Erlaubnis, die offiziellen Meisterschaftskurse der PGA-Meisterschaft virtuell nachzubauen. Das Ergebnis kann in DSF Golf 99 besichtigt werden - ein atemberaubend detailliertes Abbild der Realität, nicht nur in bezug auf die Landschaftsgrafiken, sondern auch im Hinblick auf das Spielgefühl.

„Der Nachbau eines solchen Kurses erfolgt in mehreren Schritten“, erklärt Vance Cook. „Der erste, vorbereitende Schritt betrifft die genaue Beobachtung des Geländes. Wir beobachten und markieren viele hervorsteckende Punkte des betreffenden Kurses und achten darauf, daß diese Punkte auch vom Flugzeug aus identifiziert werden können.“ Der Grund: Cook läßt den Platz danach von einem Flugzeug auf einer Höhe zwischen 1000 und 2000 Fuß überfliegen und mit einem 9-Zoll-Film ein gutes Dutzend Photos schießen. Nach zwei Flügen ist der ganze Platz im Kasten. Dieses als „Photogrammetrie“ bekannte

Verfahren stammt ursprünglich aus der Kartographie, wo man aus fotografierten Landschaften Karten herzustellen versuchte. Cook und sein Team sichten die Photos, identifizieren die markanten Punkte der Landschaft und bearbeiten sie mit einer speziellen Software. „Mit dem so gewonnenen Material sind wir in der Lage, die Erhebung jedes sichtbaren Punktes des Geländes bis auf wenige Zentimeter genau zu extrapolieren“, erklärt Cook. Fazit: Gäbe es in Sahalee mitten auf dem Grün einen Maulwurfshügel (den es natürlich nicht gibt - dafür sorgt schon der Greenkeeper), er wäre in DSF Golf 99 in seiner ganzen Pracht zu bewundern.

Doch mit dem Aufriß des Geländes allein ist es noch nicht getan. Im Anschluß an die photogrammetrischen Arbeiten hetzt Cook einen zweiten Fotografen quer über den ganzen Platz. Seine Aufgabe: aus verschiedenen Kamerawinkeln heraus Standbilder von der Umgebung zu schießen, also charakteristische Bäume und Tümpel, aber auch Details wie Abschlagmarkierungen, Bodenbeschaffenheit, das Clubhaus o.ä. Zu Hause in Salt Lake City werden Standbilder und Aufrisse dann erneut gesichtet und digital bearbeitet.

Das Ergebnis ist eine überaus realistische Simulation eines Golfkurses, die Ihre Träume von einer Runde Golf in Sahalee oder einer anderen Station innerhalb des PGA-Zirkus wahr werden läßt - jede Erhebung, jede Senke, Sandkuhle oder Wasserpfütze, auch die Ränder des Fairways sind detailgetreu nachgebildet. Selbst Häuser, die außerhalb des eigentlichen Platzes stehen, sind gut zu erkennen. Dieser grafische Überfluß aber beschränkt sich nicht auf das, was vor Ihnen liegt, sondern umfaßt auch alle landschaftlichen Details, die sich hinter Ihnen befinden. Eine Drehung um 180 Grad genügt.

Natürlich enthält DSF Golf 99 auch Weiterentwicklungen der anderen Features, die Cook für das Vorgängerspiel entworfen hat. Dazu zählt vor allem die TrueSwing-Technologie, mit deren Hilfe Sie jeden Schlag, den Sie beim richtigen Golf beherrschen müssen, ausführen können - vom kräftigen Abschlag, über Bälle mit Effet und Schläge aus dem Rough bis hin zu kurzen Puts auf dem Grün. Glauben Sie aber bloß nicht, mit TrueSwing spiele sich der Platz von selbst: Wie im Spiel macht es einen großen Unterschied, ob Sie den Ball durch das hohe Gras des Roughs prügeln müssen oder einen langen Put quer über das rasselkurz geschnittene Grün.

Der Umgang mit der Maus verlangt ein gewisses Maß an Erfahrung und „Mausgefühl“, auch wenn Ihnen der Computer vor jedem Schlag Hinweise gibt.

Wer sein Talent als golfspielender Landschaftsgärtner erproben und lieber auf selbst entworfenen Plätzen spielen möchte, kann sich mit dem bewährten Platzarchitekt kreativ austoben. Eine weitere Neuheit aber ist das sogenannte „Ready Play“ für den Mehrspielermodus: Bei Spielen über das Internet gab es bisher kaum mehr zu sehen, als denjenigen Spieler, der gerade schlägt. Mit Ready Play haben Sie von nun an alle anderen Spieler ebenfalls im Blick: Sie bekommen das Gefühl, als stünden Sie wirklich auf einem Golfplatz.

Wer sein Talent als golfspielender Landschaftsgärtner erproben und lieber auf selbst entworfenen Plätzen spielen möchte, kann sich mit dem bewährten Platzarchitekt kreativ austoben. Eine weitere Neuheit aber ist das sogenannte „Ready Play“ für den Mehrspielermodus: Bei Spielen über das Internet gab es bisher kaum mehr zu sehen, als denjenigen Spieler, der gerade schlägt. Mit Ready Play haben Sie von nun an alle anderen Spieler ebenfalls im Blick: Sie bekommen das Gefühl, als stünden Sie wirklich auf einem Golfplatz.

Fazit: DSF Golf 99 ist aufgrund seines Realismus eine echte Alternative zur Golfpartie in der Realität, auch und gerade, wenn man die Kosten und die Witterungsbedingungen in den hiesigen Breiten in Betracht zieht. Erfüllen Sie sich Ihren Traum von Sahalee doch einfach von Ihrem Schreibtisch aus!

Der Stoff, aus dem die Alpträume sind



Ein Portrait von Jane Jensen,
der Autorin der Gabriel-Knight-Reihe



Geschichten zu erzählen bzw. zuzuhören, gehört zu den Grundbedürfnissen des Menschen wie Essen, Trinken oder Spielen. Ob in den Fels geritzte Jagdszenen, Sagen, Moritaten, Bücher, Theaterstücke, Filme oder Fernsehen – nichts fasziniert Menschen offenbar so sehr wie das Schicksal anderer Menschen, erzählt mit den Mitteln und Möglichkeiten der jeweiligen Zeit. Die Geschichten sterben auch im Computerzeitalter nicht aus – im Gegenteil. Die Beteiligten müssen allerdings umdenken. Bei interaktiven Geschichten greift der vormals passive Zuhörer, Zuschauer oder Spieler aktiv in den Ablauf ein. Wenn der Autor Herr des Geschehens bleiben möchte, muß er die Folgen solcher Eingriffe vorher einkalkulieren. Gerade das Genre des Adventures verlangt einen völlig neuen Typus des Erzählers – den interaktiven Geschichtenerzähler. Eine solche Erzählerin ist Jane Jensen, die Autorin der erfolgreichen Gabriel-Knight-Reihe, die im Herbst ihr neuestes Werk vorlegen wird:

Gabriel Knight III - Blut der Heiligen, Blut der Verdammten.

„Ich wollte schon immer schreiben, von Kindheit an“, sagt Jane Jensen. „Ich habe Bücher förmlich verschlungen. Mit einem Abschluß in Anglistik aber hätte ich auf dem Arbeitsmarkt keine Chance gehabt. Also habe ich mich für ein Informatikstudium entschlossen.“ Jane Jensen begann ihre Karriere als Systemprogrammiererin für Netzwerkssoftware bei einem renommierten Hersteller von Computerdruckern. Doch auch in dieser Zeit verlor sie ihren Traum, irgendwann als Schreiber ihre Brötchen verdienen zu können, nicht aus den Augen. Bis sie Computerspiele als Möglichkeit erkannte, ihren Beruf mit ihrem Traum zu kombinieren, vergingen noch sechs Jahre. Doch dann erschien „King's Quest IV - The Perils of Rosella“ und sie bewarb sich bei Sierras „Writers Block“, der den Designern beim Schreiben von Texten und Dialogen zur Hand ging. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten: Allein in den ersten drei Jahren wirkte Jensen als Co-Designerin von Spielen wie „Ecoquest: Search for Cetus“, „King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow“ (beide 1992) und „Pepper's Adventure in Time“ (1993) mit. Berühmt aber wurde sie durch die Entwicklung einer Figur, die für Furore im Adventure-Genre sorgte: Gabriel Knight, der Schriftsteller aus New Orleans und Jäger aller Schatten. Zwei äußerst mysteriöse Abenteuer hat Gabriel bisher heil überstanden und die amerikanische Fachpresse überschlug sich: Für „Sins of the Fathers“ und „The Beast Within“ hagelte es Preise und Auszeichnungen. Jane Jensen wurde zum Sinnbild für spannende Geschichten voller Mysterien und über-sinnlicher Ereignisse, deren Hintergründe noch dazu penibel recherchiert waren.

Über die Entstehung von Gabriel Knight III

„Ich hatte immer großes Interesse an historischen, theologischen, übernatürlichen oder esoterischen Stoffen“, erklärt Jane Jensen. Wer „Gabriel Knight II“ gespielt hat, wird dies bestätigen können. Dort mußte sich der Titelheld in München und Neuschwanstein der Schatten der deutschen Vergangenheit erwehren. Auch die Handlung ihres neuesten Werks spielt in Europa, in Frankreich. Und auch hier

Gabriel Knight III



ist es eine wahre Geschichte, die ihre Phantasie beflügelt hat, das Geheimnis um die Vorfälle in Rennes-le-Chateau. Eine perfekte Mischung aus den oben genannten Komponenten: „Dieser Vorfall hatte alles, was eine Geschichte für mich so reizvoll macht“, erklärt Jensen, „unheimliche Verschwörungstheorien, historische Mysterien und religiöse Häresie. Wie geschaffen für einen Roman.“ Die richtige Story zu finden, ist allerdings nur der erste Schritt. Der zweite besteht darin, diese Geschichte zu recherchieren und mit Hilfe des gefundenen Materials einen Handlungsablauf zu entwerfen. Allein für diese rein kreative Arbeit benötigte Jane Jensen bei „Gabriel Knight III“ fünf Monate. Danach hätte die Geschichte um den verschwundenen Sohn genauso gut als Buch herauskommen können. Puzzles oder andere spieltypische Merkmale wurden zwar „angedacht“, aber noch nicht herausgearbeitet. Zu einem Spiel wurde das Werk erst durch den dritten, wohl entscheidenden Schritt - die Einbeziehung des Entwicklungsteams. Ab einem gewissen Punkt muß sich Jensen auf das Können der einzelnen Mitglieder des Teams verlassen. Der Autor eines Buches gibt die Kontrolle über sein Werk nur selten oder gar nicht aus der Hand (auch wenn Lektoren manchmal ziemlich lästig fallen können), interaktive Geschichtenerzähler wie Jensen aber sind nur erfolgreich, wenn sie im Team arbeiten können und über jeden Schritt der anderen informiert sind. „Es gäbe Gabriel Knight III“ gar nicht, wenn nicht z.B. Jim Napier diese coole neue 3D-Echtzeit-Adventure-Engine geschrieben hätte“, betont Jensen.

Dabei ist Napier nur einer unter vielen. Das Gabriel-Knight III-Team ist eine hochspezialisierte Gruppe von Technikfreaks, Künstlern, Programmierern, Musikern und Soundspezialisten, die Jensens Geschichte und ihr Designdokument (ein Überblick über alle Charaktereigenschaften, Örtlichkeiten, Puzzles und andere wesentliche Details) Punkt für Punkt durchgeht, um aus einer spannenden Story ein überzeugendes Spiel zu machen. Während das Spiel programmiert wird, sitzt Jane Jensen mit dem Art Director zusammen, brütet über den Figurenmodellen oder überprüft nochmals den logischen Ablauf.

Oder sie hört Musik. Und zwar die Musik, die Robert Holmes und David Henry gemeinsam für „Gabriel Knight III“ geschrieben haben. Mit dem zweiten nervtötenden Endlosgedudel vieler Spiele haben diese Kompositionen nichts gemein. Holmes und Henrys Stücke erinnern eher an einen gutgemachten Soundtrack, der die Stimmung der einzelnen Spielszenen reflektiert und verstärkt. „Als Komponist versuche ich, auf unterbewußte Art mit dem Spieler zu kommunizieren, um ihm ein Gefühl für die Bedeutung der Szene zu vermitteln“, sagt Henry. Wie eine gute Filmmusik folgen die Kompositionen dem Lauf der Ereignisse und ziehen den Spieler noch tiefer in die Spielhandlung hinein.

Und was dürfen wir nach drei Gabriel-Knight-Episoden in Zukunft von unserer modernen Geschichtenerzählerin erwarten? Jane Jensen gibt zu, daß sie am liebsten beides tun würde, Spiele realisieren und Bücher schreiben. Aber angesichts des enormen Zeitaufwands, der heutzutage für ein gutes Spiel aufgewendet werden muß - allein bei „Gabriel Knight III“ sind bis jetzt weit mehr als zwei Jahre ins Land gegangen - ziehen sie und ihr Team es vor, sich weiterhin auf die Gabriel-Knight-Reihe zu konzentrieren. Wir dürfen also gespannt sein.



Ein Blick durch das Wurmloch

Über die Arbeit hinter den Kulissen eines Großprojekts

In Oakhurst, Kalifornien, entsteht zur Zeit eines der ambitioniertesten Sierra-Projekte der letzten Jahre – die Weltraum-Kampfsimulation *Babylon 5*, eine Lizenzproduktion der weltberühmten Fernsehserie. Die Geschichte spielt zwischen dem Ende der fünfjährigen TV-Reihe und dem Beginn der neuen Staffel, „Crusade“.



Das *Babylon 5* Entwicklungsteam:

Vordere Reihe:

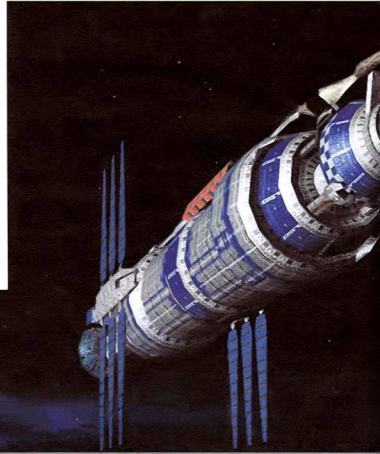
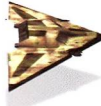
Marc Hudgins, Art Director - Randy Littlejohn und Christy Marx, Autorinnen

Hinterer Reihe:

John Walker, Programmierer - Jeff Reitman, Programmierer - Dan Peters, Künstler - John Trauger, Autor - Greg Tomko-Pavia, Technischer Produzent

Die neue Simulation präsentiert alle bis dahin bekannte Rassen mit ihren voll funktionsfähigen Weltraumflotten, läßt die Fans nicht weniger als das gesamte Universum erforschen, bringt Licht ins Dunkel der Wurmlöcher und lädt den Spieler ein zu einer Echtzeitreise quer durch den Hyperraum. Das Entwicklerteam hat sich einiges einfaltn lassen, um den hohen Erwartungen der Fangemeinde zu entsprechen: eine nicht-lineare, nicht verzweigende Erzählweise, eine mehr als fünfstündige, brillante Anpassung der Musik von Christopher Franke sowie eine überaus sorgfältige Berechnung der Raumfahrtphysik, die die bisheriger Standards für Weltraumkampfspiele in den Schatten stellt.

Wer aber sind die Leute, die sich des überaus populären Stoffes angenommen haben? Best of Sierra stellt Ihnen vier überaus kreative Köpfe vor.



MARC HUDGINS ist der leitende Gamedesigner und als „Ideengeber“ besonders für die visuellen Aspekte des Spiels zuständig. Dan Foy hingegen ist nach Hudgins Urteil die „ruhige, aber kraftvolle Stimme der Vernunft“ im Team. Co-Designer und Autor Randy Littlejohn sowie die Autorin Christy Marx sind im Spiel ständig damit beschäftigt, „die Menschheit zu retten“, während Foy und Hudgins eher für die Konstruktion des Universums verantwortlich sind. Foy hat seine Finger am Puls der Technologie - dadurch ist er geradezu prädestiniert für seine Funktion als technischer Designer. „Er sagt uns, welche Dinge wir ins Spiel einbauen können, und welche nicht. Durch ihn erfahren wir, was technisch so alles möglich ist.“ Und das kann ganz schön ungewöhnlich sein.

Hudgins, ein Science-Fiction-Fan, seit er als Kind zum erstenmal George Lucas' „Star Wars“ gesehen hat, studierte Grafik und Design an der Joe Kubert School of Cartoon und Graphic Art, wo er schon bald von den Sierra-Talentspäthern entdeckt wurde. Seine erste Arbeit für Sierra (in „Hoyle's Three“) waren zwei animierte Frösche, die Dame spielten. Danach war er bei „Quest for Glory III“ und „King's Quest VII“ für die Grafik zuständig, bevor er zusammen mit Littlejohn den Auftrag erhielt, ein Weltraumkampfspiel zu entwerfen, das den Namen „Starsiege“ erhalten sollte.

RANDY LITTLEJOHN hingegen studierte Film- und Theaterwissenschaften, arbeitete in der Musik- und Werbeindustrie für Rockbands und Infomercials, bevor er in den frühen neunziger Jahren bei Sierra anfang, wo er zunächst beim Aufbau eines Studios für „Phantasmagoria“ half. Danach spezialisierte er sich auf den Bereich „interaktives Erzählen“.

Die Arbeit an einem populären Stoff wie *Babylon 5* war für die beiden Designer nicht ohne Fallstricke. Traten beim Spieldesign Probleme auf, konnten sie nicht einfach nach einer beliebigen Lösung suchen, die Lösung mußte auch zur wohlbekannteren Vorlage passen. *Babylon 5* besitzt eine Vielzahl typischer Merkmale und Details, auf die man einfach nicht verzichten kann, wenn man authentisch bleiben und sich streng an die Vorlage halten will. Bestes Beispiel: die Wurmlöcher. „In der Serie sieht man, wie die Schiffe das Wurmloch passieren. Wir dagegen mußten erstmal herausfinden, wie zur Hölle solche Wurmlöcher überhaupt funktionieren. Wie regeln Wurmlöcher beispielsweise den Verkehr?“

Babylon 5



Daher war es ein Glücksfall für die Crew, daß es auch **CHRISTY MARX** nach Dakhurst verschlug, eine TV-Autorin, aus deren Feder mehrere Episoden der Fernsehserie stammten. Vor Jahren hatte Cristy Marx die Texte für die Conan- und Red Sonja-Cartoons geschrieben, bevor sie Joe Straczynski, einen der geistigen Väter von Babylon 5 traf und mit ihm zusammen an Fernsehproduktionen wie Captain Power oder Twilight Zone arbeitete. Danach wechselte sie zu Sierra und lernte dort viel über das Design von Computerspielen und die Spieler selbst. „Das erste von mir designte Spiel hieß ‚Conquest of Camelot‘. Als ich das zur Hälfte fertig hatte, bin ich damit zu einem Science-Fiction-Kongreß nach Fresno. Erst da habe ich begriffen, daß Spieler eigentlich Abgesandte des Chaos sind. Sie machen, was sie wollen, und das in völlig beliebiger Reihenfolge. Seitdem weiß ich, wie ein Spieldesign auszusehen hat“, erklärt Marx. Dennoch ging sie zunächst wieder zurück zum Fernsehen, wo sie für viele Scripts von Babylon 5 verantwortlich zeichnete. Nun ist sie erneut bei Sierra. „Christy kennt sowohl das Fernsehen als auch die Welt der Computerspiele, sie spricht sozusagen beide Sprachen - eine perfekte Brücke zwischen den Welten“, ergänzt Hudgins.

Gerade die Zusammenarbeit mit Joe Straczynski war zu Beginn nicht frei von Irritationen. Hudgins wußte zunächst nicht genau, was Straczynski von seinen Vorschlägen wirklich hielt. Doch Hudgins und sein Team sind nicht nur Spieleprofis, sondern auch wirkliche Fans der Serie - sie wissen, was man machen kann und was nicht. „Große Bereiche des Designs sind unmittelbare Reflexionen der Fernsehserie“, erklärt Hudgins. Zwei Dinge hatten für ihn von Anfang an oberste Priorität: Zum einen wollte er ganz nah an der Serie bleiben, damit die Fans sich auch im Spiel wiederfinden und sagen können ‚Hey, das ist wie eine Episode aus dem Fernsehen‘. Zum anderen wollte er endlich das große Weltraumkampfspiel realisieren, das ihm schon seit langem vorschwebt. „Und das ist genau das, was wir im Moment machen.“



Die Programmierer:

Vorne :
John Walker und Vassily Filipov
Hinten:
Stan Trujillo - Nicolas Gauvin,
Dave Artis - Dan Foy (Chef Programmierer) und Jeff Reitman







Die Rückkehr der Cybriden

Die Geißel der Menschheit aus der EarthsSiege-Reihe macht wieder von sich reden. Das Schicksal der Menschen liegt einmal mehr in den Sternen. Steigen Sie in die Kanzel Ihres HERC und zeigen Sie den Cybriden, daß Ihre Gattung nicht billig zu haben ist!

Nur für den Fall, daß Sie noch nie etwas von HERCs gehört haben: Das sind extrem große, tonnen-schwere Kampfmaschinen aus hochwertigem Stahl, die mit Ihren ausgefeilten Waffensystemen große Schäden anrichten können. Von weitem erinnern sie den unbefangenen Betrachter an einen Vogel Strauß, der mit großer Geschwindigkeit auf seine Kontrahenten zuläuft. Allerdings steckt ein HERC bei Gefahr den Kopf nicht in den Sand. Dennoch - diese Kolosse sind verwundbar. Als Pilot und Retter der Menschheit müssen Sie die Stärken und Schwächen Ihres HERC genau kennen, wenn Sie die Starsiege-Missionen überleben wollen. Best of Sierra gibt Ihnen ein paar goldene Regeln mit auf den Weg.



1. Grundsatz: Wir sind hier nicht im Wilden Westen I - über Angriffe von hinten

HERC-Piloten mit dem hehren Selbstverständnis eines Marshals ('Nie in den Rücken schießen') kommen bei Starsiege nicht allzu weit. Angriffe von hinten sind höhere Strategie! HERCs erreichen zwar durchaus respektable Geschwindigkeiten, ihre Bewegungsfreiheit zur Seite aber ist ebenso eingeschränkt wie die Rundumsicht des Piloten im Cockpit. Sie sehen nur das, was vor ihnen liegt. Und Sie können nur auf das feuern, was sie sehen! Im Rücken des Gegners für Verwirrung zu stiften, ist nicht unehrenhaft, sondern eine der hervorragendsten Taktiken, die Sie im interplanetaren Kampf verfolgen können.

2. Grundsatz: Denn Sie wissen hoffentlich, was Sie tun - die Feinheiten der Steuerung

Die Zeiten, in denen Joysticks nur zwei Knöpfe hatten, sind schon lange vorbei. Heute gibt es eine Vielzahl von Knöpfen, mit denen Sie die wichtigsten Funktionen steuern können. Prägen Sie sich genau ein, wie man die Geschwindigkeit regelt, seine Feinde anvisiert oder seine Schutzschilde wieder auflädt. Überprüfen Sie in den Trainingsmissionen die Ausgangskonfiguration auf Tauglichkeit und ändern Sie die Einstellungen, wenn Ihnen irgendwas nicht paßt.

3. Grundsatz: Nehmen Sie Ihre Gegner aus Korn - aber mit den richtigen Waffen!

Die Ausrichtung der Waffen ist entscheidend für den effektiven Einsatz Ihrer Munition. Die HERCs sind mit ihren Blastern, Geschützen und - sehr wichtig - ihren radargelenkten Raketen in der Lage, aus verschiedenen Entfernungen zu treffen. Wenn Sie ein Ziel anvisiert haben, unterstreicht ein roter Kasten dessen Position. Ein grüner Kreis zeigt Ihnen an, wohin Sie feuern müssen, um das Ziel zu treffen. Dieses Zielsystem berücksichtigt die Entfernung und Bewegungsrichtung des Ziels sowie die Reichweite Ihrer Waffe. Einen Gegner „vorzuhalten“ ist besonders wichtig beim Einsatz von Raketen, die zum entscheidenden Waffensystem auf dem Schlachtfeld werden können, wenn man sie richtig einsetzt.

Von großer Bedeutung ist auch die Feuerfolge, besonders, wenn Sie einen der schwerfälligen „Olympian“-HERCs steuern. Ab einer bestimmten Entfernung sollten Sie einen Waffenwechsel vornehmen. Generell gilt: Blaster eignen sich für den Nahkampf, Geschütze sind erst bei mittleren Distanzen von Vorteil und Raketen sollten Sie nur bei größeren Entfernungen einsetzen.



Starsiege



4. Grundsatz: Auch HERCs haben wunde Punkte -

über das Verhalten im Nahkampf

In der Hitze eines Gefechts aus kürzester Distanz sollten Sie sich immer vor Augen führen, daß auch ein HERC aus verschiedenen Teilen besteht. Er ist zwar ziemlich stabil, aber nicht unverwundbar. Konzentrieren Sie Ihre Feuer auf eine bestimmte Stelle, vorzugsweise die Beine, anstatt Ihre Kräfte über die gesamte Fläche zu vergeuden.

5. Grundsatz: Wir sind hier nicht im Wilden Westen II -

über den Umgang mit Munition

Gehen Sie schonend mit Ihrer Munition um. Sie haben nur einen begrenzten Vorrat davon an Bord. Ballern Sie nicht wie ein Wilder um sich, sondern drücken Sie nur dann auf den Abzug, wenn Sie sicher sind, daß Sie auch treffen. Mitten auf dem plasmaübersäten Schlachtfeld kühlen Kopf zu bewahren, mag zwar knifflig sein, hilft aber unter Umständen, den Gegner schneller zu Fall zu bringen. Und darum geht es ja wohl im Endeffekt.

6. Grundsatz: Führungspersönlichkeit gesucht -

über Teamwork im HERC-Verband

In den ersten Einsätzen dürfen Sie sich ja noch alleine durchschlagen. Doch es dauert nicht lange, da müssen Sie als Vorgesetzter eines Teams Verantwortung tragen. Einzelkämpfer sind dann nicht mehr angesagt. Um die Gruppen eines Teams effektiv zusammenzustellen und zu dirigieren, müssen Sie schon Führungsqualitäten an den Tag legen. Beobachten Sie Ihre Leute genau und scheuen Sie sich nicht, Befehle zu erteilen. Bei nur einem Kollegen ist die Angelegenheit noch relativ einfach: Achten Sie darauf, daß er sich genauso verhält wie Sie, und bleiben Sie bei Ihren Vorstößen dicht beisammen. Wenn Sie dagegen ein ganzes Geschwader zu dirigieren haben, wird es schon schwieriger. Achten Sie genau auf die Stärken und Schwächen Ihres Teams und sorgen Sie dafür, daß Ihr Geschwader über große Entfernungen ebenso bestehen kann wie im Nahkampf, daß Sie schnelles Vordringen mit der Fähigkeit zu Präzisionsangriffen verbinden und daß Sie über defensive Kräfte mit hoher Feuerkraft verfügen. Natürlich ist es einfacher, alle Einheiten mit den gleichen Fähigkeiten auszurüsten, damit alle das Gleiche tun können, aber es gibt bei Starsiege nun mal Missionen, bei denen sich eine derart simple Vorgehensweise verbietet. Dann müssen Sie einige Einheiten mit bestimmten Befehlen losschicken, während Sie selbst sich um andere Dinge kümmern. Eignet sich Ihr eigener HERC eher für die

Bekämpfung der schnellen Talons, müssen Sie eben die schwereren Dreadlocks auf die Paladine hetzen. Entscheidungen wie diese können Schlachten entscheiden und Leben retten. Ein guter Vorgesetzter weiß, wen er mit welchem Auftrag betrauen kann und wen nicht. Und er hört gut zu bei den Einsatzbesprechungen. Mangelndes Mannschaftsspiel hingegen hat schon so manchen Vorsitzenden in die Flucht geschlagen!

7. Grundsatz: Sparen Sie nicht am falschen Ende -

über sinnvolle Ausrüstungsgegenstände

Während des Kampfes können Sie die verschiedensten Gegenstände finden und einsammeln. Aber schon vor dem Beginn eines Einsatzes sollten Sie prüfen, ob Sie die für die Mission nötigen Zusätze an Bord haben. Panzer-, Sensoren- oder Triebwerkupgrades sind jederzeit möglich - stellen Sie also fest, was nötig bzw. erhältlich ist. Denken Sie aber daran, daß Sie ein bestimmtes Gewichtslimit nicht überschreiten dürfen. Blaster oder Raketen alleine reichen nicht - Sensoren etwa können die Reichweite gleich um mehrere hundert Meter erhöhen, verbesserte Panzer hingegen machen Ihren HERC unempfindlicher und eine Laserzielvorrichtung erlaubt Ihnen den Einsatz von Artillerie. Rüsten Sie Ihr Geschwader mit den Dingen aus, die es für die Erledigung Ihrer Aufgaben braucht, und genehmigen Sie sich selbst Laserzielgeräte und Scanner. Lassen Sie es nicht zu, daß subalterne Untergebene Ihre Arbeit machen! Wer es mit der Ausrüstung seiner Leute sehr genau nimmt, kann hier Stunden vor dem Monitor verbringen und sich sein ganz persönliches Team zusammenstellen.

8. Grundsatz: Sei nicht feige, laß' mich hinter'n Baum! -

über die Einbeziehung des Geländes

Nutzen Sie das Gelände, solange es noch steht! Wer nicht gesehen wird, auf den kann auch nicht geschossen werden. Verstecken Sie sich falls nötig hinter Hügelkuppen oder Gebäuden. Bei den Einsätzen geht es um die Erfüllung bestimmter Zielsetzungen und nicht so sehr darum, wieviel Gegner Sie zur Strecke bringen. Eine Mission mit List und Tücke zu Ende zu führen, ist allemal effektiver, als sich von einer Bande wildgewordener feindlicher HERCs kurz vor Schluß vertrimmen zu lassen. Durch die Wahl eines guten Verstecks die eigene Haut zu retten, dient ja schließlich einem höheren Zweck: der Rettung der Menschheit.



Abenteurer im Vierten Zeitalter



Tolkiens ‚Herr der Ringe‘ als Online-Rollenspiel

John Ronald Reuen Tolkiens Bedeutung für das gesamte Fantasy-Genre – gleichgültig, ob Buch, Film oder Spiel – ist unbestritten. Viele Adventures und Rollenspiele stehen unter dem Einfluß des berühmten Professors aus England, dessen Werke vor allem in den 70er Jahren zu Bestsellern wurden. 25 Jahre nach Tolkiens Tod steht sein Werk vor einem bemerkenswerten Comeback – als

Computerspiel! Voraussichtlich im nächsten Jahr erscheint Mittelerde, Sierras

Adaption des Tolkienschen Opus, ein Online-Rollenspiel für bis zu 10.000 (!)

Teilnehmern aus aller Welt.

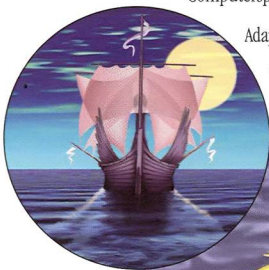
ins Rennen gehen. Die Zeiten, in denen die Grafiker jeder Rasse bestenfalls ein Universalgesicht zubilligten, sind im „Vierten Zeitalter“ vorbei. In „Mittelerde“ können Sie sich das Aussehen Ihres Alter Ego nach Belieben zusammenstellen – die Vielfalt unterschiedlicher Köpfe, Lippenformen, Nasen, Kinnpartien, Frisuren, Kleidung, Waffen und Panzerungen machen Ihre Figur zu einem unwiderstehlichen, einzigartigen Individuum. Nach dem Styling kommt die Berufswahl: Wollen Sie Mittelerde als Krieger, Waldläufer bzw. Barde durchforsten oder doch lieber als Dieb, Heiler, Schmied, Barbar, Brigant, Zauberer oder Alchemist durch die Lande ziehen? Wer ‚seine‘ Profession gefunden hat, kann bereits an die Gründung einer Familie denken, sei es durch Heirat oder durch Adoption. Wählen Sie Ihre Familie mit Bedacht – wie im richtigen Leben kann Ihr Spielerstatus durch den schlechten Ruf eines unbotmäßigen Familienmitglieds in Mißkredit geraten. Sie dürfen Haustiere halten, sich ein virtuelles Zuhause bauen, es nach Ihren Vorstellungen einrichten, dekorieren bzw. umbauen oder, wenn Ihnen die Gegend nicht länger zusagt, umziehen. Ob Sie bei Ihren Streifzügen zu Fuß oder zu Pferde unterwegs sind, bleibt ebenfalls Ihnen überlassen. Auf eines aber werden Sie als alter Rollenspielhase verzichten müssen: „Wiederauferstehungs“-Sprüche und Teleportationen waren und sind in Mittelerde unbekannt.

Welche Fähigkeiten Sie erlangen, hängt von Ihrem Beruf ab. Zudem wird unterschieden nach ‚affinity‘, ‚aversion‘ und ‚abstention‘: ‚Affinität‘ besagt, daß Ihre Figur derlei im Schlaf erledigt, bei ‚Abneigung‘ kann sie etwas tun, wenn auch nur ungern und fehlerhaft, und ‚Entsagung‘ gibt an, welche Fähigkeiten Ihr Alter Ego selbst beim besten Willen nie und nimmer haben wird.

Sie steigen viele Generationen nach den Ereignissen um den Ring der Macht an Irgendeinem der sagenumwobenen Orte Mittelerdes in das Spiel ein, etwa in Minas Tirith oder den Minen von Moria. Die lange Zeit des Friedens und des Wohlstands scheint ernsthaft bedroht: Gerüchte, wonach die Kräfte des Bösen sich sammeln, wollen einfach nicht verstummen. Hobbits, Menschen, Elben und Zwerge sind gleichermaßen aufgerufen, das Böse wieder in seine Schranken zu weisen und machen sich gemeinsam auf den Weg in eine ungewisse Zukunft.

Die schiere Größe und Komplexität des Spiels wird Ihrem Rechner einiges abverlangen. Richten Sie schon mal locker auf einen 300-MHz-PIII-Prozessor, 32 MB Arbeitsspeicher, 500 MB freien Festplattenspeicher und einen Direct3D-unterstützenden Grafikkbeschleuniger als Mindestvoraussetzungen ein. Aber wir leben ja gottlob in Zeiten, in denen stramme 400-MHz-Rechner als „Einsteigermodelle“ gehandelt werden (wenn man den Werbeprospekten glauben darf).

„In einer Höhle tief unter der Erde lebte einst ein kleiner Hobbit.“ Dieser eher beißfällig auf ein Stück Papier gekritzelte Satz, mit dem Tolkien sich von der Tristesse studentischer Seminararbeiten ablenken wollte, bildete den Auftakt eines Jahrzehntelangen, immer wieder unterbrochenen literarischen Werks, an dessen Erfolg Tolkien selbst nicht geglaubt hat. Doch daß sein Universum nun in einem Spiel wiederaufersteht, das sich zu großer Werkzeuge verpflichtet fühlt und an dem Tausende von Menschen aus aller Welt zeitgleich teilnehmen, miteinander spielen und kommunizieren können, das hätte sich Tolkien trotz seiner überbordenden Phantasie selbst in den kühnsten Träumen nicht vorstellen können.



Eine schwere, fast undankbare Aufgabe angesichts Tausender glühender Mittelerde-Fans, die ihren Tolkien genau gelesen haben und jedes Detail des Hobbit-Universums aus dem Effeff kennen. Wie hoch die Erwartungshaltung ist, weiß das Entwickler-team, seit es unter der Adresse von middle-earth.com seine Absichten kundtat (die Website besteht übrigens seit dem 22. September, dem Geburtstag von Bilbo Baggins und seinem Neffen Frodo – aber das nur nebenbei): ein abwechslungsreiches, spannendes Spiel, das die Atmosphäre des Tolkien-Universums authentisch wiedergibt und die Bilderfülle der Vorlage in üppige Grafiken umsetzt, die noch dazu möglichst nah an die eigene Vorstellung heranzureichen haben. Na, wenn's weiter nichts ist!

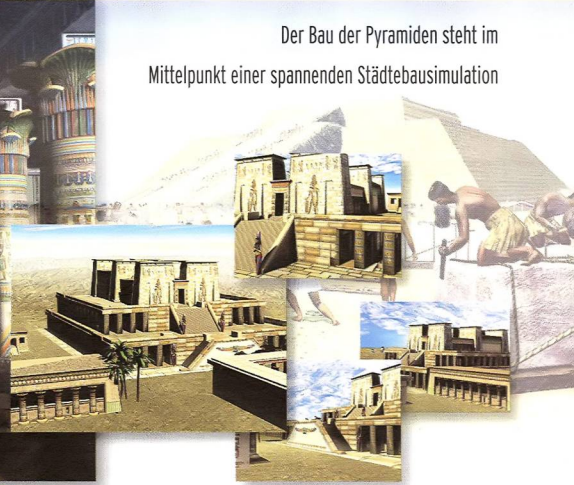
Auch wenn der Zeitpunkt der Veröffentlichung noch in weiter Ferne liegt – die Spielstruktur steht schon fest. Zunächst entscheidet sich der Spieler für ein Rasse: Er kann als Hobbit, Mensch, Elb oder Zwerg



Gründen Sie Ihre eigene Dynastie!

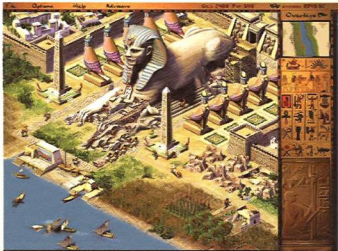


Der Bau der Pyramiden steht im Mittelpunkt einer spannenden Städtebausimulation



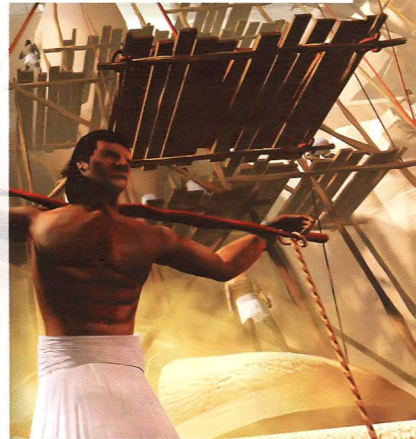
Numberis, der etwas schusselige ägyptische Architekt aus der Asterix-Geschichte, mußte noch seine gallischen Freunde um Hilfe beim Bau einer Pyramide bitten, weil er ohne sie sowohl an der bösartigen Konkurrenz als auch an der eigenen Unzulänglichkeit gescheitert wäre. Wer dagegen zeigen will, daß er im alten Ägypten auch ohne Zaubertrank Karriere gemacht hätte, kann das in nicht allzu ferner Zukunft unter Beweis stellen. Impressions, die Entwickler von CAESAR III, das sich in den vergangenen Monaten weltweit mehr als 400.000 mal verkaufte, arbeiten zur Zeit mit Hochdruck an einer weiteren historischen Städtebausimulation, die den Namen ‚Pharaoh‘ tragen soll.

wäre da vor allem das immer wiederkehrende Nilhochwasser zu nennen. Versuchen Sie mal, die Versorgung Ihrer Untertanen sicherzustellen, wenn Sie sich auf dem einzigen kleinen Streifen, der in diesem Land überhaupt bebaut werden kann, dauernd nasse Füße holen! Noch schlimmer wird es allerdings, wenn das Hochwasser ausbleibt (und das tut es häufiger). Dann ist die Ernte kaum noch zu retten, die nächste Hungersnot steht bevor. Und was das für Ihre Stellung bedeutet, müssen wir Ihnen als erfahrener CAESAR III-Spieler wohl nicht gesondert erklären. Aber was sind das schon für Probleme angesichts der Aussicht, eine Stadt regieren und planen zu dürfen, von der die Menschen noch in mehreren tausend Jahren sprechen werden! Mit Fleiß, Umsicht und Cleverneß können Sie sich den Thron des Pharaos erobern und als Stammvater (oder -mutter) einer neuen Dynastie in die Geschichte eingehen!



Die Kampagnen in ‚Pharaoh‘ folgen in etwa dem historischen Raster und sind nach den drei Zeitaltern der altägyptischen Hochkultur unterteilt, dem alten, mittleren und neuen Reich. Die verschiedenen Dynastien herrschen zusammengekommen über mehr als zwei Jahrtausende (von etwa 2850 bis ins Jahr 700 v. Chr.), ehe lybische Söldnerführer, Äthiopier und Assyrer mit ihren Machtkämpfen den (fast) endgültigen Verfall einleiteten. Zum Vergleich: Als Numerobis von Kleopatra den Auftrag erhielt, eine Pyramide zu bauen, befand sich Ägypten unter römischer Herrschaft. Die Geschichte kann sich also - wenn überhaupt - nur zwischen 47 (Kleopatras Herrschaft von Cäsars Gnaden) und Mitte März 44 v. Chr. (da holte Brutus den Dolch aus dem Gewande) zugetragen haben. Aber das nur nebenbei.

Während des alten Reiches war Ägypten noch relativ klein und von seinen Nachbarn weitgehend isoliert. Die Ziele des Spielers orientieren sich hier im wesentlichen am Bau monumentaler Denkmäler, denn das alte Reich war die Zeit, in der die größten Pyramiden entstanden (die Cheops-Pyramide z.B.). Erst wer ‚Pharaoh‘ gespielt hat, wird die enormen Leistungen der ägyptischen Baumeister (und ihrer Arbeitssklaven) wirklich ermessen können. Als Bauherr und Gebieter muß er sich den Herausforderungen stellen, denen sich auch die Menschen der damaligen Zeit gegenübersehen: Neben den Überfällen durch marodierende Wüstensöhne




Planet Sierra

| ADVENTURE | |
|---|--|
|  | Gabriel Knight Mysteries B Generalprobe für den dritten Teil |
| | King's Quest 8 D Echtzeit-3D Adventure |
| | Phantasmagoria 2 C Psychologische Horrortory (Deutsche Anleitung) |
| | Roberta Williams Anthology B Die Entwicklung des Adventures in einer Box |


| SIMULATION | |
|---|--|
|  | Asse der Tiefe B Erwecken Sie die Ara der U-Boote im WK II zum Leben |
| | Grand Prix Legends D Rennsimulation aus dem Jahre 1967 |
| | Red Baron 2 D Der rote Baron ist zurück |
| | Pro Pilot D Der Himmel gehört Ihnen |
| | 3-D Ultra Pinball Turbo Racing C echtes Spielhallen-Feeling garantiert |

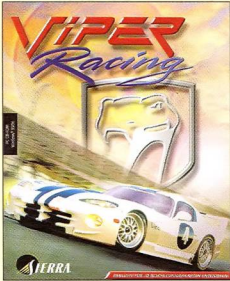
| ACTION | |
|---|--|
|  | 3-D Ultra Deluxe C Erst einlochen, dann ausflippen |
| | CorpWars D Strategie, Aliens und Würmlöcher |
| | Half-Life D Eine atemberaubende realistische Umgebung |
| | Hellfire B Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo! |

| STRATEGIE | |
|---|--|
|  | Broodwar B Der Kampf um die Vorherrschaft der Galaxie geht weiter |
| | Caesar 3 D Rom wurde nicht an einem Tag erbaut... |
| | Civil War 2 D Keine weiße Fahne in Sicht! |
| | Lords of Magic D Zaubermagisches Echtzeit-Strategiespiel! |
| | Lords of the Realm II D Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action |
| | Lords of the Realm II-Add-On A Neuer Kampfmodus und neue Szenarien Erweiterungsset |
| | Lords Royal Edition D Echtzeit-Action ohne Ende |
| | Outpost 2 B Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum |
| | Power Chess 2 D Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein |

| SPORT | |
|---|--|
|  | DSF Fußball Manager '99/99 B Mit den neuesten Bundesliga-Daten |
| | DSF Golf C Let him swing! |
| | DSF Off-Road C Auf die Plätze, fertig, Gas! |
| | DSF Ski '99 Extreme Edition C Absolute Extreme Edition |

| PRODUCTIVITY | |
|---|--|
|  | 3D Besser Wohnen B Professionelles Wohndesign leicht gemacht |
| | Print Artist 4 B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio! |
| | Print Artist Junior B Das Druckstudio für Kinder |
| | Print Artist Gold C Das komplett neue Druckstudio |

| SIERRA ORIGINALS | |
|---|---|
|  | |
| ADVENTURE | |
| Betralval in Antara | A Mystisches Rollenspiel-Adventure |
| Gabriel Knight 2 | B Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns |
| Harvest of Souls | B 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound |
| Larry 6 | A Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuer |
| SIMULATION | |
| 3-D Ultra Pinball 3 | A Ausflippen die Dritte |
| Aces of the Deep | A U-Boot-Simulation im WK II |
| Nascar 2 + Track Pack | A Klassische Rennsimulation |
| Red Baron 1 | A Wunderbarer Flugsimulator |
| STRATEGIE | |
| Brithright | A Dungeons & Dragons® in Echtzeit! |
| Civil War | A Rekonstruktion des amerikanischen Bürgerkriegs |
| Lords of the Realm 2 + Siege pack | B Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt! |
| Outpost 1+2 | A Der starke Doppelpack |
| Power Chess | A Lauschen Sie den Worten der Dame |
| R. & R. of Ancient Empires | A Großartiges Epos, das mehr als 5.000 Jahre umspannt |
| Police Quest Swat | B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden |



Viper Racing

Unbegrenzt Rennfeeling

Die erste Sportwagen-Rennsimulation mit dem PS-stärksten Serienauto der Welt. Erleben Sie eine ultrarealistische Rennsimulation mit grosser Spieltiefe. Unbegrenzte Auswahl an Optionen: lackieren, tunen und bauen Sie Ihr Fahrzeug nach Belieben aus.



Red Baron 3D

Die Legende geht weiter

Red Baron 3D versetzt Sie zurück in lang vergangene Zeiten als Männer und Ihre Flugmaschinen erstmals den Luftraum eroberten. Erleben Sie Luftschlachten von Angesicht zu Angesicht, in denen Können und Taktik alles entscheiden. Mit neuer 3D-Unterstützung und Multiplayer-Option ist Red Baron 3D ein Tophit im Genre der Flugsimulationen.

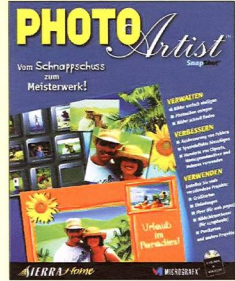
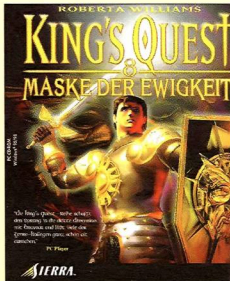


Photo Artist

Photobearbeitung völlig neu und unkompliziert

Der neueste Spross der erfolgreichen Sierra Home-Reihe bietet Ihnen unkomplizierte aber professionelle Werkzeuge zur Bildbearbeitung. Kleine Macken wie Kratzer auf Ihren Lieblingsfotos oder rote Augen lassen sich ganz einfach wegwetterschüren. Lassen Sie Ihre Photos in neuen Farben erstrahlen. Selbst Ihre Großmutter wird auf den Familienphotos 20 Jahren jünger aussehen!



King's Quest 8

Maske der Ewigkeit

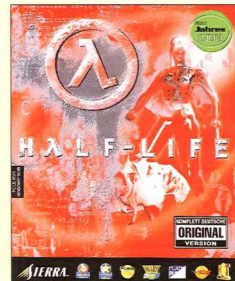
Die einzige Grenze, die existiert ist Ihre Phantasie! King's Quest 8: holt den Spieler zurück in das Königreich Daventry, das von einem magischen Sturm verwüstet wurde. Sieben phantastische Länder muß der Spieler auf der Suche nach der Maske der Macht erforschen.



Web Artist

Erstellen Sie Webseiten in Minutenschnelle

Wenn Sie schon immer einmal Ihre eigene Webseite erstellen wollten, dann ist Web Artist genau das Richtige für Sie. Ohne jegliche Computersprachkenntnisse und in kürzester Zeit können Sie Ihren Auftritt im Internet kreieren. Über 15.000 Grafiken, 1000 Hintergründe sowie 200 verschiedene Sounds stehen Ihnen zur freien Verfügung.



Half-Life

Ein Actionspektakel der Sonderklasse

Freuen Sie sich auf ein strahlendes Action-Spektakel, das dem bewährten Genre neues Leben einhaucht. Half-Life, der nächste Schritt in die Evolution der 3D-Action Spiele! Modernste Computertechnologie und dutzende innovative Spielelemente garantieren, daß Half-Life ein absoluter Bestseller wird.

Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 11 mit:

Überraschungen am laufenden Band!

3-D Ultra Minigolf

Der verrückteste Minigolfspaß, den es je gab!

Überraschungen am laufenden Band!

Exklusiv - nur bei uns!

Return to Krondor

Die spannende Jagd nach der Träne der Götter jetzt als OEM-Version.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 1 mit:

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

Earthsiege

Strategie & Action pur in tonnenschweren Kampfmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 2 mit:

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

The even more Incredible Machine

Rätselspaß für die ganze Familie

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 3 mit:

3D Ultra Pinball: Creep Night

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

Freddy Pharkas: Cowboy Apotheker

Das ausgeflippte Western-Adventure von Al Lowe!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 4 mit:

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

Lode Runner - The Legend Returns

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 5 mit:

Woodruff

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

Caesar

Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

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 Fliegern 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)

Best of Sierra Nr. 8 mit:

Shivers

Knisternde Spannung im Museum der Dämonen

Laura Bow

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 9 mit:

Torin's Passage

Spannendes und witziges Fantasy-Adventure von Al Lowe

Nascar*-Racing

Packendes Rennspektakel in billigen Kraftmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 10 mit:

Silent Thunder

Das „Warrensweem“ in geheimer Mission

Civil War General

Fesselndes Taktikspiel über den amerikanischen Bürgerkrieg

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Bestellen unter:

Fax: 06103 / 99 40 35

Fon: 06103 / 99 40 53

Sierra Shop



- 1 **Half-Life (Zur deutschen Version)**
Strategie & Lösungsbuch von Steve Whitton, Sybex-Verglag
Da bleiben keine Fragen offen und kein Alien lebendig.
DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)
- 2 **King's Quest 8**
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
- 3 **Caesar 3**
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
- 4 **Rückkehr nach Krondor**
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
je DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)
- 5 **Half-Life CD**
Sierra presents Half-Life
Vier spöttige France-Tracks zum Abhören: lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent, bekannt als Musiker hinter Chartgrößen wie Culture Beat und La Bouche.
DM 12,- (inkl. Porto & Versand)
- 6 **Phantasmagoria**
Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
Als Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker als Buch ein Horrorschocker ersten Ranges!
DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)
- 7 **Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER**
Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
Nach „Niemand in Nadelstreifen“, jetzt „Loosier in Polyester“ - Larry Laffer so sexy, so charmant und so berühmt wie nie zuvor! Der Computer Held jetzt auch als Buch. Kongenial und supervitzig.
DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)
- 8 **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 Hand-Cover!
DM 29,90 (inkl. Porto & Versand)
- 9 **Cup-Pad**
Jede Bestellung inclusive: einem
Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad, und einem
- 10 **Großen Jubiläumsposter**
Größe A2

Nur so lange der Vorrat reicht!

Ja, ich bestelle

von den ersten 6 Ausgaben: (bitte Stückzahl angeben)

BoS Nr. 1 BoS Nr. 2 BoS Nr.3 BoS Nr. 4 BoS Nr. 5 BoS Nr. 6 (je 15 DM)

Betrag: DM

| | | | | |
|--|----------------------|--------------|----------------------|----|
| <input type="checkbox"/> BoS Nr. 7.: | <input type="text"/> | x 15 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> BoS Nr. 8.: | <input type="text"/> | x 15 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> BoS Nr. 9.: | <input type="text"/> | x 15 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> BoS Nr. 10.: | <input type="text"/> | x 15 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> BoS Nr. 11.: | <input type="text"/> | x 15 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> Half Life Strategie & Lösungsbuch | <input type="text"/> | x 19,95 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> King's Quest 8 Strategie & Lösungsbuch | <input type="text"/> | x 19,95 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> Caesar 3 Strategie & Lösungsbuch | <input type="text"/> | x 19,95 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> Rückkehr nach Krondor Strategie & Lösungsbuch | <input type="text"/> | x 19,95 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> Half-Life CD | <input type="text"/> | x 12,00 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> Phantasmagoria | <input type="text"/> | x 9,90 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER | <input type="text"/> | x 12,90 DM = | <input type="text"/> | DM |
| <input type="checkbox"/> LODERUNNER, The Legend Returns | <input type="text"/> | x 29,90 DM = | <input type="text"/> | DM |

Gesamtbetrag: DM

- Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger:Havas Interactive)
- Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 5,00 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per Visacard Mastercard (16-stellig)

Kartennummer:

Ablaufdatum:

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

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ:

Ort:

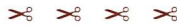
Land:

E-mail:

Bitte zurück an: Havas Interactive

Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

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



Blizzard's Actionfiguren

Kein Kultspiel ohne Helden!

Aus dem Zeitalter des Chaos und einer Galaxie am Rande des Universums entsteigt eine brandneue Reihe beeindruckender Actionfiguren zu den Bestseller-Computerspielen StarCraft / Brood War und Warcraft. Blizzard setzt erneut Maßstäbe für den Computerspielmekmarkt und erweckt einige der beliebtesten CD-ROM-Helden als hochqualitative, handbemalte Actionfiguren zu neuem Leben!

Jede Verpackung enthält zusätzlich eine CD-ROM mit den Shareware-Versionen u.a. von StarCraft mit exklusiven Levels und Zugang zum erfolgreichsten Internet-Multiplayer-Service **Battle.net** sowie als Sonderbonus eine Vorschau auf **Diablo II**.

Diese Actionfiguren sind ein einmaliges Angebot - nur solange der Vorrat reicht! Bestellen Sie jetzt gleich!

STAR CRAFT

STAR CRAFT ACTION FIGURES

- 1 Protoss: Beserker
- 2 Zerg: Hydralisk
- 3 Terraner: Space Marin

WAR CRAFT

WAR CRAFT ACTION FIGURES

- 4 Orc: Grunzer
 - 5 Mensch: Soldat
- je DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)



Nur so lange
der Vorrat reicht!

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

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

Ja, ich bestelle

- | | | |
|-----------------------------------|--------------|----------|
| <input type="checkbox"/> Protoss | x 29,95 DM = | _____ DM |
| <input type="checkbox"/> Zerg | x 29,95 DM = | _____ DM |
| <input type="checkbox"/> Terraner | x 29,95 DM = | _____ DM |
| <input type="checkbox"/> Orc | x 29,95 DM = | _____ DM |
| <input type="checkbox"/> Mensch | x 29,95 DM = | _____ DM |

Gesamtbetrag: _____ DM

Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger: Havas Interactive)

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

Ich bezahle per Visacard Mastercard

Kartennummer: _____

Ablaufdatum: _____

Bitte zurück an: Havas Interactive
 Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

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

Pressestimmen



QUEST FOR GLORY 5

GameStar 03/99: „Drollige Mischung“ - „Eine feine Sache für alle, die unter dem Adventure Schwund leiden“

PC Player 03/99: „Die Fülle an Möglichkeiten, eine bestimmte Aufgabe zu lösen, und die vier verschiedenen Heldencharaktere sorgen für ungemein hohen Spielwitz“

PC Joker 03/99: „Das Sierra typische Punktesystem sorgt für einen dauerhaften Motivationsschub“



RED BARON 3D

PC Action 3/99: „Im ersten Weltkrieg fliegen Sie wahlweise auf deutscher oder alliierter Seite spannende Dogfights und originalgetreue, historische Kampfeinsätze“

PC Player 2/99: „Flugsimulations- Fans, die sich davor sträuben, Handbücher der Marke „Bibel“ durchzuckern, bekommen mit „Red Baron 3D“ das geeignete Simulationsprodukt.“



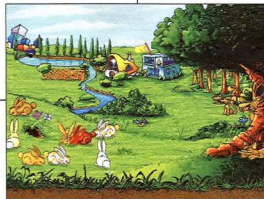
EDUTAINMENT

ADDY Erdkunde

Bravo Screen Fun (3/99): „Erdkunde mit Spaß für Leute von 10 bis 14 - Note 1“

PC got (3/99): „Sehr gut“

Computer easy (5/99): „ADDY Erdkunde überzeugt durch ein ausgewogenes Unterrichtssystem mit vielen interaktiven Elementen - sehr empfehlenswert.“



Starklar 1. Klasse Lesen

.TV Today (2/99): „Bunte Spiele in der Zirkuswelt - so schön kann Lesen sein - sehr gut.“

Nordsee Zeitung (16.1.99): „Starklar 1. Klasse Lesen - so muß eine Lernsoftware für die Altersgruppe 6-8 Jahre aussehen“

Spielzeugmarkt (1/99): „So machen Schulkinder ihre ersten Lernschritte - sehr empfehlenswert“



Grand Prix Legends - auf den Kurs gebracht

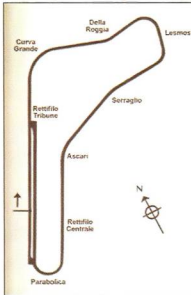
Heute für Sie hautnah getestet die Grand Prix Legends-Kurse Monza und Watkins Glen von unserem GPL-Experten Dirk Wagner, der nicht nur leidenschaftlicher GPL-Fan ist, sondern auch Mitglied des ersten Vereins für PC-Rennsimulationen „Computer Aided Racing“, genannt CAR.

(Informationen unter car@dirkwagner.de oder unter <http://www.dirkwagner.de>)

Viele von uns, die einen Funken Interesse für den Motorsport in sich tragen, träumen doch insgeheim davon, selbst einmal einer derjenigen Fahrer zu sein, die nach einem heißen Motorsport-Rennen, egal welcher Rennklasse, auf dem Siegertreppchen stehen und den Sieges-Schampus über der jubelnden Menge zu verspritzen. Nun, Ihre Zeit ist gekommen, denn mit Grand Prix Legends können Sie genau das erleben, wenn Sie über ein bißchen Geduld verfügen und ein klein wenig Phantasie mitbringen. Am ehesten erhalten Sie Zugang zu diesem Spiel, wenn Sie sich einfach vorstellen, ihr Leib und Leben, sowie der Kontostand Ihres Teammanagers hängen von Ihrer Fahrweise ab.

(gleichmäßig) und biegen um die Linkskurve. Wenn Sie die Curva Grande so gemeistert haben, haben Sie eine ganz wichtige Lektion gelernt: Etwas Gas geben! Wenn Sie die richtige Geschwindigkeit für die Curva Grande raus haben (Sie sollten zunächst immer am Kurveninnenrand zu bleiben versuchen), dann können Sie auch schon vor dem Einlenken - oder während - ganz sanft etwas Gas geben. Aber nicht zuviel auf einmal wollen...

Das mithin wichtigste Ziel in GPL ist das Vermeiden von Lastwechselreaktionen. Gas und Bremse verändern die Gewichtsverhältnisse eines Wagens und der Wagen wird immer versuchen, der auf ihn wirkenden Kraft weiter zu folgen. Stellen Sie sich vor, Sie stehen im Mittelgang eines Autobuses, während er fährt. Jeder Beschleunigungs- und Bremsvorgang läßt Sie in eine Richtung kippen. Sie müssen diese Bewegung ausgleichen und Sie wippen bei ruckartigen Manövern immer etwas nach. Mit einem Wagen ist das genau das gleiche und Sie sollten versuchen, Ihren Boliden so sanft wie möglich um die Kurven zu tragen. In weiten Kurven ist es fast immer von Vorteil, wenn Sie ein bißchen Gas „anlegen“. Auch wenn eines Ihrer Räder das Gras überfährt, drehen Sie sich sofort, wenn Sie gerade Vollgas geben oder erschreckt bremsen. Nehmen Sie dagegen sofort das Gas auf halben Weg zurück, lenken Sie ganz sanft und bremsen Sie nicht, dann können Sie mit weit über 200km/h ganze Wiesen überfahren und wenn Sie es sanft tun, können Sie dabei sogar beschleunigen.



Rennschule - Teil 1 in Monza

Monza ist einfach zu erlernen, da der Kurs sehr eben ist und nur sieben Kurven hat, die relativ leicht zu erlernen sind. Dennoch bietet Monza bereits einige interessante Abschnitte und wer hier wirklich schnell sein will, der muß sehr exakt fahren. Bevor ich's vergesse: Finger weg von den Fahrzeugeinstellungen!



Curva Grande

Auf dem ersten Bild sehen Sie „meinen“ Cooper (weil ich ein gemeiner Mensch bin, habe ich alle Bilder aus einem Coventry/Cooper gemacht. Den können Sie allerdings nur fahren, wenn Sie die Vollversion besitzen. Im Übrigen ist das der Wagen eines Kollegen der CAR-Liga, den er mir freundlicherweise für Testfahrten zur Verfügung gestellt hat - ich fahre eigentlich einen Honda). Sie sehen also meinen Cooper die Start-/Zielgerade hinunterdonnern. Die „Curva Grande“ (siehe Streckenplan) ist schon in Sicht. Die dunkle, breite Linie, die Sie vor der Nase des Cooper erkennen können, stellt die Ideallinie in GPL dar und ist eine ausgezeichnete Hilfe im Spiel um Bremspunkte zu definieren (prüfen Sie daher unbedingt, ob die Einstellung „Spurrillen“ in den Grafikoptionen eingeschaltet ist!). Sie sollten grundsätzlich dort zu bremsen beginnen, wo diese Linie beginnt! Und das Bild zeigt die Stelle, an der Sie zunächst vom Gas gehen. Nehmen Sie also den Fuß vom Gas (ich gehe im weiteren Verlauf der Beschreibung davon aus, daß Sie ein Lenkrad Ihr eigen nennen...) und drücken Sie nun EIN WENIG auf das Bremspedal, während Sie den Einlenkpunkt im Auge behalten. Nehmen Sie den Fuß nach leichtem Anbremsen wieder von der Bremse und geben Sie nach dem Einlenken minimal Gas und halten Sie es! Lenken Sie ein und führen Sie den Wagen mit ganz wenig Gas um die Kurve herum, während Sie die Nase Ihres Wagens mit sanften Korrekturen auf der Linie halten. Haben Sie die Kurve hinter sich gebracht, geben Sie wieder Gas

Della Roggia

Wir waren bei der Della Roggia-Kurve stehengeblieben, die auf die Curva Grande folgt. Wenn Sie in der Della Roggia zu weit nach außen getragen werden, versuchen Sie das Gelernte auch hier anzuwenden und gehen Sie vom Gas - aber nicht ganz! Sie werden sehen, wie das Wunder geschieht und Ihr Wagen zurück in die Spur findet. Nehmen Sie abrupt das Gas komplett weg, dann wird Ihr Wagen auszubrechen versuchen und möglicherweise gelingt ihm das und Sie drehen sich.

Aus der Della Roggia heraus sollten Sie den Bremsvorgang gleich einleiten, nachdem Ihr Wagen wenigstens zehn Meter mit gerade stehendem Lenkrad geradeaus gefahren ist. Mit anderen Worten: Jede Querbremse, die noch auf den Wagen wirkt, weil Sie noch in der Kurve sind, oder im Drift, wird Ihren Wagen in einen Brummkreis verwandeln, sobald Sie auf die Bremse treten. Nehmen wir das Beispiel vom Bus: Wenn er in einer Kurve bremst - während Sie also nach rechts oder links gedrückt werden, dann werden Sie massive Probleme haben, sich auf den Beinen zu halten!



Grand Prix Lodgings



Lesmos

Sie biegen nun in die erste der beiden Lesmos-Kurven ein und sollten auf dem Streckenplan beachten, daß die Kurven sehr unterschiedliche Radien aufweisen, versuchen Sie also nicht, die beiden Lesmos mit der gleichen Geschwindigkeit zu fahren. Sie fliegen sonst entweder aus der ersten Kurve ab, oder sind in der zweiten zu langsam. Achten Sie darauf, den Scheitelpunkt der Kurven zu erkennen und möglichst innen zu bleiben, damit Sie so früher wieder (langsam) Gas geben können. Auf dem zweiten Bild können Sie erkennen, wie ich den Scheitelpunkt der zweiten Lesmos anfähre. Der hier gezeigte Lenkausschlag ist übrigens einer der stärksten, die Sie brauchen werden, denn gerade zu Beginn des GPL-Fahrens neigt man häufig dazu, zu stark zu lenken, was die Vorderräder dazu veranlaßt, über die Straße zu schieben. Versuchen Sie Quietschgeräusche beim Einlenken zu vermeiden und möglichst sauber um die Kurven zu kommen - schnell werden Sie später von alleine...



Ascari

Haben Sie die beiden Lesmos hinter sich gelassen, dann beschleunigen Sie voll, unterfahren die Brücke und nähern sich der Ascari-Kurve, die uns ein hervorragendes Beispiel für die Wirksamkeit der Halbgas-Theorie bietet. Wenn Sie die Finger vom Setup gelassen haben und nach der Lesmos alles aus Ihrem Wagen herausgeholt haben, dann werden Sie Ascari nicht Vollgas durchfahren können!

Bild 3 zeigt den Einlenkpunkt, der „Off-Camber“ liegt, wie es in der Rennfahrersprache heißt. Das bedeutet, daß die Kurve nicht einsehbar ist. Orientieren Sie sich an dem weißen Streckenposten-Häuschen im Hintergrund. Wenn es hinter dem Zaun hervorgekommen ist, lenken Sie ein! Nehmen Sie die Kurve ruhig einmal mit Vollgas (vielmehr: Versuchen Sie es!) und probieren Sie es dann in der nächsten Runde einmal, indem Sie einlenken und das Gas um die Hälfte zurücknehmen. Ich schätze, daß Sie die Kurve jetzt plötzlich sehr viel besser meistern werden und Sie werden nicht mal sehr viel langsamer sein! Warum? Weil Sie nicht gezwungen sind, Ihre Vorderräder mit maximalem Lenkeinschlag in den Asphalt zu graben, um die Kurve überhaupt zu kriegen. Das kostet mindestens genauso viel Geschwindigkeit wie das leichte Zurücknehmen des Gas!

Lassen Sie sich in der Ascari ruhig ein bißchen nach außen tragen und „führen“ Sie Ihren Wagen danach mit leichter Hand zurück zum rechten Streckenrand (versuchen Sie nicht, die Grasnarbe zu rasieren. Halten Sie ruhig 1-2 Meter Abstand zum Streckenrand. Das ist meist gestündert!)



Parabolica

Schauen wir uns Bild 4 an: Linker Hand sehen Sie die Rückseite einer großen Reklametafel, die Ihren Bremspunkt anzeigt: Nehmen Sie Gas weg und leiten Sie den Bremsvorgang ein. Hier dürfen Sie nun auch richtig brutal bremsen (nach Möglichkeit jedoch nicht die Reifen blockieren lassen! Das haben Sie ja geübt, oder?). Warum nun doch eine scharfe Vollbremsung? Nun, Sie müssen versuchen, bis zur Parabolica soviel Energie zu vernichten, um Ihren Wagen von knapp 300km/h auf ca. 100km/h herunterzubremsen. Ideal ist es, wenn Sie so stark abbremsen wie Sie können, bis Sie fast die richtige Geschwindigkeit erreicht haben und dann die Bremse langsam öffnen, während Sie die letzten km/h abbauen, wobei Sie dabei evtl. schon minimal auf's Gas gehen und damit den Wagen ganz sanft von der auf ihn wirkenden Schiebe-

kraft auf eine sanfte Zugkraft leiten! Verwirrt? Keine Angst - das kommt auch von alleine. Für den Moment sollten Sie den Wagen in Höhe der Reklametafel einfach brutal zusammenbremsen und zusehen, daß Sie die Parabolica überhaupt erwischen, denn in dieser Kurve hat schon so mancher den Verstand verloren! In keinem Fall sollten Sie den Wagen einlenken, solange Sie noch auf der Bremse stehen, denn damit müten Sie dem Chassis auch noch eine Querschleunigung zu und er wird von der Strecke kreiseln!

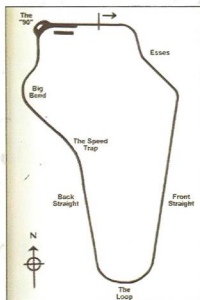


Durchfahren Sie die Parabolica langsam mit ganz wenig Gas und geben Sie erst etwas mehr Gas, wenn Sie den vermeintlichen Scheitelpunkt überschritten haben. Wichtig sollte Ihnen sein, daß Sie den Wagen möglichst früh gerade ausrichten, um so sehr viel Gas geben zu können, denn auf die Parabolica folgt eine lange Gerade und der Ausgang solcher Kurven ist auf jedem Kurs ein besonders wichtiger Abschnitt! Wie schnell Sie in die Parabolica einbiegen, spielt fast keine Rolle im Vergleich zur Frage, wie Sie aus Ihr herausbeschleunigen können, denn Sie werden jeden Kilometer an Geschwindigkeit die ganze lange Gerade hinuntertragen und so viel Zeit gutmachen - oder verlieren!

Wenn Sie mit Monza nicht mehr unbedingt auf Kriegsfuß stehen und sich erste Erfolge einstellen, dann können Sie auch mal einen Blick über den großen Zaun werfen und mit mir zu Watkins Glen weitergehen. Es reizt Sie sicher nach einer (oder mehreren) Stunden Monza einen anderen Kurs zu probieren. Nun denn:



Grand Prix Legends - auf den Kurs gebracht



Rennschule – Teil 2 in Watkins Glen

Watkins Glen unterscheidet sich von Monza nicht nur dadurch, daß der Kurs sehr viel kleiner und schmaler ist. Er ist deutlich anspruchsvoller zu fahren, wenn auch noch zu den einfachen Kursen in GPL zählend. Kein Vergleich mit einem Kurs wie Rouen oder der knapp 23 km langen Nordschleife. Neu gegenüber Monza sind hier vor allem überhöhte Kurven, Steigungen und Gefälle und schwierige Bremszonen. Donnern wir also nach zwei, drei Reifenaufwärm-Runden über die Ziellinie (ich gehe davon aus, daß Sie den Kursverlauf bereits kennen. Mit acht Kurven ist Glen nicht schwierig zu erlernen...).



Esses

Nehmen Sie auf der Ziellinie das Gas zurück und ziehen Sie den Wagen mit Halbgas um die erste Rechtskurve. Sie können sich dabei ruhig zu Beginn bis in die Mitte des Kurves tragen lassen und durch die Regulierung mit dem Gaspedal (etwas weniger Gas oder etwas mehr - aber nie gar keins oder voll) die Linie beeinflussen. Sie sollten die Kurve in der Nähe der rechten Randbegrenzung verlassen und mit dem Einlenken am Ende der Leitplanke rechts sanft beginnen (siehe auch Bild 1). Das erscheint früh, doch wir wollen den nächsten Kurvenscheitelpunkt spät schneiden, um möglichst früh aufs Gas gehen zu können und dazu sollten Sie eine möglichst gerade Linie fahren, die dann dicht an der Leitplanke der folgenden rechts vorbeiführt. In jedem Fall sollten Sie in der S-Kurve einen schönen Fluß haben. Gehen Sie die erste Kurve auf keinen Fall zu schnell an, denn sonst ist die ganze Kombination im Eimer!



The Loop

Sie donnern nun also die erste Gerade hinunter, bis auf der rechten Seite ein freistehender Baum zu sehen ist (vergl. Bild 2), auf dessen Höhe Sie das Bremsmanöver für die nächste Kurve „The Loop“ einleiten. Diese Kurve sollten Sie so anbremsen, daß Sie auf den Scheitelpunkt der Kurve zielen - also von außen nach innen. Vorsicht am Absatz der Strecke, an dem Sie die Bremse ein wenig lupfen sollten. Warum aber nach innen in die Kurve bremsen? Nun, „The Loop“ hat eine kräftige Überhöhung am Kurvenaußenrand, die Sie beim Anbremsen meiden sollten! Überhöhungen, Steigungen und Gefälle erkennen Sie besonders gut, wenn Sie Nasen- oder Frontkamera von GPL nutzen. Einen Vergleich der selben Kurve an derselben Stelle mit verschiedenen Kameras sehen Sie in den beiden Bildern 3 und 4. Aus der Nasenperspektive erkennen Sie die Kurvenüberhöhung viel deutlicher und Sie sollten sich alle Kurse im Replay mal aus der Nasen- oder Getriebekamera ansehen, weil das oft sehr hilft, Streckenführungen und Fahrphysik besser zu verstehen. Daß Sie mit gleichmäßig anliegendem Gas durch die „Loop“ fahren und am Ende möglichst früh wieder aufs Gas gehen sollen, brauche ich sicher nicht mehr zu erwähnen, oder?



Grand Prix Legends

Speed Trap

Bei der „Speed Trap“ können Sie auch wieder sehr schön erkennen, wie sehr eine „mittlere“ Gaspedalstellung hilft, den Wagen sauber um die Kurve zu geleiten.

Big Bend

Wenn Sie die „Speed Trap“ abgeschlossen haben (Lenkrad steht gerade - der Wagen rollt gerade!), dann sollten Sie sofort den Bremsvorgang einleiten und auch diesmal wieder auf den Kurveninnenrand zubremsen, da wir den Scheitelpunkt der Kurve aufgrund des folgenden Linkknicks ein Stück vorverlegen, um mit möglichst viel Gas wiederum auf den Kurveninnenrand von „The 90“ zuzudonnern.

The „90“

Gerade in „The 90“ kommt es darauf an, den Wagen vor „The 90“ frühzeitig gerade ausgerichtet zu haben, da Sie ziemlich stark für „The 90“ abbremsen müssen und Sie bremsen ja nie, wenn noch Querschleunigungskräfte auf den Wagen wirken, oder? „The 90“ wird Ihnen das auf jeden Fall näher bringen, denn hier dreht sich beim Abbremsversuch ganz besonders häufig...

Wenn Ihnen das jetzt zu schnell ging, dann gehen Sie zurück nach Monza und üben dort noch ein wenig. Ich halte ohnehin nicht viel davon, zu Beginn zwischen verschiedenen Wagen und Kursen hin- und herzuheupeln. Sie haben Glück - die Demo-Version bietet Ihnen hier einen echten Vorteil gegenüber der Vollversion von GPL: Sie haben nicht viele Kurse und Wagen zwischen denen Sie dauernd wechseln können!

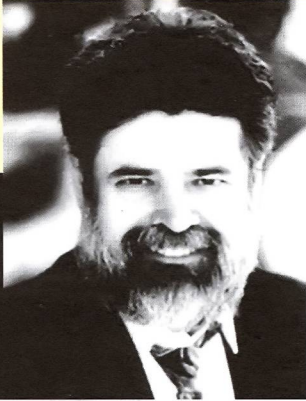


Ich hoffe, Sie haben ein bißchen Spaß beim Üben gehabt, oder sind neugierig geworden und ich weiß, daß GPL nach einigen Runden so-wieso zum Pflichtkauf wird, wenn das Fieber einen mal gepackt hat! Vergessen Sie deshalb nie, daß Sie unter <http://www.dirkwagner.de> auch einen Verweis auf die CAR-Liga finden, wo Sie Ihre Motorsportambitionen voll ausleben können. Haben Sie GPL erst mal gemeistert, wartet hier die nächste Herausforderung auf Sie: Das Fahren gegen menschliche Gegner! Wir von der CAR freuen uns jedenfalls schon darauf, wenn wir Sie endlich persönlich kennenlernen!

Herzlichst,
Ihr Dirk Wagner



Interview mit Raymond E. Feist



Raymond E. Feist, Autor der Midkemia-Romane und Erfinder des 1993 erschienenen Rollenspiels „Betrayal at Krondor“, ist unter den Fantasy-Fans weltweit für seine spannenden Romane bekannt. Die Midkemia-Saga wurde bislang in 13 Sprachen übersetzt und weltweit mehr als zwölf Millionen Mal verkauft.

„...Rückkehr nach Krondor zeigt die Midkemia-Welt genauso, wie ich sie mir bildlich schon immer vorgestellt habe...“

Raymond E. Feist: Eine grundlegende Verbesserung zu „Betrayal at Krondor“ ist, daß nicht mehr vornehmlich menschliche Gegner in Erscheinung treten; dämonische oder tierische Feinde, wie Kraken, Spinnen oder Orks treten wesentlich stärker in den Vordergrund. Oftmals fehlt bei vielen Rollenspielen eine gute Story. Es gibt unzählige Gefechte, aber dafür nur eine sehr dünne Hintergrundgeschichte. Bei beiden Teilen war unser Hauptanliegen, für einen hohen Storygehalt zu sorgen. Der Spieler soll sich wie ein Leser meiner Bücher fühlen. Dieses mal war ich auch wesentlich stärker in den Entwicklungsprozess involviert als bei „Betrayal at Krondor“. Das betrifft nicht nur das Ausarbeiten der Story, sondern das ganze Spielgefühl. Dadurch bleibt „Rückkehr nach Krondor“ absolut „midkemisch“ und der Tradition meiner Romane treu.

BoS: „Rückkehr nach Krondor“ basiert auf der von Ihnen geschaffenen Midkemia-Welt: wann kam Ihnen die Idee, eine eigene Fantasy-Welt zu erschaffen und wie kann man sich Midkemia vorstellen?

Raymond E. Feist: Zunächst verwirklichte ich meine Ideen nur in Form eines Pen & Paper Rollenspiels, das war 1974. Es wurde allerdings nur in Amerika bekannt. Ab 1982 kamen dann die Midkemia-Romane hinzu. Midkemia ist eine Welt in der alles möglich ist. Es ist eine phantastische Welt mit viel Magie, aber es gibt für alles logische Erklärungen. Viele Elemente meiner Romane tauchen in „Rückkehr nach Krondor“ wieder auf. Ich habe bei der Entwicklung eng mit dem Developer-Team zusammengearbeitet und die gesamte Story stammt aus meiner Feder. „Rückkehr nach Krondor“ zeigt die Midkemia-Welt genauso, wie ich sie mir bildlich schon immer vorgestellt habe.

BoS: Werden Sie „Rückkehr nach Krondor“ auch als Romanfassung veröffentlichen?

Raymond E. Feist: Zu „Betrayal at Krondor“ wurde mittlerweile die Romanfassung veröffentlicht. „Rückkehr nach Krondor“ beginnt übrigens direkt ein Jahr nach den dortigen Ereignissen und schließt eine inhaltlich Lücke, die seit den ersten Midkemia-Büchern klafft. Aus diesem Grund wird auch „Rückkehr nach Krondor“ als Romanversion veröffentlicht werden.

BoS: Vielen Dank für das Gespräch.

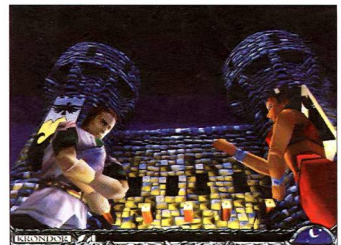
Nach der Vorstellung des ersten Kapitels des neuen Rollenspielklassikers „Rückkehr nach Krondor“ aus der Feder des Fantasy Autors Raymond E. Feist in der letzten Ausgabe der Best of Sierra, haben wir den Meister heute selbst zu seinem neusten Abenteuer befragt.



BoS: Nach fast sechs Jahren steht die Veröffentlichung des Nachfolgers von „Betrayal at Krondor“ endlich vor der Tür. Warum hat es trotz des großen Erfolges solange gedauert, bis der Nachfolger „Rückkehr nach Krondor“ erschien?

Raymond E. Feist: In erster Linie fühle ich mich als Romanautor und werde auch immer meiner Midkemia-Roman-Saga treu bleiben. Zum anderen wurde das Skript von „Rückkehr nach Krondor“ viele Male umgeworfen, was sehr viel Zeit gekostet hat. Es mußte eine komplett neue Grafikengine für das Spiel entwickelt werden, um es der neusten technologischen Entwicklung anzupassen. Für den nächsten Teil werden wir aber mit Sicherheit keine sechs Jahre mehr brauchen.

BoS: Was ist der Unterschied zwischen „Betrayal at Krondor“ und „Rückkehr nach Krondor“ abgesehen von der neuen Grafikengine? Gibt es grundlegende Verbesserungen?



Seien Sie Ihren Gegnern immer einen Schritt voraus!

Prima's offizielle Lösungsbücher

Rückkehr nach Krondor

ISBN 3-933841-16-X



- Behilderte Lösungswege für alle Rätsel -

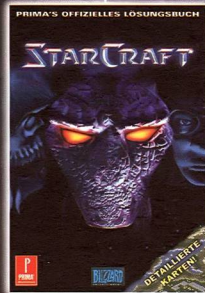
- Detaillierte Karten aller Szenarien -

- Strategien zur Bewältigung aller Gegner -

- Umfangreiche Tabellen und Auflistungen -

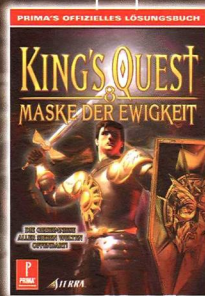
StarCraft

ISBN 3-933841-00-3



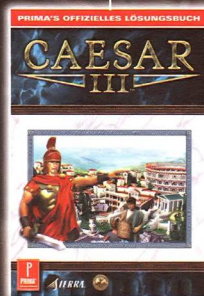
King's Quest 8

ISBN 3-933841-19-4



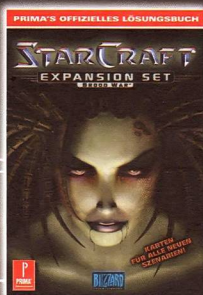
Caesar III

ISBN 3-933841-06-2



StarCraft: Brood War

ISBN 3-933841-10-0



Erhältlich im Best of Sierra Shop...

...sowie im Handel!

Sie müssen ins Internet - mit eigener Homepage!



„Kann ich mir gar nicht leisten“, meinen Sie? Wir wissen ja nicht, was Ihnen Ihre Bank empfiehlt. Wir empfehlen jedenfalls Web Artist, das neue Webdesign-Programm aus der Sierra Home-Reihe. Einfach, kompetent und...preiswert.



Wer sich seinen Traum von einer eigenen Homepage mit allen Schikanen erfüllen wollte, der mußte bisher entweder gewisse technische Fertigkeiten oder aber einen prall gefüllten Geldbeutel mitbringen. Kenntnisse in HTML-Programmierung waren schon von Vorteil, wenn man sich das Honorar für die gewiß nicht billigen professionellen Webdesigner sparen wollte. Beides ist nun nicht mehr nötig, denn seit April ist Web Artist auf dem Markt - die Rettung für alle Kreativen, die keine Computersprache beherrschen und für eine Homepage keinen Programmierkurs belegen wollen (von dieser Sorte Leute soll es ja noch ein paar geben). Web Artist arbeitet mit ausgefeilten Webdesign-Techniken, die professionelle Ergebnisse hervorbringen und trotzdem leicht zu erlernen sind.



Wer schon einmal mit einem der Print Artist-Programme eigene Entwürfe realisiert hat, weiß, daß die Sierra Home-Reihe großen Wert auf eine leicht zu handhabende Benutzerführung legt. Wie bei allen anderen vergleichbaren Programmen dieser Reihe, stehen dem Benutzer unzählige Grafik Hintergründe, Cliparts, Photos und Animationen zur Verfügung, aus denen er sich seine Homepage auf Maus-Klick zusammenstellen kann - ideal für alle Familien, Studenten und kleinen Betriebe, die sich im stetig weiter wachsenden weltweiten Netz erfolgreich darstellen wollen. Sollten Sie wider Erwarten kein Motiv finden, das Ihren Ansprüchen genügt, können Sie mit Web Artist auch eigene Bilder importieren, auf der Vorlage platzieren und nach allen Regeln der Kunst bearbeiten. Die meiste Zeit werden Sie mit der Sichtung der über 15.000 Grafiken und 1.000 Hintergründe bzw. Animationen zubringen, die Sie mit einer völlig unkomplizierten Drag & Drop-Methode auf Ihre Vorlage ziehen und miteinander verbinden können. Und da Ihre Internetseite alle Sinne ansprechen soll, verfügt Web Artist auch über mehr als 200 Soundeffekte, die sich ebenfalls problemlos in Ihre zukünftige Homepage integrieren lassen. Ein Assistent begleitet jeden einzelnen Ihrer Schritte, so daß wirklich nichts schiefgehen kann. Und sollten Sie mit dem einen oder anderen Detail einmal nicht zufrieden sein, können Sie jede Einzelheit wiederherstellen bzw. rückgängig machen. Alle mit Web Artist erstellten Homepages entsprechen den Standards des Netscape Navigators und des Internet Explorers. Die mitgelieferte Software hilft Ihnen, die fertige Website ohne viel Aufwand ins Internet zu stellen - eine teure Spezialsoftware ist nicht notwendig. Alles, was Sie jetzt noch brauchen, ist ein Telefonanschluß und ein Internetzugang durch einen Provider. Schließlich soll die coolste Homepage im gesamten Netz ja auch irgendwo abgespeichert und veröffentlicht werden können. Sierra wünscht Ihnen schon jetzt viel Erfolg und möglichst viele Klicks.

Das digitale Photoalbum



Der Computer macht auch vor der Photographie nicht halt: Digitale Kameras bauen in Sekunden-schnelle und beachtlicher Qualität ihre Bilder auf, die danach übers Internet in alle Welt verschickt werden können. Selbst das vergilbte Photo von anno dunne-mals kann mit Hilfe eines Scanners digital aufgearbeitet werden. Entsprechende Programme gibt es schon seit geraumer Zeit. Deren Handhabung jedoch war bisher nicht ganz unkompliziert. Mit Photo Artist von Sierra ist das nun vorbei. Für das gute alte Photoalbum hat das allerdings ernste Konsequenzen.

Aber selbst die vergilbten Aufnahmen von Tante Hilde, an denen der Zahn der Zeit doch merklich genagt hat, lassen sich mit Photo Artist wieder aufmöbeln oder verformen. Mehr als 50 Spezialeffekte, 600 Cliparts und über 100 professionelle Schriften stehen Ihnen zur Verfügung, um unscheinbare Schnappschüsse in außergewöhnliche Poster, Einladungen oder Urkunden zu verwandeln. Auch die Verwaltung Ihrer Photosammlung kann sich mit Photo Artist im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Um ein bestimmtes Bild zu finden, müßten Hobbyphotographen bis vor kurzem fieberhaft in ausrangierten Schuhkartons wühlen. Diese Mühen können Sie sich nun sparen. Statt dessen legen Sie Ihre Bilder in digitalen Alben ab und vertrauen auf die zahlreichen Suchmöglichkeiten von Photo Artist. So sorgt beispielsweise eine Aufnahme-funktion dafür, daß Sie Ihre Aufnahmen mit gesprochenen Kommentaren oder Klängen versehen können! In vordigitaler Zeit galten Photos noch als (nahezu) untrügliche Beweise - trotz unzähliger, aber zumeist nutzloser Versuche, sie zu retuschieren und so der Wirklichkeit „auf die Sprünge zu helfen“. Mit Photo Artist gehören auch diese Zeiten endgültig der Vergangenheit an. Trauen Sie keinem Photo, das Sie nicht selbst gefälscht haben!



Kein Archiv privater Schnappschüsse muß mehr auf dem Dachboden vergammeln und auf einen Retter warten, der es von seiner zentimeterdicken Staubschicht befreit. Hobby-Photographen von heute vertrauen ihre Aufnahmen nicht mehr in irgendwelchen Mappen, sondern stapeln Ihr Bildmaterial handlich verpackt auf der Festplatte ihres Computers. Die allerdings sollte ausreichend dimensioniert sein. Konventionelle Photoalben haben bald ausgedient. Photo Artist bietet Ihnen eine große Auswahl an Bildbearbeitungswerkzeugen und geht völlig neue, innovative Wege, um Bilder in bester Qualität bearbeiten können. Photo Artist ist nicht nur einfach zu bedienen, es macht auch großen Spaß, die eigenen Photos in neuem, nie dagewesenen Glanz erstrahlen zu lassen. Ein kleiner Rötflüschler steckt schließlich in jedem Menschen. Das fängt beim Retuschieren an: Die ehemalige Profidisziplin beherrschen heute verstaute neue Computerlaien in kürzester Zeit - ein paar Mausklicks genügen, und es ist vorbei mit den berühm-berüchtigten „Kaninchenaugen“ bei Aufnahmen mit Blitzlicht. Auch mäßig begabte Photographen können mit wenigen Handgriffen ihrem Bild zu mehr Tiefe und Kontrast verhelfen. Selbst hochgradig verwackelte Bilder lassen sich mit etwas Geschick in vorzeigbare Aufnahmen umwandeln. Die Neigung, manche als unschön empfundene Bilder unwiderruflich zu vernichten („Schmeiß das weg, da seh' ich unmöglich aus!“) dürfte mit Photo Artist der Vergangenheit angehören, denn jetzt können Sie Ihr „Ebenbild“ solange bearbeiten, bis es Ihnen gefällt. Bauchansatz, lange Nasen oder unvorteilhafte Zahnlicken verlieren ihren Schrecken. Welche Sorte von Bildern Sie bearbeiten möchten, spielt dabei keine Rolle. Egal, ob Sie Bilder aus dem Internet, von CD-ROM, Twain-kompatiblen Scannern oder von digitalen Kameras importieren: Photo Artist akzeptiert die gängigsten Formate wie JPG, TIF, GIF, FXP oder BMP.



Wieviel Mark sind hundert EURO?

Mit ADDY EURO mehr über unsere neue Wahrung lernen!

Bisher kannten geplagte Schuler ADDY, den auerirdischen Freund, ausschlielich als Experten fur die Facher Deutsch, Mathematik, Englisch und Erdkunde. Demnachst werden sie ADDY auch als Wirtschafts- und Geschichtsexperten kennenlernen. In seinem neuen Programm ADDY EURO vermittelt der sympathische Auerirdische Wissen zur Wirtschafts- und Wahrungsgeschichte Europas und naturlich zur neuen Wahrung EURO. Neben vielen wichtigen Informationen zur Vergangenheit und zur Gegenwart Europas lernen die Schuler auch den Umgang mit unserem zukunftigen Zahlungsmittel. Und als Erganzung zu den Abbildungen der neuen Munzen und Geldscheine enthalt das Programm praktischerweise auch einen kleinen integrierten Taschenrechner. Damit lassen sich schnell und einfach DM in EURO umrechnen und umgekehrt.

Mit ADDY die Vielfalt Europas entdecken

Das neue Programm ADDY EURO enthalt vier verschiedene Lern- und ungsbereiche. Machen wir doch einfach einen kurzen Rundgang! Da ist zum einen das Herzstuck des Programms, die umfangreiche Datenbank: Sie enthalt die Texte, Bilder und Grafiken, mit denen einpragend und sehr informativ die wichtigsten Etappen auf dem Weg zur europaischen Union gezeigt werden. In zwei bersichtlichen Hauptkapiteln konnen sich die Schuler zum einen mit europaischer Kultur- und Wirtschaftsgeschichte vertraut machen. Zum anderen erfahren sie Wissenswertes ber die Stationen der europaischen Vereinigung. Naturlich sind Stichworte wie die sogenannten Romischen Vertrage oder das Abkommen von Maastricht selbst fur Eltern und sicher auch fur Lehrer von Interesse.

In den bungen konnen die Schuler ihr Wissen ber den EURO, die europaische Wirtschaft und die europaische Geschichte berprufen. Rund 400 Fragen stehen dem wissensdurstigen Nachwuchs zur Verfugung. Wer ADDY bereits kennt, der wei, wieviel Spaß das ben und Lernen am Computer machen kann. Abwechslungsreiche Animationen, ausfuhrliche Fehlerkommentare und naturlich die Jagd nach den Belohnungspunkten motivieren die Schuler gleichermaen, mit Spaß und Freude zu lernen. Wie immer steht auch hier ADDY mit Rat und Tat hilfreich zur Seite.

Europa in Stichworten: von A wie Ariane bis Z wie Zollunion

Das Inhaltsverzeichnis enthalt Fotos, Grafiken, Dokumente und vor allem ein ausfuhrliches Stichwortverzeichnis: von A wie Ariane bis Z wie Zollunion konnen sehr schnell alle Informationen zusammengetragen und sogar ausgedruckt werden. Wie bereits in ADDY Erdkunde gibt es auch bei ADDY EURO den sogenannten „Rucksack“. Damit konnen die Schuler ihre eigenen Informationen zu einem bestimmten Thema zusammentragen und beispielsweise fur Referate ausdrucken.



Zur Wahrungsumrechnung hilft abschlieend der integrierte Taschenrechner. Wahlweise zeigt er die Summen in EURO oder DM an. Naturlich ist er auch sehr praktisch, wenn es darum geht, die immer hufiger verwendeten EURO-Preise nachzurechnen.

Eine gemeinsame Wahrung fur Europa

Dieses Programm ist etwas besonderes in der beliebten und erfolgreichen ADDY-Reihe. Mit ADDY EURO konnen sich die jungen Burger Europas ber die wichtigsten Veranderungen im wirtschaftlichen Zusammenleben der Europaischen Union informieren. Sie lernen, dass der EURO nicht einfach vom Himmel gefallen ist, sondern das Ergebnis einer langen europaischen Geschichte. Ziel der neuen Software soll sein, den Weg zu einer vereinigten Europa und einer gemeinsamen Wahrungunion verstandlich zu machen. Schlielich wird der EURO bereits in drei Jahren unser aller Zahlungsmittel sein!

ADDY

SPIELERISCH LERNEN

So wird Erdkunde
zum Abenteuer.

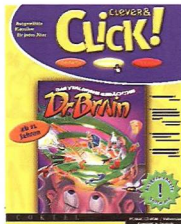
Mit ADDY um die ganze Welt.

Die interaktive
Entdeckungsreise für
Schüler von 10-14 Jahren.
Abgestimmt auf die
Lehrpläne der Schulen.



Hochwertige Produkte zu Tiefstpreisen

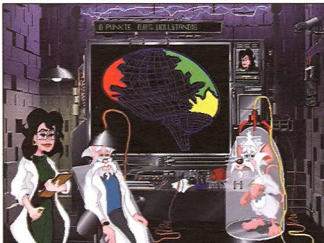
Clever und Click ist eine neue Software-Reihe, die ausgewählte Klassiker für jedes Alter bietet- und das zu einem sensationellen Preis. Hier ist für jeden das Richtige dabei. Ob Lernprogramme für Kinder wie die bekannten Mathe Blaster, ob Denk- und Knobelspiele für passionierte Tüftler und solche, die es werden wollen oder Programme, die der Kreativität freien Lauf lassen. Drei Titel gibt es bereits, die Reihe wird in Kürze um weitere Klassiker ausgebaut.



Nur preisgekrönte Software-Titel sind in dieser neuen Reihe zu Hause. So zum Beispiel Dr. Brain- das verlorene Gedächtnis. Das letzte Experiment, das Dr. Brain in seinem Labor durchgeführt hat, ist leider daneben gegangen. Sein Gehirn trägt die entsprechenden Folgen: Es wurde mit dem seiner Laborratte vertauscht! Nun sind alle Knobel-Freaks ab 11 Jahren gefragt: Die Aufgaben in den einzelnen Gehirnteilen müssen gelöst werden, damit Dr. Brain sein Gedächtnis wiederbekommt. Dazu gibt es mehr als 1000 Rätsel in drei Schwierigkeitsstufen, damit für jeden was dabei ist. Die berühmte Frau Dr. Elaina, eine weltbekannte Neurochirurgin und Dr. Brains Nichte benötigt deine Intelligenz, Ausdauer und Fingigkeit, um Dr. Brains Gehirn rekonstruieren zu können. Dr. Brains Herausforderungen nimmt jedesmal neue Formen an: Worte müssen zusammengesetzt, Musikpartituren umgeschrieben oder verschlungene Labyrinth erforscht werden. Sogar eine elektrische Eisenbahn lädt zu einem erstaunlichen Spiel ein.

Dr. Brains Labor

Klicke auf die Schaltfläche hinter Dr. Elaina. Die einzelnen Gehirnteile sind farbig dargestellt, die ihre Farbe verlieren, sobald die dahinter steckenden Rätsel gelöst worden sind.



»Ein Riesenspaß für die ganze Familie!«

Augsburger Zeitung 12/97

6-Mäuse

Software- Ratgeber für Eltern, 1998

»Eine kurzweilige Art, spielerisch verschiedene Fähigkeiten zu trainieren«

Software- Ratgeber für Eltern, 1998

»Eine Herausforderung, nicht nur für Kinder«

PC Test, 2/97

Wörterpuzzle

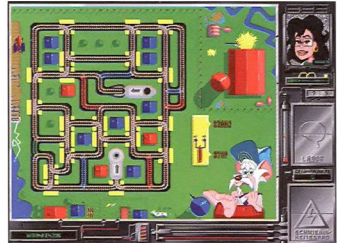
Hilf Rathbone dabei, die Buchstaben zu entwirren und die angegebenen Wörter zu bilden. Dieses Rätsel wird deine Logik beanspruchen. Die Wörter können von links nach rechts oder umgekehrt, waagrecht oder senkrecht gebildet werden.



Der Spiel- und Lernspaß für die ganze Familie

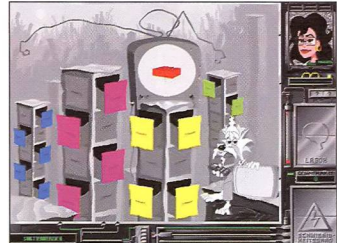
Das neuronale Labyrinth

Hier mußt du Dr. Brain auf mehreren Etagen durch ein Labyrinth führen. Lenke ihn vom Ausgangspunkt bis zum Ziel durch die Gänge. Je nach Schwierigkeitsstufe gibt es drei bis zwölf Etagen. Dieses Rätsel erfordert visuelle Fähigkeiten genauso wie ein gutes Gedächtnis.



Der Sortierbereich

Dieses Rätsel erscheint am Anfang sehr einfach. Deine Arbeit besteht darin, die Dinge, die Rathbone die Laborratte auf seinem Bildschirm anzeigt, zu sortieren und sie dann zurückzubringen, wenn er danach fragt. Diese Übung ist eine gute Gelegenheit, dein Gedächtnis zu testen und zu trainieren



Der Musik- Bereich

Rathbone ist ein etwas exzentrischer Musiker. Er spielt dir eine kleine Melodie vor und deine Aufgabe ist es, die vertauschten Taktstücke wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen. Die Werke berühmter Komponisten lernst du ganz nebenbei kennen.





Das Schweigen der Krümmer

Über die Probleme, die sich ein Indy Car mit Windows 95 einhandeln kann.

Da sind sie wieder, die Seiten für alle Zukurzgekommen und Enttäuschten, die trotz akribischer Feinstabstimmungen, intensivster Saisonvorbereitung und individuell gestalteter Rennanzüge beim Start einfach nicht vom Fleck kommen. Während andere fröhlich ihre Runden ziehen und den Sieger unter sich ausmachen, stehen diese Leute in den Boxen, als hätte ihnen jemand Klebstoff auf die Slicks geschmiert. Doch bevor Sie sich bei der Rennleitung über unzureichendes Material beschweren, sollten Sie zunächst Doc Sierra konsultieren. Der hat sich unter die Mechaniker in der Boxengasse gemischt und gibt Tips, wie man die Karre wieder aus dem Dreck zieht.



Erste Hilfe

Wie führende Rennställe übereinstimmend berichten, kann es in einigen Fällen zu folgender Fehlermeldung kommen „Windy verursachte eine Allgemeine Schutzverletzung in Modul Kernel32“ Die Ursache hierfür ist nicht irgendein windiger Mechaniker, der seinen Schraubenschlüssel im Motorraum vergessen hat, sondern die Tatsache, daß Ihre Soundkarte sich hartnäckig weigert, mit dem DirectSound von IndyCar 2 zusammenzuarbeiten. Und wer nicht kooperiert, der fliegt. Entfernen Sie also im Menü OPTIONS → SOUND das Häkchen bei „Direct Sound“ und bestätigen Sie den Rauswurf mit OK. Sollte das Problem dann immer noch auftreten, haben Sie Ihre Anweisungen u.U. nicht deutlich genug bestätigt. Überprüfen Sie die Einstellung erneut und vergessen Sie nicht, Ihren Befehlen mit der OK-Taste Nachdruck zu verleihen.

Manche Rennfahrer klagen darüber hinaus über das zu kleine Fenster, in dem das Hauptmenü erscheint. Doch auch dieses Problem wird sich vor dem Start regelrecht in Luft auflösen, wenn Sie Ihre Auflösung unter Windows verändern. Die steht in einem solchen Fall zumeist auf 800x600 bzw. 1024x768 bei 256 Farben.

Wer aber nur bei einer Vollbild-Darstellung Vollgas geben kann, muß daher unter Windows die Auflösung auf 640x480 und 256 Farben reduzieren. Weitere Informationen bezüglich der Konfiguration von Windows und der Installation dieses Treibers erhalten Sie vom Hersteller Ihrer Grafikkarte oder aus deren Handbuch.

In einigen bedauerlichen Ausnahmefällen ist es auch zu Tonstören oder Totalausfällen des Sounds gekommen – kein Aufheulen der Motoren, kein Quietschen der Bremsen – die Geräuschkulisse erinnert eher an den Betriebsausflug einer Ornithologengesellschaft als an eine realistische Rennsimulation. Wer auf eine adäquate Geräuschkulisse nicht verzichten mag, der sollte die Einstellungen seiner Soundkarte einem Boxencheck unterziehen. Überprüfen Sie die Ein-

stellungen unter Windows über den Pfad **START → EINSTELLUNGEN → SYSTEMSTEUERUNG → SYSTEM → GERÄTEMANAGER → AUDIO.....CONTROLLER**. Sollte Ihre Soundkarte dort korrekt aufgeführt sein, müssen Sie Ihrem Treiber Beine machen. Loggen Sie sich auf der Internetseite Ihres Soundkartenherstellers ein und laden Sie sich das entsprechende Treiberupdate herunter.

Besonders ärgerlich sind völlig unvermittelt auftretende und regelmäßige wiederkehrende Spielabstürze, die den betroffenen Spielern das Gewinnen unmöglich machen. Spielabstürze können aus den unterschiedlichsten Gründen auftreten, zumeist jedoch sind Inkompatibilitäten dafür verantwortlich, Unvereinbarkeiten der Spielssoftware mit den Besonderheiten des jeweiligen Rechners. Dafür gibt es kein Patentrezept. Die sicherste Methode, solche Unvereinbarkeiten auszutricksen, ist die Installation des Spiels unter DOS. Zwischen der DOS- und der Windowsversion von IndyCar Racing II gibt es keine inhaltlichen Unterschiede. Und über die Details in der Benutzerführung haben wir Sie ja auf den vorangegangenen Seiten in epischer Breite unterrichtet. Auch Funktionsstörungen des Joysticks können Ihren Aufstieg zum Indy-Car-Champion verhindern.

Überprüfen Sie daher, ob Ihr Joystick unter Win95 korrekt installiert und kalibriert ist. Klicken Sie nacheinander die Optionen **START → EINSTELLUNGEN → SYSTEMSTEUERUNG → SPIELSTEUERUNG** an und sehen Sie nach, ob Sie die aktuelle Software vom Hersteller Ihres Joysticks geladen haben. Wenn nicht, hilft wieder ein Update.

Mögliche Leiden eines Champions unter DOS

Hier kann es zuweilen zu Problemen mit dem VESA-Treiber kommen. Ein rabenschwarzer oder knallbunter Bildschirm sind deutliche Anzeichen, daß Ihrem Rechner etwas fehlt. Da hilft nur eins: den Treiber installieren. Im Setup-Programm von IndyCar Racing II ist ein universeller VESA-Treiber enthalten. Den könnten Sie mal völlig unverbindlich ausprobieren. Starten Sie Setup aus dem Installationsverzeichnis Ihrer Festplatte und wählen Sie

„INSTALL UNIVBE DRIVER“. Sollte Ihr anspruchsvolles System mit unserem Angebot nicht einverstanden sein und alles beim alten bleiben, benötigen Sie einen speziellen VESA-Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte. Wie man den bekommt? Siehe oben unter „Treiber-Update“.

Auch unter DOS kann es zuweilen zu Tonstörungen kommen, und in einigen wenigen Fällen erhalten Sie gleich beim Start eine Fehlermeldung, daß mit Ihrer Soundkarte irgend etwas nicht stimmt. Hier kann sich ein erneuter Setup segensreich auswirken, mit dem Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte auf mögliche Fehler hin überprüfen. In der Regel hat dann die Meckerei ein Ende.

Das Schweigen der Krümmen

Erste Hilfe



Wenn Monster müde werden - mögliche Probleme bei Half-Life:



Da es sich bei unserer Demo um ein ziemlich ausgereiftes Exemplar ihrer Spezies handelt, können im Prinzip keine großen Probleme auftreten. Das stellen wir in aller Unbescheidenheit erst mal fest. Falls es doch einmal irgendwann haken sollte, dann hängen die Probleme in aller Regel mit einer 3D-Grafikkarte zusammen. Die Installation des aktuellsten Treibers wirkt da wahre Wunder. Um für (fast) alle Eventualitäten gerüstet zu sein, haben wir vorsorglich die aktuellen Referenztreiber der wichtigsten 3D-Chips (Stand März '99) auf die BoS-CD gepackt. Der entsprechende Ordner auf der CD heißt bezeichnenderweise „Treiber“. Dort finden Sie Treiber für 3DFX-basierte Karten wie Voodoo1, Voodoo2 und Voodoo Banshee oder Nvidia Riva-basierte Karten wie Riva 128, Riva 128ZX oder Riva TNT.



Was Ihnen in Monza und Watkins Glen außer ein paar Drehern noch passieren kann



Für die Grand-Prix-Legends-Demo gilt im Prinzip das gleiche wie für Half Life. Auch hier sind keine großen Probleme bekannt - von einigen Darstellungsfehlern im Spiel einmal abgesehen, die sich z.B. durch schwarze Flecken oder eine schwarze Fahrspur bemerkbar machen. Bei Voodoo2-Karten jedenfalls waren diese Phänomene zuweilen zu beobachten. Nach der Installation eines anderen Treibers für Ihre 3D-Beschleunigerkarte lösen sich die schwarzen Löcher jedoch in ihre grafischen Bestandteile auf. Verwenden Sie dazu einfach den für Ihre Karte geeigneten Treiber von der BoS-CD im Ordner „Treiber“. Bereits in die Demo integriert ist der „OpenGL-Beta“-Treiber, durch den das Spiel auch andere Karten als 3Dfx und Rendition unterstützt - die Riva TNT zum Beispiel.

Sollten Sie eine solche Karte haben, werden Sie die Unterstützung sicher ausprobieren wollen. Stellen Sie dazu im Spiel unter **OPTIONS** → **GRAPHICS** → **3D ACCELERATOR** die Option „OpenGL“ ein. Beachten Sie bitte, daß es sich noch um einen Beta-Treiber handelt und er daher keine 100%ige Funktionalität gewährleisten kann. Sollte die Unterstützung ausbleiben, können Sie jederzeit wieder auf „Software“ umschalten.



STAR CRAFT

EXPANSION SET

BROOD WAR

Korsar / Protoss / Nachschubjäger

Schau mir in die Augen

Kleiner

Neue Einheiten
Neue Welten
Neue Kampagnen

Die einzige offizielle Erweiterungs-
CD direkt von Blizzard!

„Galaktisch gut“!
GAMESTAR

Der Overmind ist gefallen!

Jetzt muß jede Spezies komplett neue Kampfsysteme erschaffen, um ihr Überleben zu sichern. Wie ein Phoenix aus der Asche erhebt sich Kerrigan, Königin der Klingen, in der Hoffnung, die Zergs wiederzuvereinen und die Herrschaft über den zerstörten Sektor an sich zu reißen. Ihr entgegenzutreten ist der ultimative Kräftevergleich!

Walkürenbomber / Terraner / Raketenfregatte



Sanitäter / Terraner / Feldarzt



Verpflüchter / Zerg / Schwere Kampfflieger



Schleicher / Zerg / Schwere Nachschub

StarCraft, Brood War und Battle.net sind Warenzeichen und Blizzard ist ein in den USA und/oder anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.



www.blizzard.de

INSTALLATION

SCHNELLSTART

IndyCar Racing II

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 in das Verzeichnis DOS\VCRC2 und geben INSTALL ein.

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95, Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher → DOS: 486/33, 8 MB Arbeitsspeicher → Zwei CD-ROM Laufwerk → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte → Maus, Tastatur

Umfangreiche Testversion

Half-Life (Windows95/98): Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint.

Mindestvoraussetzungen: → Pentium 33 → 24 MB Arbeitsspeicher → 4MB SVGA-Grafikkarte → 30Hz, OpenGL- und Direct3D-Beschleunigerkarten werden direkt unterstützt → DirectX 6 → Win95-kompatible Soundkarte

Grand Prix Legends (Windows95/98): Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint.

Mindestvoraussetzungen: → Pentium 166 (kein Cyrix P166+) → 32 MB Arbeitsspeicher → AMB SVGA-Grafikkarte → 30Hz- und Rendition-Beschleunigerkarten werden direkt unterstützt → Win95-kompatible Soundkarte → DirectX 5 → Lenrad empfohlen



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 Hustedt

REDAKTION

TextFarm • Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion • Marcus Hartmann
Test • Josh Mosler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel • Köln • www.planetpixel.de
Anja Wulffing • Ansgar Hiller • Oliver Funke • Ilka Tück

CD-ROM

Das Team, Böhli

VERTRIEB

MZY Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel. 089/319040, Fax 089/3190313

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH • Frankfurt/Main

AUFLAGE: 120.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

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

Stephanie Garnault, GPL, Sebastian Gracco, Michael Junkel, Frank Matzke, Mark Meeghes, Miriam Nau, Marie-Cecile Pineau, Stefanie Pranz, Natalie Rauh, Thorsten Reimann, Jens Schäfer, Sandra Wassmuth.

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 bei dem jeweiligen Inhaber.

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion des Programmes IndyCar Racing II und der OEM Versionen Grand Prix Legends erworben. Wir bedauern dies. 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 zurückbleiben. Jede Art von Zwischenhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-ROM einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Cendant Software Deutschland GmbH • Robert-Bosch-Straße 32 • D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.




Demos: Half-life - Grand Prix Legends



SPIEL DES JAHRES 1998...

...PC PLAYER. POWER PLAY. GAMESMANIA. NBC GIGA !

www.sierra.de



HALF-LIFE

SCHIESSEN UM ZU ÜBERLEBEN. DENKEN UM ZU GEWINNEN!



www.sierra.de



SIERRA

© 1999 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. Entwickelt von VALVE Software.

VALVE

Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

auch für diese Ausgabe haben wir wieder weder Kosten noch Mühen gescheut, um Ihnen außergewöhnliche Preise zur Verfügung stellen zu können. Da die Best of Sierra Nr. 12 dieses Mal ganz unter dem Motto „quietschende Reifen“ steht, haben wir uns gedacht, daß Sie das Gelesene vielleicht auch gerne einmal live erleben möchten. Beantworten Sie uns einfach die drei obligatorischen Fragen und erleben Sie (Begleitung ist natürlich eingeschlossen) einen Tag auf dem Nürburgring (s.S.59).

Frage 1:

In welchem Land spielt der dritte Teil des Krimiadventures „Gabriel Knight – Blut der Heiligen, Blut der Verdammten“ von Jane Jensen?

Frage 2:

Welche erfolgreiche Fantasy-Saga von Raymond E. Feist diente „Rückkehr nach Krondor“ als Romanvorlage?

Frage 3:

Wie heißt das Entwicklerteam der historischen Städtebausimulation „Pharao“?

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Name Straße

Vorname PLZ / Ort

Geburtsdatum Telefon

Land e-mail

Ich bin mit der Erfassung meiner Daten für die Zusendung von Produktinformationen sowie für statistische Zwecke als auch für die Weitergabe an Partner von CENDANT SOFTWARE, entsprechend dem Datenschutzgesetz, einverstanden. Diese Einwilligung kann ich jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widerrufen.

Datum / Unterschrift

Ausgefülltes Coupon bitte vor dem 30.06.1999 an folgende Adresse zurückschicken:

Cendant Software · Best of Sierra
Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

Faszination Nürburgring...

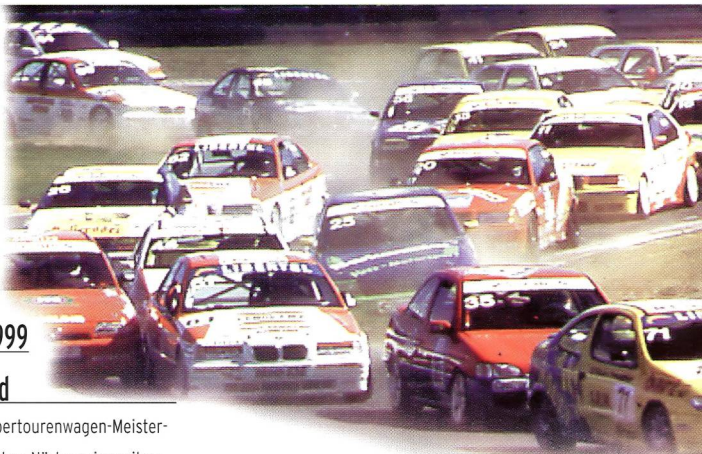
Wollten Sie schon immer einmal einen aufregenden Tag in der Welt des Rennsports erleben? Best of Sierra verlost Eintrittskarten für Veranstaltungen in und um den Nürburgring. Verbringen Sie einen ganzen Tag auf dem Nürburgring: Es erwarten Sie ein aufregendes Supertourenwagen-Rennen, ein Oldtimer-Grand-Prix sowie der Freizeitpark „Erlebniswelt Nürburgring“. Tauchen Sie ein in die Faszination Geschwindigkeit!



1. Preis: 2 Eintrittskarten für den ADAC Bilstein Super Sprint 1999

1 Formula Sprint - PC Lenkrad

Fahren Sie die Rennen der deutschen Supertourenwagen-Meisterschaft, die Sie live einen ganzen Tag auf dem Nürburgring miterlebt haben, zu Hause mit Ihrem PC Lenkrad von Thrustmaster nach.



2. Preis: 2 Eintrittskarten für den AvD-Oldtimer-Grand Prix 1999

Rennsport einmal ganz anders. Drehen Sie das Rad der Zeit zurück und verbringen Sie einen ganzen Tag bei der Europameisterschaft für historische Fahrzeuge.

Die nächste Ausgabe ist am
7. Juli 1999
überall im Zeitschriftenhandel!



3. Preis: 2 Eintrittskarten für den Freizeitpark „Erlebniswelt Nürburgring“

Erleben Sie Autos, Action und Attraction. Der Freizeitpark „Erlebniswelt Nürburgring“ ist das einzigartige Freizeitangebot, das die spannende Geschichte des Mythos Nürburgring mit der Faszination Automobil und Mobilität und dem Freizeitspaß Karting verbindet. Erleben Sie einen Tag in der rasanten Welt des Motorsports.



In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion) Spiel komplett in Englisch

IndyCar Racing II

Superrealistische Rennen auf den härtesten Kursen Amerikas!

- Unzählige Einstellmöglichkeiten - maßgeschneiderte Rennautos
- Detaillierte und flüssig animierte SVGA-Grafiken
- 15 verschiedene, meisterhaft nachempfundene Rennstrecken
- Replay-Funktion für die gewagtesten Überholmanöver und schönsten Crashes
- Mit dem Paintshop Fahrzeuge selbst lackieren

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95; Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher → DOS: 486/33, 8 MB Arbeitsspeicher → 2fach CD-ROM-Laufwerk → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte → Maus, Tastatur



Umfangreiche Testversionen

Das Rennspiel des Jahres

Grand Prix Legends

- 2 wunderschön gerenderte Rennstrecken: die alten Kurse von Monza und Watkins Glen
- Komplett spielbare Demo mit allen Einstellungen
- Absolut authentisches Fahrgefühl

Mindestvoraussetzungen: → Pentium 166 (kein Cyrix P166+) → 32 MB Arbeitsspeicher → 4MB SVGA-Grafikkarte → 3Dfx- und Rendition-Beschleunigerkarten werden direkt unterstützt → Win95-kompatible Soundkarte → DirectX 5 → Lenkrad empfohlen



Erstmals auf der Best of Sierra

Half-Life

- Echte Rarität: Level in keiner Vollversion enthalten!
- Neue, bisher unbekannte Herausforderungen

Mindestvoraussetzungen: → Pentium 133 → 24 MB Arbeitsspeicher → 4MB SVGA-Grafikkarte → 3Dfx-, OpenGL- und Direct3D-Beschleunigerkarten werden direkt unterstützt → DirectX 6 → Win95-kompatible Soundkarte

