



06+07
1997

BEST OF SIERRA
2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM

BEST OF SIERRA

Nr. I

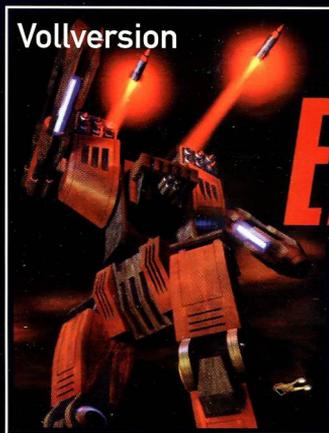
Vollversion

GABRIEL KNIGHT

Packendes Abenteuer im Bann der Voodoo-Magie



Vollversion



EARTHSIEGE

Strategie & Action pur
in tonnenschweren Kampfmaschinen



SIERRA®



EDITORIAL

3

INSTALLATION Leichtgemacht

Gabriel Knight, EarthSiege, Demos und Screensaver 4

DER SPIELSTART - Jetzt geht's los

Gabriel Knight, EarthSiege, Demos und Screensaver 5

GABRIEL KNIGHT - Die Sünden der Väter

Das virtuelle Abenteuer 6

Die Sünden der Väter - Der Comic zum Spiel 8

Wie spiele ich? - Die Spielsteuerung bei Gabriel Knight 22

Der Lösungsweg für alle Hastigen und Verzweifelten 24

EARTHSIEGE 1 - Strategie und Action pur

Wie alles begann 34

Lehrgang - Intensivkurs für angehende HERC Piloten 36

Taktiken - Ihr Weg zum Erfolg 38

Das Online-Handbuch 38

NEUHEITEN

Mystery Pack: Gabriel Knight 2 und Phantasmagoria -
Alpträume im Doppelpack 32Action Pack: Earthsiege 2 und Silent Thunder -
Volle Energie, voller Einsatz 40

Print Artist 4 41

Harvest of Souls 41

3D Ultra-Minigolf 42

Larry 7 42

Lords of the Realm 43

Diving 43

RUBRIKEN

Was nun ??? Technische Probleme während des Spiels 44

Wie reanimiere ich meinen Rechner?
Der Erste-Hilfe-Kurs von Sierra 45

Sierra On-line - Die Sierra Homepage 47

Impressum 48

CD-Cover 48

Registrierung - Ihre Meinung interessiert uns 50



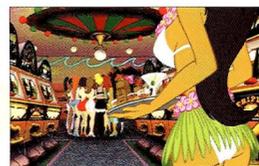
Gabriel Knight - Die Sünden der Väter



Earthsiege 1 - Strategie und Action pur



Harvest of Souls



Larry 7

Wolfgang Klingel, Geschäftsführer
Sierra Coktel Deutschland GmbH.



„...mit Best of Sierra einen risikolosen Ausflug in die Welt der Computerspiele ermöglichen...“

Sehr geehrter Leser,

warum bieten wir Ihnen noch mal ein Spiel an, das seit einigen Monaten im Handel ist - nur diesmal auf dem Cover einer eigenen Zeitschrift?

Zuerst einmal, weil wir finden, daß Best of Sierra der ideale Weg ist, um mehr Menschen einen risikolosen ersten Ausflug in die unterhaltsame und inzwischen auch niveaue Welt der Computerspiele zu ermöglichen. Denn in diesem Heft finden Sie alles, was ein Neuling für seine ersten Schritte in dieser Welt braucht, als Einsteiger-Komplettpaket: Die Hintergrundgeschichte, eine Anleitung, Tips, Tricks, und für den Notfall auch eine ausführliche Lösungshilfe. Und, nicht zu vergessen, das Spiel natürlich - ein ausgesuchter Klassiker aus dem reichhaltigen Sierra-Repertoire, bei dem Sie getrost zugreifen können.

So wollen wir mit Best of Sierra Neulingen, die den unübersichtlichen Markt noch nicht so gut kennen, eine Orientierungshilfe bieten. Damit haben auch Spielefreunde, die erst seit kurzem einen Multimedia-PC besitzen, die Gewißheit, ein Qualitätsspiel zu bekommen, mit dem sie garantiert keine Probleme haben; wir haben besonderen Wert auf leichte Installation und vollständige Lösungshilfen gelegt.

Das Schönste aber für Sie: Zum unschlagbaren Preis von nicht einmal 15 Mark erhalten Sie nicht nur einen Spielklassiker, sondern gleich zwei - ungekürzt und komplett! Neben dem Adventure „Gabriel Knight 1“ haben wir diesmal das Roboterkampf-Epos „EarthSiege“ als Bonusspiel für Sie ausgesucht. So lernen Sie uns nicht nur von unserer populärsten Seite kennen - schließlich ist Sierra die Mutter der Adventurespiele -, sondern können auch mal in die furiose Welt der Actionspiele hineinschnuppern.

Und - last, but not least - wollen wir all den Spielefreunden, denen der eine oder andere klassische Sierra-Titel noch immer in der Sammlung fehlt, die Chance geben, dieses Manko zu einem mehr als erschwinglichen Preis zu beheben. Und einen Platz in Ihrer Sammlung haben die Titel, denen wir das Gütesiegel „Best of Sierra“ verleihen, mit Sicherheit verdient.

Ich wünsche Ihnen gute Unterhaltung und viel Vergnügen!

Ihr

Wolfgang Klingel



Karl-Xavier Neubig, Chefredakteur

„... wir können viel besser auf Ihre Wünsche eingehen, wenn wir die überhaupt erst mal kennen...“

Lieber Spielefreund,

was Sie gerade in den Händen halten, ist - ganz offensichtlich - keine Schachtel. Es steht nicht sonderlich gut im Regal, es gibt keine hohlen Geräusche von sich beim Draufklopfen, und man kann auch später keine Buntstifte darin aufbewahren. Und doch ist es eine Spielverpackung, mit Anleitung, Hintergrundstory und CD - also mit allem, was Sie brauchen.

Wie bitte? Sie bevorzugen Spiele-CDs in diesen handlichen Plastikschubern, mit schönem Titelbild und so? Kein Problem: CD-Leerhüllen gibt es für Pfennigbeträge im Hi-Fi-Laden zu kaufen (Sie können natürlich auch die edelste Ihrer Musik-CDs zum Bierdeckel umschulen, dann wird von ganz alleine eine Hülle frei), und das passende Cover finden Sie auf Seite 48. Na, jetzt zufrieden?

Ja, genau: Zufrieden? Wie gefällt sie Ihnen denn, Ihre neue Spielverpackung? Das ist keine rhetorische Frage, sondern wir hätten wirklich gerne eine Antwort darauf - und noch auf einige Fragen mehr. Unser Antwortbogen auf Seite 50 wäre doch wirklich eine gute Gelegenheit, uns mal richtig die Meinung zu sagen. Einfach ausfüllen und...

Bitte was? Ausfüllen macht Arbeit? Kostet Zeit? Ja, ja, wissen wir doch auch. Können wir uns vielleicht auf einen kleinen Handel einigen: Sie machen sich die Mühe und verraten uns Ihre Meinung, und wir... nun, sagen wir mal, wir verlosen etwas. Etwas Schönes. Besser noch, viele schöne Sachen. Abgemacht? Prima. Denn wir können viel besser auf Ihre Wünsche eingehen, wenn wir die überhaupt erst mal kennen.

So, jetzt haben wir Sie aber lange genug aufgehalten. Hoffentlich sehen wir uns zur nächsten Ausgabe wieder. Welche beiden Spiele wir Ihnen dann präsentieren - natürlich wieder komplett und zum Wahnsinnspreis von 14,95 DM -, das wollen wir noch nicht verraten, aber seien Sie sicher: Auch diese beiden gehören mit Sicherheit zum Besten von Sierra.

Also viel Spaß und gute Unterhaltung mit Schattenjägern und HERCS, und bis zum nächsten Mal!

Ihr

Karl-Xavier Neubig



INSTALLATION

Die Erledigung der Formalitäten – Installation leichtgemacht

Jetzt haben Sie eine so schöne CD in der Hand, sind auf die beiden Spiele gespannt wie ein Flitzbogen, auch Ihr PC summt schon erwartungsvoll - nur bei dem Gedanken an die Installation der Programme überkommt Sie die fliegende Hitze. Keine Bange, Sie schaffen das schon. Und wir helfen Ihnen dabei.

Der erste Schritt ist relativ einfach und bei allen Spielen der gleiche:
Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Damit haben Sie schon eine wesentliche Voraussetzung erfüllt. Jetzt wird es geringfügig komplizierter, denn die nächsten Schritte hängen davon ab, mit welchem Betriebssystem Ihr Rechner arbeitet.

WINDOWS 95

Haben Sie **Windows 95** auf Ihrem PC installiert? Ja? Hervorragend. Denn nun brauchen Sie nur den Mauszeiger ganz nach unten zu bewegen, bis die sogenannte Task-Leiste am unteren Bildschirmrand erscheint. Links unten in der Ecke werden Sie den „Start“-Knopf entdecken. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, und es erscheint ein kleines Fenster mit mehreren Optionen. Führen Sie den Mauszeiger auf das Stichwort „Programme“. Daraufhin öffnet sich ein weiteres Fenster: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Stichwort „MS-DOS-Eingabeaufforderung“. Wechseln Sie nun auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks eingeben, in den meisten Fällen ist dies der Buchstabe „D:“ (Sollten Sie den Laufwerksbuchstaben nicht kennen, schlagen Sie bitte im Handbuch Ihres Rechners nach) und bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der Eingabetaste (auch „Enter“ genannt)

Wollen Sie **Gabriel Knight** installieren, dann wechseln Sie nun in das Verzeichnis „\Gabriel“, indem Sie „cd Gabriel“ eingeben und danach die Eingabe durch Drücken der Enter-taste bestätigen. Jetzt geben Sie nur noch „install“ ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Wollen Sie **Earthsiege** installieren, dann wechseln Sie nun in das Verzeichnis „\ES“, indem Sie „cd ES“ eingeben und danach die Eingabe durch Drücken der Enter-taste bestätigen. Jetzt geben Sie nur noch „install“ ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Sie sind fast am Ziel Ihrer Wünsche. Denn nun brauchen Sie nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm zu folgen und schon sind Ihre neuen Spiele fix und fertig installiert.

WINDOWS 3.11

Haben Sie **Windows 3.11** auf Ihrem Rechner installiert? Ja? Macht nichts. Beenden Sie Windows indem Sie die Tasten „Alt“ und „F4“ gleichzeitig drücken.

Nun befinden Sie sich im **MS-DOS-Modus**. Das sieht normalerweise so aus: „C:\>“. Geben Sie nun den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein, also (beispielsweise) „D:“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Bei **Gabriel Knight** wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\Gabriel“, indem Sie zuerst „cd Gabriel“ (bestätigen mit der Enter-taste nicht vergessen) und dann „install“ eingeben und bestätigen.

Bei **Earthsiege** wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\ES“, indem Sie zuerst „cd ES“ (bestätigen mit Enter-taste nicht vergessen) und dann „install“ eingeben und bestätigen.

Auch hier müssen Sie jetzt nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Installation der Demos und Bildschirmschoner

Wenn Ihr Rechner mit **Windows 95** läuft, verfahren Sie zunächst so wie oben bei der Spieleinstallation beschrieben, also Mauszeiger nach unten, „Start“-Knopf in der Task-Leiste anklicken, erst „Programme“, dann „MS-DOS-Eingabeaufforderung“ anklicken, dort „D:“ (Buchstaben des CD-ROM Laufwerks) eingeben und die Enter-taste drücken. Von jetzt an verläuft die Installation unter Windows 95 und MS-DOS sowieso identisch (bei Windows 3.11 bitte Windows schließen indem Sie „Alt“ und „F4“ gleichzeitig drücken und in die MS-DOS Eingabeaufforderung wechseln.

→ Bei **Diving** wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\Demos\diving“ durch Eingabe von „cd Demos\diving“ und Drücken der Eingabetaste. Danach geben Sie „install“ ein,

→ **Larry**, Sie Ferkel, installieren Sie durch einen Wechsel in das Verzeichnis „\Demos\larryspk“ („cd Demos\larryspk“, <Enter>) und der anschließenden Eingabe von „larpoppup“ <Enter>.

→ Für **Lords 2** wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\Demos\Lords2 („cd Demos\Lords2“, <Enter> und geben Sie dort „install“ ein <enter>).

→ **Minigolf**-Demo gefällig? Wechseln Sie in das Verzeichnis „\Demos\Minigolf“, indem Sie „cd Demos\Minigolf“ eingeben, die Eingabetaste drücken und „setup“ eintippen <enter>.

→ Um einen Blick in **Print Artist** zu werfen, müssen Sie in das Verzeichnis „\Demos\Pa3“ („cd Demos\Pa3“, <Enter>) wechseln und „setup“ eingeben <enter>.

→ Sie lieben die Geräusche von Düsenjets am Morgen? Für die Installation von **Silent Thunder** wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\Demos\silent2“, <enter> und geben Sie hier „install“ ein <enter>.

DER SPIELSTART

Jetzt geht's los – der Spielstart

Nun hocken Sie gewissermaßen in den Startlöchern und warten sehnsüchtig auf den Startschuß. Der erfolgt auch gleich, verlassen Sie sich darauf, allerdings müssen Sie vorher noch einige Details beachten.

Wenn Sie Ihr Spiel erfolgreich installiert haben und mit **Windows 95** arbeiten, dann unternehmen Sie bitte zunächst die gleichen ersten Schritte wie oben bei der Installation beschrieben, also über den „Start“-Knopf in der Task-Leiste die Option „Programme“ aufrufen und von dort aus „MS-DOS-Eingabeaufforderung“ anklicken. In **Windows 3.11** müssen Sie Windows verlassen indem Sie die „Alt“ und „F4“ gleichzeitig drücken. Nun wechseln Sie auf die Festplatte, auf der Sie unser Spiel installiert haben, indem Sie deren Laufwerkbuchstaben eingeben, im Normalfall also „C:“, und bestätigen Sie die Eingabe mit einem Druck auf die Eingabetaste.

Wenn Sie **Gabriel Knight** starten möchten, wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\Sierra“, indem Sie „cd\Sierra“ eingeben und die Enter-Taste drücken, und geben Sie dann die magische Buchstabenkombination „gk“ ein. Jetzt nur noch einmal die Enter-Taste drücken, und schon können Sie Gabriel bei seinen Alpträumen zusehen.

Für den Start von **EarthSiege** müssen Sie in das Verzeichnis „\Sierra\mtech“ wechseln, was Ihnen aber nicht schwer fällt, wenn Sie „cd\Sierra\mtech“ eingeben und dann die Enter-Taste drücken. Nun ein entschlossenes „escd“ per Tastatur einhämmern und bestätigen, dann können Sie schon bald auf einem HERC durch die radioaktive Wüste schauen.



Weigert sich Ihr Rechner, Ihnen nun endlich die Tore für den großen Spielspaß zu öffnen, dann lesen Sie bitte die Seiten 45 bis 47.

Wie man Demos startet, ohne Ärger mit der Obrigkeit zu riskieren

Für alle Demos gilt: Wer **Windows 3.11** hat, muß Windows verlassen (wie immer).

Die Startphase unter **Windows 95** und die unter MS-DOS unterscheiden sich nur in einem Punkt: Beim **Windows 95**-Start müssen Sie von der MS-DOS-Eingabeaufforderung aus auf die Festplatte „C:“ wechseln, beim MS-DOS-Start zum CD-ROM-Laufwerk, also (beispielsweise) „D:“ und bestätigen.

→ **Larry** starten Sie durch einen Wechsel in das Verzeichnis „\Demos\larryspk“, <Enter> und dem anschließenden Startschuß mit „larpopup.exe“.

→ Die **Lords 2** können Sie mit einem Wechsel in das Verzeichnis „\Demos\Lords2“ („cd Demos\Lords2“, <Enter>) zum Start überreden, vorausgesetzt Sie gaben danach „L2Demo.exe“ ein.

→ Den Auftakt zu einem zünftigen 18-Loch-**Minigolf**kurs bildet der Wechsel in das Verzeichnis „\Demos\mgdemo“ („cd Demos\mgdemo“, <Enter>) und die Eingabe der magischen Beschwörungsformel „Minigolf.exe“.

→ Sie wollen es endlich donnern lassen? Bei **Silent Thunder** wechseln Sie bitte in das Verzeichnis „\Demos\szDemo“ („cd Demos\szDemo“, <Enter>) und geben Sie ein grollendes „stdemo.exe“ ein.

→ Zur Aktivierung des **Bildschirmschoners** starten Sie bitte Ihr Windows (bei **Windows 3.11** stellen Sie bitte über die Hauptgruppe/Systemsteuerung/Desktop dem Bildschirmschoner ein). Bei **Windows 95** klicken Sie mit der rechten Maustaste auf irgendeinen freien Punkt auf der Oberfläche Ihres Startbildschirms. Aus dem sich öffnenden Fenster wählen Sie bitte „Eigenschaften“ und danach „Bildschirmschoner“. Jetzt noch „DIVING“ ausgewählt und Ihr Goldfisch bekommt eine Gänsehaut!

→ Die **Print Artist**-Demo starten Sie durch einen lässigen Doppelklick auf das kleine Bild im Sierra-Ordner unter Windows (Start/Programme/Sierra/PAdemo).

So, jetzt kennen Sie Sierras letzte Geheimnisse. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei Best of Sierra!

GABRIEL K



Abenteurer erleben: ferne Länder, unbekannte Kulturen und fremde Völker kennenlernen, Gefahren trotzen, Rätsel lösen, mit wilden Tieren kämpfen und dafür sorgen, daß das Gute am Ende siegt - wer kann sich dieser Faszination entziehen? Hunderte von Filmen, Tausende von Büchern, ungezählte Märchen und Geschichten basieren auf diesem Urinstinkt. Die Exotik der Szenerie, gepaart mit dem Adrenalin einer spannenden Handlung und einem sympathischen Helden, in dessen Rolle man schlüpfen kann, das ergibt eine Mischung, die nie langweilig wird. Und jede Zeitepoche, jede Kultur hat ihre eigenen Wege, um diesen Abenteuerdrang auszuleben. Schon vor Erfindung der Schrift brachten die Jagderzählungen am Lagerfeuer die Augen der Zuhörer zum Glänzen; später schickten Autoren wie Karl May oder Robert Louis Stevenson Millionen von Lesern auf Phantasie Reisen zu fernen Kontinenten, und Hollywood schließlich lieferte sogar Bild und Ton zur Geschichte gleich mit, ließ die Schatzinsel ebenso lebendig werden wie große Entdecker oder Dschungelforscher.



Wenn man sich wundert, es da, daß auch die Computerspiele zum Abenteuer werden? Die „Adventures“, wie dieses Genre heute heißt, waren von Anfang an ein wichtiger Bestandteil der Computerspiel-Szene: erst als reine Textadventures, später mit immer besser werdenden Grafiken und Steuerungsmöglichkeiten bis hin zu den heutigen Multimedia-Adventures. Dürfen wir noch erwähnen, daß Sierra ebenfalls von Anfang an mit dabei war, und zwar meistens vornweg? Denn unsere Adventureserien wie „King's Quest“, „Police Quest“ oder „Larry“ haben - in aller Bescheidenheit - in diesem Genre Computerspielgeschichte geschrieben und waren oft genug der Maßstab, an dem sich neue Spiele messen mußten.

Schon bald zeigte sich, daß der Computer das ideale Medium war, um Abenteuer so realistisch wie möglich zu erleben, ohne wirklich in Schlauchboote oder Ritterrüstungen zu klettern. Im Gegensatz zu Film und Buch etwa ist die Geschichte beeinflussbar, der Spieler bestimmt, wohin sein Held geht, was er anpackt und mitnimmt, gegen wen er kämpft. Naja, zumindest teilweise, denn natürlich sind vom Spieldesigner die wichtigsten Eckpfeiler der Story vorgegeben, und der Spieler wird oft ohne sein Wissen gezwungen, einen bestimmten Weg zu gehen, um schließlich auf den großen Oberbösewicht zu stoßen. Doch ob und wie er die Rätsel auf dem Weg zum Finale löst, welche Erfahrungen er macht, welche Informationen er durch Gespräche mit anderen Figuren im Spiel erhält, das bleibt dem Spieler überlassen.

Das Grundgerüst blieb bis heute fast unverändert - eine oder mehrere Hauptfiguren werden durch verschiedene „Räume“ gesteuert (wobei ein „Raum“ auch mal eine Waldlichtung oder ein Balkon sein darf), unterhalten sich mit anderen Charakteren im Spiel, und benutzen die richtigen Gegenstände am richtigen Ort zur richtigen Zeit, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Sogar gewisse Grundregeln für „Überleben und gutes Benehmen im Adventure“ haben



sich inzwischen eingebürgert: Schlüssel passen in der Regel immer nur auf ein einziges Schloß (und meist nicht auf das, vor dem man gerade steht); Fesseln schneidet man mit dem eingesammelten Messer erst dann auf, wenn der Wächter gerade wegguckt; Waffen sollte man in gefährlichen Situationen schon in der Hand halten und nicht erst aus dem Rucksack kramen müssen (im Falle von Schußwaffen empfiehlt es sich zudem, sie vorab mit passender Munition zu laden); und die gerettete Prinzessin wird erst geküßt, nachdem man sie losgebunden hat. Aber das nur am Rande...

Mit der immer besseren Hard- und Software wurde auch der Einstieg für Neulinge immer leichter und attraktiver. Früher mußten die einzelnen Anweisungen für den Helden des Spiels noch von Hand eingetippt werden - und das meist auf Englisch. Veteranen der Adventurespiele wären froh, wenn sie eine Mark bekommen hätten für

NIGHT

– das virtuelle Abenteuer

jedes „Use key with door“, das sie eingetippt haben. Dann wurden die Rechner schneller, die Programmsteuerung komfortabler - heute sind Bildschirmenüs und „intelligente“ Mauszeiger Standard, die mit ihrer Logik die Anweisungen des Spielers entgegennehmen und es ihm erlauben, sich ganz auf die Handlung zu konzentrieren.

Denn nicht das Steuern der kleinen Pixelfigur auf dem Bildschirm steht bei den Adventures im Vordergrund, sondern das Erlebnis, die Story, die Atmosphäre. Wie bei einem guten Buch oder Film wird der Spieler hineingesogen, identifiziert sich mit dem Helden, erlebt selbst das Abenteuer. Bei den „King's Quest“-Spielen ist es die Fantasywelt der Märchen, Zauberer und Prinzen, bei „Police Quest“ die eher raue Wirklichkeit des Polizeialltags, bei „Larry“... naja, schauen Sie es sich selbst an.

Und bei Gabriel Knight 1, dem Abenteuer, das Ihnen jetzt bevorsteht? Nun, wir möchten Sie gerne in die Welt des Dunklen entführen, wo Erotik und Gefahr ebenso nahe beisammen liegen wie Erotik und Mystizismus. Gabriel Knight, der Held unseres Abenteuers, lebt als Schriftsteller und Buchhändler in New Orleans, Louisiana, der Stadt an der Mississippi-Mündung, auch bekannt als „The Big Easy“. Der französische Einfluß vergangener Tage ist hier noch überall spürbar, und das nicht nur im französischen Viertel, dem „French Quarter“. Hier liegt noch heute das Zentrum der Kreolen, direkter Nachfahren französischer und spanischer Siedler, die zu Beginn des 18. Jahrhunderts ins Land kamen. Man bewahrt seine eigene Tradition, lebt zwischen den Bayous, den großen Sümpfen, hört und spielt die lebhafteste Cajun-Musik und ißt pikantes Cajun-Food, meist Meeresfrüchte oder Geflügel mit diversen Gewürzen. Aber New Orleans, die Stadt der beschwingten französischen Lebensart, hat auch ihre düsteren, unheimlichen Seiten. Noch heute wird hier eine Religion praktiziert, die über das westafrikanische Benin und die Karibik ihren Weg in die USA fand: der Voodoo-Kult. Diese Art der schwarzen Magie ist für viele Einheimische weit mehr

als nur eine Touristenattraktion - sie ist Lebensphilosophie und Hoffnung auf bessere Tage zugleich. Und für einige wenige ist sie eventuell sogar noch mehr: Hexenkult, Blutopfer und die Macht, in die Träume und Gedanken eines Menschen einzudringen, ja, sogar seinen Willen zu beeinflussen.

Zu dem Zeitpunkt, als unser Abenteuer beginnt, ahnt Gabriel noch nicht, wie eng sein Schicksal mit der Voodooamagie verknüpft ist. Er weiß noch nicht, was seine Vorfahren mit der Hexerei zu tun hatten, kümmert sich allenfalls beim Abstauben der Buchregale mal um das Thema Okkultismus. Eines Nachts aber wälzt er sich unruhig in seinem Bett. Er träumt von Schattenjägern und Voodoo-Messen. Er sieht einen Mann am Galgen hängen und dieser Mann ist... er selbst! Schweißgebadet wacht er auf, froh, daß der Alptraum zu Ende ist. Doch dieser schreckliche Traum läßt Gabriel fortan nicht mehr los. Seit dieser Nacht interessiert er sich nicht nur für Voodoo, sondern auch für seine eigenen Wurzeln, für seine Vorfahren. Gibt es eine Verbindung zwischen dem düsteren Todeskult und seinen Ahnen? Wenn ja, welche? Gabriel ist fest entschlossen, das herauszufinden. Und, wer weiß, vielleicht ergibt die Recherche ja genügend Material für ein neues Buch.

Andererseits könnte es aber auch sein, daß er teuer bezahlen muß für seine Neugier. Oder vielleicht nicht mal für seine eigenen Fehler, sondern für die seiner Vorfahren? Schließlich lautet der Untertitel dieses Adventures „Sins of the Fathers“, „die Sünden der Väter“. Doch das sind alles Fragen, auf die er nur dann eine Antwort bekommt, wenn er sie sich selber sucht, und dazu ist er fest entschlossen - egal, wie riskant die Suche werden mag. Aber ob er alle Antworten findet, ob er die Wahrheit über sich und die Voodooamagie herausfindet, und ob er die Suche danach überhaupt überlebt, das hängt von Ihnen ab. Denn es ist zwar sein Alptraum - aber es ist Ihr Abenteuer...



▲ Ihnen als Spieler verrät der Comic auf den folgenden Seiten schon einiges über die „Sünden der Väter“ - besonders über die eines ganz bestimmten Vorfahren von Gabriel sowie über die Rolle, die eine gewisse Tetelo darin spielt. Nehmen Sie sich die Zeit, den Comic zu genießen - er könnte ein paar sehr hilfreiche Hinweise enthalten...



▲ Die Alpträume des Gabriel Knight: Gabriel, Buchhändler und Romanautor, wird von beängstigenden Visionen verfolgt. Geheimnisvolle Rituale, deren Sinn er (noch) nicht begreift, brennende Scheiterhaufen, blutbefleckte Amulette, schmerz erfüllte Todesschreie - Nacht für Nacht durchlebt Gabriel im Traum die gleichen Situationen, die ihn zutiefst erschrecken, deren Magie ihn jedoch auf eigentümliche Weise fasziniert. Als ob eine starke, fremde Macht von ihm und seinen Träumen Besitz ergriffen hätte.

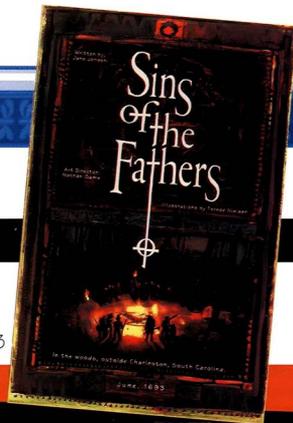


▲ Welche Bedeutung hat beispielsweise dieses Amulette? Wer ist die Frau, deren Schreie er selbst am Tage zu hören glaubt? Ihre Züge kennen ihm vertraut vor...



Beschrieben von: Jane Jensen - Illustrationen: Terese Nielsen

Abbildung der Voodoo Symbole aus „Voodoo in Haiti“ von Alfred Métraux © Merlin Verlag



In den Wäldern außerhalb von Charleston, South Carolina, Juni 1693

Die Dorfältesten versammeln sich am Tatort eines brutalen Ritualmordes



Was meint ihr, Bürgermeister Crodwell?

Alle schauen den kleinen, breitgebauten Mann an

Nicht noch einer!

Das ist der sechste...

Die Teufel der Hölle sind unter uns!

Das ist, ja schlimmer als der Ärger, den die oben im Norden hatten!

Mutter Gottes, beschütze uns!



Das düstere Schweigen wird vom Hufschlag eines herangaloppierenden Pferdes durchbrochen. Ein merkwürdig gekleideter Fremder steigt aus dem Sattel...

Ihr seid der Hexenjäger?

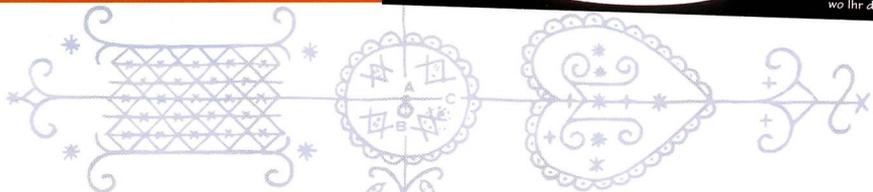
Ja. Ich bin Ritter. Ihr habt mich gerufen.

Und gut für Euer Kommen bezahlt. Ich bin Bürgermeister Crodwell, und diese Brüder sind vom Rat der Stadt Charleston.

Ich hoffe, Eure Reise übers Meer verläuft ruhig?

Ich hatte einen guten Schutz.

So wie wir, jetzt, wo Ihr da seid.



Sins of the Fathers



Der Hexenjäger wendet sich ohne weitere Formalitäten der grausigen Szene zu, die sich ihm bietet.

Das Werk von Hexen, wenn nicht gar des Teufels eigenes Werk!

Nun?

Als der Hexenjäger schließlich antwortet, klingt seine Stimme düster...

Das werde ich entscheiden, Herr Crowdwell.

Ja, es war Hexerei...

...daran gibt es keinen Zweifel.

Der Hexenjäger wird die Schuldige finden!

Jehova sei Dank!

Das Geräusch leiser Schritte lässt die wütenden Männer verstummen. In ihre Mitte tritt eine Erscheinung, die im hellen Mondlicht leuchtet wie geschmolzenes Kupfer.

Eliza, was machst Du hier?

Ein Brief für den Hexenjäger, Herr.

Gib her, Kind.

Als sich ihre Blicke treffen, blitzt etwas auf zwischen dem Hexenjäger und der Sklavin... so etwas wie...

...ein Erkennen.



Lieber Vater,
 Ich habe Eure Botschaft erhalten, und
 will mir red'entlich über meine
 Rettung setzen, wie ich nicht vermag. Die
 Kerkern hier sind auf etwas unzu-
 reichend gestülzt. Mange, unruhig
 und dunkel, ich habe viel unruhigen
 Konstanten, noch nie etwas Verlesch-
 liches gesehen. Bitte schreib mir mehr
 über Eure Arbeit in St. Domingue.
 Hier gibt es ein Quartier am des Körper
 herum, das mich zu Eurem Dienst
 über die Arbeit dort erlaube. Ich
 werde dort bestreuen, die Arbeit
 von Ort zu Ort, bis ich mich
 um mich der Arbeit und mich bei
 schätzen, so wie mein Vater, um
 meiner und Eurer Hilfe, die Scher-
 tenjäger erreicht zu werden, geliebter
 Vater. Wie ich mir zu oft schreien
 habe, ich merke best' von, alle zu
 opfern. Eure Sohn
 Guite.

Am Ende eines glühheißen Sommertages voller Befragungen steht Gunter Ritter vor den Sklavenunterkünften von Bürgermeister Crowwell. Ein vertrauter Umriss schmelzelt seinem Auge...

Eliza, dürfte ich Dich kurz stören?

Es ist sehr heiß in Deiner Kolonie. Hättest Du vielleicht einen Schluck Wasser für mich?

Es gibt Dinge, die... es einfach nicht geben sollte.

Hah! Allerdings, Hexenjäger, es gibt vieles, was es nicht geben dürfte!

Ihr seid also den berühmte Hexenjäger?

Deswegen bin ich hier.

Warum tut Ihr das - Hexen jagen?

Erzähl mir etwas über Dich, Eliza.

Die junge Frau schaut ihren Gegenüber an, versucht, den Grund für sein Interesse herauszufinden. Doch als sein Gesicht ernst bleibt, merkt sie, wie sie vor ganz alleine zu sprechen beginnt, und sie wundert sich selbst über die Bitterkeit in ihrer Stimme.

Was gibt es da zu erzählen? Mein wirklicher Name ist Tetelo.

Nur wenige überlebten den Überfall der Sklavenjäger.

Ich wurde nach Westindien gebracht. Später dann, als mein erster Besitzer starb...

Mein Volk war stark und schön. Mein Vater führte es in den Wohlstand, bis eines Tages...

...kaufte mich Crowwell. Er brachte mich hierher.

Die Türe wird aufgestoßen, der Zauber des Momentes verfliegt...

Eliza, meine Hübsche...

Herr Ritter! Ich hatte nichts erwartet, Euch noch hier anzutreffen.

Ist er gut zu Dir?

Gut? Seid Ihr verrückt, Hexenjäger?

Die Sonne ist schon längst untergegangen.

Gunter fühlt sich merk-würdig beschämt.

Ich wollte gerade gehen. Gute Nacht, Bürgermeister.





Sins of Fathers

Am nächsten Tag folgt Gunter einer Spur ins „Krähennest“, eine Seemannskeipe.



Und die Opfer waren alle Seeleute?

Sachlich doch. Die Jungs hier werden mächtig nervös. Der letzte, den's erwischt hat, war'n Kapitän.

Von einem Handelschiff?

Nö, war wohl mal'n - Sklavenhändler, hat's aber drangegeben.



Wohl zu blutig für ihn.

Manche ha'm sich da ja komisch wegn' bwas.



Wir sind hier nicht in Eurer Heimat, und auch nicht in meiner. Wärt ihr mein Besitzer, müßte ich Eure „Autmerksamkeit“ erwidern.

Auf seinem Weg durch die Stadt erblickt Gunter einen Rockzipfel, der ihm bekannt vorkommt.



Tetelo, guten Tag! Kann ich Dir mit diesen Paketen helfen?

Eä... tut mir leid... Eliza.

Wo ich herkomme, gibt es keine Sklaven. Ich bin nicht so vertraut mit den... Formalitäten.

Nennt mich nicht so! Mein Name ist Elizal Wollt. Ihr, daß wir beide Ärger bekommen? Ich bin eine Sklavin!

Verzeih mir.

Da Ihr das aber nicht seid, laßt mich in Ruhe!

In dieser Nacht findet Gunter keinen Schlaf. Er kämpft gegen eine bedrückende Ruhelosigkeit an - eine Furcht, für die er keinen Namen hat. Er braucht eine Weile, um das leise Klopfen an der Türe zu bemerken.



Bitte?



Tetelo!

Ja. Erzählt mir mehr davon.



Erzählen? Wovon?

Von Eurer Heimat.

Ja! Gerne. Setz Dich doch.

Gunter erzählt der schönen Sklavin von seinem Vater, von ihrer Familienaufgabe als Schattensänger, Vernichter des Bösen, und von dem Talisman, der zu diesem Titel gehört...



Ja, ich kann die Macht des Totems spüren... Und Deine.



Gedanken an Dich quälen mich, Tetelo. Ich will diese... Dinge.



Ein Weißer kann das nicht verstehen. Man nennt es Zinestgl - das Ungebetene.

Ja, das verstehe ich.

Du wärest nicht zu mir gekommen.

Ich wollte nicht so sein wie all die anderen.

Gut, denn es ist besser, daß ich meine eigene Wahl treffe.

Wenn das Universum einen Mann und eine Frau zusammenbringt, haben sie keine Wahl. Es gibt immer einen Grund dafür - ein Kind muß geboren werden, ein Dorf gerettet... Dagegen anzukämpfen ist der Tod zu Lebzeiten.

Verstehest Du das?

Später...

Ja.

Das, mein Geliebter, hoffe ich auch.

Das wird ziemlich... schwierig werden. Ich hoffe bloß, das Universum weiß, was es tut.

Einige Wochen später im Schreibzimmer von Bürgermeister Crowdwell...

Ich mache Fortschritte. Die Muster, die Rituale - mein Vater hat sie schon einmal gesehen. Die Magie ist afrikanisch.

Afrikanisch? Afrikanisch! Ihr meint, unsere Sklaven sind dafür verantwortlich?

Ich werde jeden Nigger in diesem Staat umbringen, bei Gott! Undankbare Bastarde!

Bleibt ruhig! Ein Massaker ist nicht die Lösung, ich bin sicher, es sind nicht mehr als fünf oder sechs darin verstrickt. Diese Zirkel wirken im Geistein.

Seid Ihr sicher, daß das nicht nur eine Ausrede dafür ist, so viel Zeit in meinen Sklavenunterkünften zu verbringen?

Einmal ausgesprochen, stehen diese Worte zwischen den Männern im Raum.

Nein. Gebt mir noch eine einzige Nacht.

Was wir mit diesem Hexenzirkel als abschreckendes Beispiel machen, wird nicht so leicht in Vergessenheit geraten.

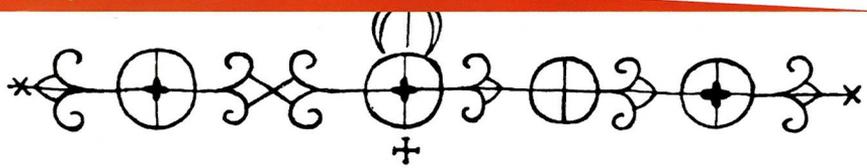
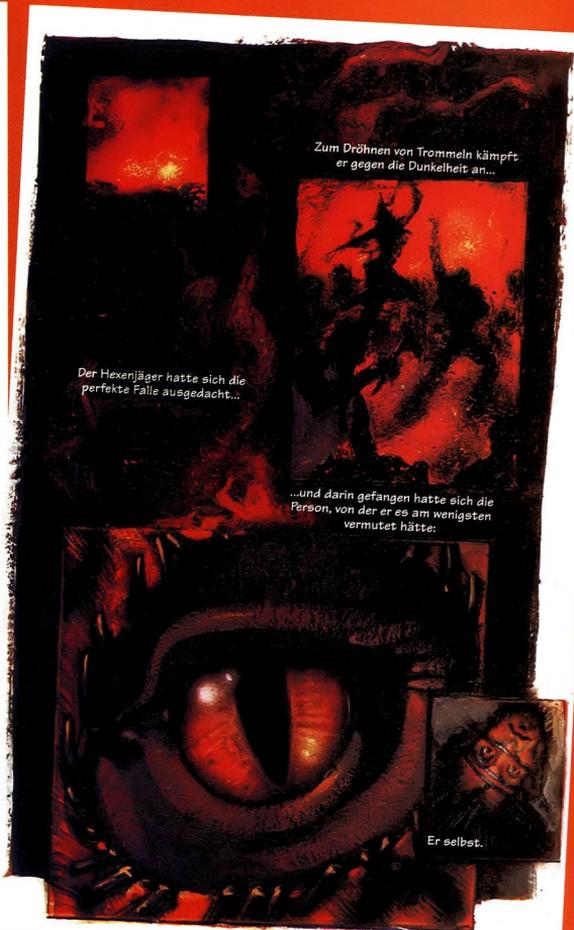
Ich habe eine Falle aufgestellt. Morgen bekommt Ihr Eure Hexe.

...nach Hause fahren.

Und dann könnt Ihr, Herr Ritter,...



Sins of the Fathers



Als mit dem Bewußtsein die Wirklichkeit zurückkehrt, erscheint sie ihm fremdartiger als jeder Traum.

Damballah Oueddo, ou couleuvre moins!

Damballah, unser Großer Schlangengott, komm und hilf Deinem Volk!

Ogoun Badagris, vini glder nous!

Ogoun Badagris, die Rache ist geschehen, die Macht zurückgekommen! Blut um Blut, wie es Dein durstiger Rachen gebietet!



Als der Dolch auf ihn herabstößt, ruft Gunter seinen Herrn um Hilfe an.

GOTT!

Der Talisman kristert vor Energie.



Keuch!

...und plötzlich sieht die Hexe den Mann unter sich.

Das Liebespaar starrt sich voller Entsetzen gegenseitig an.



...Gunter?

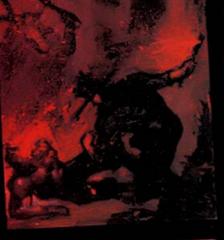
Nein! Nicht Du! Das kann nicht sein!

Bevor die Zwei sich von ihrem Schock erholen können, greifen Gunters Männer mit Verspätung an.



Gott strafe Euch, Ihr Hexen!

Der Hexenzirkel kämpft tapfer, doch die Überraschung und die Übermacht fordern ihren Tribut...



Eine Falle!



Sie werden Dich töten! Fieh!



Lauf, Tetelol!



Versteinert vor Schreck kann Gunter nur zusehen, wie seine Männer den Hexenzirkel gefangennehmen. Dann stiehlt er sich wortlos fort, um die Hexe selbst zur Rede zu stellen.

Ich weiß, Du verstehst es nicht. Hör mich an.

Ich höre.

Mein Vater war nicht nur ein Häuptling, er war ein Schwarzer Bokor...

...ein Schamane der Dunklen Götter, die unserem Stamm seine Macht verliehen.

Einat litten wir unter einer fürchterlichen Dürre. Nichts, was mein Vater tat, stimmte die Götter milde.

Nachdem viele gestorben waren, antwortete Ogoun Badagris schließlich.

Er nannte seinen Preis für Regen...

...mich!

Mein Vater dachte, er könne Ogoun Badagris überlisten. Er übertrug meine Seele kurzfristig in den Körper eines anderen Mädchens...

...und dann tötete er sie.

Doch Ogoun Badagris ließ sich nicht übertölpeln.

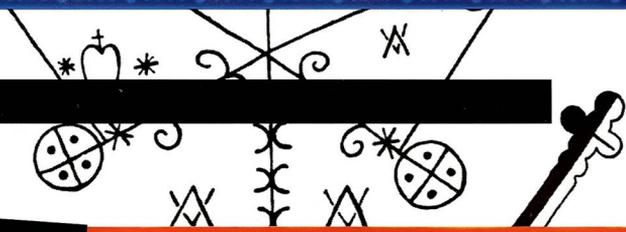
In seinem Zorn über den Verrat meines Vaters schickte er uns die weißen Männer.

Unser Stamm kämpfte tapfer...

...und wurde abgeschlachtet.

Wer noch am Leben war, wurde eingefangen. Noch mehr starben auf der Reise.

Sins of Fathers



Aber warum tötest Du jetzt noch diese Männer? Was bringt Dir das ein?

Ich kann Dich nicht weiter machen lassen...

Ogoun ist gewillt, uns zu vergeben. Doch damit wir unsere Macht zurück bekommen, müssen unsere Feinde sterben, unsere Erniedrigung muß gerächt sein.

...ich kann es nicht vergessen.

Hat Du wußtst, daß Du es warst, die ich die ganze Zeit gesucht habe, und trotzdem hast Du zugelassen, daß ich Dich liebel.

Natürlich nicht. Ich habe immer für die Vergangenheit gehalten. Doch seit Du gekommen bist, sehe ich andere Wege für mich. Zusammen, Du und ich...

Zugelassen? Ich hatte keine Wahl!

Nein! Ich... Ich weiß nicht...

Was glaubst Du, wie ich mich gefühlt habe, verliert in meinen Jäger? Das war Schicksal! Du und ich, wir müssen einen neuen Weg gehen, gemeinsam!

Ich muß gehen. Nachdenken.

Gunter!

Verrate mich nicht!

Bürgermeister Crodwell, wir haben alle gefangen, bis auf die Anführer!

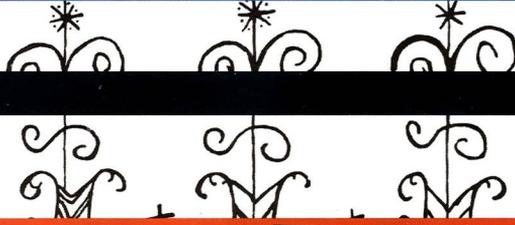
Der Hexenjäger muß ihr noch auf der Spur sein.

Gott hat diesen mordlüsternen Zirkel in unsere Hände gegeben, und er wird uns auch die Hexe ausliefern!

Ja, aber wer hat diese Hexe über uns gebracht?

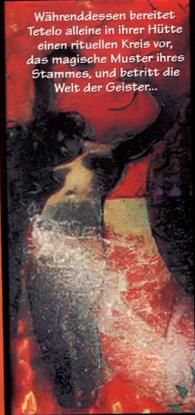
Du willst nicht reden? Aber Dein Gesicht kenne ich doch...

Du dal Sklave! Sag mir ihren Namen!



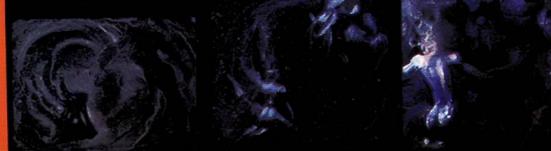
Als er in das blutverschmierte, kupferfarbene Gesicht blickt, überkommt Grodwell eine fürchterliche Erkenntnis.

Ich weiß, wo die Hexe zu finden ist! Und der Hexenjäger! Mir nach!

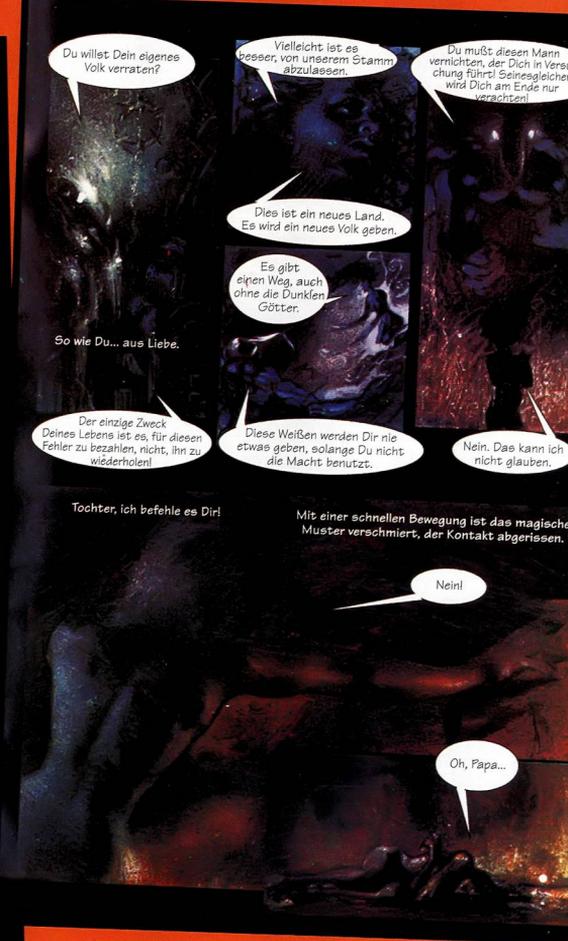


Währenddessen bereitet Tetelo alleine in ihrer Hütte einen rituellen Kreis vor, das magische Muster ihres Stammes, und betritt die Welt der Geister...

Vater, ich rufe Dich. Sprich zu Deiner Tochter!



Vater, ich komme mit einer Bitte... Befreie mich von der Pflicht meinem Stamm gegenüber.



Du willst Dein eigenes Volk verraten?

Vielleicht ist es besser, von unserem Stamm abzulassen.

Du mußt diesen Mann vernichten, der Dich in Versuchung führt! Seine gleichen wird Dich am Ende nur vernichten!

Dies ist ein neues Land. Es wird ein neues Volk geben.

Es gibt einen eigenen Weg, auch ohne die Dunklen Götter.

So wie Du... aus Liebe.

Der einzige Zweck Deines Lebens ist es, für diesen Fehler zu bezahlen, nicht, ihn zu wiederholen!

Diese Weißen werden Dir nie etwas geben, solange Du nicht die Macht benutzt.

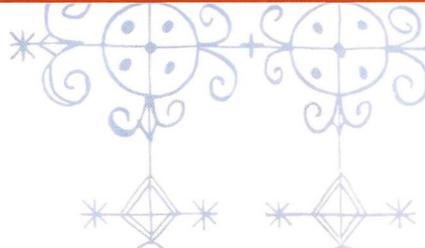
Nein. Das kann ich nicht glauben.

Tochter, ich befehle es Dir!

Mit einer schnellen Bewegung ist das magische Muster verschmiert, der Kontakt abgerissen.

Nein!

Oh, Papa...



Sins Fathers

In einer nahegelegenen Lichtung kämpft Gunter gegen seine eigenen Dämonen an...

Gott, gib mir eine Antwort!

Doch die Antwort ist nicht die, die er erwartet hat.

Hisssssssssssssss

Seine Angst und sein Ekel lassen seinen Dolch durch die Luft fliegen, bevor er sich bewußt entschieden hat, ihn zu werfen...

...oder bevor er sein Ziel klar erkennt.

ZACK!

Nein!

Sie haben die Hexe gefunden! Man hat sie zum Marktplatz gebracht!

hat nicht mal versucht, wegzurennen.

Bruder Ritter!

Endlich finde ich Euch!

Wen gefunden?

Wartet! Ich wollte Euch warnen! Bruder Ritter!

Crodwells Sklavin, diese Elizal Sie muß geglaubt haben, der Satan selbst werde sie beschützen, denn sie steckte immer noch in ihrer Hölle.

Gunter rennt zum Marktplatz. Heller Feuerschein erfüllt ihn mit panischer Angst.

Crodwell, halt!

Was gibt es, Hexenjäger? Oder sollte ich sagen: Hexenbeschärer?

Was wollt Ihr damit andeuten? Ich verlange einen fairen Prozeß, das ist alles! Das hier ist Mord!

Ach ja? Und wie nennt man es, wenn das Geld der Stadt für einen Hexenjäger verschleudert wird, der die Hexe beschützt? Ihr in schlimmster Blasphemie beleidigt? Vielleicht wollen die Bürger der Stadt diese Geschichte gerne mal hören?

Die Menge verstimmt. Sie spürt eine Konfrontation und wendet sich den beiden Männern zu.

Ich...aber das...

Nun, was ist? Steht Ihr immer noch unter ihrem bösen Verführungszauber?

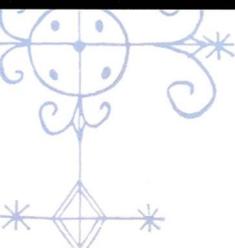
Nein! Ich wollte die Hexe lediglich befragen. Aber wenn Ihr sie mitsamt ihren Geheimnissen verbrennen wollt, dann tut es - und zwar schnell!

Gunter!

Der Hexenjäger schiebt sich mit vorgetäuschter Gleichgültigkeit durch die Menge zurück...

... doch dann kann er einfach nicht weitergehen.

GUNTER!





Er schaut gebannt, wie die Flammen höher schlagen. Und Tetelo, wieder einmal alleine gelassen, fleht ihre alten Götter um Rache an.



Damballah, Ogun Badagris, erhöre Deine mißratene Tochter!



Ich rufe Dich an, Dein Volk zu rächen! Zerstöre diese Stadt und alle darin!



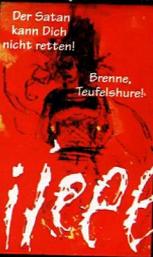
Damballah! Große Schlangel Zerschmettere sie!

Doch die einzige Antwort ist das Gejohle der haßerfüllten Menschenmenge.



Rede nur, Hexe, redel

Ha, ha ha!



Der Satan kann Dich nicht retten!

Brenne, Teufelsheuel!



AAAAIIIIIEEE!!!

Ihre Qualen und Erniedrigung bohren sich in Gunters Verstand. Sie, der Scheiterhaufen, die Menge, die heulenden Dämonen, es darf NICHT SO ENDEN.



Neint!

Tetelol Ich gebe Dir die Macht!



Gott, vergib mir!

Die Macht des Talismans und die Kräfte von Tetelos Dunklen Göttern vereinen sich in einer schrecklichen Synergie.



Der Himmel kocht über, er blutet Elektrizität,...



...und schleudert Zerstörung mit tödlicher Präzision...



...hinunter in den Marktplatz, auf Heilige und Sünder gleichermaßen...



Jetzt, meine Brüder.



Sins of the Fathers



Tetelos Getreue, von ihren Fesseln befreit, greifen an. Die Sklaven von Charleston schließen sich ihnen an. Die alten Götter entfachen einen fast vergessenen Funken ...



Damballah!

...einen Haß, den sie zu lange heruntergeschluckt hatten...



Die Gnade starb auf den Feldern Afrikas und in den Frachträumen stinkender Sklavenschiffe ...



... und Charleston wird heute Nacht dafür bezahlen.



SCHAU.

MICH

AN.

Ich habe...Dich gerettet!

Deine Schuldgefühle... und das hier...

Du aber hast mich verraten.

Du hast mich verraten.

Ich hätte Dich geliebt. Ich hätte alles für Dich aufgegeben.

Was habe ich getan?

Du hast aus mir die Tochter meines Vaters gemacht.

Lebe wohl, Hexenjäger.



Mit dem **EFFEKTE-Regler** können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Sprachwiedergabe einstellen.



Der **TEXT-Schalter** beeinflusst die Geschwindigkeit, mit der der Text angezeigt wird.



Mit der Taste **DETAIL** können Sie die Anzahl nicht spielentscheidender Animationsszenen regeln.



Der **ENDE-Schalter** beendet das Spiel und bringt Sie zurück zu DOS (Tip: Vorher immer den Spielstand speichern!).



Drücken Sie das **INFO-Symbol**, wenn Sie weitere Infos über dieses Spiel und Sierra On-Line wünschen.



Mit der **LADE-Taste** können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel wieder aufrufen.



Mit der **SPEICHERN-Taste** können Sie Ihren aktuellen Spielstand abspeichern.



Drücken Sie die **HILFE-Taste**, wenn Sie mehr über die On-Screen-Hilfe erfahren möchten.



Mit der **NEUSTART-Taste** beginnt das Spiel wieder am ersten Tag. Speichern Sie also Ihren Spielstand, bevor Sie diese Taste anklicken.



Mit der **SPELLE-Taste** schließen Sie Ihre Systemeinstellungen und kehren ins Spiel zurück. Alle Änderungen werden gespeichert.



Mit dem **ERZÄHLER-Symbol** können Sie wählen, ob der Text des Erzählers gesprochen oder auf dem Bildschirm eingeblendet werden soll.



Hier können Sie wählen, ob die Symbolleiste permanent angezeigt werden soll oder nicht.



Hier können Sie entscheiden, ob Sie die Texte nur auf dem Bildschirm sehen (SPRACHE-Taste AUS) oder auch hören wollen (TEXT-Taste EIN, SPRACHE-Taste EIN).



Mit der **TON-Taste** können Sie die gesprochenen Texte ein- oder ausschalten (gleiches Verfahren wie oben).

Übersinnliche Datenübertragung – der Trommelcode



Der Code besteht aus drei Tonhöhen, hoch, mittel und tief. Außerdem gibt es einfache, doppelte und dreifache Anschläge. Im **Trommelcode-Übersetzungsfenster** finden Sie auf der linken Bildschirmseite zunächst das dreiseitige Buch mit den Trommelcodes. Mit den Pfeiltasten am rechten bzw. linken Buchrand können Sie die Seiten durchblättern. Die rechte Seite des Bildschirms besteht aus zwei Rahmen. Der obere zeigt die Übersetzung an, die Sie gerade eingeben. Der untere die Trommelschläge, die Gabriel gerade hört (wichtig für Computer ohne Sprachausgabe). Beobachten Sie die Schläge, bis Sie unter den zufälligen Trommelwirbeln etwas bemerken, was der Anfang eines Wortes sein könnte, und vergleichen Sie diese Sequenz mit dem Buch. Sie schreiben dieses Wort in den Übersetzungsrahmen, indem Sie mit dem nach oben zeigenden **PFEIL-Zeiger** die entsprechende Zeichenkombination im Buch auswählen und dann **anklicken**. Die angeklickte Kombination erscheint nun im Übersetzungskasten. Setzen Sie diese Prozedur fort, bis Sie eine vollständige Nachricht übersetzt haben. Im Trommelcode-Sendefenster finden Sie die Taste „**ANDERES BUCH**“, vorausgesetzt, Gabriel hat ein weiteres Buch gefunden. Die Sendung einer Nachricht erfolgt im **Sendefenster** auf die gleiche Weise. Mit der **ENDE-Taste** schließen Sie das Buch und beenden die Übersetzung.

Bringt selbst Untote in Wallung – der Voodoo-Code



Im **Voodoo-Codefenster** erscheint auf der linken Bildschirmseite ein weißes Blatt Papier mit einer Reihe von **Symbolen**, die Sie zum Schreiben Ihrer Botschaft benötigen (klicken Sie eine einfach an). Der Bereich auf der rechten Seite stellt die Oberfläche dar, auf der die Botschaft geschrieben werden soll. Wenn Ihnen bestimmte Symbole fehlen, können Sie diese mit der Taste „**NÄCHSTE NACHRICHT**“ einsehen, vorausgesetzt, Gabriel besitzt mehrere solcher codierten Nachrichten.

Für eine Adventure unentbehrlich – das Inventarfenster



Was dem Camper sein Wohnmobil, das ist dem **Adventurespieler** sein Inventar (auch „**Inventary**“ genannt), denn hier werden alle Gegenstände angezeigt, die der Spieler bei sich hat. Aufgenommen wird alles, was Sie entweder **genommen** oder **bekommen** haben. Kein Wunder, daß es hier schon nach kurzer Zeit aussieht wie bei Hermann Löns im Rucksack. Innerhalb des Inventarfensters können Sie verschiedene Aktionen durchführen, indem Sie zunächst die Symbole und dann die dazugehörigen Gegenstände anklicken. Folgende Icons gibt es: **LESE** (Bücher, Zeitung), **ÖFFNE, SCHAU** (Beschreibung der Gegenstände), **HILFE** und **PFEIL**. Mit dem **PFEIL-Icon** wählen Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar aus und verwenden ihn im Spiel. Wenn Sie das Inventarfenster schließen und ins Spiel zurückkehren möchten, klicken Sie einfach auf das **ENDE-Symbol**.

Wer nicht fragt, bleibt dumm – der Fragemodus



Der **Fragemodus** ist wohl die wichtigste Benutzeroberfläche des gesamten Spiels. Die Rätsel der **Voodoo-Morde** kann nur aufklären, wer im richtigen Moment die richtigen Fragen stellt. Insgesamt 15 Charaktere werden Gabriel Rede und Antwort stehen. Klicken Sie mit dem **FRAGE-Zeiger** auf die Person, die Gabriel befragen soll. Ist das zu diesem Zeitpunkt möglich, erscheint der Frage-Bildschirm der betreffenden Person. Führen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Thema – der Eintrag erscheint daraufhin in heller Schrift – und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Das Spiel unterscheidet zwischen **allgemeinen** Themen (in blauer Schrift), die bei jedem Charakter die gleichen sind, und **sachbezogenen** Themen (in einer personenspezifischen Schriftfarbe), die bei jeder Person unterschiedlich ausfallen können. **Tip:** Wenn Sie bestimmte allgemeine Themen bereits behandelt haben, erlischt die farbliche Markierung. So erkennen Sie besser, über welches Thema Sie noch nicht gesprochen haben. Trotzdem: Schauen Sie sich nicht, dieselbe Person auch ein zweites Mal zu einem Thema zu befragen. Fragen Sie solange, bis sich die Antworten wiederholen.

Wenn Ihr Gedächtnis Sie im Stich läßt – der Rekorder erspart die Ginsengpille



Der **Rekorder** ist die perfekte Gedächtnisstütze, wenn Sie unter partieller Amnesie oder einfacher **Adventurer-Vergesslichkeit** leiden, denn er zeichnet alle Gespräche auf, die Sie im **Fragemodus** geführt haben. Klicken Sie einfach auf die **REKORDER-Taste** in der Symbolleiste, und es öffnet sich das sogenannte **Kassettenfenster**. Das Spiel legt für jede Person, die Gabriel befragt hat, eine eigene Kassette an. Halten Sie den **PFEIL-Zeiger** auf die gewünschte Kassette. Leuchtet diese auf, kann sie angeklickt und in den Rekorder eingelegt werden. Daraufhin öffnet sich das **Kassettendialogfenster** mit einer Liste aller Themen, über die Gabriel mit der betreffenden Person bisher gesprochen hat. Klicken Sie auf das Gespräch, dessen Inhalt Ihnen unglücklicherweise entfallen ist, und das **Dialogfenster** zu dem fraglichen Thema erscheint. Nun können Sie die Aufzeichnung wie mit einem echten **Kassettenrekorder** abhören.

TAG 1

Die Jagd geht los - aber wer ist der Jäger?

Haben Sie es eilig? Oder sitzen Sie fest? Oder beides? Verzweifeln Sie nicht, denn die Rettung naht! Wir verraten Ihnen, wie Sie die einzelnen Hürden auf Mr. Knights steinigem Weg meistern können. Bevor wir Ihnen aber einen Lösungsweg (von mehreren möglichen!) für Gabriel Knight zeigen, noch eine Bemerkung vorweg: Lesen Sie möglichst nur so weit, wie Sie müssen, um eine einzelne Klippe zu umschießen; mehr würde Ihnen einen Großteil des Spielspaßes rauben - denn den Lösungsweg zu finden, das ist ja der eigentliche Spielspaß beim Adventure. Für jede „richtige“ Handlung gibt es übrige Punkte. Hinter manchen Aktionen stehen daher in Klammern gesetzte Zahlen, z.B. (2/24). Die erste Zahl bezeichnet die Anzahl der Punkte, die Sie für diese Aktion bekommen, die zweite gibt die bis hierher maximal mögliche Gesamtpunktzahl an.



◀ In diesen Räumlichkeiten hat Gabriel seine „Heimbasis“: Die Buchhandlung bildet den Ausgangspunkt für seiner Nachforschungen, sie ist die Kontaktstelle zu seiner Assistentin Grace, Büro und Telefonzelle zugleich. Für diskretre Gespräche kann sich Gabriel auch in sein privates Hinterzimmer zurückziehen.

Die Personen:

Detective Mosley ist seit dem Kindergarten mit Gabriel befreundet. Löchern Sie ihn ruhig, er versteht Spaß. Grace Nakamura (Mitte) ist da schon eher verblissen; sie ist zwar Gabriels rechte Hand im Buchladen, doch sie nimmt alles viel zu ernst - sich selbst eingeschlossen. Oma Knight (rechts) ist nicht nur völlig vernarrt in ihren Enkel, sondern auch eine prima Quelle für Details aus der Familiengeschichte. ▶



Er ist Mosley
Wunder
Freundenschaft
Hintergründe
Hilft
Fähigkeit, Dinge zu tun
Fähigkeit, mit dem Großvater zu
reden

◀ Probieren Sie im Gespräch mit der Großmutter mal den Fragemodus aus - hier können Sie noch nicht viel falsch machen, und Oma gibt Ihnen auch dann freiwillig alle wichtigen Informationen, wenn Sie ihr etwas patzig kommen. Andere Leute, die Sie in diesem Spiel treffen, sind da weniger gemächlich. Einige sogar ausgesprochen ungemächlich. Also üben Sie lieber erstmal mit Oma.

1. Tag

Das Spiel beginnt in Gabriels Buchhandlung. Reden Sie zuerst mit Ihrer Assistentin Grace; stellen Sie ihr (wie auch den anderen Personen, denen Sie im Spiel begegnen) alle Fragen, die möglich sind, denn nur so können Sie sicher sein, alle Informationen zu bekommen. Gabriel erfährt, daß drei Leute angerufen haben: seine Großmutter, sein Freund Detective Mosley und ein gewisser Wolfgang Ritter aus Deutschland (4). Nehmen Sie die Zeitung (1/5), die Lupe, die vorne auf dem Tisch liegt (1/6) und dann die Pinzette (1/7). Im Bücherregal hinten links steht das Buch eines Heinz Ritters; Lassen Sie Gabriel darin lesen (1/8). Auch in das Buch über Schlangen, das rechts neben der Leiter steht, sollten Sie einen Blick werfen (1/9). Danach öffnet Gabriel die Kasse und nimmt den Gutschein heraus (1/10).

Gabriel verläßt die Buchhandlung. Er erinnert sich daran, daß ihn seine Großmutter sprechen wollte und stattdessen ihr einen Besuch ablassen Sie ihm das tun, was ein aufmerksamer Enkelsohn immer tun sollte: mit Großmama reden und ihr alle möglichen Fragen stellen (2/12). Danach steigt Gabriel auf den Dachboden des Hauses und sucht dort nach alten Schriften über den Voodoo-Kult und nach Hinweisen auf seine Vorfahren.

Dabei entdeckt er das Skizzenbuch seines Großvaters und liest es (2/14). Danach sieht sich Gabriel die alte Uhr genauer an (nehmen Sie die Uhr und stellen Sie sie nach rechts).

Wenn Sie die Zahnräder auf die Uhr anwenden, werden Sie sehen, daß sich im unteren Teil eine Schublade befindet, die sich aber nicht öffnen läßt. Um das Zifferblatt herum liegen verschiedene Symbole, die sich allesamt drehen lassen. Jetzt wird es etwas kompliziert: Stellen Sie den Drachen nach oben und die Zeit auf 3 Uhr. Dann drehen Sie den Schlüssel herum: Voilà, die Schublade springt auf. Sie sind um fünf Punkte (5/19), ein Foto und einen Brief reicher. Wenn Sie beide Gegenstände nehmen, gibt es nochmals zwei Punkte hinzu (1/20 bzw. 1/21). Nun müssen Sie mit offenem Buch den Brief im Inventarfenster anklicken und ihn lesen (1/22). Wie man das macht, erfahren Sie in einem der kleinen Kästen auf Seite 23.

Der Brief ist sehr aufschlußreich, denn hier erfährt Gabriel zum erstenmal einiges über Schattenjäger und einen Herrn mit dem teutonischen Namen Heinz Ritter. Den Namen hat er doch schon mal gehört? Also verläßt Gabriel den Dachboden und leistet seiner Großmutter noch etwas Gesellschaft. Lassen Sie unseren Helden über das zuvor Gelesene reden: Er erfährt, daß sein Großvater noch einen zweiten Namen hatte, einen deutschen: Heinz Ritter (2/24). Nun wird es Zeit für Gabriel, sich von seiner Großmutter zu verabschieden, und den zweiten Anrufer dieses Tages, seinen Freund Mosley im Police Department, aufzusuchen. Dort angekommen, sollte Gabriel wieder einmal alle möglichen Fragen stellen und sich nach Mosley erkundigen (1/25). Er erhält einen Umschlag (2/27), den er im Inventarfenster mit der Tür öffnet. Werfen Sie einen Blick auf die Fotos, die darin liegen (1/28).

Gabriel hat fürs erste genug gesehen. Auch Intellektuelle brauchen ab und an einen Drink. Am besten, Sie führen ihn zum Napoleon House, denn dort ist eine Bar. Auch ein Schwätzchen mit dem Barkeeper kann nicht schaden, er wird schließlich dafür bezahlt. Reden Sie also über das, was Gabriel beschäftigt: über Bar Patrons, Samm und, natürlich, über Voodoo (1/29). Nach dem Gespräch mit



▲ Schon zu Spielbeginn gibt es eine ganze Menge einzusammeln. In Ihrem Inventarfenster sehen Sie, was Sie alles mit sich führen. Von hier aus benutzen Sie auch die einzelnen Gegenstände – natürlich vorzugsweise zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort.



▲ To Serve and Protect: In diesen heiligen Hallen versieht Gabriels Freund Mosley seinen Polizeidienst. Um sich hier die nötigen Informationen zu beschaffen, muß Mr. Knight allerdings manchmal auch zu unfeineren Tricks greifen.



▲ Auf dem St. Louis Cemetery, den alten Friedhof von New Orleans, findet Gabriel merkwürdige Hieroglyphen – Voodoo-Codizes, wie sie sich herausstellt. Keine Bange, sie müssen sie nicht fließend lesen können, das Wörterbuch für Einsteiger hilft bei der Übersetzung.

dem Barkeeper braucht Gabriel ein wenig frische Luft. Machen Sie mit ihm einen Abstecher in das Herz des alten französischen Viertels, zum Jackson Square. Dort angekommen, müssen Sie versuchen, einen Mann mit einem weiß geschminkten Gesicht zu finden. Er wird Ihrem Helden auf Schritt und Tritt folgen. Führen Sie diesen Liebhaber weißer Karnevalsschminke zu dem Polizisten mit dem Motorrad. Dort gelingt es Gabriel, ein paar Brocken aus dem Polizeifunk aufzuschneiden. Laut und deutlich ist von Mord die Rede. Und außerdem erfährt er, wo der Mord stattgefunden hat (7/36). Klicken Sie die Karte am rechten Bildschirmrand an. Unübersehbar hat sich dort ein roter Fleck gebildet, ein dezenter Hinweis auf den Tatort. Neugierig wie Sie sind, werden Sie Gabriel dorthin dirigieren. Sein Freund Mosley zeigt ihm bereitwillig die Leiche. Gabriel bemerkt in der Nähe eine schwarze Limousine. Eine äußerst attraktive junge Frau steigt aus und redet mit Officer Franks. Die Frau heißt Malia Gedde. Sie wird Gabriel noch häufiger begegnen. In einem unbeobachteten Moment, als Gabriel gerade mal alleine ist,

◀ Die wichtigsten Kommando-Symbole der Spielsteuerung verstecken sich am oberen Bildschirmrand. Versuchen Sie erst einmal, sich mit ihrer Hilfe in der Buchhandlung zu bewegen, sich umzusehen, verschiedene Gegenstände aufzunehmen oder zu benutzen.



kann unser Held den Tatort etwas genauer untersuchen. Er bemerkt auf der rechten Seite einige merkwürdige Zeichen, auf die er sich keinen Reim machen kann. Lassen Sie Gabriel diese Zeichen in sein Notizbuch übertragen (2/38). Der Baum am rechten Bildschirmrand weist Grasspuren auf, die Gabriel mit seiner Lupe aus der Nähe betrachtet (1/39). Er macht dabei eine interessante Entdeckung: unter den Grasresten befindet sich eine Schlangenschuppe! Nehmen Sie diese Schuppe mit der Pinzette und versteuen Sie sie bruchsic her (2/41). Machen Sie nun noch einen Spaziergang ans Seeufer und entnehmen Sie dort eine kleine Bodenprobe. Das macht zwar Dreck im Inventar, aber Sie stauben einen Extrapunkt ab (1/42).

Natürlich möchten Sie weitere Einzelheiten über diesen Mord erfahren. Und die bekommen Sie nur von der Polizei. Also nichts wie hin zur Polizeistation. Reden Sie zunächst mit dem Officer, gehen Sie dann nach hinten und öffnen Sie die Tür. Dort trifft Gabriel er-

neut auf Mosley. Ein Gespräch über Kaffee könnte nicht schaden (1/43), und wenn Sie dann noch ein Erinnerungsfoto von den beiden Freunden machen lassen, gibt es weitere Punkte (2/45). Reden Sie mehrmals über die Muster („Patterns“, 1/47), verlassen Sie dann den Raum und fordern Sie dort über Officer Franks eine Akte an (2/48). Die Akte enthalten sechs weitere „Patterns“. Öffnen Sie die Akte im Inventarfenster, schauen Sie sich die Zeichen näher an und legen Sie die Akte wieder zurück. Nun wird es Zeit, daß Gabriel zu seinem Freund zurückkehrt. Natürlich hätte Gabriel gerne eine Kopie der Akte, aber weil die Obrigkeit in solchen Fällen ziemlich pingelig ist, bedarf es einer List, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Versammeln Sie alle störenden Leute zu Fotozwecken im Nebenraum, und schicken Sie Gabriel dann unter dem Vorwand, sich kämmen zu müssen, aus dem Zimmer. Dann kann er sich die Akte schnappen, fotokopieren, Ihr Punktekonto aufmüßeln (5/53) und das Schriftstück wieder an seinen Platz zurücklegen (1/54).

Ausgerüstet mit diesen Informationen hält es Gabriel dort nicht länger. Sie sollten ihn auf seinem Abstecher zum St. Louis Cemetery, dem alten Friedhof des französischen Viertels, begleiten. Dort werden Sie ein paar merkwürdige Zeichen finden, und rechts daneben einen roten Stein (1/55). Gabriel sollte sich diese Zeichen in sein Notizheft eintragen (2/57) und dann diesen ungestlichen Ort weiter verlassen. Weitere Punkte gibt es, wenn Sie danach mit Gabriel in den Dixieland Drugstore gehen und sich dort mit dem Verkäufer über den Voodoo-Mord unterhalten (2/59). Im Laden selbst steht noch ein interessantes Schild, das Sie sich ansehen sollten (1/60). Ein ereignisreicher Tag neigt sich dem Ende zu. Als verantwortungsvoller Geschäftsmann wird Gabriel in seiner Buchhandlung nochmal nach dem Rechten sehen wollen. Grace, seine aufmerksame und fleißige Mitarbeiterin ist noch im Laden. Reden Sie mit ihr über „Request research“ und Mrs. Malia Gedde (2/62). Gabriel ist nach diesem aufregenden Tag todmüde. Doch er findet keinen Schlaf. Immer und immer wieder wird er von seinen Alpträumen verfolgt. Und stets kreisen seine Träume um das gleiche Thema...Voodoo!



▲ Sowas Hübsches findet sich in verstaubten Ecken: Um das Geheimnis der Uhr zu lüften, müssen Sie den Drachen ganz nach oben drehen und die Zeiger auf 3 Uhr stellen, wie auf dem unteren Bild. Danach genügt ein kleiner Dreh am Steckschlüssel, und das Geheimnis ist keines mehr.

TAG 2

Hot Dogs und falsche Polizisten

2. Tag

Der zweite Tag beginnt wie üblich im Geschäft. Reden Sie mit Grace und lesen Sie die Zeitung (2/64). Gabriel erfährt so zwar die Adresse von Malia Gedde, aber Grace muß ihn enttäuschen: Schriftsteller kommen Mrs. Gedde aus Prinzip nicht über die Schwelle. Gabriel wird sich was fallen lassen müssen. Doch zunächst will er weitere Informationen über den Voodoo-Kult einholen, und wo kann er das besser als im **Voodoo-Museum** von New Orleans? Mit Dr. John, einem Voodoo-Experten und Eigentümer des Museums, verstrickt er sich in ein längeres Gespräch über Voodoo, seine historischen Wurzeln, den modernen Voodoo und über Marie Laveau (Voodoo, historical voodoo, current voodoo, Marie Laveau). Am Ende des aufschlußreichen Gesprächs geht ein Punktehagel über Ihrem Konto nieder (6/70). Dr. John erwähnt auch den Namen **Moonbeam**. Eine Residenz gleichen Namens finden Sie auf Ihrer Karte. Das sollte Sie aufhorchen lassen.

Gabriel besucht Mrs. **Magentia Moonbeam**, eine junge Frau, die ihr Wissen nicht nur aus Büchern bezieht. Reden Sie mit ihr über Voodoo und mehrmals über „St. John's Eve“ (2/72). Auch Grimwald, die Schlange, ist ein lohnendes Thema. Außerdem sollte Gabriel es keinesfalls versäumen, sich den **Schlangentanz** vorführen zu lassen (1/73), denn nur während dieser Darbietung gelingt es ihm, die Schlangenhaut aus dem Käfig zu fingern (2/75). Geben Sie Magentia die **Zeichnung vom Grabstein** (3/78). Sie wird versuchen, die Zeichnungen zu übersetzen, auch wenn Gabriel zunächst kaum verwertbare Anhaltspunkte bekommt. Mit der Lupe kann er die Schlangenhaut untersuchen: Er merkt, daß sie ein anderes Muster aufweist als die, die er am Tatort gefunden hat (1/79).

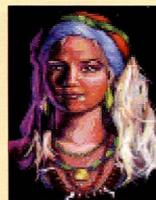
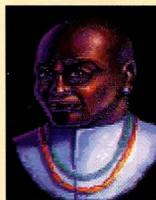
Gabriel sucht weiter nach einem Weg, in das Haus der Geddes zu gelangen. Frische Luft hat ihn schon immer inspiriert, also gehen Sie mit ihm in den **Park am Jackson Square**. Ein Bild weiter im Norden beobachtet er einen Maler, dem der Wind das Bild wegbläst. Hilfsbereit, wie Sie sind, sollten Sie versuchen, dem Künstler sein Werk zurückzugeben. Aber was tun? Gabriel selbst gelingt es nicht. Jetzt schlägt die Stunde des **Kassengutscheins**. Ein Bild weiter unten steht ein **Hot-Dog-Verkäufer**. Was wird wohl passieren, wenn Sie ihm den Gutschein geben (1/80)? Ganz einfach, er gibt Ihnen einen Hot Dog. Mit dem Würstchen im Teigmantel marschieren Sie nun auf den **tanzen den Jungen** zu und geben ihm etwas zu essen (1/81). Reden Sie mit ihm (**Ausrufezeichen-Symbol** verwenden) und bitten Sie ihn, das Bild zu holen (1/82). Geben Sie dem Künstler sein Bild zurück (1/83). Der verspricht, sich eines Tages zu revanchieren. Gabriel gibt ihm gar keine Zeit, es sich anders zu überlegen, und zeigt ihm sowohl die **Fotokopien der Polizeiakte** als auch die **Zeichnung vom Tatort** (3/86). Daraus will der Künstler das Originalmuster rekonstruieren.



▲ An diesem schmucken Rädchen stellen Sie die Innentemperatur der Polizeizentrale ein. Um zu seinem Freund vorzudringen, muß Gabriel hier die subtropische Variante wählen.

Die Personen:

Malia Gedde (links) ist eine wunderbare Frau, die Gabriel zwar kaum kennt, zu der er sich aber unwiderstehlich hingezogen fühlt. Doktor John (Mitte) ist nicht nur ein Experte, was Voodoo betrifft, sondern auch Eigentümer des Voodoo-Museums. Magentia Moonbeam schließlich (rechts) praktiziert diese Magie - sie ist Wahrsagerin, mischt Tränke und besitzt eine Schlange.



▲ Im Voodoo-Museum des Doktor John gibt es nicht nur schaurig-schöne Ausstellungsstücke zu bewundern, sondern auch einen wahren Schatz an Informationen. Unterhalten Sie sich so lange mit dem guten Doktor, bis sich die Antworten wiederholen, dann haben Sie alles Wissenswerte erfahren.



▲ Wenn Handwerker eine Klimaanlage reparieren, ist das eigentlich nichts Besonderes. Schauen Sie trotzdem gut hin, denn für Gabriel ist diese Reparatur der zündende Funke zu einer guten Idee, wie man sich Zutritt zu dem Haus von Malia verschaffen könnte.

Nun macht sich Gabriel nochmals zum Friedhof auf. Er redet dort mit dem Gärtner (die sind immer verdächtig) über „Marie Laveau and other marked tombs“ (1/88). Wenn Sie Gabriel danach zum **Drogstore** führen, können Sie eine Frau beim Einkauf beobachten. Sprechen Sie den Verkäufer auf diese Frau an, und fragen Sie ihn nach **Tiermasken und Willy junior** (2/90). Begleiten Sie Gabriel nun auf einem Weg zurück zur **Polizeiwache**. Lassen Sie ihn nach **Mosley** fragen und ihn die **Reparatur einer Klimaanlage** beobachten. Denn jetzt weiß Gabriel endlich, was er tun muß, um von Malia Gedde empfangen zu werden! Im Vorbeigehen stellt er die Anlage auf **gemütliche 90 Grad Fahrenheit** (1/91) und sucht dann seinen Freund auf.

Diesem wird aus begrifflichen Gründen ziemlich warm ums Herz. Er zieht sich die **Jacke** aus. Bitten Sie Mosley, für Gabriel einen **Kaffee** auf Staatskosten zu besorgen. Dem Wunsch wird er gerne nachkommen und Gabriel erhält die Gelegenheit, sich aus der **Jacke Mosleys Polizeiausweis** herauszunehmen (3/94). Den Fragen eines **Polizisten** wird sich Mrs. Gedde wohl kaum entziehen können. Führen Sie Gabriel zum **Gedde Estate** (indem Sie das Gebäude auf der Karte anklicken). Lassen Sie ihn **anklopfen**, „seinen“ Ausweis vorzeigen und einen **offiziellen Grund** als Anlaß anwählen. Das er-



▲ Vergleichen Sie die Schuppen von Magentias Schlange mit denen, die Sie am Vortag hier am Tatort des Verbrechens gefunden haben.

gibt schon mal drei Punkte (3/97). Wenn Sie darüber hinaus mit Malia über **Voodoo** und den **Lake Pontchartrain** reden und dann hemmungslos mit ihr flirten, bekommen Sie zwei weitere Punkte gutgeschrieben, bevor Sie rausgeschmissen werden (2/99). Bevor Gabriel nach Hause zurückkehrt, sollte er nochmal seine **Buchhandlung** aufsuchen und **Grace** letzte **Instruktionen** geben. Wenn er ihr den **Auftrag** erteilt, bis morgen etwas über **Mme. Cazanooux** herauszufinden, schreiben wir Ihrem Konto gerne zwei Punkte gut (2/101).

TAG 3

Tanzende Hunde und falsche Priester



3. Tag

Der dritte Tag beginnt wie gewohnt in der Buchhandlung. Lassen Sie sich die **Telefonbuchseite** mit Namen geben, **verkaufen** Sie das **Gemälde** eines Familienangehörigen, auch wenn Grace protestiert (2/104), und lesen Sie - wie immer - die **Zeitung** (2/106). Fragen Sie Gabriels Assistentin nach **Ritters Telefonnummer** (1/107), und führen Sie ihn in die hinteren Räumlichkeiten, denn schließlich soll er seine Familienangelegenheiten in Ruhe besprechen können. Er wird also in Deutschland anrufen, was Ihnen zwei Punkte einbringt (2/109), und danach bei Mme. Cazaunoux. Dieses Gespräch ist allerdings nicht ganz so lohnend. Um an die Adresse zu kommen, erinnert sich Gabriel daran, daß beim Telefonat ein **Hund** im Hintergrund gebellt hat. Die Nummer des **Tierarztes** befindet sich auf der Telefonbuchseite (555-6170). Die Praxishelferin hilft Gabriel gerne weiter, wenn er nicht nur den Namen von Madame, sondern auch den des Schoßhündchens, **Castor**, beiläufig erwähnt. Wenn er dann noch „**Dog Dancing Lessons**“ wählt, erhält er die Adresse und Sie die Punkte (2/111).

Gabriel fällt siedenheiß ein, daß er sich vom **Maler** ja noch die Zeichnung abholen wollte. Er geht also zum **Jackson Square** und läßt sich das **Bild** aushändigen (1/112). Eine **Wahrsagerin** betritt die Bühne, und Gabriel ist von ihr fasziniert. Lassen Sie ihn mit ihr **reden** (1/113). Sie beginnt zu tanzen, und Gabriel übermannt das Bedürfnis, sie zu **berühren**. Sichtlich irritiert läßt sie ihr Tuch fallen. Gabriel sollte sich der Lupe im Inventarfenster entsinnen und den **Umhang** einmal genauer untersuchen (1/114). Denn auch dort entdeckt der Schriftsteller die **Schuppe** einer Schlange. Ein Vergleich der schuppigen Überreste ist daher dringend anzuraten. Wenden Sie die **Pinzette** auf das **Tuch** an, dann können Sie die Schuppe nehmen und unter der Lupe betrachten. Dafür erhalten Sie drei Punkte (3/117), und wenn Sie der Dame dann noch den Umhang zurückgeben, gibt es einen Extrapunkt für gute Manieren (1/118). Nach der nun folgenden Sequenz sollten Sie Gabriel dazu bringen, nochmals das **Polizeirevier** aufzusuchen. Ein gewisser Mr. Crash wird dort verhört, eine Erkenntnis, die Ihnen, von zwei Punkten (2/120) einmal abgesehen, nicht viel einbringt. Also machen Sie sich auf und begleiten unseren Helden bei seinem Gang zu **Madame Cazaunoux**. Doch bei Madame ist Gabriel nicht wohlgekommen - er wird abgewiesen. Auch für diese Dame wird sich Gabriel noch eine List ausdenken müssen, wenn er mehr erfahren will. Doch zunächst sollten Sie in den **Drogestore** gehen und sich dort die

Die Personen:

Madame Cazaunoux ist stolz auf ihre französisch-kreolische Abstammung und umgibt sich stets mit religiösen Symbolen. Aber wovor hat sie solche Angst? Professor Hartridge redet nicht mit jedem über seine wichtigen Forschungen. Aber wenn man sein Interesse wecken könnte, vielleicht...



Masken **Willy Jr.** für 100 Dollar kaufen, auch wenn Sie das persönlich für überteuert halten. Als Lohn für Ihre Mühen erhalten Sie nicht nur zwei weitere Punkte (2/122), sondern auch noch ein kleines Präsent: ein Fläschchen „**Gambling Oil**“, passend für alle Gelegenheiten.

Erwähnte Madame Cazaunoux nicht beiläufig Ihre tiefe Frömmigkeit? Und heißt es nicht in der Bibel: „Lasset die Schäflein zu mir kommen?“ Ein Besuch der **Kirche** wäre also durchaus angebracht. Die Tür am rechten Bildschirmrand läßt sich öffnen. Der Pastor scheint sich gerade umgezogen zu haben, denn Gabriel findet ein **Priestergewand**, das über einem Kleiderbügel hängt und einen **Kragen** im Regal (2/124). Wenn Gabriel genau hinsieht, entdeckt er sogar ein Loch im rechten Beichtstuhl.

Gabriel möchte noch mal mit **Malia Gedde** sprechen. Doch als er sie zu Hause aufsucht, erfährt er, daß sie zum Friedhof gegangen ist. Stattdessen sie also dem **Friedhof** einen Besuch ab. Zwei Bilder weiter rechts werden Sie **Malia** vor der **Gedde-Gruft** entdecken. Auch wenn Sie sonst nichts erreichen, für das Rendezvous gibt es wenigstens zwei **Schmusepunkte** (2/126). Besuchen Sie mit Gabriel nun die **Universität**. Hören Sie sich den **Vortrag** an (2/128), und versuchen Sie, mit **Professor Hartridge** ins Gespräch zu kommen. Fragen Sie ihn nach „**Cabrit sans cor**“ (1/129), zeigen Sie ihm dann das **Mordfoto** (2/131) und die **Zeichnung** (2/133).

Bleibt das Problem mit Mme. Cazaunoux. Gabriel hat eine Idee. Einen **Priester** wird sie bestimmt nicht abweisen. Begleiten Sie ihn nach Hause, wo er sich das **Haargel** aus dem Badezimmer holt (1/134). Dann noch schnell zu **Grace** ins Geschäft und sie mit der Suche nach den **Mustern** beauftragen (2/136). Jetzt Madame auf-

suchen und sich dort das **Priestergewand** anziehen. Das Gel können Sie sich jetzt übrigens in die Haare schmieren (2/138). Mme. Cazaunoux läßt Gabriel ins Haus, und er kann nun mit ihr über alles reden, was er auf dem Herzen hat (**Cabrit sans cor, human sacrifice, herself, real voodoo queens and voodoo hounfour**). Wenn er jetzt noch das **Armband** erhält und einen **Lehmabdruck** davon macht, versinken Sie im **Punktesumpf** (6/144). Nachdem Sie mit der Wahrsagerin geredet haben (3/147), wird es Zeit für einen Drink. Also auf in die **Bar**. Dort sitzt **Sam**. Wenn Sie ihm das **Öl** geben, laufen seine Spielchen wie geschmiert (3/150). Und wenn Sie ihm auch noch den **Abdruck** in die Hand drücken, damit er eine **Kopie des Armbandes** anfertigt, gibt es noch mal einen Extrapunkt (1/151).



„Besie diese Part von einer Schlange, für Librationen zu nicht bange.“

▲ Das **Schlangenarmband** spielt bei der Lösung des Rätsels eine ganz besondere Rolle. Aber wie beschafft man sich so ein Schmuckstück, wenn es die **Besitzerin** nicht herausruckt?

TAG 4+5

Die Kirche ist ein guter Platz zum Sterben

4. Tag

Ein neuer Tag, eine neue Zeitung. Naja, Horoskopen muß man ja nicht unbedingt glauben. Aber für das Lesen gibt es erstmal Punkte (1/152), außerdem bekommt Gabriel ein paar Informationen (1/153). Die „**Veve-Clippings**“ werden Sie später noch brauchen, um mißtrauische Geister zu überzeugen. Danach ist es an der Zeit, erst einmal das morgendliche Alkoholdefizit aufzuarbeiten - ein Abstecher in die Bar ist angesagt, um dort bei Barkeeper Sam die gewünschte **Kopie des Schlangen-Armbandes** abzuholen (1/154). Sentimental, wie Barbesuche einen Mann nun mal stimmen können, hat Gabriel plötzlich das dringende Bedürfnis, sich mal wieder mit seiner **Mutter** zu unterhalten. Lassen Sie ihn genügend Zeit zu einem ausgiebigen Plausch; erst beim Stichwort „**Heinz Ritter**“ gibt es einen Punkt (insgesamt 155 können Sie dann maximal haben). Aber natürlich ist Mutter auch für jedes andere Thema eine dankbare Zuhörerin.

Nun geht es hinaus an die frische Luft: Gabriel Knight begibt sich zum Aussichtspunkt (**Overlook**), und wirft dort einen längeren Blick durch das linke Fernrohr. Das nämlich bietet einen guten Ausblick auf Jackson Square. Er beobachtet **Crash**, der einem gewissen Trommler einen Besuch abstattet, und wird entsprechend mißtrauisch. Er verfolgt ihn und landet schließlich in der **Kathedrale** (3/158). Dort kann er **Crash** zu einer kleinen Konversation überreden - unter anderem, indem er ihm das nachgebaute **Schlangennarmband** zeigt (3/161). Fragen Sie **Crash** nach allem, was mit der Trommellei zu tun hat (Drummer, Rada drums) sowie nach dem beliebten Gesprächsthema „**Voodoo Houfour**“. Die Informationen sind Gold wert - leider kann sich **Crash** nicht mehr mit Ihnen freuen, weil er gerade gestorben ist. Betrachten Sie die Leiche genau. Öffnen Sie sogar probeweise mal **Crashes Hemd** - oh, ein interessantes Schlangenmuster. Der geübte Zeichner kopiert so etwas ja in Sekundenschnelle auf den Notizblock (3/164), zur gefällsittlichen späteren Verwendung.

Damit können Sie den vierten Tag eigentlich abhaken. Ob Sie **Grace** heute noch mal kurz besuchen oder ob Sie sie erst morgen bitten, sich über **Rada-Trommeln** schlauzumachen, die Punktzahl bleibt dieselbe: 2 (166).



▲ In dieser Kathedrale schafft es Gabriel schließlich, sich einmal ausgiebig mit **Crash** zu unterhalten. Allerdings verläßt sie nur einer der Gesprächspartner wieder lebendig...

Die Personen:

Crash ist ein junger Mann, der noch nicht viel vom Leben gehabt hat - und der ziemlich sicher weiß, daß auch der Rest seiner Tage nicht mehr allzuviel zu bieten hat. Er hat ein paar böse Fehler begangen, die er liebend gerne ungeschehen machen würde.



*Was man sich doch von Fremden oft für falsche Vorstellungen macht... Oder hätten Sie vermutet, daß jemand so solides wie **Crash** unter seinem Hemd eine derart vulgäre Zeichnung verbirgt. Scheint sich um eine Schlange zu handeln, oder so etwas Ähnliches...*



5. Tag

Also, wenn noch nicht am Vorabend erledigt, erst einmal mit **Grace** reden. Dann die Zeitung durchforsten (1 Punkt) und sich über ein schönes, neues Paket aus Deutschland freuen (noch ein Punkt) - die Verwandtschaft hat sich als zuverlässig erwiesen. Den **Begleitbrief** studiert man als höflicher und neugieriger Adventure-Spieler sowieso aufs Genaueste - ein weiterer Punkt, und schon ist man auf 169. Jetzt noch verträumt **Großvaters Tagebuch** lesen (1/170), bis das Telefon klingelt. Dann geht es weiter zur **Universität**, doch das Treffen dort mit **Hartridge** ist etwas einseitig - der gute Mann ist nämlich recht tot. Aber zumindest seine **Notizen** vom Schreibtisch können sich noch als hilfreich erweisen, also nehmen wir sie mal kurz entschlossen mit (2/172).

Bevor es nun Zeit wird für einen Besuch im **Voodoo-Museum** bei **Dr. John**, empfiehlt der erfahrene Spieler: **Ab speichern!** Denn dort lauert im Dunkel des Zimmers eine möglicherweise tödliche Gefahr. Sobald **Gabriel** angegriffen wird (sagen wir mal, von einer Schlange oder ähnlichem), sollten Sie ihn schnellstmöglich zum **Ventilator-Schalter** an der linken Wand lotsen (ziemlich genau auf mittlerer Höhe). Benutzen Sie den Schalter, dann ist die Gefahr gebannt (und die Punktzahl um 5 auf 177 angewachsen).

Das Museum war also recherchetechisch gesehen ein Fehlschlag - da kann **Gabriel** ebensogut wieder in den **Buchladen** zurückfahren. Die reinlich veranlagte **Grace** zupft ihm noch ein letztes Schlangenschuppchen von der Kleidung und entsorgt es im **Aschenbecher**. Natürlich braucht **Gabriel** dieses wichtige Indiz, also greift er zur **Pinzette** und birgt es aus dem **Ascher**. Eine Untersuchung mit der **Lupe** (4/181) ergibt eine frappierende Ähnlichkeit dieses

Museumsschlangen-Beweisstücks mit der Schlangenschuppe, die er am **Lake Pontchartrain** gefunden hat. Ein klares Indiz für einen größeren Zusammenhang der Verbrechen - also besuchen wir mal **Mosley** auf dem **Revier**. **Knallhart** verlangt **Gabriel** dort, daß der ganze Fall wieder aufgerollt wird (**Reopen case**) - aber da könnte ja schließlich jeder kommen. Einen echten **Mosley** müssen Sie schon mit Beweismitteln überzeugen. Zeigen Sie ihm die Gesamtzeichnung der **Muster**, die **Notizen** von **Professor Hartridge** (2/183), den **Zeitungsausschnitt** (2/185) und schließlich die zueinander passenden **Schlangenschuppen** (2/187). Das überzeugt den Mann, der Fall erscheint in einem völlig neuen Licht, die Ermittlungen werden wieder aufgenommen, und **Gabriel** kann nach einem anstrengenden Tag beruhigt nach Hause gehen und sich schlafen legen. Natürlich hat er wieder diese **Alpträume**.



▲ Mit seinen Männerbekanntschaften hat **Gabriel** heute kein Glück, die sterben weg wie die Fliegen. Aber zumindest sind die **Notizen** von **Professor Hartridge** noch da.

TAG 6

Zusammentrommeln will gelernt sein

6. Tag

Man ahnt es schon - natürlich wird auch heute wieder die Zeitung gelesen (1 Punkt). Aber das ist nicht die einzige Morgenlektüre heute, denn jemand macht sich an der Türe zu schaffen und wirft einen Brief herein. Sie können ihn vor oder nach der Zeitung genießen, am Ende sind Sie durch Aufheben (1 Punkt), Öffnen (1 Punkt) und natürlich Lesen (wieder ein Punkt) auf jeden Fall bei 192 Punkten angekommen. Wenn Sie gut aufgepaßt haben, werden Sie bemerken, daß da ein Punkt zuviel in der Rechnung auftaucht. Den bekommen Sie zusammen mit einem Buch über Rada-Trommeln ganz automatisch, also verraten wir auch nicht mehr dazu...

Der Brief von Mosley klingt nicht gut, also versuchen Sie als guter Freund natürlich, in sein Büro zu gelangen. Das klappt aber so nicht, der Sergeant hat da offensichtlich Einwände. Bis uns eine bessere Idee kommt, gehen wir erst einmal im Park spazieren. Gabriel geht zu dem Trommler (östlicher Teil des Jackson Square) und benutzt dort das Buch über Rada-Trommeln. Sie klicken nun die gewünschte Nachricht auf den Buchseiten zusammen: Call conclave (1. Seite), Tonight (2. Seite), und Swamp (Seite 3, danach „Exit“), was einerseits bedeutet, daß in der heutigen Nacht eine Zusammenkunft im Sumpf stattfinden soll, und Ihnen andererseits 5 Punkte einbringt (197). Außerdem erscheint auf Ihrer Landkarte nun der Sumpf (Bayou) als mögliches Reiseziel.

Als Gabriel danach im Westteil des Jackson Square am Beignet-Verkäufer vorbeikommt, hat er eine gute Idee: Er überredet ihn, wieder seinen früheren Stammplatz vor dem Polizeirevier einzu-



▲ Die Bayous von Louisiana sind alles andere als gemütlich. Gabriel Knight würde dieser Feststellung zustimmen.

nehmen (2/199). Das wiederum hat erstaunliche Auswirkungen auf den Sergeanten, der nach einem guten Imbiß auch gerne mal ein Nickerchen einlegt. Schleichen Sie sich vorbei und benutzen Sie den Schlüssel, um Mosleys Büro zu öffnen (2/201). Gabriel bedient sich dort in der Schreibtischschublade mit zwei Sendern und einem Empfänger (1/202).

Nun haben Sie also ein „tracking device“ - und was machen Sie damit? Sie gehen noch einmal ins Voodoo Museum (keine Bange, die unfreundliche Schlange vom Vortag hatte sich ja endgültig verabschiedet). Dort suchen Sie sich den kleinen Sarg von Sekey Madoule (links im Eingangsbereich). Verstecken Sie einen der beiden Sender darin (3/205), denn genau diesem Sarg wollen Sie heute abend auf der Spur bleiben.

Als nächstes steht der Friedhof auf Gabriels Reiseroute, zum Zwecke drahtloser Kommunikation. Er schreibt sich die neuen Zeichen auf (Benutze Notizblock mit Mauer, 2/207) und vergleicht seine neuen Aufzeichnungen mit seinen alten, die Moonbeam seinerzeit so ge-



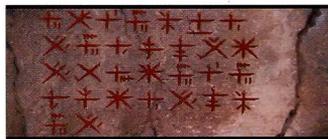
lungen übersetzt hat (2/209). Ein kurzer Griff zum Ziegelstein, und schon verschwindet die Nachricht, weil Gabriel sie nämlich durch eine eigene ersetzt. Was genau Sie an die Wand der Laveau-Grabstätte schreiben sollten? Wir empfehlen „DJ GEHE IM TREFFEN HEUTE NACHT BRINGE SEKE MADULE“ (sollte dieser Code nicht funktionieren verwenden Sie bitte: „DJ BRINGE SEKE MADULE“), allerdings im Voodoo-Code (5/214). Die nötigen Buchstaben sollten Sie in der Übersetzung finden (Y = 2, in der 2. Reihe, U = 4, in der 3. Reihe, M = Letzter in der letzten Reihe).

Jetzt müssen Sie sich nur noch fein machen für die abendliche Einladung. Man trägt ja zum Voodoo-Ritual gerne Maske und Tätowierung. Das Problem ist nur: Wer tätowiert einen noch so spät am Tag? Natürlich die gute, alte Grace - wenn man sie entsprechend überredet. Kurz mal die Zeichnung mit Grace benutzt, im Gespräch auf Antwort 2 (Party) und Antwort 2 (Eifersucht) festgelegt, schon kramt das Mädel in der Handtasche nach seinen Buntstiften und malt Gabriel die Schlangentätowierung auf die Brust (3/217).

In dieser Aufmachung begibt sich unser Held nun zum Bayou St. John. Hier, im Herzen der Sümpfe von Dixieland, benutzt er den Peilsender, um dem kleinen Sarg auf der Spur zu bleiben. Folgen Sie einfach immer dem Markierungspunkt, bis er sich genau in der Mitte befindet - dann sind Sie am Ort der gruseligen Zeremonie angekommen (3/220). Da Sie nicht als „Gabriel Knight“ auf der Gästeliste stehen, empfiehlt sich eine kleine Verkleidung - Krokodilmasken wirken in solchen Fällen immer wieder Wunder (2/222). Die hochnotpeinliche Befragung durch Türsteher Dr. John beantwortet Sie lässig mit „Damballah“ und „Ogoun Badagris“, schon sind Sie vollwertiges Partymitglied. Das Ritual selbst erfordert keinerlei Eingreifen Ihrerseits, das perfekt eingespielte Team arbeitet absolut selbständig. Anschließend ist es höchste Zeit für einen gesunden Nachtschlaf daheim, inklusive einer weniger gesunden Alptrumpfhase.



▲ Eine kurze, aber vielsagende Unterhaltung am Ost-Ende des Jackson Square.



▲ Interessant, was man so alles an Wänden lesen kann, nicht wahr? Sollten Sie den Voodoo-Code noch immer nicht fließend lesen können, nehmen Sie das Wörterbuch zur Hand.

TAG 7 + 8

Zu Besuch in der (k)alten Heimat

7. Tag

Heute beginnen wir den Tagesablauf mal nicht direkt mit der Zeitung, sondern telefonieren erst mal ein wenig mit der Verwandtschaft. 49-09-324-3333 ist der Anschluß von Onkel Wolfgang Ritter in Deutschland. Wenn wir einige Gesprächsthemen vorschlagen dürften, wie wäre es mit „Tetelo“, „Talisman“ (ruhig mehrmals drauf ansprechen), „Tetelos remains“ und dem „African Homeland“? Die Informationen, die sich daraus ergeben, machen eine Reise nach Good Old Germany unumgänglich (mal abgesehen davon, daß es für dieses Telefonat auch noch 3 Punkte gibt, macht zusammen 227).

Aber jetzt - erstmal Zeitung lesen (1/228) und die Taschenlampe von der Kommode hinten rechts einstecken (1/229). Damit geht es dann ab zum Friedhof. Die Gedde-Grabkammer (drittes Bild) mit den Zahnrädern öffnen (2/231) und mit der Taschenlampe den Blick auf die Schubladen erhellen (1/232). Gabriel untersucht die Schubladen und findet - Mosley (2/234)! Vor Schreck fällt ihm die Taschenlampe aus der Hand, und Sie können nichts dagegen tun, daß er von hinten niedergeschlagen wird. Als er wieder erwacht, ist sein Freund Mosley verschwunden, nur seine Brieftasche liegt noch einsam in der Gruft. Nehmen Sie sie mit (2/236) und schauen Sie auch ruhig mal rein (1/237). Die Kreditkarte wäre doch zu schade, um sie hier zu begraben...

Aber das genügt dann auch als morgendlicher Pflichtbesuch in anderer Leute Gräbern; bitte den Knopf drücken, der die Gruft wieder öffnet. Denn jetzt ruft die Arbeit, also ab in den Laden mit Gabriel. In seinem Hinterzimmer greift er sich das Telefon, wählt 585-1130 (weil das laut Telefonbuchseite die Nummer des Reisebüros ist) und bucht einen schicken Flug nach Deutschland (5/242). Um das Bezahlen braucht er sich keine Sorgen zu machen, dafür gibt es ja Mosleys Kreditkarte. Auf dem Stadtplan erscheint der Flughafen als Anwahmöglichkeit; nichts wie hin und ab nach Deutschland.

Im eingeschnittenen Schloß der Ritter reden Sie kurz mit Gerde, bevor Sie die Sightseeing-Tour durch das Schloß beginnen. Lesen Sie alle Inschriften, zum Beispiel über Türen, und beachten Sie bitte die wunderbaren Kunstwerke in der Kapelle. Genauere Informationen zu Bildern und Sprüchen gibt es dann wieder bei Gerde (Chapel Panels, Portal Poem, Initiation Ceremony). Aha, das Rezept für ein Einführungsritual - gleich ausprobieren. Für eine ordentliche Zeremonie nehme man - frischgewaschene Hände erstmal, wie jeder saubere Koch, also Fenster auf und rein in den Neuschnee mit den schmuddeligen Griffeln (1/245). Mit einer Schere (rechts auf der Kommode, 1/246) schneide man sich ein paar Haare ab (1/247). Ohne Umrühren eine Schriftrolle hinzunugen (aus dem „Scroll Case“, 1/248) und lesen, dann als Rührgefäß den Nachtopf requirieren (1/249). Auf dem Weg durch die Eingangshalle füge man noch eine Prise Salz hinzu (etwas versteckt hinter

Gerde, 1/250), sowie ein herrenlos herumhängendes Messer (links nahe des Treppenaufgangs, 1/251) für den Fall, daß sich die Zutaten wehren sollten.

Das eigentliche Ritual spielt sich selbstverständlich rechts in der Kapelle ab. Der „Chamber Pot“ kommt auf den Altar (pfui), das Salz wird unter ständigem Kopfschütteln hineinbegeben, und dann hat Gabriel sich geschnitten (mit dem Messer in den Finger). Unter leichtem Abknien verliest der Zeremonienmeister noch den Spruch von der Schriftrolle, und - wie man an dem sprunghaften Anstieg des Punktekontos merkt (5/256) - das war's, Ritual gelungen, der frischinitiierte Herr Knight ist völlig geschafft. Zeit fürs Bettchen, der Alpträum wartet.

Die Personen:

Made in Germany. Die gute Gerde ist ein wahres Plaudertäschchen, und unser Freund Gabriel nutzt das natürlich nach Kräften aus. Und wenn er ihr auf die richtige Tour kommt, bucht sie ihm sogar einen Flug nach Afrika.



▲ In der alten ritterschen Schloßkapelle muß Gabriel das Einführungsritual begehren. Zu den Utensilien, die er dafür benötigt, gehören unter anderem Salz und ein Nachtopf.



▲ Die Bücher, die Gabriel in der Schloßbibliothek finden und lesen muß, sind über den ganzen Raum verteilt. Lesen Sie sie in aller Ruhe durch, Sie haben dazu fast den ganzen 8. Tag Zeit.

8. Tag

Heute ist Lesetag. Mangels Zeitung nimmt sich Gabriel den Schlüssel neben seinem Bett (1/257) und öffnet damit die Bibliothek (3/260). Fünf Bücher braucht der angehende Schattenjäger, um seinen Lese-Entzug zu besänftigen: „People's Republic“ aus dem mittleren Regal, „The Primal Ones“ aus dem Regal hinten rechts, aus dem linken die „Ancient Roots of Africa“, von hinten links wieder die „Sun Worshipers“ und von hinten rechts die „Ancient Digs of Africa“. Wer alle Bücher findet und an sich nimmt, erhält weitere 5 Punkte (265) sowie das „Snake Mound Book“. Alles, was es heute sonst noch zu tun gibt, ist eine Flugbuchung nach Afrika. Kleinigkeit; einfach mit Gerde reden, ihr das Buch zeigen und sie bitten, wieder mal Mosleys Kreditkarte zu bemühen, alles andere läuft von selbst - willkommen in Afrika.



▲ Isn't this romantic, Honey: Tief eingeschnitten im unwirtlichen Europa liegt das Stammschloß derer von Ritter. Natürlich in Bayern.



„Herbrenne quertzt Deine Mergangpanheit. Uweviele Sünden mußst Du verbrennen.“

◀ Die merkwürdigsten Gestalten geben oft die weisesten Sprüche von sich. Der wildbegierige Schattenjäger in spe wird auch solche Hille gerne annehmen.

TAG 9+10

Beichtstuhlfahrt zum finalen Maskenball

Die Personen:

Endlich mal ein echter Vorfahre: Wolfgang Ritter ist von Beruf und Herzen Schattenjäger. Gerne würde er – als Letzter seines Geschlechtes – diese Familientradition an Gabriel, den Neffen aus Amerika, weitergeben, doch leider ist das Familientreffen nur von kurzer Dauer.



9. Tag

Wieder keine Zeitung, aber dafür ein Labyrinth. Es besteht aus 12 Räumen, die kreisförmig hintereinander angeordnet sind. Gehen Sie zum Warmwerden mal eine Runde, bis Sie wieder im Eingangsraum ankommen (das ist übrigens Raum Nr. 6, nach oben kommen die Räume 7, 8 und so fort, nach unten logischerweise 5, 4 usw.). Sammeln Sie unterwegs alle losen Kacheln auf, die Sie finden können, sowie den Schlangenstein (Snake Rod). Bei der nächsten Runde durch das Labyrinth setzen Sie jetzt in jedem Raum die Kachel ein, bei der die Anzahl der Schlangen der Raumnummer entspricht (die Räume 7 und 12 haben ja schon fest eingebaute Kacheln). Achten Sie darauf, daß das Sternchen auf der Platte zum Loch in der Mauer zeigt. Beim Einsetzen der letzten Kachel steigt Ihr Punktekonto, wenn Sie alles richtig gemacht haben, auf 271 Punkte. Jetzt bitte zum Raum 3 gehen (vom Eingang drei nach unten) und - **ABSPERCHERN!** Denn jetzt wird es sehr hektisch und lebensgefährlich. Stecken Sie den Schlangenstein in das Loch der Kachel (5/276), und rennen Sie im Uhrzeigersinn los, denn plötzlich werden alle Mumien lebendig! Ab zu Raum 4, dann in Raum 5, und hier erstmal nach rechts, um die Mumie beiseite zu locken. Dann hinter ihr vorbei in Raum 6 und sofort beherzt zur Liane gegriffen, denn nur so kommen Sie lebend in Raum 7 (2/278).

Da erwartet Sie nicht nur der jetzt offene Eingang zum inneren Bereich, sondern auch Onkel Wolfgang mit der Fackel. Damit hält er die Verfolger auf, bis Gabriel mit dem Schlangenstein und dem Kachelloch einen weiteren Geheimgang öffnen kann (2/280). Damit wären die beiden erst mal in Sicherheit. Untersuchen Sie den Opfertisch, die Schnitzkunst im Holz ist vielsagend (1/281). Zwei Eisenstangen von der Wand passen bestens zum gedeckten Tisch (2/283). Da für den folgenden Vorgang ein Herz als Utensil unverzichtbar ist, gehen Sie nach links, um die Mumie mit dem Messer zu bearbeiten. Geistig sollte sich Gabriel allerdings vorher von seinem frisch kennengelernten Verwandten verabschieden, denn wenn er zurückkommt, ist Onkel Wolfgang bereits fertig geopfert - und es gibt nichts, was Sie dagegen tun könnten... Damit er nicht umsonst gestorben ist, nehmen Sie den Talisman an sich, bevor Sie mit satten 193 Punkten den grausigen Ort verlassen.

Was hat eine kleine, unscheinbare Statue mit Malia, mit Tetelo oder mit Grace zu tun? Und warum machen wir Sie mit dieser Frage neugierig, wenn wir sowieso nicht vorhaben, Ihnen alles zu verraten? Finden Sie es doch selbst heraus...

10. und letzter Tag

Zum Frühstück erstmal - Zeitung lesen! (1/194). Als Nachtschicht noch den Zettel von Grace gleich hinterher (1/295). Dann erscheint der totgeglaubte Mosley, und die beiden tüfteln einen Plan aus (2/297). In der Kirche lockt der rechte Beichtstuhl, denn da paßt der Schlangenstein in bekannter Weise in ein Loch in der Wand (3/300). Diesmal öffnet sich zwar kein Geheimgang, dafür wird aber der Beichtstuhl zum Fahrstuhl. Damit Mosley dieses Erlebnis ebenfalls genießen kann, deponiert Gabriel Stab (1/301) und Sender (1/302) unter der Bank.

Nach Verlassen des Lifts kommt Gabriel wieder in einen Rundgang aus zwölf Räumen, ähnlich wie in Afrika. Die Raumnummer steht hier jedesmal auf einem Schild über der Türe. Gehen Sie zunächst in Raum 7, wo Sie als Verkleidung fürs Finale zwei Roben und zwei Masken entwenden (2/304). In Raum 4 können Sie sich die Noti-



▲ Jetzt wird gekachelt: Mit diesen dekorativen Steingutfliessen verschönern wir jetzt das Labyrinth. Bitte beachten Sie, wie die Anzahl der Schlangen mit der jeweiligen Raumnummer harmoniert.



zen von Dr. John durchlesen (das schwarze Buch auf dem Schreibtisch, 2/306). In Raum 2 unbedingt nur ganz kurz hineinschauen, die Keycard betrachten und sofort wieder raus - dieser Raum ist nämlich nicht leer, Dr. John lauert im Dunkeln! Draußen gehen Sie zweimal nach rechts, um in den Zeremonienraum zu kommen. Hier hat Gabriel eine gute Idee, wie er den Doktor aus seinem Kämmerlein locken kann: Er benutzt die Trommeln, um die Nachricht „Sammon“ + „Brother Eagle“ zusammenzustellen (5/311). Dann schnell zur rechten Türe raus und rüber zu Raum 2, der jetzt kurzfristig



▲ Langsam nähern wir uns dem Finale: Achten Sie nur darauf, nicht unmarkiert den falschen Leuten vor die Nase zu laufen. Bitte machen Sie sich langsam bereit zur Rettung der Heldin (Grace, natürlich).



frei geworden ist. Keycard nehmen (2/313) und rüber zu Raum 1 (1/314). Hier darf sich der Raffer in Gabriel Knight austoben: Sammeln Sie soviel Geld ein, wie in der kurzen Zeit möglich ist (1/315). Danach verschwindet Gabriel besser wieder, bevor Dr. John zurückkommt. Schauen Sie mal in Raum 11 rein; Sie können zwar gegen den grausigen Fund dort nichts tun, aber zumindest bringt es einen weiteren Punkt, gut informiert zu sein (316).

In Raum 8 hingegen können Sie eine Menge tun. Sie können ihn erst einmal mit der Keycard öffnen (1/317) - ein prima Anfang. Dann finden Sie Grace und treffen Mosley wieder. Benutzen Sie den Talisman, um Grace ansprechbar zu machen (2/319), und dann sollten Sie sich alle lieber hurtig bereitmachen zum Finale (vielleicht auch noch mal den Spielstand abspeichern?). Geben Sie Mosley eine Maske und eine Robe (1/320) und ziehen Sie Gabriel selbst das zweite Kostüm an (1/321). Man entdeckt Sie zwar kurz darauf, aber dank Verkleidung hält man Sie für anwesenheitsberechtigt - willkommen im Ritualraum.

Sobald hier jemand Ihrer Grace ans Leben will, wenden Sie den Talisman auf Tetelo/Malia an (3/324) Gabriel wirft anschließend den Talisman zu Mosley (3/327). Und wenn Sie glauben, jetzt sei es mit Gabriel fast am Ende, greifen Sie sich noch die kleine Statue vom Opfertisch und zerschlagen sie (5/332) - das hat ungeahnte Wirkung. Um die Maximalpunktzahl von 342 zu erreichen, sollten Sie übrigens noch versuchen, Malia anschließend zu retten - das klappt zwar nicht, aber der gute Wille zählt...



Mystery Pack

Gabriel Knight 2 und Phantasmagoria

— Alpträume im Doppelpack

Gabriel Knight 2

Auf den Spuren des Schattenjägers...

Sie haben „Sins of the Fathers“ gelöst? Gratuliere, und herzliches Beileid! Schön, daß Sie die Lösung geschafft haben, aber schade, daß Ihr Abenteuer jetzt schon vorbei ist. Doch bevor Sie nun verzweifeln, hat Sierra etwas zum Aufmuntern für Sie – nämlich MEHR! Mit dem Mystery Games Pack ist Ihr Horror-Defizit für die nächsten Wochen mehr als ausgeglichen.

In „The Beast Within“, dem komplett eingedeutschten zweiten Teil der Gabriel-Knight-Saga, begleiten Sie den Schattenjäger und seine Assistentin Grace wieder bei einem haarsträubenden Abenteuer. Die Anreise ist diesmal für Sie nicht ganz so weit wie nach New Orleans, denn die zweite Folge spielt ganz in der Nähe - in Bayern. Statt Voodooökult und French Quarter sind diesmal Neuschwanstein, Wagner und Werwölfe angesagt. Finden Sie die verschwundene Oper des Musikgenies, und Sie kommen der Lösung des Rätsels und der geheimnisvollen Mordfälle näher. Nur: Was hat der bayrische Legenden-Monarch Ludwig II. mit dem Ganzen zu tun? Sie haben fünf CDs lang Zeit, den Geheimnissen auf den Grund zu gehen.

Für „The Beast Within“ wurde nicht nur an der Technik weiter gefeilt - Grafiken und gezeichnete Figuren mußten Fotohintergründen, Videos und Schauspielern weichen -, auch bei der Story hat sich Jane Jensen wieder alle Mühe gegeben und monatelang vor Ort recherchiert. Vom Original-U-Bahn-Plan des Münchner Verkehrsvereins bis zu den historischen Details stimmt einfach alles. Nur der Werwolf, der...oder ist er am Ende auch echt? Wenn Sie Glück haben, ist es wirklich nur ein Spiel.

Und das erwartet Sie: → eine ungewöhnliche Sicht auf eines der interessantesten Kapitel der deutschen Geschichte → detailgetreue Wiedergabe der Schauplätze → Schauspieler und photorealistische Hintergründe
 → Gruselatmosphäre im Werwolf-Milieu → eine spannende Hintergrundstory mit überraschenden Wendungen → sechs CDs voller Spielspaß → spektakuläre Filmsequenzen → eine intuitiv erlernbare Steuerung
Sie brauchen mindestens: → 486 DX2/66 → Windows 95 oder 3.1 → 8 MB RAM → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatible → SVGA-Grafikkarte

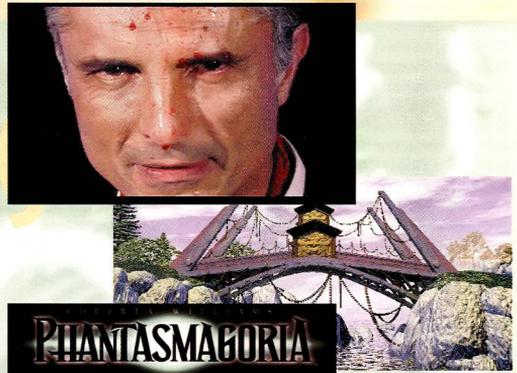


Phantasmagoria

Der Dämon im Haus erspart....Innen nichts!

Auch beim zweiten Spiel im Mystery Games Pack geht es um dieses wohlige Schauergefühl, das bei einer guten Horrorstory das Rückgrat emporsteigt: „Phantasmagoria“ ist DAS Gruseladventure schlechthin. Roberta Williams, Profi-Geschichtenerzählerin, Mitbegründerin von Sierra und unter anderem für die erfolgreiche „King's Quest“-Serie verantwortlich, brach aus dem Alltagsrott ihrer „netten“ Geschichten aus und steckte ihr beachtliches Talent in eine Schauerstory mit Gänsehautgarantie. Das Ganze wurde dann mit großem Aufwand verfilmt und digitalisiert - das Ergebnis ist nichts für schwache Nerven.

Dabei fängt die Geschichte so harmlos an für Adrienne, die Heldin des Spiels. Ein liebender Ehemann, ein schönes, neues Zuhause - was will man mehr. Daß dann durch ihre Schuld ein Dämon freigelassen wird, kann doch mal passieren. Daß dann ausgerechnet ihr Mann von diesem Dämonen besessen ist, wird schon entschieden unangenehmer. Daß ihr neues Haus früher einmal einem verrückten Variétézauberer gehörte, der all seine Ehefrauen hier grausam umgebracht hat, das ist für Adrienne leider ein echtes Problem, denn die Arme ist für Visionen äußerst empfänglich. Also hat sie bald keine ruhige Minute mehr - und Sie ebensowenig!



„Im Rahmen der Milla – Preisverleihung in Cannes wurde Sierras Phantasmagoria mit der „Goldenen Milla“ ausgezeichnet!“
 (PC Freizeit)

Und das erwartet Sie: → komplett deutsche Texte und Sprachausgabe → die schaurigsten Szenen sind durch Paßwort-Funktion sperierbar → auch für Einsteiger geeignet → eine spektakuläre Hintergrundstory von Roberta Williams → Gruseln auf sieben randvollen CDs → Full-Motion-Videosequenzen mit 3D-Rendering kombiniert
Sie brauchen mindestens: → 486 DX2/66 → Windows 95 oder 3.1 → 8 MB RAM → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatible → SVGA-Grafikkarte

Wial

Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

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

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

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

**WIAL SHOP/MrGame's
DARMSTADT**

Adelungstr. 22

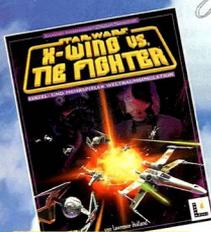
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

**WIAL SHOP/MrGame's
NEU ISENBERG**

Frankfurter Str. 147

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

*Wir haben das himmlische Spiel-
vergnügen für Ihren PC ..*



X-Wing vs. Tie Fighter
Dt. Anl. 79,90 DM



P.O.D. - Planet of Death
Kompl. dt. 69,90 DM



Extreme Assault Special Edition
Kompl. dt. 69,90 DM



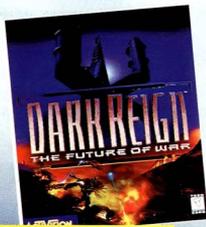
Formel 1 (Psygnosis)
Kompl. dt. 79,90 DM
incl. Orchid Righteous 3D:
Kompl. dt. 449,90 DM



Comanche 3
Dt. Anl. 79,90 DM



Al Lowe Collection
- Torin's Passage
- Freddy Pharkas
- Larry 6
Kompl. dt. 49,90 DM



Dark Reign*
Dt. Anl. 75,90 DM



MDK
Kompl. dt. 65,90 DM



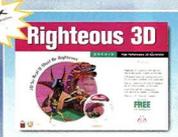
Harvest of Souls*
Die Stadt d. verl. Seelen
Kompl. dt. 79,90 DM



Agent Armstrong*
Virgin's neues, dreidimensionales
Action-Spektakel für PC...
Kompl. dt. 69,90 DM



MAXI Gamer 3D FX
Dt. Anl. 399,00 DM



Orchid Righteous 3D
Dt. Anl. 399,00 DM



MAXI Sound 64 PnP
Dt. Anl. 399,90 DM

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

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG MIT DEM NEBENSTEHENDEN COUPON AN.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

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

NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

Roboter-Kampfaction pur

EARTH



Ganz zu Beginn dieses Heftes haben wir Ihnen das Adventure als klassisches Spielgenre vorgestellt. Daneben gibt es aber natürlich noch weitere Rubriken, von denen jede ihre feste Fan-Gemeinde hat. Das Rollenspiel beispielsweise, bei dem Sie - nomen est omen - in eine Rolle schlüpfen und (meist in einer Fantasywelt) Heldentaten vollbringen. Oder das Strategiespiel - Einheit A bewegt sich auf Feld B und schießt auf Gegner C, in mehr oder weniger intelligenter Abwandlung. Weiter gibt es noch die Wirtschaftssimulationen, Autorennen, Kampf- und Geschicklichkeitsspiele, und, und, und... Ganz wichtig natürlich auch die Flugsimulatoren, von denen wohl jeder schon einmal ein Beispiel gesehen hat - Freunde dieser Spielgattung dürfen sich übrigens schon auf unsere nächste Ausgabe freuen.

sucht, lediglich durch heftiges Betätigen der Feuertaste zu überleben, wird die Endsequenz von „Earthsiege“ nie zu sehen bekommen. In den riesigen, wie stählerne Dinosaurier wirkenden HERCULAN-Kampfmaschinen werden Sie als Pilot kein einziges Gefecht überleben, wenn Sie Ihr System nicht aus dem Eff-Eff beherrschen. Denn diese „HERCS“ sind trotz ihres scheinbar plumpen Äußeren hochdifferenzierte Waffensysteme, deren Steuerung einige Übung und Erfahrung erfordert. Die Wirkungsweise der einzelnen Raketenarten sollten Sie im Kopf haben, wenn Sie die Bewaffnung für die jeweiligen Einsatzziele festlegen, und kein Gegner wird Ihnen die Zeit geben, während der Schlacht mal kurz den Energieverbrauch der Laser per Taschenrechner zu kalkulieren. Zielerfassung, Waffenauswahl, Feuern, nächstes Ziel, dabei bewegen, Radar überprüfen und Funkverkehr abhören - als Ein-Mann-Besatzung einer kompletten mobilen Gefechtsstation werden Sie nicht nur alle Hände voll zu tun haben, sondern auch noch unter Zeitdruck stehen. Wir bedauern das zwar, aber für Extra-Piloten, Bordschützen und Funker war in den HERCS - bei all ihrer Größe - leider kein Platz mehr.

In Earthsiege müssen Sie sich mit Ihrem HERC in zahlreichen Einzelmissionen gegen gefährliche und rücksichtslose Gegner behaupten. Wie in einem Dnsenjet müssen Sie sich vor Missionsbeginn um die richtige Bewaffnung kümmern. Auch das HERCULAN-Cockpit erinnert an die Kanzel eines Abfangjägers. Sie müssen zahlreiche Displays bedienen und interpretieren können. Earthsiege ist aber nicht nur ein Spiel für hochspezialisierte und kampferfahrene Action-Enthusiasten, auch neugierige Einsteiger können beruhigt im Cockpit Platz nehmen. Integraler Bestandteil des Spiels ist nämlich ein Lehrgang, mit dem Sie die nötigen Kenntnisse spielerisch erwerben können. Sierra On-Line will Sie auf den folgenden Seiten bei Ihren ersten, tonnenschweren Schritten im Action-/Simulationensgenre begleiten und Ihnen wertvolle Tipps geben, damit Sie nicht gleich nach der ersten Niederlage die Flinte ins Korn werfen. Wenn Sie weitere Hilfe brauchen, Knopfdruck genügt: Das umfangreiche Earthsiege-Handbuch finden Sie komplett als On-Screen-Text im Acrobat-Reader-Format auf Ihrer CD-ROM. (siehe Seite 38 Kasten)



O bwohl Sierra On-Line bei seinen Fans eher als Adventure-Spezialist gilt: Auch Action, Strategie, Rollenspiel oder Simulation blicken bei Sierra auf eine lange Tradition zurück. Ein hervorragendes Beispiel ist unser Endzeitepos „Earthsiege“, das wir Ihnen gerade wegen seines Kontrastes zu „Gabriel Knight 1“ als Bonusspiel in dieser Ausgabe präsentieren. Es ist zwar entfernt verwandt mit den Flug- und Autosimulationen (Sie müssen auch hier ein größeres Fahrzeug steuern), hat Ähnlichkeit mit den Kampfspielen (Zweikämpfe mit anderen Herrschaften in ähnlichen Fahrzeugen sind durchaus beabsichtigt) und erfordert ein gewisses strategisch-taktisches Basisgeschick (Rücken zum Gegner = sehr unkluge Feuerstellung), fällt aber dennoch zweifellos in die Kategorie der „Action“-Spiele. Hier sind weniger kriminalistischer Spürsinn oder raffinierte Rätsellösungen gefragt, sondern vielmehr Schnelligkeit, Entschlossenheit, ein gutes Auge und das richtige Gespür für die „Wahl der Waffen“.

Lange Zeit wurden solche Titel (nicht ganz zu unrecht) als „Balterspiel“ milde bespöttelt, doch die Gattung hat sich in den letzten Jahren gemauert und bietet heutzutage weit mehr als nur einen überdimensionierten, mittig platzierten Feuerknopf. Wer ver-



SIEGE HINTERGRUND

wie alles begann

Earthsiege führt Sie mitten ins 25. Jahrhundert. Was Computerspezialisten schon vor der Jahrtausendwende prophezeiten, ist eingetreten: Alle Versuche mit sogenannter Künstlicher Intelligenz (Abkürzung KI) sind gründlich fehlgeschlagen. Aber nach dem 29. November 2471 (18.30 Uhr kalifornischer Ortszeit) muß die Geschichte der KI neu geschrieben werden. An diesem Tag nämlich beginnen Wissenschaftler und Ingenieure von Sentinel Cybertronix in aller Unschuld mit einem Projekt, das wie kein zweites vor ihm das Gesicht der Erde verändern sollte - das Unternehmen Prometheus.

Sie starten zunächst einen KI-Prozessor auf der Basis eines biologischen Modells mit Neurokontakten aus und schaffen mit dem Prometheus-Prototypen die erste kybernetisch-hybride Maschine der Welt. Der „Cybrid“ genannte Homunkulus erweist sich als überaus willig, handelt aber dennoch aus eigener Motivation und entwickelt einen Wissensdurst, den seine Schöpfer nur mit Mühe stillen können. Die ursprünglich für friedliche Zwecke konzipierten Cybriden rufen, wie nicht anders zu erwarten, schon bald das Militär auf den Plan. Dort sucht man schon lange nach geeigneten Piloten für die „HERC“ genannten HERCULAN-Kampfmaschinen, schwergepanzerte, zweibeinige Stahlkolosse mit aufrechtem Gang, die von Menschenhand nur ungenügend zu steuern sind. Die Aussicht auf die Kombination der ungeheuren Zerstörungskraft eines HERCs mit der blitzschnellen, unfehlbaren Auffassungsgabe eines Cybriden ist viel zu verlockend, als daß militärische Entscheidungsträger, im Verzichtüben ohnehin unerfahren, ihr lange widerstehen könnten.

Nur kurze Zeit später haben die Militärs alle entsprechenden Projekte unter Kontrolle, und cybridgelenkte HERCs bemannt die Stützpunkte der Welt. Was folgt, ist ein mehr oder minder geheimes KI-Wettrennen zwischen den Mächten, die sich die kostspielige Forschung und Entwicklung von Cybriden leisten können. Auch

lokale begrenzte Kriege um den Besitz dieser alles vernichtenden Waffe brechen aus. Denn wer immer dieses System sein eigen nennen kann, hält den Schlüssel zur Weltherrschaft in der Hand. Und was tun die Prometheus-Cybriden selbst, die Objekte der Begierde? Sie halten sich im Hintergrund, gehorchen ihren Befehlen, beobachten und lernen...

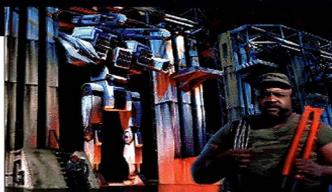
Der Kampf um die Kontrolle dieser Wesen wird im Laufe der Zeit immer verzweifelter. Aus den zahlreichen geheimen und begrenzten Konflikten entwickeln sich regionale Kriege, dann kämpfen auf einmal ganze Kontinente gegeneinander. Nach monatelangen konventionellen Schlachten und HERC-Gefechten scheint endlich eine Seite eine klare Vormachtstellung zu erobern, der Unterlegene verfällt in Panik, plötzlich ein weltweiter, atomarer Schlagabtausch und die Welt versinkt in Schutt und Asche.

Und nun schlägt die Stunde der Cybriden. Die Erfolge der Cybrid-HERCs beruhten schon immer auf ihrer unbeeinträchtigen Rücksichtslosigkeit, und nun wird der Mensch selbst ihr Opfer. Sie verstehen sich nicht länger als bereitwillige Erfüllungsgehilfen menschlicher Befehlsgewalt, sondern als eigenbestimmte Wesen, und sie ergreifen selbst die Macht. Noch ehe die überlebenden Militärs die neue Lage überhaupt begreifen, erobern die Cybrid-HERCs alles, was der Atomkrieg an militärischer Ausrüstung übriggelassen hat.

Die Gegner der Cybriden sind jetzt weder konkurrierende Großkonzerne noch politische Strukturen: es ist die Menschheit selbst. Doch der Mensch als solcher erweist sich - wieder einmal - als ausgesprochen widerstandsfähig. Aus einigen Zivilisationsresten, die die Cybriden übersehen hatten, entwickeln sich bald die ersten Widerstandsnester. Mit List, Blitzüberfällen und Guerillataktiken gelingt es den letzten Überlebenden, sich gegen die drückende Übermacht zu behaupten. Doch bei aller Freude über manche fette Beute ist auch dem Widerstand klar: Die Aussichten, den Kampf gegen die hochintelligenten Maschinen endgültig für sich zu entscheiden, sind alles andere als günstig. Noch immer sind Produktionsanlagen, Stützpunkte und Versorgungslinien vornehmlich in der Hand der Cybriden.

Das Spiel beginnt etwa 20 Jahre, nachdem die ersten menschlichen Rebellen den Kampf aufgenommen haben. Die Situation ist unverändert ernst. Etwaige Verluste stecken die Cybriden zur Zeit noch locker weg. Ihre organischen Widersacher dagegen leiden aufgrund der harten Auseinandersetzungen unter starkem Personalmangel. Immer wieder werden herbe Schneisen in den Bestand der Wagemutigen gerissen. Was die Menschheit jetzt am dringendsten braucht, sind mutige und einsatzfreudige Piloten, die sich nicht gleich bei der ersten Feindberührung in die Tundra verkrümmeln, sondern sich mutig der Übermacht entgegenstellen, wohl wissend, daß sie keine Chance haben.

Mit anderen Worten: Ihr Typ ist gefragt.



Nur wenige Menschen haben den verheerenden nuklearen Schlagabtausch, der die Erde im 3. Jahrtausend verwüstete, überstanden. Nun versuchen die Cybriden, den Überlebenden endgültig den Rest zu geben. Und doch sind Sie nicht allein. Auf Ihrem Stützpunkt wartet z. B. General Gierling darauf, Sie mit immer schwierigeren Missionen zu betrauen bzw. Ihre Resultate kritisch zu würdigen (wenn noch jemand da ist, den er würdigen kann). Oder dieser freundliche, stets zuvorkommende Mechaniker, der sein Handwerkszeug stets in der Tasche hat und sich nicht scheut, Ihnen bei der Ausrüstung Ihres HERCs behilflich zu sein. In der Welt der Zukunft gibt es sogar wieder Platz für liebe Kollegen und verständnisvolle Vorgesetzte. Fast wie im richtigen Leben...

Intensivkurs für angehende HERC-Piloten in neun Lektionen

Wir von Sierra On-Line wollen künftige Retter des Menschengeschlechts nicht durch kleinliches Studium zentimeterdicker Handbücher von ihrer ehrenvollen Tätigkeit abhalten. Für Earthsiege brauchen Sie weder einen akademischen Abschluß, noch müssen Sie Ihren Jahresurlaub opfern. Sie können sich mit den Eigenheiten des Spiels auch auf spielerische Weise vertraut machen. Die notwendige Qualifikation wollen wir Ihnen mit Hilfe dieses Lehrgangs vermitteln. Sie werden einfach einen Einsatz auswählen, Ihren HERC dafür entsprechend aufpolieren und dann einen Cybrid-Stützpunkt angreifen. Klasse Taktik, nicht wahr? Noch ein Tip für Theoretiker: Im Online-Handbuch finden Sie weitere Informationen zu den Themen „Missionsmenü“ und „Steuerung Ihres HERC“. Aber bitte nicht mitten im Gefecht aufrufen. Das geht meistens schief. Ein letzter Tip: Spätestens jetzt sollten Sie das Spiel starten.

EINZELMISSIONEN

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option „Einzelmissionen“. In dem sich nun öffnenden Fenster finden Sie eine Auswahl an Einsatzmöglichkeiten auf der linken Seite und verschiedene Einstellungsoptionen auf der rechten Seite. Wir wissen nicht, was Ihr Hausarzt empfiehlt. Wir empfehlen: MISSIONSPARAM. Anklicken und dann die folgenden Einstellungen vornehmen: AMMO: Unbegrenzt; SCHADEN: Unversehrbar; SCHWIERIGKEIT: Training; SICHTWEITE: Normal; TAGESZEIT: Tag. Wenn Sie danach auf ANNEHMEN klicken, kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück. Mit den Pfeiltasten suchen Sie die Liste nach dem Stichwort AUFKLÄRUNG ab und klicken es an, wenn Sie fündig geworden sind. Dann nur noch auf EINSATZBESPRECHUNG klicken, und Sie befinden sich in der



EINSATZBESPRECHUNG



Hören Sie dem Mann, der Ihnen Ihre Mission erklärt, aufmerksam zu. General Gierling wiederholt sich nur ungern. Neben ihm erscheint eine taktische Einsatzkarte, auf der Sie unsicher das Gelände und eine empfohlene Route zum Ziel erkennen werden. Sie vergrößern den Kartenausschnitt entweder mit der Lupe oder mit den [+] und [-]-Tasten. Der Missionstext erscheint in einem Kasten unterhalb der Karte. Für Ihre Aufklärungsmission genügt es, sich von Ihrem HERC-Träger zum Ausgangspunkt kutschieren zu lassen und dann den markierten Wegpunkten bis zum feindlichen Lager zu folgen. Dort angekommen, sollten Sie kehrtmachen und rennen, was das Zeug hält! Hat alles geklappt? Dann drücken Sie jetzt auf den „BEWAFFNEN“-Knopf am unteren Bildschirmrand.

BEWAFFNEN

Sie befinden sich nun im sogenannten Wartungsbunker. Auf der rechten Bildschirmseite sehen Sie die Bewaffnungsliste. Mit der „HERC“-Taste können Sie sich Ihren Lieblingsvogel aussuchen, angefangen beim kleinen „Roadrunner“ bis zum großen „Colossus“. Der folgsame Absolvent unseres Intensivkurses entscheidet sich für den drittkleinsten HERC, den „Raptor“, denn der ist aufgrund seiner Schnelligkeit und Wendigkeit wie geschaffen für Neulinge wie Sie. Außerdem kann er als einziger HERC vier Waffen tragen. Um die



Bewaffnung zu verbessern, klicken Sie auf PUNKTE (für „Montagefestpunkte“) und wählen Sie dann den rechten unteren Festpunkt. Im Bewaffnungsfenster erscheint die serienmäßige Ausrüstung Ihres HERCs. Wählen Sie nun „[2] LAS 200“, und schon haben Sie Ihre alte 100 Gigawatt Laserkanone gegen eine mit 200 Gigawatt ausgewechselt. Das Gleiche sollten Sie am gegenüberliegenden Festpunkt tun. Auch am näheren oberen Festpunkt verfahren Sie auf die gleiche Weise und tauschen die vorhandene 20-mm-ATC-Kanone gegen eine 35-mm-ATC-Kanone aus. Wählen Sie nun den letzten Festpunkt, und suchen Sie im Bewaffnungsfenster nach dem Eintrag „[3] RAK 6“. Klicken Sie ihn an. Jetzt haben Sie einen Raketenwerfer mit 6 Bildlinsen installiert. Nur die Wahl eines anständigen Raketen Typs fehlt noch. Drücken Sie die entsprechende Taste und scrollen Sie zum Anfang der Liste. Dort finden Sie den Typ „SARH“. Wählen Sie ihn an und kehren Sie danach in das Hauptfenster zurück, indem Sie die Option „WAFFENTYP“ anklicken. Unter dem Bild Ihres Raketenwerfers sollte sich nun die Aufschrift „RAKETEN: HALB-AKTIVES RADAR“ befinden. Haben Sie alle Waffen aufs Feuerfertigste verstaubt und montiert? Dann klicken Sie auf den FERTIG-Knopf, und Sie werden eine alte Freundin wiedersehen: Ihre taktische Missionskarte.

BEGINN DES EINSATZES



Bevor Sie den Knopf „EINSATZ BEGINNEN“ anklicken, sollten Sie vorsichtshalber mit einem Blick auf die Karte abklären, wohin die Reise überhaupt geht. Danach ändert sich das Bild, und Sie erkennen aus Ihrem Cockpit eine wenig einladende Landschaft. Das alles läßt Sie aber unbeeindruckt, Sie sind schließlich nicht zum Picknick hier. Viel interessanter sind da schon die Anzeigen und Steuerungskomponenten in Ihrem Cockpit, mit denen Sie sich schnellstmöglich vertraut machen sollten.

WAFFENKONTROLLANZEIGE



Überhalb Ihres Bugfensters befinden sich max. vier nummerierte Knöpfe. Jeder Knopf steht für eine Waffe: [1]-SARH, [3]-ATC 35 sowie [2] und [4]-200-GW-Laserkanonen. Ein Druck auf den Knopf bzw. auf die Keyboardtaste aktiviert die entsprechende Waffe. Ist einer der Laser aktiviert, (der Knopf leuchtet dann grün), können Sie auch auf VERBINDEN klicken, wenn Sie beide Waffen gleichzeitig abfeuern wollen. Das empfiehlt sich, wenn identische Waffensysteme an zwei gegenüberliegenden Festpunkten montiert sind. Um abzufeuern, müssen Sie entweder den Abzug betätigen oder die [Leertaste] drücken. Die Knöpfe zeigen Ihnen darüber hinaus auch den Zustand Ihrer Waffen an: bei „Begrenzter Munition“ erkennen Sie die Restenergie und die verbleibende Schußzahl.

HEAD-UP-DISPLAY (HUD)



Unterhalb der Waffenkontrollanzeige befindet sich ein Kursanzeiger mit einem kleinen grünen Dreieck. Dieses Dreieck führt Sie zu Ihrem nächsten Wegpunkt. Fahren Sie Ihren HERC einfach nur vorwärts und halten Sie das Dreieck in der Mitte. Darunter steht in Rot die Entfernung zum nächsten Ziel bzw. nächsten Wegpunkt. Unterhalb dieses Kursanzeigers befindet sich ein grauer Gleitbalken mit einem gelbem Streifen. Hier lassen sich Pocken und Höhe des Turms verändern. Sie drehen den Turm mit den Tasten [J] und [K]. Die Höhe verändern Sie mit den Tasten [1] und [M]. Drücken Sie die [Rücktaste] (Backspace), um alle Einstellungen zu zentrieren.

MULTIFUNKTIONSANZEIGE (MFD)

Die Multifunktionsanzeige unterhalb des Bugfensters beschreibt den Zustand Ihres HERCs. Direkten Zugang zu einer Anzeige erhalten Sie durch Drücken der Tasten [F1] bis [F6] auf Ihrem Pult bzw. auf Ihrer Tastatur. Die Funktionstasten haben folgende Bedeutung:



[F1]- STATUS, [F2]- BLITZ-FUNK, [F3]- NAV-KARTE, [F4]- RADAR, [F5]- ZIELSTATUS und [F6]- RAKETENSICHT.



ist es ja, die Bauwerke des cybridischen Stützpunkts ein wenig einzuschern. Klicken Sie das Ziel mit der Maus an, oder suchen Sie sich mit der [TAB]-Taste eines aus. Rote Klammern um das Ziel bedeuten, Sie haben Ihr Ziel erfaßt. Drücken Sie nun [F5] (damit erhalten Sie eine Info über den Zielstatus), und aktivieren Sie dann eine Waffe ihrer Wahl (mit den Tasten [1] bis [4]). Zielen Sie mit dem Fadenkreuz in Ihrem HUD, und öffnen Sie dann das Feuer. Zielen können Sie außerdem durch Betätigen des VERFOLGEN-Knopfes bzw. durch Drücken der Tasten [ALT] + [T] - damit schalten Sie die automatische Zielverfolgung aus oder ein.

Wenn Sie sich das Ziel noch mal mit [F4] ansehen, werden Sie das kleine gelbe Kästchen entdecken, das Ihr Ziel nun umgibt. Nun können Sie die Durchschlagskraft Ihrer Raketen nochmals steigern, wenn Sie die MODUS-Option anklicken. Auf Ihrem Radar sollte daraufhin ein AKT erscheinen. Freuen Sie sich nicht zu früh, das steht

für „aktiv“ und heißt nichts anderes, als daß ihre Raketen sich jetzt automatisch auf das Ziel richten, das zum Zeichen der erfolgreichen Erfassung nun ein Rähmchen mit roten Ecken aufweist. Das aktive Radar sollten Sie übrigens nicht allzu häufig verwenden, weil feindliche Raketen auf Ihre Radarwellen gelenkt werden könnten. Haben Sie Ihr Ziel schon zerstört? Nein? Jetzt wird's aber Zeit. Wenn Sie mögen, gibt es noch ein paar Cybriden und Geschütztürme zum Nachtisch, aber dann ab nach Hause mit Ihnen!

Wir kommen nun zur vorletzten und vielleicht wichtigsten Lektion unseres Lehrgangs „Wie werde ich HERC-Pilot, und wie überlebe ich das?“, dem Angriff. Machen Sie anhand des Wegpunktanzeigers den feindlichen Stützpunkt ausfindig, und drücken Sie [F4], um den Radar zu aktivieren. Wenn Sie kurze Zeit später auf Ihrer MFD nur noch gelbe, grüne und rote Punkte entdecken, bedeutet das nicht, daß in der feindlichen Basis das Fleckfieber ausgebrochen ist, sondern daß Sie von gegnerischen Einheiten umzingelt sind. Gelbe Punkte sind gleichbedeutend mit feindlichen Fliegern, grüne Punkte symbolisieren cybridische Bauwerke und - Obacht! - rote Punkte stellen feindliche HERCs dar. Ziel Ihres ersten kleinen Auftrags

ANGRIFF

RÜCKKEHR ZUM STÜTZPUNKT

Wenn Sie Ihre Ziele zerstört und alle Aufgaben erledigt haben, erscheint Ihre Einsatzwarnungsanzeige. Klicken Sie jetzt auf RÜCKKEHR ZUM STÜTZPUNKT. General Gierling wartet schon auf Sie. Er wird Ihre Leistungen zu würdigen wissen. Sie haben mit Erfolg an unserem HERC-Piloten-Intensivkurs in neun einfachen Schritten teilgenommen. Sie wissen nun, was Sie erwartet! Viel Glück!

HERC-STEUERUNG PER TASTATUR

MENÜS

ESC	Abbruch
Tab oder Alt + Tab	Nächste/vorhergehende Taste wählen
Eingabe	Auf momentane Taste/Gegenstand drücken
Leertaste	Weiter zum nächsten Bildschirm
I oder ↓	Vorhergehenden/nächsten Gegenstand wählen

COCKPIT

Einf oder Joystick	2	Bewegung/ Turmkontrolle
Aufwärts-/Abwärts-Pfeile		Vorwärts-/ Rückwärtsgang
L/R-Pfeile		Steuern
I		Turm nach oben
M		Turm nach unten
J		Turm nach links
K		Turm nach rechts
Rücktaste		Turm in Mittelstellung
F9		Sicht nach links drehen
F10		Sicht nach rechts drehen
F11		Einsatzziel
Esc		Zurück zum Cockpit

AUBENSICHT

V	Außensicht an/aus	
Tab oder Joystick	2	Sicht/HERC-Kontrolle
N	Nächsten HERC betrachten	

WAFFEN

Leertaste	Waffe abfeuern
Tab oder T	Ziel wählen

Alt + T	Automatische Zielsuche an/aus
1...9	Waffe wählen
Alt + 1...9	Der Feuerfolge eine Waffe hinzufügen/entfernen
^ oder Alt + ^	Nächste /vorhergehende Feuerfolge wählen
W oder Alt + W	Nächste/vorhergehende Waffe wählen
L	Gewählte Waffen verbinden (falls möglich)
↑	Ladepunkt erhöhen
↓	Ladepunkt verringern
R	Radarmodus umschalten
Alt + R	Suchreichweite festlegen
ü	Hinteren Schutzschirm verstärken
+	Vorderen Schutzschirm verstärken

ANZEIGEN

F1	MFD - HERC Status
F2	MFD - Kurzbefehle
F3	MFD - Geländekarte
F4	MFD - Radar
F5	MFD - Zielstatus
F6	MFD - Raketen-sicht
F7	HDD - Befehlsanzeige/ Landkarte
F8	HDD - Detaillierte Statusanzeige

KURZBEFEHLE

Alt + Taste	Gewählte Nachricht senden
, oder .	Nächste /vorhergehende Nachricht wählen
A	Greifen Sie mein Ziel an
G	Übergehen Sie mein Ziel
H	Helfen Sie mir
O	Um mich formieren
C/ E	Nach Feinden suchen/ Emcon

F	Feuer frei/ Feuer einstellen
X	Gewählte Nachricht senden

F7 BEFEHLSANZEIGE (HDD)

Pfeile	Karte bewegen
, oder β	Karte vergrößern/ verkleinern
1...3	Pilot wählen
, oder .	Nächste /vorhergehende Nachricht wählen
Tab	Einheit wählen
D	Kampf abbrechen
A	Angreifen
F	Position verteidigen
T	Punkt patrouillieren
G	Zum Punkt gehen
O	Um mich formieren
C	Nach Feinden suchen
E	Emcon
X	Nachricht senden
Rücktaste	Abbruch

F8 SCHADENSANZEIGE (HDD)

L/ R-Pfeile	HERC wählen
S	Struktur
I	Interne Systeme
W	Waffen
P	Spiel unterbrechen
O	Einsatz abbrechen
Alt + P oder F12	Einstellungen
Strg + O / Strg + Esc	Zurück zu DDS

Ihr Weg zum Erfolg –

TAKTIKEN

bei Earthsiege

Es reicht nicht aus, wenn Sie Ihre Einsätze bei Earthsiege nur überleben. Natürlich ist das ein erstrebenswertes Ziel, aber lebend mit einem beschädigten HERC ohne jedes Bergungs- und Beutegut heimzukehren, bedeutet ebenfalls ein Todesurteil, wenn auch auf Raten. Wenn Sie überleben und Erfolg haben wollen, sollten Sie die folgenden Ratschläge beherzigen.

ALS DIE SCHARFSCHÜTZEN LAUFEN LERNTEN

Sie müssen lernen, in vollem Lauf zu feuern und zu treffen. Lassen Sie sich nie in ausgedehnte Feuergechte verwickeln, bei denen Sie einfach rumstehen. Die können Sie wegen der feindlichen Übermacht nur verlieren.

ZUSAMMENARBEIT

Versuchen Sie, Ihre Ziele immer mit der ganzen Staffel anzugreifen. Das Erfolgsrezept heißt Kommunikation. Denken Sie nicht nur an sich, sondern an die gesamte Einheit, und benutzen Sie die Kommandopultkontrollen sowie den Blitzfunk zur Koordination. Nehmen Sie Ihren Gegner in die Zange, indem Sie Ihre Einheiten vorher in Position bringen.

TEILEN IST EINE ZIER...

Hören Sie auf, die besten Beutestücke immer nur für sich zu hamstern. Verteilen Sie Ihr Bergungsgut so, daß alle Ihre HERCs gleichmäßig gut ausgerüstet sind. Bei koordinierten Angriffen ist es ratsam, bestimmten HERCs besondere Aufgaben zuzuweisen. Bei der Waffenverteilung sollten Sie auch an die Fähigkeiten der anderen Piloten denken. Erfahrene Piloten machen mehr aus ihren Waffen als Anfänger.

PFLICHTERFÜLLUNG IST OBERSTES GEBOT

Sie mögen Pflichterfüllung ja für eine entbehrliche Sekundärtugend halten, aber bei Earthsiege ist sie der Schlüssel zum Sieg. Erledigen Sie Ihren Auftrag, und kehren Sie dann sofort zurück. Subito, verstehen Sie? Kein Lustballern, keine langen Gefechte! Erfolg haben Sie nur mit überfallartigen Angriffen in Guerilla-Manier, nicht mit Zermürbungstaktiken (wenn dabei einer zermürbt wird, dann Sie) oder undiszipliniertem Verhalten.

VERBUNDENE WAFFEN UND FEUERFOLGEN

Stellen Sie zu Beginn Ihres Einsatzes die Waffen auf einfachste Bedienung, und programmieren Sie Ihre Feuerfolge. Wenn Sie Energiewaffen und Raketen miteinander verbinden, dann erhöht das zwar Ihre Feuerkraft, aber es plündert Ihre Reserven weit stärker als einzelne Schüsse. Lassen Sie bei Energiewaffen zwischen den Salven genügend Zeit zur Aufladung. Sie wollen doch zurückschließen, oder nicht?

SCHIRME

Achten Sie auf den Zustand Ihrer Schutzschirme. Sie sollten immer in der Lage sein, Energie vom vorderen auf den hinteren Schirm umzuleiten und umgekehrt.

EMCON

EMCON befiehlt allen Piloten, Ihre Emissionen zu reduzieren, sprich, ihr aktives Radar abzuschalten. Diesem Befehl sollten Sie solange wie möglich Folge leisten. Benutzen Sie das aktive Radar nur, um eine Rakete abzuschließen.

FETTE BEUTE

Zielen Sie vorsichtig, am besten auf Arme und Beine des feindlichen HERC. Damit können Sie nicht nur Ihren Gegner ausschalten, sondern auch ein Maximum an Beute machen. Schüsse auf den Turm, in dem sich neben dem Piloten auch noch ein Kernfusionsreaktor befindet, ergeben nur verstrahltes Altsien, aber keine verwertbare Beute.

GUT ABGESPEICHERT IST HALB BEFÖRDERT

Karriere macht nur, wer in einem schwierigen Feldzug konsequent seine Erfolge abspeichert. Und mit der Gewißheit, bei einer kniffligen Situation notfalls wieder von vorn beginnen zu dürfen, tritt es sich nochmal so leicht.



DAS EARTHSIEGE ONLINE-HANDBUCH

Wir haben auf den letzten Seiten schon mehrmals das Online-Handbuch erwähnt, auf das Sie in Zweifelsfällen zurückgreifen können. Dafür müssen Sie zunächst das Programm Acrobat Reader 2.1 installieren. Führen Sie unter Windows das Programm „acroread.exe“ im Unterverzeichnis „doc\deutsch“ der CD-ROM aus. Sie öffnen das Handbuch mit einem Doppelklick auf die Datei „esmg.pdf“ im Unterverzeichnis „doc\deutsch“ Ihrer CD-ROM. Das Programm Acrobat Reader 2.1 besitzt auch eine eigene Hilfefunktion. Die rufen Sie auf, indem Sie die Taste „Escape“ drücken und dann im „Hilfe“-Menü auf „Acrobat Reader Help“ klicken.

WARNUNG!

DAS MAGAZIN IST DA

Jetzt will er
2 Mark Taschengeld...

...und wenn ich die
nicht kriege, werde
ich zum Tier.

H 30319
DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN
JUNIUM 1997
NUMMERN 190
jetzt 100
Seiten stark!

SOFTSALE

HIGHLIGHT DER AUSGABE
FORMEL 1

Spielereports
3D ULTRA MINOR
08BI HUNTER KILLER
AD-REIHER
ALEXANDER DER GROSSE
DARK REIGN
FLOYD
IMPERIUM GALACTICA
LITTLE BIG ADVENTURE 2
LORDS OF THE REALM 2
EXPANSION PACK
BRIT ARTIST 4
SIBIRA SPORTS CLUB
WEI

PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64

**FORMEL 1 LIVE IN MONZA
FLUGREISE
FÜR 2 PERSONEN ZU
GEWINNEN!**

**JETZT NEU
AM KIOSK!
Schnell hin,
sonst weg.**

SOFTSALE

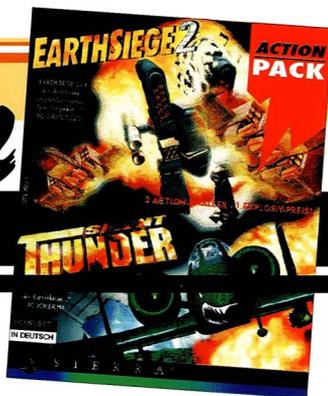
Softsale Lau & Zielke GmbH i.G.
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

Action Pack

EarthSiege 2 und Silent Thunder

– Volle Energie, voller Einsatz

Wenn Sie mit EarthSiege auf den Action-Geschmack gekommen sind, haben wir noch ein besonderes Bonbon für Sie - unser Action-Doppelpack. Neben „Silent Thunder“, einem Flugsimulator der Extraklasse, ist auch Nachschub für IHERC-Piloten dabei: „EarthSiege 2“ - denn die Cybrids sind noch lange nicht am Ende. Etwas Kerosin sollten Sie für diese Action-Runner schon im Blut haben, denn beide werden Ihnen das Äußerste an Reaktion und Geschicklichkeit abverlangen.



EarthSiege 2

Wenn Sie glauben, Sie hätten die Cybrids besiegt, nur weil Sie EarthSiege 1 überlebt haben, dann unterschätzen Sie die Zähigkeit Ihres Erzfeindes Prometheus. Und einen Gegner zu unterschätzen, nun, Sie können sich vorstellen, welche Folgen das haben kann. Das elektronische Gehirn hinter der Cybrid-Revolute hat sich nur zurückgezogen, um seine Kräfte neu zu formieren - auf den Mond. Und von dort aus startet die Künstliche Intelligenz einen neuen Angriff auf die Erde.

Also schnallen Sie sich wieder fest im Cockpit Ihres HERCs, wählen Sie Ihre Waffen, und retten Sie die Erde erneut, indem Sie die Cybrids direkt in ihrer lunaren Aufmarschzone angreifen. Natürlich hat sich so einiges geändert seit den „guten alten“ Zeiten, als Sie noch auf der Erde selbst kämpfen konnten. Das Gelände ist unübersichtlicher, die Guerilla-Taktik dafür noch wirksamer. Auch ein paar neue Waffen haben Sie im Sortiment: Minen und AEW-Raketen etwa, und dank neuer Energiespeicher ist die maximale Vernichtungskraft Ihrer Laser auf 500 Gigawatt angestiegen.

Aber ob das alleine genügt? Da gibt es nur einen Weg, um das herauszufinden. Aber nehmen Sie zuvor Ihr HERC-Geschwader besser mal mit ins Manöver, denn ohne neue Gruppen-Kampftaktiken wird das Wort „Mond-Untergang“ für Sie bald eine völlig neue Bedeutung erlangen. Apropos Training: Haben wir schon erwähnt, daß Sie in EarthSiege 2 einen wendigen, kleinen Flieger einsetzen können, den Razor? Er ist vielleicht nicht der Schnellste, aber wer einmal seine Wendigkeit und Feuerkraft erlebt hat, hat einen mördischen Respekt vor ihm...

„Große Detailvielfalt, ausgefeilte Waffensysteme, über 50 Missionen“ (PC go!)

Der Kampf um die Erde geht weiter - auf dem Mond

Und das erwartet Sie: → neue Erlebnisse im Cockpit des Razor → dreidimensional modelliertes Gelände → phantastische Musik und Soundeffekte → über 50 Missionen → hochauflösende Grafiken in SVGA → vereinfachtes Cockpit - Einstiegen wird die Steuerung erleichtert → spektakuläre Filmsequenzen und Explosionen
 Sie brauchen mindestens: 486DX2/66 → Windows 95 oder 3.1, DOS 5.0 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel



Silent Thunder

Die A-10 Thunderbolt II hat einen außergewöhnlichen Spitznamen, den sie ihrem ziemlich häßlichen Äußeren zu verdanken hat: „Warthog“, das Warzenschwein. Doch die Thunderbolt II hat auch einen außergewöhnlichen Ruf, und den verdankt sie ihren inneren Werten: Sie ist ein Panzerkiller, ein Lebensretter der Bodentruppen, und sie ist unzerstörbar! Selbst mit einem brennenden Motor, einer halb zerschossenen Tragfläche und einem lädierten Steuerruder bringt dieser Vogel Sie zu Ihrem Stützpunkt zurück - in einem Stück. Und für einen Panzerkommandanten ist der Anblick eines im Konturenflug über das Gelände rasenden, gegnerischen Warzenschweins meist einer der letzten Eindrücke...

„Rasante Action-Simulation für Flugprofis und -amateure“ (CD Direkt)

In „Silent Thunder“ gibt Ihnen Sierra den Steuerknüppel dieses vielseitigen Kampfflugzeuges in die Hand. Natürlich nicht nur zum Spaß - in drei großen Feldzügen müssen Sie beweisen, daß Sie auch verstehen, mit diesem Waffensystem umzugehen. Ob im Einsatz gegen kolumbianische Drogenbarone, nordkoreanische Kriegstreiber oder arabische Terroristen, immer werden Sie dank der unglaublich echt wirkenden 3D-Landschaften das Gefühl haben, wirklich im Cockpit zu sitzen. Dschungel, Täler, Klippen, Schluchten, ja, sogar brennende Ötzeppale lassen sich mit den speziell für Silent Thunder entwickelten Technologien extrem realistisch darstellen.

Gefährlicher Tiefflug mit dem Warzenschwein

Andererseits: Wenn sich der Gegner mit Hubschraubern, Panzern und Kriegsschiffen auf Sie stürzt, werden Sie leider kaum noch Zeit haben, die Landschaft in Ruhe zu genießen...

Und das erwartet Sie: → ausgereifter Flugsimulator, basiert auf der Erfolgsserie „Aces“ / „A-10“ (über eine Million verkaufte Exemplare) → 24 Missionen und 3 Feldzüge (Korea, Kolumbien, Mittlerer Osten) → einstellbare Instrumente, daher auch für Einsteiger geeignet → extrem realistische Landschaftsdarstellung → faszinierende Explosionen und Lichteffekte → hochauflösende 3D-Grafik → Gefährlicher Tiefflug mit dem Warzenschwein
 Sie brauchen mindestens: 486DX2/66 → Windows 95 oder 3.1, DOS 5.0 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel

DEMOS

HARVEST OF SOULS



Harvest of Souls

Arizona ist für eine ganze Menge Sachen berühmt: Sonne, Wüste, Indianer, Besuche von John Wayne... Für Gruselstimmung aber eher nicht - bis jetzt. Denn als Sie sich mit Ihren Freunden zu einem Treffen in Cyclone, Arizona, verabreden, wissen Sie noch nicht, was Ihnen für schaurige Erlebnisse bevorstehen. Ihre Freunde wollten in Cyclone doch nur ein paar Musikvideos aufnehmen, und Sie sollten später dazustoßen - was kann dabei schon groß schiefgehen? Doch als Sie in Arizona ankommen, sind Ihre Freunde nirgendwo zu finden. Nur auf die Musikvideos stoßen Sie, und dabei bemerken Sie, daß darin verschlüsselte Botschaften enthalten sind - Botschaften für Sie!

Eine unheimliche Geschichte entwickelt sich, und Sie sind mittendrin; zwischen Mord und tödlichen Unfällen, Eingeborenlegenden und Geisterboten der Pueblo-Indianer. Und irgendwo im Hintergrund lauert ein seltsames Wesen, das sich Darkcloud nennt und jeden Ihrer Schritte verfolgt...

In der „Stadt der verfluchten Seelen“ müssen Sie sich von der Idee verabschieden, daß die Musik bei einem Computerspiel nur zur Untermalung dient. Denn bei „Harvest of Soul“ werden Sie Ihre Ohren ebenso einsetzen müssen wie Ihre Augen und Ihre kleinen, grauen Zellen, wenn Sie der Lösung näherkommen wollen. Die Hinweise sind nämlich zum Teil in den Songs, den Texten und Musikvideos versteckt, die Ihnen Ihre Freunde hinterlassen haben.

Solides Programm mit sehr spannender Story !!

(Powerplay)

Stadt der verfluchten Seelen

Und das erwartet Sie: → innovative Panoramaperspektiven von 360 Grad → nicht-linearer Spielverlauf mit drei unterschiedlichen, spannenden Lösungsmöglichkeiten → packende Geschichte, mit atemberaubenden Grafiken illustriert → Soundtrack mit 5 eigens komponierten Stücken → Hinweise verborgen sich in Songtexten und Musikvideos → Internet-Chat-Option während des Spiels → „Dynamic Panning“-Technik paßt die Hörindrücke der Blickrichtung an → Puzzles können umgearbeitet, verändert und online mit anderen Spielern benutzt werden

Sie brauchen mindestens: → 486/DX66 → Windows 95 / DOS 6.0 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel

PRINT ARTIST 4

Print Artist 4

Was muß man noch über ein Programm sagen, dessen Vorläufer alleine in Europa mehr als 50.000mal verkauft wurde - in nur zwei Monaten?! Print Artist 3.0 wurde damit zum Marktführer bei der privat genutzten Anwendungssoftware. Und die neue Version 4 setzt noch einmal neue Maßstäbe in diesem Bereich. Aus einem reichhaltigen Schatz an Clipart-Grafiken, Schriftarten, Fotos und Zitaten haben die besten Grafiker schon mehr als 1500 fertige Mustervorlagen für Poster und Kalender, Glückwunschkarten und Visitenkarten zusammengestellt, die Sie direkt ausdrucken oder nach Belieben verändern können.

Dabei werden alle, die die Bibliotheken des Print Artist 3.0 schon für sehr umfangreich hielten, auf das Angenehmste überrascht: Version 4 übertrifft sie noch einmal um Längen. So wurden nicht nur die erwähnten Clipart- und Fotosammlungen erweitert, auch die Auswahl der Vorlagen ist so groß wie nie zuvor - alleine bei den Glückwunschkarten sind sechs neue Faltsmodelle dazugekommen, gar nicht zu reden von den neuen Jahres- und Monatskalendern oder den unzähligen Etikettenformen. Für eine einfachere und komfortablere Bedienung wurde die gesamte Oberfläche noch einladender gestaltet, wobei aber der Umsteiger von Version 3.0 alle gewohnten Menüs und Icons wiederfindet - plus vieles mehr.

„Eine wahre Fundgrube für alle, die Ihren PC nicht nur als Spielstation benutzen...“



(Eltern)

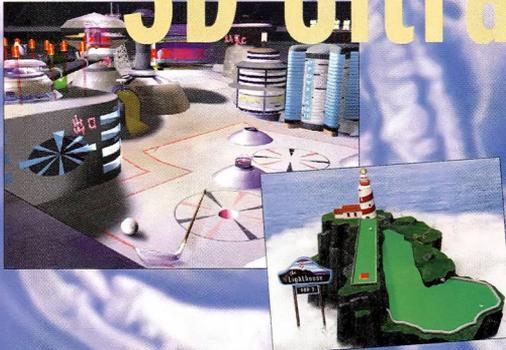
Und das erwartet Sie: → Über 10.000 Cliparts und 1000 Fotos! → Mehr als 300 Schriftarten und 400 Zitate! → Unzählige Spezialeffekte für Text und Cliparts → Komplett in Deutsch → Direkt vom Scanner einlesen → Über 1500 druckfertige Vorlagen und Dokumente → Kontextabhängige Hilfe zu allen Funktionen → Import und Export in allen gängigen Grafikformaten

Sie brauchen mindestens: → 486/SX → Windows 95 oder 3.1 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel → Drucker

3D ULTRA MINIGOLF



3D Ultra MiniGolf



Sie kennen Sierras 3-D Ultra Pinball-Serie? Prima, dann brauchen wir Ihnen ja nicht mehr zu sagen als: „Gibt es jetzt auch als MiniGolf-Simulation“. Und schon wissen Sie, was Sie erwarten können. Das sagt Ihnen nichts? Oh, Ja, wir haben gehört, daß es noch jemanden geben soll, der die sagenhafte 3-D-Ultra-Serie nicht kennt. Sie waren das also. Na gut, dann müssen wir doch ein wenig mehr ins Detail gehen. Also, stellen Sie sich einmal all die Dinge vor, die Sie gerne mal bei einem MiniGolfkurs sehen, hören oder erleben möchten, was aber wegen irgendwelcher kleinlicher Gesetze nicht geht (z.B. Gesetz der Schwerkraft). So jetzt verteilen Sie all diese Wünsche mal auf 18 Bahnen: neun Klassiker wie den Leuchtturm, das Zauberschloß oder den großen Schuh, und neun Fantasy-Bahnen wie ein Geisterhaus, Dschungelruinen oder das Käferland. Jetzt fügen Sie noch eine Menge liebevoll gestalteter Details hinzu - etwa Mini-Ritter, Zugbrücken, Katapulte und Wassergräben beim Zauberschloß. Jetzt stellen Sie sich noch die optimale Schlägerkontrolle in zwei Varianten vor - EasyPutt für einfachstes Einlochen, TruePutt für detailgetreue Kontrolle über Kraft und Richtung jedes einzelnen Schläges. Beeindruckendes Bild, was Sie da in Ihrem Kopf aufgebaut haben, oder? Betrachten Sie es in Ruhe aus der Vogelperspektive oder mit Hilfe der unterschiedlichsten Kameraperspektiven - natürlich detailliert und dreidimensional. Addieren Sie dann ganz schnell noch eine Mehrspieleroption für bis zu vier Golfern hinzu, vier unterschiedliche Spielmodi, Amateur- und Profiviele, und addieren Sie noch mal 50 Prozent Spielspaß durch lustige, gute, schräge, ausgefallene und witzige Spielideen dazu. Sehen Sie, DAS ist 3-D-Ultra MiniGolf.

Und das erwartet Sie: → 18 Löcher in 3-D-Qualität: 9 Klassiker (Windmühle, Looping, Goldmine usw.) und 9 Fantasy-Kurse (Mondbasis, Dinosaurier, Vulkan usw.) → Einfallsreiche Streckenführung mit vielen Herausforderungen → Super-realistische Spielführung durch TruePutt-Technologie, authentisch modellierte Bahnen und realitätsgetreue Schläger- und Ballodynamik → Langzeitmotivation durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade → Individuelle Spielführung je nach Spielmodus: Match, Medaille, Cash oder Zeitspiel → Mehrspieler-Runden: bis zu vier MiniGolfer an einem PC → Familienaugliches Mischungsverhältnis: 100 Prozent Spaß, 0 Prozent Gewalt
Sie brauchen mindestens: → 486/DX2-66 → Windows 95 oder 3.1 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel

LEISURE SUIT LARRY 7



Leisure Suit Larry 7

Yacht nach Liebe

Ja, er ist wieder da. Nein, das war nicht zu verhindern. Ja, er ist ganz der Alte. Nur besser. Oder haben Sie wirklich geglaubt, Larry würde sich jemals ändern?

In einem unbeachteten Augenblick hat es der berühmte Al Lowe also wieder einmal geschafft, eine neue Larry-Folge auf CD zu pressen. Leisure Suit Larry, der bekannteste, lächerlichste und liebenswerteste Loser aller Zeiten, geht damit in sein siebtes Abenteuer. Naja, eigentlich erst sein sechstes; Sie wissen schon, diese schlimme Sache damals mit Folge 4, die daraufhin ja nie veröffentlicht wurde... Auf jeden Fall geht es diesmal auf eine Kreuzfahrt, und „die Mädels“ sind auch mit von der Partie. Oder schreibt man das „Party“?

Natürlich bucht ein Mr. Laffer nicht irgendeine Polarkurverei auf einem schwimmenden Proletenheber; ein gewisser Stil muß bei ihm schon sein (Prust...). Also bezieht er seine Kabine auf der H.M.S. Bouncy, dem erotischen aller Traumschiffe, auf dem mindestens die Hälfte der Passagierliste aus Superfrauen

besteht, die alle schöner, schlauer, cooler und interessanter sind als er. Was ihm natürlich in keinsten Weise von dem Versuch abhält, sie der Reihe nach anzubaggern. Und raten Sie mal, wer ihn bei diesem Adventure steuert und ihm die nötigen Tips gibt? Genau. Sie. Viel Spaß.

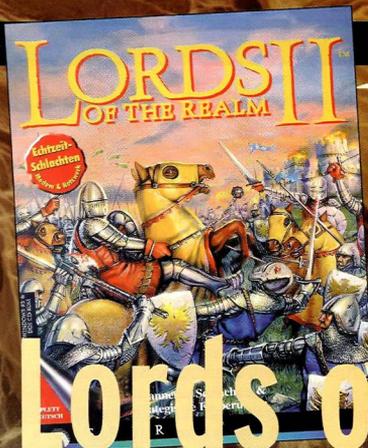
Die Damen an Bord dürften - trotz leicht veränderter Eigennamen - auch dem deutschen Publikum bekannt sein, einige mehr (Jamie Lee Coitus, Dumi Moore), andere weniger (Oberweiten- und Country-Star Wynonna Judd samt Mutter). Aber keine Bange, Sie werden Sie alle kennenlernen. (Übrigens: Wer fleißig die Webseiten nach Cheats absucht, sieht mehr als andere...)



„Larry 7 gehört einfach in jede gut sortierte Spielsammlung“
 (Computer Bild)



Und das erwartet Sie: → Mädels. Jede Menge. Niedlich. Süß. Sexy. → Spricht die niedrigsten männlichen Instinkte an (nämlich ihren Sinn für Humor und Ihr Gefühl der Überlegenheit gegenüber Larry) → Spricht die gehobenen Gefühle erfahrener Frauen an (die hatten alle schon mal so einen Schlappi wie Larry am Hacken) → Mädels. Noch mehr. Und erstmals in 3D! → Aufwendig lokalisierte deutsche Version → Lustig, komisch und auch noch witzig, teilweise sogar zum Lachen. Stellenweise Humor (meist der niedrig-derben Art) → Sie selbst stecken mittendrin: Ein Platzhalter für Ihr Bild und die nötigen Werkzeuge zum Einbau werden mitgeliefert. Klappt übrigens ebenso mit Sprachdateien. → Erstmals „Scratch & Sniff“ als integraler Teil des Adventures - kratzen Sie an der beiliegenden Karte, und es riecht. Nicht immer gut, aber es riecht. Und das ist manchmal wirklich wichtig. → Natürlich gibt es auch kontextsensitive Pop-Up-Menüs statt Icons und andere unsichtbare Steuerungshilfen, aber die sind ja nur dafür da, daß Sie die Mädels besser sehen - nämlich bildschirmfüllend
Sie brauchen mindestens: → 486/DX66 → Windows 95/3.1/DOS 5.0 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel → Humor



MYLORD, IHR REICH ERWARTET SIE

Stellen Sie bitte Ihre Uhr zurück - so etwa um acht Jahrhunderte. Willkommen im gar nicht so finstern Mittelalter! Edward der Erste ist soeben verstorben, und England sucht einen Thronfolger. Einer der adeligen Anwärter: Sie!

Erleben Sie hautnah, um was sich ein mittelalterlicher Lord alles kümmern mußte: Versorgen Sie Ihre Untertanen und Leibeigenen mit Ländereien, fördern Sie Landwirtschaft und Bergbau, Fischerei und Schmiedekunst. Lassen Sie sich zur Belohnung ein trutziges, uneinnehmbares Schloß bauen. Nehmen Sie Söldner in Ihre Dienste, kaufen Sie zusätzliche Waffen und Nahrungsmittel von fahrenden Händlern, und dann schicken Sie Ihre Armeen aus, das Land für Sie zu erobern. Bekämpfen Sie die blaublütigen Mitbewerber, erst auf englischem Boden, später sogar auf dem Kontinent jenseits des Kanals.

Während das Handelssystem und die Wirtschaft nach Spielrunden ablaufen, um Ihnen die nötige Ruhe beim simulierten Reichwerden zu gönnen, haben Sie es in den Kampfsequenzen nicht ganz gemütlich: Die Schlachten laufen in Echtzeit ab und stützen sich auf authentische Waffen und Taktiken des 12. Jahrhunderts.

Lords of the Realm II

„Äußerst empfehlenswert für Strategen mit volkswirtschaftlicher Begabung“
(Powerplay)



Und das erwartet Sie: → detaillierte und historisch genau recherchierte Darstellung des Mittelalters → exzellente Künstliche Intelligenz → sechzehn Grafschaften in ganz Europa → Mehrspielerunden über Modem oder im Netzwerk → Echtzeit-Strategie und -Kämpfe → spektakuläre Filmsequenzen → eine intuitiv erlernbare Steuerung → sechs verschiedene, veränderbare Burgen → authentische Musik dieser Epoche
Und das brauchen Sie: → 486/DX2 → Windows 95/DOS 6.0 → 8 MB → Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster-Soundkarte oder 100% Windows-kompatibel

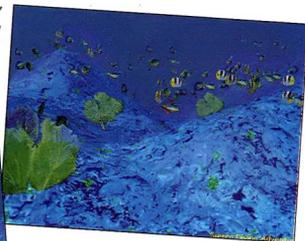
DIVING

Screensaver: Diving

Ab ins Wasser!

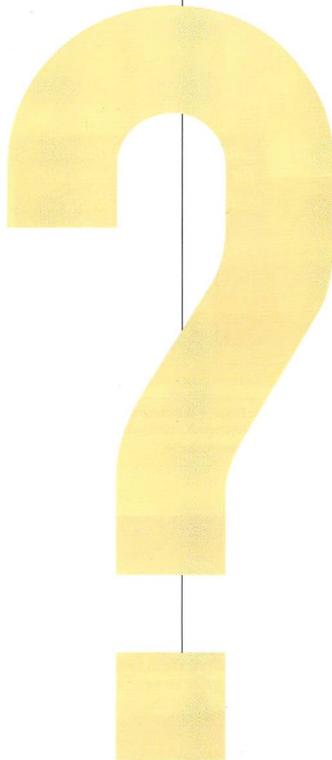
Und wem es zu heiß wird beim Spielen unserer Demoversionen, der kann gleich noch eine Gratis-Erfrischung von der CD laden: Wir laden Sie zu einem kleinen Tauchkurs ein! Vergessen Sie den Alltag, Schnorchelbrille auf, rein ins blaue Wasser, Fische beobachten, relaxen. Und das Gute daran: Sie brauchen keinen stundenlangen Flug zu ertragen, nur um auf irgend so eine schwül-warme Südeinsel zu fliehen, wo es kein fließendes Wasser gibt, dafür aber Millionen von lästigen Moskitos. Bleiben Sie daheim, bleiben Sie am Rechner, legen Sie nur unseren kostenlosen Bonus-Screensaver ein, und genießen Sie die exotische Tierwelt am eigenen Monitor.

Moment mal, wo kommt denn jetzt dieser Hai her? Paßt auf, Leute, da kommt ein Haaaaa.....



Technische Probleme während des Spiels

WAS NUN ???



„Gabriel Knight“

Problem: Nach dem man "INSTALL" eingegeben hat, erscheint eine Reihe von Punkten quer über den Bildschirm. Das Bild "friert" ein und der Computer stürzt ab.

Lösung: Die Punkte kennzeichnen die Hardwareerkennung, die ein Teil des Installationsprogramms ist. Sie können die Hardwareerkennung umgehen (die den Fehler verursacht), indem Sie einfach "INSTALL / F / M" eingeben. Dies sollte das Problem beheben.

Problem: "Fatal - Unable to find Mousedriver" beim Starten des Spieles oder "Fatal - Screen Item does not exist in list" im Spiel selbst.

Lösung: Installieren Sie unter DOS Ihre Maus mit Hilfe der Installationsdiskette. Wir empfehlen einen Microsoft Maustreiber ab Version 8.20a

Problem: Das Spiel hängt sich am "1.Tag" auf, wenn der Zeitungsjunge die Zeitung vor die Tür wirft.

Lösung: Ihre Soundkarte wird vom Spiel nicht erkannt. Versuchen Sie andere Soundtreiber aus dem Installationsprogramm und stellen Sie bei Ihrer Soundkarte die Standard Soundblaster Variablen ein. Diese sind: A220 I5 D1. Schlagen Sie dazu im Handbuch Ihrer Soundkarte nach.

Problem: Das Spiel stürzt am Anfang des 5.Tages ab, das Spiel "friert" ein und der Standard-Mauszeiger erscheint. Dennoch kann man das Spiel normal verlassen.

Lösung: Am Ende des 4.Tages setzen Sie die Spielgeschwindigkeits-Option auf Maximum und die Detailstufe auf Minimum. Erstellen Sie dann eine Boot-Diskette und starten Sie das Spiel mit dieser. Wie Sie eine Boot-Diskette erstellen, erfahren Sie unter Punkt 1 der ERSTEN HILFE.

Dies sollte den Fehler umgehen. Danach können Sie die Geschwindigkeits- und Detail-Optionen wieder Ihren persönlichen Anforderungen anpassen.

„Earthsiege“

Problem: Nach dem man "INSTALL" eingegeben hat, erscheint eine Reihe von Punkten quer über den Bildschirm. Das Bild "friert" ein und der Computer stürzt ab.

Lösung: Die Punkte kennzeichnen die Hardwareerkennung, die ein Teil des Installationsprogramms ist. Sie können die Hardwareerkennung umgehen (die den Fehler verursacht), indem Sie einfach "INSTALL / F / M" eingeben. Dies sollte das Problem beheben.

Problem: Sie können im Hauptmenu des Spieles Ihre Maus nicht benutzen

Lösung: Benutzen Sie statt der Maus die "Tabulator"-Taste oder installieren Sie einen DOS-Maustreiber mit Hilfe der Installationsdiskette. Wir empfehlen einen Microsoft Maustreiber ab Version 8.20a

Problem: Das Sound Setup erkennt Ihre Soundkarte nicht / stürzt ab.

Lösung: Starten Sie es erneut und wählen Sie "Soundblaster". Verwenden Sie die Standard Soundblaster Variablen. Diese sind: A220 I5 D1. Schlagen Sie dazu gegebenenfalls im Handbuch Ihrer Soundkarte nach.

Problem: Videosequenzen im Spiel stürzen ab.

Lösung: Installieren Sie Ihre Soundkarte nochmals mit dem Sound Setup. Richten Sie sich dabei nach den o. g. Hinweisen.

Zeigt sich Ihr Rechner immer noch unkooperativ? Dann schauen Sie doch mal in die „Liesmich“- bzw. „Readme“-Datei auf der CD-ROM.

Wie reanimiere ich meinen Rechner? – Der Erste-Hilfe-Kurs von Sierra


 Erste Hilfe

Die Situation ist da: Sie haben eines unserer Spiele installiert, und der Computer rührt keinen einzigen Pixel. Was tun? Wir empfehlen: Erst einmal Ruhe bewahren!

Bevor Sie wilde Flüche gegen Dreieck ausstoßen oder sich an einen Kundenservice wenden, lesen Sie sich diese beiden Seiten aufmerksam durch. In den meisten Fällen läßt sich der vermeintliche Totalschaden mit einigen beherzten Griffen in die Tastatur beheben. Wir beschränken uns bei unseren Erste-Hilfe-Maßnahmen auf die beiden Probleme, mit denen der Benutzer erfahrungsgemäß am häufigsten konfrontiert wird. Wir konzentrieren uns auf das Verhalten bei Speicher- und bei Soundproblemen.

Sie haben zu wenig Speicher

Wenn Ihr Rechner über zuwenig Speicherplatz verfügt, dann erscheinen die folgenden lapidaren Meldungen:

Out of Movable Memory; XXXXX bytes requested...
bzw.
You need xxxxx more bytes of available memory...

Die Vorgehensweise in einem solchen Fall hängt davon ab, wo Sie das Spiel installiert haben.

1. Was tun, wenn unter Windows 3.11 nicht genügend Speicher vorhanden ist?

Kontrollieren Sie zunächst den virtuellen Speicher von Windows. Er sollte ca. 20 MB groß und permanent sein. Ist er das nicht, dann führen Sie bitte folgende Schritte durch: Schließen Sie zunächst alle Windows-Anwendungen, öffnen Sie dann das Fenster "HAUPTGRUPPE" und doppelklicken Sie auf das Symbol "SYSTEMSTEUERUNG". Danach doppelklicken Sie auf das Symbol "386-ERWEITERUNG" und klicken dann auf "virtueller Speicher". Nun gehen Sie auf "Ändern" und tragen bei "neue Größe" den Wert "20000" ein. Wählen Sie unter "Typ" die Option "Permanent" aus und deaktivieren Sie den 32-Bit-Festplatten- und Dateizugriff. Alles erledigt? Dann starten Sie Ihren Computer mit einer Bootdiskette... Ach, Sie haben gar keine Bootdiskette? Dann aber frisch ans Werk. Folgende Schritte sind für das Erstellen einer Bootdiskette notwendig: Beenden Sie Windows 3.11 (bei Windows 95 starten Sie eine MS-DOS-Eingabeaufforderung) und legen Sie eine Leerdiskette (Typ: MF2 HD) in Ihr Diskettenlaufwerk ein. In die Befehlszeile sollten „FORMAT A: /s“ eingeben und dann die Eingabetaste drücken. Nun kopieren Sie bitte die Dateien „AUTOEXEC.BAT“ und „CONFIG.SYS“ von Ihrer Festplatte auf die soeben formatierte Diskette mit der folgenden Befehlszeile:

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

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

```
„EDIT A:\CONFIG.SYS“
```

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

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

```
„EDIT A:\AUTOEXEC.BAT“
```

Danach drücken Sie erneut die Eingabetaste.

Ihre „CONFIG.SYS“ könnte nun folgendermaßen aussehen:

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

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

Anmerkung:

Die unterstrichenen Zeilen müssen auf jeden Fall an erster Stelle in Ihrer CONFIG.SYS vorhanden sein.

Ihre „AUTOEXEC.BAT“ könnte nun folgendermaßen aussehen.

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

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

Beenden Sie nun alle Anwendungen in Windows wie z.B. PC-TOLS, DASHBOARD, TABWORKS, PACKARD BELL NAVIGATOR oder andere. Deaktivieren Sie sicherheitshalber eventuell vorhandene Bildschirmschoner und entfernen Sie ebenfalls ein u.U. geladenes Hintergrundbild.

Wie reanimiere ich meinen Rechner? – Der Erste-Hilfe-Kurs von Sierra

Erste Hilfe

ERSTE HILFE

2. Was tun, wenn unter Windows 95 nicht genügend Speicher vorhanden ist?

Unter Windows 95 haben Sie nur folgende Möglichkeiten, um mehr freien Speicher zu erhalten:

Starten Sie das Programm "SYSSEDIT". Es befindet sich in Ihrem Windows 95-Verzeichnis. Dort schreiben Sie vor jede Zeile der „CONFIG.SYS“ und der „AUTOEXEC.BAT“ ein "REM", gefolgt von einem Leerzeichen.

Danach speichern Sie die veränderten Dateien ab und schließen das Programm "SYSSEDIT".

Eventuell vorhandene Bildschirmschoner sollten deaktiviert und u.U. geladene Hintergrundbilder entfernt werden. Danach starten Sie Ihren Computer neu.

Sollte der Speicher noch immer nicht ausreichen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Öffnen Sie die Systemsteuerung von Windows 95 und klicken Sie auf das Symbol "SYSTEM". Wählen Sie unter den nun sichtbaren Dateikartenreitern die Option "LEISTUNGSMERKMALE" und klicken Sie danach auf "DATEISYSTEM". Einer der Karteikartenreiter enthält die Aufschrift "CD-ROM". Klicken Sie darauf, wählen Sie dann die Option "Zugriff optimieren für: keine Leseroptimierung" aus und schließen Sie das geöffnete Fenster mit "OK". Klicken Sie jetzt auf "VIRTUELLER ARBEITSSPEICHER" und wählen Sie dort die Benutzerdefinierten Einstellungen für den Virtuellen Speicher. Tragen Sie bei den Werten "Minimum" und "Maximum" jeweils die Zahl 50 ein.

Nach einer Bestätigung mit "OK" erhalten Sie eine Abfrage von Windows 95, ob Sie die Einstellungen für den Virtuellen Speicher wirklich ändern möchten. Bestätigen Sie diese Frage bitte mit "JA".

Starten Sie nun Ihren Computer neu.

Danach sollten Sie auf jeden Fall genug Speicher haben, um Ihr Spiel unter Windows 95 ohne Probleme spielen zu können.

3. Was tun, wenn unter MS-DOS nicht genügend Speicher vorhanden ist?

Erstellen Sie eine Bootdiskette. Wie man das macht, wissen Sie ja mittlerweile. (s. Punkt 1.)

Sollten Sie die MS-DOS-Version 6.0 oder eine höhere besitzen (nicht Windows 95), dann können Sie Ihren Speicher auch durch das Programm MEMMAKER optimieren lassen. Geben Sie dazu bitte in die DOS-Eingabeaufforderung „MEMMAKER“ ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie mehr über das Programm MEMMAKER oder die Optimierung Ihres Arbeitsspeichers erfahren möchten, dann schauen Sie bitte in den entsprechenden Kapiteln Ihres MS-DOS Handbuchs nach.

Es ist kein Sound zu hören

Wenn Sie nur mit unserem Programm Soundprobleme haben, können wir einen CD- bzw. Programmfehler ausschließen. Diese Probleme sind immer auf die Soundkarte zurückzuführen. Wir möchten an dieser Stelle darauf hinweisen, daß alle unsere Programme eine Soundblaster-Karte bzw. eine wirklich zu 100% kompatible Soundkarte benötigen. Einige Low-Cost Produkte schaffen dies nicht.

Sie sollten zunächst einmal sicherstellen, daß die Standard-Soundblaster-Variablen gesetzt sind. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie diese erst herstellen. Es handelt sich um die Variablen Adresse 220, Interrupt 5, Low-DMA 1, High-DMA 5 und die Datei "Autoexec.bat" sollte folgendermaßen aussehen:

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

Verwenden Sie Windows 95 und unser Programm läuft unter Windows 95 (nicht im DOS-Modus), dann können Sie sich die Einstellungen anzeigen lassen, indem Sie im Ordner „Systemsteuerung“ auf „System“ und dort auf „Geräte-Manager“ klicken. Danach wählen Sie die Option „Audio, Vid...-Controller“ und klicken auf „Eigenschaften“. Dies sollte dann folgendermaßen aussehen:

```
Ressourcen:
IRQ: 05
E/A: 0220h-022Fh
E/A: 0330h-0331h
E/A: 0380h-0380h
DMA: 01
DMA: 05
```

Wenn Sie andere Einstellungen haben, können Sie mit Hilfe Ihres Soundkarten-Handbuchs bzw. der Windows 95-Onlinehilfe diese Werte verändern. Erfüllt Ihre Soundkarte die Kompatibilitätsvoraussetzungen, wird Sie mit den oben genannten Einstellungen optimal funktionieren.

Sollten Sie mit diesen Einstellungen in unseren Programmen immer noch nicht die gewünschte Audio-Qualität erreichen, ist der Treiber Ihrer Soundkarte unzureichend, und die einzige Lösung besteht in einem Treiber-Update. Wenden Sie sich dazu bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte oder an Ihren Fachhändler. Durch ständig verbesserte Treiber kann fast jede Soundkarte eine 100%ige Soundblaster-Kompatibilität erreichen.

■ SIERRA ON-LINE ■

Herzlich willkommen auf der Sierra Web-Page!



Wollen Sie sich über die neuesten Sierra-Produkte informieren? Über die aktuellsten Spiele Bescheid wissen? Demos runterladen? Ein Match im Internet verabreden? Oder einfach mal in Ruhe mit Gleichgesinnten reden? Wollen Sie wirklich? Ja, warum tun Sie es dann nicht? Wir warten auf Sie! Unter

<http://www.sierra.de>

erwartet Sie eine Web-Page, die die Herzen aller Fans höher schlagen läßt! Da ist für jeden Geschmack etwas dabei: Jede Menge Hot News über die neuesten Sierra-Produktionen, frisch von der Programmierfestplatte, ein großer Infokatalog für die Wissensdurstigen unter Ihnen, ein Überblick über das Sierra-Angebot bei Lern- und Spielssoftware, bei Infotainment-Programmen und...Spiele, Spiele, Spiele... Sierra weiß, was Surfer wünschen!



→ Entdecken Sie die spannende Welt von Sierra, und begleiten Sie uns auf dem Wellenritt quer durch unsere Web-Page. Warum, glauben Sie, heißen wir Sierra ON-LINE...?

Ausgangspunkt unserer Reise ist die **Mediathek**, die Download-Börse von Sierra. Hier finden Sie Infos über die aufregendsten Neuerscheinungen, brandaktuelle Screen Shots, spannende Demos (auch von solchen Spielen, die noch gar nicht auf dem Markt sind) und eine Soundbibliothek.

SPIELE



→ Von hier aus gelangen Sie zum **Spieler-Piktogramm**, in das das gelobte Land für Spiele-Enthusiasten. Hier gibt es vom Action-Knaller über Science Fiction-Adventures bis hin zum Familienkartenspiel einfach alles. Bei solch einem Angebot eine Auswahl zu treffen, das fällt schwer, wir wissen es. Aber Sie müssen sich ja nicht sofort entscheiden. Blättern Sie ruhig ein wenig durch unser Programm. Darf's ein bißchen Nervenkitzel sein? Horror womöglich? Oder träumen Sie davon, als Kommandant eines U-Bootes die Tiefe des Meeres auszuloten? Mit den ultrarealistischen Simulationen von Sierra ist das kein Thema mehr... Oder wollten Sie schon lange den Trainer Ihres Lieblingsklubs feuern, weil der Ihren Verein zielsicher in die dritte Liga gesteuert hat? Als Manager eines Fußballklubs in einem Sierra-Spiel können Sie sich langaufgestaute Wünsche erfüllen. Oder Sie planen als römischer Stratege den Feldzug gegen die Punier und ein Bündnis mit den Mamelucken? Bitte schön, treffen Sie Ihre Vorbereitungen.

LEARN - UND SPIELPROGRAMME



→ Wer nach geeigneter Software für seine Kinder sucht, gleichgültig, ob sie noch im Vorschulalter sind oder schon zur Schule gehen, der sollte das Piktogramm mit unserer Lern- und Spielssoftware anklicken. Hier erleben Kinder im Vorschulalter zwischen 4 und 7 Jahren animierte und motivierende Zauberwelten mit Hunderten von Übungen, die sie behutsam auf den ersten Schritten beim Lesen und Rechnen begleiten. Schulbegleitende Lernprogramme wie ADI beispielsweise, die Übungsaufgaben und kreatives Lernen miteinander verbinden, finden Sie bei Sierra ebenso wie Denk- und Knobelspiele für jede Altersgruppe. Sierra entwickelt seine Lern- und Spielssoftware in enger Zusammenarbeit mit Grafikern, Ergonomen und Pädagogen um Beobachtungsgabe, Eigeninitiative, Gedächtnis und Denkfähigkeit optimal zu fördern. Haben Sie besonders phantasievolle Kinder, die Geschichten über alles lieben? Dann empfehlen wir Ihnen „Playtoons“, ein Spiel mit wunderschönen Animationen, das auf spielerische Weise die Kreativität Ihrer Sprößlinge fördert.

INFOTAINMENT

Productivity



Print Artist

→ Das nächste Piktogramm bietet Ihnen einen Überblick über den neuesten Clou im Sierra-Programm: persönliche **Produktivitätsprogramme**, gleichermaßen fürs Büro wie auch für den Privatbereich geeignet, die in jüngster Zeit immer mehr Freunde finden. Einfache Handhabung und hohe Geschwindigkeit machen diese Programme auch für ein breites Publikum attraktiv.

SIERRAORIGINALS

Sierra Klassiker zum Superpreis!



Sierra Originals

→ Den **Schlußpunkt** unserer Reise durch die Sierra-Web-Page bildet der Bereich mit den **SierraOriginals**. Wer sich für Spieleklassiker interessiert, wird hier garantiert fündig. Wählen Sie Ihr persönliches Lieblingsspiel aus den 30 Hits des Sierra-Programms der letzten Jahre. Und das Beste: mit den Originals schonen Sie Ihren Geldbeutel - diese Reihe bietet Ihnen die gewohnte Sierra-Qualität zu einem absoluten Supersparpreis.

Wer nach so vielen Informationen Lust auf ein kleines Schwätzchen verspürt (auf neudeutsch 'Chat' genannt), der klinkt sich in den Treffpunkt ein. Dort ist Platz für Kritik (auch wenn wir uns das kaum vorstellen können, hmpf) und Anregungen aller Art. Sind Sie neugierig geworden? Ja, worauf warten Sie dann noch? Sierra is waiting for you.



INSTALLATION

SCHNELLSTART FÜR WIN95 PUNKTE 1+2, FÜR DOS NUR PUNKT 2.

1) Klicken Sie nach Einlegen der CD auf "Start" -> "Programme" -> "MS-DOS Eingabeaufforderung" und vergrößern Sie das Fenster um alles lesen zu können.

2) Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben (meist "D:"), drücken Sie danach die Eingabetaste

Für Gabriel Knight geben Sie ein "cd Gabriel" (Eingabetaste drücken) und danach "install" (Eingabetaste drücken). Für Earthsiege geben Sie ein "cd es" (Eingabetaste drücken) und danach "install" (Eingabetaste drücken). Folgen Sie nun den Bildschirmansweisungen.

GABRIEL
KNIGHT

VOLLVERSION

Systemanforderungen: -> AT 386 -> 40 MHz -> 8 MB RAM -> MS-DOS 5.0 -> PC CD-ROM Laufwerk nach MPC-Norm Kompatibilität: -> Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel -> Microsoft-kompatible Maus -> VGA 256 Farben

EARTHSIEGE

VOLLVERSION

Systemanforderungen: -> 486 DX 33 -> 4 MB RAM -> MS-DOS ab 5.0 -> Double Speed CD-ROM Laufwerk -> VGA 256 Farben Kompatibilität: -> Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel -> Joystickunterstützung -> Microsoft-kompatible Maus



S I E R R A

BEST OF
SIERRAGABRIEL
KNIGHT

EARTHSIEGE

S I E R R A

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Sierra Coktel Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Str. 32 - D-63303 Dreieich
Geschäftsführer: Wolfgang Kimpel

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

REDAKTION

TextFarm, Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel, Köln, Tel. 0221/9123913
Anja Wülfing - Oliver Funke

CD-ROM UMPROGRAMMIERUNG

Das Team, Buhl

VERTRIEB

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel. 089/319060, Fax 089/3190613

PRODUKTIONSLEITUNG

Laurent Billon

ZEITSCHRIFT-DRUCK

Société SEDI, BUC, Frankreich

CD-ROM-DRUCK

MPO, Averton, Frankreich

LITHOS UND FILMBELICHTUNG

Digital Graphic Arts Service, Köln

AUFLAGE: 120.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

Wir danken allen, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:

Technische Unterstützung: Olivier Baudelin, Thomas Dönnicke, Markus Hartmann, Michael Jones, Michael Junkel, Verena Lenhart, Josh Mosler, Brian Moss, Markus Rafflenbeul, Andreas Schmidt, Claudia Steinbach, René-Guy Trams, Michael Weidauer, Norbert Weis.

Besonders bedanken möchten wir uns bei:

Siegfried Korte, Alexandra Huster

QUELLENNACHWEIS:

Voodoo-Hintergründe (Seite 8-21)

Abbildung der Voodoo-Symbole aus 'Voodoo in Haiti' von Alfred Métraux © Merlin Verlag, Gifkendorf. Wir bedanken uns beim Verlag herzlich für die Freigabe dieser Hintergründe.

URHEBERRECHT:

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

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Gabriel Knight 1 und Earthsiege 1 erworben. Wir beglückwünschen Sie zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

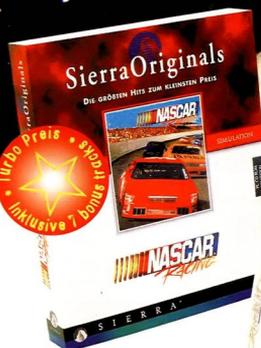
-> **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und Sierra Coktel ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-Rom. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an Sierra Coktel zurück.

-> **Umfang der Benutzung:** Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei Sierra Coktel. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückgeliefert werden. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

-> **Haftung und Gewährleistung:** Sollte die CD-Rom einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Sierra Coktel Deutschland - Robert-Bosch-Str. 32 - D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

EIN NEUES GESICHT...

...UND NOCH MEHR POWER!



NASCAR® RACING
+ TRACKS PACK
"Eine Rennsimulation
der Extra-Klasse"



KING'S QUEST 7
"Einer der großartigsten Vertreter
des Genre Fantasy-Abenteuer"



LEISURE SUIT
LARRY 6



OUTPOST



SPACE QUEST 6



THE LAST
DYNASTY



SHIVERS



TORIN'S PASSAGE

• 8 NEUE SIERRA-TOPSELLER
ZUM BUDGET-PREIS!

SierraOriginals

DIE GRÖSSTEN HITS ZUM KLEINSTEN PREIS

SIERRA

Machen Sie mit bei der großen Sierra-Verlosung!

Machen Sie mit bei der großen

Liebe Leserin, lieber Leser,

Sierra möchte, daß Sie mit uns zufrieden sind. Auf Ihre Wünsche einzugehen, erscheint uns als das sicherste Mittel, Sie zufriedenzustellen. Nur... dafür müßten wir Ihre Wünsche etwas besser kennen. Sagen Sie uns doch einfach, was Sie von unserer ersten Ausgabe halten. Helfen Sie uns, Sie besser kennenzulernen und beantworten Sie uns bitte die folgenden Fragen. Wir lassen uns auch nicht lumpen. Unter den Teilnehmern an unserer kleinen Aktion verlosen wir jede Menge attraktive Preise. Mit dem beiliegenden Coupon können Sie sich außerdem registrieren lassen.

KANNTEN SIE SIERRA SCHON BEVOR SIE DIESE ZEITSCHRIFT GEKAUFT HABEN?

- Ja Nein

HABEN SIE SCHON VOR DEM KAUF DIESER ZEITSCHRIFT SIERRA-PRODUKTE BESESSEN?

- Ja Nein

WOHER KENNEN SIE DIESE ZEITSCHRIFT ?

- Im Geschäft/Kiosk gesehen
- Von Freunden
- Aus der Presse

WARUM HABEN SIE DIE ZEITSCHRIFT GEKAUFT ?

- Wegen Gabriel Knight
- Wegen Earthsiege
- Weil 2 volle Spiele auf der CD sind

WIE FINDEN SIE DIE ZEITSCHRIFT „BEST OF SIERRA“ ?

Insgesamt: gut geht so schlecht

Im einzelnen:

- die Auswahl der Spiele: gut geht so schlecht
- den Inhalt: gut geht so schlecht
- die allgemeine Aufmachung: gut geht so schlecht
- die Lesbarkeit: gut geht so schlecht
- die Redaktion: gut geht so schlecht

WELCHER BEREICH SOLLTE IN DIESER ZEITSCHRIFT STÄRKER BERÜCKSICHTIGT WERDEN.

- die Neuheiten von Sierra
- Artikel über Hardware
- andere Themen:

WÜRDEN SIE „BEST OF SIERRA“ ABONNIEREN?

- Ja Nein

HABEN SIE INTERESSE AN MERCHANDISING-ARTIKELN (STICKER, T-SHIRTS, O.Ä.)?

- Ja Nein

FÜR WELCHE PRODUKTE INTERESSIEREN SIE SICH (ODER INTERESSIERT MAN SICH BEI IHNEN ZU HAUSE)?

- Spiele
- Edutainment/Lernprogramme
- Praktisches/Productivity/Freizeit

WELCHE SPIELE-GENRES INTERESSIEREN SIE AM MEISTEN ?

- Action, Abenteuer, Simulation,
- Strategie, Wirtschaft, Sport

HAT SIE DIE LEKTÜRE DIESES HEFTES DAZU ANGEREGT:

- sich per Post, Fax oder Telefon über unsere Produkte zu informieren?
- unsere Web-Site anzusehen?
- ein oder mehrere Produkte über den Versandhandel zu bestellen?
- ein oder mehrere Produkte bei einem Händler zu kaufen?

WELCHE HARDWARE-VORAUSSETZUNGEN HABEN SIE?

- Prozessor: 486 oder langsamer, Pentium bis 100 Mhz,
- Pentium bis 150 Mhz, Pentium bis 200 Mhz,
- Andere:
- Arbeitsspeicher: <8 MB, 8 MB, 16 MB, 32 oder > MB
- Betriebssystem: Dos/Win 3.11, Win 95,
- Anderes:

PLANEN SIE IN DEN NÄCHSTEN 6 MONATEN NEUEINKÄUFE BEI HARDWARE?

- Ja Nein

BESITZEN SIE EINEN ZUGANG ZUM INTERNET ODER ZU EINEM ANDEREN ONLINE-DIENST?

- Nein, keinen
- T-Online
- AOL
- CompuServe
- Lokaler Internet-Provider

HABEN SIE SCHON SPIELE IN FORM EINER ZEITSCHRIFT GEKAUFT ?

- Ja, regelmäßig.
- Ja, ab und zu.
- Nein, BoS ist das erste.

WIEVIEL GELD HABEN SIE IN DEN LETZTEN 3 MONATEN FÜR SPIELE AUSGEGEBEN?

- Spiele unter 50 DM : <50 DM, <100 DM, <100 DM
- Spiele über 50 DM : <100 DM, <200 DM, >200 DM

WELCHE ZEITSCHRIFTEN LESEN SIE REGELMÄßIG ?

Computer-Presse: _____

Anderere Publikationen: _____

Name: _____
Vorname: _____
Straße: _____
PLZ: _____
Ort: _____
Land: _____
Ihr Geburtsdatum: _____
Kaufdatum des Produktes: _____

- Ja, Ich will an der VERLOSUNG teilnehmen
- Ja, Ich will mich REGISTRIEREN lassen

Fragebogen bitte vor dem 31.08.97 an folgende Adresse zurückschicken:
Sierra Coktel Deutschland - „Best Of Sierra“
 Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

Wir danken Ihnen schon jetzt für Ihre Mitarbeit und wünschen Ihnen viel Glück.

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 16.06.97 bis zum 31.08.97 ein Preisausschreiben, an dem alle Personen teilnehmen können, mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens Sierra Coktel sowie deren Familienangehörigen. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Die Daten werden elektronisch erfaßt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





VERLOSUNG

UND DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN
ERLEBEN SIE ALLE GENRES IN DER WELT DER COMPUTERSPIELE



Senden Sie einfach den ausgefüllten Fragebogen bis zum 31.08.1997 an uns zurück und sichern Sie sich so Ihre Chance auf einen wahren "Sierra-Hagel"!

1. Preis: 25 Spiele aus der Reihe "Sierra Originals"

2. Preis: 20 Spiele aus der Reihe "Sierra Originals"

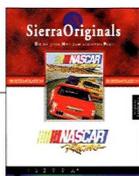
3. und 4. Preis: 15 Spiele aus der Reihe "Sierra Originals"

5. bis 10. Preis: 10 Spiele aus der Reihe "Sierra Originals"

11. bis 50. Preis: 5 Spiele aus der Reihe "Sierra Originals"

51. bis 100. Preis: 2 Spiele aus der Reihe "Sierra Originals"

101. bis 200. Preis: 1 Spiel aus der Reihe "Sierra Original"



NÄCHSTE AUSGABE AM 22.08.1997 IN ALLEN KIOSKEN

Spiel 1: (Vollversion)
Spiel in Deutsch
Sprachausgabe in Englisch
Alle Untertitel in Deutsch

GABRIEL KNIGHT



Packendes Abenteuer im Bann der Voodoo Magie

Mit „Gabriel Knight: Sins of the Fathers“ tauchen Sie ein in die unheimliche Welt des Voodoo und seiner Rituale. Begleiten Sie Gabriel, den Helden des Spiels, auf seiner Reise quer durch drei Kontinente und helfen Sie ihm bei der Aufklärung einer schaurigen Mordserie.

- Befragen Sie jeden in diesem ausgefeilten Psychothriller.
- Lüften Sie ein uraltes und schreckliches, übernatürliches Geheimnis.
- Erforschen Sie die dunklen Seiten des heutigen New Orleans.
- Wo endet die Wirklichkeit, wo beginnt der Alptraum?



Systemanforderungen: → AT 386 → 40 Mhz → 8 MB RAM → MS-DOS 5.0 → PC CD-ROM Laufwerk nach MPC-Norm Kompatibilität: → Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus → VGA 256 Farben

Spiel 2: (Vollversion)
Spiel komplett in Deutsch

EARTHSIEGE

Strategie & Action pur in tonnenschweren Kampfmaschinen

Die Welt im dritten Jahrtausend - auf der radioaktiv verseuchten Erde leben nur noch wenige Menschen und wehren sich verzweifelt gegen die gnadenlose Herrschaft der Cybriden, einer hochentwickelten Robotergeneration, die nach einem verheerenden Atomkrieg die Macht an sich gerissen hat. Werden Sie Pilot einer HERCULAN-Kampfmaschine und leisten Sie einem scheinbar übermächtigen Gegner Widerstand. Die Menschheit braucht Sie - jetzt!

- Wagen Sie sich an 45 Missionen in 8 Kampagnen bei immer wechselnden Gegnern und Kampfbedingungen.
- Wählen Sie unter mehreren HERC-Typen und den unterschiedlichsten Waffensystemen.
- Erobern Sie feindliche Stützpunkte in Guerillamanier und machen Sie soviel Beute wie möglich.
- Erleben Sie Earthsiege, eine Action-Fantasysimulation der Sonderklasse!



Systemanforderungen: → 486 DX 33 → 8 MB RAM → MS-DOS ab 5.0 → Double Speed CD-ROM Laufwerk → VGA 256 Farben Kompatibilität: → Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel → Joystickunterstützung → Microsoft-kompatible Maus

DEMOS

Lords of the Realm II - eine aufregende und historisch exakte Simulation des 12. Jahrhunderts. Verwalten Sie Ihre Grafschaft und werden Sie Thronfolger König Edwards I. von England. Kämpfen Sie in Echtzeit gegen bis zu vier Mitspieler. Spektakuläre Filmsequenzen und authentische Musik lassen die Welt des Feudalismus wieder aufstehen!



Print Artist 3 - das geniale Heimdruckstudio in deutscher Sprache, mit 6000 Cliparts und Fotos, 100 Schriftarten und tausend tollen Ideen für das Layout Ihrer eigenen Anzeige oder Einladung. Sie brauchen ein Flugblatt? Mit Print Artist wird Ihre Demo ein Erfolg!



3-D Ultra Minigolf - der ultimative Freizeitspaß für die ganze Familie! Wer Minigolf für ein betrieblches Altherrenspiel hält, wird sich von liebgewonnenen Vorurteilen verabschieden müssen: 3-D Ultra Minigolf bietet 18 verschiedene, aufregende und zum Teil völlig abgedrehte Kurse in 3-D, wirklichkeitstreuem Spiel durch True Putt™-Technologie und vier unterschiedliche Spielarten.



Silent Thunder - eine beeindruckend realistische Action-Flugsimulation mit 3-D-Grafiken in SVGA-Auflösung und rockigem Soundtrack in CD-Qualität. Fliegen Sie 24 verschiedene, halbsbrecherische Missionen in allen Krisenregionen dieser Erde! Ihr Erfolg ist der Garant für den Frieden in der Welt.



SCREENSAVER

Wollten Sie immer schon mal einem leibhaftigen Hai ins gnadenlose Auge blicken? Oder Larry Laffer, dem Sinn- und Abbild des Latin-Lovers, bei einem seiner subtilen Eroberungsversuche zusehen? Können Sie haben. Wir bringen Abwechslung in Ihren tristen Büroalltag. Mit den neuen Bildschirmschonern von Sierra kommt Ihr Blut in Wallung, so oder so. Einfach installieren und dann den Computer eine Weile in Ruhe lassen. Bei Sierra sind selbst die Screensaver spannend!

