DM 14,90 · SFR 14,90 · ÖS 112

Sept.+Okt.
1999

BEST OF SIERRA

2 TOP-SPIELE AUF 2 CD-ROMS

BEST OF SIERRA™

Nr. 14

Jetzt NEU mit 2 CDs 14,90 DM

3-D ULTRA PINBALL
DER VERGESSENE KONTINENT

Eine der erfolgreichsten Flipperserien entführt Sie in ein Action-Abenteuer in die Welt der Dinosaurier

„Platin Award – PC Power (12/97)"

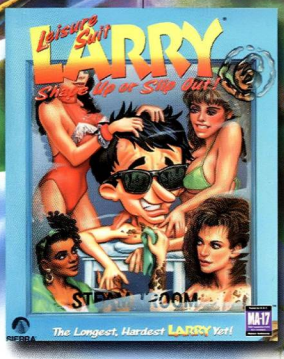
(Deutsche Vollversion)

LARRY 6 – Reiß auf oder schieb ab

Abgedrehtes Adventure um den Möchtegern-Frauenhelden, Larry Laffer, auf seiner erfolglosen Jagd nach dem Rendezvous des Jahrhunderts

„Mehr als drei Millionen Larry-Fans weltweit können nicht irren."

(Vollversion mit deutschem Bildschirmtext)



SIERRA™

EXTRA

DEMOS

DESERT FIGHTERS
QUEST FOR GLORY 5
WEB ARTIST

Spieletips:
HOMEWORLD

Enthüllt:
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
EXTREME BIKER, AMERZONE

GABRIEL KNIGHT 3-COMIC
zum Rausnehmen

BEST OF SIERRA N°14 FG P0011474

4 344400 314906 14











Liebe Leser,

ein Jubiläum haben wir uns noch nie durch die Lappen gehen lassen. Da waren wir immer gnadenlos und haben mit guten Spielen nur so um uns geschmissen. Diese liebgewordene Tradition wollen wir auch an unserem zweiten Geburtstag aufrechterhalten. Doch dafür müssen wir mit einer anderen Tradition leider brechen – der unseligen Angewohnheit, immer nur eine CD in unser Heft zu packen! Wer zwei Jahre alt ist, der kann auch zwei CDs vertragen – und zwei Spiele sowieso! Um den beiden Silberscheiben auch ein angemessenes Obdach bieten zu können, hat meine Kolumne sogar einen Umzug in Kauf genommen und befindet sich nun in einer WG mit dem Inhaltsverzeichnis auf...na klar doch, der Seite Zwei! Und das Beste: Die BoS im Doppelpack bleibt keine Eintagsfliege! Wir werden in Zukunft auch abseits aller Jubiläen mit zwei CDs daherkommen, zwei Spielen, mindestens zwei Demos und, und, und....

In aller Kürze noch rasch zwei Bemerkungen zu unseren Spielen: 3D-Ultra Pinball 3: Der Vergessene Kontinent dürfte erfahrenen Best of Sierra-Lesern kein Unbekannter sein, denn vor knapp zwei Jahren haben wir Ihnen dieses rasante Flipper-Adventure zum ersten Mal vorgestellt: als Neuerscheinung!

Auch bei unserem zweiten Spiel macht ein alter Bekannter seine Aufwartung: Leisure Suit Larry, der lausigste Liebhaber der virtuellen Welt, mischt in seinem sechsten Abenteuer eine Schönheitsfarm auf. Helfen Sie ihm, seine Traumfrau zu finden! Aber seien Sie gewarnt: Das wird ein hartes Stück Arbeit! Larrys sicheres Gespür für peinliche Situationen läßt ihn auch diesmal nicht im Stich.

So und jetzt wünsche ich Ihnen wie immer viel Spaß mit unseren Spielen,

Ihr Karl-Xavier Neubig



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

Inhalt

EDITORIAL 03

INSTALLATION & START - leichtgemacht 04
3D-Ultra Pinball 3, Larry 6, Demos/Movies

3D-ULTRA PINBALL 3 -
Mit Flipperkugeln auf Dinosaurierjagd 07
Orientierung nach dem Absturz - Hauptmenü und Gameplay 08
Zielsicher durch den Dschungel - Die Steuerung 09
„Darf's ein bißchen mehr sein?" - Die Einstellungen 10
Boni, Bumper und Rollover - Klärende Worte zur Flipper-Terminologie 11
Die Jagd kann beginnen - Das Ruinental wartet auf Sie! 12
Schreckliche Wände im Vergessenen Tempel 15
Das große Finale - Hecklas Horrorlabor 17

LARRY 6 - Larry Laffer - Looser, Luftikus und Latin Lover 39
Errötend folgt er ihren Spuren - Die Spielsteuerung bei Larry 6 40
Die neuen Leiden des jungen L. - Komplettlösung in zwanzig Schritten 41
Larrys gesammelte Rendezvous - Chronologie eines Desasters 44

NEUHEITEN
Pharao - Gründen Sie Ihre eigene Dynastie! 20
Half-Life: Opposing Force - Mit anderen Augen 21
Homeworld - Überleben in einer neuen Welt 22
Extreme Biker - Der mit der Enduro tanzt 23
Amerzone - Das dunkle Vermächtnis 24
Desert Fighters - Locken Sie den Wüstenfuchs aus seinem Bau! 25
DSF Fußball-Manager 2000 - Erfolg ist planbar 26

DAS JUBILÄUMSPOSTER 28
Sierra's Entwicklungskiste 27
Gabriel Knight 3 - Der Comic 29

EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY
Print Artist 6 48
Toefl Test 49
Startklar 52

RUBRIKEN
Best of Feedback 06
Planet Sierra 34
Best of Sierra Shop 36
Was sagt die Presse 38
Intern 47
Erste Hilfe 53
Cover CD / Impressum 56
Verlosung 58

Auch Eroberer haben mal klein angefangen...

...denn sie müssen sich bei der Installation unserer Spiele an gewisse Regularien halten - wie jeder andere auch. Ob sie nun vergessene Kontinente oder schöne Frauen erobern wollen, spielt dabei überhaupt keine Rolle.

3D-Ultra Pinball 3

So zaubern Sie einen ganzen Kontinent auf Ihre Festplatte - Installation und Start von 3D-Ultra Pinball 3





Unter Windows 95/98 genügt es völlig, die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einzulegen und auf Pinball 3 zu klicken, wenn Sie die Installation starten möchten. Wie Sie mit den Anweisungen auf dem Bildschirm umzugehen haben, wissen Sie: Folgen Sie ihnen bedingungslos, und es wird Ihnen nichts geschehen.
Sollte die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten, dann können Sie die Installation auch manuell vornehmen (ohne dabei großartig ins Schwitzen zu geraten). Öffnen Sie Ihren Windows Explorer über die Optionen Start → Programme → Windows Explorer und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (in der Regel ist das Laufwerk D:). Nun erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Suchen Sie dort die Datei AUTORUN.EXE (die mit dem grauen Sierra-Symbol), und klicken Sie sie doppelt an. Nun können Sie in unserem Menü das Spiel „Pinball 3" zur Installation und später auch zum Starten auswählen.

Der Start unter Windows - Geben Sie sich die Kugel

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows neu. Windows braucht das einfach. Danach beginnen Sie die wilde Jagd nach Hecklas Dinosauriern über das Pinball 3-Symbol in der Sierra-Programmgruppe. Das finden Sie über die Optionen Start → Programme → Sierra → Pinball 3. Und schon heulen die Motoren eines klapprigen Flugzeugs auf.

Larry 6

Aufruhr in der Schönheitsfarm - Die Installation von Larry 6

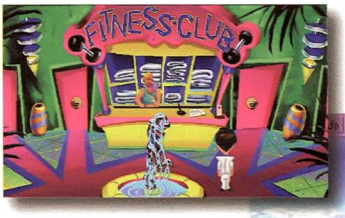
Larry ist ja ein ziemlicher Versager, aber eins muß man ihm lassen: Bei der Installation seiner Abenteuer gab es noch nie Schwierigkeiten. „Larry 6" macht da keine Ausnahme.
Unter Windows 95/98 müssen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf Larry 6 klicken, um die Installation zu starten. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen - aber was erzählen wir da, das tun Sie ja sonst auch immer!
Sollte sich auch hier die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten lassen, dann gehen Sie so vor, wie wir das weiter oben schon in epischer Breite beschrieben haben: Windows Explorer öffnen (Start → Programme → Windows Explorer), CD-ROM-Laufwerk im linken Fenster anklicken (D:), dann im rechten Fenster nach der Datei AUTORUN.EXE suchen und doppelklicken. Sie können nun in unserem Menü das Spiel „Larry 6" zur Installation und später auch zum Starten auswählen.

Schicken Sie Larry auf die Piste - der Start unter Windows

Ist die Installation abgeschlossen, muß Windows wie immer neu gestartet werden. Klicken Sie danach das Larry 6-Symbol in der Sierra-Programmgruppe an (Start → Programme → Best of Sierra → Larry 6) und Larry steht mit offenem Mund am Strand von Venice Beach. Das Desaster nimmt seinen Lauf...

Larrys Start unter DOS

Starten Sie Ihren Computer im MS-DOS Modus (über die Task-Leiste und den Optionen Start → Beenden → Computer im MS-DOS Modus starten → OK). Wechseln Sie danach auf Ihrer Festplatte in das Verzeichnis: \Sierra\lsl6 und starten Sie die Datei LSL6.







Spiel, Spaß und Kreativität - Die neuen Demos von Best of Sierra

Heute haben wir nicht nur die neusten Demos aus dem Hause HAVAS für Sie zusammengestellt, sondern zusätzlich auch noch zwei Kurzfilme zu den beiden Herbst-Knüllern „Pharao" und „Gabriel Knight 3", die Ihnen den Abschied vom Sommer bestimmt ein bißchen versüßen können.

Desert Fighters

Die neue historische Flugsimulation

Mit der neuen historischen Flugsimulation von Dynamix können Sie aktiv in die Geschichte eingreifen und sie auch verändern. „Desert Fighters" spielt während des 2. Weltkriegs in Nordafrika. Ihnen stehen zehn verschiedene Maschinen aus vier Nationen zur Verfügung, um den Verlauf des Krieges mitzubestimmen. Als Wüstenpilot fliegen Sie u.a. Angriffe auf Militärkonvois, auf Kriegsschiffe und bestreiten Abfangmanöver.

Sie brauchen mindestens:
Win95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo empfohlen), DirectX 6.0 oder höher

Quest for Glory 5

Der neuste Teil der Rollenspiel-Saga

Der fünfte Teil der „Quest for Glory"-Reihe versetzt den Helden in ein unbekanntes mystisches Königreich. Wählen Sie zwischen drei verschiedenen Charakterklassen, um Ihre Aufgabe zu bestehen: Dieb, Zauberer oder Krieger. Meistern Sie Ihren Weg durch die unterschiedlichsten Schauplätze einer unglaublich realistischen 3D-Welt.

Sie brauchen mindestens:
Win95/98, Pentium 166, 32 MB RAM, 6x CD-ROM Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), Soundblaster oder 100% kompatibel, Maus, DirectX 6.0 oder höher

Web Artist

Kreieren Sie Ihre eigene Website

Wenn Sie schon immer einmal Ihre ganz persönliche Webseite erstellen wollten, dann ist „Web Artist" genau das Richtige für Sie. Sie können in kürzester Zeit und einfachster Handhabung Internetseiten ohne jegliche Computersprachenkenntnisse erstellen. „Web Artist" verbindet die professionellen Webdesigntechniken mit der einfachen Handhabung der Sierra Home-Produkte. Das Ergebnis ist ein umfassendes Produkt, das professionell arbeitet und einfach zu bedienen ist.

Sie brauchen mindestens:
Win95/98, Pentium 100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), Soundblaster oder 100% kompatibel, Maus

Gabriel Knight 3

Der offizielle Movie zum 3. Teil der Gabriel Knight-Reihe

Der Kurzfilm zum neusten Teil der „Gabriel Knight"-Reihe gibt Ihnen einen Einblick in das mysteriöse Abenteuer des Schattenjägers. Hoch in den Bergen von Frankreich birgt die unauffällige Stadt Rennes-le-Château ein grausiges Geheimnis. Generationen von Theologiehistorikern, Okkultismusforschern und gierigen Schatzgräbern haben bereits versucht, das Rätsel zu lösen. Jetzt ist Gabriel Knight dran.

Pharao

Der offizielle Movie zur historischen Aufbausimulation Pharao

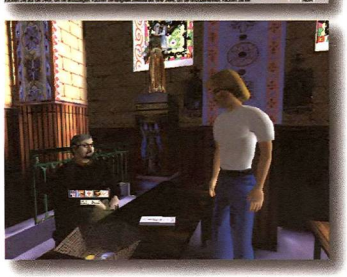
Das Alte Ägypten steht im Zentrum des neuen Aufbau-Strategiespiels von Impressions, den Entwicklern von Caesar III. „Pharao" bietet dem Spieler die Chance, die große ägyptische Zivilisation zu ihren größten Errungenschaften zu führen, und dreitausend Jahre der Menschheitsgeschichte neu zu erleben.

Sie brauchen mindestens für beide Movies:
Win95/98, Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), Soundkarte, Active Movie











Und so installieren Sie:

Die Demos auf dieser CD laufen ausschließlich unter Windows 95/98 und lassen sich bequem durch den Best of Sierra-Installer auf die Festplatte bringen. Alternativ lassen sich die Demos auch anders installieren:

Bei **Quest for Glory** genügt ein Doppelklick auf die Datei „Setup" im Ordner „Demos\Quest for Glory Demo". Folgen Sie dann nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm. Der Start erfolgt durch das Programm-Symbol „Dragon Fire Sneak Peak" in der Sierra-Programmgruppe.

Auch bei **Desert Fighters** doppelklicken Sie auf die Datei „DesertFightersEuroATR" im Ordner „Demos" auf der CD. Alles weitere sagen Ihnen dann die Anweisungen auf dem Bildschirm bis das Setup abgeschlossen ist. Starten können Sie die Demo-Version durch das Programm-Symbol „Desert Fighters Demo" in der Dynamix-Programmgruppe.

Ebenso einfach erfolgt die Installation der **Web Artist Demo**: Doppelklick auf die Datei „WADEMO10DE.EXE" im Ordner „Demos" auf der CD. Folgen Sie wieder den Anweisungen auf dem Bildschirm bis das Setup abgeschlossen ist, und starten Sie mit dem Programmsymbol „Web Artist Demo" in der Sierra-Programmgruppe.

DirectX:
Falls auf Ihrem Rechner noch keine aktuelle DirectX-Version installiert ist, müssen Sie DirectX von der BoS-CD installieren, um die Demos spielen zu können. Wechseln Sie dazu in den Ordner „DirectX" auf der BoS CD 1 oder 2, doppelklicken Sie auf die Datei „dxsetup.exe", und wählen Sie die Schaltfläche „DirectX erneut installieren" an. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Die Movies Gabriel Knight 3 und Pharao:
Diese beiden Videos können Sie entweder über den Best of Sierra-Autorunner starten oder über den Explorer im Verzeichnis \ Demos durch einen Doppelklick direkt aufrufen.

Best of Feedback

Liebe Leserin, lieber Leser,

wie Sie sich vielleicht erinnern, haben wir in der letzten Best of Sierra, Ausgabe Nr. 13, wieder einmal zu unserer großen Best of Sierra-Leserbefragung aufgerufen. Im Rahmen unseres 2jährigen Jubiläums haben wir Sie um Ihre geschätzte Meinung in Bezug auf unser Magazin gebeten. Die Resonanz war überwältigend! Nicht, daß Sie sich sonst nicht so zahlreich an unseren Preisausschreiben beteiligen würden... aber mit dieser Beteiligung hätten wir im Traum nicht gerechnet. Vielen Dank!

Natürlich können Sie auch zukünftig und ohne spezielle Fragebogen-Aktion Ihre Meinung, Wünsche, Kritik oder ähnliches an uns weitergeben. Entweder auf dem altbewährten postalischem Wege oder auch via Email. Die Adresse kennen Sie ja mittlerweile; trotzdem hier noch einmal zum Mitschreiben:

Bos@havas-interactive.de

Die Belohnung Ihrer Mühen, sprich die Preise und ihre Gewinner, werden allerdings erst in der nächsten Ausgabe der Best of Sierra bekanntgegeben, da müssen Sie sich noch ein bißchen gedulden. Einige Ergebnisse der Umfrage wollen wir Ihnen aber schon jetzt verraten...

Die große Best of Sierra-Leserbefragung

Zunächst einmal vielen Dank für die überwiegend positive Resonanz. Der Großteil unserer Leserschaft hat die Best of Sierra mit „gut" bewertet und als Hauptgrund für den Kauf des Magazins die Spiele auf unserer Heft-CD angegeben. Die Frage, ob Sie die BoS lieber für einen niedrigeren Preis oder mit 2 CDs kaufen würden, wurde eindeutig zugunsten der doppelten CD-ROM-Menge entschieden. Aus diesem Grund gibt es die Best of Sierra auch ab dieser Ausgabe immer mit einer CD mehr.

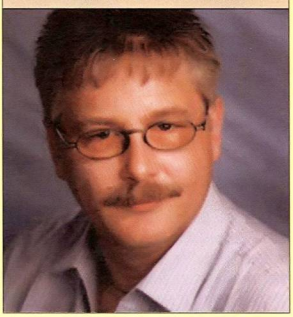
Auch Ihrem überwiegenden Wunsch nach Adventures und Action auf unserer Heft-CD haben wir mit unserer Jubiläums-Ausgabe mit den Spielen „Larry 6" und „3D-Ultra Pinball 3" hoffentlich entsprochen.
Ganz besonders gefreut haben uns auch Ihre Antworten zu der Frage, welche Ausgaben der Best of Sierra Sie besitzen: die meisten von Ihnen sind im Besitz fast aller BoS-Ausgaben!

Noch eine weitere Auswertung, die Sie vielleicht interessieren könnte, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Auf unsere Frage, ob Sie Interesse an einer Abonnement-Möglichkeit haben, hat die Hälfte unserer Leserschaft mit „Ja" geantwortet. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen ab sofort auf Seite 50 in unserer Jubiläumsausgabe ein Best of Sierra-Abonnement an. Schauen Sie doch einfach mal rein!

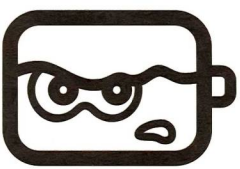
Verlosung Best of Sierra Nr.: 12

And the winner is...

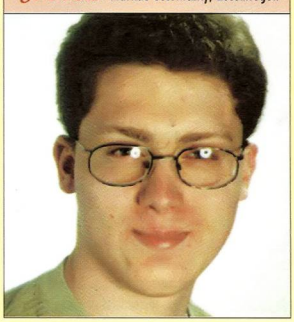
1. Preis Rüdiger Klimach, Witten



2. Preis Gerald Blumethal, Langenhagen



3. Preis Markus Sternitzky, Esterwegen



Mit **Flipperkugeln** auf Dinosaurierjagd

Spannendes Flipperabenteuer im geheimnisvollen Dschungel Afrikas

In den 50er Jahren schwappte – von Kulturkritikern argwöhnisch beäugt - nicht nur eine wilde und ungestüme Musik über den großen Teich, die bis dahin selbst kreuzbrave deutsche Jugendliche zu den merkwürdigsten Bewegungen animierte, sondern auch ein elektro-mechanisches Spielgerät, das in rasender Geschwindigkeit zunächst die Spielhallen und kurze Zeit darauf auch die Vorstadtkneipen in Deutschland und anderswo eroberte: der Flipper. Entwickelt wurde er schon Anfang der dreißiger Jahre (der erste kommerziell erfolgreiche Flipper verkaufte sich immerhin 50.000 Mal), doch seinen Siegeszug trat er erst ein gutes Vierteljahrhundert später an. Der Flipper wurde bald so populär wie kaum kein anderes Münzgerät vor ihm, auch wenn er immer mit Geld gefüttert werden wollte und nicht mehr herausrückte als gerade mal ein Freispiel.

Von dem Vorwurf, ein Groschengrab zu sein, darf der moderne Flipper guten Gewissens freigesprochen werden - wer heuer mit ein paar Freunden eine Runde Flippern möchte, der muß schon etwas tiefer in die Tasche greifen. Unter einem Heiermann (für alle Nichtrheinländer: ein Fünfmarkstück) tut sich da nichts. Doch echte Pinball-Fans lassen sich von solchen Preisen nicht abschrecken.

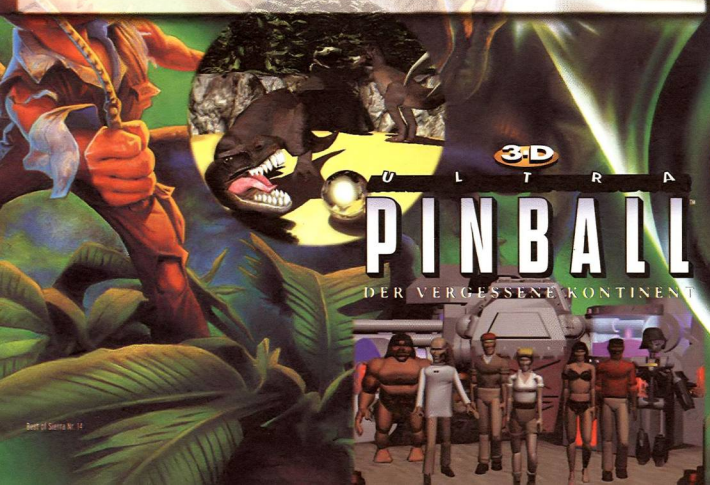
Daß sich bald auch Programmierer an die Entwicklung von Flipper-Simulationen machten, mußte angesichts dieser Popularität niemanden wirklich überraschen. Schon eher überraschte da die Spieleflut, die in den 90er Jahren über die Flippergemeinde hereinbrach. Zahllose „Simulationen" von zumeist recht zweifelhafter Qualität überschwemmten den Spielmarkt und prüften Pinball-Fans auf ihre Leidensfähigkeit. Unter all dem Mittelmaß aber gab es immer wieder einige, die durch realistisches Kugelverhalten, einfallsreiches Gameplay und feinste 3D-Grafiken auf sich aufmerksam machten.

Daß die 3D-Ultra-Reihe von Sierra zweifellos der gehobenen Kategorie zuzurechnen ist, belegen allein schon die Verkaufszahlen: Mit ca. 1 Million verkaufter Exemplare ist die 3D-Ultra-Reihe von Sierra eine der erfolgreichsten Flipperserien der Computerwelt.
Das Besondere: Die Spiele der 3D-Ultra-Serie beschränken sich nicht nur auf ein Thema bzw. einen Spieltisch, sondern liefern gleich eine Hintergrundgeschichte hinzu, ein richtiges Adventure, das nur mit einem Satz Flipperkugeln und einer gehörigen Portion Reaktionsvermögen zu meistern ist. Die erste Folge führte die Fans auf eine verlassene Raumstation, in Runde zwei wurde den Flipper-Fans das Gruseln gelehrt, und bei „3D-Ultra Pinball 4" schlüpfte der Spieler in die Rolle eines NASCAR-Piloten, der mit wuchtigen Flipperbewegungen seine Kontrahenten von der Piste fegte.

„3D-Ultra Pinball 3: Der Vergessene Kontinent" entführt Sie in die unwegsame Dschungellandschaft einer abgelegenen Urzeitwelt.

Nur mit viel Glück haben Rex Hunter, ein etwas vierschrötiger Söldner mit markantem Bürstenhaarschnitt, Professor Spector, sowie dessen liebenswerte Assistentin Mary den Absturz ihrer Maschine überlebt. Sie finden sich in einer Welt wieder, in der die Zeit stehengeblieben zu sein scheint. Gemeinsam mit Neeka, einem Eingeborenenmädchen, macht sich das Trio auf die Suche nach dem dunklen Geheimnis dieser vergessenen Welt. Und sie werden bald fündig: Heckla, ein genialer, aber charakterlich ziemlich mieser Wissenschaftler, verwandelt die harmlosen Bewohner dieses Landstrichs mit Hilfe modernster Bio-Technologie in aggressive Dinosaurier. Alles was ihm noch fehlt, um seine Schreckensherrschaft auf die moderne Welt auszudehnen, ist der sogenannte „Stein der Macht". Heckla bringt Mary in seine Gewalt und zwingt die beiden anderen, ihm den Stein zu beschaffen....

Durchkreuzen Sie die finsteren Pläne dieses Verrückten! Alles, was Ihnen bei der Rettung der Menschheit zur Verfügung steht ist ein gut ausgestatteter PC, eine sorgsam produzierte BoS-Jubiläums-CD, Ihr eigenes Reaktionsvermögen und...zahllose Flipperkugeln - getreu dem Motto vieler Pinballfans: „No balls, no glory!"



Orientierung nach dem Absturz

- Hauptmenü und Gameplay

Ihre drei Helden haben gerade eine blitzsaubere Bruchlandung hingelegt und versammeln sich um den Trümmerhaufen, der mal ihr Flugzeug war. Hinter ihnen wartet schon der Vertreter einer offenbar immer noch nicht ganz ausgestorbenen Spezies auf sein Abendbrot. Mit der Klärung solch grundlegender Fragen wie „Was war das denn gerade?", „Wo bin ich hier?" oder „Wie kommen wir hier wieder weg?" sollten Sie also keine Zeit verlieren, denn: Dinosaurier sind manchmal richtig kleine Naschkatzen. Also auf zum Hauptmenü - im afrikanischen Sand finden Sie alles, was Sie für ein spannendes Flipperabenteuer brauchen.

Die Flipperkugel -
Pinball spielen



Wenn Sie ohne viel Federlesens direkt losflippern wollen, dann sind Sie hier genau richtig. Klicken Sie auf „Pinball spielen", und legen Sie auf dem darauf folgenden Bildschirm die Anzahl der Spieler fest. Wie immer können maximal vier Leute mitmachen. Danach landen Sie auch schon mitten im ersten Level, dem Ruinental, das mit zahlreichen Seitentälern, sprich, Unterleveln und Sonderaufgaben, aufwartet. Wer sich hier durchgekämpft hat, der entdeckt den Vergessen Tempel und, mit etwas Glück und sehr viel Geschick, auch Hecklas Horrorlabor. Dort geht es dann um die Wurst, oder besser gesagt, um den Stein der Macht.

Das Ei des Dinosauriers -
Training

Eine gnädige Idee der Programmierer - im Training können Sie jeden einzelnen Level erst mal üben, bevor Sie versuchen, mit Flipperkugeln die Welt zu retten. Haben Sie einen Level geschafft, können Sie entscheiden, ob Sie Trainingsweltmeister werden und weiter üben wollen, oder ob Sie Heckla und seinen Sauriern nun endlich die Stirn bieten wollen.

Die Highscore-Flugzeugtrümmer
oder wer hat die meisten Punkte?



Hier können Sie sich die höchsten Punktzahlen anzeigen lassen, die Sie oder einer Ihrer Mitspieler auf ALLEN Tischen gesammelt haben. Wer seine Konkurrenten aus den Annalen löschen möchte, der braucht nur auf die Schaltfläche „Zurücksetzen" zu drücken, und schon hat es diese Punktzahl nie gegeben. Desweiteren finden Sie hier Angaben über die Zahl der Kugeln, die der Champ bei seiner anbetungswürdigen Leistung gebraucht hat und die Zahl der Rettungen (von der Insel), die dem Meister bereits geglückt sind. Mit einem Klick auf **„OK"** erreichen Sie den vorangegangen Bildschirm und mit **„Hilfe"** öffnen Sie das Online-Handbuch.

Der Werkzeugkasten -
Einstellungen



Über diesen Menüpunkt können Sie alle gängigen Spieleinstellungen ändern, die Ihnen nicht genehm sind. Das reicht vom Schwierigkeitsgrad, über die Anzahl der Kugeln, die Qualität des Sounds, die Detailgenauigkeit der Grafik bis hin zur Tastaturbelegung („Steuerung"). Wer während des Spiels merkt, daß er mit einer Einstellung nicht zurechtkommt, kann diese Option auch über das Klappmenü am oberen Bildschirmrand aufrufen.

Der-Erste-Hilfe-Koffer

Über diese Schaltfläche können Sie das praktische Online-Handbuch auf den Plan rufen - nur für den Fall, daß Sie unsere Jubiläumsausgabe irgendwo verbuddelt haben sollten.

Nichts wie weg hier! -
Der Ausgangsbutton

Am oberen linken Bildschirmrand befindet sich eine kleine runde Schaltfläche, mit deren Hilfe Sie die grüne Hölle jederzeit und ohne eine Schramme verlassen können. Auch der ausdauerndste „Pinball Wizzard" muß ja schließlich mal ins Bett.

Retten oder opfern? -
Ein paar Bemerkungen zum Gameplay

Im Spiel werden Sie immer wieder vor der nagenden Gewissensfrage stehen, ob Sie eine Kugel retten oder opfern wollen. Geht eine Kugel in der Mitte oder an der Seite ins Aus, können Sie mit der Kugel im vorangegangen Level weiter spielen. Dann hätten Sie die Kugel gerettet, die Zugangsberechtigung zum nächst höheren Level wäre aber zum Teufel (gerechterweise sollte man erwähnen, daß alle Targets, Lichter und Boni des aufgegebenen Levels erhalten bleiben). Wer das lieber auf dem einmal erreichten Niveau weiter spielen möchte, der muß halt in den sauren Apfel beißen und eine Kugel opfern. Nur an den ersten Tischen der jeweiligen Level stellt sich diese Gewissensfrage nicht - da muß geopfert werden, ob's Ihnen nun paßt oder nicht. Wer auf bestimmten Tischen noch bestimmtere Targets trifft oder gar einen Level erfolgreich beendet, der wird mit einem sogenannten „Continue" belohnt, d.h. er kann das Spiel fortsetzen, auch wenn er eigentlich gar keine Kugeln mehr im Köcher hat. Wenn Sie mehrere „Continues" erobert haben, um so besser für Sie. Auf dem langen Marsch durch den Vergessenen Kontinent werden Sie noch für jede Wegzehrung dankbar sein. Wurde der letzte Ball ins Aus gesemmelt, erscheint auf dem Bildschirm eine Anzeige mit den verbliebenen „Continues".

Der sogenannte „Bonus-Multiplikator" multipliziert den Kugel-aus-Bonus mit dem angezeigten Wert (mal 2, mal 4, mal 6 oder mal 8). Ist der Bonus auf dem Konto, wird der Multiplikator auf den Standardwert (mal 1) zurück gesetzt. Nur wer einen Level abgeschlossen hat, darf den erreichten „Bonus-Multiplikator" mit in die nächste Runde nehmen. Üppig fällt die Belohnung für all diejenigen aus, die eine komplette Region (im Ruinental sind das immerhin sechs Level) erfolgreich hinter sich gelassen haben. Dann werden die Boni für alle abgeschlossenen Level einer Region auf einmal ausgeschüttet. Zum Nachtisch gibt es sogar noch einen Freiball und ein „Continue" hinzu. In der neuen Region ist allerdings Schluß mit den Wohltaten - der „Bonus-Multiplikator" fällt wieder auf den einfachen Wert zurück, und die Plackerei beginnt von vorn.

Zielsicher durch den Dschungel - die Steuerung

Wer verhindern will, daß die ersten fünf Kugeln sang- und klanglos abwärts rauschen, ohne von einem einzigen Flipper berührt worden zu sein, der sollte sich zuvor über die Steuereinstellungen informieren. Best of Sierra gibt einen kurzen Überblick.

licken Sie im Hauptmenü zunächst einmal die Werkzeugkiste mit den Einstellungen an, und verzweigen Sie von dort auf die Option „Steuerung". Der sich nun öffnende Bildschirm gibt Auskunft über die Standardeinstellungen der Tastatur bzw. der verschiedenen Controller. Denn außer über die Tastatur können Sie „3D-Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent" noch über den Gravis GrIP, den ThrustMaster und den Microsoft Sidewinder spielen. Sollte Ihnen eine der Standardeinstellungen aus bestimmten Gründen nicht genehm sein (Linkshänder z.B. werden möglicherweise eine andere Startertaste als ausgerechnet die Abwärtspfeil-Taste auswählen), so können Sie jede einzelne Funktion nach Lust und Laune neu belegen. Wenn Sie statt der Tastatur eines der obengenannten Steuergeräte angeschlossen haben, klicken Sie auf „Gamepad/Flipper-Zusatz benutzen", und lassen Sie ruhig „3D-Ultra Pinball" nach ihm suchen. Hat das Spiel das Gerät gefunden, werden die entsprechenden Einstellungen angezeigt.



Ein Steuergerät kann in einer Mehrspielerrunde von mehreren Spielern benutzt werden. Wer drei Freunde, aber nur zwei Controller hat, muß deshalb nicht auf die Dinojagd im Urwald verzichten: Spieler 1 und 3 nehmen Steuergerät 1 und der zweite darf allein mit Controller 2 sein Glück versuchen.

Möchten Sie die Standardeinstellung ändern, klicken Sie zunächst rechts auf die Schaltfläche mit den entsprechenden Controllern und dann links auf den störenden Befehlsbutton. Danach drücken Sie die Taste, die in Zukunft den Befehl ausführen soll. Sollten Sie auf einmal Angst vor der eigenen Courage bekommen und die Änderung wieder rückgängig machen wollen, drücken Sie einfach auf „Abbrechen" und prompt erscheint der alte Befehl wieder auf dem Bildschirm. Wer merkt, daß es mit der neuen Einstellung auch nicht klappt (unter den Flipperfreunden soll es ja auch Grobmotoriker geben), der muß sich halt die Mühe machen und den ganzen Vorgang wiederholen, bis er eine Taste gefunden hat, die seinen Fähigkeiten entspricht oder sich ein anderes Hobby zulegen, das weniger Feingefühl verlangt - Holzhacken, beispielsweise.

Die Standardeinstellungen auf der Tastatur lauten wie folgt:

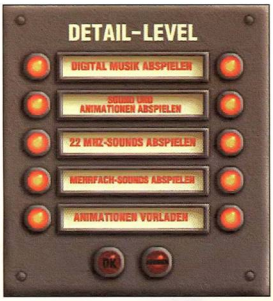




„Darf's ein bißchen mehr sein?"

Was Sie bei „3D-Ultra Pinball 3" sonst noch so alles einstellen können

Das Menü „Einstellungen" erreichen Sie entweder über die Werkzeugkiste im Hauptmenü oder während des Spiels über die Option „Einstellungen" im Pull-Down-Menü „Spiel". Hier können Sie sich ein Spiel auf Ihre ganz persönlichen Bedürfnisse und Vorlieben „maßschneidern". Drei Menüpunkte stehen zur Auswahl: die Option „Steuerung" haben Sie ja bereits kennengelernt, unter „Detaillevel" finden Sie zahlreiche Möglichkeiten, mit denen Sie Ihre Flipperrunde optisch und akustisch aufpeppen können, die Sie für das eigentliche Spiel aber nicht unbedingt brauchen. Gerade die Besitzer langsamer Rechner sollten mit den Optionen „Digitalen Sound verwenden", „Umgebungssound- und Animationen verwenden" oder „22 MHz-Sounds verwenden" vorsichtig umgehen. Guter Klang und hochauflösende Grafiken sind ein Augen- und Ohrenschmaus, aber was hilft das, wenn der Computer angesichts der erforderlichen Rechenleistung in die Knie geht, und Sie Ihre Kugeln nur noch im „Dreiviertel-Ruckel-Takt" abfeuern können. Im Zweifel sollten Sie daher auf die Segnungen moderner Technik verzichten und einer störungsfreien Flipperpartie den Vorzug geben.





Die Einstellmöglichkeiten, die sich hinter dem Menüpunkt „Schwierigkeitsgrad" verbergen, machen „3D-Ultra Pinball 3" zum idealen Spiel für Einsteiger und Profis. Sie sollten Ihre Präferenzen allerdings vor Beginn einer Partie festlegen, denn während des Spiels ist eine Korrektur nicht mehr möglich. Erst wenn Sie die letzte Kugel verballert haben, können Sie hier wieder Änderungen vornehmen. Folgende Einstellungen sind möglich:

Leicht/Schwer: Mit den beiden Lämpchen am oberen rechten Bildschirmrand entscheiden Sie, ob Sie lieber eine ruhige Kugel schieben wollen oder eher die Herausforderung suchen.

Anzahl Kugeln: Wählen Sie zwischen drei oder fünf Kugeln pro Partie. Wer keine Änderungen vornimmt, spielt immer mit fünf Kugeln.

Zielhilfe: Eine praktische Hilfestellung, wenn Sie wissen wollen, welches Ziel Sie als nächstes treffen müssen, um Punkte oder Boni einzusammeln. Über jedem lohnenden Ziel flackert dann für einen kurzen Moment eine Zielscheibe auf.

Schwerkraft: Sie gehören zu den wenigen, die Newtons Gesetze nach Belieben verändern können - ob „Wenig", „Normal" oder „Stark" bleibt ausnahmsweise nicht der Natur, sondern Ihnen überlassen. Bei geringer Schwerkraft scheint die Kugel zu schweben und die Abpraller fallen entsprechend heftig aus. Bei starker Schwerkraft ist der Rebound dagegen etwas mager.

Zeitlimit Eine interessante Option für Ihre Mehrspielerrunden. Wem eine komplette Partie mit 4 Freunden à fünf Kugeln zu lange dauert, der kann vor Beginn des Spiels die Partie auf zwei bzw. fünf Minuten begrenzen. Ein Klick auf das Unendlich-Zeichen, das allen Mathematikgeschädigten aus ellenlangen Schulstunden hinlänglich bekannt sein sollte, und Sie können wieder bis in die Puppen spielen.

Klappt's oder klappt's nicht? - Eine Übersicht aller Pulldown-Menüs

Vier Pulldown-Menüs stehen Ihnen zur Verfügung, damit Sie auch während des Spiels ggf. Änderungen vornehmen können - die Menüs „Spiel", „Optionen", „Fenster" und „Hilfe".

Spiel

Neues Spiel starten	hiermit beenden Sie Ihre aktuelle Partie und können ggf. neue Optionen auswählen.
Neustart	der aktuelle Tisch wird neu gestartet.
Öffnen	öffnet ein zuvor gespeichertes Spiel.
Speichern	speichert das aktuelle Spiel.
Pause	unterbricht das laufende Spiel bei Pinkelpausen, Chef- oder Elternbesuchen.
Einstellungen	ändert die Spieleinstellungen.
Highscores	öffnet den Highscore-Bildschirm mit dem Verzeichnis der „Pinball Wizzards".
Hauptmenü	führt Sie zurück ins Hauptmenü an den Strand.
Beenden	Sie verlassen den Vergessenen Kontinent und kehren zurück in den Alltag.

Optionen

Musik	schaltet die Hintergrundmusik ein oder aus.
Sounds	schaltet die Targetgeräusche ein oder aus.
Sprachausgabe	Ihren Spielfiguren den Mund verbieten.

Fenster

Gesamtbildschirm	vergrößert den Tischbereich auf Vollbildschirmgröße. Die oberen Symbolleisten verschwinden, tauchen aber wieder auf, wenn Sie mit dem Cursor darauf zeigen.
Normal	bildet das Spiel in der normalen Fenstergröße ab. Die Symbolleisten bleiben also sichtbar.

Hilfe

Online-Handbuch	für alle, denen unser kurzer Überblick nicht genügt. Weiterführende Informationen über die Vergabe von Punkten, den Umgang mit Eingabegeräten etc., etc.
Info über 3D-Ultra Pinball 3	Wenn Sie wissen wollen, wer bei der Produktion des Spiels alles seine Finger im Spiel hatte, bitte schön, hier sind sie.

Boni, Bumper und Rollover

Ein paar erklärende Worte zur Flipper-Terminologie

Eifrige PC-Spielefans (sogenannte „User") merken häufig gar nicht mehr, wie sehr englische Fachtermini Eingang in eine Sprache gefunden haben, die früher mal die deutsche war („Grafiken in Gouraud-Shading- und Motion-Capture-Technology setzen eine Engine voraus, die..." oder „Screenshots stehen zum Download auf unserer Website bereit"). Wenn aber ein Publisher von Gamesoftware eine Pinball-Simulation designt, ist der Erklärungsbedarf kaum noch zu toppen, hat doch das Flippergenre seinerseits einen kaum weniger verständlichen Jargon entwickelt. Best of Sierra klärt auf.

Weiter Einige Zielgruppen „springen" weiter, wenn ein anderes Ziel (oder Target) getroffen wird.

Kugelfalle Gerät eine Kugel in eine solche Falle, bleibt sie bis zur nächsten Mehrkugel (Multiball) gefangen. Bis zu zwei Kugeln kann eine solche Falle aufnehmen, bevor ein Mehrkugelspiel beginnt - und Sie sich dann gleich mit drei Kugeln abplagen müssen.

Bonus-Multiplikator Erhöht den Kugel-aus-Bonus um den Faktor 2 bis maximal 8. Der Multiplikator springt weiter, wenn bestimmte Targets getroffen werden, was sich ungemein wohltuend auf den Kugel-aus-Bonus auswirkt.

Blindgänger Damit ist ausschließlich die Kugel gemeint, die kontaktlos ins Aus rauscht, ohne einen einzigen Punkt geholt zu haben, und nicht etwa ein Werturteil über den betreffenden Spieler.

Bumper Bumper sind sogenannte Schlagtürme auf dem Spielfeld, die bei Berührung Punkte einbringen und die Kugel abprallen lassen. Nach einer gewissen Anzahl von Treffern mutieren Bumper zu aufleuchtenden Jet-Bumpern und bringen noch mehr Punkte.

Continue Ein Continue bietet Ihnen die Möglichkeit weiterzuspielen, auch wenn sich die letzte Kugel längst verabschiedet hat. Der Punktestand geht auf Null zurück, die Level aber, die Sie sich bis dahin erarbeitet haben, bleiben erhalten. Mit dem Ende des Spiels endet auch das kurze Leben eines Continues.

Aus Der Spalt zwischen den beiden Flippern ist der Schrecken aller Flipperfreunde - rollt die Kugel dort hindurch, ist sie unrettbar verloren. Einziger Vorteil: Alle Boni, die die Kugel bis dahin angesammelt hat, geraten zur Auszahlung.

Kugel-aus-Bonus Der Bonus, den Sie mit der gerade ins Aus gegangenen Kugel erworben haben. Der kann sich durch den bereits erwähnten Bonus-Multiplikator erhöhen.

Flipper Die Namensgeber des Spiels - kleine Hebel, mit denen die Kugel in alle Richtungen katapultiert werden kann. Die beiden Flipper, die verhindern, daß die Kugel vorzeitig ins Aus läuft, heißen in „3D-Ultra Pinball 3" Hauptflipper.

Torlichter Torlichter sind in den sogenannten Kugelrücklaufgassen versteckt. Sind die Lämpchen erleuchtet, während die Kugel durch eine dieser Bahnen läuft, öffnet sich automatisch das Tor der Kugelrettergasse. Der Name sagt alles - Ihre Kugel ist wieder da.

Gasse Eine schmale Bahn zumeist mit einem Kugelretter oder Rollover-Target (dazu kommen wir gleich).

Passage Passagen sind langgezogene, halbkreisförmige Bahnen, die die Kugel wieder in die Richtung befördern, aus der sie gekommen ist.

Anstoßen Eine der schwierigsten Operationen beim richtigen Flipper aus Blech und Kunststoff. Auch bei „3D-Ultra Pinball 3" müssen Sie darauf nicht verzichten, allerdings sollten Sie sich davor hüten, dauernd an Ihrem PC zu rütteln. Nehmen Sie lieber die Tasten [Leertaste] für die Tischmitte, [#] für die rechte Seite und [y] für die linke Seite. Sie sollten sich aber überlegen, die [y]-Taste fürs Anstoßen der linken Seite ggf. neu zu belegen. Wer erst umständlich zunächst auf [Umschalten] drücken muß, ist seine Kugel schneller los als er „Tilt" sagen kann.

Rollover Rollover sind im Tischboden eingelassene Ziele, die Punkte bringen, sobald die Kugel darüber läuft. Wie bei den Bumpern kann sich die Punktzahl auch bei Rollovern ab einer bestimmten Trefferzahl erhöhen. Ein Rollover kommt selten allein - wer alle trifft, kassiert Boni.

Drophole Ein in die Tischoberfläche eingelassenes Loch, das die Kugel für kurze Zeit festhält. In dieser Zeit kann eine Menge passieren: Bonuspunkte werden eingefahren, ggf. Tore (Gates) geöffnet, oder Mehrkugelmodi angekündigt.

Starter/Plunger Den brauchen Sie, um Ihre Kugel ins Getümmel zu schießen. Drücken Sie die Abwärts-Pfeiltaste, um möglichst viel Schwung zu holen, und lassen Sie sie los, um die Kugel abzufeuern.

Katapulte Katapulte sind die beiden schräg sitzenden Bumper über den beiden Hauptflippern, die Ihre Kugel mit großem Schwung weiterbefördern.

Seitengassen Die Seitengassen verlaufen außen an den Katapulten entlang und führen Ihre Kugel wieder auf die Hauptflipper zu.

Tilt Flipper sind häufig am Rande des Bumperzusammenbruchs - wer aber zuviel rüttelt oder stößt, den bestraft das Leben mit einem Tilt, dem Totalverlust aller Punkte, Boni und Kugeln, die sich gerade im Spiel befinden. Nur etwas für routinierte Spieler, die genau wissen, wie stark sie rütteln können, ohne einen Tilt zu provozieren.



Die Jagd kann beginnen - das Ruinental wartet auf Sie!

Willkommen auf dem Vergessenen Kontinent! Und gleich im ersten Level wird Ihnen alles abverlangt. Sie müssen die Targets in der richtigen Reihenfolge treffen, damit Rex und seine Begleiter einen der beiden nächst höheren Level erreichen können.

Was es im Ruinental und seinen Nebenschauplätzen so alles zu treffen gibt, erklären wir Ihnen auf den nächsten Seiten.





R.I.-Droptargets Sind mit den R.I.-Lampen verbunden und bringen 10.000 Punkte (einzeln) bzw. 50.000 Punkte (zusammen). Sind beide umgelegt, steigt der Wert der Ankylosaurier-Rampen um 5.000 Punkte. Nach einem Multiball bleiben die Targets liegen und geben den Weg zu drei weiteren Droptargets frei (in einer Höhle hinter den beiden ersten). Das erste bringt 25.000, das zweite 50.000 Punkte - sind auch die geschafft, leuchtet die Bahn „Zum Fluß" auf und das dahinter gelegene R.I.-Drophole wird aktiviert.

R.I.-Drophole Leuchtet der Hinweis „Zum Fluß" auf, dann bringt dieses Drophole stattliche 50.000 Punkte und ebnet den Weg zum **2. Level: Wilde Wasser**.

V.E.R.-Droptargets Drei Steinsäulen, die jeweils 25.000 Punkte einbringen. Ist das Set komplett, gibt's 100.000 Punkte, und das dahinter versteckte V.I.R-Drophole wird frei.

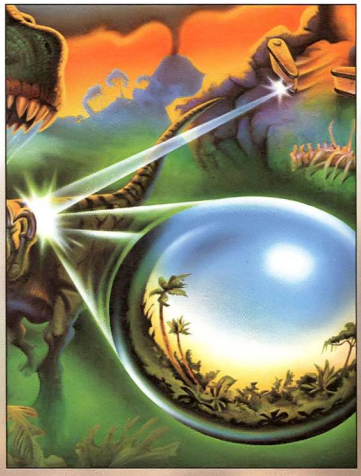
V.E.R.-Drophole Bringt 50.000 Punkte und öffnet die Ankylosaurier-Rampen. Wer nun innerhalb von 10 Sekunden den Stegosaurus zertrümmert, bekommt eine glatte Million. Punkte, wohlgemerkt.

L.O.S.T.-Lampen Sind ausgeschaltet immerhin 5.000 Punkte, eingeschaltet aber schon 25.000 Punkte wert und springen mit jeder Flipper-Bewegung weiter. Das Set bringt 100.000 Punkte ein und auch der Bonus-Multiplikator legt ein Schippchen drauf. Steht der schon auf Maximum, dann gibt's zum Ausgleich eine Extrakugel und 1 Million aufs Konto. Jedesmal, wenn Sie das Set zehn Mal getroffen haben, dürfen Sie sich über ein Continue und eine weitere Sonderkugel freuen.

L.O.S.T.-Cave-Target Belohnt jeden Treffer mit 15.000 Punkten, und erhöht den Bumperwert um 5.000.

Bumper Bumper sind geizig. 1.000 Punkte pro Kontakt, 1.000 weitere für jeden Treffer im L.O.S.T.-Cave-Target. Bei Superjets erhöht sich der auf 25.000 Punkte plus 5000 Mal die Gesamtzahl der L.O.S.T.-Cave-Target-Kontakte.

Ankylosaurier-Rampen sind schon freigiebiger. 10.000 bzw. 100.000 Punkte (im erleuchteten Zustand) sind allemal drin. Rollt die Kugel eine erleuchtete Rampe hoch, beginnt die gegenüberliegende Rampe für 10 Sekunden zu blinken. Das heißt, daß Sie Ihnen beim ersten Treffer 200.000 Punkte aufs Konto spült, beim zweiten schon 300.000 usw., stets vorausgesetzt, Sie halten sich an das Zeitlimit. Außerdem läßt jeder Treffer einer erleuchteten Rampe eines der grünen Ankylosaurier-Lämpchen aufleuchten (am linken Flipperset). Von denen gibt es sechs Stück. Leuchten alle sechs, dann wird ein besonders lohnendes Ziel aktiviert: das Pterodactylus-Drophole. Dazu später mehr.



3D-Ultra Pinball

T.E.M.P.L.E.-Droptargets bestehen aus einem Set zu sechs Targets und spendieren pro Treffer 25.000 Punkte. 100.000 Punkte gibt's für das komplette Set und außerdem ein Kugelfalle: Der Triceratops macht sich auf den Weg und schnappt sich Ihre Kugel (wenn Sie Ihn treffen). Haben Sie das dreimal geschafft, ist die erste Runde Multiball fällig. Hektik pur also.

Triceratops-Drophole 10.000 Punkte sind fällig und zudem eine neue Kugel (Start oben an der rechten Rücklaufgasse). Wieder erscheint der ballhungrige, dreifachgehörnte Saurier für volle 10 Sekunden - eine kleine Ewigkeit. Treffer in dieser Zeit bringen Bonuspunkte und starten den 10-Sekunden-Timer neu. Hat der Triceratops drei Kugeln im Sack, ist wieder ein Mehrkugelspiel (Multiball) angesagt.

E.M.P.-Drophole Unter dem Steinsäulengang hinter den E.M.P.-Lampen befindet sich das gleichnamige Loch. Es spendiert 25.000 Punkte und läßt die T-Rex-Köpfe hochschnellen, die nun den Zugang zur Passage versperren. Haben Sie eine Mehrkugelrunde erreicht und alle P.L.E.-Targets getroffen, dann leuchtet das Licht vor diesem Drophole auf („Zum Tempel"). Treffen Sie das Loch, während diese Lampe aufleuchtet, dann haben Sie nicht nur 50.000 Punkte eingefahren, sondern auch den Weg freigemacht zu **Level 4: Dschungelfieber**.

T-Rex-Passage Ein Durchläufer bringt 10.000 Punkte. Wenn Sie die Passage zum dritten Mal erreicht haben, öffnet sich das bisher verborgene Pterodactylus-Drophole. Außerdem haben Sie Anspruch auf einen Zufallsbonus.

Pterodactylus-Drophole Dieses versteckte Loch bringt zunächst schlappe 5.000 Punkte ein. Leuchtet es auf, gibt es einen Zufallsbonus hinzu, blinkt es aber auf und wird dann getroffen, sind Sie ein gemachter Mann (oder Frau): 20 Millionen Bonus, abzüglich einer Million pro abgelaufener Sekunde auf dem Timer. Sie haben also immer noch die Chance, alles zu vermasseln.

Rechte Rampenpassage Bei normalen Treffern werden 10.000 Punkte fällig, im erleuchteten Zustand sind's schon 50.000. Interessanter ist das Drophole, das sich unter dem linken Ende der Passage befindet. Das bringt nicht nur 10.000 ein, sondern transportiert die Kugel zur T-Rex-Passage, wo ein weiterer Saurier 10 Sekunden aufgeregt vor dem Loch hin und her tigert. Jeder Treffer bringt hier weitere 5.000 Punkte ein und startet den Timer jedesmal neu.

Multiball Ein Multiball-Spiel hat neben kräftigen Adrenalinstößen vor allem höchst lukrative Jackpots zu bieten. Wird eines dieser Jackpot-Targets getroffen, wandert der Jackpot zum nächsten Ziel weiter. Jackpot Nr. 1 liegt in der linken Ankylosaurier-Rampe und bringt 100.000 Punkte, der zweite in der rechten Rampenpassage (250.000), der dritte in der rechten Ankylosaurierrampe (500.000) und der vierte schließlich in der T-Rex-Passage (750.000 Punkte). Haben Sie alle Jackpots geknackt, sind Sie nur noch zwei Schritte von der Million entfernt. Sie müssen nur noch das **L.O.S.T.-Cave-Target** treffen und dann das rechte Rampen-Drophole. Danach dürfen Sie die Jagd nach den Jackpots ruhig wiederholen, allerdings bei verdoppelter Punktzahl. Ach, Sie können keine Jackpots mehr sehen? Na gut, wie wär's dann mit einem

Super-Tempo Drei Dinosaurier verlassen für exakt 10 Sekunden ihre Verstecke. Treffen Sie einen von ihnen, ist die Mio fällig, beim zweiten schon 2 Millionen usw. Doch selbst wenn Sie alle drei erledigt haben, kehrt keine Ruhe ein. Die Saurier haben nämlich wieder ihre drei Kollegen mitgebracht - die Jagd beginnt von vorn. Der Ausgangswert liegt diesmal allerdings bei stattlichen 4 Millionen.

Haben wir noch was vergessen? Richtig, erwähnenswert wäre da noch der sogenannte Skill-Shot, mit dem ein besonders kunstfertiger Start belohnt wird. Fünf Sekunden bevor die Kugel ins Spiel katapultiert wird, leuchten drei Rampen auf. Wenn Sie beim Start eine dieser Rampen treffen, gibt es als Belohnung entweder Superjet-Bumper, eine Kugelfallenlampe oder eine Dino-Stampede. Was eine Stampede ist? Nun, bewaffnen Sie sich mit ein paar Kugeln, und lassen Sie sich überraschen...

Level 2: Wilde Wasser



Rex, Mary und der Professor müssen auf die andere Seite. Das schaffen sie aber nur, wenn Sie die **Schleuse** aufziehen und das Wasser ablaufen lassen. Um die sieben Stufen zu bewältigen, müssen bestimmte Ziele getroffen werden. Achten Sie aber auf die Zeit! Sobald sich die Schleuse ein Stück hoch bewegt hat, läuft ein 15-Sekunden-Zeitlimit. Hat sich innerhalb dieser Zeit nichts getan, rutscht die Schleuse wieder nach unten.

Ein lohnendes Ziel ist daher das **Statuen-Drophole**, das im erleuchteten Zustand nicht nur 200.000 Punkte einbringt, sondern die Schleuse gleich um zwei Stufen hochzieht. Ist die Schleuse ganz oben, ist eine halbe Million fällig, und Sie haben sich den Zugang zum **3. Level „Neekas Rettung"** freigeschossen. Wenn langsam die Zeit knapp wird, sollten Sie auf das **Rampen-Target** zielen - damit stoppen Sie das Zeitlimit. Dieses Target hat sich unter der **Rampe** versteckt. Rollt die Kugel diese Rampe entlang, wird die Schleuse ein weiteres Stück nach oben gezogen.

Die Jagd kann beginnen

Level 3: Neekas Rettung



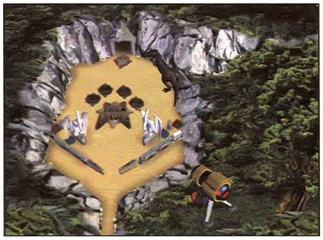
Auf diesem Tisch gilt es, den lästigen Flugsauriern eine Abreibung zu verpassen, um Neeka vor einem ungewissen Schicksal zu bewahren. Wieviele das sind, hängt von dem Schwierigkeitsgrad ab, den Sie gewählt haben.
Ein probates Mittel gegen die Pterodactylus-Plage sind seit jeher Schild-Targets. 25.000 Punkte pro Ziel sind allemal drin, bei einem kompletten Set sind 100.000 Punkte und ein Flugsaurier fällig. Haben Sie alle Statuen in die Horizontale geschickt, winkt mit „Dschungelfieber" der vierte Tisch. Sie können die Flugsaurier aber auch direkt angreifen. Dieser Mut wird mit 100.000 Punkten belohnt. Sind alle in die ewigen Jagdgründe eingegangen, geht's weiter zum vierten Level.

Level 4: Dschungelfieber



Rex ist gerade dabei, sich seinen Weg quer durch den Urwald freizuhacken. Ohne Sie hat er aber schlechte Karten. Treffen Sie die Ziele in der richtigen Reihenfolge, dann wird Rex Ihnen ewig dankbar sein (und Sie sind einen Level weiter). Das alles wäre im Prinzip kein großer Akt, gäbe es da nicht diesen Triceratops...
Wer Rex helfen will, sollte seine Kugel die linke Rampe hoch jagen (vorausgesetzt, sie ist erleuchtet und die rechte nicht). Der gleiche Trick wirkt auch bei der rechten Rampe. Hüten Sie sich aber davor, das erleuchtete hintere Drophole zu treffen - das bringt den Triceratops in gefährliche Nähe zu unserem Helden. Sollte Ihnen das Kunststück gelingen, Rex durch die Fährnisse des Dschungels zu lotsen, ohne daß der Triceratops überhaupt auftaucht, gibt es eine flotte Million als Bonus.

Level 5: T-Rex-Angriff



Hier gilt wieder mal der alte Grundsatz: Das Runde muß in das Eckige. Schießen Sie Ihre Kugel durch das erleuchtete Felsentor, um den nächsten Level zu erreichen, aber gehen Sie dem Tyrannsosaurus tunlichst aus dem Weg. Wenn der von einer Kugel getroffen wird, während er den Kopf unten hat, ist nicht nur Ihre Kugel im Eimer - Sie landen unverrichteter Dinge wieder im ersten Level des Ruinentals! Treffen Sie ihn aber fünfmal richtig (Kopf oben) dann hagelt es Punkte (1 Million sind schon mal ein Wort), und im Felsenkeller geht das Licht an. Noch ein Tip für Kunstschützen: Versuchen Sie doch mal, das Felsen-Target mit dem Katapult zu treffen, während der Tyrannsosaurus gerade dort grast! Wem das gelingt, wird gleich dreifach belohnt - Extrakugel, erleuchtete Felsenhöhle und...eine Million Punkte!

Level 6: Farbenspiele



Jetzt treiben es die drei Abenteurer wirklich zu bunt. Um den zweiten Haupttisch zu erreichen, müssen sich unsere Helden an den farbigen Felsbrocken hoch hangeln - mit Ihrer Hilfe.
Werfen Sie zunächst einen Blick auf die bunten Felsen am linken Bildschirmrand und dann auf die Barrieren und Säulengänge des Spieltischs. Sie müssen immer die Farbe treffen, die Rex auf dem nächstgelegenen Felsen entgegen schimmert. Blauer Felsen - blaue Barrieren und Säulengänge. Sollten Sie aber farbenblind sein und die falschen Farben treffen, verpassen Sie dem Herrn der Felsen eine unfreiwillige Flugstunde. Vor dem Totalabsturz können Sie ihn nur noch dann bewahren, wenn Sie die Kunst des „Anstoßens" beherrschen. Dann rappelt er sich schnell wieder hoch. Aber denken Sie daran: Das Anstoßen muß nicht nur schnell, sondern auch äußerst sanft erfolgen!

Schreckliche Wände und enthemmte Tempelwächter - der Vergessene Tempel

Rex und seine Freunde haben sich durch Ihr Können zu einem geheimnisvollen Tempel vorgearbeitet. Zunächst gilt es, die imposante Eingangshalle, den 1. Level, zu erkunden und die dortigen Targets in der richtigen Reihenfolge zu treffen, damit Ihre Helden die beiden nächst höheren Tische erreichen können.

In der Eingangshalle wartet aber noch eine Sonderaufgabe auf Sie. Sehen Sie das Seil, das sich vom Sphinxkopf in der Mitte bis zum oberen rechten Bildschirmrand spannt? Rex, der passionierte Schatzsucher, riskiert Kopf und Kragen, um an den Edelstein heranzukommen. Wie Sie Ihren Freunden helfen und selbst Punkte scheffeln können, erfahren Sie auf den beiden Seiten.





D.I.N.O.-Lampen befinden sich oben links, die Lämpchen springen mit jeder Flipperbewegung weiter. Einzeln gibt's 5.000 bzw. 25.000 Punkte (erleuchtet/nicht erleuchtet) dafür, als Set sind sie 100.000 Punkte und einen höheren Bonus-Multiplikator wert. Treffen Sie das Set zum zehnten Mal, wandern 1 Million Punkte aufs Konto und eine Extrakugel gibt's als Schmankerl obendrauf.

Steinpfosten-Droptargets bringen einzeln 10.000 und als Set 50.000. Sind vier Kugeln in der Falle, läßt ein Set das **Multiball-Drophole** aufleuchten. Treffen Sie dieses Drophole in erleuchtetem Zustand gibt's 50.000 Punkte und eine Sonderbelohnung, die nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wird. Leuchtet das Multiball-Drophole mit dem Feld „Zur Wandfalle" um die Wette, erreichen Sie ohne viel Federlesens den zweiten Level, wo Sie die „Wände des Schreckens" neu errichten müssen.

S.A.U.R.-Lampen werden nicht etwa sauer, wenn sie getroffen werden, sondern spendieren 25.000 bzw. 100.000 Punkte (für das Set).

Dino-Nest-Drophole Bei einem Treffer purzeln 50.000 Punkte aus dem Loch. Leuchtet das Drophole zusammen mit den gleichnamigen Lampen, wechseln Sie in den **Dino-Nest-Modus**, d.h. für 30 Sekunden verlassen fünf Dinosaurier ihr Versteck. Pro Dino gibt's 10.000 Punkte, sind alle fünf in der geforderten Zeit erlegt, geht das Spielchen von vorne los, nur diesmal bekommen Sie für jeden Treffer die doppelte Punktzahl.

A.C.T.I.O.N.-Lampen 25.000 pro Lämpchen sind ja schon mal was. Fürs ganze Set werden 100.000 Punkte fällig - außerdem werden für 30 Sekunden die Action-Rampen aktiv. In diesem Fall gibt es für jede Rampe 20.000 Punkte, zudem tun Sie Rex damit einen großen Gefallen: Er kommt am Seil ein gutes Stück weiter. Hat er den Edelstein in der Tempelmitte erreicht, werden Sie mit einer Extrakugel, 100.000 Punkten, einem erhöhten Bonus-Multiplikator und den Superjets belohnt. Erreicht Rex den Stein erst nach Ablauf der Zeit, gibt's immerhin noch 50.000 Punkte extra.

Kugelfallen-Drophole ist besonders interessant für Jackpotknacker. Zielen Sie auf das erleuchtete Drophole, wenn gleichzeitig die Superjackpot-Lämpchen glühen. Nach einem Treffer beginnt nämlich Ihr Punktekonto zu glühen.

Bilder-Drophole allein schon wegen seiner 50.000 Punkte interessant. Leuchtet es aber zusammen mit den **Bunte-Bilder-Lampen** auf, können Sie bei einem Treffer in den gleichnamigen **Modus** wechseln. Dann blinkt der Edelstein in der Mitte des Tisches und für 15 Sekunden erscheint ein Dino. Schicken Sie ihn zurück in die Urzeit, dafür gibt's 10.000 Punkte und einen zweiten Dino, der immerhin schon 20.000 Punkte wert ist. Das Spielchen können Sie bis maximal 100.000 Punkte beliebig fortsetzen. Leuchtet das Bilder-Drophole gemeinsam mit dem Hinweis **„Zur Speerfalle"**, landen Sie bei einem Treffer im **3. Level**,



wo Rex an den Tempelwächtern vorbei muß, ohne Schaden an einem seiner edelsten Körperteile nehmen zu müssen.

Zentrale Passage Jene Passage verbindet die rechte Tischhälfte mit der linken und befindet sich etwas oberhalb der Wangenknochen der Tempelgöttin in der Bildmitte. Beim ersten Durchlauf werden gerade mal 10.000 Punkte fällig, doch dann geht es Schlag auf Schlag. Beim zweiten Mal starten die Superjets, beim dritten Treffer die Action-Rampen und beim vierten Mal geht der Bonus-Multiplikator in die Höhe. Rollt die Kugel ein fünftes Mal hindurch, verdoppeln sich alle Target-Werte, der nächste Durchlauf bringt zwei Dropholes zum Glühen, der siebte Treffer aktiviert die Extrakugelleuchte, und wer dann noch ein achtes Mal oder häufiger zulangt, der wird Punktemillionär - mit jedem erneuten Treffer.

Linke, rechte und mittlere Rampe Die Rampen bringen jeweils 10.000 Punkte, Treffer bei Festbeleuchtung sogar 25.000 Punkte. Außerdem helfen Sie Rex bei seiner Seilnummer ein Stückchen weiter. Wer seine Kugel die Rampen hochjagt, wird merken, daß sich die Farbe des Edelsteins mit jedem Treffer verändert. Wer eine der Rampen trifft, wenn sie alle die gleiche Farbe haben, der aktiviert die Bunte-Bilder-Lampe. Erreicht Rex seinen Edelstein, gibt's 50.000 Punkte und einen erhöhten Bonus-Multiplikator obendrauf.

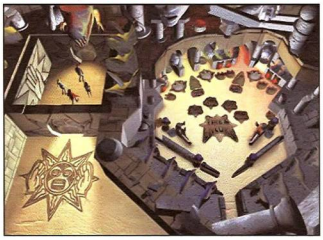
Multiball Wenn die Kugelfalle überläuft, weil sie bereits vier Kugeln eingeheimst hat, ist Multiball angesagt. Jetzt kommen die Kugeln aus allen Löchern: gleichzeitig geben das Multiball-, das Dino-Nest-, das Kugelfallen- und das Bunte-Bilder-Drophole ihre Schätze frei und die Jackpot-Lämpchen leuchten wie wild. Wird eines der Jackpot-Targets getroffen, wandert der Punkteschatz zum nächsten Target weiter. Die Jackpots steigern sich von

Schreckliche Wände und enthemmte Tempelwächter - der Vergessene Tempel

100.000 bis maximal 250.000 Punkte. Haben Sie die alle geknackt, können Sie sich an die Superjackpots heranmachen. Die sind in o.g. Dropholes versteckt und bringen zwischen 300.000 und 500.000 Punkte ein. Wer jetzt immer noch nicht genug zusammengerafft hat, kann ja versuchen, diese Jackpot-Sequenz noch mal zu spielen, diesmal mit verdoppelten Punktzahlen. Nach dem Ende einer Multiball-Runde leuchtet das Hinweisschild „Zur Speerfalle" auf. Schicken Sie Ihre Kugel auf die Reise, und Sie landen bei den Tempelwächtern.

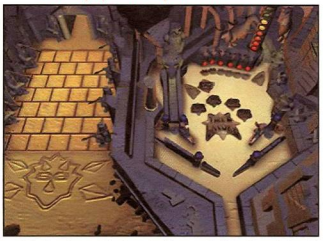
Tempo und Super-Tempo Mit einem Schuß die rechte Rampe hinauf, aktivieren Sie das Tempo-Licht vor dem Kugelfallen-Drophole, zumindest für 10 Sekunden. Wird die Kugel danach im Kugelfallen-Drophole versenkt, winken eine Multiball-Runde und Bonuspunkte. Beim Super-Tempo verlassen drei Dinosaurier ihre Verstecke. Der erste Abschuß wird mit 100.000 Punkten belohnt, der zweite mit 200.000 usw., usw.

Es wird eng - die Wände des Schreckens im 2. Level



Hier geht's weniger um Punkte als vielmehr um Schnelligkeit, Treffsicherheit und vor allem die richtige **Reihenfolge**. Rex und seine Begleiter sind blindlings in eine Falle getappt. Die Wände des geheimnisvollen Raums kommen immer näher auf sie zu. Wenn Sie verhindern möchten, daß Ihre Freunde als Pfannkuchen unter dem Türschlitz wieder herauskommen, dann müssen Sie sich schon ganz schön ins Zeug legen. Kümmern Sie sich also zunächst um die fünf **Droptargets** am oberen Tischrand. Sie müssen den kompletten Satz treffen, und erst dann sollten Sie sich um die **Dropholes** in den Mauerzwischenräumen kümmern. Nach jedem Treffer eines erleuchteten Alkoven-Dropholes bleibt die Kugel gefangen. Haben Sie alle Dropholes einmal getroffen, beginnt ein Multiballspiel - die Jäger der verlorenen Saurier können Hoffnung schöpfen. Als letztes ist die **zentrale Passage** dran. Wenn Sie die bei einem Multiballspiel treffen, tun Sie für alle ein gutes Werk: Die vier Freunde bewahren Sie endgültig vor einer Existenz als Wandgemälde, und für sich selbst holen Sie auch noch was raus - den Jackpot. Treffen Sie den vor Ende der Multiball-Runde, landen Sie direkt im dritten Level: Die Tempelwächter.

Rex am Spieß - die Tempelwächter im 3. Level



Rex hat ein seltenes Talent, um Probleme zu betteln. Kaum haben Sie ihn aus den vier Wänden befreit, steht er vor einem Durchgang, der von aufmerksamen Tempelwächtern geschützt wird. Lotsen Sie ihn an den Wächtern mit den Wurfspießen vorbei ans sichere andere Ende. Damit Rex loslaufen kann, müssen Sie zunächst alle Licht-Targets treffen - das hilft nicht nur Ihrem Bonus-Multiplikator auf die Sprünge, sondern aktiviert außerdem das Arcade-Drophole, Ihr nächstes Ziel. Haben Sie die Kugel dort versenkt, kann der Spießrutenlauf beginnen:

Markieren Sie mit den Flippertasten eine der Bodenplatten, und fordern Sie Rex mit der Startertaste zum Weiterlaufen auf. Doch in einigen Bodenplatten sind Fallen versteckt. Dann bekommt Rex die Lanzen der Wächter zu spüren und kann nicht weiter. Versuchen Sie es also gleich noch mal. Aber Obacht! Sie haben nur soviele Versuche, wie es an dem Lichtmeßgerät auf der rechten Tischseite Lampen gibt. Wer Rex nach 8 Anläufen noch immer nicht in Sicherheit gebracht hat, muß weiterspielen und versuchen, das Meßgerät über Treffer der Hauptrampe wieder aufzuladen.

Ein Spaziergang im Irrgarten - das Labyrinth im 4. Level



Glücklich den Spießen der Landsknechte entronnen, läuft Rex mit frischem Elan in die nächste Pleite. Er steckt in einem Labyrinth fest, und natürlich sind Sie es, der ihn da raus zu pauken hat. Kopfarbeit scheint nicht gerade seine Stärke zu sein. Aber was soll's: Mittlerweile weiß er ja, daß er in Ihnen einen mächtigen Beschützer hat. Als solcher ist es Ihre vornehmste Aufgabe, die Kugel solange über die verschiedenen Rampen zu jagen, bis Ihr Schützling den Eingang zum fünften und letzten Level im Vergessenen Tempel gefunden hat. Über jeder Rampe hängt ein Pfeil, der Rex mitteilt, in welche Richtung er laufen soll. Wenn Sie schlecht zielen, dann prallt er auch schon mal gegen die Wand. Natürlich bleibt es Ihnen unbenommen, auch noch die Licht-Targets nieder zu mähen und dafür 5.000 bzw. 25.000 Punkte einzusammeln.

Mahlzeit! - Der Stegorsaurus im 5. Level



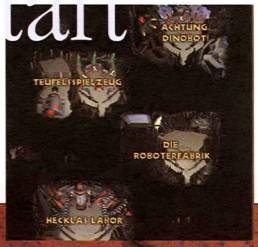
Der Weg in die Schaltzentrale des Vergessenen Kontinents führt über eine Höhle, die von einem Stegosaurus bewacht wird. Gott sei Dank sind die possierlichen Tierchen nicht nur gefährlich, sondern auch ausgesprochen verfressen. Locken Sie diesen Vielfraß mit ein paar Leckereien vom Höhlenausgang weg. Wie man das macht? Ganz einfach: Bearbeiten Sie die Bumper solange, bis sie alle leuchten. Danach genügt ein Treffer in eines der dahinterliegenden, hell erleuchteten Dropholes, um ein Äpfelchen herunterkullern zu lassen. Derlei läßt sich unser Obstfreund nicht entgehen. Ein Apfel allein aber dürfte nicht reichen. Sie müssen die Übung schon ein paar mal wiederholen, bis Ihre Schützlinge gefahrlos passieren können.

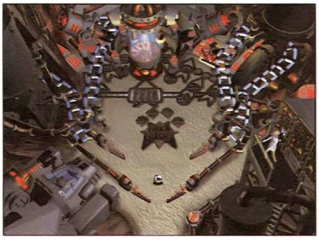


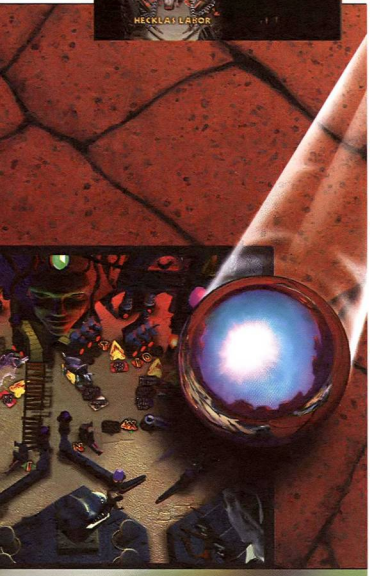
Das große Finale - Hecklas Horrorlabor

Gratulation! Sie haben den letzten Tisch mit seinen fünf verschiedenen Leveln erreicht. Doch bevor Sie mit Ihren Flipperkünsten die Menschheit retten, müssen Sie dem verrückten Heckla und seinen Kumpanen erst mal einen Einlauf verpassen. Viel Vergnügen!

Von muskelbepackten Wächtern ins Labor geführt, werden Rex und seine Freunde Zeuge, wie Heckla das Eingeborenenmädchen Neeka in ein willenloses Monster verwandelt. Mary wäre die nächste, wenn...ja, wenn Sie nicht einschreiten. Wie Sie das anstellen, verraten wir Ihnen ein paar Zeilen weiter unten. Zunächst wie immer ein kurzer Überblick über lohnende Targets, Dropholes und Rampen.







H.I.T.-Lampen Diese Lampen befinden sich an den Schlagtürmen zwischen den Eingängen zur Hauptpassage. Das „H" wird durch eine der Schienenrampen etwas verdeckt, bringt aber in erleuchtetem Zustand die gleiche Punktzahl nach Hause wie die anderen (5.000 Punkte). Sind die Lampen ausgeschaltet, gibt es stolze 25.000 Punkte. Als Set sind sie 100.000 Punkte und einen höheren Bonus-Multiplikator wert.

Gefahrenzonen-Targets Diese Targets liegen rechts oben auf dem Bildschirm und bringen jeweils 15.000 ein, ein kompletter Satz wartet mit 50.000 Punkten auf und schaltet die Beleuchtung für das Haupt-Drophole ein.

Haupt-Drophole Hinter den Gefahrenzonen-Targets geht das Haupt-Drophole auf Kugelfang. Es spendiert Ihnen 10.000 Punkte, wenn es dafür Ihre Kugel behalten darf. Sitzen drei Kugeln in der Falle, bricht Hektik aus in Hecklas Horrolabor: **Multiball** ist angesagt. Leuchtet bei einem Treffer die Lampe **„Zu den Robotern"** auf, landen Sie ohne Umwege im zweiten Level **„Die Roboterfabrik"**.

Overload-Target Ein Treffer bringt 5.000 Punkte ein, im erleuchteten Zustand sogar 25.000 Punkte. Zudem leuchtet nach einem Treffer der erste Buchstabe, das „O" auf. Das Target kann über die Rampen aktiviert werden. Haben Sie alle Overload-Lampen zum Glühen gebracht, geht auch beim Hinweisschild für das Haupt-Drophole „Zu den Robotern" das Licht an.

Hauptpassage-Rollover Dieses Rollover liegt versteckt oben in der Passage und zaubert bei einem Treffer 15.000 Punkte aus dem Hut. Wer sich auf das Rollover spezialisiert, darf mit fetter Beute rechnen: Der erste Treffer aktiviert Hecklas Wächter, der dritte schaltet den Bonus-Multiplikator eine Stufe höher (steht der schon auf Maximum gibt's im Austausch dafür eine Extrakugel), der fünfte startet die Superjets, der siebte ruft nochmals Hecklas Muskelprotze auf den Plan, beim 15. Blattschuß wird eine weitere Extrakugel gutgeschrieben, und der 20. Treffer schließlich spendiert Ihnen ein Continue.

Schienenrampen Die Rampen sind zusammen mit den Overload-Lämpchen die Schlüssel zum Abschalten der Höllenmaschine. Eine Fahrt spült schon mal 10.000 bzw. 5.000 Punkte auf Ihr Konto, außerdem leuchtet jede Rampe nach einem Treffer für 45 Sekunden auf. Haben Sie das Kunststück fertiggebracht, auf allen vier Rampen die Beleuchtung einzuschalten, wechseln Sie für satte 30 Sekunden in den Overload-Modus. Das bedeutet, daß in dieser Zeit alle Rampen 25.000 Punkte einbringen, und jeder Treffer das Overload-Target aufleuchten läßt.

Neeka befreien Um Neeka die Metamorphose durch Hecklas Wandler zu ersparen, müssen Sie nicht nur schnell handeln, sondern auch genau wissen, was zu tun ist. Ansonsten gibt es nämlich ein Monster mehr auf dieser Welt. Aktivieren Sie das „Zu den Robotern"-Licht (alle Overload-Targets treffen), bevor Sie das Haupt-Drophole zum ersten Mal treffen - dann gehen bei Hecklas Wandler alle Lichter aus, und Sie dürfen als Held des Tages gleich im zweiten Level weitermachen.

Hecklas Wächter treten auf den Plan, wenn Neekas Befreiung nicht geklappt hat. Für 45 Sekunden schwirren sechs muskelbepackte Höhlenmenschen auf dem Bildschirm herum. Auf Flipperkugeln reagieren sie allerdings ziemlich empfindlich und spucken rasch noch 10.000 Punkte aus, bevor sie in Hecklas ewige Jagdgründe eingehen. Wenn Sie die Wächter innerhalb der geforderten Zeit erledigt haben, wiederholt sich der Vorgang für 40 Sekunden - Treffer werden nun mit 20.000 Punkten belohnt. Das Spielchen geht eine Weile so weiter: Die Auftritte der Wächter werden immer kürzer, die Punktzahl dagegen immer höher. Beim siebten Auftritt z.B. erscheinen die Jungs nur noch für 15 Sekunden, aber der Trefferbonus steigt auf 100.000 Punkte pro Exemplar.

Rex Rettung Nachdem Sie Hecklas Wächter erfolgreich eingetütet haben, wechseln Sie automatisch in diesen Modus. Treffen Sie die Overload-Targets, um den Hinweis „Zu den Robotern" aufleuchten zu lassen, und zielen Sie dann auf das Haupt-Drophole. Voilà, Rex kann seinen Häschern entkommen und erreicht den zweiten Level „Die Roboterfabrik". Dabei kommt er allerdings vom Regen in die Traufe.

Multiball Die Show beginnt, wenn das Haupt-Drophole drei Kugeln gefangen hat. Danach geht es rasend schnell: Kugeln fliegen unkontrolliert über den Tisch, Jackpot-Lampen leuchten auf, jedes getroffene Jackpot-Target erlischt, und der Jackpot springt weiter zum nächsten Target. Jetzt heißt es, auf die Rampen zu zielen: Rampe 1 schaufelt 100.000, Rampe 4 250.000, Rampe 2 500.000 und Rampe 3 750.000 Punkte aufs Konto. Haben Sie alle Jackpots in der Tasche, mutiert das Rollover in der Hauptpassage zum Superjackpot und belohnt jeden Treffer mit einer runden Million.

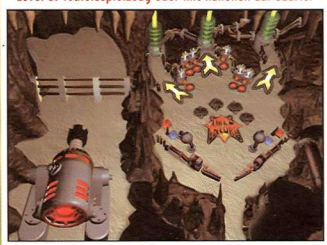


Level 2: High Noon in der Roboterfabrik



Rex hat sich mit einer stattlichen Wumme bewaffnet - und die kann er auf diesem Tisch gut gebrauchen. Am linken oberen Bildschirmrand ist noch der Rahmen eines Fabriktores zu sehen, aus dem in absehbarer Zeit eine Zehnerschaft plumper Roboter herausstapfen wird. Vorausgesetzt, Sie haben den ersten Roboter, der auf der rechten Seite durchs Labor stiefelt, erledigt, bevor dieser durch die linke Tür in die Fabrik entfleucht. Danach müssen Sie lediglich noch das erleuchtete Kabinen-Drophole treffen und schon gehen die Gitter hoch. Doch jetzt fangen die Probleme erst an. Rex muß mit seinem MG alle Roboter ausschalten, bevor er gefahrlos durch das Tor in den 3. Level wechseln kann. Sie können Rex mit den Flippertasten hin und her bewegen, so daß er immer genau vor seinen Gegnern steht. Wer allzu häufig danebenschießt, der hat bald ein Problem, denn die Leidensfähigkeit von Robotern ist begrenzt. Irgendwann kommt einer daher, versetzt Rex einen scheppernden rechten Haken und der ganze Spaß geht von vorne los. Schafft es ein Roboter sogar an Rex vorbeizukommen, landet der Held mit dem markanten Kinn wieder in Hecklas Labor. So streng sind hier die Sitten.

Level 3: Teufelsspielzeug oder mit Kanonen auf Saurier



Erkennen Sie die drei Pfeile auf dem Spieltisch? Treffen Sie die drei Türme, die dahinter liegen, um die Wandler-Laserkanone auf der linken Bildschirmseite gehörig aufzuladen. Zielen Sie damit auf die vorbeiziehenden Saurier, und drücken Sie mit der Startertaste ab. Die Kanone will nach jedem Treffer neu aufgeladen werden. Fünf Saurier müssen Sie schon erwischen, bevor Sie an den nächsten Tisch dürfen. Dafür haben Sie sich dann aber auch 500.000 Punkte ergattert.

Level 4: Achtung Dinobot oder in fünf Sekunden zum Millionär



Heckla, der Obermiesling hat sich offenbar aus dem Staube gemacht. Die einzige Chance, seiner habhaft zu werden, ist der Dinobot. Aber wie kommt Rex an Bord? Nun, zunächst sollten Sie sich mit den insgesamt sieben Droptargets beschäftigen. Wenn Sie die alle getroffen haben, sind Sie um 100.000 Punkte reicher und der stählerne Dinobot hebt schwerfällig sein Haupt. Wenn Sie den Dinobot in den ersten fünf Sekunden treffen, während sein Kopf noch oben ist, dann sind Sie wieder einmal Millionär geworden. Treffen Sie ihn erst später, nimmt diese stolze Summe alle fünf Sekunden um volle 100.000 Punkte ab. Aber Ihnen geht es ja schon lange nicht mehr um schnöde Punktzahlen: Sie wollen endlich Heckla den Garaus machen. Haben Sie den Dinobot mit erhobenem Haupt erwischt, darf Rex hastig an Bord klettern, um Heckla hinterher zu hechten.

Level 5: Showdown in Hecklas Zufluchtsort



Rex erreicht mit hängender Zunge Hecklas Versteck, aber was dort auf ihn wartet, dürfen wir Ihnen leider nicht verraten. Nicht, weil wir von Natur aus schweigsam wären, sondern weil uns die Entwickler den Abdruck von Screenshots aus Hecklas Versteck strikt untersagt haben. Zugang zu diesem letzten, mysteriösen Level haben nur die Champions, denen es gelungen ist, sich bis hierhin durchzuspielen. Wir müssen Sie also auf diesem letzten, alles entscheidenden Gang leider allein lassen. Alles, was man uns zugestanden hat, ist ein verschämter Blick durchs Schlüsselloch.

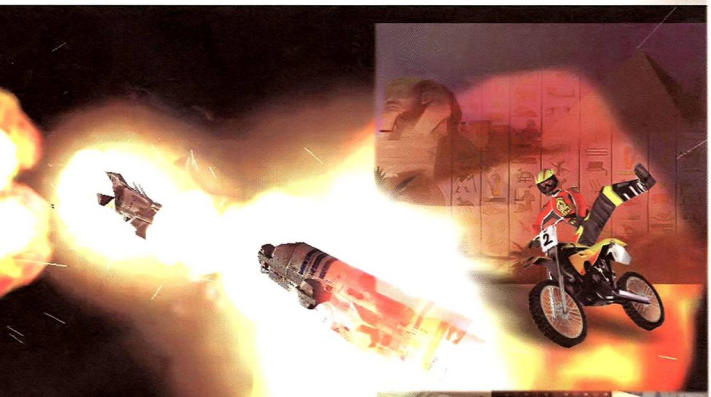


Herbstimpressionen

Im letzten Drittel des Jahres, wenn der Jahresurlaub verbraten ist und die Tage merklich kürzer werden, beginnt für die Spielefreunde die schönste Zeit des Jahres. Denn der Herbst ist traditionell die Jahreszeit mit den meisten Neuvorstellungen, Vorberichten und Spielemessen.



Die große Spielemesse Europas, die ECTS, platzt im Herbst regelmäßig aus allen Nähten, weil Entwickler, Publisher, Händler, Einkäufer, Journalisten und viele andere mehr in der ersten Septemberwoche regelmäßig nach London pilgern, um sich dort über die neuen Titel zu informieren und sich für das Weihnachtsgeschäft zu rüsten. Der Nachteil dieser geballten Präsenz: Wer nach drei Tagen ECTS nicht über Anfälle von Platzangst und mittlere Gehörschäden klagt, der hatte entweder einen Satz Ohrenstopfen dabei oder, viel wahrscheinlicher, er war gar nicht da.











Das wollen wir Ihnen, liebe Leser, natürlich ersparen. Deshalb hat Best of Sierra für Sie einen Rundgang über Ihre ganz private Spielemesse organisiert, einen Abstecher zu den HAVAS-Neuerscheinungen in diesem Herbst - ohne Lärmbelästigung, ohne das ständige Schubsen und Knuffen oder das lästige Vorzeigen der Existenzberechtigungskarte am Eingang.

Insgesamt acht Ausstellungsstände freuen sich schon jetzt auf Ihren Besuch. Unsere Städtebauspezialisten von Impressions zum Beispiel sind mit einem wirklich beeindruckenden, ganz im klassisch-ägyptischen Stil gehaltenen Stand vertreten und präsentieren dort **„Pharao"**, das stimmungsvolle Aufbau- und Strategiespiel vor dem Hintergrund der alten ägyptischen Königsdynastien. Valve und Gearbox Software geben bereitwillig Auskunft über **„Opposing Force"**, das erste offizielle Add-On für das preisgekrönte Half-Life. Auch **„Homeworld"** von Relic Entertainment, von der Fachzeitschrift MCV bereits als Hit-Tip eingestuft (Ausgabe KW 29), erlaubt Einblicke in die Reisevorbereitungen seiner intergalaktischen Völkerwanderung. Dynamix, bei Sierra für Geschwindigkeit zuständig, hebt den Vorhang für **„Desert Fighters"**, eine spannende historische Flugsimulation vor dem Hintergrund des Luftkampfes um Nordafrika während des 2. Weltkriegs. Und die HAVAS-Sonderabteilung „Abenteuer in fremden Ländern" gibt Reisetips für **„Amerzone"**, das geheimnisvolle Land im Herzen Südamerikas. Nicht zu vergessen der Stand von Sierra Sports, an dem vor allem Fußballfans (**„DSF-Fußball-Manager 2000"**) und Moto-Cross-Fans (**„Extreme Biker"**) auf ihre Kosten kommen. Wer will, kann auch in unserer Entwicklungskiste kramen und sich schon mal vorab auch über solche Titel informieren, die noch mitten in der Entwicklungs- bzw. Lokalisierungsphase stecken wie **„SWAT 3"**, **„Orcs - Revenge of the Ancient"** oder **„Austin Powers"**.

Die HAVAS-Sonderausstellung heißt Sie herzlich willkommen!

Gründen Sie Ihre eigene Dynastie!

In „Pharao", dem neuen Aufbau-Strategiehit von Impressions, geht es nicht um die schnöde Karriere eines Emporkömmlings, sondern um Glanz und Elend einer ganzen Dynastie. Wer den Thron des Pharaos besteigen möchte, hat dafür aber auch 2000 Jahre Zeit!

Denn das ist die Zeitspanne, in der sich das Spiel bewegt. Etwa ab dem Jahr 3100 v. Chr. können Sie, liebe Leser, als Abkömmlinge einer verarmten Seitenlinie des ägyptischen Königshauses aktiv in die Geschichte eingreifen – Sie sind also schon zu Spielbeginn nicht irgendwer. Wenn alles glattgeht, dann ist ca. 1000 Jahre später einem Ihrer Nachfahren der Titel eines Pharao nicht mehr zu nehmen. Dauert zu lange, meinen Sie? Warten Sie bis zum Herbst – dann kommt der Titel auch in Deutschland auf den Markt. Die Entwickler der Softwareschmiede Impressions haben sich einiges einfallen lassen, damit Sie in den folgenden 2000 Jahren keine ruhige Minute haben.

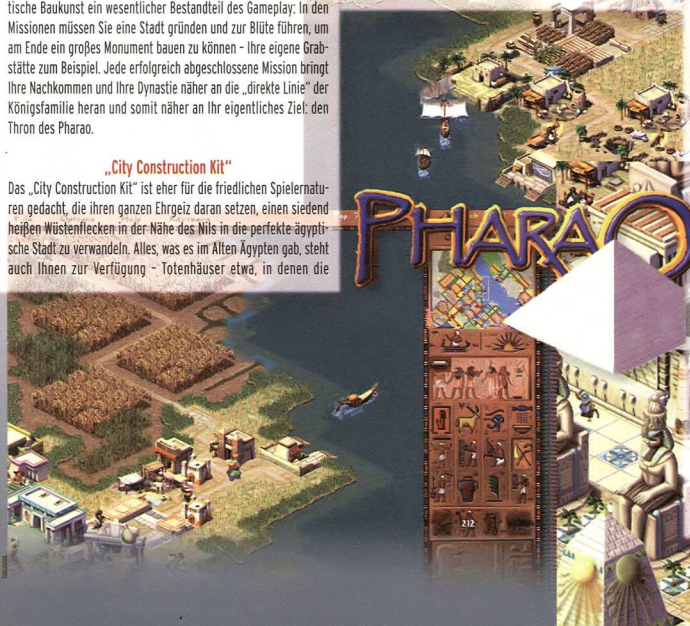
Drei verschiedene Spielmodi sind in Planung: Strategiefans kommen in den drei Kampagnen mit jeweils ca. 10 Missionen voll auf ihre Kosten, während der umsichtige Stadtplaner wahrscheinlich lieber mit dem sogenannten „City Construction Kit" beginnt. Zudem ist, wie bereits im letzten Heft erwähnt, ein Mehrspielermodus geplant. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß auch Spieler mit geringen strategischen und städtebaulichen Vorkenntnissen nicht gleich vom ersten Numidenstamm dahingemetzelt werden.

Jede Kampagne umfaßt ein anderes Kapitel ägyptischer Geschichte - Sie haben es also immer wieder mit wechselnden Bedingungen zu tun: andere Grenzen, andere Feinde und andere Bauwerke. Monumentalbauten, wie die Pyramiden von Gizeh, sind beispielsweise relativ früh entstanden, sie tauchen in der dritten Kampagne, die um das Jahr 1000 v.Chr. endet, gar nicht mehr auf. Dennoch ist die ägyptische Baukunst ein wesentlicher Bestandteil des Gameplay: In den Missionen müssen Sie eine Stadt gründen und zur Blüte führen, um am Ende ein großes Monument bauen zu können - Ihre eigene Grabstätte zum Beispiel. Jede erfolgreich abgeschlossene Mission bringt Ihre Nachkommen und Ihre Dynastie näher an die „direkte Linie" der Königsfamilie heran und somit näher an Ihr eigentliches Ziel: den Thron des Pharao.

„City Construction Kit"

Das „City Construction Kit" ist eher für die friedlichen Spielernaturen gedacht, die ihren ganzen Ehrgeiz daran setzen, einen siedend heißen Wüstenflecken in der Nähe des Nils in die perfekte ägyptische Stadt zu verwandeln. Alles, was es im Alten Ägypten gab, steht auch Ihnen zur Verfügung - Totenhäuser etwa, in denen die Bewohner ihrem Totenkult nachgingen und ihre Verstorbenen verehrten (und einbalsamieren ließen). Für die verschiedenen Bauwerke benötigen Sie natürlich unterschiedliche Baumaterialien, die zunächst gehortet und später von den unterschiedlichsten Handwerkern bearbeitet werden müssen. Wenn Sie umsichtig vorgehen, besteht an qualifiziertem Personal kein Mangel: Papyrushersteller etwa sind wichtig, um ein bestimmtes Bildungsniveau zu erreichen, und auch auf die Gilde der Steinmetze und die der Zimmerleute können Sie nicht verzichten, ebensowenig auf die Schilfschneider, die Künstler, Jongleure, Schmuggler, Tänzer(innen), und was sonst noch so an fahrendem Volk in Ihre blühende Metropole strömt. Selbst Bier wird in Ihrer Stadt eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen.

Gewisse Ähnlichkeiten zur Caesar-Reihe, der Erfolgsserie aus dem Hause Impressions, sind natürlich nicht zufällig. Dennoch ist „Pharao" kein auf alt-ägyptisch getrimmter „Caesar 3"-Aufguß: Das Impressions-Team hat die alte „Caesar 3"-Engine gründlich überarbeitet. Eingefleischte Caesar-Spieler werden sich ein wenig umstellen müssen.



„Ernährung der Bevölkerung"

So muß beispielsweise die Ernährung der Bevölkerung völlig neu organisiert werden, weil der Nil mit seinem jährlichen Hochwasser für die Entwicklung einer ägyptischen Stadt eine weit größere Rolle spielte als irgendein Gewässer im alten Rom. Das hat große Auswirkungen auf die Struktur des Spiels: Es gibt keine Landkarte, keine Mission, wo der Nil nicht weite Teile der Karte bedeckte. Wie vor fast 5000 Jahren können in den tiefergelegenen Überschwemmungsgebieten nur Straßen oder bestimmte Höfe gebaut werden. Der fruchtbare Schlamm, den das abziehende Hochwasser zurückläßt, bleibt den Getreidefeldern überlassen. Die Nahrungsmittelversorgung muß in „Pharao" minutiös geplant werden, will man eine Katastrophe vermeiden. Wasser muß mühsam in trockenere Stadtteile getragen werden und die Bildung von Vorräten für schlechte Zeiten ist ebenso wichtig, wie die Versorgung mit anderen Lebensmitteln, die nicht vom Nilhochwasser abhängig sind. Bauen Sie also Jagdhütten, und setzen Sie Vögel, Gazellen und andere Tierarten auf den Speiseplan - einen Strauß beispielsweise. Doch den müssen Sie erst einmal fangen. Die Herrschaften sind bekanntlich gut zu Fuß.

„Historische Kämpfe"

Auch die Kampfsituationen erinnern in „Pharao" eher an ein Strategiespiel als an eine Städtebausimulation. Diese Änderungen gehen zum Teil auf Anregungen der Caesar-Spieler zurück, die ein stärkeres strategisches Element wünschten, zum Teil aber auch auf die historischen Gegebenheiten: Der römische Präfekt hatte sich um kaum mehr als die Löcher in seiner Stadtmauer zu kümmern, die ein paar wildgewordene Barbaren dort hineingebohrt hatten. In den Händen des Pharaos aber liegen Wohl und Wehe eines ganzen Landes. Und zur Verteidigung desselben stehen ihm nicht nur Fußtruppen zur Verfügung, sondern auch Spezialgerät wie Streitwagen, Katapulte und...Schiffe.

Auch die Rolle der Religion hat sich gewandelt. Mußten bei Caesar alle fünf Götter um Gottes willen gleich behandelt werden, so kann es im Ägypten „Pharaos", Regionen oder Bereiche geben, in denen nur eine Gottheit verehrt wird, die wiederum in der Nachbarstadt kaum zur Kenntnis genommen wird. Priester können in „Pharao" vielfältigere Aufgaben haben, als bloß Schriften auszulegen oder Kerzchen auf dem Altar anzuzünden: Sie spielen bei der Verbrechensvorbeugung ebenso eine Rolle wie etwa bei der Heilung von Kranken.

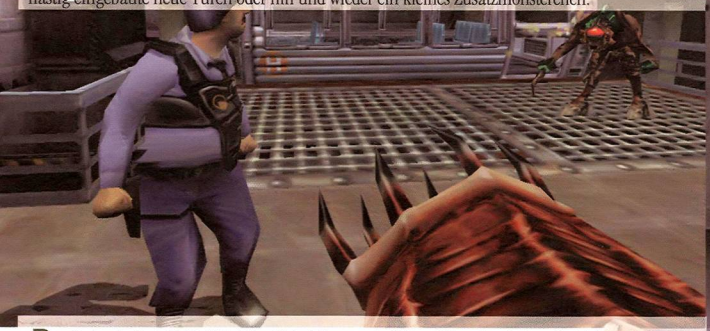
Eines aber hat sich nicht geändert: Wenn Sie wissen wollen, wie Ihr Regierungsstil beim gemeinen Volk ankommt, müssen Sie sich zu einem Schwätzchen herablassen. Die Leute werden Ihnen dann schon die Meinung geigen.

Einen kleinen Vorgeschmack auf „Pharao" können Sie sich jetzt schon holen, wenn Sie sich den Kurzfilm auf unserer Cover-CD anschauen.

Mit anderen Augen

Auf dem heiß umkämpften Neuheitenmarkt hat Sierra noch ein weiteres Eisen im Feuer: „Opposing Force", das erste offizielle Expansion Pack für das schon jetzt legendäre „Half-Life", erscheint noch in diesem Herbst.

Die Erwartungen der Fangemeinde sind hochgesteckt, denn das von Kritik und Publikum gleichermaßen gefeierte „Half-Life" hat die Qualitätsmaßstäbe eines ganzen Genres kräftig nach oben verrückt – wer von mehr als 30 Zeitschriften die Auszeichnung zum „Spiel des Jahres" erhält, wird eben mit anderen Augen beurteilt als irgendein Wald- und Wiesenshooter. Für den Nachfolger eines solchen Erfolgstitels muß man sich also einiges mehr einfallen lassen als ein paar neue Level, einige hastig eingebaute neue Türen oder hin und wieder ein kleines Zusatzmonsterchen.





Den Produzenten Randy Pitchford bringt diese Bürde nicht sonderlich aus der Fassung, im Gegenteil. „Das Entwicklerteam von Gearbox ist auf dem besten Wege, die anspruchsvollste, lohnendste und inhaltsreichste Spielerweiterung vorzulegen, die es je gegeben hat", erklärt er ziemlich vollmundig und wird noch nicht mal rot dabei. Was sagt uns das?

Nun, neben der Erkenntnis, daß es sich bei Pitchford offenkundig um einen recht selbstbewußten Mann handeln muß, steckt in dieser unbescheidenen Aussage die erste handfeste Überraschung: „Opposing Force" ist nicht etwa von Gabe Newell und seinen Valve-Leuten entwickelt worden, sondern von einem weitgehend unbekannten, aber hochtalentierten Team namens Gearbox Software. Das Spieldesign entstand in enger Zusammenarbeit der beiden Softwareschmieden und die große Fangemeinde muß sich auf einige Überraschungen gefaßt machen. Wer „Opposing Force" spielt, sieht „Half-Life" mit anderen Augen.

Das muß er auch, denn in „Opposing Force" schlüpft der Spieler in die Rolle eines Cyborg-Soldaten, einer jener Roboter, die nach Black Mesa geschickt wurden, um einem gewissen Gordon Freeman den Garaus zu machen. Die Handlung spielt also auf der gleichen Station und zur gleichen Zeit wie „Half-Life" - nur die Perspektive hat sich radikal verändert. Sie starten als (künstlicher) Angehöriger einer militärischen Macht, der gleich zu Beginn in eine schwierige Situation gerät: Eigentlich angetreten, um Gordon Freeman dingfest zu machen, werden Sie von Ihrer Einheit getrennt und begegnen mitten im größten Chaos auch noch einer bis dahin völlig unbekannten Alienrasse, die offenbar den Auftrag hat, während Freemans Aufenthalt in Xen zunächst die Black Mesa-Station und danach den Rest des Planeten zu übernehmen. Das kann selbst den klardenkendsten Roboter für kurze Zeit verwirren. Besinnen Sie sich daher alsbald auf Ihre Stärken.

Zu denen gehören nicht nur mindestens sieben neuen Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen - wie etwa die „Pipe Wrench" (Rohrzange) oder die „Barnacle", eine Handfeuerwaffe, deren organische Geschosse sich an ihrem Opfer festsaugen - sondern vor allem Teamarbeit. Als Angehöriger eines militärischen Verbandes kämpfen Sie nicht allein, wie Gordon Freeman das tun mußte, sondern Sie können im Notfall über Funk Verstärkung anfordern. Sie werden immer Verbündete haben, die an Ihrer Seite kämpfen. Spezialisten, die auch schon mal eine Stahltür durchschneiden können, oder kämpfende „Sanitäter", die sich um Ihre angegriffenen Schaltkreise kümmern, wenn Sie gerade mit knapper Not einer Horde von Race-X-Aliens entkommen sind.

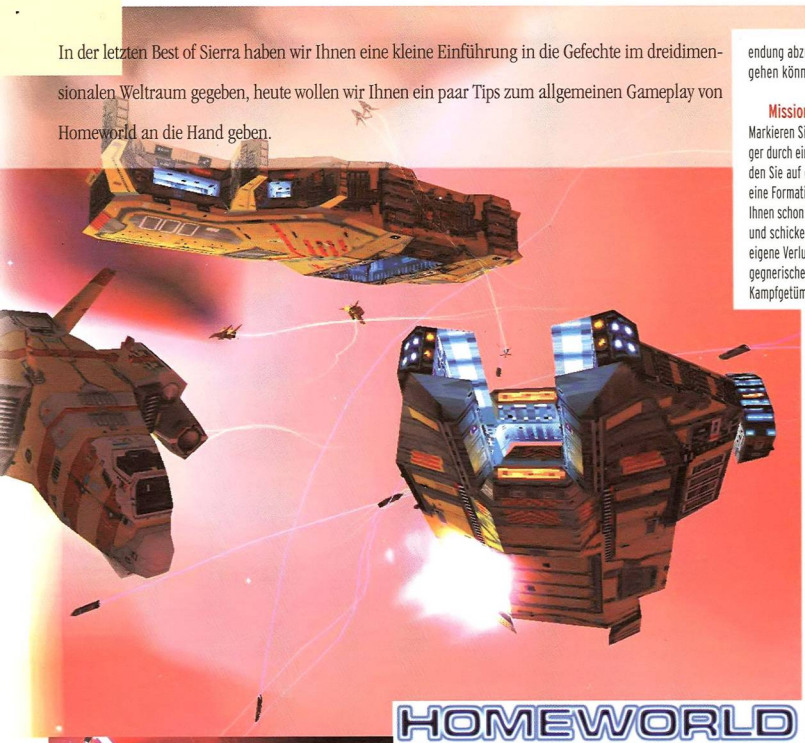
Neue Perspektiven - das bezieht sich nicht nur auf den Einzelspielermodus und seine spannende Story, sondern betrifft auch den Mehrspielermodus, der im Originalspiel noch etwas zu kurz gekommen ist. Das wird sich ändern, quantitativ und qualitativ. „Opposing Force" wird mit mindestens zwölf neuen Mehrspieler-Levels ausgestattet sein - das ist schon mal ein Wort. Doch Gearbox gibt sich nicht mit bloßen Zahlen zufrieden - für das Design der Deathmatch-Runden zeichnet eine Art „Dream Team" amerikanischer Leveldesigner verantwortlich, an deren Spitze zweifellos „Levelord™" (Richard Gray) steht, weltweit einer der Profiliertesten seiner Branche. Vielleicht war Pitchfords Prophezeiung ja gar nicht so vollmundig.

Wenn Sie noch mehr über „Half-Life: Opposing Force" wissen wollen, dann lesen Sie das ausführliche Interview mit dem Produzenten, Randy Pitchford, auf Seite 47 in unserer Intern-Ecke.

Überleben in einer **neuen Welt**

Anfangstips und erste Schritte in Homeworld

In der letzten Best of Sierra haben wir Ihnen eine kleine Einführung in die Gefechte im dreidimensionalen Weltraum gegeben, heute wollen wir Ihnen ein paar Tips zum allgemeinen Gameplay von Homeworld an die Hand geben.







HOMEWORLD

Bevor Sie richtig in das Spiel einsteigen, sollten Sie auf jeden Fall zuerst das Tutorium absolviert haben. Nur so können Sie genügend Erfahrung sammeln, um problemlos loslegen zu können. Während Sie sich an dem Tutorium versuchen, sollten Sie besonderen Augenmerk auf das Kapitel mit den Kampfeinsätzen legen, da in Homeworld das Führen von Schlachten essentiell wichtig, und für den Anfänger vielleicht erst etwas schwierig ist.

So, nun aber los. Die einzelnen Missionen sind stets in einige Teilaufgaben eingeteilt, die Sie sich in der Leiste in der rechten unteren Bildschirmecke immer wieder durchlesen können. Außerdem sehen Sie dort, ob die Aufgabe bereits erledigt ist oder nicht.

Ihre erste Mission als Jäger des verlorenen Planeten

In der ersten Mission besteht Ihre Aufgabe zunächst darin, mittels eines Sammlers, einen nahegelegenen Asteroiden abzuernten. Um den Sammler leichter auswählen zu können, brauchen Sie nur ein Fenster um Ihre gesamte Flotte zu legen, und dann den Sammler in der rechten oberen Ecke einfach aus der Liste auswählen. Das erspart Ihnen viel Sucharbeit. Wenn Sie dem Sammler den Befehl erteilt haben, können Sie auch schon mit dem Bau eines Forschungsschiffs beginnen. Es ist gar nicht nötig, die Vollendung abzuwarten, so daß Sie schon zur nächsten Aufgabe übergehen können.

Mission 2: Gefechte im dreidimensionalen Weltraum

Markieren Sie Ihre Jäger, und schicken Sie sie in das im Sensormanager durch einen gelben, pulsierenden Kreis markierte Gebiet. Dort werden Sie auf einige feindliche Schiffe stoßen. Entscheiden Sie sich für eine Formation Ihrer Wahl, beispielsweise die Delta-Formation, die wir Ihnen schon in der letzten Best of Sierra ausführlich vorgestellt haben, und schicken Sie Ihre Einheiten auf den Feind los. Um das Risiko für eigene Verluste so klein wie möglich halten zu können, sollten Sie die gegnerischen Jäger einzeln erledigen. Falls Sie irgendwann einmal im Kampfgetümmel die Übersicht verlieren, sollte Ihr erster Griff immer der Pausetaste „P" gelten. Dadurch wird das Geschehen eingefroren, und Sie können in Ruhe Ihre Strategie überdenken, und Ihren Schiffen neue Order erteilen. Gerade bei größeren Raumschlachten ist dies sehr zu empfehlen, um die Kontrolle zu behalten. Wenn Sie diese Gegner bekämpft haben, müssen Sie sogleich noch einmal feindliche Schiffe abschießen.

Gefechte im dreidimensionalen Weltraum Teil 2

Fliegen Sie zum Zielgebiet auf der Karte, welches wie immer als gelber Kreis markiert ist. Diesmal geht es darum, eine besondere Taktik auszuprobieren. Markieren Sie also Ihre Jäger, und drücken Sie dann die rechte Maustaste. Gehen Sie in das Taktikmenü, und entscheiden Sie sich für ausweichendes Flugverhalten - Sie wollen schließlich keine Ihrer kostbaren Einheiten sinnlos opfern. Greifen Sie jetzt die Gegner an. Sie werden bemerken, daß Ihre Jäger nicht mehr mit vollem Risiko fliegen, sondern die Priorität auf eine sichere Heimkehr setzen. Der Übung halber können Sie auch einmal zur aggressiven Taktik wechseln.

Wenn auch diese Feinde zerstört sind, werden Sie beauftragt, eine Drone einzufangen. Bauen Sie hierzu eine Korvette, und schicken Sie sie zur Drone. Klicken Sie einfach die Drone an, und die Korvette wird sie automatisch durch einen starken Magneten anziehen und zu Ihrem Mutterschiff transportieren. Weiterhin besteht Ihre Aufgabe darin, ein neues Chassis zu entwickeln. Dieses wird Ihnen den Bau von verbesserten Jägern ermöglichen. Geben Sie direkt die Konstruktion einiger dieser Jäger in Auftrag, da Sie zum Abschluß dieser Mission noch einmal Ihr Mutterschiff verteidigen müssen, und diese dabei sehr hilfreich sein werden. Der Angriff dürfte jedoch kein Problem für Sie darstellen, da die Feinde nur in geringer Anzahl auftauchen. Wenn auch dies vollbracht ist, erscheint unten in der Menüleiste an der Stelle, an der vorher Ihre Aufträge gestanden haben, ein Knopf mit der Aufschrift „Hyperraum Sprung". Seine Aktivierung hat das Ende der ersten Mission zur Folge, und Sie haben Ihre erste Homeworld-Mission erfolgreich überstanden.

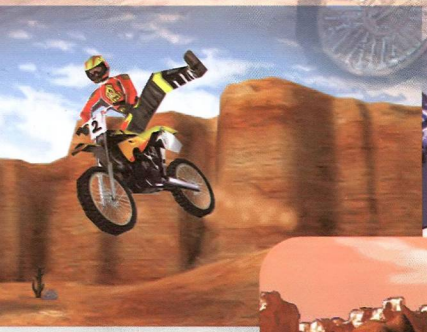
Nach dieser kleinen Einführung sollten Sie über genügend Praxis verfügen, um sich den kommenden Gefahren problemlos stellen zu können. Und nicht vergessen: Lieber einmal ein lebender Feigling, als ein toter Held sein.

Diese Anfangstips wurden von PRIMA (Deutschland) GmbH mit Unterstützung von HAVAS Interactive Deutschland zusammengestellt.

Der mit der Enduro tanzt

Anhänger von Extremsportarten dürfen sich auf ein neues Highlight freuen.

Voraussichtlich im Herbst erscheint „Extreme Biker", eine wirklich aufrüttelnde Motocross-Simulation! Mit Vollgas über die tiefen Abgründe eines Canyons oder die lange Autoschlange vor einer Verkehrsampel – „Extreme Biker" bietet alles, was Sie sich selbst als Endurofahrer im wirklichen Leben fast immer verkneifen müssen. Best of Sierra hat ein paar Runden für Sie gedreht.









Edgar Torrenteras' eXtreme Biker

Schnallen Sie Ihren Helm auf, und machen Sie sich auf ein paar besonders haarige Buckel, Rampen und Kehren gefaßt. „Extreme Biker" bietet Motocross-Enthusiasten irrwitzige Hochgeschwindigkeitserfahrungen und verlangt von allen Spielern ein extrem hohes Maß an Körperbeherrschung. Testen Sie Ihre Reflexe und Ihr Sprungvermögen auf den verschiedensten Terrains - vom rasanten Wald- und Wiesenkurs über sandige Wettfahrten durch wunderschöne Dünenlandschaften bis hin zur wilden Hatz quer durch die überfüllten Straßen europäischer Metropolen wie London oder Paris ist alles dabei, was Motocross-Fans sich schon immer erträumt, aber nie zu fahren gewagt haben, um nicht fünf Minuten später irgendeine uniformierte Ordnungskraft (egal ob als Oberförster, Hauptwachtmeister oder Oberstleutnant) auf den Plan zu rufen.

„Extreme Biker" ist eine Herausforderung für alle fünf Sinne: Die Force Feedback-Unterstützung sorgt dafür, daß Sie jeden einzelnen Geländebuckel (und von denen gibt es mehr als genug) wirklich bis ins Mark spüren werden. Klammern Sie sich also gut an Ihrem Lenkrad fest, um den Aufprall nach einem Sprung abzufangen, nehmen Sie etwas Gas weg, und beschleunigen Sie wieder, sobald Sie unten sind, um sofort wieder zu einem neuen Sprung anzusetzen. Riesige und abwechslungsreiche 3D-Umgebungen garantieren dem Fahrer die volle Bewegungs- und Manövrierfähigkeit - um 360 Grad und alle 3 Achsen. Steuern Sie Ihre Enduro wie Sie wollen - vorausgesetzt, Sie können es. Mit dem einzigartigen Dynamic Stunt System sind selbst die abgedrehtesten „Flug-Figuren" eines Edgar Torrenteras, dem wohl verwegensten Freestyler auf zwei Rädern, möglich. Ein eigens für „Extreme Biker" entwickeltes Morphing-System läßt die Animationen bei aller haarsträubenden Akrobatik noch flüssig und natürlich aussehen. Wer sich seine gelungenen Stunts oder haarsträubenden Stürze noch einmal aus einem anderen Blickwinkel ansehen möchte, der kann aus einer Vielzahl verschiedener Perspektiven wählen. Mausklick genügt.

Drei verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl: Wer die dröhnende Atmosphäre eines Supercross-Rennens in der Halle liebt, kommt ebenso auf seine Kosten wie die Fahrer, die den Wettkampf über Stock und Stein in der freien Natur vorziehen. Der Clou aber ist der sogenannte „Free Style"-Modus: Da geht es nicht nur darum, die verrücktesten Stunts abzuliefern (das natürlich auch), entscheidend ist vielmehr, diese Stunts in einer bestimmten Zeit zu absolvieren. Eventuell auftretende Hektik ist also durchaus beabsichtigt.

Wem leibhaftige Konkurrenten lieber sind als computergesteuerte Gegner, der kann sich in „Extreme Biker" über den Mehrspielermodus austoben - dabei spielt es keine Rolle, ob die Gegner über ein lokales Netzwerk aus dem eigenen Büro oder Arbeitszimmer kommen oder aus der ganzen Welt. Bis zu acht Mitspieler werden Ihnen in packenden Rennen das Leben schwer machen. Wie schwer, hängt ganz von dem eingestellten Schwierigkeitsgrad ab (vom Anfänger bis zum Profi sind alle Formen der Fahrkunst vertreten). Eine gute Portion Fahrgefühl und Schwindelfreiheit gehören also schon dazu, wenn Sie nicht blitzschnell auf dem harten Boden der Tatsachen landen wollen - und der lauert bei „Extreme Biker" praktisch hinter jedem Buckel.



Der Traum ist der **größte Feind** der Macht...

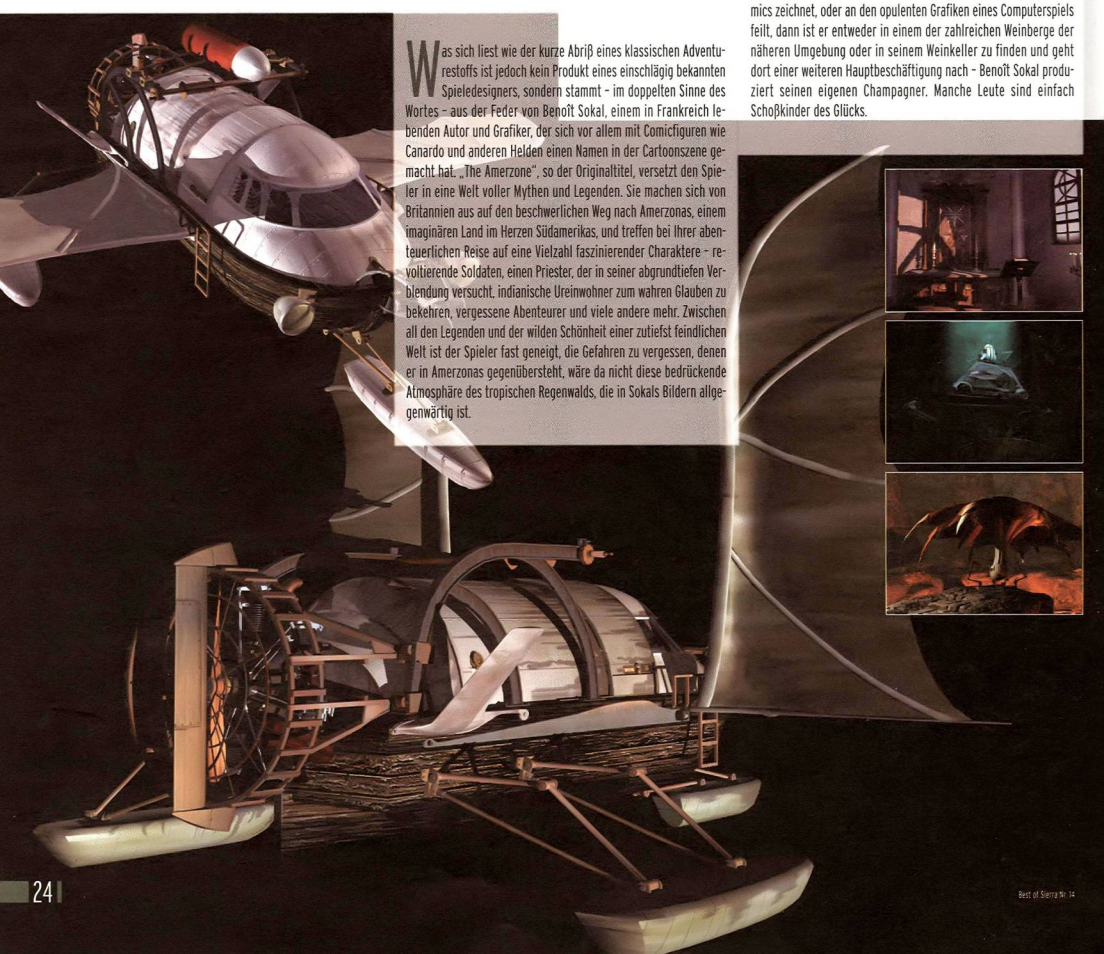


Wenn man der Legende glauben darf, die man sich in Amerzonas erzählt – eine von vielen, nebenbei bemerkt – dann hat Gott den Weißen Vogel geschaffen, um den Indianern das ewige Leben zu schenken. Dieses geheimnisvolle Wesen der Lüfte soll nie den Erdboden betreten, sondern sein ganzes Leben in der Luft zugebracht haben und dort auch gestorben sein. Doch die Sage weiß ebenfalls zu berichten, daß ein ruchloser Zauberer das Ei gestohlen hat, das Gott zusammen mit dem Weißen Vogel erschuf. Seit dieser Zeit liegt ein Fluch über Amerzonas. Und Sie, liebe Leser, sind die einzigen, die das blühende Land vor dem endgültigen Chaos retten können....

Was sich liest wie der kurze Abriß eines klassischen Adventurestoffs ist jedoch kein Produkt eines einschlägig bekannten Spieledesigners, sondern stammt - im doppelten Sinne des Wortes - aus der Feder von Benoît Sokal, einem in Frankreich lebenden Autor und Grafiker, der sich vor allem mit Comicfiguren wie Canardo und anderen Helden einen Namen in der Cartoonszene gemacht hat. „The Amerzone", so der Originaltitel, versetzt den Spieler in eine Welt voller Mythen und Legenden. Sie machen sich von Britannien aus auf den beschwerlichen Weg nach Amerzonas, einem imaginären Land im Herzen Südamerikas, und treffen bei Ihrer abenteuerlichen Reise auf eine Vielzahl faszinierender Charaktere - revoltierende Soldaten, einen Priester, der in seiner abgrundtiefen Verblendung versucht, indianische Ureinwohner zum wahren Glauben zu bekehren, vergessene Abenteurer und viele andere mehr. Zwischen all den Legenden und der wilden Schönheit einer zutiefst feindlichen Welt ist der Spieler fast geneigt, die Gefahren zu vergessen, denen er in Amerzonas gegenübersteht, wäre da nicht diese bedrückende Atmosphäre des tropischen Regenwalds, die in Sokals Bildern allgegenwärtig ist.

So ist es kaum verwunderlich, daß dieses faszinierende Produkt einer ungewöhnlichen Zusammenarbeit bereits in beiden Genres für Furore gesorgt hat. Im Januar präsentierte Sokal seine vielbeachteten Comic-Alben auf der Cartoon-Messe von Angoulême und noch im selben Monat erhielt „The Amerzone" den INA-PIXEL Award in der Kategorie „Spiel des Jahres".

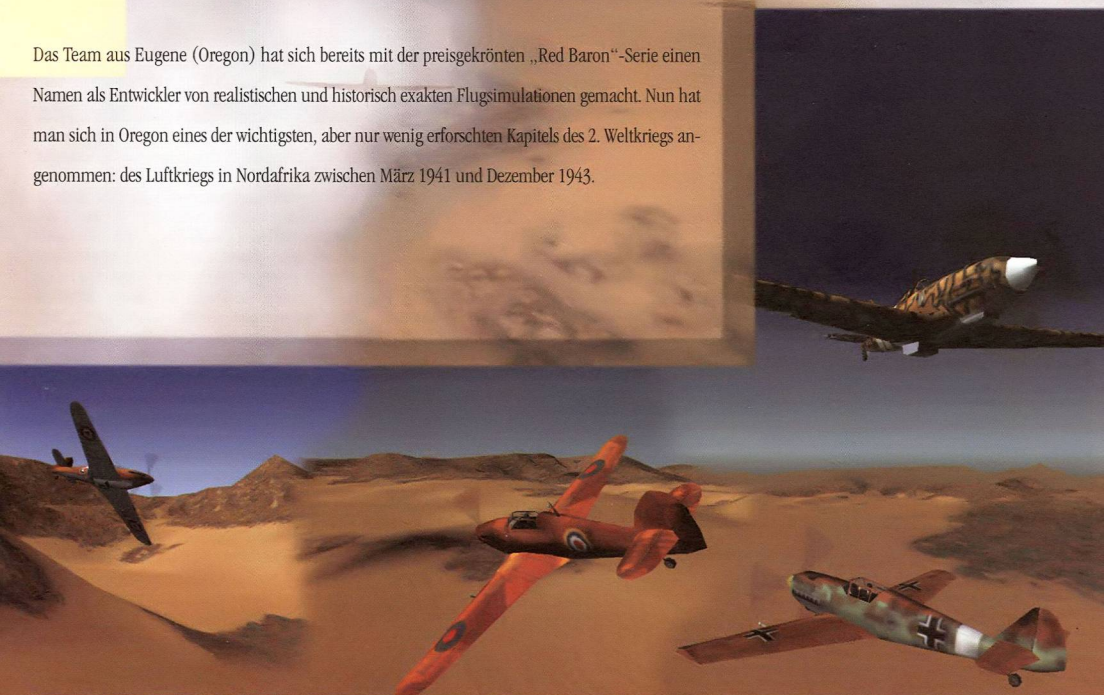
Sokal, in der Computerspielgemeinde fast noch ein Unbekannter, hat sich in der Welt der Cartoons längst einen Namen gemacht. Als Autor und Zeichner von mittlerweile 13 Comic-Alben gehört Sokal zur Crème de la Crème der europäischen Comiczeichner. Zur Zeit lebt und arbeitet das Multitalent in Reims, einer alten Residenzstadt in Westfrankreich, die nicht nur unter Weinkennern für ihre ausgesprochen prickelnden Getränke berühmt ist. Und wenn Sokal nicht gerade Comics zeichnet, oder an den opulenten Grafiken eines Computerspiels feilt, dann ist er entweder in einem der zahlreichen Weinberge der näheren Umgebung oder in seinem Weinkeller zu finden und geht dort einer weiteren Hauptbeschäftigung nach - Benoît Sokal produziert seinen eigenen Champagner. Manche Leute sind einfach Schoßkinder des Glücks.



Locken Sie den **Wüstenfuchs** aus seinem Bau!

Auch Dynamix, der „Flugpionier" unter Sierras Entwicklungsteams, kündigt eine Neuheit an - eine Weltneuheit sogar. „Desert Fighters" simuliert erstmals den Luftkampf in Nordafrika während des 2. Weltkriegs.

Das Team aus Eugene (Oregon) hat sich bereits mit der preisgekrönten „Red Baron"-Serie einen Namen als Entwickler von realistischen und historisch exakten Flugsimulationen gemacht. Nun hat man sich in Oregon eines der wichtigsten, aber nur wenig erforschten Kapitels des 2. Weltkriegs angenommen: des Luftkriegs in Nordafrika zwischen März 1941 und Dezember 1943.



Die Auseinandersetzung zwischen den Alliierten und den sogenannten Achsenmächten ging auch als „Nachschubkrieg" in die Annalen ein, weil die jeweiligen Heerestruppen nirgendwo sonst so abhängig von den Nachschubkonvois waren, wie in der unwegsamen Wüstenlandschaft Nordafrikas. Schon ein zerstörter Konvoi konnte über Erfolg oder Mißerfolg einer ganzen Operation entscheiden. Und für alle Beteiligten stand einiges auf dem Spiel: Die Deutschen unter „Wüstenfuchs" Rommel versuchten nach dem gescheiterten Rußlandfeldzug über Nordafrika an die Ölquellen des Nahen Ostens heranzukommen, und die Engländer sahen in der deutschen Afrika-Offensive einen Eckpfeiler ihres Weltreiches in akuter Gefahr.

Das Spiel hält sich weitestgehend an diese historischen Vorgaben. Der Luftkampf in „Desert Fighters" ist eng an die unterschiedlichsten Bodenoperationen gekoppelt. Begleit- und Feuerschutz für Fahrzeugkonvois sind ebenso an der Tagesordnung wie Angriffseinsätze gegen feindliche Konvois. Der Spieler kann zwischen mehreren Kampagnen von unterschiedlicher Länge wählen: Wer sich für die lange Kampagne entscheidet, hat sage und schreibe 200 (!) verschiedene Einsätze vor der Brust, wer die „kürzere" Version vorzieht, muß sich dagegen mit 50 Einsätzen zufrieden geben. Die Kampagnen unterscheiden sich aber nicht nur in bezug auf die Länge, sondern auch auf den Zeitpunkt, zu dem Sie in die Ereignisse eingreifen. Erstmals bei einer Dynamix-Flugsimulation läßt sich das Kriegsgeschehen in den dynamischen Kampagnen durch Luftschläge gegen feindliche Maschinen, Konvois oder Luftabwehrstellungen massiv beeinflussen. In der Realität war Rommels Position nach der Schlacht bei El Alamein und der Landung der Alliierten in Nordafrika erschüttert. Ob Sie sich, liebe Leser, nun lieber auf die Seite der Alliierten schlagen und versuchen, den Afrikafeldzug der Deutschen und Italiener so schnell wie möglich zu beenden, oder ob Sie als Angehöriger einer der Achsenmächte, General Montgomery das Leben schwer machen wollen, bleibt Ihnen überlassen.

30 akkurat nachgebildete Flugzeugmodelle stehen zur Verfügung, 18 davon können geflogen werden. Wählen Sie unter der Ju-87 Stuka, unter den Fans historischer Flugzeugmodelle eine der beliebtesten Maschinen, der einmaligen Macchi MC 202 aus Italien, der französischen Dewoitine D 520 , der berühmten Spitfire oder einer P-51 Mustang. Wer sich für Mehrsitzer wie die Ju-87 Stuka entscheidet, darf darüber hinaus wählen, ob er lieber als Pilot oder als Bordschütze in das Geschehen eingreift. Lassen Sie sich aber nicht von der atemberaubend schönen Umgebung blenden, den sanften Wüstenlandschaften und Dünen, den ausgetrockneten Flußläufen, scharfkantigen Felsen und tiefen Schluchten! Auch atmosphärische Effekte wie Hitzeflimmern und Wolkenbildung sollte Sie nicht von Ihren eigentlichen Aufgaben ablenken, sonst scheitert Ihre Kampagne schon nach dem ersten Einsatz.

Damit sich auch Fluganfänger an die nicht unkomplizierten Maschinen gewöhnen können, sind ausführliche Trainingseinsätze vorgesehen - wie viele, steht zur Zeit noch nicht fest. Für die Fans historischer Kampfsimulationen bietet „Desert Fighters" aber neben den Einzelspielerkampagnen auch einen Mehrspielermodus, mit dessen Hilfe Sie sich einen Internet-Dogfight mit insgesamt 60 Maschinen aus aller Welt liefern können. Wer kein Modem besitzt, muß auf das Kräftemessen mit Freunden nicht verzichten - das sogenannte „Hot Seat Competition"-Feature macht ein gemeinsames Spiel an einem Rechner möglich.

Eine Besonderheit des Spiels soll nicht unerwähnt bleiben: Sie können nicht nur den Ausgang des Nordafrika-Luftkriegs beeinflussen, sondern auch die beteiligten Kriegsparteien jederzeit gegen ein anderes Land austauschen: Wer statt des englischen Königreichs lieber das Weltreich von San Marino in die Weltgeschichte einführen und gegen Übergriffe verteidigen möchte, kann diese gerne und ausgiebig tun.

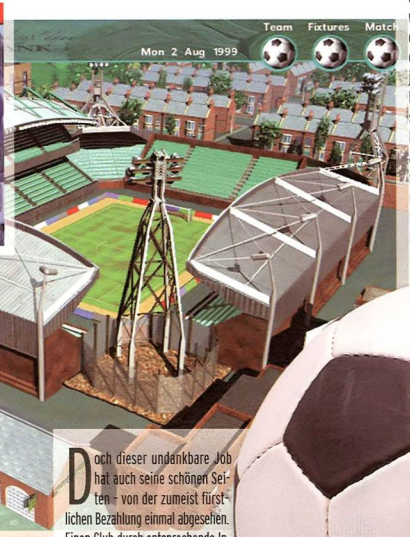
Erste Eindrücke der neuen historischen Flugsimulation „Desert Fighters" können Sie jetzt schon gewinnen, wenn Sie sich die Demo-Version des Spieles auf unserer Heft-CD anschauen.

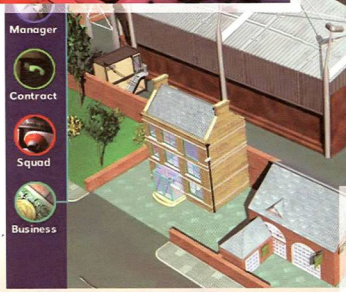
Erfolg ist planbar

Die erfolgreiche Fußball-Manager-Simulation von Sierra geht fit wie ein Turnschuh ins nächste Jahrtausend!

Es ist noch gar nicht so lange her, da haben wir den DSF Fußball-Manager '99 vorgestellt und dabei Schwanengesänge auf den Job eines Managers angestimmt, den undankbarsten Posten neben dem des Platzwarts, den ein Fußballclub zu vergeben hat. Für die Aussicht, einmal fünf Sekunden lang auf dem Rathausplatz die Meisterschale hochhalten zu dürfen, riskieren diese Leute jedes Jahr ihr mühsam aufgebautes Renommee und müssen auch noch regelmäßig für die Fehleinkäufe des Trainers den Kopf hinhalten. Zum Dank werden sie immer erst als zweite nach dem Trainer gefeuert – also rund 10 Minuten später („Die Trennung erfolgte in gegenseitigem Einvernehmen").





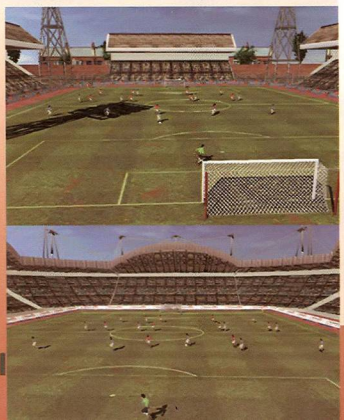


Doch dieser undankbare Job hat auch seine schönen Seiten - von der zumeist fürstlichen Bezahlung einmal abgesehen. Einen Club durch entsprechende Investitionen in die Infrastruktur zukunftssicher zu machen, den Erfolg eines Teams zu generalstabsmäßig planen, anstatt die Mannschaft nach den Launen des Präsidenten aufzustellen („Der Ningel hat gegen uns gut gespielt, den holen wir. Fünfjahresvertrag!") - das alles kann schon sehr reizvoll sein. Wenn ein Manager dann noch - wie in England - auch für das Training, die Mannschaftsaufstellung und die Taktik zuständig ist, hat er kaum noch Fehlentscheidungen zu fürchten - außer den eigenen, versteht sich. Weiterer Vorteil für den Präsidenten: Er muß immer nur einen feuern.

Vielleicht liegt es auch an den oben genannten Vorzügen, daß sich der DSF Fußball-Manager von Sierra zu einer der erfolgreichsten Management-Simulationen gemausert hat. Damit das auch so bleibt, hat sich Sierra für die neue Saison einiges einfallen lassen. Daß man die Daten aller Ligen, Mannschaften und Spieler bis zum Saisonstart auf den neuesten Stand bringt, versteht sich hierbei fast von selbst. Interessanter ist da schon der neue internationale Managermodus, der es erlaubt, auch Mannschaften aus dem südamerikanischen Raum zu übernehmen oder sich der Herausforderung eines World Cups zu stellen. 16-bit-Farben und eine neue intuitive Benutzeroberfläche sorgen für eine stark verbesserte Spielbarkeit.

Großen Wert hat Sierra auch auf die Optimierung der Spielszenen gelegt. Mit dem neuen Zonensystem etwa lassen sich die Akteure auf dem Rasen, je nach Spielsituation, besser in die richtige Position bringen und eine optimierte Künstliche Intelligenz sorgt dafür, daß das Spielgeschehen noch realistischer simuliert wird - die Spiele werden einfach spannender. Kernstück von Sierras Vorbereitung auf die nächste Saison aber ist das erstaunliche 3D-Match-System, mit dessen Hilfe der Spieler das Geschehen auf dem Feld aus nahezu jeder Perspektive und jeder Entfernung heraus betrachten kann. Nun können Sie jederzeit überprüfen, welche Konsequenzen Ihre taktischen Maßnahmen auf den weiteren Spielverlauf haben. Ein neues Finanzsystem, verbesserte Taktik- und Transfermodalitäten machen aus dem DSF Fußball-Manager 2000 endgültig eine der kompletteten Simulationen des Genres. Eine Fußball-Manager-Simulation ist nun mal mehr als bloße Statistik!

Lassen Sie sich also von Ihrem Lieblingsverein anheuern, und nehmen Sie Kurs auf die Meisterschaft! Zeigen Sie mal all den prominenten Fußballtrainern, wie man eine Mannschaft richtig aufbaut und zum Erfolg führt, ohne gleich den Konkursrichter mit bankrotten Fußballvereinen zu behelligen!





Swat3, Orcs - Revenge of the Ancient & Austin Powers - Operation Trivia

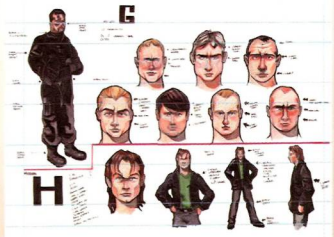


SWAT 3

Verbrechensbekämpfung in der Zukunft

Die „Police Quest"- und „SWAT"-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Sequels der Computerspielbranche. Hunderttausende gingen schon zusammen mit ihren Kollegen vom Los Angeles Police Department auf Verbrecherjagd. Was diese Reihe von allen anderen vergleichbaren Actionspielen unterschied, war das Bemühen, die Polizeiarbeit so realistisch wie möglich darzustellen, ohne Beschönigung, aber auch ohne falsches Pathos - „Police Quest"- und „SWAT"-Abenteuer entstanden immer in enger Zusammenarbeit mit Profis aus der praktischen Polizeiarbeit.

Zur Zeit laufen die Vorbereitungen für „SWAT 3" auf Hochtouren. Wieder übernimmt der Spieler die Rolle des Einsatzleiters einer Spezialeinheit, entweder als einer von zwei Leitern eines zehnköpfigen Teams oder als Chef einer 5 Mann starken Sondereingreiftruppe. Er entscheidet, wer von seinen Leuten welche Waffen tragen darf, teilt die Zweierteams ein und ist für die taktische Vorgehensweise während des Einsatzes verantwortlich. Soweit dürfte das Gameplay den Fans der Serie bekannt vorkommen. Der große Unterschied: Die 20 brandneuen Missionen spielen im Los Angeles der nahen Zukunft - im Jahre 2005. Wer die Stadt kennt, der wird in „SWAT 3" nur noch einige Gebäude wie das Convention Center wiedererkennen - viele Straßenzüge der photorealistischen 3D-Umgebung aber werden ihm unbekannt sein. Die Straßen der Zukunft sind keineswegs sicherer geworden: Es wimmelt nahezu von fanatischen Fundamentalisten, religiösen Eiferern und mürrischen Nachbarn, die der Polizei das Leben schwer machen. Alle diese KI-gesteuerten Figuren sind dynamisch, d.h. sie reagieren unmittelbar auf das, was Sie als Polizist tun. Gehen Sie also behutsam vor, und machen Sie nicht blindlings von Ihrem reichhaltigen Waffenangebot Gebrauch, sondern überlegen Sie genau, welche Vorgehensweise die richtige ist. Ungewöhnlich auch die Ego-Perspektive: Sie verfolgen das Geschehen aus Ihrem SWAT-Spezialhelm heraus, mit einem Display, das nicht nur die eigene Gesundheit anzeigt, sondern u.a. auch vor Giftgas oder anderen netten Überraschungen warnt. Im Los Angeles der Zukunft hat nicht nur die Polizei massiv aufgerüstet!



ORCS

- Revenge of the Ancient

Neues Fantasy-Strategiespiel nach Motiven von J.R.R. Tolkiens Mittelerde

Um möglichen Verwirrungen gleich vorzubeugen: Das von Berkeley Systems entwickelte Spiel ist nicht identisch mit „Mittelerde", dem geplanten Online-Rollenspiel von Sierra, auch wenn es ebenfalls vor dem Hintergrund von Tolkiens Sagenwelt spielt. In „Orcs - Revenge of the Ancient" schlüpfen Sie in die Rolle des Anführers einer Ork-Eliterotte, die mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln den Frieden zwischen den zerstrittenen und rivalisierenden Truppenteilen von Sauron, der DunkelMacht, aufrechterhalten soll. Doch auch Sauron selbst ist nicht unumstritten - zwei andere Mächte des Bösen sind ebenfalls aus der Vergangenheit auferstanden und wetteifern mit ihm um Ihre Hilfe. Gehen Sie Ihre Bündnisse also mit Bedacht ein, wenn Sie überleben wollen! Lassen Sie sich nicht zu tief in den tödlichen Interessenkonflikt der drei dunklen Mächte hineinziehen!

Vier ganz normale Orks stehen Ihnen zur Verfügung, die Sie im Rahmen eines beinharten Trainingsprogramms zu rücksichtslosen Kampfmaschinen ausbilden müssen. Wie in einem Rollenspiel hat jeder Ork seine individuellen Stärken und Schwächen, die Sie erkennen und miteinander kombinieren müssen, um ihn zu einer tödlichen Bedrohung für jeden Gegner werden zu lassen. Ihre Orks verfügen über persönliche Werte wie Intelligenz, Stärke oder Geschicklichkeit, die sich durch spezielles Training noch vervollkommnen lassen.

Lassen Sie Ihre Orks in echtem 3D-Kampf erst gegen ca. 30 Gegner antreten, bevor Sie sich der ultimativen Herausforderung stellen: der großen Online-Schlacht im Internet!







AUSTIN POWERS

- Operation Trivia

Englischer Kultagent kommt nach Deutschland

Kennen Sie den abgedrehtesten Geheimagenten Englands? Das ist...nein, nicht Maxwell Smart, der ist schon seit 25 Jahren in Pension, sondern Austin Powers, der Mann, der die Welt vor der großangelegten Verschwörung des verrückten Dr. Evil bewahren will und dabei auf Ihre Hilfe angewiesen ist. Sie müssen schon einen Haufen Fragen über Popkultur, Fernsehserien, Klatsch und Tratsch der 70er, 80er und 90er Jahre beantworten - Sie merken schon, hier geht es um die Grundlagen der westlichen Zivilisation - wenn Sie die Welt retten wollen! Natürlich können Sie auch mit Dr. Evil gemeinsame Sache machen und sich gegen Austin Powers verbünden, um unsere triviale Welt zu versklaven. Aber diesen Fragen können Sie einfach nicht entkommen! Machen Sie lieber schnell noch einen Crashkurs über Beatles, Breakdance und Yogi Bär, bevor das Spiel in Deutschland auf den Markt kommt.









Fortsetzung folgt in Gabriel Knight 3 – Blut der Heiligen, Blut der Verdammten auf PC CD-ROM – demnächst im Handel

Blut der Heiligen GABRIELKNIGHT Blut der Verdammten

James and Patricia Stewart,
Prince and Princess of Albany
Cypress Grove Manor
10 Rue de Cypres
Paris, France
33 1 555-578

Sehr geehrter Mr. Knight,
wir würden uns geehrt fühlen, wenn Sie mit Begleitung unserer Einladung zu einem Wochenende auf unserem Gut Cypress Grove folgen würden.
Meine Frau und ich würden uns sehr freuen, Ihre Bekanntschaft zu machen.
Unser Sekretär wird sich mit Ihnen in Sachen Reisevorbereitung in Verbindung setzen.

James Stewart, Prinz von Albany





© 1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.


„Okay. Wie Du meinst. Ich ruf' nur mal diesen Sekretär an - noch ein paar Infos rauskitzeln."
„Und sie wollen Dich natürlich kennenlernen. Mann, ist das aufregend. Du bist quasi eine königliche Hoheit."
„Ich bin KEINE königliche Hoheit. Und der Typ auch nicht, wenn er im Exil lebt. Wir gehen nicht hin."
„Sekunde."
„Mr. Knight, danke, daß Sie der Einladung gefolgt sind."
„Gracel"
„Nennen Sie mich Gabriel. Und, äh, das hier ist Gracie."
„Grace. Nakimura."
„Ich bin entzückt."


„Oh, mein Gott."
„Kein Hinweis auf einen Angreifer?"
„Nein. Im Verlauf der Jahrhunderte haben wir wirklich alles versucht: Wachen. Hunde. Verriegelte Zimmer ..."
„... Wachen und Hunde schlafen ein. Schlösser werden aufgebrochen. Nichts kann das Unheil aufhalten."
„Und wir sollen Sie jetzt beschützen?"
„Nein, nicht mich. Ich möchte Ihnen jemanden vorstellen."


„Ja
und nein. Stewart-Nachkommen haben ungewöhnliche ... hmmm ... 'Episoden'. Sie wachen morgens erschöpft und blaß auf."
„Untersuchungen haben ergeben, daß sie eindeutig an starker Anämie, also Blutarmut, leiden. Mit der Zeit erholen sie sich davon zwar recht gut, aber es passiert immer wieder - manchmal innerhalb weniger Monate, manchmal erst nach Jahren."
„Hört sich nach einem medizinischen Problem an."
„Finden Sie?"


Der Rest des Wochenendes verläuft weniger angenehm ....
„Nein wirklich. Alle gehen mit."
„.... Polo macht wirklich Spaß, glauben Sie mir. Der beste Sport auf Erden! Falls Sie kein perfekter Reiter sind, wird Ihnen das niemand krumm nehmen."











** „Die Voodoo-Morde" und „The Beast within" dürften vermutlich nicht so ganz Lord Edgars Geschmack in puncto Literatur entsprechen.












BEST OF
SIERRA™

Planet Sierra

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



ADVENTURE

Amerzone	D	Abenteuerspiel im Amazonas
Gabriel Knight Mysteries	B	Die ersten beiden Abenteuer des Schattenjägers
King´s Quest 8	D	Echtzeit-3D Adventure
Leisure Suit Larry Collection	B	Larry 1-7 + Larry´s Casino
Quest for Glory 5	D	Drachenfeuer - Der neuste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe
Rückkehr nach Krondor	D	Krondor, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten



SIMULATION

3D-Ultra Pinball Turbo Racing	C	Echtes Spielhallen-Feeling garantiert
Asse der Tiefe	B	Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben
Grand Prix Legends	B	Rennsimulation aus dem Jahre 1967
Nascar 99	B	3 komplette Top-Rennserien: NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck
Pro Pilot 99	D	Der Himmel gehört Ihnen
Red Baron 3D	C	Der Rote Baron in 3D
Starsiege	D	Wenn Science-Fiction-Visionen wahr werden...
Trophy Buck	A	So realistisch, daß Sie morgens um 4 Uhr auf die Jagd an Ihren PC gehen möchten
Viper Racing	B	Unbegrenztes Rennfeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!



ACTION

3D-Ultra Deluxe	C	Erst einlochen, dann ausflippen
Big Fun - Cool Pool / Zug um Zug	C	Die neue Spielspaß-Reihe für die ganze Familie
Corpwars	D	Strategie, Aliens und Wurmlöcher
Half-Life	D	Actionspektakel der Sonderklasse
Hellfire	A	Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!
Police Quest Swat 2	D	Begleiten Sie das Swat-Team zu ihren Einsätzen



STRATEGIE

Caesar 3	D	Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...
Homeworld	D	Eine neue Dimension im Weltraumgefecht
Lords of Magic Special Edition	D	Zauberhaftes Echtzeit-Strategiespiel!
Lords Royal Edition	D	Echtzeit-Strategie und Aufbauspektakel
Power Chess 2	D	Schach dem Meister!



SPORT

DSF Fußball Manger 98/99	B	Stellen Sie Ihre Traumelf auf
DSF Golf 99	C	Let him swing!
DSF Off-Road	C	Auf die Plätze, fertig, Gas!
DSF Ski '99 Extreme Edition	C	Absolute Extreme Edition



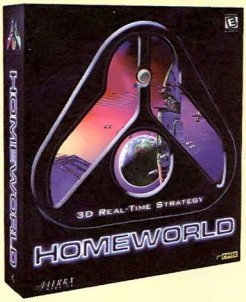
PRODUCTIVITY

Print Artist 4	A	Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
Print Artist 6	B	Noch mehr Grafiken, Photos und Cliparts
Print Artist Junior	B	Das Druckstudio für Kinder
Print Aritst Gold	C	Das komplett neue Druckstudio
Web Artist	B	Webseiten in Minutenschnelle
Photo Artist	B	Vom Schnappschuß zum Meisterwerk
Mein Stammbaum	B	Forschen Sie nach Ihren Ahnen



SierraOriginals

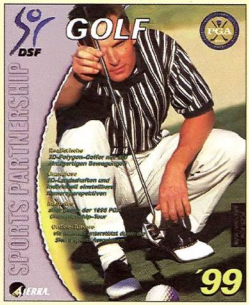
ADVENTURE		
Betrayal at Antara	A	Mystisches Rollenspiel-Adventure
Shivers 2	B	3D-Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
Larry 7	A	Der 7. Teil von Larrys verrückten Abenteuern
SIMULATION		
Aces of the Deep	A	U-Boot Simulation im WK II
Nascar 2 + Track Pack	A	Klassische Rennsimulation
Red Baron 2	A	Der Rote Baron ist zurück
STRATEGIE		
Brithright	A	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Civil War 2	A	Keine weiße Fahne in Sicht!
Lords of Magic	B	Der magische Nachfolger der revolutionären „Lords of the Realm"-Serie
Lords of the Realm 2	B	Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action
Lords of the Realm 2 + Siege pack	B	Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt!
Neogenesis	A	Gründen Sie Ihre eigene Kolonie im Weltraum
Power Chess 1	A	Lauschen Sie den Worten der Dame
Police Quest Swat	B	Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden



HOMEWORLD

Eine neue Dimension im Weltraumgefecht

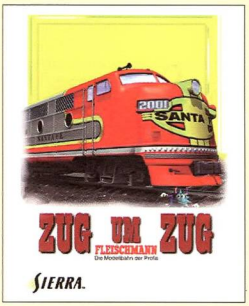
„Homeworld" bietet Ihnen photorealistische Grafiken, atemberaubende Special-Effects, detailgenaue Raumschiffe und ein innovatives Interface. Darüber hinaus verfügt der Spieler über nie dagewesene Möglichkeiten, Echtzeit-Raumkämpfe von jedem erdenklichen Blickwinkel aus zu beobachten. „Homeworld" kombiniert Elemente von Weltraumgefechts-, Strategie- und Action-Spielen und damit alle Vorzüge der beliebtesten Genres zu einem ganz neuen Erlebnis. Zusätzlich zu den Einzelspielermissionen verfügt „Homeworld" über eine Multiplayer-Option für bis zu 8 Spieler.



DSF GOLF 99

Wollen Sie Ihr Handicap verbessern?

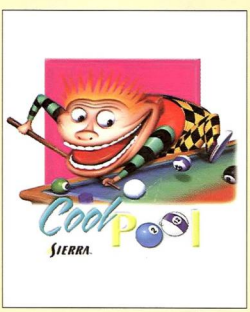
Mit der revolutionären Spiel-Engine von „DSF Golf" wurde die Basis für die Zukunft erfolgreicher PC-Golfsimulationen geschaffen. Vor allem die innovative Schwungkontrolle auf Maus-Basis "TrueSwing™-Technologie", die hochkarätigen, nicht-parallelen Internet-Turniere und die einzigartigen 3D-Polygon-Golfer machten „DSF Golf" zu der wahrscheinlich realistischsten Golfsimulation auf dem Markt. „DSF Golf 99" setzt diesen zukunftsweisenden Trend bei Computer-Golf-Simulationen fort. Erleben Sie eine der hochklassigsten Golfsimulationen mit weltbekannten Kursen wie Sahalee, Royal Birkdale und zahlreichen Fantasie-Kursen.



ZUG UM ZUG

Sierras Modelleisenbahnen

Die neue Family-Entertainment-Reihe von Sierra startet gleich mit zwei Titeln. In „Zug um Zug" ist es Ihre Aufgabe, Züge zu fahren und Denkaufgaben zu erfüllen. Ihre Umgebung wächst und füllt sich mit Leben mit jedem erfüllten Auftrag. Bringen Sie Ihre Eisenbahn und die umliegenden Gebiete zu Wohlstand und Reichtum. Erkunden Sie Ihre Stadt, beobachten Sie die Menschen und Autos, die sich in realistischer 3D-Umgebung innerhalb der Stadt bewegen. Das Kind in Ihnen wird bei „Zug um Zug" die Modelleisenbahn wieder finden, die Sie sich als Kind immer gewünscht haben.



COOL POOL

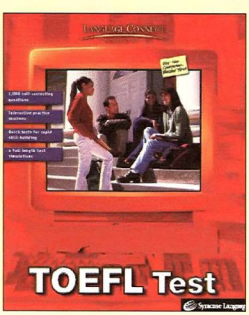
„Cool Pool" ist der zweite Titel aus der neuen Family-Reihe. Spielen Sie klassische Pool-Variationen auf lustigen Tischen oder völlig neue und verrückte Pool-Spielarten. Lassen Sie sich von kleinen Kobolden in Ihrem Spiel ablenken und aufs Beste unterhalten. „Cool Pool" ist schrill, lustig und leicht zu spielen. Die einfache Benutzerführung eröffnet Ihnen unendliche Möglichkeiten, die Kugel kontrolliert zu spielen: Sie entscheiden, wo Sie sie genau treffen wollen, wie fest und mit welchem Spin. Sie können aber genauso ohne diese Hilfen spielen, indem Sie den Experten-Modus aktivieren.



START*KLAR

Musik, Zahlen und Buchstaben

Über drei neue Titel aus der schulbegleitenden Lernsoftware-Reihe StArt*KlAr können sich die Kinder zum Schulbeginn freuen. StArt*KlAr Musik, StArt*KlAr Zahlen und StArt*KlAr Buchstaben entführt die Kinder in das zauberhafte Land der Musik, in spannende Spielumgebungen und Abenteuer rund um Buchstaben, Wörter und Zahlen.



YES! TOEFL TEST

„yes! TOEFL Test" ist die ideale Vorbereitung auf den internationalen TOEFL-Sprachtest für alle Auslandsstudienaufenthalte oder internationalen Praktika. Über 1.000 Fragen in den Kategorien Hörverständnis, schriftlicher Ausdruck und Leseverständnis lassen keine Langeweile aufkommen und machen mit dem Test vertraut. „yes! TOEFL Test" enthält alle neuen Frage- und Antwortmethoden. Diese Software unterstützt die TOEFL-Test-Teilnehmer, eine erfolgreiche Sprachprüfung zu absolvieren.

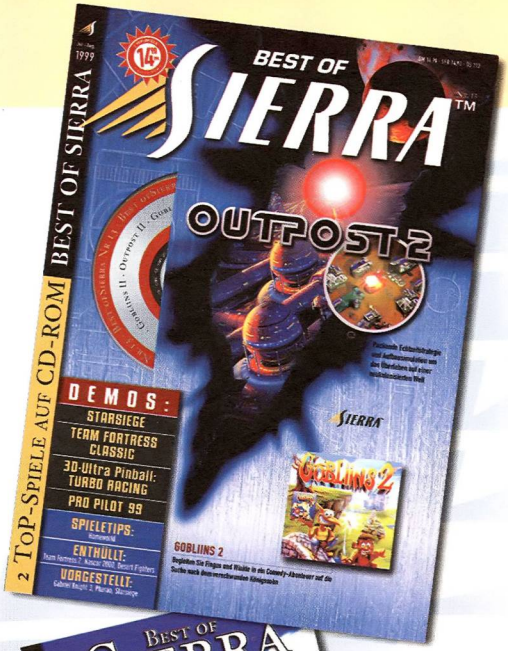
Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 13 mit:

Outpost 2
Packende Echtzeitstrategie und Aufbausimulation um das Überleben auf einer neukolonisierten Welt.

Gobliins 2
Begleiten Sie Fingus und Winkle in ein Comedy-Abenteuer auf die Suche nach dem verschwunden Königssohn.

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)



Best of Sierra Nr. 1 mit:

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

Earthsiege
Strategie & Action pur in tonnenschweren Kampfmaschinen

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 2 mit:

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

The even more Incredible Machine
Rätselspaß für die ganze Familie

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 3 mit:

3D-Ultra Pinball: Creep Night
Einer der besten Flipper, die jemals für den Computer entwickelt wurden – gruselig und abgedreht!

Freddy Pharkas: Cowboy Apotheker
Das ausgeflippte Western-Adventure von Al Lowe!

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 4 mit:

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

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

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 5 mit:

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

Caesar
Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 6 mit:

Hunter Hunted
Action pur. Gnadenlose Hetzjagd in einer zerstörten Welt!

Aces over Europe
Duell mit den größten Fliegerassen der Geschichte.

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 7 mit:

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

Casino De Luxe
7 klassische Glücksspiele
für den gepflegten Zocker von heute.

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 8 mit:

Shivers
Knisternde Spannung im Museum der Dämonen

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

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 9 mit:

Torin's Passage
Spannendes und witziges Fantasy-Adventure von Al Lowe

Nascar®-Racing
Packendes Rennspektakel in bulligen Kraftmaschinen

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 10 mit:

Silent Thunder
Das „Warzenschwein" in geheimer Mission

Civil War General
Fesselndes Taktikspiel über den amerikanischen Bürgerkrieg

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 11 mit:

3D-Ultra Minigolf
Der verrückteste Minigolfspaß, den es je gab!

Return to Krondor
Die spannende Jagd nach der Träne der Götter als OEM-Version.

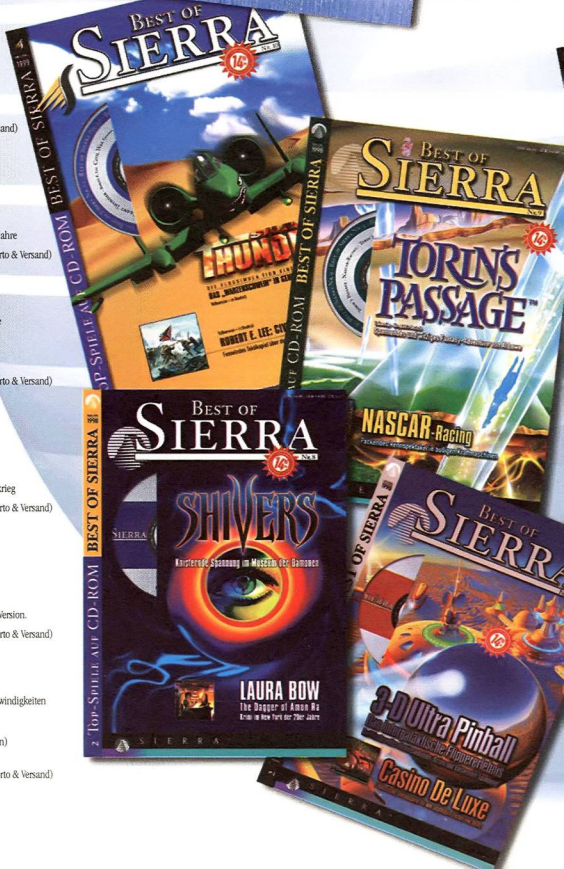
DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 12 mit:

Indy Car Racing II
Rennsimulation für Profis mit atemberaubenden Geschwindigkeiten und packenden Positionskämpfen.

Grand Prix Legends (umfangreiche Testversion)
Monza und Watkins Glen.

DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)



Sierra Shop

Bestell-Nummer:

018050 / Spiele
018050 / 77 43 53 (0,24 pf/Min)
Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr

018050 / Lernen
018050 / 53 76 36 (0,24 pf/Min)

018050 / Faxen
018050 / 32 9 36 (0,24 pf/Min)



1 **Half-Life (Zur deutschen Version)**
Strategie & Lösungsbuch von Steve Whitton, Sybex-Verlag
Da bleiben keine Fragen offen und kein Alien lebendig
DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

2 **King's Quest 8**
Das offizielle Lösungsbuch von Prima

3 **Caesar 3**
Das offizielle Lösungsbuch von Prima

4 **Rückkehr nach Krondor**
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
je DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

5 **Half-Life CD**
Sierra presents Half-Life
Vier spacige Trance-Tracks zum Abhotten: lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent, bekannt als Musikus hinter Chartgrößen wie Culture Beat und La Bouche
DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

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

7 **Das Grand Prix Legends Megapack**
Ein Formula Sprint PC Lenkrad + Grand Prix Legends, die historische Rennsimulation
DM 199,- (inkl. Porto & Versand)

8 **Poster**
a) StarCraft – Brood War
b) Viper Racing
DM 10,- (inkl. Porto & Versand)

Nur so lange der Vorrat reicht!

Jede Bestellung inclusive: einem

9 **Cup-Pad**
Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad.
und einem

10 **Großen Jubiläumsposter**
Größe A2

Ja, ich bestelle

von den ersten 6 Ausgaben: (bitte Stückzahl angeben)

☐ BoS Nr. 1 ☐ BoS Nr. 2 ☐ BoS Nr.3 ☐ BoS Nr. 4 ☐ BoS Nr. 5 ☐ BoS Nr. 6 (je 14,90 DM)

Betrag: ____ DM

☐ BoS Nr. 7. :	____ x 14,90 DM =	____ DM	☐ BoS Nr. 11. :	____ x 14,90 DM =	____ DM
☐ BoS Nr. 8. :	____ x 14,90 DM =	____ DM	☐ BoS Nr. 12. :	____ x 14,90 DM =	____ DM
☐ BoS Nr. 9. :	____ x 14,90 DM =	____ DM	☐ BoS Nr. 13. :	____ x 14,90 DM =	____ DM
☐ BoS Nr. 10. :	____ x 14,90 DM =	____ DM			

☐ Half Life Strategie & Lösungsbuch	____ x 19,95 DM =	____ DM
☐ King's Quest 8 Strategie & Lösungsbuch	____ x 19,95 DM =	____ DM
☐ Caesar 3 Strategie & Lösungsbuch	____ x 19,95 DM =	____ DM
☐ Rückkehr nach Krondor Strategie & Lösungsbuch	____ x 19,95 DM =	____ DM
☐ Half-Life CD	____ x 12,00 DM =	____ DM
☐ Phantasmagoria	____ x 9,90 DM =	____ DM
☐ Das Grand Prix Legends Megapack	____ x 199,00 DM =	____ DM
☐ Poster: a) StarCraft - Brood War, b) Viper Racing	____ x 10,00 DM =	____ DM

Gesamtbetrag: ____ DM

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

☐ Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 5,00 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per ☐ Visacard ☐ Mastercard (16-stellig)

Kartennummer: _____

Ablaufdatum: _____

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

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

E-mail: _____

Bitte zurück an: Havas Interactive Bestellservice
Postfach 10 10 62 - D-60010 Frankfurt

Bestell-Nummer: 018050 / Spiele
018050 / 77 43 53 (0,24 pf/Min)
Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr
018050 / Lernen
018050 / 53 76 36 (0,24 pf/Min)
018050 / Faxen
018050 / 32 9 36 (0,24 pf/Min)

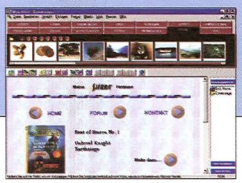
Pressestimmen

PRODUCTIVITY

Web Artist



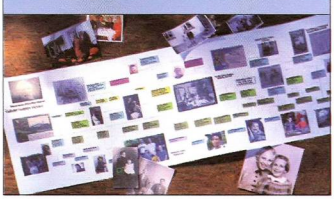
- **Computer & Co 6/99:**
  „Gut und preiswert gerüstet fürs World Wide Web: Tip des Monats".
- **CD Info 7/99:**
  „Zum schnellen Erstellen privater Sites ist der Web Artist eine gute Lösung – günstiger Preis, viele Cliparts, keine Plug-Ins erforderlich".



Mein Stammbaum

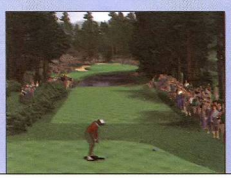
- **CD Info 5/99:**
  „Mein Stammbaum stellt eine Alternative zu den komplizierten Ahnenforscher-Werkzeugen dar."
- **Computer & Co 3/99:**
  „Hier ist derjenige richtig aufgehoben, der gerne in der eigenen Vergangenheit und Familiengeschichte anderer herumstöbert."
- **PC Magazin 5/99:**
  „Mit Mein Stammbaum kann man die eigene Familie und ihre Geschichte trefflich dokumentieren."

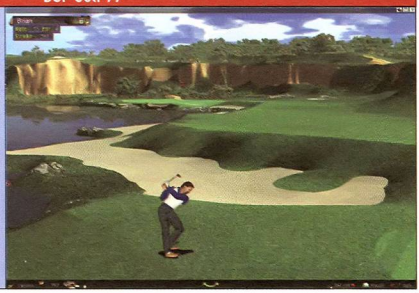




DSF Golf 99

- **PC Player 8/99:**
  „DSF Golf 99 überzeugt auf der ganzen Linie; es spielt sich auf dem Leadboard der Golfsimulationen weit nach vorne."





Homeworld

- **PC Player 8/99:**
  „Wenn die Präsentation von Wing Commander Prophecy mit dem Gameplay von StarCraft eine wilde Ehe eingehen würde, dann dürfte deren Sprößling in etwa so ausschauen wie dieses ungewöhnliche Echtzeit-Strategiespiel."



- **PC Games 1/99:**
  „Zu Recht darf sich Homeworld das dreidimensionalste Strategical aller Zeiten nennen, vereint es doch die uneingeschränkte Bewegungsfreiheit im Weltraum mit detaillierten Polygon-Raumschiffen und 3D-Karten-Unterstützung."
- **GamesStar 8/99:**
  „Homeworld bringt endlich mal wieder etwas neuen Schwung ins Echtzeitgenre. Sierra bringt das All zum Glühen."



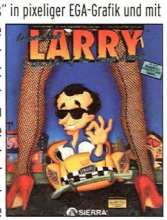
Larry Laffer - Looser, Luftikus und Latin Lover

Ein historischer Überblick über Leben und Leiden einer Computerspiel-Legende

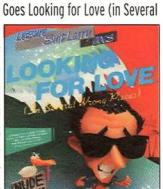
Leisure Suit Larry, der Möchtegern-Casanova mit dem hohem Haaransatz, dem protzigen Goldkettchen am Hals und dem unvermeidlichen Polyester-Anzug am Leib ist trotz (oder gerade wegen) seiner augenfälligen Macken eine der beliebtesten Figuren der Computerspiel-Geschichte und eine der ältesten noch dazu. Denn die Geschichte des glücklosesten Verführers seit Stan Laurel reicht zurück bis in das Jahr 1981 – in die Steinzeit also.

Doch in „Softporn", dem ersten Auftritt des virtuellen Verführers, lief Larry nicht etwa mit einer Pompfe durch den Urwald. Im Gegenteil, „Softporn" war ein reines Textadventure und ist bis heute das einzige Computerspiel aus dem Hause Sierra, das auf jede Form von Grafik verzichtete. Die Aufgabe des Spielers bestand darin, drei Frauen zu finden und zu verführen. Die Damen waren nicht leicht zu beeindrucken und wollten mit Geld geködert werden - was für ein Frauenbild! Aber „Softporn" richtete sich vornehmlich an eine männliche Klientel. Wie erfolgreich „Softporn" für damalige Verhältnisse war, läßt sich an den Verkaufszahlen ablesen. Dieser Larry-Urahn wurde für den Apple II programmiert, und obwohl es davon weltweit gerade mal 100.000 Stück gab, verkaufte Sierra sage und schreibe 25.000 Kopien. Die Idee, aus diesem Konzept ein Grafikadventure für Erwachsene zu machen, lag also nahe.

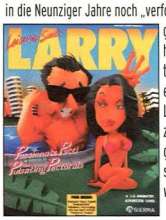
Dennoch dauerte es noch fast sechs Jahre, bis der „richtige" Larry das Licht der Welt erblickte. Erst 1987 erschien „Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards" in pixeliger EGA-Grafik und mit satten 16 Farben. Steuerbefehle und Begriffe wurden über die Tastatur eingegeben, Larry selbst konnte mit den Cursortasten gesteuert werden. „Larry" wurde ein überragender Erfolg -seine billige Anmachtour, die Vorliebe für Geschmacksentgleisungen der 70er Jahre, sein Talent, in alle Fettnäpfchen zu treten und seine amourösen Katastrophen machten den Enddreißiger schon bei seinem ersten Auftritt zu einer der populärsten Figuren der Computergeschichte - ein bei Frauen und Männern gleichermaßen beliebter Antiheld, der in kaum einem Büro oder Arbeitszimmer fehlen durfte. Für viele war „Larry" der erste Kontakt zu dem neuen Medium „Computerspiel" - langsam dämmerte auch so manchem Technikverächter, daß der Computer mehr war als ein plumper, aber effizienter Rechenknecht. „Larry" wurde zur Kultfigur, manchmal entstanden ganze Feten rund um Larrys witzige Erlebnisse und Desaster in „Leftys Bar", seiner damaligen Lieblingskneipe.

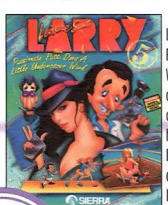


Von nun an erschienen Larrys gesammelte Abenteuer nahezu im Jahresrhythmus. In „Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)" hat Larry zum ersten Mal richtig Glück - in einer Fernsehshow gewinnt er eine Million Dollar. Doch wie immer bei Larry hat das Glück einen kräftigen Pferdefuß: Beim Wechseln seines 1-Million-Dollarscheins gibt es gewisse Probleme. Außerdem gerät er während einer Kreuzfahrt - als Neureicher weiß Larry, was er sich schuldig ist - an ein paar KGB-Agenten, einige geheime Mikrofilme, eine einsame Insel und an Kalalu, die Tochter eines Eingeborenenhäuptlings und künftige Ehefrau.

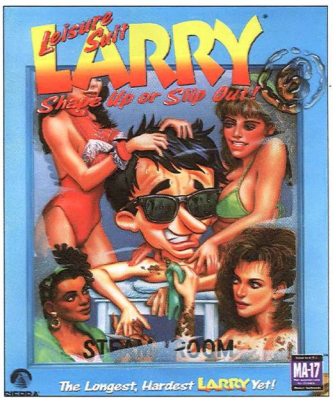


In Larry 3 begegnet unser Held erstmals einer Traumfrau, die ihn bis in die Neunziger Jahre noch „verfolgen" sollte: Passionate Patti, die glutäugige, dunkelhaarige Schönheit mit dem herben Charme. Weiteres Novum: Erstmals war es in einem Computerspiel möglich, mit Larry **und Patti** gleich zwei Figuren zu steuern, was nicht nur bei der gläubigen Larry-Gemeinde für Aufsehen und zuweilen auch für Verwirrung sorgte.



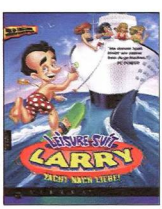


Im fünften Larry - „Passionate Patti Does A Little Undercover Work" - etwa arbeitet sie als verdeckte Ermittlerin für das FBI und observiert in diesem Zusammenhang die PornProdCorp, ein ziemlich obskures Unternehmen, bei dem kein Geringerer als Larry in Lohn und Brot steht.



„Larry 6", das Spiel, das wir Ihnen gleich näher vorstellen wollen, spielt auf einer Schönheitsfarm, die ein paar häßliche Überraschungen für unseren Pechvogel bereit hält.

Sein siebtes und letztes Abenteuer „Yacht nach Liebe" muß der verhinderte Schwerenöter auf einem Kreuzfahrtschiff überstehen. Auf hoher See nimmt Larry an einem Wettbewerb teil, der ihn in das Bett des - weiblichen - Kapitäns führen soll. Bis es soweit ist, handelt Larry sich noch ein paar derbe Abfuhren ein.



Ist Ihnen eigentlich aufgefallen, daß wir bisher kein Wort über die vierte Larry-Episode verloren haben? Nun, dieses vierte Abenteuer hat es in Wahrheit nie gegeben, obwohl Al Lowe, der geistige Vater aller Larrys, Stein und Bein schwört, sein Hund habe das Manuskript gefressen. Wahrscheinlicher ist, daß er eine kleine schöpferische Pause eingelegt und sich an anderen Sujets versucht hat (Freddy Pharkas, beispielsweise). Teil 4 jedenfalls ist nie wieder aufgetaucht, und Al hat auch keine Anstalten gemacht, ihn wieder zu beschaffen.

Der Popularität des Larry Laffer tat all dies keinen Abbruch, und sein Ego nahm ebenfalls keinen Schaden. In den folgenden drei Episoden baggerte er alles an, was einen Rock oder weniger trug und ließ sich auch von den zahlreichen Rückschlägen nicht beeindrucken. Mit Ihrer Hilfe, liebe Leser, wird er auch in dem hier vorliegenden Abenteuer schließlich doch noch ans Ziel kommen. Denn das ist es, was Larry von einem alten, bemitleidenswerten Pseudo-Casanova unterscheidet: Am Ende kriegt er das, was er will.

Errötend folgt er ihren Spuren - die **Spielsteuerung** bei Larry 6

Es gibt einige, die halten Larry für völlig triebgesteuert.
Doch das ist einfach nicht wahr. Larry reagiert nahezu ausschließlich auf die Maus.

Die Maussteuerung ist vergleichsweise simpel. Wenn Sie möchten, daß Larry einen bestimmten Gegenstand in die Hand nehmen soll, dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Aktion in der Menüleiste am oberen Bildschirmrand und danach mit der linken Maustaste auf das gewünschte Objekt. Die Auswahl der unterschiedlichen Handlungen läßt sich aber auch ohne Umweg über die Menüleiste einfach mit der rechten Maustaste vornehmen.

Auch wenn Larry im wesentlichen auf Mausbewegungen reagiert, sollten Sie sich ein paar Tastenkombinationen merken. Mit **F2** schalten Sie die Musik ein oder aus, mit **F3** läßt sich eine Schnellspeicherung durchführen, **F4** speichert das Spiel unter einem anzugebenden Namen, **F7** lädt ein gespeichertes Spiel und mit **F9** legen Sie einen Neustart hin. Auch die Tasten **F6, F8 und F10** haben durchaus ihre Funktion. Welche das sind, finden Sie am besten selbst heraus. Mit der Kombination **<Strg - O>** verlassen Sie das Spiel, mit **<Strg - M>** können Sie die einzelnen Buttons (s.u.) durchschalten, mit der **<Return>**-Taste führen Sie eine Aktion aus, und mit **<Esc>** brechen Sie einen Satz oder eine Sequenz einfach ab.

Die Steuerzentrale des Spiels - die Menüleiste



Die Menüleiste liegt am oberen Bildschirmrand. Dort finden Sie alles, um Larry durch alle Fährnisse der Schönheitsfarm „La Costa Lotta" zu lotsen.



Über diesen Button erreichen Sie die „Verwaltung" des Spiels. Mit „**Neu**" starten Sie ein neues Spiel, der Befehl „**Öffnen**" lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand. Von hier aus können Sie aber auch gespeicherte Spielstände löschen oder in ein anderes Verzeichnis wechseln. Was Sie mit „**Speichern**" so alles anstellen können, werden Sie ja wahrscheinlich wissen. Noch ein Tip: Speichern Sie viel und ausgiebig, denn Larry ist zwar alterslos, aber nicht unsterblich! Die Option „**Speichern unter**" kennen Sie aus Ihrer Textverarbeitung - anklicken, Namen für Spielstand eingeben, fertig. Und mit „**Ende**" machen Sie ganz einfach Schluß.



Im Menü „**Spiel**" befinden sich fünf praktische Optionen, mit denen Sie Ihren Aufenthalt auf der Schönheitsfarm so angenehm wie möglich gestalten können. Die „**Speicher-o-Matic**" ist eine Gedächtnishilfe für alle Schusseligen, die Sie nach längeren Spielabschnitten höflich fragt, ob Sie Ihren aktuellen Spielstand nicht mal langsam abspeichern möchten. Der „**Auto-Speicher**" hat nichts mit einer Garage zu tun, sondern bestimmt die Zeitspanne, nach der automatisch abgespeichert werden soll, also z.B. alle 5 Minuten. Die Option „**Musik on/off**" ist nicht nur bestes Englisch, sondern auch selbsterklärend. Unter dem Stichwort „**Regler**" lassen sich die Lautstärke der Musik, die Detailfülle der Darstellung sowie die Geschwindigkeit einstellen. Die vierte Schaltfläche „**Schund**" hat keinerlei Funktion. Die Schunddichte bleibt völlig unverändert. Die Option „**Text on/off**" schaltet die deutschen Untertitel aus. Wer den subtil geschliffenen deutschen Dialogen partout amerikanisches Gossenenglisch vorziehen möchte, bitte schön.



Hier finden Sie ein paar Bemerkungen über den Umgang mit dem Point & Click-Interface, Hinweise zu den Tastenbefehlen, überholte Kundendienstnummern und eine Liste aller Mitwirkenden.



Mit den folgenden Buttons können Sie Larry auffordern, bestimmte Dinge zu tun. Sie werden dann schon sehen, was Sie davon haben.



Das „Gehen"-Symbol verwandelt auf einen Klick mit der linken Maustaste hin Ihren Mauszeiger in den „Gehen"-Cursor. Danach plazieren Sie den Cursor an die gewünschte Stelle, und Larry geht ohne dreckige Bemerkungen dorthin.



Das „Auge"-Symbol soll andeuten, daß Larry einen Gegenstand aus der Nähe betrachten soll. Klicken Sie das Symbol mit der linken Maustaste an, um den Mauszeiger in einen „Augen"-Cursor zu verwandeln, und klicken Sie dann auf das zu untersuchende Objekt. Larry ist hocherfreut, wenn er etwas unter die Lupe nehmen darf. Er ist halt ein Augenmensch.



Das „Hand"-Symbol gibt Larry den Auftrag, nach gewissen Dingen (es müssen ja nicht unbedingt leblose Gegenstände sein) zu grabschen bzw. sie zu benutzen. Das läßt er sich nicht zweimal sagen. Aber auch ganz ordinäre Türen lassen sich mit dem „Hand"-Button öffnen.



Das „Nimm"-Symbol sagt Larry, daß er einen Gegenstand aufheben und ihn sich in die Tasche stecken soll. Diese 70er-Jahre-Polyesteranzüge hatten nicht nur einen riesigen Schlag, sondern auch große Taschen.



Das „Ausziehen"-Symbol ist ein Larry-typischer Button und so in keinem anderen Computerspiel zu finden. Larry wird sich an der Kleidung der Betreffenden zu schaffen machen - und in 99, 9% gibt's ordentlich was auf die Finger.



Schneller Vorlauf. Ein Mausklick genügt, um eine bereits bekannte Animation zu überspringen.



Punktzahl. Wenn Bewegung in Ihren Punktestand kommt, ist das ein untrügliches Zeichen, daß Sie etwas richtig gemacht haben müssen.



Das Inventar ist kein Einzelfenster wie sonst üblich, das mühsam aufgerufen werden muß, sondern befindet sich deutlich sichtbar in der Menüleiste. Larry kann eine Unmenge der verschiedensten Gegenstände mit sich herumschleppen. Hat er mehr in der Tasche, als in der Zeile zu sehen ist, dann erkennen Sie an der rechten Seite einen Pfeil.

Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich das sogenannte Textfenster. Dort haben Sie nicht nur die deutschen Untertitel und Larrys Gesprächspartner im Blick, sondern auch Larrys aktuelle psychische Verfassung. Angesichts seiner einschlägigen Erfahrungen bringt eine Abfuhr den Baggerkönig nicht wirklich aus der Fassung, aber er kann durchaus mal angefressen reagieren. Auch Larry hat schließlich seinen Stolz.

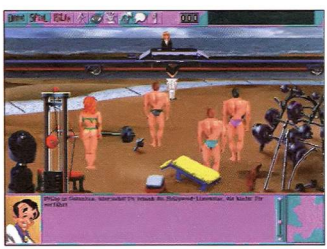
Die neuen **Leiden** des jungen L. - eine Komplettlösung in zwanzig Schritten

Larrys Lust und Frust auf der Schönheitsfarm



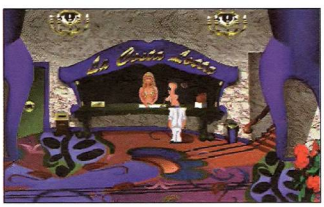
Willkommen auf der „La Costa Lotta Schönheitsfarm" – DEM Refugium der Reichen und Erfolgreichen! Sie sind das also, der partout darauf bestanden hat, in Larrys Haut schlüpfen zu dürfen. Bitte schön, Sie haben es ja nicht anders gewollt. Aber beschweren Sie sich hinterher nicht über fehlende Zuwendung! Ihre Aufgabe besteht darin, jedes weibliche Wesen anzubaggern, dem Sie auf dem Hotelgelände begegnen. Vielleicht haben Sie ja Glück, und irgendein Dummerchen fällt auf Sie rein.

Wenn es aber wirklich zum Äußersten kommen soll, müssen Sie so viele Verabredungen treffen wie möglich (das Gesetz der hohen Zahl) und mit jedem reden, den Sie hier kennenlernen. Denn nur durch solche Gespräche finden Sie heraus, welche Aufgabe Sie als nächstes zu erfüllen haben. Den reizenden Damen brennt in der Regel irgendein Problem unter den Nägeln, und es ist Larrys verdammte Pflicht, es zu lösen. Also Larry, schieb ab oder reiß auf!



Am Strand oder wie alles begann...

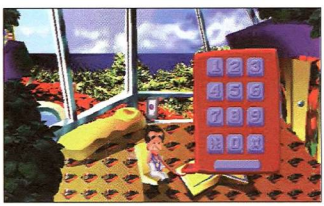
Larrys Abenteuer beginnt am Strand von Venice Beach. Er steht einfach nur da und geht seiner Lieblingsbeschäftigung nach: Mädels anglotzen. Vielleicht ist ja auch etwas für ihn dabei. Die Konkurrenz der fitneßstudiogestählten Muskelprotze fürchtet Larry jedenfalls nicht: Er vertraut da ganz auf die umwerfende Wirkung seines weißen Polyesteranzugs. Kaum hat sich Larry in die ersten Schönheiten verguckt, taucht ein ellenlanger Straßenkreuzer auf, und bevor Larry auch nur „Laffer" sagen kann, sitzt er schon zusammen mit Shalo, einer eisbergähnlichen TV-Produzentin, im Fonds des Wagens - als Kandidat für „Stallions" (Hengste), einer eindeutig zweideutigen Show für Singles. Sollte Larry sich in bezug auf die Mädels irgendwelchen Illusionen hingegeben haben, so lösen die sich in Luft auf, als der Gegenkandidat das Studio betritt - Rock Hard, Muskelprotz und sofort Herr im Ring. Larry wird das Gefühl nicht los, daß hier mit gezinkten Karten gespielt wird, und natürlich blamiert er sich bei der Präsentation nach Leibeskräften. Larry wird mit einem Trostpreis abgespeist - einem Wochenende auf der Schönheitsfarm „La Costa Lotta", auf eigene Spesen, versteht sich. Rock hingegen darf sich auf eine dreimonatige Kreuzfahrt mit Shalo freuen. Kopf hoch, Larry, das Glück kommt zu dem, der warten kann (vgl. Larry 7: Yacht nach Liebe)!



Erste Annäherungsversuche

Larrys erster Gang führt in die Rezeption und schon beim ersten flüchtigen Blick bleibt ihm fast das Herz stehen! Wenn die Mädels alle so aussehen wie Gammie, die Empfangsdame, dann hat er ein paar feurige Tage vor sich. Gib Gas, Larry! Gleich das erste unverbindliche **Gespräch** offenbart Gammies Nöte: Die **Fettabsaugemaschine** des Dr. Swinebutt ist defekt und niemand im Haus, der sie reparieren kann. Ein fachkundiger Techniker, ja, der wäre eine Sünde wert! Larry steigt der erste Schweiß auf die Stirn - Fettabsaugepumpen sind seine Spezialität! Doch zunächst fragt er nach seinem **Zimmerschlüssel** und erfährt seine Nummer, die **201**. Larry hechtet rechts die Treppe hoch und betritt sein Zimmer - eine bunte Mischung aus Bauhaus und Dekonstruktivismus, kein weißer Flauschteppich, keine Lavalampe, kein Sitzkissen. Aber was soll´s: Larry weiß, daß seine Vorliebe für die 70er Jahre längst nicht von allen geteilt wird. Er hat schon entschieden schlechter logiert. Jetzt erstmal ins Bad, sich frisch machen. Larry dreht den Wasserhahn auf, doch die braune Brühe, die da aus dem Hahn läuft, hätte selbst eine Erfrischung bitter nötig. Handtuch, Klopapier und was man sonst so noch braucht, sind ebenfalls nicht vorhanden. Das schreit nach geharnischtem Protest. Stand auf dem angewinkelten Tisch nicht ein **Telefon**? Das ist ein Fall für den Zimmerservice.





Neben dem Telefon liegen **drei Karten**. Interessante Nummern stehen da drauf, Larry wählt die 75 für den „**Betten-Aufschlag-Dienst**". Die Telefonistin verspricht prompte Bedienung und ein kleines Präsent, sobald die Betten gemacht sind, aber unter der Bedingung, daß Larry in der Zwischenzeit den Raum verläßt. Zimmermädchen sind für Gäste tabu. Wählt der ewige Stenz die „**76**", den **Reparaturdienst**, erhält er die Zusage, man werde sich darum kümmern, und Sie bekommen ein paar Punkte.

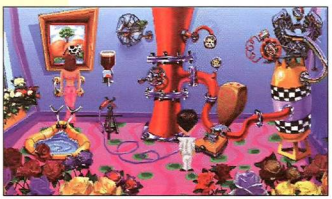


Die flauschigen Frottetücher im Fitneßclub

Im Zimmer gibt es nichts mehr, was Larrys Interesse weckt, also macht er sich bereit für eine Erkundungstournee durchs Hotel. Rasch nimmt er noch den **Blumenstrauß** aus der Vase (Larry ist halt Kavalier) und geht zurück ins **Erdgeschoß**; dort eilt er weiter nach **links**, vorbei an Gammie, der hilflosen Empfangsdame. Larry öffnet die **erste Tür links** (Hand-Symbol) und steht vor einem riesigen **Handtuchregal**. Doch wo Larry ist, ist die Enttäuschung nicht weit: Statt eines Glamourgirls bereitet ihm **Garry**, der Herr über tausend Frotteetücher, einen warmen Empfang. Niemand da zum Anmachen, glaubt Larry, doch Garry ist da völlig anderer Meinung. Irritiert bittet Larry um ein **Handtuch**, das er auch bekommt, wenn er eine **Empfangsbestätigung** ausfüllt. Larry schnappt sich noch rasch ein **Prospekt** über das „La Costa Lotta", wirft einen flüchtigen Blick hinein und setzt seine Forschungsreise fort. Vier Türen stehen zur Auswahl. Fangen wir mit der **äußeren linken Tür** an.

Die neuen **Leiden** des jungen L. - eine Komplettlösung in zwanzig Schritten

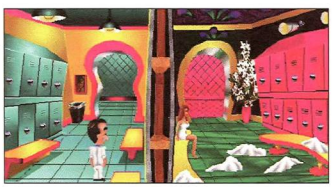
Larrys Lust und Frust auf der Schönheitsfarm



Das spanische Zimmer

Larry betritt das Zimmer und ist wie betäubt. Eine solche Blumenpracht hat er nicht erwartet. Das merkwürdige Sitzbecken in der linken hinteren Ecke fällt ihm gar nicht weiter auf. Die dunkelhaarige Schönheit in der Mitte des Raums dagegen schon. Blümchenbikini, Muttermal auf der Wange - was muß Spanien für ein schönes Land sein, wenn es solche Töchter hervorzubringen vermag. Mit der Zurückhaltung, die wir alle an ihm so schätzen, geht er schnurstracks auf die Senorita zu und verwickelt sie in tiefschürfende Konversation. Natürlich gibt er sich nicht mit einer Antwort zufrieden, und so findet er heraus, daß sie als Spanierin für ritterliche Galanterien durchaus empfänglich ist. Schamhaft deutet sie an, sie wolle etwas für seinen Körper tun, wenn er ihr ein entsprechendes Geschenk überreiche. Das läßt sich Larry nicht zweimal sagen und zaubert den **Blumenstrauß** aus der Anzugtasche. Rose ist angenehm überrascht und dirigiert Larry zu dem ovalen Sitzbecken. Unser Held wirft alle störenden Kleidungsstücke von sich, während Rose sich an einer Art Motor zu schaffen macht.

Spätestens diese Aktion hätte ihn ja eigentlich schon stutzig machen müssen, und auch der ominöse Schlauch fällt Larry erst auf, als es längst zu spät ist: Mit dem geübten Griff eines Urologen packt sie den verhinderten Liebhaber von hinten, und verpaßt ihm einen Einlauf, den Larry sein Lebtag nicht vergessen wird. Jetzt weiß er, was ein Großinquisitor ist. Geläutert und mit zitternden Knien verläßt Larry die spanische Urologin und lächelt gequält, als sie ihm zum Abschied eine Orchidee in die Hand drückt.



Die Fango-Packung

Larrys spanisches Abenteuer war also eher ein Griff ins Klo. Benommen geht er durch die nächste Tür (**links vom Handtuchregal**) und landet in einem Umkleideraum. Die Untersuchung des Raums gibt nicht viel her, aber Larry zieht sich trotzdem um. Wenn er wüßte, was sich hinter der Trennwand verbirgt, wäre er entschieden besser gelaunt.

Mißmutig stapft er in den hinteren Raum, wo die Duschen stehen. Mit dem geübten Blick eines Spanners entdeckt Larry auf der rechten Seite eine **Fliese**, die nicht ganz so grün ist wie die anderen. Er schiebt die **lockere Fliese** zur Seite, und der nun folgende Anblick entschädigt Larry für alle spanische Einläufe dieser Welt! Beschwingt und ganz wieder der Alte geht er durch die nächste Tür - ein **Schlammbad**!

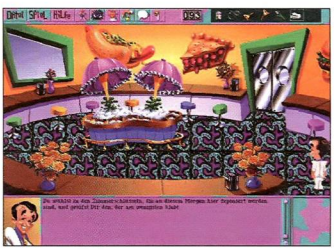


Larry wäre sofort wieder gegangen, hätte er nicht hinten im Raum eine fangoüberzogene Schönheit entdeckt, die in Larry wieder - against all odds, wie es so schön heißt - den alten Charmeur weckt. Es dauert nicht lange, da weiß Larry alles über sie - „Char" heißt die Fango-Queen, sie stehe ständig unter Strom, nur leider seien ihr jetzt die **Batterien** ausgegangen. Und weit und breit kein Geschäft in der Nähe, wo sie welche besorgen könne. Wenn es ihm, Larry, gelänge, ihr sechs solcher Batterien zu beschaffen, dann werde er, soviel könne sie schon jetzt versprechen, eine elektrisierende Erfahrung machen.



Fummel gesucht

Allein diese Vorstellung setzt Larry unter Strom. Hier müssen doch irgendwo Batterien aufzutreiben sein! Er verläßt die dralle Fango-Packung, kehrt zurück in den Hotelflur und wendet sich von dort aus nach links. Eine Treppe höher entdeckt er einen **Schulungsraum**, wo angehende Kosmetikerinnen in die Geheimnisse des akkuraten Lidstrichs eingeführt werden. Wenn sich Larry dem freien Platz in der letzten Reihe zuwendet, entdeckt er ein herrenloses **Stromkabel** - keine Batterie, zugegeben, aber immerhin hat es etwas mit Strom zu tun. Larry stopft es sich erstmal in die Tasche. Rechts in der Ecke hockt aber jemand, der ihn Char und ihr Stromproblem vorerst vergessen läßt. Shablee - das klingt irgendwie französisch, nach einem edlen Tropfen, nach Haute Couture! Und tatsächlich, nach einem kurzen Plausch gesteht die Schöne, daß es ihr an der passenden **Garderobe** fehle. Wer ihr ein passendes Abendkleid vermittle, dem werde sie einen unvergeßlichen Abend bescheren. Juhuuu! Larry ist völlig aus dem Häuschen! Ein geiler Schuppen ist das hier! Ein Schuß schöner als der andere, und jeder mit einem niedlichen Sonderwunsch. Larry, Obacht! Verlier, nicht den Überblick! Jetzt hast Du schon dem dritten Babe Versprechungen gemacht. Langsam mußt Du sie auch einlösen! Wollen wir doch mal kurz rekapitulieren: Gammie belohnt denjenigen, der ihre **Fettabsaugemaschine** wieder ans Saugen bringt, Char braucht **Batterien**, um ihre elektrisierende Wirkung zu entfalten und Shablee hätte gern was zum **Anziehen**. An die Arbeit, Larry! Die Konkurrenz ist groß - besonders für Dich!



Das geheimnisvolle Appartement

An der Rezeption fummelt Larry eher aus Langeweile noch einen **Schlüssel aus dem Schlüsselkasten** und setzt dann seine Erkundungstour fort. Er geht nach rechts, schnappt sich gleich die erste Tür und betritt den Speisesaal. In der Küche im Hintergrund herrscht offenkundig Hektik.



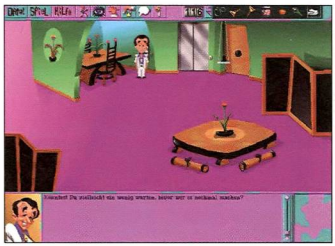


Larry 6

Unter den Eiswürfeln entdeckt Larry eine **Orange**, die er rasch mitgehen läßt, und steuert, hungrig geworden, auf die Hotelküche zu. Doch das geschäftige Treiben ist nichts weiter als ein perfider Trick, eine geschickt eingefädelte Täuschung. Nur das **Tacomobil** ist echt. Aus einem Mülleimer klaubt Larry einen alten **Fettkanister** (wem will er denn damit imponieren?), bevor er sich an den Knöpfen eines **Versorgungsaufzugs** zu schaffen macht. Mutig klettert Larry hinein und läßt sich nach oben transportieren.



Er landet in einem schnieken Appartement der Marke „Neue Sachlichkeit".



Larry läßt den Blick schweifen und macht im Nebenraum eine Entdeckung: **Shamara** Payne, ein junger Hüpfer auf dem Weg zu sich selbst, läßt sich von Larrys Anwesenheit kaum beeindrucken. Mit dem ihm eigenen subtilen Charme zwingt er der jungen Frau ein Gespräch auf. Bald wird klar, daß Larry bei Shamara keine Chance haben dürfte: sie sucht zur Selbstfindung einen weisen Lehrer. Zwar ist Larry felsenfest überzeugt, daß er der jungen Frau noch eine Menge beibringen könnte, aber selbst als er die **Orchidee** aus der Tasche pult, bleibt diese völlig ungerührt. Die Orchidee sei zwar ein Zeichen der Reinheit, aber das müsse ja nicht zwangsläufig auch für deren Überbringer gelten. Larry, der sich schon fast am Ziel sah, trollt sich mißmutig.

Zimmerservice

Diesmal nimmt er den regulären **Fahrstuhl** und landet direkt vor seinem Zimmer. Er öffnet die Tür und stellt erfreut fest, daß das Zimmermädchen tatsächlich sein Bett gemacht und auch das versprochene Präsent hinterlassen hat: ein **Kondom!** Larrys Laune bessert sich schlagartig.

Im Bad fummelt ein **Installateur** an seiner Wasserleitung herum. Seine Beschwerden hat man sich also zu Herzen genommen. Trotzdem kann Larry wieder einmal seine Finger nicht bei sich behalten: Er klaut dem Handwerker einen **Schraubenschlüssel und eine Feile** - Larry ist nun mal ein unverbesserlicher Jäger und Sammler. Kurze Zeit später verschwindet der Installateur und Larry stellt fest, daß er immer noch keine Seife hat. Der Zimmerservice („75" wählen) verspricht zwar, umgehend Abhilfe zu schaffen, aber Larry verläßt sich lieber auf sich selbst. Aus dem **Wagen im Flur** nimmt er sich alles, was er braucht: **Klopapier, Creme, Waschlappen und Seife.**



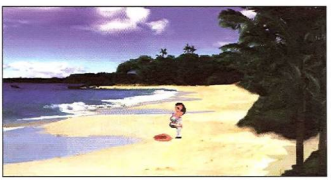
Um seine Körperhygiene (Polyesteranzüge fangen nach einer Weile an zu stinken) muß er sich jetzt keine Gedanken mehr machen. Auf zu neuen Taten, Larry! Wie war das doch gleich? Fettabsaugepumpe, Batterien, Fummel und einen weisen Lehrer. Kann ja wohl nicht der Akt sein!

Kleine Erfrischung gefällig? - Bar, Pool und Strand

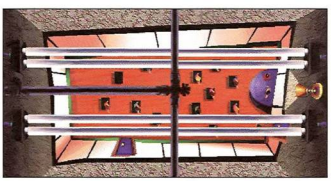
Langsam wird es Zeit, auch die Außenanlagen einer kritischen Prüfung zu unterwerfen. Larry begibt sich zunächst wieder ins **Parterre**, geht nach **rechts am Speisesaal vorbei** und nimmt dann die erste Treppe, die nach unten führt.



In der Bar angekommen, schnappt er sich rasch ein paar **Streichhölzer**, die in einem Glas auf dem Tresen stehen. Der Small Talk mit dem Barkeeper gibt nicht viel her, also macht er sich wieder über die Treppe davon und steuert voller Vorfreude den **Swimmingpool** an. Doch auch der ist eine einzige Enttäuschung! Keine Mieze weit und breit - die müssen den Pool alle fluchtartig verlassen und dabei ein paar Accessoires vergessen haben. Auf dem Boden liegt beispielsweise ein **Biber-Schwimmkissen**, auf der schwimmenden Bartheke findet er ein **Etui mit Sonnenbrille und Putztuch**. Vielleicht sind die ja alle am Strand?



Larry macht sich in Erwartung einiger knackiger Ladies auf den Weg. Aber auch dort ist es so einsam wie auf Gilligans Insel. Gelangweilt und bitter enttäuscht fängt Larry an, im **Sand** zu buddeln und findet eine alte **Walöl-Lampe**. Was soll er mit diesem Tinnef? Aber egal, er steckt sie erstmal ein, wegwerfen kann er sie hinterher immer noch.



Larry und Kraftsport - zwei Welten prallen aufeinander

Zurück am Pool latscht Larry durch die erstbeste Tür, die er findet, in diesem Fall die grüne Tür gleich rechts. Da haben sich die Mädels also alle versteckt! Anstatt mit ihren Vorzügen am Pool hausieren zu gehen, haben es die Damen vorgezogen, sich von einer herrischen **Aerobic-Lehrerin** schinden zu lassen. Larry läßt sich von dem Kasernenhofton nicht irritieren und tanzt munter drauflos. Das kann eigentlich nicht lange gut gehen. Und tatsächlich, nach wenigen Sprüngen sieht Mrs. Cavaricchi, auch **„Cav"** genannt, die Sinnlosigkeit ihres Tuns ein und beendet die Übungsstunde. Larry mit seinem untrüglichen Gespür für peinliche Situationen läuft auf sie zu und versucht, sie nach allen Regeln der Kunst anzubaggern. Auch die Tatsache, daß Cav nur an Frauen interessiert ist, ficht Larry nicht an. Er spult gnadenlos sein (beschränktes) Repertoire ab und, um dem die Krone aufzusetzen, beginnt er auch noch solange an dem **Namensschildchen der Vorturnerin** herumzunesteln, bis er die **ID-Karte** in den Händen hält. Doch anstatt ihn kräftig abzuwatschen, überrascht Cav mit einer Einladung in die **Schwedensauna** zu einer zukünftigen Ménage à quatre - Larry möge doch bitteschön seine Freundin mitbringen. Strahlend wie ein Honigkuchenpferd verläßt Larry den Tanzsaal durch die untere linke Tür.

Wieder nur schwitzende Leiber, wohin das Auge reicht. Wieder entdeckt Larrys geübter Blick ein weibliches Opfer - diesmal ist es **Christina**, besser bekannt unter ihrem Künstlernamen „Thunderbird". Auch die läßt sich von Larrys schleimigem, tausendfach gescheitertem Charme nicht abschrecken und scheint einem Treffen nicht abgeneigt. Larry möge aber doch bitteschön die Handschellen nicht vergessen. Die Dame ist offenbar dominanter als es zunächst den Anschein hatte. Aber Larry ist längst für alle Zwischentöne blind und taub geworden.

Die neuen **Leiden** des jungen L. - eine Komplettlösung in zwanzig Schritten

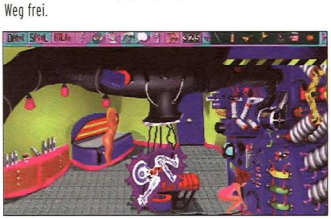
Larrys gesammelte Rendezvous - Chronologie eines Desasters, Teil 1

Langsam wird's Zeit, Deine Versprechungen einzuhalten, Larry. Schon um Deinen Hormonhaushalt zu kanalisieren, solltest Du Dich jetzt auf die Suche nach den Batterien machen. Denk an das kribbelnde Gefühl, daß Char Dir versprochen hat!

Um an die Batterien zu kommen, muß Larry erstmal **zurück zur Rezeption**. Der **Hausmeister** auf dem Elektromobil ist Larry schon ein paar Mal aufgefallen. Doch erst jetzt sieht er, daß Art, der Hausmeister (der gar nicht so entfernt an Al Lowe erinnert), eine riesige **Taschenlampe** mit sich rumschleppt. Das ist die Gelegenheit! Larry quatscht ihn an, läßt sich **ins Außengelände** fahren und steigt erst ab, als Art den Wagen **wenden** will. Wenn Larry ihn anspricht, merkt er schnell, daß dem stattlichen Herrn der Sinn nach einer Zigarre steht - Larry gibt ihm hilfsbereit **Feuer** (Streichhölzer). Nachdem Art sich zurückgezogen hat, öffnet Larry die **hintere Klappe** und fummelt mit dem **Schraubenschlüssel am Elektromotor** herum, um das Starterkabel von den Batterien zu lösen. Als Art seine Raucherpause beendet und merkt, daß seine Karre streikt, ist ihm Larry gerne beim **Halten der Taschenlampe** behilflich. Während der Reparatur schnappt Larry sich die **Batterien** und läßt sich danach auch noch bis zu Gary, dem Hüter der Handtücher, kutschieren.



Larry ist schon jetzt völlig aus dem Häuschen. Schnurstracks marschiert er **ins Schlammbad** und zeigt Char die versprochenen Batterien. Doch die hat noch eine Zusatzaufgabe für ihn. Das Elektroschock-Zimmer ist durch ein **Zahlenschloß** gesichert. Das gelte es zu knacken, erst dann werde sie ganz für ihn da sein. Larry weiß, was Frauen wünschen, nimmt sein **Elektrokabel, knabbert ein Kabelende** ab **und hält das nackte Kabel ans Schloß**. Das andere Ende wird ordnungsgemäß angeschlossen und schon ist der Weg frei.



Char bittet ihn, doch schon mal Platz zu nehmen. Das läßt er sich nicht zweimal sagen. Larry läßt alle Hüllen fallen und macht es sich auf der **Liege** gemütlich. Erst als Char die ersten Krokodilklemmen auf seiner nackten Haut befestigt und dabei nicht einmal vor den prominentesten Körperteilen zurückschreckt, kommen Larry erste leise Zweifel. Zunächst macht er noch gute Miene zum bösen Spiel. Doch als Char das entscheidende Kabel unter seiner Liege entdeckt, ist Larry um eine spannungsgeladene Erfahrung reicher.



Chronologie eines Desasters, Teil 2

Als Larry am nächsten Morgen erwacht, fühlt er sich immer noch wie frisch überfahren. Aber was ein richtiger Laffer ist, der gibt halt nie auf. Thunderbird und ihre **Handschellen**....Hmm...ist er nicht bei seiner Ankunft an einem **Wachhäuschen** vorbeigekommen? Hat solch ein Cop neben einer dicken Wumme nicht auch ein paar Handschellen dabei? Na klar, das ist die Idee... die Elektroschockbehandlung scheint seinen grauen Zellen gut bekommen zu sein. Also stattet er Daryl einen Besuch ab. Larry bemerkt, daß der Wachmann über ein ausgetüfteltes **Kamerasystem** die gesamte Anlage im Blick hat. Man müßte den Kerl irgendwie **ablenken**...In Larry reift ein Plan. Er eilt **zurück ins Hotel**, in den Raum, den er gestern fast als Grillwürstchen verlassen hätte, und steckt sich dort zunächst die **Perle** ein, die er auf dem Boden findet. Im **Fangozentrum** ist ihm gestern doch eine dieser **Kameras** aufgefallen. Mit dem **Schraubenschlüssel** lockert er die Halterung und hält die Kamera mitten auf das **Lüftungsgitter** zu den Duschen. Danach macht sich Larry wieder auf den Weg zur Wachstube. Mal sehen, ob diese Aufnahmen Liebhaber finden. Als Larry dort eintrifft, ist Daryl bereits völlig aus dem (Wach-) Häuschen. Dem sichtlich entspannten Cop die **Handschellen zu klauen**, ist nun ein Kinderspiel. Thunderbird, laß, es schon mal donnern, Larry kommt! Larrys Einfallsreichtum nötigt Thunderbird einen gewissen Respekt ab - das ist zweifellos ein Date auf ihrem Zimmer wert. Aber bitte pünktlich! Larrys Frage nach der Zimmernummer verhallt dummerweise ungehört. Larry macht sich also **auf die Suche**: Von Garys Handtuch-Center aus wendet er sich **nach links** und gelangt von dort in einen Flur mit mehreren Türen. Als er seinen Donnervogel endlich gefunden hat, geht alles rasend schnell: Madame reißt Larry die Kleider vom Leib (das hat er eigentlich gerne), montiert ihm ein Hundehalsband um (das hat er schon weniger gerne) und fährt, nachdem sie ihre Peitsche gefunden hat, so richtig mit ihm Schlitten. De Sade hätte seine helle Freude daran gehabt.



Chronologie eines Desasters, Teil 3

Larry fühlt sich am anderen Morgen irgendwie gerädert. Seine bisherige Eroberungsbilanz steht fett im Minus. Apropos Fett: Ein Eisen hat er ja noch im Feuer, die Geschichte mit der **Fettabsaugemaschine**. Die muß es jetzt rausreißen.

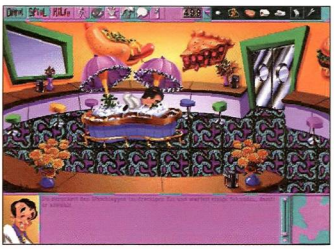
Zunächst untersucht er dieses elende **Hundehalsband** und findet darin einen **Diamanten**. So hat sich die Peitschennummer wenigstens gelohnt. Larry zittert sich in die Vertikale und macht sich auf den **Weg**. Dirigieren **Sie unseren geschundenen** Helden in die **Frotteezentrale**, und lassen Sie ihn dort die **rechte Tür** öffnen. Mit dem **Schraubenschlüssel** macht sich Larry zunächst **am roten Tank** zu schaffen und öffnet danach den **Deckel**. Der **Filter** muß dringend gesäubert werden und das **Getriebe** hätte ein Kännchen Öl verdient. Larry pult den **Fettkanister** aus der Tasche und verpaßt dem Gerät die letzte Ölung. In der Küche wird der **Filter gesäubert**, danach schraubt Larry wieder alles zusammen und macht einen ersten Funktionstest. Der geht leider schief. Ein geplatzter Schlauch stellt den Handwerker unter den Casanovas vor neue Probleme. Des Rätsels Lösung finden Sie im Raum der **Bodybuilder**.



Dort montiert Larry das **Massageband** am Cellulitisrüttler ab und wickelt diesen **um den Schlauch** der Fettabsaugemaschine. Das Gerät läuft, und Larry sprintet **zur Rezeption**, um sich seinen wohlverdienten Lohn abzuholen. Gammie kriegt sich kaum noch ein - wilde Versprechungen ausstoßend eilt sie zur Folterbank und läßt sich von Larry den Absaugeschlauch anlegen. Auch die absurdesten Zusatzforderungen bringen ihn nicht aus der Fassung - im Gegenteil: Larry zeigt echte Steherqualitäten: Zunächst zaubert er eine **Orange** aus der Tasche, dann rennt er wegen des **Waschlappens auf sein Zimmer**, hält den Lappen unter **kaltes Wasser** und sprintet danach zurück in die **Küche**, um ihn mit dem **Eis** der Salatbar auf Temperatur zu bringen.



Larry 6



Und die gewünschte Flasche **Wasser** findet er in einem der Flure auf einem **Tablett**. Als auch die letzte Extrawurst gebraten und das letzte Pölsterchen abgesaugt ist, sieht Larry endlich seine Chance gekommen.

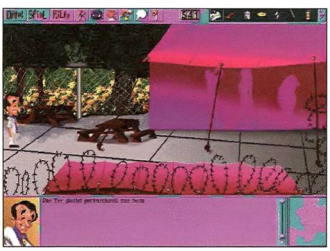


Doch Gammie läßt unseren Marathonläufer kalt abblitzen: Angesichts ihrer neuen Figur müsse sie sich keine Sekunde länger mit solchen Mickermännchen wie Larry abgeben. Spricht's und macht auf dem Absatz kehrt. Larry ist erst einmal sprachlos. Dieses Mistaas! Nachdem er sich noch ein bißchen **Gammie-Fett aus der Maschine** gezapft hat (für seine Walöl-Lampe) geht er erst einmal was trinken!

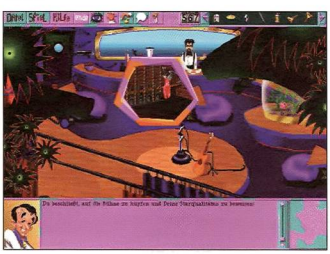


Beer Drinking Music

In der Hotelbar angekommen macht Larry eine sensationelle Entdeckung - Burgundy, die neue Barsängerin. Schlagartig ist sein Frust verflogen, neue Hoffnung keimt auf. Da die Dame partout nicht aufhören will zu singen, kappt Larry kurzerhand die Verbindung zum **Mikrophon**. Burgundy will sofort einen Tontechniker und nimmt erst einmal Platz. Larry baggert sofort los und erfährt, daß die Dame wer weiß was für ein kühles Helles täte. Wer seinen Larry jetzt zur Theke jagt, kennt seinen Laffer schlecht: In der Bar gibt's nur linksrum gequirlte Biodrinks. Wer Burgundy mit Bier beeindrucken will, muß sich schon was einfallen lassen. Erinnern Sie sich, wohin Art verschwand, um seine Zigarre zu genießen? Nein? Gut, schicken Sie Ihren Larry die Treppe runter in den **Garten** und von dort aus zur **Gartenpforte**.



Mit Cavs **ID-Karte** landet Larry in der **Kantine** der Mitarbeiter. Larry fingert einen **Sixpack** aus dem Kübel und flitzt zurück. Mit dem Steckertrick bringen Sie die Sängerin wieder an Ihren Platz. Mit einer gewissen Routine schlürft Burgundy ihr Bier aus, und auf Larrys Nachfrage hin erklärt sie ungerührt, sie lasse erst mit sich reden, wenn er ihr nochmal dasselbe besorge. Nachharken ist Larry ja schon gewohnt, also macht er sich ein **zweites Mal auf den Hin- und Rückweg**. Noch mal den **Stecker ziehen**, und schon sitzt die durstige Diva wieder vor ihm. Diesmal hat er mehr Glück: Wenn sie sich umgezogen habe, freue sie sich schon auf die gemeinsame **Sauna**, läßt sie verlauten und verläßt die Bar. Larry aber fährt lieber zweigleisig: er denkt nicht nur an heiße Stunden in der Sauna, sondern auch an Shablees Garderobenproblem. Also schleicht er sich **hinter die Bühne** und schnappt sich die **Klamotten**, die Burgundy für ihren Auftritt braucht.



Eine Frau ohne Mann ist wie ein Fisch ohne Fahrrad

Larry beeilt sich, in die Sauna zu kommen (vom **Fangozentrum aus in die Umkleide**). Burgundy wartet schon - doch Larry will nichts anbrennen lassen und vorher noch Cav Bescheid sagen. Kaum ausgesprochen erscheint die resolute Aerobic-Lehrerin auch schon auf dem Plan. Daß er sich mit dieser Menage à trois ein Eigentor geschossen hat, merkt Larry kurze Zeit später. Seine Versuche, sich ins Spiel zu bringen, prallen an den Damen ab wie Schweißperlen. Sie kommen glänzend ohne ihn zurecht und sein verzweifelter Versuch, mit einer geballten Ladung **Wasser auf die Kohlen** etwas Dampf zu machen, verpufft kläglich: Larry muß feststellen, daß die beiden ihre anregende Unterhaltung an einem anderen Ort fortgesetzt haben. Ohne ihn, versteht sich. Einzig ein **Silberarmband** haben sie ihm dagelassen. Langsam kann er einen Juwelenhandel aufmachen.



Shablee, die Königin der Nacht

Aber Larry ist fest entschlossen, heute noch zum Zuge zu kommen. Frisch geduscht macht er einen Abstecher in den **Kosmetikschulungsraum** und zeigt **Shablee** seinen Fang. Die ist völlig vernarrt in den Fummel und bittet Larry zu einer mitternächtlichen **Strandpromenade**.

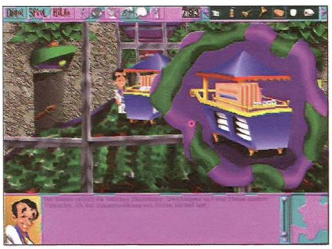


Larry erscheint pünktlich und setzt sich neben seine Angebetete. Ohne großartigen Muschelkram kommt er gleich zur Sache, und - o Wunder - Shablee läßt es geschehen! Keine Einläufe, Elektroschocks oder Hundedressuren - Larry hat die Richtige gefunden. Selbst als Larry mehr will (**auf Reißverschluß klicken**) fragt die einkaufswütige Schönheit nur nach einem **Kondom**. So was hat der Mann von heute natürlich in der Tasche, sagt sich Larry, und hält es in die Höhe. Shablee bedankt sich artig, denn...er braucht es für sich selbst. Larry steht kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Am nächsten Morgen geht er nochmals an den Strand und steckt sich wenigstens den Schampus ein.

Die neuen **Leiden** des jungen L. - eine Komplettlösung in zwanzig Schritten

Der Rettungsanker - das Mädchen im Penthouse

Bevor Larry mit dem **Lastenaufzug** zu Shamara ins Appartement aufbricht, muß er noch einige Besorgungen machen. In der **Hotelbar ein Streichholz** aus dem Becher nehmen, in der **Küche den Biber-Rettungsring aufpusten** (mit dem rechten Vorderrad des Tacomobils) und sich dann wie gehabt in den Aufzug zwängen und der jungen Dame bei der Welterkenntnis helfen. Oben angekommen entzündet er **mit dem Streichholz den Kamin** und am brennenden Holz seine **Cellulitis-Walöl-Lampe**. Nun geht er zur Terrasse und fährt alles auf, was er an Geschmeide in der Tasche hat: **Lampe, Armband, Perle, Medaillon**. Auch wenn Shamara jedes Geschenk dankbar annimmt, die Rolle des Allwissenden nimmt sie ihm einfach noch nicht ab. Es hilft nichts, er muß sich wieder trollen (mit dem großen Aufzug).



Menschliches, Allzumenschliches

Larry überkommt ein menschliches Rühren. Aus dem hinteren Teil des Versorgungswagens vor seiner Tür bedient er sich in bekannter Manier und nimmt sich **Zahnseide sowie einen Papierüberzug** für die Klobrille. Danach zieht er sich zunächst einmal auf den **Lokus** zurück. Da kommen ihm immer die besten Ideen. Er hat sich schon die ganze Zeit gefragt, was er mit dem **Brillenputztuch** anfangen könnte. Jetzt weiß er es: Er benutzt die **Zahnseide mit dem Tuch** und fertig ist die schrillste **Badehose**, die dieses Hotel je gesehen hat. Was er jetzt noch braucht, um am Pool für Furore zu sorgen, ist ein neues **Stück Seife**. Steht der Wagen des Zimmermädchens nicht mehr da, dann muß er ein paar Mal die Treppen hoch und runter steigen. Der taucht schon wieder auf.



In dem **Gebüsch** am Pool zieht er sein schrilles Höschen an, nimmt seine Biber-Schwimmhilfe und paddelt auf die Bar zu. Er möchte Merrily, die **Dame auf der Banane** gerne zu einem Drink einladen und winkt zu diesem Zweck die Bedienung heran - mit dem **Biberschwänzchen**. Zum Zeichen seiner Zahlungsfähigkeit hält er den **fremden Schlüssel** von der Rezeption in die Höhe. Das scheint Merrily imponiert zu haben, denn sie läßt sich auf ein Gespräch mit Larry ein. Sie schlägt ihm ein besonderes Date vor: nachts, auf dem in der Regel abgeschlossenen **Bungee-Turm**.

Eingeseift

Larry marschiert zum **Bademeister** - der rückt den Schlüssel unter der Bedingung heraus, daß Larry ihn sofort danach wieder abgibt. Larry geht die Leiter hoch, bis er **außer Sichtweite** ist und macht danach von dem Schlüssel einen Seifenabdruck. Dummerweise stellt er fest, daß der Rückweg versperrt ist, also beißt er in den sauren Apfel und stürzt sich von oben in den Pool. Unten angekommen wird mit **Hilfe des Abdrucks, des fremden Schlüssels und der Feile ein Passepartout** gezimmert, dann ist Larry reif für das Date auf dem Turm. Abends, oben auf dem Turm zeigt sich Merrily von der offenherzigen Seite.



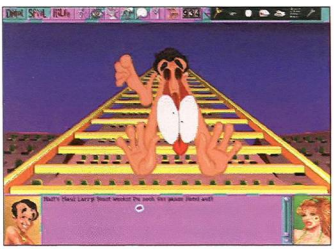
Selbst die plumpsten Annäherungsversuche des glücklosen Charmeurs werden nicht zurückgewiesen, im Gegenteil, er soll sich sogar frei machen! Larry hat da überhaupt keine Hemmungen, und als die



Schöne ihm noch einen weisen Spruch ins Ohr flüstert (irgendwas über....na, über was wohl??), verliert er für einen entscheidenden Moment die Fassung, verheddert sich im Bungee-Seil und....Na ja, die Begeisterung der „La Costa Lotta"-Geschäftsführung für einen nackten Bungeespringer im Scheinwerferlicht können Sie sich in etwa ausmalen...

Happy End

Auch wenn Larry sich unsterblich blamiert hat, einen Pfeil hat er noch im Köcher, und er ist wild entschlossen, ihn abzuschießen: Shama-



ra. Im **Automaten vor seinem Zimmer** stellt er erst einmal für eine Weile den **Schampus** ab. Ist der kalt genug, geht es auf gewohntem Weg ins Appartement und von dort aus wieder auf den Balkon. Wenn Larry eines vom gestrigen Abend in Erinnerung geblieben ist, dann ist es dieser **weise Spruch**, den Merrily...

Der Satz haut Shamara glatt vom Hocker. Diese lapidare Prägnanz! Als Larry dann auch noch den Champagner auffährt, ist das Eis gebrochen - Shamara erkennt in Larry ihren wahren Meister, der ihr alles, aber auch wirklich alles beibringen darf. Larry ist endlich am Ziel...



Leisure Suit LARRY

Interview mit Randy Pitchford

Neue Half-Life - Levels erwarten Sie in „Opposing Force"
Randy Pitchford, der Lead Designer von den Gearbox Studios gibt Auskunft
über das offizielle Half-Life Expansion Pack.





BoS: Seit wann entwickelt Ihr „Half-Life Opposing Force" schon, und wann wird es veröffentlicht?

Randy Pitchford: Seit ca. 2 Monaten arbeiten wir an dem Expansion Pack, und wir wollen es bis Ende des Jahres noch veröffentlichen.

BoS: In wieweit ist das Valve-Team in Eure Entwicklungsarbeit involviert?

Randy Pitchford: „Half-Life" ist eine Valve-Kreation und die Geschichte, sowie das generelle Design entstehen in Zusammenarbeit mit uns. Uns bedeutet es sehr viel, eng mit Valve an „Opposing Force" zusammen zu arbeiten und Valve hat absolutes Vertrauen, daß wir uns innerhalb des Half-Life Universums bewegen, sowie unsere eigenen passenden Kreationen hinzufügen.

BoS: Was glaubst Du ist der Grund dafür, daß Euer Team ausgewählt wurde, das Expansion Pack zu entwickeln?

Randy Pitchford: Ich denke, wir sind aus mehreren Gründen dafür bestimmt worden. Einerseits verfügen wir über eine große Erfahrung im 3D-Bereich, einige unserer Entwickler haben schon Expansion-Packs für „Duke Nukem" oder „Quake" designt. Außerdem haben einige Valve-Entwickler auch schon mit uns bei anderen Projekten zusammengearbeitet.
Mitentscheidend war wohl auch der Punkt, daß das Timing für das Projekt einfach perfekt war, und die Chance mit Valve und Sierra zusammen an einem „Half-Life" Expansion Pack zu arbeiten, konnten wir uns einfach nicht entgehen lassen. Ich weiß, daß schon lange nach dem richtigen Team gesucht wurde, was natürlich ein Grund mehr für uns ist, stolz zu sein, daß gerade wir ausgewählt wurden. Und wir möchten den Half-Life-Fans versichern, daß das Expansion Pack bei uns in sehr guten Händen ist.

BoS: Könntest Du kurz die Hintergrundgeschichte von „Opposing Force" für uns umreißen? Wird die Half-Life-Geschichte weitergeführt, und wird Gordon Freeman wieder eine Rolle spielen?

Randy Pitchford: „Opposing Force" spielt in Black Mesa ca. zur gleichen Zeit in der Gordon Freeman dort in „Half-Life" aufgetaucht ist. Gespielt wird aus der Perspektive eines Soldaten, der dorthin abgesandt wurde, um mit dem Schlammassel fertig zu werden (Anm. d. Red.: Gordon Freeman hatte das Dimensionstor geöffnet, und damit Aliens freigesetzt).

BoS: Welche Unterschiede wird es im Gameplay verglichen mit „Half-Life" geben? Welche neuen Waffen, Aliens oder Charaktere werden auftauchen?

Randy Pitchford: Denk an die Fähigkeiten der Soldaten in „Half-Life", die bspw. an einem Seil herunter klettern konnten, ihre Militär-Radios dafür benutzten, um Verstärkung anzuheuern, oder in Gruppen zu kämpfen.
Der Spieler, aus der Perspektive des Soldaten, sollte natürlich über einige dieser Fähigkeiten verfügen. Wir haben herausgefunden, daß Half-Life-Fans solche Sachen gerne machen würden, aber mehr verrate ich nicht, da mußt Du noch ein bißchen warten.



BoS: Wird „Opposing Force" über eine Multiplayer-Option verfügen?

Randy Pitchford: „Opposing Force" wird über eine Menge Multiplayer-Levels verfügen. Ich kann es kaum abwarten, bis ich ein Opposing Force-Deathmatch mit diesen Leveln spielen kann.

BoS: Hast Du Dir überlegt, anstelle eines Half-Life Add-ons einen völlig neuen Titel zu entwickeln?

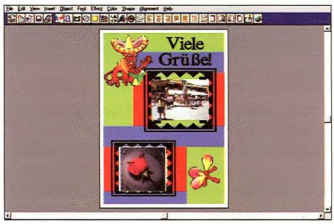
Randy Pitchford: Ja, natürlich. Aber im Endeffekt war „Opposing Force" das perfekte Projekt für alle Beteiligten. Wenn sich solch eine Möglichkeit bietet, habe ich mittlerweile gelernt, auch zuzugreifen. Das Endprodukt ist etwas wirklich außergewöhnliches für die Spieler geworden. „Opposing Force" wird wirklich toll.

BoS: Vielen Dank für das Interview.

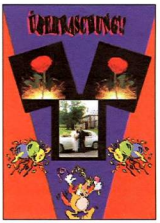
Print Artist 6 - Die Neuauflage eines Klassikers

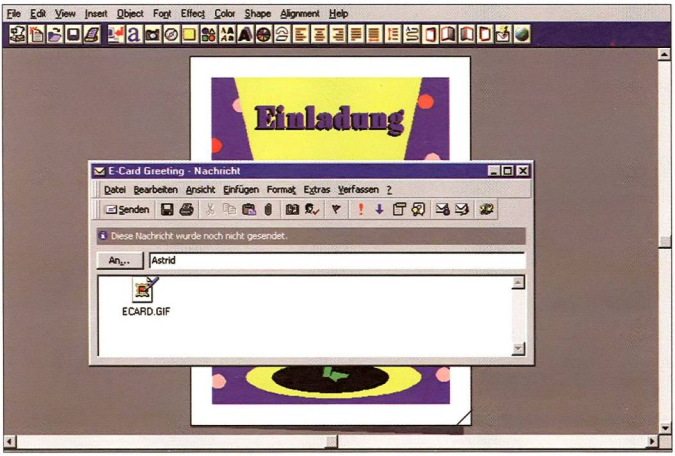
Sie kennen vielleicht das Druckprogramm „Print Artist 4" schon seit längerer Zeit und haben sich gefragt, „Wann kommt den nun eine neue Version, die noch einfacher zu bedienen ist, und noch mehr Cliparts und Photos hat?" Sie haben vielleicht auch den einen oder anderen Kindergeburtstag mit Einladungen, Spruchbändern, Geschenkpapier oder Partyhüten aus „Print Artist 4" verschönert und tolle Karten entworfen, um die Sie jeder beneidet hat. Die Vielfalt dieses Druckstudios hat Sie überzeugt, aber jetzt haben Sie so ziemlich jede erdenkliche Karte, Urkunde, Visitenkarte, etc. gestaltet, die Sie sich vorstellen können, und Sie suchen nach noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten.











Wenn Sie „Print Artist" noch gar nicht kennen und bisher mit einem hier nicht zu nennenden Druckprogramm gearbeitet haben, das Ihnen aber nach einiger Zeit zu stupide erschien, dann sollten Sie auf jeden Fall „Print Artist" ausprobieren. „Print Artist" bietet die unterschiedlichsten Projekte/Dokumente in nur einem Programm für das es nur eine Grenze gibt: Ihre Fantasie. Also lesen Sie auf jeden Fall weiter.

Endlich ist es soweit, „Print Artist" kommt in der Version 6 auf den Markt und hat nichts an seiner benutzerfreundlichen Oberfläche eingebüßt. Im Gegenteil, die Entwickler haben an einigen Details gefeilt, damit es noch einfacher wird, individuelle Projekte zu erstellen. So sind z.B. neue Schaltflächen in der Menüleiste enthalten, die den Zugriff auf die einzelnen Grußkarten erleichtern. Man sucht sich jetzt einfach die Seite aus, die man gestalten möchte, ohne lange zu blättern. Auch der direkte Zugriff auf die 120.000 mitgelieferten Cliparts und auf die über 45.000 Photos wird durch das Anklicken einer entsprechenden Schaltfläche vereinfacht. Man muß vorher nur noch die Clipart/Photo CD einlegen, und es kann los gehen.

Natürlich hat sich auch die Projekt-Auswahl verändert. Zur Kategorie Geburtstagskarten gibt es beispielsweise noch Unterkategorien wie Freunde, Kinder, Familien u.a. Es ist auch ein völlig neues Projekt hinzugekommen: Photokarten. Hierfür gibt es verschiedene Layouts, in die man einfach sein Photo im JPG-Format importiert und die Größe anpaßt. So kann man z.B. Geburtstagskarten mit eigenen Bildern versehen, oder die Ankündigung des Nachwuchses gleich mit einem Schnappschuß vervollständigen.

Eine völlig neue Programmkomponente ist das Verschicken von selbstgestalteten Karten per Email. Dabei sucht man sich, wie vorher auch, ein Projekt aus (z.B. eine Einladung), gestaltet es nach eigenen Wünschen, und wenn das Meisterwerk dann fertig ist, wird es abgespeichert. Danach klickt man einfach die Schaltfläche mit dem Briefumschlag an und die Karte wird in eine „E-Karte" umgewandelt. Dabei öffnet sich automatisch das Programm mit dem man auch sonst seine Emails verschickt. Die Karte ist dann schon in die Email eingefügt und man muß nur noch die Adresse des Empfängers eingeben, und ab geht die Post (vorausgesetzt Sie verfügen über einen Internetzugang).

Mit „Print Artist 6" kann man natürlich nach wie vor Grußkarten für verschiedene Anlässe, Einladungen, Urkunden, Ankündigungen, Kalender, Etiketten, Bastelbögen, Spruchbänder, Visitenkarten, Briefpapier u.a. gestalten. Insgesamt stehen 11 verschiedene Projekt-Kategorien zur Verfügung.

Damit jeder seine Ideen wie gewünscht umsetzen kann, haben wir die Anzahl der Cliparts auf 120.000 und der Photos auf über 45.000 erhöht (natürlich können auch andere Photos importiert werden). Sollte man einmal nicht die passenden Worte finden, stehen zusätzlich noch 1.000 Zitate bekannter Persönlichkeiten zur Verfügung, mit denen man seine Freunde, Bekannten und Verwandten beeindrucken kann. Nicht zu vergessen sind auch die Text-Effekte, Form- und Farbeffekte, die ein Dokument erst richtig zur Geltung bringen. Aber was wären all diese nützlichen Werkzeuge ohne die Fantasie des Benutzers? Probieren Sie es selbst aus!

Super Success for the TOEFL Test

Die umfassende Vorbereitung auf den TOEFL Test

Die Syracuse Language Sprachlern-Reihe wird um einen neuen Titel erweitert! Wenn Sie die Frage „Do you speak English?“ mit „Yes, very well.“ beantworten können und einen international anerkannten Sprachtest ablegen möchten, um Ihre Sprachkenntnisse quasi „Schwarz auf Weiß“ vorweisen zu können, ist „Complete Success for the TOEFL Test“ genau das passende Programm für Sie.



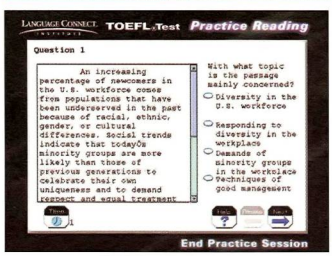
Möchten Sie in den USA oder Kanada ein Praktikum während Ihres Studiums absolvieren oder an einer amerikanischen oder kanadischen Universität einmal ein paar Semester studieren, müssen Sie einen Sprachtest ablegen und nachweisen. Der TOEFL Test ist einer von verschiedenen Sprachtests, die man zu diesem Zweck machen kann. Natürlich muß man nicht alle Tests machen, sondern man sucht sich einen heraus. Man kann den TOEFL Test aber auch ablegen, um seine Sprachkenntnisse für berufliche Zwecke zu überprüfen. Viele Arbeitgeber kennen diesen Test und können die erreichte Punktzahl entsprechend würdigen.

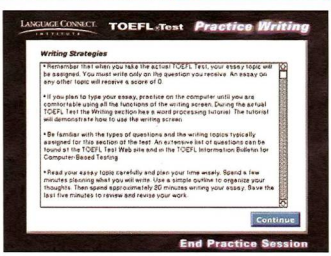
TOEFL ist die Abkürzung für „Test of English as a Foreign Language“, und dient der Einschätzung bzw. Bewertung der Sprachkenntnisse von Personen, die Englisch nicht als Muttersprache sprechen. Jahrelang gab es „nur“ den schriftlichen TOEFL Test in „Papierform“, seit Juli 1998 kann man jedoch wahlweise auch am computer-gestützten TOEFL Test teilnehmen. Der computergestützte Test enthält nicht nur Multiple Choice- und Fehlerberichtigungs-Aufgaben, sondern auch Übungen bei denen man etwas in eine bestimmte Reihenfolge bringen, passende Puzzleteile suchen oder eine Lösung eingeben muß. Hierfür bietet „Complete Success for the TOEFL Test“ eine umfassende Vorbereitung, die die Scheu vor diesem Test nehmen und die Sprachfähigkeiten vervollkommnen soll.

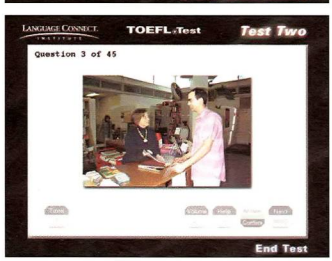
Doch nun zur Beschreibung unseres neuen Programmes. Es ist in vier Bereiche aufgeteilt: „Practice“ - hier kann man Übungen machen, bevor man den kompletten TOEFL Test durchführt; „Quick Tests“ zum Probieren und Einschätzen der eigenen Kenntnisse; „Full Tests“ - hier findet man 4 komplette TOEFL Tests und „Scores“, in diesem Bereich wird die erreichte Punktzahl der Übungen, Quick Tests und der kompletten Tests festgehalten.

Das Programm enthält über 1.000 Übungsfragen, die langanhaltenden Lernspaß bieten und keine Langeweile aufkommen lassen. Unter „Practice“ findet man spezifische Lektionen in den Bereichen Hörverstehen, Satzbau, schriftlicher Ausdruck und Leseverstehen, die dem gezielten Ausbau der Fähigkeiten in den einzelnen Bereichen dienen.

Aber Achtung, wer meint, das ganze sei doch ein Kinderspiel, wird bei den „Hörübungen“ merken, daß man beim amerikanischen Englisch etwas genauer zuhören muß, um die anschließenden Fragen beantworten zu können. Unter „Writing“ im Bereich „Practice“ muß man zu einem bestimmten Thema einen kleinen Aufsatz verfassen, was ungeübten Testteilnehmern zunächst vielleicht etwas schwierig erscheinen mag. Das gibt sich aber mit der Zeit und der Übung!





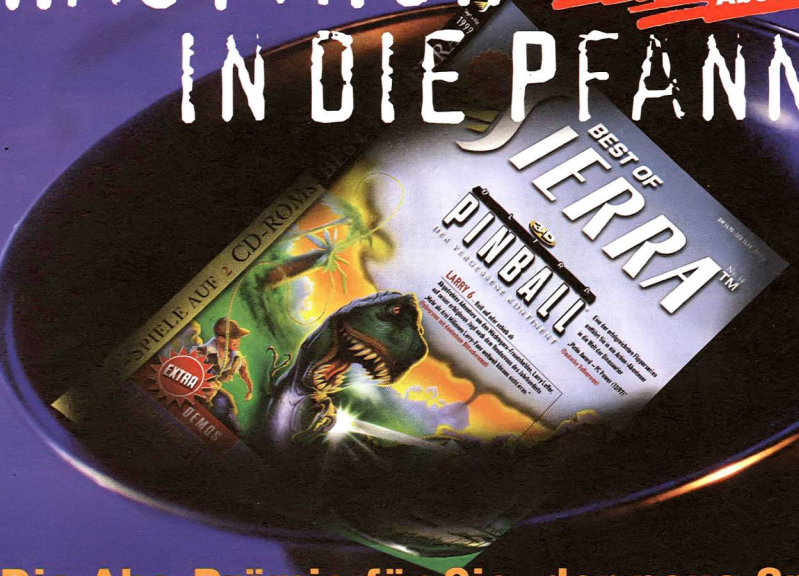


Die vier kompletten Tests werden mit den neuen Frage- und Antwort-Methoden angeboten, die Sie mit der Testsituation vertraut machen. Die Punktezahl, die Sie in den Tests erreichen, wird automatisch errechnet, so daß Sie sich ganz auf die Fragen konzentrieren können. Das Programm hält Ihre Fortschritte fest und bietet Ihnen damit eine Orientierungshilfe, in welchen Bereichen Sie sich verbessert haben, oder welche Übungen Sie vielleicht noch einmal wiederholen sollten. Hier sind Sie Ihr eigener Coach und stellen sich Ihren Trainingsplan selbst zusammen.

Die Spielezeitschrift für alle Computerfans vom Einsteiger bis zum Profi

HAUT MICH IN DIE PFANNE!

Jetzt
Abovorteile sichern!



Die Abo-Prämie für Sie, der neue Spieler für uns!

Ihr persönliches Abo

Sichern Sie sich gleich einen echten Vorteil. 6 Ausgaben und 12 Top-Spiele von Sierra zum Preis von 5, und Sie werden nie wieder eine Ausgabe verpassen. In jedem Heft 2 Top-Spiele-Hits als deutsche Vollversion und alles damit Sie leichtes Spiel haben. Dazu noch Berichte über Spieleneuheiten mit Demos, Spiele- und Lösungstips und vieles, vieles mehr...

Ihr Freundschafts-Abo

Wenn Sie sich schon für ein Abo entschieden haben, empfehlen Sie Best of Sierra doch weiter. Jeder durch Sie vermittelte Abonnent erhält auch sofort den Jahresrabatt, und Sie erhalten eines der 2 Top-Spiele **HOMEWORLD** oder **PHARAO** als Prämie.

Ein echtes Angebot für treue Fans.



HAVAS interactive DEUTSCHLAND

COUPON

ausfüllen und an HAVAS Interactive schicken oder gleich anrufen!

☐ **Ja,** ich möchte Best of Sierra zum Abo-Vorzugspreis von nur DM 77,00 (inklusive Porto und Verpackung) anstatt DM 89,40 bei Einzelverkauf abonnieren.

Ihre Adresse:

Name, Vorname: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

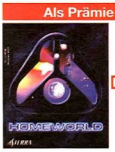
Die Adresse Ihres Freundes:

Name, Vorname: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

Als Prämie möchte ich

☐ 

☐ 

☐ Ich lege der Bestellung einen Euroscheck bei.
(Empfänger Havas Interactive Deutschland)

☐ Ich zahle per Nachnahme
(nur innerhalb Deutschlands zzgl. DM 3,- NN-Gebühr)

Ich bezahle mit:

☐ Visa Card

☐ Eurocard/Mastercard

☐ Natürlich kann ich jederzeit kündigen. Die Bestellung kann innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich beim HAVAS Interactive Bestellservice widerrufen werden.
Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine Unterschrift.

☐ Ich bin mit der Erfassung meiner Daten für die Zusendung von Produktinformationen, sowie für statistische Zwecke, der Firma HAVAS Interactive entsprechend dem Datenschutz einverstanden.

Datum, Unterschrift _____
(bei Minderjährigen, Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Telefonischer Bestellservice:
Telefon 0180 50 - 7743 53 (24 Pf/Min.)
Telefax 0180 50 - 3 29 36 (24 Pf/Min.)
Mo. - Fr. 08 - 22 Uhr, Sa 10 - 18 Uhr

Postadresse:
HAVAS Interactive Bestellservice
Postfach 10 10 62
60010 Frankfurt / Main

Kartennummer (16 stellig) | | | | | | | | | | | | | | | | |

Ablaufdatum | | | | | |

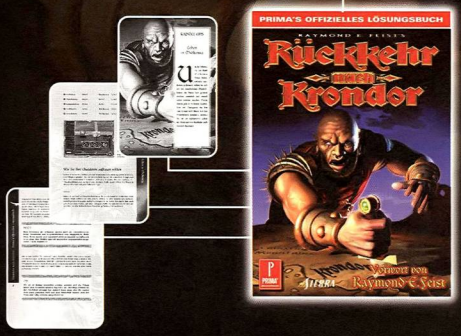
Datum Unterschrift _____
(bei Minderjährigen, Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Seien Sie Ihren Gegnern immer einen Schritt voraus!

Prima´s offizielle Lösungsbücher

Rückkehr nach Krondor

ISBN 3-933841-16-X



- Bebilderte Lösungswege für alle Rätsel -
- Detaillierte Karten aller Szenarien -
- Strategien zur Bewältigung aller Gegner -
- Umfangreiche Tabellen und Auflistungen -

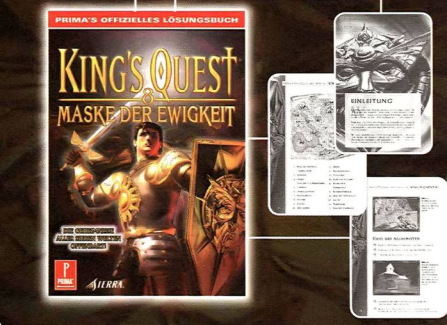
StarCraft

ISBN 3-933841-00-3



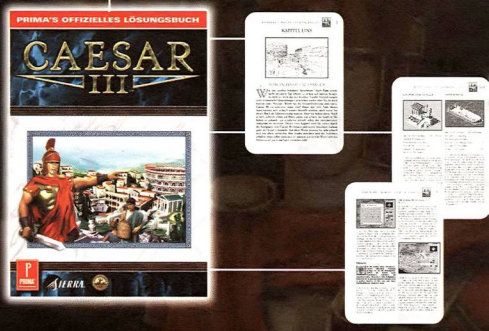
King´s Quest 8

ISBN 3-933841-19-4



Caesar III

ISBN 3-933841-06-2





ISBN 3-933841-10-0

StarCraft: Brood War

Erhältlich im Best of Sierra Shop...

...sowie im Handel!

PRIMA (Deutschland) GmbH

PRIMA (Deutschland)

www.primadeutschland.com

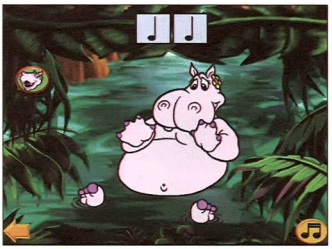


3 mal neu sorgt für vielfachen Spaß

- Die neuen Lernspiele von StArt*KlAr sind da!

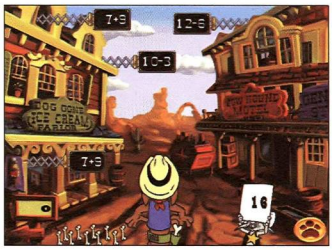
Rechtzeitig zum Schulbeginn gibt es drei neue Titel aus der schulbegleitenden Lernsoftware-Reihe StArt*KlAr, die die Kinder völlig ungezwungen an das Lernen heranführen. Die Titel StArt*KlAr Musik, StArt*KlAr Zahlen und StArt*KlAr Buchstaben sorgen dafür, daß der Schuleinstieg auch jede Menge Spaß für die ABC-Schützen mit sich bringt.

Rhythmus, Klang und Melodie: in Harmonie bei Start*KlAr Musik





Vorsicht, im Musikland hängt zwar nicht der Haussegen schief, dafür aber die Töne. In allen Musikwelten des Programmes hat der gefürchtete Graf Notenschreck sein Unwesen getrieben. Denn wenn es nach ihm ginge, würde es überhaupt keine Musik geben. Hase Hopsalot hat also jede Menge zu tun, um die Harmonie ins Musikland zurück zu bringen. „StArt*KlAr Musik" räumt mit den Vorurteilen auf, Musik sei eine vertrocknete Angelegenheit, dessen Grundlagen nur mit viel Disziplin zu erlernen sind. Hinter jeder Aktivität stecken Spiele rund um das Thema Musik. Kater Kool führt die Spieler in die geheimnisvolle Welt des Jazz ein, Joe Ziegenbart dagegen ist ein wahres Instrumentengenie. Das Gefühl für Rhythmus und Takt kann bei dem Nilpferd und bei der reizenden Melodia auf die Probe gestellt werden. Wenn Graf Notenschreck bei einem der vielen bekannten Lieder nur eine Note ausgetauscht hat, dann hört sich das ganze nicht nur für geübte Ohren schräg an. Diese eine Note gilt es zu finden und an die richtige Stelle zu setzen. Das Ergebnis kann sofort angehört, und eigene Musikstücke können aufgenommen und abgespeichert werden. Sind alle schrägen Töne eingesammelt, kehrt die Harmonie zurück in das Musikland und der Spieler erhält ein Zertifikat zum Ausdrucken. „StArt*KlAr Musik" ist ein ab-

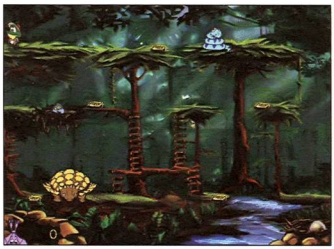




wechslungsreiches Lernspiel, das in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen entdeckt werden kann.

Zahlenspaß in 3 traumhaften Spieleumgebungen: StArt*KlAr Zahlen

Was gibt es schöneres als einen Tresor voller Hunde-Biskuits? Frankie kann sich auf jeden Fall nichts besseres vorstellen. Soweit so gut, aber was ist zu tun, wenn der gesamte Schatz geplündert und der Tresor leer ist? Der sympathische StArt*KlAr- Hund konnte mal wieder nicht genug bekommen und hat alle Biskuits aufgegessen. Ein kleines Verdauungsschläfchen versetzt ihn sofort in das Land der süßen Träume. An diesem Punkt beginnt der Auftrag des Spielers, den Tresor wieder mit leckeren Biskuits zu füllen, indem die einzelnen Rechenmissionen erfolgreich bewältigt werden. Zusammen mit Kapitän Knochenbart müssen auf einer Pirateninsel Zahlenreihen gefunden und vervollständigt werden. Sheriff Felix wartet mit einem spannenden Zahlen- und Rechenabenteuer im Wilden Westen. Spiel- und Lernspaß ist auch bei dem Asteroiden- Zahlenabenteuer garantiert, wenn der Spieler zusammen mit der kosmischen Promenadenmischung im Weltraum unterwegs ist und für Ordnung sorgt. 3 Schwierigkeitsstufen garantieren den richtigen Einstieg sowohl für Schulanfänger als auch für ältere Kinder und jung gebliebene Erwachsene.





StArt*KlAr Buchstaben: Das ABC mal ganz anders betrachtet

Nun ist es endgültig und wissenschaftlich bewiesen: wer lesen kann, war auch schon in längst vergangenen Zeiten ganz klar im Vorteil. Bei diesem prähistorischen Abenteuer von „StArt*KlAr" sind alle 6 bis 9jährigen herzlich eingeladen, in die urzeitliche Welt einzutauchen, in denen es von Dinosauriern nur so wimmelt. Gleich zu Beginn wird der Spieler in das Land der verschollenen Wörter versetzt. Doch nicht nur die sind verschollen, sondern auch der auf liebenswerte Weise dusselige Tommy Volt. Er wurde von Urzeitmenschen entführt und in einen Käfig in einer versteckten Höhle gesperrt. Zu dieser Urzeithöhle muß der Spieler gelangen, um ihn zu befreien. Der Weg dorthin ist mit einer Vielzahl von Hindernissen ausgestattet, die es mit viel Geschick und Rechtschreibkenntnissen zu überwinden gilt. Aber selbst für kleine Rechtschreibmeister stellen die Wasserfälle, Felsenschluchten und die Lava- Lawinen eine Herausforderung dar. Der Spieler muß Frosch Fridolin geschickt durch die einzelnen Aktivitäten manövrieren und beim Lösen der Aufgaben behilflich sein. Dabei ist auch gutes Zuhören gefragt, wenn vorgelesene Wörter anhand verschiedener Auswahlmöglichkeiten der Schreibweise identifiziert werden sollen. Mit jedem Erfolg kommt der Spieler dem Ziel näher, Tommy Volt zu befreien. Am Ende des Abenteuers gibt es ein persönliches Abschlußzeugnis zum Ausdrucken, sowie eine komplette Liste sowohl der richtigen Wörter als auch derer, die es noch zu üben gilt.



Versagt!

Flipperfreunde und Larry-Fans haben mehr gemeinsam als es zunächst den Anschein hat!

Die „Objekte der Begierde" beider Lager haben ausgesprochen runde Formen, sie reagieren auf Berührungen und können manchmal ganz schön abweisend sein! Wer allzu heftig zu Werke geht, muß sich ein trotzig-wütendes „Tilt" gefallen lassen. Und immer wieder kann es bei beiden zu peinlichen Situationen kommen, in denen nichts, aber auch rein gar nichts mehr geht. Doch bevor Sie sich die Kugel geben, hat Doc Sierra ein paar goldene Tips parat, wie Sie relativ kurzfristig Abhilfe schaffen können – ohne Pillen.



Erste Hilfe

Die eingeschnappte Kugelfalle

– ein kleiner Erste-Hilfe-Kursus

über die Erstversorgung von allgemeinen Schutzverletzungen

Allgemeine Schutzverletzungen sind Windows-Benutzern seit Jahren wohlbekannt. Sie bezeichnen Konflikte zwischen anderen Programmen und gewissen Schutzvorrichtungen für Windows. Entsprechende Fehlermeldungen, zumeist verbunden mit dem namentlichen Verweis auf das arme Modul, das von einem bösen Programm wieder einmal hinterrücks niedergestreckt wurde, sorgen beim User stets für einen leicht gequälten Gesichtsausdruck. Der Grund: Das Programm, das er gerade geladen hat - in der Regel ein Spiel - kann er vorerst vergessen. Nichts geht mehr. Auch beim Start von „3D-Ultra Pinball 3: Der vergessene Kontinent" kann es unter Umständen zu solchen allgemeinen Schutzverletzungen kommen. Verzweifeln Sie aber nicht, wenn die Tatarenmeldung **„Pinball verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul KRNL32.DLL an Adresse..."** über Ihren Monitor flimmert! Sie selbst können dem Verletzten wieder auf die Beine helfen. Diese Fehlermeldung ist auf eine fehlerhafte Installation von DirectX zurückzuführen. Auf der BoS-CD befindet sich ein Verzeichnis mit dem Namen DirectX.



Öffnen Sie den Windows Explorer (Start -> Programme -> Windows -> Explorer), und wechseln Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nun erscheint im rechten Fenster der Inhalt der CD. Doppelklicken Sie auf den Ordner „DirectX" und dann auf die Datei „DxSetup". Klicken Sie in dem sich nun öffnenden Fenster auf die Schaltfläche „DirectX erneut installieren". Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und beantworten Sie alle Fragen immer hübsch brav mit „JA" bzw. mit „OK". Danach genügt es, Windows neu zu starten und Pinball 3 erneut aufzurufen, um endlich die Kugeln sprechen zu lassen. Nun sollte die allgemeine Schutzverletzung eigentlich auskuriert und das Problem behoben sein.

Wo selbst Viagra in die Knie geht

– Larry Laffer und seine kleinen Probleme

Es gibt ja nicht wenige Zeitgenossen, die behaupten, Leuten wie Larry sei einfach nicht zu helfen. Das stimmt nur bedingt. Gegen bestimmte Unarten des erfolg- aber nie hoffnungslosen Baggerkönigs ist garantiert kein Kraut gewachsen. Und so manche ausweglose Situation hat ganz allein Larry zu verantworten - mit seiner unstillbaren Gier nach dem Einen...Dennoch: Es gibt ein paar Nickligkeiten innerhalb des Spiels, die kann man dem armen Larry nun wirklich nicht auch noch in die Schuhe schieben.

Ein Beispiel: Zuweilen erscheint das Spiel unter Windows nur in einem kleinen Fenster. Wer Larry aber in voller Größe zu Hochform auflaufen lassen will, der muß (ebenfalls unter Windows) die Bildschirmauflösung ändern. Stellen Sie die Auflösung auf 640x480 und 256 Farben ein, und Larry erleidet seine Niederlage auf dem Vollbildschirm. Zufrieden? (START -> EINSTELLUNGEN -> SYSTEMSTEUERUNG -> ANZEIGE -> EINSTELLUNGEN)

Zuweilen sind dem Spiel beim besten Willen keine oder nur sehr verzerrte Töne zu entlocken. In einem solchen Fall sollten Sie unter START -> EINSTELLUNGEN -> SYSTEMSTEUERUNG -> SYSTEM -> GERÄTE-MANAGER -> AUDIO-.....CONTROLLER die Einstellungen Ihrer Soundkarte überprüfen. Sollte dort die Soundkarte korrekt eingestellt sein, empfiehlt es sich, Ihren alterssschwachen Treiber schleunigst gegen einen aktuellen auszutauschen. Der Hersteller Ihrer Soundkarte ist Ihnen da gerne behilflich. Der einfachste Weg dazu führt über die Internetseite des Herstellers. Wer unter DOS spielt, braucht womöglich noch einen weiteren Treiber, der vor dem Spielsetup installiert werden muß. Wie Sie das anstellen können, sagt Ihnen in der Regel das Handbuch Ihrer Soundkarte.

Ärgerlich auch, wenn das Spiel häufiger mitten in der schönsten Abfuhr ohne erkennbaren Grund plötzlich abstürzt. Die Ursache dürfte in solchen Fällen in einer Inkompatibilität (sprich: Unvereinbarkeit) zwischen einer bestimmten Spieleinstellungen und Ihrem System liegen. Da solche Unvereinbarkeiten immer wieder mal auftreten und nicht dokumentiert werden können, empfiehlt es sich, auf das gute alte DOS zurückgreifen und das Spiel dort zu installieren und zu spielen. Inhaltliche Unterschiede zwischen der DOS- und der Win95-Version bestehen nicht (zur Installation unter DOS lesen Sie bitte Seite 4).

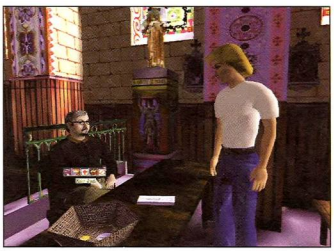
Wer gerne eigene Wege geht, dem können auch schon mal Fehlermeldungen wie „Error 47" (die Zahl ist beliebig) begegnen. Der Grund: Sie haben einen Lösungsweg beschritten, an den die Programmierer nicht gedacht und den sie folglich nicht vorgesehen haben (auch Al Lowe ist nicht unfehlbar). Und bevor ein Programm nicht weiß, was es machen soll, stürzt es lieber ab. Wem das häufiger widerfährt, der sollte trotz seines ausgeprägten Individualismus vielleicht einmal einen Blick in die Larry-Lösungsseiten (in diesem Heft ab S. 39) werfen.



Versagt!

...alles kein Problem mit der Ersten Hilfe von Best of Sierra.









Erste Hilfe

Auch Helden wollen gepflegt sein

– mögliche Probleme bei Quest for Glory:

Sollte beim Starten von „Quest for Glory" der Bildschirmausschnitt zu klein erscheinen, prüfen Sie die Bildschirmauflösung; sie sollte auf 640x480 Bildpunkte eingestellt sein (START -> EINSTELLUNGEN -> SYSTEMSTEUERUNG -> ANZEIGE -> EINSTELLUNGEN).

Kreativität will gelernt sein

– mögliche Probleme bei Web Artist:

Bei der Web Artist-Demo sind soweit keine Probleme bekannt. Bitte beachten Sie jedoch, daß mit dieser Demo-Version keine erstellten Homepages in das Internet gestellt werden können.

Schatzsuche für Jedermann

– mögliche Probleme bei den Kurzfilmen

Gabriel Knight 3 und Pharao

Unter Windows 95/98 kann es unter Umständen vorkommen, daß die Videos nicht richtig wiedergegeben werden. Starten Sie in diesem Fall auf der BoS-CD 1 im Verzeichnis \Treiber\Indeo die Datei „Iv5Play.exe", und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nie mehr Sand im Getriebe!

Logitech

Danke Marble!

Warum eigentlich ein Trackball?

Trackballs – präzise und zuverlässig!

Trackballs sind stationäre Mäuse. Sie werden nicht über das Mousepad bewegt wie eine Maus, sondern der Cursor wird durch die Bewegung der Trackball-Kugel gesteuert. Trackballs sind platzsparend und ermöglichen sehr präzises Arbeiten am Computer.

Sand im Getriebe?

Mit der Marble® Sensortechnologie kein Problem!

Herkömmliche Trackballs verschmutzen oft und erfordern wiederholtes Reinigen der Kugel. Mit der Marble® Sensortechnologie läuft alles reibungslos. Diese Technologie beruht auf einem rein optischen System und arbeitet ohne verschleißanfällige mechanische Teile. Trackballs funktionieren somit zuverlässig, ohne daß Staub und Schmutz die Leistungsfähigkeit beeinträchtigen. Eine regelmäßige Reinigung ist nicht mehr erforderlich.

Die folgenden Abbildungen erklären das optische Prinzip, auf dem die Marble® Sensortechnologie beruht:



Auf der Marble-Kugel sind Punkte in einem beliebigen Muster angeordnet.



Wenn Sie die Kugel bewegen, wird ein kleiner Bereich der Punkte mit einem Lichtstrahl beleuchtet.

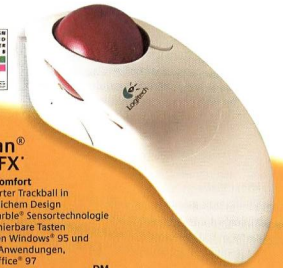


Das „Bewegungsbild" wird durch eine Linse in einem Spiegel reflektiert und an den Computer übertragen.

Alle Logitech Trackballs haben eine Garantielaufzeit von 3 Jahren und funktionieren unter Windows® 98, Windows® 95 und Windows® NT 4.0 sowie Windows® 3.1x.

*TrackMan Marble+ und TrackMan Marble FX unter Windows® 3.1x mit eingeschränkten Funktionen

Alle oben genannten Preise verstehen sich als unverbindliche Preisempfehlung inkl. gesetzl. MwSt.



TrackMan® Marble FX*

Präzision und Komfort

- Fingergesteuerter Trackball in außergewöhnlichem Design
- Patentierte Marble® Sensortechnologie
- Vier programmierbare Tasten
- Scrollen in allen Windows® 95 und Windows® 98 Anwendungen, Zoom unter Office® 97

DM **129,-**

CHF 119,-/ATS 999,-



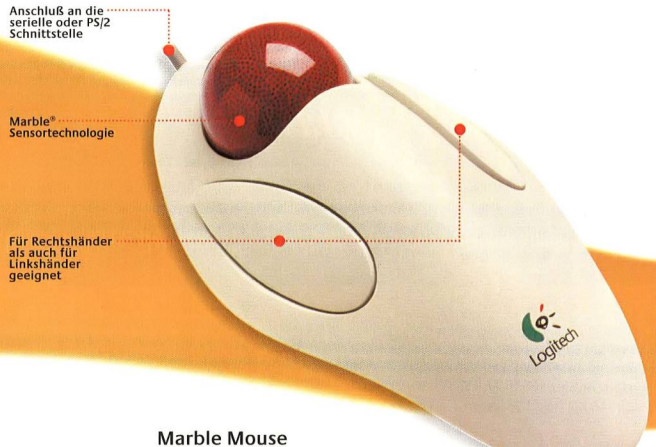
TrackMan® Marble+*

Innovation und Zuverlässigkeit

- Daumengesteuerter Trackball mit Tastenrad
- Patentierte Marble® Sensortechnologie
- Bildlauf in allen Anwendungen unter Windows® 95, Windows® 98 und Windows® NT 4.0
- Zwei programmierbare Tasten plus Tastenrad

DM **99,-**

CHF 85,-/ATS 699,-



Marble Mouse

Liegt wie eine Maus in der Hand, funktioniert wie ein Trackball

- Innovativer Trackball in außergewöhnlichem Design
- Für Rechts- und Linkshänder geeignet
- Patentierte Marble® Sensortechnologie
- Flüssige Zeigerbewegung und höchste Präzision

DM **69,-**

CHF 59,-/ATS 499,-

Erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel und bei:

Media Markt · Vobis · Karstadt · ProMarkt · Saturn · Früschl · Kaufhof · Alpha Tele · PC Spezialist · Schaulandt · MakroMarkt · Medi Max · my-world · novo · Ratio

Österreich: Media Markt · Vobis · Saturn · Niedermeyer · MakroMarkt

Schweiz: Media Markt · Vobis · Interdiscount · microspot

It's what you touch

Die Logitech Produktübersicht:

Mäuse · Trackballs · Tastaturen · Game Controllers · Kameras · Lautsprecher

SONDERAKTION! Informieren und gleich bestellen: www.cyberbuy.de • Tel.: 0180/5010999

Impressum

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
HAVAS Interactive Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich
Geschäftsführer: Wolfgang Klingel

CHEFREDAKTION / MARKETING
Karl-Xavier Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION
Stefanie Pranz

PUBLIC RELATIONS
Alexandra Hustert

REDAKTION
TextFarm · Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK
Redaktion · Michael Junkel
Test · Michael Junkel

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ
Planet Pixel · Köln · www.planetpixel.de
Anja Wülfing · Ansgar Hiller · Oliver Funke · Ilga Tick · Alessandro Riggio · Ralf Essert

CD-ROM
Das Team, Bühl

VERTRIEB
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel. 089/319060, Fax 089/31906113

LITHOS
ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK
Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH · Frankfurt/Main

AUFLAGE: 80.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

WIR DANKEN ALLEN, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:
Thomas Dönneke, Jens Schäfer, Sandra Waßmut, Birgit Fröhlich, Frank Matzke, Josh Mosler, Miriam Nau, Nathalie Rauh, Nadja Haberkorn, Kerstin Holtz, Mark Menges, Das Team

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

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme 3D-Ultra Pinball 3 und Larry 6 erworben.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- → Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-Rom. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an HAVAS Interactive Deutschland GmbH zurück.
- → Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- → Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-Rom einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: HAVAS Interactive Deutschland GmbH · Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

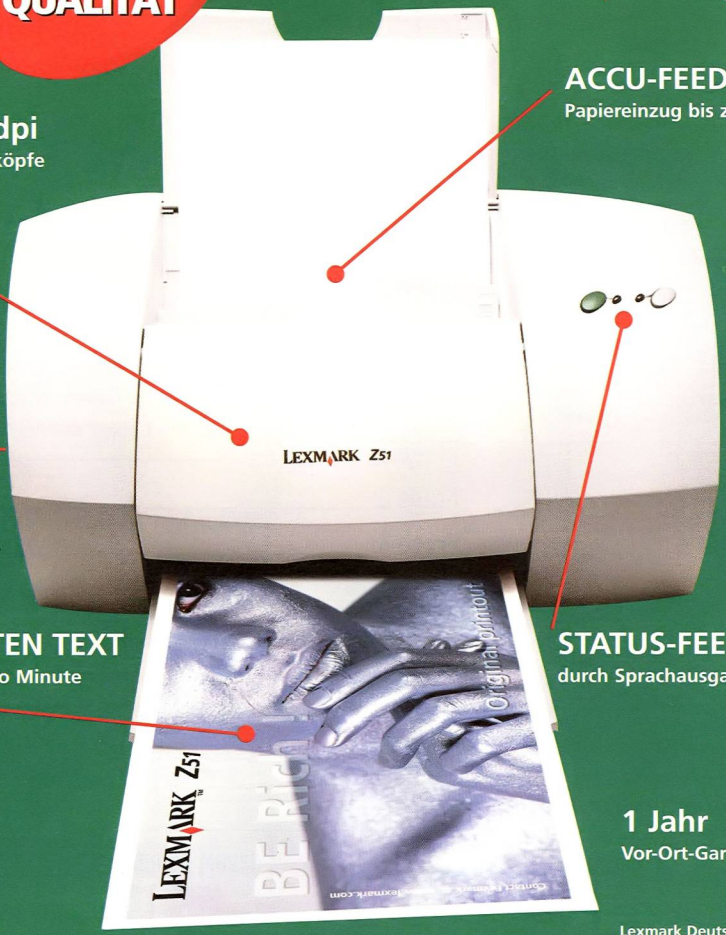
SCHARF MACHER

FOTO QUALITÄT

LEXMARK Z51
Color Jetprinter™

1.200 x 1.200 dpi
lasergefertigte Druckköpfe

ACCU-FEED
Papiereinzug bis zu 270 g/m²



USB-ANSCHLUSS

BIS ZU 10 SEITEN TEXT
und 5 Seiten Farbe pro Minute

STATUS-FEEDBACK
durch Sprachausgabe

1 Jahr
Vor-Ort-Garantie

Fragen Sie Ihren Fachhändler oder
rufen Sie uns an: 08 00/5 39 62 75

Lexmark Deutschland GmbH
Max-Planck-Strasse 12
D-63128 Dietzenbach

Ein Drucker von Lexmark. Den gibt man nicht mehr her.

Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

zum zweijährigen Jubiläum der Best of Sierra und als Dank an unsere treue Leserschaft haben wir für Sie tolle Preise rund um den Computer zusammengestellt: einen Colorjetprinter von Lexmark, einen Flachbett-Farbscanner von Guillemot sowie einige Logitech WingMan Gaming Mäuse. Beantworten Sie uns nur kurz die drei Preisfragen, und Sie besitzen möglicherweise bald einen dieser tollen Preise.

Frage 1:
Wie heißt die neue Computerspiel-Quizshow um den Geheimagenten Austin Powers?

Frage 2:
In welchem fiktiven Land spielt das neue HAVAS - Adventure mit dem Untertitel „Das dunkle Vermächtnis"?

Frage 3:
Wie heißt der Hase in dem neuen Lernsoftware-Titel „Startklar Musik"?

COUPON

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

☐ Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Name | Straße

Vorname | PLZ / Ort

Geburtsdatum | Telefon

Land | e-mail

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

Datum / Unterschrift

Fragebogen bis zum: 31.10.1999
Preisausschreiben vom 01.09.99 bis zum 31.10.99.
An folgende Adresse zurückschicken:
HAVAS Interactive · Best of Sierra
Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 01.09.99 bis zum 31.10.99 ein Preisauschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens HAVAS Interactive Deutschland GmbH und deren Angehörigen.Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfaßt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und das sind die Mega-Preise:



1. Preis: Ein Lexmark Z51 Color Jetprinter + 1 Logitech WingMan Gaming Mouse

Arbeiten Sie schnell & leistungsstark im Büro und zu Hause. Ihre Texte werden laserscharf und bis zu 10 Seiten in der Minute bei Textdruck / bis zu 5 Seiten in der Minute bei Farbe ausgedruckt. Außerdem erhalten Sie die Grafiksoftware-Pakete „ArcSoft PhotoSuite" sowie „Corel Print House Magic".

2. Preis: Ein Single Pass Flachbett-Farbscanner von Guillemot + 1 Logitech WingMan Gaming Mouse

Durch die einfache Handhabung können Sie schnell und hochauflösend Ihre Bilder einscannen. Zusätzlich erhalten Sie ein hochwertiges Softwarebundle bestehend aus dem Programm „Photo Express 2.0"™ zur Bildbearbeitung sowie „Textbridge" ™ als OCR-Software.

3.-5. Preis: je 1 Logitech WingMan Gaming Mouse

Die Maus für Siegertypen

- → bis zu fünf Mal schneller als andere Mäuse
- → höchste Präzision und Reaktionsschnelligkeit

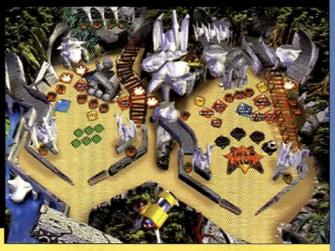
Die nächste Ausgabe ist am
3. November 1999
überall im Zeitschriftenhandel

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion komplett in Deutsch)

3D-Ultra Pinball 3

Der vergessene Kontinent



Action-Flipper in der Welt der Dinosaurier

- → über 15 levelartig verknüpfte Tische und Nebentische
- → vollständig in 3D gerenderte Grafiken und Charaktere
- → vielfältige Bonusmöglichkeiten, Überraschungen, bewegliche Ziele u. Animationen
- → ausgereifte Flipper-Engine mit Gewichtung auf Fun-Simulation

Mindestvoraussetzungen: → Win95 / Win3.1 → 486 DX/66 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → DirectX 5.0 oder höher

Spiel 2 (Vollversion in Englisch mit deutschem Bildschirmtext)

Larry 6

Reiß auf oder schieb ab



Abgedrehtes Adventure um den Möchtegern-Frauenhelden Larry Laffer

- → abgedrehte Witze, Gags und groteske Situationen
- → traumhafte Frauen, eine schöner als die andere
- → laszive Rätsel und verrückte Abenteuer
- → von Al Lowe, dem geistigen Vater Larry Laffers

Mindestvoraussetzungen: → Win95 / Win3.1 → Pentium 75 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus

DEMOS/MOVIES:



DESERT FIGHTERS
Die neue historische Flugsimulation

QUEST FOR GLORY 5
Der neueste Teil der Rollenspiel-Saga

WEB ARTIST
Kreieren Sie Ihre eigene Website

GABRIEL KNIGHT 3
Der offizielle Movie zum 3. Teil der Gabriel Knight-Reihe

PHARAO
Der offizielle Movie zur historischen Aufbausimulation Pharao

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95/98 → Pentium 200 → 32MB RAM → 6xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe) → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo empfohlen) → DirectX 6.0 oder höher → Active Movie