

Jan. + Feb.  
2000

BEST OF SIERRA

2 TOP-SPIELE AUF 2 CD-ROMS

DM 14,90 - SFR 14,90 - ÖS 112

Jetzt NEU  
mit 2 CDs  
14,90  
DM

Nr. 16  
TM

BEST OF

# SIERRA

Das Spielmagazin für alle Computerfans  
- vom Einsteiger bis zum Profi

Gehen Sie mit Larry auf das heißeste  
Kreuzfahrt-Abenteuer des Jahrhunderts  
Bei diesem Spaß bleibt uns immer kein Auge trocken  
PG Power

[Deutsche Vollversion]

LEISURE SUIT  
**LARRY 7**  
YACHT NACH LIEBE!

Mit seinen umfangreichen Strecken ist Papyrus'  
NASCAR-Simulation noch immer der Spitzenreiter  
unter den Rennspielen  
PG Games

[Vollversion mit deutscher Anleitung]



DEMOS

Spielertipps:  
**PHARAO**

Enthüllt:  
**ARCANUM**

Vorgestellt:  
Tribes Extreme, Team Fortress 2, Dracula



Superrealistische Rennsimulation  
auf den heißesten Kursen Amerikas

BEST OF SIERRA N°16 FG P0011718

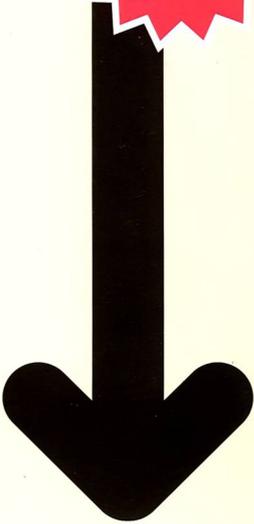
Extreme Biker



# LUST AUF MEHR



MEHR GAMES  
MEHR INFOS  
MEHR SIERRA



NACHSCHLAG AUF SEITE 51

# Willkommen im neuen Jahrtausend, liebe Leser!

Ich hoffe, Ihre Kaffeemaschine hat sich vom Y2K-Schock soweit erholt, dass sie wieder klaglos ihren Dienst versieht. Die Kopfschmerzen nach der Jahrtausendfete dürften sich wohl ebenso in Luft aufgelöst haben wie die guten Vorsätze fürs neue Jahrtausend. Von denen bleibt nach drei Wochen ohnehin meist nur die Hälfte übrig, und selbst dieser karge Rest reicht in der Regel nicht mal mehr für ein schlechtes Gewissen. Mit anderen Worten: Der Alltag hat Sie höchstwahrscheinlich wieder...

Moooment! So schnell gehen wir nicht zur Tagesordnung über! Best of Sierra brennt noch einmal ein kleines Feuerwerk ab, um das neue Millennium standesgemäß zu begrüßen – mit zwei funkelnnden Preziosen aus unserer Schatzkammer! Da wäre vor allem anderen natürlich Larry Laffer zu nennen, der in „Leisure Suit

Larry: Yacht nach Liebe“ die Damenwelt eines exklusiven Kreuzfahrtschiffs von seinen Vorzügen überzeugen will – neben seiner umfassenden Allgemeinbildung wären da vor allem sein guter Geschmack, sein gewohnt dezentes Auftreten und sein subtiler Charme zu nennen. Ob die Mädels das zu schätzen wissen? Lassen Sie sich überraschen.

Ein richtiger Silvesterknaller ist auch unser zweiter Spielvorschlag: „NASCAR Racing 99“, die turbulente Stockcar-Simulation von Papyrus, dem Hochgeschwindigkeitsspezialisten aus der vielköpfigen HAWAS-Familie. Setzen Sie sich ans Steuer Ihres Rennautos und steigen Sie in den beinhalten Kampf um die Krone der NASCAR-Serie ein. Aber lassen Sie sich nicht von einem Ihrer „kontaktfreudigen“ Konkurrenten aufmischen!

Damit selbst mehrere Monate nach dem Jahreswechsel kein Kater aufkommt, haben wir einen Blick hinter die Sierra-Kulissen geworfen – auf den Neuheiten-Seiten können Sie nachlesen, welche Raketen wir in diesem Jahr noch zünden werden. Freuen Sie sich schon mal auf Ground Control, Dracula, Team Fortress 2, Imperium der Ameisen, TRIBES Extreme, Civil War Generals 3 und Arcanum.

Viel Spaß mit unseren Spielen wünscht Ihnen

Ihr Karl-Xavier Neubig



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

# Inhalt

## EDITORIAL 3

## INSTALLATION & START - leichtgemacht 4

Larry 7, NASCAR Racing 99, Extreme Biker-Demo

## LEISURE SUIT LARRY 7: YACHT NACH LIEBE - 7

Yachten, Yuppies und Jammerlappen - Larry sticht in See  
 Leinen los! Der Startbildschirm und seine Optionen 8  
 Verheffen Sie Larry zum Hauptgewinn - der Liebesnacht mit dem Kapitän! 10  
 Der bestgekleidete Mann - Larry als Trendsetter 12  
 Das Hufeisenwerfen auf dem Pupsdeck 14  
 Liebe geht durch den Magen - der Kochwettbewerb 16  
 Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft 18

## NASCAR RACING 99 - American Dreams 39

Der Schnellstart - eine Aufwärmrunde auf dem Michigan Speedway

## Die Tastaturbelegung bei NASCAR Racing 99 40

Es ist angerichtet - das Hauptmenü und seine Funktionen 41  
 Nehmen Sie Platz - das Cockpit 43  
 Der unsichtbare Helfer 44  
 Ihr Weg zum Erfolg 46

## NEUHEITEN 20

Ground Control - Der Kampf um Krig 7-B 20  
 Dracula - Resurrection 22  
 Team Fortress 2 - Brotherhood of Arms 24  
 Imperium der Ameisen - Die Ameisen schlagen zurück 25  
 Pharao: Tipps & Tricks von PRIMA 26  
 TRIBES Extreme - Vorbereitung auf den Ernstfall 28

## AMERZONE - DAS POSTER 30

Sierra's Entwicklungskiste 32

## EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY 48

ADDY Euro - Mit ADDY mehr über die neue Währung lernen 48  
 StArT\* KiAr Rechnen - Jetzt für die 1. + 2. Klasse 49  
 Internet Artist - Das ultimative Internet Tool 50

## RUBRIKEN 6

Best of Feedback 6  
 Planet Sierra 34  
 Best of Sierra Shop 36  
 Was sagt die Presse 38  
 Intern - Massive Entertainment 47  
 Erste Hilfe 53  
 Cover CD / Impressum 56  
 Verlosung 58

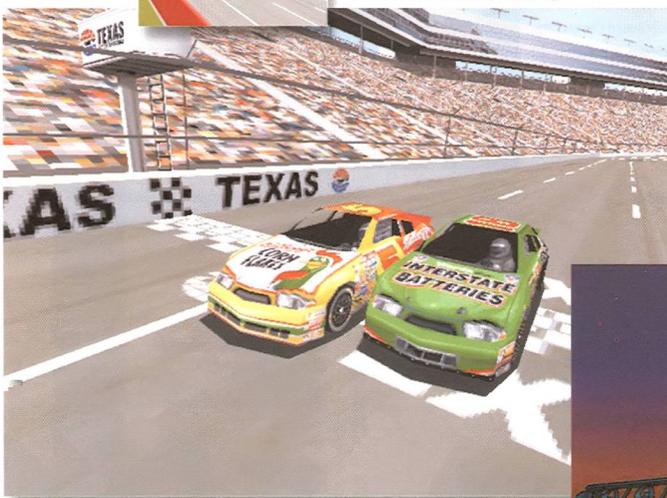
# Warm Up



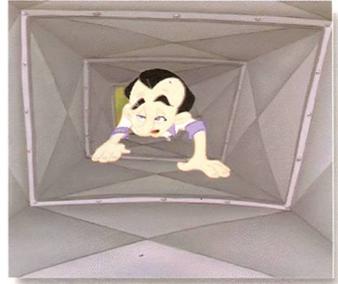
Die Maschinisten der PMS Bouncy und die Mechaniker an den Boxen warten nur auf Ihr Zeichen, um ihre Motoren anzufahren und auch Larry beginnt schon mit den ersten Stretchingübungen für seinen Sprung in den Fettnapf. Nur noch wenige Handgriffe, dann können Ihre Expeditionen in die Welt der Hochoeretik und des Rennsports beginnen...

Wir haben unseren Installer weiter verfeinert und übersichtlicher gestaltet. Unter Windows 95/98 müssen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf „Larry 7“ oder „NASCAR 99“ klicken und schon kurze Zeit später lassen sich weder Larry noch Ihre Stockcars länger aufhalten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und die Jagd (auf Liebe oder den Meisterschaftslorbeer) nimmt ihren Lauf.

Sollte die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten, müssen Sie bei der Installation schon selbst Hand anlegen. Öffnen Sie dazu den Windows-Explorer über den Pfad **Start -> Programme -> Windows-Explorer** und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (in aller Regel ist das Laufwerk D:). Daraufhin erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Suchen Sie dort nach der Datei **AUTORUN.EXE** (nur echt mit dem grauen Sierra-Symbol) und klicken Sie diese doppelt an. Nun können Sie in unserem Menü beide Spiele installieren bzw. starten. Ein Mausclick genügt.



Die letzten Vorbereitungen laufen auf Hochtouren



## „Bin ich schon drin oder was?“ - Der Start

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows neu. Klicken Sie auf das „Larry“- bzw. das „NASCAR 99“-Symbol in der Sierra-Programmgruppe. Für Ortsunkundige: Wählen Sie den Pfad **Start -> Programme -> Sierra** und klicken Sie dann wahlweise auf „Larry 7“ oder „NASCAR 99“, je nach dem, ob Sie Larrys Liebesleben um einige Anekdoten bereichern oder dem Titel eines NASCAR-Champions nachjagen wollen.

Wer sich mit den alten DOS-Befehlen noch auskennt, kann „NASCAR Racing 99“ auch über DOS starten. Beenden Sie Windows zunächst wie gewohnt über die Taskleiste. Klicken Sie nun auf die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“ und danach auf „OK“. Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte in das Verzeichnis `\SIERRA\NR1999` und starten Sie die Datei `NR1999.EXE`.

Natürlich können Sie auch einen Schnellstart hinlegen. CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen, warten, bis das Autorun-Menü erscheint und danach einfach auf das gewünschte Spiel klicken. Alles andere läuft dann wie von selbst.



# Motocross total!

Heute wollen wir Sie mit der Demo-Version von „Edgar Torronteras' Extreme Biker“ an die Grenzen des Machbaren führen. Erleben Sie mit einem der schrillsten Typen der Motocross-Szene Europas die Extremmotorsportart in seiner ganzen Faszination.

## Extreme Biker

Um Ihnen einen Einblick in das Spiel zu geben, stellen wir an dieser Stelle die Demo-Version mit Gameplay und Steuerung etwas ausführlicher vor:

„Extreme Biker“ wird komplett von der CD auf die Festplatte kopiert. Sie müssen also keine langwierigen Installationen vornehmen. Öffnen Sie einfach den Ordner SIERRA\XBKER und doppelklicken Sie auf die Datei „\_E-BIKER.EXE“. Sie haben nun die Möglichkeit, grafische und klangtechnische Veränderungen vorzunehmen. Der „Let's Rock“-Button erklärt sich wohl von selbst, oder? Nach dem Sie Sound und Grafik getunt haben, kommen Sie in das Hauptmenü des Programms. Übrigens: Das Intro lässt sich per „Esc“-Taste abkürzen. Wenn Sie das Intro aber nicht überspringen, kommen Sie in den Genuss, sich weitere Kurse der Vollversion anzuschauen, sowie einige Features von „Extreme Biker“.

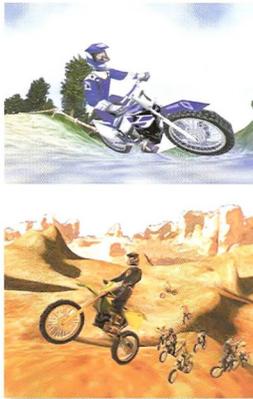
Um endlich selbst einmal zu spielen, drücken Sie den Button „Demo spielen!“. Im folgenden Menü können Sie neben dem Schwierigkeitsgrad auch verschiedene Hilfen wählen, die den Einstieg in den nächst höheren Schwierigkeitsgrad erleichtern (z.B. „Automatisches Landen“). Mit Hilfe der Buttons „Steuerung“ und „Stunts“ erfahren Sie, wie sich „Extreme Biker“ steuern lässt (in der Demoversion ist allerdings nur die Tastatursteuerung möglich). Mit der rechten „Umschalt“-Taste geben Sie Gas. Bremsen können Sie mit der rechten „Strg“-Taste. Mit den „Cursor“-Tasten lenken Sie und halten während eines Flugs die Balance des Bikes. Drücken Sie jetzt nur noch auf den „Starten“-Button und los geht's.

### Auch die Stunts sind eigentlich kein größeres Problem für den erprobten BoS-Leser:

Um einen sog. „Wheelite“ zu vollführen, geben Sie mit der rechten „Umschalt“-Taste Gas und drücken die „Cursor down“-Taste. Wenn Sie die Hände vom Lenker nehmen möchten, drücken Sie „Ü“ und anschließend „Cursor up“ sowie „Cursor left“. Das gleiche können Sie auch mit den Beinen machen, wenn Sie „Ü“ und zweimal „Cursor down“ drücken. Um beide Beine über den Tank links am Motorrad vorbei zu heben, drücken Sie „Ä“ und zweimal „Cursor left“.

Weitere Stunts können Sie den Steuerungs- sowie dem Stuntmenü entnehmen.

So, jetzt bleibt uns nur noch, Ihnen viel Spaß und möglichst wenig virtuelle Brüche zu wünschen!



## Und so installieren Sie:

Die Demo auf dieser CD ist ausschließlich unter Windows 95/98 lauffähig und lässt sich bequem durch den Best of Sierra-Installer auf die Festplatte bringen. Alternativ können Sie die Demo aber auch anders installieren: Ein Doppelklick auf die Datei „\_XBKER\_DEMO.EXE“ im Ordner „Demo“ genügt. Folgen Sie dann nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm. Der Start erfolgt durch einen Doppelklick auf die Datei „\_E-BIKER.EXE“ im Verzeichnis SIERRA\XBKER auf Ihrer Festplatte (sofern Sie keinen anderen Pfad ausgewählt haben).

### DirectX:

Falls auf Ihrem Rechner noch keine DirectX-Version 7.0 installiert ist, sollten Sie DirectX 7.0 von der BoS-CD installieren, um die Demo spielen zu können. Wechseln Sie dazu über den Windows-Explorer auf die BoS-CD und starten Sie die Datei „\_DXSetup“ im Ordner DirectX.



## Extreme Biker

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 233 → 32 MB RAM → 8x CD-ROM-Laufwerk → DirectX-kompatible 3D-Beschleunigerkarte (4 MB) → Windows-kompatible Soundkarte → Joystick

# Best of Feedback

Liebe Leserin, lieber Leser,

wir haben uns sehr über soviel positive Resonanz auf das neue Best of Sierra-Abonnement sowie über das Feedback zu den zwei Cover-CDs gefreut. Wir hoffen, Ihnen auch weiterhin (fast) jeden Wunsch bezüglich der Best of Sierra zu erfüllen. Aus diesem Grund warten wir wie immer ganz wissbegierig auf Ihre Anregungen, Wünsche oder Kritik. Schreiben oder mailen Sie uns alles, was Sie stört oder was Ihnen besonders gut gefällt. Also, trauen Sie sich und ran an die Tastatur oder sonstiges Schreibutensil!

**Liebes BoS-Team,**

ich bin ein großer Larry-Fan und habe mich sehr über Teil 6 in Ausgabe 14 gefreut. Könntet Ihr nicht auch Teil 7 „Yacht nach Liebe“ auf die nächste BoS-Cover-CD packen? Und wann wird es einen Teil 8 geben?

Christopher Bernal

**BoS:**

Hallo Herr Bernal, wir freuen uns, dass Sie soviel Spaß mit Larry haben und können Ihnen die gute Mitteilung machen, dass wir sogar schon in dieser Ausgabe Ihrem Wunsch nachgekommen sind (wie Sie wahrscheinlich schon selbst gesehen haben). Die schlechte Nachricht ist, dass es leider keinen 8. Teil von „Leisure Suit Larry“ geben wird, da der Designer, Al Lowe, Sierra verlassen hat.

**Hallo Best of Sierra-Team,**

Eure Idee, dass es Best of Sierra jetzt im Abo gibt, finde ich klasse. Endlich verpasse ich keine Ausgabe mehr und das beste, ich hatte gleich ein tolles Weihnachtsgeschenk für meine Freunde. Eine Frage noch zu dem super Adventure „Gabriel Knight 3“: Gibt es den Ort Rennes-le-Château und sein Geheimnis wirklich?  
Udo Meinig

**BoS:**

Hallo Herr Meinig, ja der Ort existiert wirklich im Süden Frankreichs, ca. 40 km südlich von Carcassonne. Das Geheimnis um Pfarrer Saunier und seinen sagenumwobenen Schatz hat schon viele Goldsucher nach Rennes-le-Château und auf die Spuren der Tempelritter gelockt. Es gibt sogar organisierte Schatzsucher-Touren dorthin (falls Sie sich auch auf Schatzsuche begeben möchten).

**Hallo BoS,**

ich kaufe regelmäßig Ihre Spiele-Zeitschrift. Leider laufen einige Spiele nicht richtig auf meinem PC. Es handelt sich dabei insbesondere um folgende Spiele: Freddy Pharkas, Coblins, Laura Bow II. Bei diesen Spielen funktioniert zwar die Musikausgabe, nicht aber die Sprachausgabe. Ich habe einen relativ neuen Pentium II. Für meine SB 64 PCI habe ich extra die DOS-Teiber installiert, weil ich die Spiele überwiegend im DOS-Modus von Win 98 spiele, weil sonst Speicherprobleme auftreten. Trotzdem klappt die Sprachausgabe bei o.g. Spielen nicht. Bei anderen hingegen schon. Ich tippe auf ein IRQ-Problem. Leider lässt sich aber die Plug and Play-Karte nicht umkonfigurieren. Auch eine Anfrage beim Hardware-Support brachte nur die Antwort, dass das wohl an der Software liege. Sehen Sie eine Möglichkeit, dieses Problem zu beheben?  
Jan Eichelberger

**BoS:**

Hallo Herr Eichelberger, das von Ihnen beschriebene Problem ist mit großer Wahrscheinlichkeit auf einen IRQ-Konflikt zurückzuführen. Bei der Musikausgabe handelt es sich nur um sog. MIDI-Sounds, welche ohne einen IRQ wiedergegeben werden können. Es ist hierbei nur eine Port-Adresse erforderlich. Ganz anders sieht das bei der digitalen Sprachausgabe aus. Dafür wird ein freier IRQ benötigt. Windows 95 bzw. 98 besitzt die Eigenschaft, einen IRQ für mehrere Geräte bzw. Karten gemeinsam freizugeben, was in Ihrem Fall die einwandfreie Funktion Ihrer Soundkarte unter Windows erklärt. Unter DOS bzw. im MS-DOS-Modus gibt es dieses IRQ-Sharing nicht, so dass es zwangsläufig zu Konflikten zwischen 2 Hardwarekomponenten kommt. Um dieses Problem lösen zu können, müssen Sie zunächst wissen, welche Hardwarekomponenten den gleichen IRQ belegen. Sie können dies unter Windows im Geräte-Manager überprüfen. Klicken Sie dazu auf Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> System -> Geräte-Manager und dann einen Doppelklick auf „Computer“. Sie erhalten dann eine Auflistung der belegten IRQs. Wenn Sie dort Ihre Soundkarte zusammen mit einem anderen Gerät auf dem gleichen IRQ finden, dann müssen Sie diesem Gerät oder Ihrer Soundkarte einen anderen IRQ zuweisen. Nun sollte der unter Windows eingestellte IRQ auch für den DOS-Modus aktiv sein und die digitale Sprachausgabe nun für alle DOS-Spiele funktionieren.

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

Verlosung Best of Sierra Nr.: 14

## And the winner is...

**1. Preis** Walter Keil, Lappersdorf



**2. Preis** Reinhold Putz, Hilpoltstein



**3. Preis** Petra Al-Omar, Ingolstadt



**4.-5. Preis**

Stefan Ebert, Peine - Peter Tapper, Bad Reichenhall

## Yachten, Yuppies und Jammerlappen - Larry sticht in See!

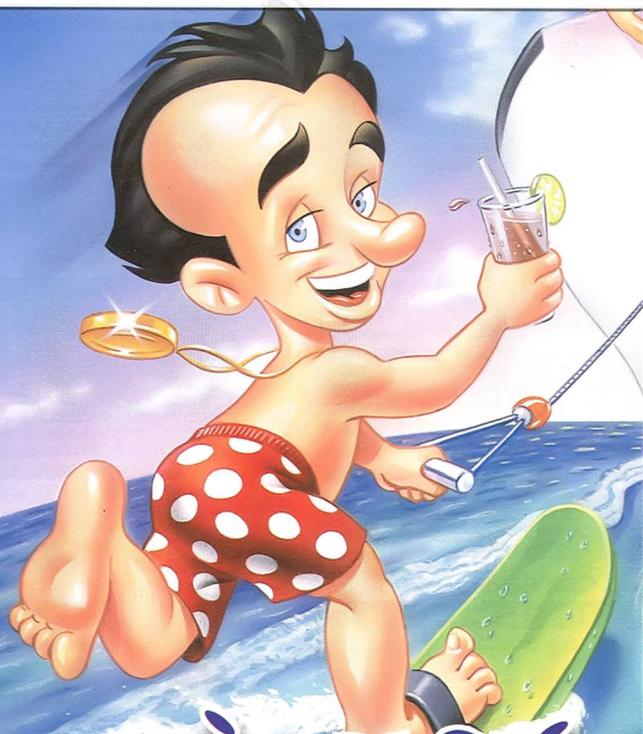
Das neueste Kapitel aus Larrys unendlicher Leidensgeschichte!

Es gibt ein dunkles Kapitel in der christlichen Seefahrt, das alle Chronisten bisher schamhaft verschwiegen haben: Die mysteriösen Ereignisse auf einem luxuriösen Kreuzfahrtschiff namens PMS Bouncy, das mit mehreren hundert Menschen an Bord plötzlich von den Radarschirmen der Küstenwache verschwand und nie wieder gesehen wurde.

Dem Enthüllungsblatt „Best of Sierra“ ist nun ein Aufsehen erregender Fund geglückt: Taucher fanden an einem geheimen Ort die sogenannte Black Box des Ferienliners, auf der in Wort und Bild die letzten Tage der PMS Bouncy minutiös verzeichnet sind. Nach einer ersten Durchsicht des sensationellen Materials verdichteten sich erste Vermutungen zur Gewissheit, dass ein alter Bekannter der Cyber-Gemeinde in die verhängnisvollen Geschehnisse verwickelt ist: Leisure Suit Larry, der Vater aller Katastrophen, ist von Zeuginnen, die einschlägige Erfahrungen mit ihm gesammelt haben, zweifelsfrei als einer der Passagiere identifiziert worden.

Somit ist auch das Rätselraten über Larrys Verschwinden beendet, das unter seinen Fans in aller Welt immer wieder für wilde Spekulationen sorgte - dreieinhalb Jahre nachdem sich Larry mit seiner damaligen Flamme Shamara ins Penthouse der Luxusherberge La Costa Lotta verdrückte und sich den aufdringlichen Blicken seiner Fangemeinde auf immer entzog. Was genau in dieser Nacht geschah, wie es Larry gelang, unerkannt aus dem Hotel zu entkommen und was danach aus ihm wurde, das blieb lange Zeit im Dunkeln und wäre wohl nie aufgeklärt worden, hätten sich nicht wagemutige Froschmänner in die Tiefen der Südsee gestürzt und dieses Dokument von penetranter Brisanz endlich ans Tageslicht befördert. „Best of Sierra“ hat das Material gesichtet, aufgearbeitet und geordnet und präsentiert der staunenden Leserschaft das erschütternde Zeugnis über Larrys letzte Liebesabenteuer auf hoher See - „Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe“.

„Larry 7“ überrascht seine eingeschworene Fangemeinde gleich mit mehreren Neuerungen. Die revolutionärste für Sierra-Spiele von 1996: Erstmals gibt es keine Icons mehr, sondern eine intelligente Maussteuerung (und einen ziemlich dehnbaren Cursor), mit der Sie ohne viel Federlesens direkt zur Sache kommen können: Mit Grabsch'n/Klick können Sie Larrys Lieblingsbeschäftigung nachgehen, ohne vorher unerotische Menüleisten berühren zu müssen. Auch Larry selbst kommt diesmal anders rüber: Nicht äußerlich versteht sich, denn der Mann trägt nach wie vor keine Baumwoll- oder Leinensakkos, sondern bevorzugt wie gehabt seinen Polyester-Anzug aus den Siebziger Jahren. Larry hat vielmehr einen Sprachkurs belegt und wartet erstmals mit deutscher Stimme auf. Auch alle anderen Figuren auf der PMS Bouncy sprechen und fluchen in deutscher Sprache. Die Zeit der Untertitel ist somit vorbei - aber nur wenn Sie unbedingt wollen: Wer, sei es aus Schamgefühl oder alter Anhänglichkeit heraus, nicht auf Untertitel verzichten möchte, kann sie sich gerne wieder einblenden lassen. Mausclick genügt. Auf die Tools „CyberScan“ oder „CyberSound“ werden wir auf den folgenden Seiten noch zu sprechen kommen, aber „CyberVox“ ist uns schon jetzt eine Erwähnung wert: Wenn Sie bei einem Computerspiel endlich Ihre eigene Stimme hören wollen, dann können Sie sich bei „Larry 7“ mal so richtig austoben. „CyberVox“ und eine von Windows unterstützte Soundkarte helfen Ihnen dabei.



LEISURE SUIT  
LARRY  
YACHT NACH LIEBE!

# Leinen los!

Wer „Yacht nach Liebe“ zum ersten Mal spielt, und wir gehen mal davon aus, dass Sie das tun, muss sich um den Startbildschirm zunächst nicht kümmern. Das Spiel befördert Sie statt dessen gleich an Ort und Stelle. In unserem konkreten Fall stehen die Kameras gleich vor Larrys Lager, in dem er mit seiner Gespielin in die Nacht verbracht hat – ein Erlebnis, das Shamara – wenn überhaupt – nur halb so beeindruckend fand wie Larry. Besagter Startbildschirm ist für Sie nur von Interesse, wenn Sie das Spiel mindestens einmal unterbrochen und abgespeichert haben. Dann erscheinen die folgenden Optionen:



## Mein letztes Spiel wiederherstellen

Wenn Sie diese Option anklicken, landen Sie exakt da, wo Sie beim letzten Mal aufgehört mussten. Nun können Sie das Spiel in aller Ruhe fortführen, ohne Angst vor unbefugten Zuschauern haben zu müssen, dem Chef beispielsweise, der Ehefrau oder der Freundin.

## Gespeichertes Spiel laden

Diese Option ist der ersten immer dann vorzuziehen, wenn Sie sich in eine Lage manövriert haben, die Ihnen aussichtslos erscheint, denn nun können Sie einen anderen, zuvor abgespeicherten Spielstand aufrufen und ggf. Versäumnisse nachholen.

## Neues Spiel starten

Die Variante für die Hoffnungslosen und Resignierten unter Ihnen. Mit dieser Option beginnen Sie ganz von vorn, das vorangegangene Spiel geht unwiderruflich verloren. Vielleicht waren die Tipps des Feuerwehmanns doch nicht so schlecht.

## Lasst mich hier raus! (Ende)

Wer nicht länger der Gefangene eines Spiels sein und lieber anderen Tätigkeiten nachgehen möchte, der kann diese Option anklicken, um das Spiel (vorerst) zu beenden.

## Und Wasser hat doch Balken!

### Die Menüleiste



Die Menüleiste, die Sie durch alle Fähnrisse dieser Hochsekreuzfahrt begleitet, erscheint, sobald Sie den Cursor in die linke obere Ecke des Grafikbereichs halten. Drei Klappmenüs mit allen möglichen Optionen, die der erfahrene Computerspieler so braucht, stehen Ihnen zur Verfügung.

## Der Startbildschirm und seine Optionen

### Das „Datei“-Menü

Mit der Option „**Neu**“ starten Sie ein neues Spiel. Allzu häufig werden Sie nicht darauf zurückgreifen müssen, aber solche Optionen gehören nun mal zum guten Ton. Mit „**Öffnen**“ laden Sie ein zuvor abgespeichertes Spiel. Auch die Option „**Sichern**“ führt bei „Larry 7“ ein Schattendasein, denn bei jedem mutwilligen Verlassen des Spiels wird die jeweilige Position automatisch gespeichert, so dass Sie Ihre Partie jederzeit und ohne Punktverlust später wieder aufnehmen können. Dennoch macht „Speichern“ noch Sinn, z.B. wenn Sie sich besonders knackige Situationen später noch einmal in aller Ruhe und aus der Nähe ansehen möchten. Noch ein Hinweis am Rande: Sollten Sie sich einmal bei der Eingabe des gespeicherten Namens vertippt haben, lässt sich der entsprechende Eintrag mit der Tastenkombination **<Strg>+<C>** wieder löschen. Mit „**Ende**“ lassen Sie unseren Helden allein und beenden das Spiel. Ein gesondertes Abspeichern ist wie schon gesagt nicht nötig – aber nur, wenn Sie das Spiel auf exakt diesem Wege verlassen. Wer statt dessen den Stromstecker zieht oder bei Gewittern einen Totalabsturz riskiert, der sollte seine Fortschritte tunlichst absichern.

### Das „Spiel“-Menü



Dieses Menü hat ein paar Gänge mehr als das vorangegangene. Mit „**Karte**“ rufen Sie den Schiffsplan auf, der Ihnen bei der Orientierung auf und unter Deck auf die Sprünge hilft. Nach einem Klick auf „**Tasche**“ öffnet sich ein kleiner Bildschirm, der Ihnen einen Blick in Larrys Taschen erlaubt. Wer wissen möchte, wie viele Punkte er ergattert hat, kann sich über die Option „**Punkte**“ genauer informieren. Weniger umständlich ist aber in diesem Fall das „**Shortcut-Menü**“, das Sie jederzeit mit einem rechten Mausklick öffnen können. Der „**Audiomischer**“ erlaubt Lautstärke-Einstellungen bei der Sprachausgabe, den Spezialeffekten und der Hintergrundmusik. Sollten Ihnen die Kompositionen des ehemaligen Musiklehrers Al Lowe nicht gefallen, können Sie über diese Option die eigenen Stücke einspielen. Ein Klick auf „**Standard**“ genügt allerdings, um Ihre gesammelten Werke ins Nirwana zu klicken und zu den Standardeinstellungen zurückzukehren. Die Option „**Der Chef kommt!**“ ist durchaus ernst gemeint: so ein Chef muss ja nicht alles wissen und wenn er Ihnen partout keinen besser bezahlten Job geben will... In jedem Falle verschwindet das Spiel schlagartig vom Bildschirm, und taucht erst wieder auf, wenn Sie das Larry-Logo unten in der Taskleiste anklicken. Sollte Ihnen das Tempo, mit dem Larry über die Planken scheuert, nicht zusagen, können Sie unserem Lucky Loser über die Option „**Gehtempo**“ Beine machen. Die Optionen „**Schmuddelstufe erhöhen**“ bzw. „**Schmuddelstufe kleiner**“ sind ja wohl eindeutig und bedürfen



keines weiteren Kommentars. Mit den „Schiffsstabilisatoren“ machen Sie dem Wellengang vor den Bullaugen ein Ende. Sie müssen ja nicht auch noch seekrank werden. Über die „Untertitel“ haben wir ja bereits gesprochen: Wer auf das alte Larry-Gefühl nicht verzichten will, kann sich gerne die Untertitel einblenden lassen.

### Das „Hilfe“-Menü



In diesem Menü finden Sie einige nützliche Tipps für Anfänger, die noch nie ein Adventure gespielt haben („Hilfe“), ein paar nicht ganz ernstgemeinte Hinweise („Tips“), etliche Telefonnummern und E-Mail-Adressen („Kundenservice“) sowie Informationen über das Team, das „Larry 7: Yacht nach Liebe“ auf dem Gewissen hat („Über“).

### So wird gespielt

**Bevor Sie sich ins Getümmel an Deck stürzen, sollten Sie sich mit dem Gameplay vertraut machen – Larry hat es auch so schon schwer genug.**

### Besonderheiten des Cursors

Wenn gerade eine Animation läuft, bleibt der Cursor „verpackt“ (Sie werden schon noch merken, wie das gemeint ist). Erst wenn der spezielle Larry-Cursor erscheint, können Sie ins Spiel eingreifen und Larry an den gewünschten Ort dirigieren. Wird der Cursor „hervorgehoben“, haben Sie einen interaktiven Bereich oder Gegenstand vor sich. In diesem Fall gibt es wieder mehrere Möglichkeiten:

### Linke Maustaste

Bei hervorgehobenem Cursor erscheint auf einen linken Mausklick hin ein kontextabhängiges Menü mit Verben wie „Ansehen“, oder „Nehmen“. Haben Sie mit dem betreffenden Gegenstand etwas anderes vor, klicken Sie einfach auf „Andere“ und geben Sie ein Verb Ihrer Wahl ein.

### Eingeben



Das Eintippen von Verben hat bei Larry eine lange Tradition und spielt auch in „Yacht nach Liebe“ eine große Rolle. Manche Rätsel lassen sich überhaupt nur mit einem solchen Verb lösen (bitte keine Substantive, vulgo auch „Hauptwörter“ genannt, eingeben, denn mit denen kann das Programm nichts anfangen). Achten Sie aber auf die Rechtschreibung (und zwar die alte!)

### Sprechen

Wenn Larry mit einer (bevorzugt weiblichen) Person sprechen kann, erscheint am oberen rechten Bildschirmrand ein Menü mit dem Namen des (r) Befragten, den Themen, über die zu sprechen es sich lohnen könnte sowie einigen einschlägigen Tätigkeitswörtern. Ist nichts dabei, was Ihnen zusagt, können Sie es ja noch mal mit dem Eintippen versuchen – aber seien Sie nicht enttäuscht, wenn das Programm nicht auf jede Stilblüte Ihres Wortschatzes reagiert.

### Die Shortcuts der rechten Maustaste

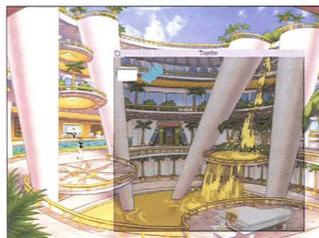
Das Drücken der rechten Maustaste erspart die umständliche Anklickerei des „Spiel“-Menüs, denn danach erscheint eine Liste mit den gängigsten Menioptionen – als da wären Karte, Tasche, Punkte, Sichern und Der Chef.

### Die Karte



Das Kreuzfahrtschiff hat zahlreiche Decks, Unterdecks und Räumlichkeiten, die Sie mit einem Klick auf die Karte jederzeit erreichen können, ohne jedes Mal quer durch das ganze Schiff latschen zu müssen. Wenn Sie hängen geblieben sind, können Sie mit Hilfe der Karte rasch auf ein anderes Deck wechseln und prüfen, ob Sie dort nicht irgendwas vergessen haben.

### Die Tasche



Die Tasche ist natürlich nicht irgendein herrenloser Jutebeutel, sondern Larrys Hosentasche aus hundertprozentigem Polyester. Und dort findet so ziemlich alles Platz, was Larry mit hochgestrecktem Cursor angeklickt und eingesteckt hat. Nehmen Sie alles mit, was nicht niegel- und nagelfest ist! Irgendwann brauchen Sie es bestimmt – auch und erst recht, wenn es sich um Klopapier oder Gleitcreme handelt. Der entsprechende Gegenstand wandert in Larrys Tasche und von da aus in das „Benutzen“-Menü. Wer also, um ein besonders abseitiges Beispiel zu wählen, seine gefundene Banane mit der Toilette benutzen will, der klicke zunächst auf die Kloschüssel und danach unter „Benutzen“ auf die Banane. Aber Obacht! Manche Objekte in der Tasche lassen sich auch manipulieren... äh, das könnte jetzt zu Missverständnissen führen..., also Sie verändern ihre Form, wenn man sie be... oje, oje, oje... Wie dem auch sei, klicken Sie diese Gegenstände einfach an, wenn das Fenster geöffnet ist, dann sehen Sie ja, ob die sich noch mal verändern oder nicht... Puh! Ach so, ehe wir's vergessen: Sie sollten zuweilen versuchen, bestimmte Gegenstände mit anderen Objekten in der Tasche zu kombinieren (über die „Benutzen“-Option). Sie werden sich wundern, was daraus alles entstehen kann!

### Be a star – Ihr Weg zum Erfolg

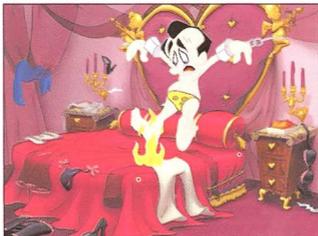
Wollten Sie immer schon mal selbst bei einem Larry-Adventure mitspielen? Bei „Yacht nach Liebe“ ist das kein Problem mehr! Mit Hilfe von „CyberScan 2000“ beispielsweise können Sie ein Bild von sich einscannen (vorzugsweise Ihr Gesicht) und es als BMP-Datei mit 256 Farben im Unterverzeichnis Larry unter dem Namen 1.BMP abspeichern. Wie Sie weiter vorgehen müssen, um als rassistiger Kurvenstar Larry mal so richtig abblitzen zu lassen, verrät Ihnen die Datei BEASTAR.TXT. Und nicht nur das: Dort erfahren Sie auch, was Sie tun müssen, um einer Figur Ihre Stimme zu leihen und wie Sie es anstellen, Ihren jeweiligen Spielfortschritt als Windows-Hintergrund aufleuchten zu lassen.

# Larrys Yacht nach Liebe - ein Drama in sechs Runden

Verhelfen Sie Larry zum Hauptgewinn - der Liebesnacht mit dem Kapitän!

Erinnern Sie sich noch an die letzte Sequenz von „Larry 6: Shape Up or Slip Out“? Als Larry endlich seine Shamara in die Arme schließen konnte? Genau hier setzt Larrys neuestes Abenteuer ein – im Penthouse der vermeintlichen Nobelherberge La Costa Lotta.

Wie immer, wenn Larry entgegen aller Erwartungen doch zum Zuge kommt, ist die Dame hinterher restlos bedient. Shamara macht da keine Ausnahme. Sie ist bestenfalls eine Spur einfallreicher, wenn es darum geht, den lausigen Liebhaber möglichst rasch und möglichst nachhaltig abzuservieren. Sie fesselt Larry mit Handschellen feinsten amerikanischer Qualität ans Bett, was sich dieser ja noch gefallen lässt - aus solchen Situationen könnte sich ja noch etwas entwickeln - schnappt sich seine Geldbörse, steckt ihm, dem passionierten Nichtraucher eine Zigarette in den Mund und macht, dass sie wegkommt. Larry hustelt, die Kippe fällt aufs Bett und entfacht in kürzester Zeit einen zünftigen Zimmerbrand. Spätestens jetzt sollten Sie damit beginnen, das Zimmer auf brauchbare Gegenstände zum Öffnen der Handschellen hin zu untersuchen.



In den Kommoden befinden sich eine Art Zange und ein Näh- und Strickset, die Sie an sich nehmen sollten. Das Strickset lässt sich im Taschenfenster öffnen. Darin befindet sich eine Nadel, die Sie mit Hilfe des Werkzeugs ein wenig verbiegen sollten - gerade so viel, dass ein geübter Einbrecher damit ein Schloss knacken kann. Doch Larrys Flucht vor den Flammen endet an der Panoramascheibe der



Penthousewohnung. Öffnen lässt sie sich nicht, die Lampe ist zu schwer und der Stuhl zu wurmstichig. Hier ist zum ersten Mal Ihr Wortschatz gefragt: Klicken Sie auf „Anderer“ und geben Sie „ein-schlagen“ ein, dann kann die Tür Larrys Drängen nicht länger widerstehen (wenigstens die Türen lassen sich von Larry noch beeindrucken). Obrigkeitshörig wie er nun mal ist, vertraut Larry auf die Zusage des Feuerwehrmanns und springt ohne hinzusehen aus dem verginsten Stock in die Tiefe. Danach ist unser Held erst mal reif für



die Insel - aus seiner Unterhose pult er neben ein paar Splittern und Stacheln einen Gutschein - eine Kreuzfahrt muss es jetzt sein. Man gönnt sich ja sonst nichts.

## Der Preis des Captain Thygh

Spitz wie Nachbars Lumpi entert Larry die PMS Bouncy und macht gleich eine aufregende Entdeckung: Der Kapitän ist eine Frau! Einen Machospruch und eine Abreibung später (die Dame kann zulangen wie ein Preisboxer) jandelt Larry im Atrium, dem Mittelpunkt des Schiffs. Hinter dem Empfangstisch steht Peter, der sich im Laufe seiner Dienstjahre auf der Bouncy eine ziemlich handfeste Neurose eingehandelt hat. Von ihm erhält Larry auch die Karte für sein Zimmer



(wie immer First Class). Natürlich können Sie Larry zunächst in die Kabine schicken, um sich frisch zu machen. Dort unten erwartet ihn neben einem erlütternden Ambiente noch eine Dose Gleitspray und eine Rolle Klopapier, ein kleines Notfallset sozusagen. Aber vielleicht haben Sie ja auch die Lautsprecherdurchsage gehört und wollen nun wissen, was es bei „Captain Thyghs Liebhaberpreis“ wirklich geht. Das ist genau Larrys Kragenweite. Also nichts wie hoch zur Lounge - ein Klick auf die entsprechende Stelle der Karte genügt (mit der Kombination <Strg> <M> geht's auch).



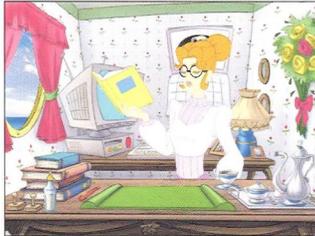
Als Larry in der Lounge zum glücklichen Seemann eintrifft, sind schon alle Plätze belegt. Die Aussicht auf Captain Thygh hat so manchen Möchtegern-Casanova die letzten Kräfte mobilisieren lassen. Peter erklärt allen Anwesenden, worum es geht - ein Wettbewerb, bestehend aus sechs ungewöhnlichen Disziplinen mit dem Kapitän als Hauptgewinn. Noch während Larry mit Peter streift, haben alle Herren schon das Weite gesucht, um nur ja keine Zeit zu verlieren. Larry hingegen stattet nach einer eingehenden Durchsichtung der Lounge dem mittleren Deck einen Besuch ab, wo er in der Regel auf Peggy



**Belesenheit ist aller Laster Anfang**

**oder der LiebesMeister 2000**

Auch wenn Larry das im Moment noch nicht weiß: Ohne eine gewisse kulturelle Kompetenz hat er in dieser Disziplin keine Chance. Deshalb sollten Sie Ihren Schützling zunächst in die Bibliothek schicken (gleich neben dem Empfang). Die Regale im Gang bieten genügend Stoff, um seine mentalen Kräfte aufzufrischen. Besonders das grüne Buch ist eine eingehende Lektüre wert. Larrys lustloser Abstecher in die Welt des Wissens endet mit einer freudigen Überraschung, denn an der Bücherausgabe sitzt eine bemerkenswert schöne, allerdings



etwas streng wirkende junge Frau - Victorian Principles. Die oder keine, denkt sich Larry, und pfeift auf die Domina in Kapitänsuniform. Doch der unnahbaren Schönen ist, wenn überhaupt, nur mit Weisheit beizuwohnen, das merkt Larry in dem Gespräch sofort, und da hat er nun mal gewisse (genetisch bedingte?) Defizite. List ist daher vermögen - also schickt er die prinzipienfeste Bibliothekarin mit irgendetwas Anfrage (je unsinniger, desto besser) an den Computer. Wenn sie sich umdreht, schnell den Klebstoff und das oberste Buch auf der Theke einstecken. Aber so leicht ist die schneckelige Vicky nicht zu überlisten. Als Larry die Bibliothek verlassen will - intellektuelle Spitzfindigkeiten sind nun mal nicht sein Ding - bittet sie ihn, das Buch doch bitte schön wieder an seinen Platz zu legen. Notgedrungen tut Larry wie ihm geheißenen und verschwindet. Von Victoria hat er erst mal genug. Er braucht jetzt was Handfestes. Der Nacktbadepool kommt da genau richtig.

Doch leider versperrt ihm Bademeister Dick den Weg. Immer diese breitschultrigen, braungebrannten und dauercoolen Slegertypen! Die hat Larry schon immer gehasst. Aber es hilft nichts: Er muss sich eine Badehose besorgen. Das Modell, mit dem er sich schließlich Zugang verschafft, ist vielleicht schon etwas aus der Mode gekommen - derlei trug der modebewusste Kavalier des 16. Jahrhunderts - aber



es sichert unserem Helden einen Platz an der Sonne. Endlich bekommt er hier mal was zu sehen! Zum Beispiel Drew Barringmore, die sich nur mit ihrem Laptop bekleidet auf der Liege räkelte. Wenn bloß diese blöden Zweige nicht wären! Aber egal: Larry entscheidet sich wie immer für das, was er am schlechtesten kann: fürs Anbaggern. Er redet mit ihr über Gott, die Welt und Fokker (Sie erinnern sich, das grüne Buch). An sich selbst lässt Drew freilich niemanden ran, auch ihr Buch, „Die erotischen Abenteuer des Herkules“, ist für Larry unerreichbar - sie hat es noch nicht ausgelesen. Auf dem Beistelltisch liegt ein Hochglanzmagazin mit einem Bericht über die Möpse, das bekannte Country & Western-Duo. Larry sollte einen Blick auf den Artikel werfen. Danach kann er sich getrost trollen, hier ist für ihn zunächst Endstation.

Aufgehitzt geht Larry zu den Kabinen, in denen der LiebesMeister 2000 ermittelt wird. Er steckt seine Punktekarte in den wohlgeformten Schlitz, betritt die Kabine und erlebt ein Fiasko: Null Punkte! Die Nacht mit Captain Thylgh rückt in weite Ferne. Auch die paar Pünktchen, die Larry mit dem grünen Knopf am rechten Bildschirmrand einstreicht, können ihn da nicht mehr rausreißen.

Also zurück zum Pool. Drew hat ihren erotisierenden Wälzer mittlerweile ausgelesen - und Larry braucht jetzt dringend was für die Fantasie, wenn ihm schon die Realität immer einen bösen Streich spielt. Doch nun hat Larry einen seiner seltenen Geistesblitze. Er rennt zurück zur Bibliothek, schickt Vicky mit einer blödsinnigen Titelsuche wieder an den Computer und schnappt sich erneut das Buch auf dem Stapel. In seiner Tasche veranstaltet er nun ein geschicktes Bäumen-wechsel-dich-Spiel, vertauscht die Einbände der beiden Wälzer und legt Vicky die getarnten erotischen Abenteuer zurück auf den Tisch. Lassen Sie Larry nun kurz austreten und gleich danach wieder reinkommen und Sie werden Zeuge der erstaunlichsten Persönlichkeitsveränderung seit Dr. Jekyll und Mrs. Hyde! Vickys wunderbare Wandlung zum verruchten Vamp ist vollständig. Larry kommt



gar nicht dazu, sie großartig auszufragen, Vicky zerrt ihn kurzentschlossen über die Theke. Mit hängender Zunge fragt Larry die ehemalige Bücherräuberin über die neuen Themen aus und begibt sich danach mit ihr zu den Kabinen. Sie ist es, die für Larry den Test besteht - quasi als letzten Freundschaftsbeweis, denn nun will sie mehr vom Leben haben als immer nur Bücher und kleinwüchsige Liebhaber in Polyesteranzügen.



treffen wird, das ehemalige Piratenweib, das durch ihre Umgangsformen und gedrechselten Wortspiele besticht. Mit der sollte er zunächst einen kleinen Plausch halten (besonders über den Captain), bevor er sich am Feuerweherschlauch zu schaffen macht und ihn an sich nimmt. Larrys Taschen sind groß. Dort passt auch noch eine Kumquat hinein, die Frucht eines dieser seltsam verschnittenen Bäume, die hier das Deck zieren. Auch Rod, der Entertainer, ist ein längeres Gespräch wert.

Raue Seeluft macht hungrig. Also nimmt Larry Kurs auf den Speisesaal, wo er bei Wang, einem mit allen Wassern der Donau gewaschenen Chinesen, das überaus köstliche eingemachte Schweinefleisch bestellt. Wenn Wang sich abwendet, sollte Larry mal kurz die Theke



abgreifen, nicht der internationalen Spezialitäten, sondern des Messers und der Glühbirne wegen, die er zu einem späteren Zeitpunkt noch gut gebrauchen kann. Frisch gestärkt sieht sich Larry seine Teilnehmerkarte genauer an: Was steht denn so alles auf dem Programm? Mit welcher der sechs Disziplinen Sie anfangen, ist Larry völlig gleich. Schließlich kommt es darauf an, was am Ende hinten rauskommt, wie einmal ein bedeutender Politiker so treffend bemerkte.

# Der bestgekleidete Mann - Larry als Trendsetter

Für den Modewettbewerb glaubt sich Larry bestens präpariert. Mit seinem Faible für die Siebziger Jahre steht er ja mittlerweile nicht mehr allein da, und Polyester ist schließlich zeitlos. Also geht er ohne große Vorbereitungen in den Raum, wo der Wettkampf steigen soll. Doch dort steht nur ein gigantischer Computer, eine Plattform und ein männliches Cyber-Mannequin.



Dem greift Larry erst mal fachmännisch in die Hose und wird fündig: Er holt ein Lesegerät ans Tageslicht, in das er seine Punktekarte einführen kann. Siegesgewiss steigt er auf die Plattform, lässt sich von allen Seiten ab- und einscannen und erfährt schließlich das niederschmetternde Ergebnis - 2 satte Punkte (wahrscheinlich auf den Originalzustand seines Anzuges). Es hilft alles nichts: Er muss diesen ignoranten Rechenknecht dazu bringen, ihn beim nächsten Mal zum Sieger auszurufen. Nur wie?

Larry vertritt sich etwas die Beine und landet in Captain Queeg's Ballsaal. Dort hockt eine junge Designerin mit dem verführerischen Namen Jamie Lee Coitus vor dem Reißbrett und rauft sich das lange Haar. Das weckt in Larry den Beschützerinstinkt und er fragt Jamie



nach allen Regeln der Kunst aus. Alles kommt auf den Tisch, jedes Thema, bis auf der Themenliste die Punkte „Eine Idee“ und „Freizeitsachen“ auftauchen. Jamie findet Gefallen an Larrys ungewöhnlichem Vorschlag, doch wie soll sie in der Kürze der Zeit eine neue Kollektion entwerfen, wenn ihr die Stoffe fehlen? Wo soll sie denn jetzt reinen Polyester herkriegen?

Auch Larry erkennt das Problem und verlässt Jamie, um nachzudenken. Beim Zocken hatte er noch immer die besten Einfälle. Und hat er auf der Karte nicht schon mal den Hinweis auf ein Kasino gesehen? Eine Runde Blackjack oder Craps wäre jetzt genau das Richtige.

Eine der beiden Statuen im Eingangsbereich des Kasinos ist eingestürzt - ein Bildhauer gibt sich alle Mühe, die Nachbildung einer griechischen Göttin zu restaurieren. Göttinnen - die sind nun mal Larrys



Lebenthema, also schaut er sich die Füße der Statue einmal genauer an und entdeckt zwei wunderschöne Würfel, die er eilends an sich nimmt. Kaum hat er sie eingesteckt, bricht die Statue zusammen - Larry hat zielsicher die beiden Masterbausteine entdeckt. Flennend rennt der Künstler aus dem Raum und auch Sie sollten sich erst mal leise pfeifend entfernen. Lassen Sie Larry aber sofort danach wieder hereinkommen, denn nun ist der Weg frei, um an den Werkzeugkasten oben auf dem Gerüst heranzukommen („Klettern“ eintippen) und den Schraubenzieher an sich zu nehmen.

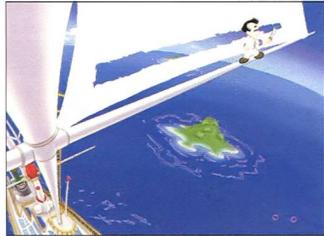
Mit Würfeln und Werkzeug bewaffnet, entert Larry das Kasino, geht diesmal aber nicht an den Würfeltisch, sondern orientiert sich nach unten. In diese „B-Ebene“ mündet ein Gang, an dessen Ende eine schwer gesicherte Tür respektvollöffend Einhalt gebietet. Lassen Sie



sich von dem Waffenarsenal aber nicht beeindrucken, und gehen Sie schnurstracks auf die Tür zu. Das Codewort, das Sie eintippen müssen, heißt schlicht und ergreifend „drücken“. Die Tür ist nämlich offen. Larry stiefelt hinein und sieht sich erst mal um. Für den Modewettbewerb ist im Moment gleich und allein der Überbrückungsdraht von Interesse. Die „So-Gleitcreme Extra Feucht“ können Sie aber gleichwohl ebenfalls mitgehen lassen.

# Larry

Sind Sie bei Ihren Streifzügen schon mal an der Schiffsbrücke vorbei gekommen, jenem Bereich also, wo auch Captain Thygh ihr Domizil hat? Ja? Und Sie haben trotzdem keine Idee, was dieser Ort mit dem Wettstreit um den bestgekleideten Mann zu tun haben könnte? Na dann, wollen wir Ihnen mal auf die Sprünge helfen. Klettern Sie doch mal spaßeshalber die Leiter hoch... ja ganz hoch, bis zur Take-lage. Und woraus besteht die? Noch immer nicht...? Also gut, wir wollen es Ihnen verraten: Dieser Segelstoff besteht zu 100% aus Polyester! So, jetzt wird Ihnen hoffentlich alles klar. Nun wissen Sie, was zu tun ist. Hetzen Sie Larry hinunter zum Abzweigkasten, öffnen Sie diesen und holen Sie das Überbrückungskabel aus der Tasche. Benutzen Sie Kasten mit Kabel, dann sind die Segel an die Lautsprecherdurchsagen gekoppelt. Larry hechelt ein zweites Mal den Mast hinauf, wartet auf die nächste Durchsage und säbelt danach ein satzes Stück feinste Kunstfaser aus dem Segeltuch heraus. Der Abstieg



klappt allerdings nicht ganz so wie geplant - die Takelage entwickelt ein gewisses Eigenleben, und Larry ist gezwungen, die Nacht in luftiger Höhe zu verbringen. Aber als Hase im Showbiz weiß er natürlich, dass man zuweilen auch Opfer bringen muss, um im Geschäft zu bleiben. Am nächsten Morgen eilt er schnurstracks zu Jamie Lee in den Ballsaal und gibt den Polyester ab (auf Jamies Körper klicken und danach mit dem Polyester „benutzen“). Doch damit allein ist es nicht getan - Jamie braucht ein Schnittmuster und Larry, der Mann für die peinlichen Momente im Leben, muss sich notgedrungen von seinen Klamotten trennen. Für seinen Astralkörper hat die gute Jamie ohnehin keinen Blick: Sie will ihre Kollektion präsentieren. Larry drückt sich an sämtlichen Schiffswänden entlang, um unbemerkt seine Kabine zu erreichen. Aber auch das geht leider schief.

Frisch gewandet macht sich Larry auf den Weg zurück zum Ballsaal. Er liest den Zettel an der Tür und wendet sich sofort nach links zum Hintereingang und ...steht mitten auf dem Catwalk. Die rasende Menge



reißt ihm erneut die Kleider vom Leib. Wie er völlig nackt zu seiner Kabine zurückfindet, weiß er mittlerweile ja schon. Jetzt ist es fast geschafft. Von seiner Luxussuite geht er noch mal in den Computerraum, greift dem Mannequin an dessen edelstes Teil und lässt sich erneut von allen Seiten durchchecken. Doch nun belegt er unangefochten den ersten Platz

## Larrys Casino – das Craps-Turnier



Craps ist ein recht kompliziertes amerikanisches Würfelspiel, aber in solchen Dingen kennt sich Larry bestens aus. Und er weiß, wie man Würfel zinkt! Man öffnet die eigene Hosentasche und benutzt das Klopapier (40er-Korn), um die Würfel ein wenig abzuschmirgeln. Ja, ja, Larry hat schon immer davon geträumt, einmal ein eigenes Kasino aufzumachen, mit eigenen Würfeln, kuscheligen Badewannen, zahlungskräftigen Gästen, ausgesuchtem Personal... Na, ja, vielleicht später mal... Jetzt muss er erst mal dieses Turnier gewinnen und das wird schwerer als erwartet, denn die Gebrüder Bond machen keine Anstalten, ihren Platz am Würfeltisch zu räumen. Da muss Larry wohl härteres Geschütz auffahren. Er erinnert sich an den Bohndendip im Restaurant. Drei Löffelchen sollten genügen. Nun zurück an den Würfeltisch, Larry und „furzen“ anklicken. Schlagartig steht Larry allein am Tisch. Er wendet sich an Jacques, versucht, ihm ein Gespräch aufzuzwingen und beginnt zu spielen. Aber beim ersten Mal klappt der Trick mit dem gezinkten Würfeln noch nicht. Erst beim zweiten Mal beginnt Larrys Strähne. Geld macht sexy, und schon bald taucht eine neue Schönheit in Larrys Dunstkreis auf. Dewmi Moore macht unsemr Glückskind eindeutige Angebote. Der lässt sich nicht zweimal bitten und weicht ihr nicht mehr von der Seite, bis beide ihre Kabi-



ne erreicht haben, wo er sich zu einer Partie „Strüpligen“ überreden lässt. Auch wenn Larry dieses Spiel nicht verlieren kann - es dauert eine Weile, bis Larry weiß, wie der Hase läuft. Justament bevor Larry



ihm mal so richtig auf die Augen schauen kann, schiekt die ihn ins Land der Träume.



Larry erwacht splitterfasernackt in ihrem Pool und muss wieder mal die Heimreise in seine Kabine antreten. Aber die Nummer kennt er ja schon. Nur dass ihm in letzter Sekunde immer wieder einer über den Weg läuft, daran kann er sich einfach nicht gewöhnen. Doch zum Trost kommt zum Schluss die Lautsprecherdurchsage, dass Larry das Craps-Turnier haushoch gewonnen hat.

# Der bestgekleidete Mann - Larry als Trendsetter



## Das Hufeisenwerfen auf dem Pupsdeck

Endlich mal ein Wettkampf, wo Larry auf keinen Automaten angewiesen ist! Wo er sich ganz auf das eigene Können verlassen kann! Natürlich können Sie Ihr Alter Ego aufs Pupsdeck schicken und dort am Hufeisenwerfen teilnehmen lassen - der Minotaurus ist dankbar für jeden Einlauf, den man ihm verpasst. Aber aus den vergangenen Wettbewerben müssten Sie ja wissen, wie so etwas in der Regel endet. Ersparen Sie unserem Freund daher ein erneutes Versagenserlebnis und schicken Sie ihn statt dessen auf Entdeckungstour. Wenn Larry beim Hufeisenwerfen erfolgreich sein soll, muss er zunächst einige Dispositionen treffen. Die beginnen in Dewmis Kabine. Dort finden Sie den Stoff, aus dem Larrys feuchte Träume sind: das Orgasmus-puder. Nun geht es zurück aufs Mitteldeck, wo Peggy nach wie vor hingebungsvoll die Planken schrubbt und von Zeit zu Zeit die Angel auswirft. Sprechen Sie mit ihr über die Spinde im Aufenthaltsraum des Personals. Die lassen sich nur mit einer bestimmten Kombination öffnen, und Peggy kann entscheidende Hinweise zur Lösung des Problems beisteuern (wenn Sie das Stichwort „Kombination“ eingeben). Mit der Kombination im Kopf geht es zurück in den Aufenthaltsraum, wo sich Larry an den Spinden zu schaffen macht. Der zweite Spind von links (in der untersten Reihe) ist besonders interessant:



Durch Eingabe des Codes öffnet sich die Tür zu einer Kammer, in der der Page Xqwztz residiert. Im Verlaufe der ausgiebigen Diskussionen stellt sich heraus, dass dieser Mistkerl so manchen Gast mit heimlich geschossenen Fotos zu erpressen versucht. Auch über Larry hat er eine hochnotpeinliche Dokumentation zusammengestellt, die dieser ihm bereitwillig abkauft. Da Larry wie immer knapp bei Kasse ist, bittet er Xqwztz, die Kosten auf die Zimmerrechnung umzulegen.

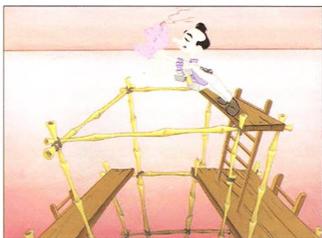


Nun geht er zurück zu Peggy, die ihm noch ein paar Details über dieses Früchtchen verrät - z.B. dass Xqwztz dringend einen Reisepass braucht. Doch seinen Pass kann Larry ihm nicht überlassen, der lagert bei Peter, dem Purser, und dieser beruft sich auf seine Vorschriften: Den Pass dürfe er nur herausgeben, wenn sich die betreffende Person ordnungsgemäß ausweisen könne. Larry kommt sich vor wie der Hauptmann von Köpenick. Doch statt einer Uniform (wie der Schuster Vogt in Falladas Roman) greift Larry zur Selbsthilfe und klaubt sich einen Ausweis zusammen, denn er hat alle Utensilien in der Tasche, die ein geschickter Fälscher braucht - Zimmerkarte, Passfotos und Klebstoff. Mit dem neuen Dokument in der Hand marschiert Larry zurück zur Rezeption, holt sich seinen Reisepass ab und drückt ihn Xqwztz in die Hand. Der macht, dass er weg kommt. Larry nimmt den Schlüssel an sich und geht wieder aufs Pupsdeck. Aber noch hat er beim Hufeisenwurf keine Chance - lassen Sie ihn zunächst einmal mit den Möpsen reden, den beiden drallen Mädels, die nicht nur mit einem gewissen musikalischen Talent ausgestattet sind. Auch der



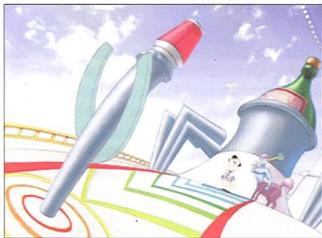
Barkeeper in der Lounge ist ein Schwätzchen wert. Außerdem hat der Junge ein paar Drinks auf der Pfanne, die Larry das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen: „Limettensaft“ zum Beispiel oder - noch besser - eine Riesenerrektion, die Larry gleich im Anschluss an den Limettendrink bestellt. Aber Riesenerrektionen dauern bei manchen Leuten eben etwas länger, also hat Larry Zeit genug, um sich die Umkleidekabine der Möpse einmal näher anzuschauen (von der Bar aus nach Westen gehen). Jetzt hat Larry eine gemeine Idee: Er tauscht das Deo gegen sein Gleitspray aus und drückt auf den roten Knopf im Regal. Nun verlässt er die Bar und wechselt auf der Bühne auch noch den Scheinwerfer gegen seine Wärmebirne aus. Wenn Sie wissen wollen, was dann passiert, verlassen Sie am besten die Lounge, um gleich danach wieder einzutreten. Denn jetzt haben die Möpse ihren großen Auftritt... und Larry auch.

Nach der kernigen Animation kehrt Larry erst in seine Kabine und dann an den Tardt zurück und hält nach brauchbaren Überresten Ausschau. Die Lichterkette da vorne beispielsweise - derlei kann man immer brauchen und bald ist ja auch wieder Weihnachten, da ist man froh, wenn man so was im Haus hat. Auch die Fernsteuerung hat durchaus ihre Reize. Mit diesen beiden Gegenständen in der Tasche geht Larry zum Vorraum des Kasinos - noch so ein Ort, an dem er bleibende Spuren hinterlassen hat. Larry klettert erneut das Gestell hoch und befestigt die Lichterkette an dem aus der Decke ragenden



Nagel. Der ist Ihnen vielleicht schon beim ersten Besuch aufgefallen. Dieser Nagel ist in Wirklichkeit das spitze Ende eines Pfostens, den die Verantwortlichen für den Hufeisenwettbewerb auf dem Pupsdeck in den Boden gerammt haben.

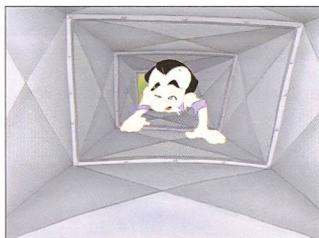
Jetzt endlich schlägt Larrys große Stunde beim Hufeisenwerfen: Beim Minotaurus anmelden, die Hufeisen nehmen, auf die Fernsteuerung drücken und die Eisen mit der Stange benutzen, dann ist Larry auch dieser Sieg nicht mehr zu nehmen. Es geht nie mit rechten Dingen zu, zugegeben, aber welcher Hochleistungssportler gewinnt denn heute schon Wettkämpfe nur durch Training?



**Larry gibt sich die Kugel  
- der Bowlingwettbewerb**

Zwei Wettkämpfe noch, dann ist Larry am Ziel seiner Träume, dann bekommt er von Captain Thygh mehr zu sehen als bloß die kalte Schulter. Ein Sieg beim Bowling aber ist Pflicht, und wer schon mal gebowlt hat, weiß, wie schnell die Kugel in der Kalle landen kann. Larrys erster Versuch (das Kartenlesegerät befindet sich diesmal im Nashorn) endet denn auch mit einer mittleren Katastrophe - aber was wäre Larry ohne seine Desaster?

Auch bei der nun folgenden Episode kommt Larry nicht ungeschoren davon. Zunächst geht er zurück zu Xqwtzs Kabine, dort ist ihm zuletzt ein Lüftungsschacht aufgefallen, und der gewinnt nun zunehmend an Bedeutung. Mit dem Schraubenzieher entfernt Larry die störende Abdeckung und klettert den Schacht entlang, der ihn in einen stockdunklen Raum führt. Diese Gerüche, diese Atmosphäre!



Als Bauch- und Augenmensch, der er nun mal ist, gibt es für Larry nur eins: Er macht sich frei. Als irgendjemand Licht ins Dunkel bringt, steht Larry wieder mal knietief im Fettnäpfchen. Nachdem er mit Mühe und Not seine Klamotten und seine Kabine wiedergefunden hat, bekommt er Besuch von der schwarzen Dame. Im Gespräch reden beide zwar aneinander vorbei, trotzdem hinterlässt ihr Besuch bei Larry einen bleibenden Vorgeschmack. Nun verspürt er, wie immer nach schweißtreibenden Bemühungen, einen Bärenhunger und macht sich auf den Weg in den Speisesaal. Schnell steckt er noch das Taschentuch ein und betritt danach das hintere Zimmer des Speisesaals. Dort findet er ein verräterisches Dokument: eine Lebensversicherung. Sie ist auf eine gewisse Anette Ambummsen ausgestellt und Larry schließt daraus messerscharf, dass es sich dabei nur um die geheimnisumwitterte Dame in Schwarz handeln kann.

Zurück am Schalter der Rezeption muss Larry wieder einmal erfahren, wie hartleibig und verschwiegen neurotische Purser sein können. Aber so zielstrebig, wie Larry in jeden Fettnapf tritt, so pfliffig kann er auch sein: Zweimal ruft er über das weiße Service-Telefon die Familie Ambummsen aus, dann geht er wieder zu Peter und lenkt ihn mit der Frage nach dem Kontostand ab. Peter merkt gar nicht, wie Larry nun sein Telefon inspiert und die Wahlwiederholungstaste drückt, um so nicht nur die Telefon-, sondern auch die Kabinennummer der Ambummsens zu erfahren (der Weg durch den Schacht ist ihm doch etwas zu mühsam).

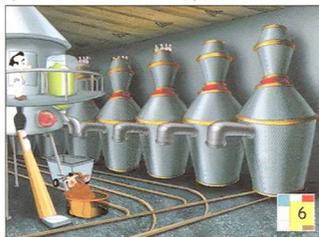


Larry macht sich sofort auf die Strümpfe - das Zimmer ist noch immer genau so dunkel wie bei seinem ersten Besuch. Aber ein französisches Bett, das entdeckt der selbsternannte Freund aller Frauen selbst mit verbundenen Augen. Und weil er zu wissen glaubt, wer in diesem Bett liegt, schlüpft er ohne große Vorreden hinein. Und nun, zum erstenmal, seit Larry hinter Frauenrücken her ist, hinterlässt er

bei seinem Partner (oder sollte man besser von Opfer reden?) einen bleibenden, allerdings auch fatalen Eindruck: Der gute alte Mr. Ambummsen hat Larrys Annäherungsversuche offenbar nicht überlebt. Anette sieht ihre Pläne etwas durchkreuzt. In Panik rennt Larry erst mal in seine Kabine, kehrt aber dann wieder zu Anette zurück, wo er selbstlos die Lebensversicherung abliefern.



Eine Partie Bowling könnte ihn jetzt aufmuntern, denkt er sich, und marschiert in den unteren Laderaum, dessen Tür sich mit Xqwtzs, Schlüssel öffnen lässt. Dahinter verbirgt sich das Innenleben der Bowlingbahn - genau der richtige Ort, um an den Kegeln gewisse Manipulationen vorzunehmen. Zunächst sprüht er etwas Deo auf die



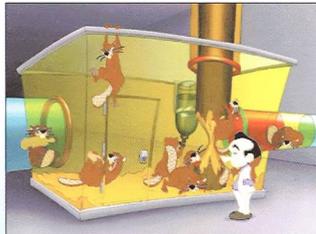
Pins (die riechen immer so streng), danach betupft er das Taschentuch in der Tasche mit etwas „SO-Gleitcreme Extra Feucht“ und macht sich dann, bestens präpariert, auf den Weg zur Bowlingbahn. Dort gibt er zunächst dem Nashorn, was es braucht und bringt dann die Kugel mit seinem präparierten Taschentuch auf Hochglanz. Danach kann nun wirklich nichts mehr schief gehen. Fehlt nur noch eine Trophäe in Larrys Sammlung: die Krone der Haute Cuisine à la américaine.

## Liebe geht durch den Magen - der Kochwettbewerb

Eine zünftige Brotzeit gehörte schon immer zu Larrys Lieblingsbeschäftigungen (neben dem einen, ewig gleichen). Im Rahmen des „Großen Liebhaberpreises“ hat er nun die einmalige Gelegenheit, sein Talent als Chef de Cuisine unter Beweis zu stellen. Zum Kochen aber braucht man ein Rezept. Das findet Larry in der Küche des Bordrestaurants.



Dort liegt, eingewickelt in einer Zeitung, ein Edelfisch auf dem Tisch, der schon mal bessere Tage gesehen hat. Larry irritiert das nicht weiter - er stopft sich die Zeitung in die Tasche und wirft den Fisch in den Orkus. Wer sich Larrys Tasche nun näher ansieht und die Zeitung anklickt, wird dort ein Rezept entdecken, das die Juroren zu Beifallsstürmen hinreißen wird. Einige der angegebenen Zutaten muss sich unser Aushilfskoch freilich noch besorgen. Der Kochtopf ist dabei noch das kleinste Problem. Schließlich steht in der angegemalteten Küche ja noch dieser Kessel herum, den Larry gleich an sich nimmt. So, jetzt wollen wir doch mal sehen: „Limetensaft...“ Den Drink kennt Larry noch von seinem letzten Besuch in der Bar und Gott sei Dank hat er den Cocktail für schlechtere Zeiten aufgehoben. Was gibt's da noch - eine Kumquat-Frucht... Die hat er vor nicht allzu langer Zeit aus einem der adretten Bäumchen auf dem Zwischendeck herausgepult. Bibermilch... Wie bitte??? Bibermilch? Wo soll er denn die herzaubern? Er hat in seinem ganzen Leben erst einen Biber gesehen, und der steht ausgestopft im Vorraum der Bibliothek. Von diesem Exemplar bekommt man allenfalls einen Asthmaanfall, aber keine Milch. Verzweifelt macht sich Larry an dem KaviarMeister 2000 zu schaffen. Der gibt auch sein Bestes, aber Bibermilch ist nicht dabei. Verzweifelt überlegt unser Held, welchen Raum auf diesem Kahn er noch nicht abgeklappert hat... Stimmt, im unteren linken Laderaum war er noch nicht und vielleicht passt ja Qxwzts Schlüssel auch auf dessen Tür. Er eilt hinunter, öffnet die Tür



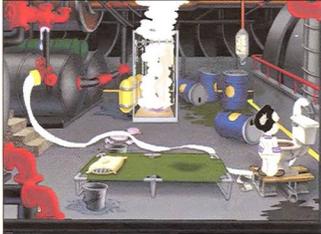
und findet... eine Biberfarm! Kaum zu glauben, was die alles so mit-schleppen auf so einer Kreuzfahrt. Na egal, er sucht sich den schönsten Biber aus, klickt auf „Andere“ und gibt nun den Begriff „melken“ ein. Voilà, Bibermilch à la Larry! Doch nun braucht Larry noch einmal dringend Input: Er startet zu einer kleinen Bildungsoffensive quer durch das ganze Schiff. Zunächst läuft er in die Bibliothek, um sich an Ort und Stelle alle (!) Bücher durchzulesen. Frisch gebildet geht er zur Abwechslung mal an den Pool. Drew liegt noch immer in der gleichen Pose auf ihrer Liege und freut sich über jeden kleinen Plausch. Danach stattet Larry dem Bugladeraum einen Besuch ab und mit Qxwzts Schlüssel verschafft er sich auch dort Zugang. Doch Larry muss schnell feststellen, dass er an diesem geheimnisvollen Ort nicht der Einzige ist. Als der den Nebenraum betritt, bekommt er heftig was vor den Latz - den lang vermissten Koffer mit Drews Kleidern.



Endlich muss die Arme nicht nur mit einem Laptop bekleidet auf der Liege ausharren! Larry, das ist die Gelegenheit, lass sie Dir nicht entgehen! Aber was erzählen wir da, für solche Dinge hat Larry ein untrügliches Gespür - augenblicklich vergisst er den dämlichen Kochwettbewerb und flitzt in Erwartung gewisser Dankbarkeitsbezeugungen zurück an den Pool, wo Drew den Koffer angenehm berührt in Empfang nimmt. Die überkommt nun der dringende Wunsch nach einer Dusche und Larry bietet ihr sofort die First-Class-Luxus-Dusche in seiner Kabine an. Schließlich weiß er, was sich gehört. Zu seiner Überraschung willigt die spärlich bekleidete Schönheit ein und beide machen sich auf den Weg zu Kabine 0. Während Drew sich ohne weitere Umschweife unter die Brause stellt, verspürt Larry den dringenden Wunsch, sie so schnell wie möglich da wieder rauszuloten. Aber die Dame schrubbt sich derart gründlich ab, dass man dahinter genau ein Ablenkungsmanöver vermuten könnte. Die muss doch da rauszukriegen sein! Da muss er sich schleunigst was einfallen lassen!



Jetzt schlägt die große Stunde des Feuerwehrschauchs, den Larry seit Menschengedenken mit sich herumschleppt. Mit besagtem Schlauch schließt er die Toilette an den Wassertank an und drückt nun nochmals auf die Spülung. Leider sind Larrys Bemühungen, als



Sanitärfachmann Eindruck zu schinden, nicht von Erfolg gekrönt. Drew findet solche Eskapaden nur mäßig witzig und verlässt wut-schnaubend das Etablissement. Larrys Schäferstündchen ist buchstäblich ins Wasser gefallen. Der Traum vom tête à tête auf seiner heimeligen Armeepritsche ist ausgeträumt. Von Drew ist nichts weiter geblieben als ein paar Bröckchen Schimmel, die nach der Feuerwehrnummer offenkundig von der Decke gerieselst sind. Larry stopft sich das Zeug in die Tasche - wenigstens hat er jetzt alle Zutaten für seine Quiche zusammen.

In der Küche nimmt er die Milch und benutzt sie mit dem CyberCheese 2000. Der exquisite Rohmilchkäse, der daraus entsteht, wird noch rasch mit etwas Kumquat aromatisiert. Und damit auch die Juroren bei der Verkostung ihren Spaß haben, mischt Larry noch ein wenig „Orgasmuspuder“ in die Käsemasse. Jetzt wird es Zeit, der Jury die unvergleichliche „Quiche à la Larry“ vorzustellen. Den Experten der guten Küche gehen daraufhin die Geschmacksnerven durch. Larry hat es geschafft!

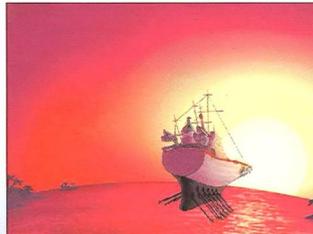
### Die Nacht auf dem Kapitän



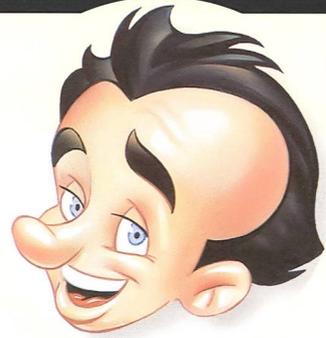
Larry will keine Zeit verlieren. Wo die Kajüte des Kapitäns liegt, hat er natürlich längst ausbaldowert. Also stiefelt er los, um sich den Lohn für seine Mühen abzuholen. Doch Captain Thygh scheint für niemanden zu sprechen zu sein. Erst auf ein energisches Anknöpfen hin (mit der Tastatur eingeben) öffnet sich die Tür - das letzte Opfer der männermordenden Domina wird fix und fertig herausgetragen. Aber von solchen Petitesse hat sich Larry noch nie sonderlich beeindrucken lassen. Er fordert unverblümt seinen Preis - doch die Dame ziert sich. Diesen Minusmann hatte sie offenbar nicht auf der Rechnung. Larry spricht auf sie ein wie auf ein krankes Pferd, doch es hilft alles nichts - Captain Thygh gibt sich nach wie vor hochverschlossen. Erst als Larry den saften Scheck herausrückt, wird sie merklich zugänglicher. Und jetzt endlich bekommt Larry, wovon er die ganze



Zeit geträumt hat... Und noch während die Kapitänin krampfhaft überlegt, wie sie diesen Typ preisgünstig wieder los werden kann, erscheint am Firmament ein unbekanntes Flugobjekt und Larrys Spur verliert sich endgültig in den Tiefen des Weltraums....



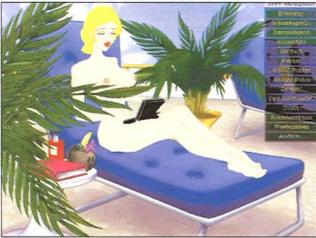
## Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft



In die eigentliche Handlung hat Al Lowe, Larrys geistiger Vater, ein paar niedliche kleine Überraschungen, sogenannte Ostereier, versteckt. Das Aufspüren solcher Ostereier wird nicht etwa mit Punkten oder weiteren Spielfortschritten belohnt – sie sind eher was fürs (männliche) Auge.

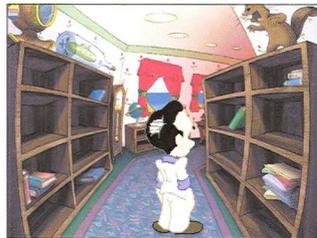
**V**ielleicht ist Ihnen schon aufgefallen, dass es bei Larry zwar immer nur um das Eine geht, der Spieler jedoch letztendlich nur wenig von den gut ausgestatteten Mädels zu sehen bekommt. Diesem Miasma lässt sich aber abhelfen. Best of Sierra deckt auf.

Drew Baringmore scheint Al Lowes bevorzugtes Model zu sein. Von ihr existieren gleich mehrere „Ostereier“. Das erste finden Sie gleich am Nacktbadepool. Verwickeln Sie Drew in bewährter Manier in ein belangloses Gespräch, klicken Sie dann auf den störenden Zweig und geben Sie nun den Begriff „drücken“ ein. Der Zweig verschwindet und gibt endlich den Blick auf die beiden Laptops mit dem großen Arbeitsspeicher frei.



Das zweite Osterei finden Sie, wenn Sie im Anschluss an das Stripplügen mit Dewmi Moore ein wenig von dem Orgasmpuder abstauben und dann Drew Baringmore auf die Kabine rücken (Voraussetzung: Sie müssen den Koffer schon in der Tasche haben). Mischen Sie ihr ein bisschen Puder in den Drink, klicken Sie das Getränk an und tippen Sie unter „Andere“ das Verb „trinken“ ein. Jetzt müssen Sie Drew bloß noch auf den Koffer ansprechen, und schon steht Larry dem neugierigen Betrachter nicht länger im Weg. In dieser Sequenz verbirgt sich übrigens noch ein zweites (aber weniger auffälliges) Präsent: Klicken Sie auf Drews Busen und geben Sie „fühlen“ ein. Wer jetzt glaubt, Larry bekäme einen emotionalen Schüttelfrost, sieht sich geäuscht. In der oberen Bildschirmcke erscheint lediglich ein kleines Osterei.

Erinnern Sie sich noch an die Geschichte mit der Bibernilch? Natürlich ist es ziemlich abwegig, einen ausgestopften Biber melken zu wollen, aber im Interesse Ihrer kleinen Östereisammlung sollten Sie es dennoch tun. Klicken Sie den Biber in der Bibliothek an und geben Sie unter „Andere“ den Begriff „melken“ ein. Von da aus spurt Sie



in den Nebenraum der Bar (Beim Barkeeper eine „Riesenerektion“ bestellen) und schauen Sie den Müpsen beim Umziehen zu. Warten Sie den Auftritt der Möpse ab, stürmen Sie danach auf die Bühne und klicken das Mischpult an. Unter „Andere“ geben Sie „fühlen“ ein und schnappen sich die Ohrstöpsel. Bei Ihrem nächsten Treffen mit Drew Baringmore sollten Sie auf ihr Lieblingsthema „fokker“ zu sprechen kommen. Drew gerät ins Fabulieren und Larry hat alle Zeit der Welt, um seine unmittelbare Umgebung genauestens zu inspizieren.

Auch in den Szenen mit Jamie Lee Coitus ist ein Osterei versteckt. Statten Sie Jamie Lee einen Besuch ab, klicken Sie auf Larry und geben Sie „träumen“ ein... Larry ist halt ein fantasiebegabter Mensch.

Selbst in der Szene mit dem bedauernswerten Mr. Ambummsen kann Larry sich einen kleinen Trostpreis abholen. Nachdem der alte Herr so tragisch verschieden ist, schicken Sie Larry zurück in den Vorraum der Suite. Dort stehen diverse Statuen. Laufen Sie auf die dritte Statue von links zu, ja die mit der charakteristischen Beule im Gips. Die müssen Sie anklicken und dann unter „Andere“ „Reißverschluss öffnen“ eingeben. Danach rasch zur Tür und einmal kurz kugeligelt. Das feuert eine nette kleine Videosequenz ab.

### Dildomania

Sicher sind Ihnen zuweilen die rotweiß gestreiften kleinen Dildos aufgefallen, die in manchen Szenen auftauchen und sofort weghopfen, sobald man sie anklickt. Diese Dildos sind eine ziemlich deutliche Anspielung auf die in den Vereinigten Staaten so beliebte Medienreihe „Where is Waldo“. Waldo, ein ziemlich altkluger, großgewachsener Bengel mit Nickelbrille und rotweiß gestreiftem Hemd, geht bei seinen zahllosen Abenteuern häufig verloren und muss dann auf großen Wimmelbildern wiederentdeckt werden. Diesen Waldo nimmt Al Lowe mit seinem „Wo ist Dildo“-Spielchen auf die Schippe. Insgesamt 32 seiner Dildos hat Al in „Yacht nach Liebe“ versteckt. Wer alle 32 ausfindig macht, erhält eine zusätzliche Grafik als Geschenk. Sollte Ihnen der eine oder andere durch die Lappen gegangen sein, hier sind alle 32 noch mal in alphabetischer Reihenfolge.

Im Aufenthaltsraum der Angestellten sollten Sie mal hinter dem Tisch nachschauen, im großen Auditorium verstecken sich gleich zwei, der eine am Eingang zur Bibliothek hinter der rechten Säule und einer links auf dem Oberdeck. Im Ballsaal steckt einer hinter dem rechten Tisch, der andere hinter der Statue. Beim Achterdeck-Bowling sollten Sie sich das Nashorn einmal näher anschauen, auf der Brücke liegt einer platt auf dem Boden und auch im Bugladeraum hat sich einer versteckt. Auf dem hinteren Deck lohnt ein Blick hinter die Statue und beim Hufeisenwerfen ein Abstecher zur anderen Spielbahn. Auf dem Blackjack-Tisch hat sich ein weiterer Kollege breitgemacht, am Pool liegen die Kerlchen jeweils hinter den rechten bzw. linken Zweigen und im Computerraum für den bestgekleideten Herrn hat sich einer ins Terminal verkrochen. In der Küche kommt ein Dildo als Wurst daher, während sich gleich drei Freunde in Larrys Kabine verkrochen haben: Der eine hinter dem Eimer, ein zweiter in der Nähe der Abflussrohre und ein dritter hinter dem Klo. Wer in der vierten Kabine des LiebesMeister 2000 nachschaut, wird ebenso fündig wie in der Lounge-Bar, wo man die Barhocker einmal inspizieren sollte. Auf der Promenade hat sich ein Dildo in einem der Bäumchen verkrochen, im Restaurant wartet einer wieder mit dem Würsttrick auf, während der andere darauf hofft, im Salat unentdeckt zu bleiben. Im Vorräum des Casinos klebt ein Exemplar an Davids Fuß. Einen der schönsten Plätze hat jener Kollege inne, der sich in der Umkleidekabine der Möpse am Heuballen verschanzt hat. Auch bei Victorian Principles sind zwei untergetaucht – hinter der Ananas der eine, hinter der Uhr der zweite. Der letzte Dildo schließlich hat sich auf dem Vorderdeck an der Schiffsgrube verbarrikadiert.

Ach so, fast hätten wir's vergessen: Wer alle 32 Dildos aus ihren Verstecken gescheucht und im Laufe des Spiels mehr als 1000 Punkte gesammelt hat, für den gibt es einen Abspann im „Dirty Mode“. Also, meine Herren, das Punktehamstern nicht vergessen!



# Neuland

Im neuen Jahrtausend sollte man keine ausgetretenen Pfade mehr betreten



**D**eshalb startet HAVAS mit ausgesuchten Spielen ins Jahr 2000, die alle eins gemeinsam haben: Sie gehen neue Wege und eröffnen neue, ungewöhnliche Perspektiven.

Bestes Beispiel: unsere Actionspiele **Team Fortress 2** und **TRIBES Extreme**. Das eine erneuert das Genre des Actionshooters, weil es andere Schwerpunkte setzt als traditionelle Vertreter seiner Zunft, das andere beteiligt die Spielergemeinde auf ungewöhnliche Weise an Konzeption und Design. Wir denken aber auch an **Ground Control**, das 3D-Echtzeit-Strategiespiel von Massive Entertainment, das mutig mit allen Gameplay-Gewohnheiten bricht, oder an **Civil War Generals III**, das sich vom reinen Taktikspiel auf den Schlachtfeldern des amerikanischen Bürgerkriegs zu einem Strategiepos weiterentwickelt hat, in dem erstmals auch die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen eines kriegführenden Bundesstaates berücksichtigt werden müssen. Oder nehmen Sie **Dracula**, das Gruseladventure, das an Bram Stokers berühmten Roman anknüpft und das Tagebuch des Jonathan Harker um einige düstere Kapitel erweitert. Neuland betreten auch die Entwickler von **Arcanum**, wenn sie in einem Rollenspiel der Extraklasse die scheinbaren Gegensätze von Magie und Technologie miteinander versöhnen. Wer jetzt noch immer nach neuen Perspektiven Ausschau hält, dem empfehlen wir **Imperium der Ameisen**, eine unglaubliche Kombination aus Simulation und Strategiespiel, das Sie in eine Ameise verwandelt, die mit erstaunlichen Mitteln um das Überleben ihres Staates kämpft. Entdecken Sie die faszinierende Welt dieser Insekten und wir garantieren Ihnen, Sie werden nie mehr leichtfertig in einem Ameisenhaufen herumstochern!

Wer also nach innovativen Spielen mit Perspektive sucht, ist gut beraten, sich einmal näher bei HAVAS Interactive umzusehen. Das neue Jahrtausend ist einfach noch zu jung, um gleich mit Dutzendware behelligt zu werden.



## Der Kampf um Krig 7-B

Als Martin Walfisz, Gründer des jungen Softwareunternehmens Massive Entertainment aus Schweden, mit einer frühen Demoversion von „Ground Control“ auf der E3 aufkreuzte, wurden die Manager von HAVAS Interactive hellhörig – das Konzept, dem etwas festgefahrenen Echtzeitgenre mit kräftigen Actionelementen Beine zu machen, klang vielversprechend. Auch der weitgehende Verzicht auf alte Gewohnheiten wie das Sammeln und Verwalten von Rohstoffen aller Art, wirkte auf die Verantwortlichen überzeugend. Beide Seiten wurden sich noch während der Spielmesse handelseinig und seitdem firmiert das ambitionierte Projekt unter dem Label von Sierra Studios.



Mittlerweile hat „Ground Control“ große Fortschritte gemacht und was das junge Entwicklerteam, das sich Walfisz aus den Absolventen der weltberühmten Universität von Ronneby, einer schwedischen Kleinstadt in der Nähe von Karlskrona (sagen Sie jetzt nicht, von dem Ort hätten Sie noch nie gehört) zusammensuchte, bisher geleistet hat, kann sich durchaus schon sehen lassen. „Ground Control“ spielt, wie die meisten Vertreter des Genres, in der Zukunft. Der Dritte Weltkrieg hat die Erde in eine atomare Wüste verwandelt, was die Menschen aber nicht davon abhalten kann, sich weiterhin in Macht- und Grabenkämpfe zu verstricken. Nach dem atomaren Inferno sind zwei Machtpole neu entstanden, wie sie unterschiedlicher nicht sein können: „Der Orden der Neuen Dämmerung“, eine machtbewusste, aber eben auch etwas großwahnsin-

In dem Taktik- und Action-orientierten Echtzeitstrategiespiel liefern sich eine Sekte und ein Industriekartell einen erbitterten Kampf um die Macht.

nige Clique von Endzeitpropheten, die ihren Herrschaftsanspruch religiös kaschiert (manche Dinge ändern sich nie), und das Industriekartell „Crayven Corporation“, das wie kein zweites Unternehmen von dem Untergang der Erde profitierte und sich nun anschiekt, auch den letzten Konkurrenten auszuschalten. Beide Parteien sind nicht gerade das, was man einen Sympathieträger nennen könnte, aber was hilft's: Der Spieler wird sich für eine Seite entscheiden müssen, wenn er an einem der innovativsten und spektakulärsten Spiele der letzten Zeit teilnehmen möchte.

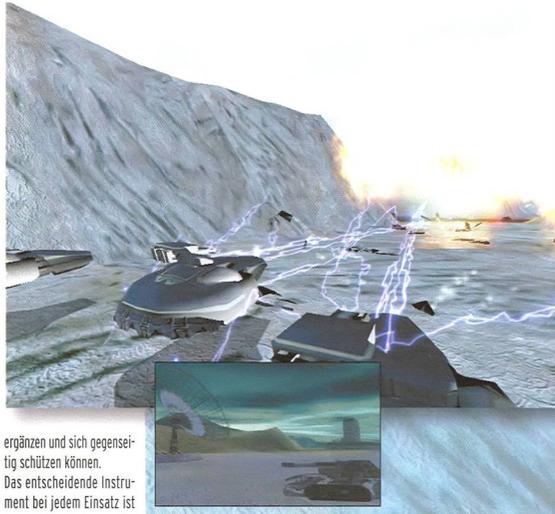
Sie starten als Kommandant einer schlagfertigen Landungsgruppe, die auf dem abgelegenen Planeten Krig 7-B die Interessen Ihrer Kriegspartei militärisch durchsetzen soll. Längst hat sich der früher regional begrenzte Konflikt um diese Wüstenei zu einer Art Entscheidungsschlacht um die Macht auf Erden entwickelt, und es ist Ihre Aufgabe, diese Schlacht für Ihre Partei zu gewinnen. Jeweils 15 weitgehend lineare Einsätze für Kirche oder Kartell stehen Ihnen dabei zur Verfügung. Vor jedem Einsatz stellen Sie Ihre Truppe zusammen, packen alles auf ein Raumschiff und verfrachten Ihre Leute an einen bestimmten Ort auf Krig 7-B. Soweit dürfte das Szenario allen Echtzeit-Strategie-Fans bekannt vorkommen.

Aber sobald Ihre Jungs das Raumschiff verlassen haben, werden Sie merken, dass „Ground Control“ sich von traditionellen Konzepten erheblich unterscheidet. Müssen Sie in nahezu allen anderen Spielen sich erst einmal ein Haupthaus zusammenzimmern, eine (möglichst befestigte) Basis errichten, nach Rohstoffen fahnden, diese abbauen und vorausschauend verwalten sowie neue Entwicklungsstufen durchlaufen, bevor Sie einen erfolgversprechenden Angriff ins Auge fassen können, haben Sie in „Ground Control“ für solch realitätsferne und langwierige Vorbereitungen keine Zeit. Nach Ihrer Landung auf dem umkämpften Planeten dauert es in der Regel nur wenige Augenblicke, bis Ihr Gegner auf der Matte steht – und wenn Sie dann keine erfolgversprechende Taktik auf der Pflanze haben, wie Sie dieser Herausforderung rasch begegnen können, sind Sie geliefert. Das Tempo in „Ground Con-



trol" ist schnell - atemberaubend schnell. Wer hier Triumphe feiern möchte, muss sich im Vorfeld bei Ausrüstung und Bewaffnung Gedanken machen. Und er muss wissen, wie er seine Truppen am effektivsten einsetzt - wer beispielsweise mit seinen Bodentruppen einfach mal drauflosmarschiert, ohne seinen Jungs einen entsprechenden Schutz vor Angriffen aus der Luft zuteil werden zu lassen, der lädt den Gegner zu einer Hasenjagd ohne Beispiel ein. Informieren Sie sich genauestens über die Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten und überlegen Sie sich VOR Beginn jedes Auftrags, wie Sie an die Sache herangehen wollen bzw. mit wem. Änderungen mitten im Gefecht sind nicht mehr möglich. Dann müssen Sie mit dem auskommen, was Sie sich selbst eingebrockt haben.

Taktisch Minderbemittelte könnten nun auf die Idee kommen, möglichst viele Truppenteile mit auf Krig 7-B zu nehmen. Diesen Schlawmeiern sei gesagt, dass Walfisz und sein Team dieser „Masse-statt-Taktik“-Methode durch gewisse Obergrenzen einen Riegel vorgeschoben haben - Sie können immer nur eine bestimmte Anzahl an Einheiten einpacken, sonst geht der Transporter in die Knie. Auch der Grundsatz „Immer nur das Beste“ zieht nicht, denn die Mittel des allgemeinen Budgets, das Ihnen statt irgendwelcher Golddeposits zur Verfügung steht, sind arg begrenzt. Mit Ihren Finanzen müssen Sie schon etwas sorgsamer umgehen. Auch die bei Echtzeit-Spielen so beliebte Taktik, dem Gegner immer zuerst die Sammler, die Bauern oder wer sonst für die Ressourcengewinnung zuständig ist, wegzuholen, zieht hier aus begrifflichen Gründen (s.o.) nicht mehr. Der Schwerpunkt des Spiels liegt eindeutig beim Kampf. Das Individuum zählt übrigens wenig im Universum von „Ground Control“ - auch eine Form des Realismus. Anders als in vergleichbaren Produkten des Genres können Sie keinen einzelnen Soldaten auf Erkundungs- oder Kamikazetour schicken. Sie kommandieren einzelne Geschwader von Einheiten, die Sie zu Formationen zusammenfassen sollten, bevor Sie ihnen einen Marschbefehl erteilen. Lediglich die Ausrüstung lässt sich für jede Einheit einzeln festlegen. Besonders denkfaule Kommandeure können diese Aufgabe natürlich auch vom Computer erledigen lassen, auch wenn dadurch der eigentliche Reiz des Spiels etwas verloren geht. Schicken Sie einzelne Formationen nie alleine los, sondern nur im Verbund und bevorzugt solche, die einander



ergänzen und sich gegenseitig schützen können.

Das entscheidende Instrument bei jedem Einsatz ist das sogenannte Kommandofahrzeug. Dieses Fahrzeug müssen Sie hüten wie Ihren Augapfel, denn bei einem Totalverlust ist diese Mission für Sie beendet. Daran ändern dann auch die wunderschönen Explosionen oder die frei bewegbare Kamera nichts mehr. Dann können Sie sich allenfalls Ihre ehemalige Kommandozentrale noch einmal heranzoomen, um ein letztes Mal die wunderschöne Grafik zu bewundern, bevor das hässliche „Game over“ über den Bildschirm flimmert.

Noch ist das unkonventionelle Erstlingswerk von Massive Entertainment nicht soweit - bis das Spiel fix und fertig verpackt in den Regalen steht, wird es wohl Frühjahr werden. Aber wenn das fertige Produkt hält, was die Alphaversion bisher versprochen hat, dann darf die Spielgemeinde sich schon jetzt auf eines der ungewöhnlichsten Echtzeit-Projekte freuen, das in den letzten Jahren entwickelt wurde. Mit der Programmierung von Handy-Spielen - bisher einem Nebenberufszweig des Massive-Teams - dürfte es dann allerdings vorerst vorbei sein.

Wenn Sie mehr über Massive Entertainment erfahren möchten, lesen Sie auch unser Interview mit Martin Walfisz auf Seite 47.

	<b>Ground Control</b>
	Frühjahr 2000 - Komplett in Deutsch
	<b>Mindestvoraussetzungen (voraus.):</b>
	→ Win 95/98 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 8x CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → 3D-Grafikkarte



## Tausend Mal gefählt, tausend Mal ist nichts passiert...

Holt Knoblauch und Kreuze herbei! Der bleiche Fürst aus Transsylvanien feiert Wiederauferstehung - auf Ihrer Festplatte!

Aber keine Angst: Sie müssen Ihrem Rechner keine Holzpfähle ins Motherboard jagen, um sich vor dem legendären Vampir in Sicherheit zu bringen! Scharfsinn und eine gehörige Portion Unerschrockenheit reichen da völlig aus.

**S**chlüpfen Sie in die Rolle des Jonathan Harker, der sieben Jahre nach seinem scheinbaren Triumph über den finsternen Schlossherrn zu seinem Entsetzen feststellen muss, dass seine Frau Mina, die er vor Draculas verderblichen Einfluss gerettet zu haben glaubte, nach wie vor in dessen Bann steht. Sie haben 30 Tage Zeit, um dem Vampir endgültig die Reißzähne zu ziehen. Zahlreiche düstere Charaktere, eine atemberaubende 3D- und 360°-Panoramaumgebung sorgen dafür, dass Ihnen das Blut in den Adern gefriert - sofern Sie überhaupt noch welches haben.

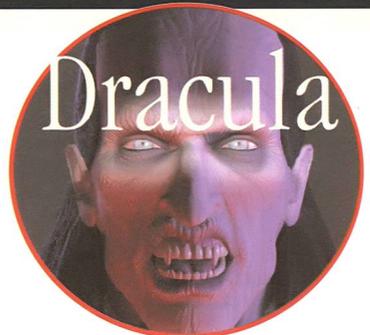
Mit der Figur des Dracula, dem finsternen Fürsten aus den Karpaten, schuf der irische Schriftsteller Bram Stoker Ende des vergangenen Jahrhunderts eine der prominentesten Figuren der Literaturschichte. Das Sujet des blutsaugenden, untoten Aristokraten, der des nächtens seinen Sargdeckel beiseite schiebt, um schönen Jungfrauen nachzustellen und ihnen den Lebenssaft aus den jungen Adern zu ziehen, stand in der Tradition des Schauerromans, der es zu dieser

Zeit nicht zuletzt dank der Geschichten eines Edgar Allan Poe zu einiger Popularität gebracht hatte. Stokers Figur befand sich also, literarisch gesehen, durchaus in guter, anerkannter Gesellschaft. Und trotzdem war es ausgerechnet dieser Dracula, der über ein Jahrhundert hinweg die Fantasie der Menschen mehr beflügelte als jeder andere Charakter seines Genre. Die Filmindustrie hatte den Tonfilm noch nicht erfunden, da flimmerte schon ein naher Verwandter des Transsylvaniers über die Kinoleinwände: F.W. Murnaus' 'Nosferatu' aus dem Jahre 1922 jagt den Zuschauern noch heute eine Gänsehaut über den Rücken, und auch Klaus Kinski ist als Nosferatu unvergessen (der musste sich für die Rolle wahrscheinlich nicht mal umziehen). Mit Christopher Lee gibt es sogar einen Schauspieler, der sein halbes Leben damit zugebracht hat, in immer neuen Variationen den blutsaugenden Finsterling aus den Karpaten zu mimen.

Bücher, Filme, Musicals - Dracula war schon ein Multimedia-Ereignis, als es die Computerspielindustrie noch gar nicht gab. Doch ausgerechnet diese Branche, in der Horror-, Schauer- und Detektivgeschichten ja durchaus ihren Platz haben (um es mal zurückhaltend auszudrücken), schreckte bisher vor einer Umsetzung des klassischen Stoffes zurück wie Dracula vor dem Knoblauchkranz. Einzig für den Sega Saturn gab es mal ein Spiel rund um den (un)heimlichen Chef aller Vampire. Doch mit dieser Enthaltensamkeit ist es bald vorbei: Voraussichtlich im Februar erscheint 'Dracula - Resurrection', konzipiert und programmiert von Microids, dem gleichen Team, das schon für 'Amerzone' verantwortlich zeichnete.

Dabei orientieren sich die Autoren eng an Bram Stokers Vorlage von 1897. Die Spielhandlung setzt im Jahre 1904 ein - sieben Jahre nach Jonathan Harkers letztem Tagebucheintrag. Auch die beteiligten Figuren dürften Kennern der literarischen Vorlage nicht unbekannt sein. Best of Sierra stellt Sie Ihnen vor.





**Jonathan Harker** - der Held der Romanvorlage spielt auch in „Dracula - Resurrection“ wieder die Hauptrolle. Sieben Jahre zuvor schickte ihn sein Arbeitgeber in die unwegsame Bergwelt der Karpaten, wo er dem neuen Besitzer eines Anwesens in Carfax bei London die entsprechenden Verträge und Dokumente zur Unterschrift vorlegen sollte. Doch bald musste er die wahren Absichten des ehrenwerten Grafen Dracula erkennen. Nun muss er schon wieder die beschwerliche Reise antreten, um seine Frau Mina aus den Fängen des unverfrorenen Blutsaugers zu befreien.



**Dracula** - Sohn des Dracul, Ritter des Drachenordens. In der Stunde seines Todes vererbte Dracula das Symbol seiner Macht, den Ring, nicht wie üblich seinem Erstgeborenen, sondern Draculas jüngerm Halbbruder Radu. Außer sich vor Wut riss Dracula den Ring an sich und ließ Radu in den unterirdischen Kasmatten des Schlosses verschimmeln. Er brach den Edelstein aus der Fassung und weilte ihn den Kräften des Bösen. Seither wird dieser Edelstein auch „Radus“ Stein, genannt, weil er zur gleichen Zeit wie sein rechtmäßiger Besitzer von der Bildfläche verschwand. Als Dracula Jonathans damalige Verlobte Mina zum ersten Mal erblickt, ist es um ihn geschehen: Er will diese Frau zu seiner Verlobten machen - doch dafür muss er sie in einen Vampir verwandeln. Vor sieben Jahren gelang es Jonathan und seinen Freunden, dem blutrünstigen Grafen das Handwerk zu legen - mit den Mitteln, die seither zur klassischen Vampirabwehr gezählt werden dürfen: das Kreuz Christi, ein Knoblauchring und natürlich ein Holzpfehl, der den alten Überlieferungen zufolge dem Vampir ins Herz gerammt werden muss, will man ihm seine nächtlichen Überfälle ein für allemal austreiben. Jonathan glaubte damals, gründliche Arbeit geleistet zu haben, doch nun ist Fürst Dracula wieder da und will Rache nehmen für das, was ihm Jonathan und seine Kumpane angetan haben. Fast ist man geneigt, ihn zu verstehen.



**Mina Harker** - die schöne Ehefrau Jonathans, begleitete ihren Mann auf dessen erster Reise nach Transsylvanien und brachte mit ihrer Anwesenheit das Unglück erst ins Rollen. Denn der bleiche Fürst fand schnell Gefallen an der jungen Engländerin und wollte sie zu seiner Verlobten machen - nach einer deftigen Mahlzeit, versteht sich. Um Petitesse, wie eifersüchtige und besorgte Ehemänner, die diesem losen Treiben nicht tatenlos zusehen wollen, hätten sich Euer Durchlaucht ohnehin noch nie gekümmert. In letzter Sekunde gelang es Jonathan und seinen Verbündeten, ihre Metamorphose in einen Vampir zu stoppen.

Doch so schnell gibt ein Untoter nicht auf - Mina gerät erneut unter den Einfluss des Fürsten, verlässt London und macht sich auf den Weg ins gräfliche Schloss. Jonathan bleibt nicht viel Zeit...



**Dorko** - eine Hexe, die einst in den Diensten des alten Dracul stand. Sie war es, die dem sterbenden Fürsten empfahl, den Ring, die Quelle des Gleichgewichts zwischen Gut und Böse, nicht Dracula, sondern Radu anzuvertrauen. Nach Draculs Tod rebellierte sein Erstgeborener gegen die Entscheidung, schaltete seinen Halbbruder aus und schickte die Ratgeberin des Vaters für alle Ewigkeit ins Exil. Dort lebt sie immer noch, doch selbst wenn es ihr gelänge, aus ihrem Gefängnis zu entfliehen, hinderte sie ein Fluch daran, das Schloss jemals wieder zu betreten.



**Strigas** - weibliche Vampire, Kumpane und Helfer des Dracula. Strigas entstammen der Sagenwelt der Antike. Schon in der der assyrischen und der hebräischen Mythologie ist von weiblichen Dämonen die Rede, die sich vom Blute der Menschen ernähren. Diese Wesen aus Tausendundeiner Nacht sind sozusagen die Urahnen der Vampire.

Seien Sie also auf der Hut, wenn Sie in diesem Spiel eine der zahlreichen Figuren ansprechen - Sie wissen nie, mit wem Sie es zu tun haben!



**Dracula**

Februar 2000 - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 - Pentium 166 - 32 MB RAM - 4x CD-ROM-Laufwerk - Windows-kompatible Soundkarte - Windows-kompatible Grafikkarte



**DRACULA**  
RESURRECTION

## Für ein Add-On viel zu schade

Das sehnlichst erwartete Actionspiel ist noch gar nicht auf dem Markt und hat trotzdem schon eine bemerkenswerte Karriere hinter sich.

Die Geschichte von „Team Fortress“ ist in der Tat ungewöhnlich. Das von zwei jungen Australiern nur für den Mehrspielermodus konzipierte Spiel entwickelte sich zunächst zu einem der beliebtesten Hintergründe für ein weit bekannteres Actionspiel.



Bei Valve, den Schöpfern von der deutschen Version von „Half-Life“, erinnerte man sich daran, und als Valve-Chef Newell auf der Suche nach einem passenden Erweiterungsprogramm für seinen Welterfolg bei den beiden anfragte, wurden sich die Herren rasch handelseinig. Allerdings gaben die Jungs vom fünften Kontinent ihr Baby nicht so schnell aus der Hand, wie vielleicht zu vermuten gewesen wäre: Mittlerweile sitzen sie bei Valve in Seattle und arbeiten mit Hochdruck an „Team Fortress 2“. Das Add-On für die deutsche Version von „Half-Life“ ist aber bereits auf dem Markt und heißt bekanntlich „Oposing Force“. Ist das was schiefgelaufen?

Mitnichten. Nur hat man bei Valve relativ schnell gemerkt, wie viel Potenzial dieses teamgestützte Programm besitzt und „Team Fortress 2“ kurzerhand zu einem eigenständigen Titel „befördert“. Dass der Erscheinungstermin bereits mehrfach verschoben wurde, kann Robin Walker, den verantwortlichen Designer für „TF 2“, nicht sonderlich beeindrucken. Der Reiz eines Multiplayer-Spiels besteht nun mal in der Möglichkeit, mit anderen Leuten zu interagieren. Und deshalb, so Walker, verwende man eben große Sorgfalt auf den Entwurf interessanter Umgebungen, in denen Spieler untereinander in Verbindung treten können. Immerhin enthält „TF 2“ 20 verschiedene Karten und jedes Mal ist das Gameplay ein anderes. Dabei sind alle Spielformen vertreten, die man sich bei diesem Genre nur vorstellen kann: Eskortierungseinsätze sind ebenso darunter wie Angriffs- bzw. Verteidigungsmissionen und die Kontrolle bestimmter Territorien, um nur einige Beispiele aufzuzählen.

Zu den wohl interessantesten Spielformen gehört eine aktualisierte Version der Landung alliierter Truppen in der Normandie. Der Invasionfeldzug wird in drei verschiedenen Kapiteln nachgespielt: Die Landung am Strand steht im Mittelpunkt der ersten Karte, während es beim zweiten Auftrag darum geht, eine Eisenbahnlinie und zwei feindliche Geschützstellungen im Hinterland unschädlich zu machen. Die dritte und letzte Karte schließlich spielt in der Nähe eines kleinen Dorfes, wo sich die verfeindeten Parteien inmitten einer (für die Normandie typischen) Heckenlandschaft heftige Gefechte liefern. Dabei sind die verschiedenen Karten miteinander verbunden: Wer beim zweiten Auftrag etwa nur die Bahngleise in die Luft jagt, muss später beim Häuserkampf mit Sperrfeuer seitens der intakten Geschützstellungen rechnen.



Ein besonderer Clou ist das Kommunikationssystem, das Valve für „Team Fortress 2“ entwickelt hat. Mit Hilfe eines Mikrofons können die Spieler miteinander reden und die Spielfigur wird synchron zu dem, was gesagt wird, die Lippen bewegen! Diese Bewegungen orientieren sich an der Lautstärke und lassen die beteiligten Charaktere noch realistischer erscheinen. Auch wer nur eine langsame Verbindung besitzt, muss auf dieses pfiffige Kommunikationssystem nicht verzichten: Zur Not skaliert „TF 2“ die Sprachausgabe so weit herunter, dass jedes System damit umgehen kann. In einem solchen Fall nimmt der Spieler eben nur eine Stimme zur gleichen Zeit wahr, während diejenigen, die über ein lokales Netzwerk miteinander verbunden sind, alle Stimmen gleichzeitig hören können.

Sind Sie bereit für eins der größten Online-Abenteuer der letzten Jahre? In „Team Fortress 2“ beginnen Sie als Teil eines zusammenhängenden Verbandes, in dem alle Beteiligten nur die Erfüllung des jeweiligen Auftrages im Kopf haben – das kann ein Strand sein, der erstürmt werden soll, die Zerstörung einer Verkehrsverbindung oder die Verantwortung für einen Prominenten, der in Sicherheit gebracht werden muss. Es spielt dabei keine Rolle, für welche der verschiedenen Spielformen Sie sich entscheiden – ob Sie lieber allein oder mit einem virtuellen Team spielen, ob Sie allein gegen feindliche Bot-Teams oder zusammen mit ein paar Freunden im lokalen Netzwerk gegen computergesteuerte Bots antreten möchten, bleibt Ihnen überlassen. Diese Roboter verfügen über die gleiche KI, die schon so manchen „Half-Life“-Spieler zur Verzweiflung gebracht hat. Sie sind ausgesprochen vielseitig: Ohne zu murren übernehmen sie dankbar jede Rolle und Charakterklasse, die man ihnen zuweist und auch in bezug auf ihre Bewaffnung sind sie nicht sonderlich wählerisch. Sie dagegen haben bei 12 möglichen Rollen die Qual der Wahl! Sind Sie eher ein Freund des ehrlichen Kampfes, dann sollten Sie vielleicht dem Marine den Vorzug geben, operieren Sie dagegen lieber im Verborgenen, wäre wohl die Figur des Spions oder des Scharfschützen angebracht. Spieler mit sozialer Kompetenz bevorzugen vielleicht den Arzt, der seine Kollegen mutig versorgt und durch seine medizinischen Kenntnisse zum Erfolg beiträgt. Auch Ingenieure können mit ihrer praktischen Intelligenz zum Gelingen etwa einer Geiselnbefreiung beitragen. Und wer lieber das Sagen hat und sich für die Rolle eines Bot-Kommandeurs entscheidet, der wird bald feststellen, dass dieser ungewöhnliche Actionshooter sich unversehens in ein Echtzeit-Strategiespiel verwandeln kann.

Die beiden Australier sind davon überzeugt, dass diesem Ansatz die Zukunft gehört. „Klar hat das reine Deathmatch noch seinen Platz, aber der Reiz eines Online- oder Multiplayer-Spiels liegt doch in der Interaktion mit wirklichen Menschen. Und die Zahl derer, die eine abwechslungsreichere interaktive Erfahrung suchen, wird immer größer.“

	<b>Team Fortress 2</b>
	Sommer 2000 • Komplett in Deutsch
	Mindestvoraussetzungen (voraus.):
	→ Win 95/98 → Pentium 133 → 24 MB RAM → 2x CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → Windows-kompatible Grafikkarte

# Die Ameisen schlagen zurück

Einzigartiges Strategiespiel um einen Ameisenstaat und seine Bewohner

Ameisen sind diszipliniert, fleißig, aggressiv und gefährlich. Ein kriegerisches Volk mit der fatalen Neigung zu Massenaufmärschen – dieses Klischee spukt schon bei Kleinkindern im Kopf herum, seit sie im Fernsehen zum ersten Mal eine Folge von „Biene Maja“ gesehen haben. Erwachsene wissen vielleicht gerade noch, dass es im Ameisenstaat eine Königin und Tausende von Arbeiterinnen gibt und bekommen ansonsten eine Gänsehaut bei der Vorstellung, diese unangenehmen Tierchen könnten als Mutanten eines Tages womöglich mehr verputzen als nur Teile des sonntäglichen Picknicks.



Diese Urängste könnten bald neue Nahrung bekommen. Denn in Kürze erscheint „Imperium der Ameisen“, ein episches Spiel über Leben und Sterben in einem Ameisenhaufen. „Imperium der Ameisen“ ist nicht nur ein spannendes Strategiespiel, sondern gleichzeitig auch eine beeindruckende Simulation und basiert auf Bernard Werbers Roman „Das Imperium der Ameisen“, in dem dieser eine Zivilisation beschreibt, die parallel zu der des Menschen und praktisch unbemerkt von dieser existiert – der Staat der Ameisen. Seine Bewohner, ohnehin schon mit dem ausgeprägtesten sozialen Verhalten ausgestattet, das es bei Insekten gibt, haben mittlerweile eine für Menschen beunruhigende Entwicklungsstufe erreicht: Sie haben die Kriegskunst für sich entdeckt und dabei verblüffende Techniken entwickelt.

Der Spieler taucht in die faszinierende Welt einer unterirdischen Zivilisation ein und wird Teil des komplexen Universums eines Ameisenhaufens. Als Bewohner der „Ameisenstadt“, die von einer einzigartigen Künstlichen Intelligenz gesteuert wird, wird er Zeuge des faszinierenden Zusammentreffens zweier Zivilisationen: seiner und der des Menschen.

Schlüpfen Sie also in den Chitinpanzer einer Ameise und tragen Sie Verantwortung für die Entwicklung der Ameisenstadt Bel O. Khan (für alle Nicht-Insekten: das ist der Haufen der Roten Ameisen), die mitten im Forst von Fontainebleau liegt, einem dichtbestandenen Eichenwald. Doch Ihr Leben ist hart und beschwerlich – zahlreiche Feinde (insbesondere die Zweibeiner mit diesen widerlich großen Füßen)



sorgen dafür, dass Sie und Ihre Artgenossen immer weiter zurückgedrängt werden. Ihre Aufgabe ist es nun, die Infrastruktur Ihrer Stadt weiter auszubauen. Das ist gleichbedeutend mit harter Ingenieursarbeit, denn Ihnen obliegt der Bau von Sonnenterassen, Lege- und Aufzuchtsräumen, dem Saal der Königin, einem eigenen Raum für die Pilzfäden, einem Übungsraum, dem Warenhaus und einer Schutthalde, um nur einige Bauten zu nennen, die die Ameisen fürs Überleben brauchen. Gleichzeitig müssen Sie alles tun, um der Bedrohung durch Ihre Feinde Herr zu werden. Eines Tages erhalten Sie die Meldung, dass Bel O. Khan in höchster Gefahr schwelbt! Um eine Katastrophe zu verhindern, werden mehrere Aufklärertruppen losgeschickt.

„Imperium der Ameisen“ bietet nicht nur eine ungewöhnliche Story und Perspektive, sondern beeindruckt auch mit seiner grafischen Detailfülle. Das VR3D-System erlaubt die Darstellung reich ausgestatteter und wunderschöner Hintergründe. In „Imperium der Ameisen“ erforschen Sie abwechslungsreich gestaltete Innenräume wie Ameisenhaufen oder Termitenhügel und machen sich auf die beschwerliche Reise quer durch Eichenwälder, Pinien Schonungen, Graslichtungen, Brücken oder Flüsse. Das Sichtfeld von 360° und die totale Bewegungsfreiheit sorgen dafür, dass Ihnen selbst in kniffligen Situationen nicht der Überblick abhanden kommt.

Der Höhepunkt aber sind die gigantischen Schlachten, die sich die militanten Bewohner von Bel O. Khan mit ihren zahlreichen Feinden liefern. Dabei räumt die KI mit dem alten Vorurteil auf, Ameisen seien nur seelenlose Herdentiere: Die Hauptdarsteller in „Imperium der Ameisen“ reagieren überaus individuell auf die Herausforderungen des Lebens. Das Leben einer Ameise ist weitaus spannender und aufregender, als die Menschen bisher wahrhaben wollten – und wenn Sie nicht aufpassen, sind die Ameisen bald die neuen Herren der Welt! Erscheinen soll „Imperium der Ameisen“ noch im Frühjahr.



	<p><b>Imperium der Ameisen</b></p> <p>Frühjahr 2000 - Komplett in Deutsch</p> <p>Mindestvoraussetzungen (voraus.):</p> <p>→ Win 95/98 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 8x CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → 3D-Grafikkarte</p>
---	---

# Pharao - Errichten Sie Ihr eigenes Königreich

Wie schon in der letzten Ausgabe der Best of Sierra wollen wir Ihnen auch dieses Mal wieder Lösungstipps von PRIMA Deutschland zu einem unserer aktuellen Titel vorstellen. Falls Sie also in das große Geschäft des Pyramidenbauens bei „Pharao“ einsteigen wollen, erhalten Sie hier erste Tipps für das Alltagsgeschäft eines ägyptischen Architekten.

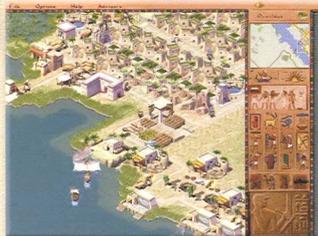
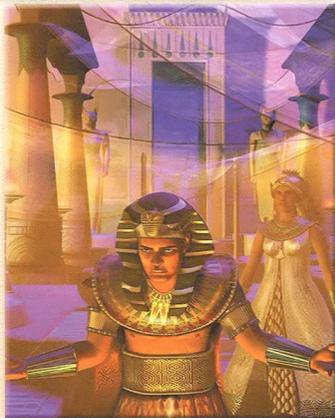


## Ein Dorf entsteht

Ihre erste und ganz einfache Aufgabe besteht darin, sechs dürftige Hütten aufzubauen und ein erstes Straßennetz anzulegen, auf dem sich die Bewohner bewegen können. Wie gesagt - diese Aufgabe ist sehr einfach zu erfüllen. Aber trotz allem könnte schon hier einiges schief laufen, das Sie im späteren Spielverlauf ins Straucheln bringen könnte.

Zunächst einmal lohnt es sich, einen Blick auf das Terrain zu werfen. Sie sehen im Osten den Nil und etwas nördlich einen kleinen See. Südlich von diesem See ist eine Menge Platz, um Ihr erstes Dorf zu errichten. Das Gelände dort ist oberflächlich betrachtet nichts weiter als eine kahle Ebene, auf der hier und da ein paar Straüße herumlaufen. Aber wenn Sie genau hinschauen, erkennen Sie die feinen Unterschiede: Es gibt Bereiche, in denen das Gras in unterschiedlicher Dichte steht sowie Bereiche, in welchen kein einziger Halm wächst. Das ist für Ihr weiteres Vorgehen sehr wichtig, denn die begrünten Gebiete verfügen über eine Grundwasserversorgung, die anderen nicht.

Wasser ist also wichtig: Legen Sie die ersten Wohngebiete aus diesem Grund in der Nähe des Sees an, aber bauen Sie nicht alle Flächen, die über eine Grundwasserversorgung verfügen, mit Häusern zu. Diese Flächen sind zwar besonders geeignet, um später richtige Prunkvillen hervorzubringen, aber Sie brauchen die Grünflächen auch, um darauf Brunnen zu errichten. Diese Brunnen sollen schließlich die Grundwasserversorgung der Häuser in der Umgebung übernehmen, auch wenn diese zuvor auf staubtrockenem Boden errichtet wurden. Wohnhäuser brauchen zwar nicht grundsätzlich Grundwasser, um Bewohner aufzunehmen, aber ein Haus, das nicht an die Wasserversorgung angeschlossen ist, wird sich kaum über die erste Ausbaustufe hinaus entwickeln und nicht besonders viele Bewohner anziehen. Gebiete mit schlechter Versorgung sind außerdem die ersten Keimzellen sozialer Unruhe.



## Mission 1 - Nubt oder wie ein Dorf entsteht

Weisen Sie also einige Zeilen entlang der Straße als Baugebiete aus (Sie können dazu auch die vorhandene Straße nehmen, wenn Sie ganz sparsam sein wollen). Außerdem können Sie zusätzlich kleinere Straßen anlegen, um die Siedlung nicht zu sehr in die Länge zu ziehen. Grundsätzlich müssen Sie beachten, dass die Wohngebiete nur bis zu einer Tiefe von zwei Feldern von einer Straße versorgt werden können. Wenn Sie also einen „Häuserblock“ anlegen wollen, ist eine Größe von vier mal vier Feldern empfehlenswert (dieses Format kann aber zugunsten anderer Einrichtungen, die keinen Straüßenzugang brauchen, variieren, zum Beispiel für das nachträgliche Platzieren von Gärten, die den Wohnwert erhöhen, im Zentrum des Blocks). Außerdem müssen Sie darauf achten, dass Sie die vorhandenen Räume nicht unbedachtzubauen, da Sie in späteren Missionen weitere Einrichtungen bauen müssen, die ebenfalls die Nähe zu den Wohnquartieren brauchen.

Diese „baulichen Fehler“ sind zwar in den ersten Missionen noch zeitweilig, aber es kann ja nicht schaden, schon einmal frühzeitig den „richtigen“ Aufbau einer Stadt zu üben.

## Brot oder Hungersnot?

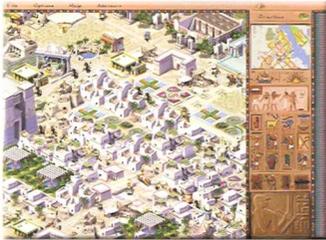
Eine wachsende Bevölkerung benötigt eine verlässliche Nahrungsquelle sowie Plätze, an denen die Nahrung gelagert werden kann. Für ersteres sorgen Tiere - wie die erwähnten Straüße - die man jagen kann.

Für die Nahrungslagerung werden Silos verwendet - an die Bewohner verteilt wird die Nahrung über Basare. Wie die meisten öffentlichen Gebäude müssen auch die Silos und Basare nahe genug an den Wohnquartieren liegen, um richtig zu funktionieren. Außerdem muss die Stadt genügend Arbeitskräfte bereitstellen, um die öffentlichen Gebäude zu bewirtschaften. Hier stoßen Sie auf eines der zentralen Gleichgewichte, die es zu bewahren gilt: Einerseits dürfen die Wohngebiete nicht zu pompös und ausgedehnt sein, sonst können sie nicht richtig versorgt werden. Andererseits dürfen sie aber auch nicht zu klein sein, sonst können die Versorgungseinrichtungen nicht betrieben werden. Der richtige Abstand von Wohngebieten zu Versorgungseinrichtungen ist ein ständiges Problem, denn viele Gebäude - wie zum Beispiel Silos und sogar Basare - haben negativen Einfluss auf den Wohnwert der umliegenden Wohnhäuser. Baut man aber die Basare zu weit entfernt von den Wohnhäusern, werden letztere nicht mit Lebensmitteln versorgt.

## Jagd nach Nahrung

Ihre eigentliche Aufgabe in dieser Mission besteht darin, den ersten Nahrungskreislauf aufzubauen. Sie beginnen mit dem Jagdhof, den Sie in die Nähe der Nahrungsquelle - also in die Nähe der grasenden Straüße - setzen sollten, am besten mitten in die grasende Gruppe. Der Jagdhof benötigt außerdem eine Straüßenverbindung zum Wohngebiet, damit einige der Bewohner ihre Bögen vom Nagel nehmen und auf die Pirsch gehen. Zu beachten ist hier, dass ein paar Wohnhäuser nahe genug an dem Jagdhof stehen (aber nicht direkt daneben, sie können ruhig sieben, acht Felder entfernt stehen), denn sonst hat keiner der Einwohner Lust, den weiten Weg zur Arbeit auf sich zu nehmen, nur um jeden Tag auf Straüße schießen zu dürfen. Jetzt benötigen Sie ein Silo, in dem die Lebensmittel gelagert werden können. Auch dieses Gebäude benötigt eine Straüßenanbindung. Während der Jagdhof am besten am Dorfrand steht, sollten Sie das

Silo in Dorf-Nähe errichten, aber immer noch deutlich außerhalb des eigentlichen Wohngebietes, denn ein Silo verringert den Wohnwert in der Nachbarschaft drastisch. Der Karrenschieber fährt nun selbständig zwischen Jagdhof und Silo hin und her, um die geschlachtete Strauße im Silo einzulagern.



Eines der zentralen Gebäude ist der Basar, denn er versorgt die Menschen, wie schon erwähnt, mit Nahrung. Die Mitarbeiter des Basars ermitteln den Nahrungsbedarf der umliegenden Viertel, besorgen die nötige Nahrung aus dem Silo und verteilen sie anschließend an die Bevölkerung, immer schön den Bedürfnissen entsprechend - solange der Vorrat reicht.

Den Basar müssen Sie allerdings recht nah an die Wohngebiete setzen, auch wenn dadurch eventuell ein paar Wohnhäuser an einer Verbesserung gehindert werden.

Um die Nähe zu den Wohngebieten zu gewährleisten, müssen die Laufwege der Basar-Mitarbeiter einigermaßen klar nachvollziehbar sein. Wenn sich der Mitarbeiter im Gewirr kleiner Nebenstraßen verirrt, bleiben einige Hütten ohne Versorgung, selbst wenn der Basar in nächster Nähe ist.

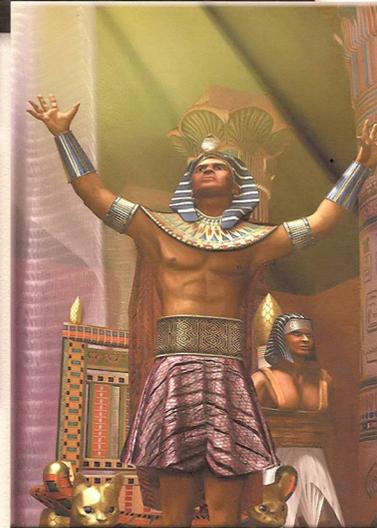
### Sauberes Wasser

Ohne Wasser kann nichts gedeihen - auch nicht Ihr Dorf. Am liebsten beziehen die Bewohner ihr Wasser aus einer hübschen Zisterne, denn es ist einfach klarer und sauberer als das Wasser aus einem Ziehbrunnen. Gleichwohl ist natürlich auch ein Brunnen für die Wasserversorgung geeignet, besonders dort, wo der Platz für eine Zisterne nicht ausreicht. Brunnen und Zisternen müssen grundsätzlich auf begrüntem Land stehen. Brunnen haben außerdem gegenüber Zisternen den Vorteil, keine Straßenbindung zu benötigen.

Daneben haben künstlich geschaffene Wasserquellen im Stadtgebiet eine weitere Bedeutung: Um der in dieser trockenen Klimazone stets gegebenen Feuergefahr entgegen zu wirken, helfen nur viele Eimer und viel Wasser. Allerdings wird sich für die Brände niemand zuständig fühlen, wenn er nicht dafür bezahlt wird.

Es müssen also Feuerwachen her, am besten gleichmäßig im Stadtgebiet verteilt. Bricht dann ein Feuer aus, eilen die Feuerwehrlente herbei, füllen am nächstgelegenen Brunnen oder der Zisterne ihre Eimer und löschen damit den Brand.

So, nun jetzt an sind Sie auf sich alleine gestellt und wir warten auf Ihre erste Pyramide!



### Pharao

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 133 → 32 MB RAM → 4x CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Grafikkarte → Windows-kompatible Soundkarte

# Vorbereitung auf den Ernstfall

Wer die neue Einzelspieler-Version des preisgekrönten Onlinespiels erfolgreich durchspielt, verfügt über genügend Erfahrung, um selbst gegen die ausgekochten „TRIBES“-Profis im Internet zu bestehen.

Jeder einzelne Einsatz hat ein eigenes Ziel, das genau auf den gesamten Feldzug abgestimmt ist. Brandneue Trainingsmissionen hat Dynamix ebenso hinzugefügt wie neue Mehrspielerkarten für Spiele übers lokale Netzwerk, aber das Herz des Spiels sind zweifellos die überarbeitete KI und die neuen Features für den Feldzug-Modus. In „TRIBES Extreme“ kann der Spieler wählen, ob er lieber an den miteinander verbundenen Einzelspieler-Einsätzen teilnimmt, zusammen mit anderen Spielern über ein lokales Netzwerk in kooperativen Missionen gegen computergesteuerte Gegner antreten oder sich in die Höhle des Löwen, das Internet, begeben möchte. Natürlich kann der zukünftige „Stammes“-Krieger seine Feldzüge auch bis ins letzte Detail selbst ausfüllen. In jedem Falle aber bekommen Sie es mit einem neuen, brandgefährlichen Gegner zu tun,

den sogenannten „Grievors“ – einer Gruppe von „Aasfressern“ – marodierenden Piraten, die an den Rändern des „TRIBES“-Universums ihr Unwesen treibt. Diese Grievors haben alle Angehörigen Ihrer „TRIBES“-Familie ausgelöscht und nun ist es Ihre Aufgabe, die Schuldigen zu finden und zu bestrafen. Im Einzelspielermodus starten Sie als schlecht bewaffneter Einzelkämpfer, der erst im weiteren Verlauf des Feldzugs nach und nach neue Waffen erwirbt und computergesteuerte Verbündete findet, die er zu einem Team zusammenfasst. Neu sind auch die sogenannten Synthalls – Arbeitsroboter, die aber in Notfällen durchaus militärische Funktionen ausüben können. Das Entwicklungsteam um Chef-Designer Scott Rudi ist aber nicht die einzige Quelle für neue Ideen. Im letzten Jahr veröffentlichte Dynamix auf seiner Webseite einen öffentlichen Aufruf und forderte die

gesamte „TRIBES“-Gemeinde auf, ihre selbstentworfenen Karten und Oberflächen für eine spätere Veröffentlichung zur Verfügung zu stellen. „Wir haben eine eingeschworene Spielgemeinde mit einer Vielzahl ausgezeichneten Spieler“, betont Rudi, „wir wollten diesen Leuten einfach eine Möglichkeit geben, auf die Entwicklung dieses Spiels Einfluss zu nehmen.“ Umötig zu betonen, dass die Spielergemeinde reichlich Gebrauch von diesem Angebot gemacht hat. Einige der von den Spielern selbst entworfenen Karten sind von herausragender Qualität, „un glaublich cool“, wie Rudi bewundernd hinzufügt. Eines der Ziele von „TRIBES Extreme“ ist es, gerade neuen Spielern ein Forum zu

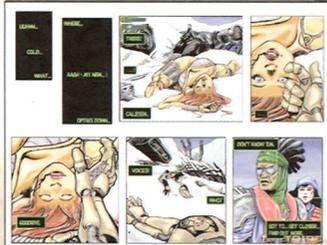


bieten, auf dem sie ihre Fähigkeiten und Erfahrungen entwickeln können, bevor sie in die Löwenkäfige der „TRIBES“-Arenen des Internets losgelassen werden. Aufgrund der Besonderheiten der „TRIBES“-Kämpfe fallen dort selbst ausgebildete Actionshooter-Veteranen in kürzester Zeit von einer Verlegenheit in die andere. Von daher könnten die Trainingseinsätze und Kapitel von „TRIBES Extreme“ auch erfahrenen „Stammes“-Kriegern durchaus gut tun. „Wer diese Kampfeinsätze erst einmal gewonnen hat“, so Rudi weiter, „kann auf einen großen Erfahrungsschatz zurückgreifen, der ihm in den Online-Schlachten noch einmal zugute kommen wird.“

Die Skripts für die fünf verschiedenen KI-Charakterklassen wurden komplett neu geschrieben. Die Skirmisher, Scharfschützen, Sturmtruppen, Verteidiger und Kanoniere sind ausgesprochen aggressiv und widerstandsfähig – die Programmierer hatten nicht die Absicht, es den Spielern besonders leicht zu machen. Neben der KI legte Dynamix vor allem Wert auf die Energie-Budgets, die eine besondere Rolle im Spiel einnehmen. Beim Kauf von Panzerung und neuen Waffen steht dem Spieler nur ein begrenzter Energievorrat zur Verfügung, den er ausgewogen einsetzen muss, wenn er überleben will. Doch nicht nur das: Diese Energievorräte sind unmittelbar an die bisher erreichte Punktzahl geknüpft. Das Spiel belohnt also jene, die ihre Aufgaben besonders effizient erfüllen. Zögerer und Zauderer werden bald über ihr Energiebudget hadern und müssen mit billigeren, weniger energieintensiven Ausrüstungsgegenständen vorlieb nehmen.

Auch die Grafikabteilung hat für „TRIBES Extreme“ ordentlich aufgerüstet und vor allem an der Entwicklung neuer Gebäude und Oberflächen gearbeitet. Mit der Implementierung von „WorldCraft“ standen den Grafikern weit mehr Möglichkeiten offen als mit den bisher üblichen Grafiktools. Das merkt man besonders den Gebäuden in den





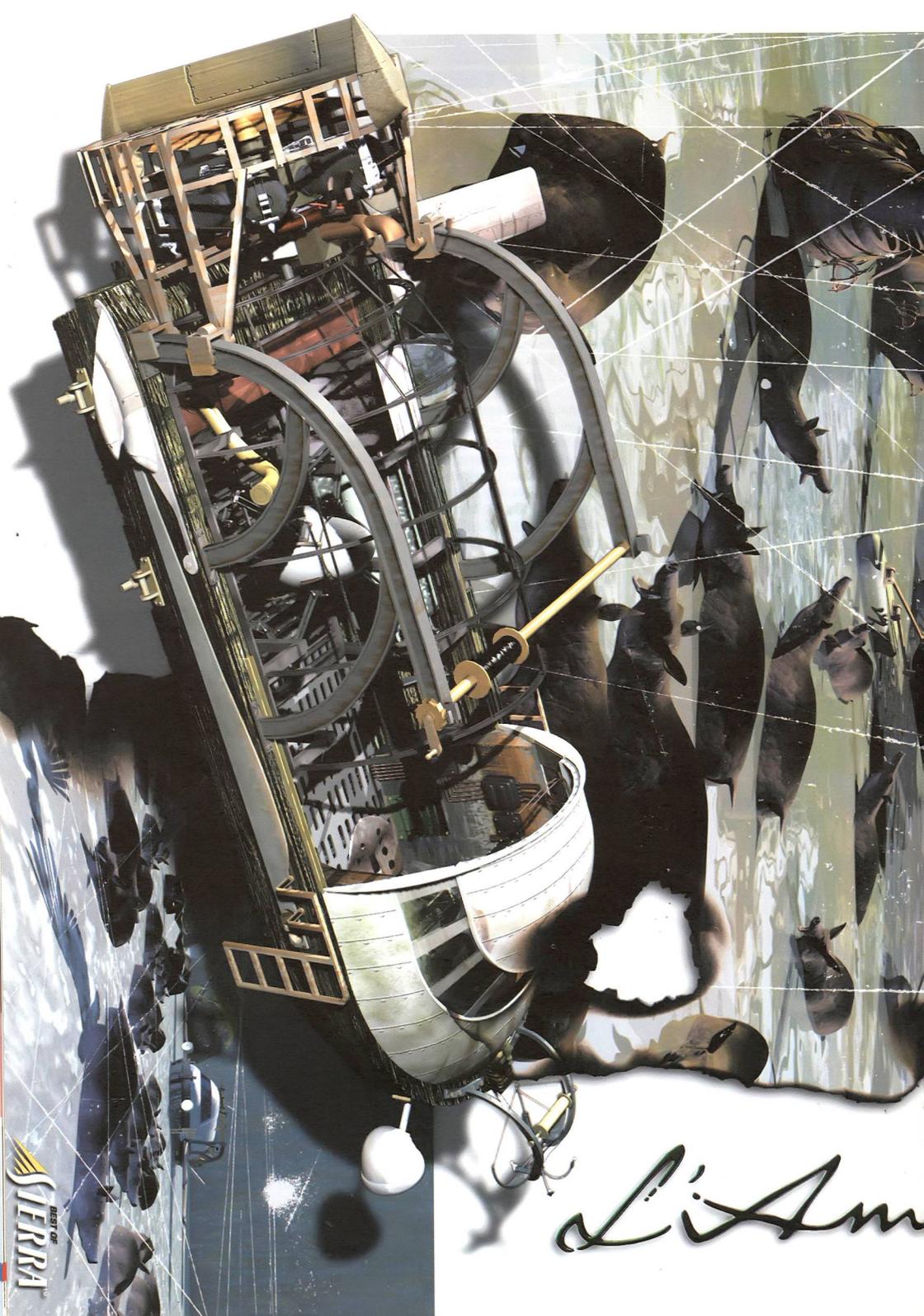
Feldzügen an - die verschiedenen Baustile verleihen dem „TRIBES“-Universum eine neue spezielle Note. „Die Grievors sind ja eher Straßenkämpfer, sie sind die Aasfresser eines Universums voller unwirtlicher Planeten“, sagt Ian Christy, der leitende Grafiker bei diesem Projekt. „Unsere Gebäude wirken zerfallen, verwandelt, von Fremden besetzt - sie sind wesentlich schäbiger als vorher, wie Ruinen aus einer besseren Zeit. Das setzt einen schönen Kontrapunkt zu dem bisherigen „TRIBES“-Look.“ Die Grievors, jene Wegelagerer und Hyänen des Universums, sind in ihren zusammengewürfelten Uniformen und Rüstungen eine optische Augenweide.

Aber lassen Sie sich von der Grafik nicht beeindrucken: In „TRIBES Extreme“ gewinnt nicht der mit dem schönsten Panzer oder dem abgerissten Beinkleid, sondern derjenige, der seine Truppe am sinnvollsten einzusetzen gelernt hat. „Die richtigen Teammitglieder zu finden ist der Schlüssel zum Erfolg - bei jedem Einsatz“, betont Missiondesigner Jesse Russell. „Dabei können clevere Spieler einen Feldzug gewinnen, ohne in den ersten Einsätzen auch nur einen einzigen Schuss abgegeben zu haben“, ergänzt Blake Hutchins, Autor und künstlerischer Leiter bei „TRIBES Extreme“. „Aber er muss verdammt schnell denken können.“

Bei der Bekanntgabe von Einzelheiten über die Story ihres neuen Projekts, hat sich das Dynamix-Team etwas Originelles einfallen lassen: Inspiriert von den Vorschlägen der Spieler entwarfen die Entwickler einen dreiteiligen, virtuellen Comic, in dem sie die Vorgeschichte von „TRIBES Extreme“ präsentierten. Die beiden ersten Folgen stellte Dynamix bereits im Oktober vergangenen Jahres ins

Netz, während der dritte und letzte Vorspann ausschließlich auf der Spiele-CD zu finden ist. Die erste Episode „All the King's Horses“ (Die Pferde des Königs) erzählt die Geschichte der ersten Opfer der Bone Ripper-Invasion. Die umherstreifenden Wegelagerer Rudder und Talitha durchwühlten das Wrack einer abgestürzten Starwolf. Im Laufe ihrer Nachforschungen treffen sie auf den letzten Überlebenden der Starwolf-Crew. Die zweite Geschichte heißt „The Bleeding Sky“ (Der blutende Himmel) - eine Erzählung über den Krieg und verzweifeltes Heldentum. Die Bone Ripper, ein finsterner Clan vom Stamme der Grievors, überfällt die frostige Welt von Narhaven. Bei ihrem Bemühen, in dem sich ausbreitenden Chaos zu überleben, muss Brianna Kenzie, das neue Besatzungsmitglied einer Starwolf, erkennen, wie sehr die Erzählungen über den Krieg und die Realität auseinander liegen. Die dritte Episode ist bisher leider noch nicht veröffentlicht und die Herren geben sich selbst auf Anfrage hin noch bedeckt, was den Inhalt betrifft. Es steht zu befürchten, dass alle „TRIBES“-Fans noch bis zum Veröffentlichungstermin im Frühjahr warten müssen.

	<b>TRIBES Extreme</b> Frühjahr 2000 - Komplett in Deutsch Mindestvoraussetzungen (voraus.): → Win 95/98 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 8x CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → 3D-Grafikkarte
--	--



*L'Am*

HERB OF  
**SERRA**



erzone

# Civil War Generals III

Impressions kündigt Fortsetzung der erfolgreichen Simulationsreihe an

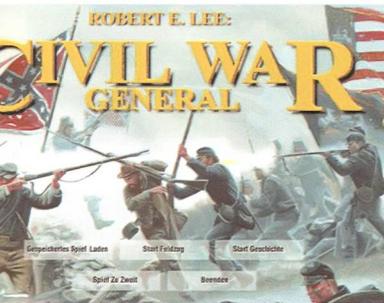
Best of Sierra-Leser werden sich erinnern: Vor gut einem Jahr stellten wir Ihnen „Robert E. Lee: Civil War General“ vor, eine detailverliebte, historisch exakte Simulation des amerikanischen Bürgerkriegs. Der Erfolg des Spiels überraschte selbst die Entwickler. Dort hatte man nicht damit gerechnet, dass ein uramerikanisches Thema wie der Bürgerkrieg auch außerhalb der Vereinigten Staaten auf Interesse stoßen könnte. Doch die Europäer, und hier besonders die Deutschen, zeigten in dieser Beziehung nur wenig Berührungängste. Der Reiz, historisch verbürgte Schlachten nachzuspielen und unter Umständen der Geschichte ins Handwerk zu pfeuschen, war einfach zu groß.

trockenen Tüchern war, erinnerte man sich bei Sierra und Impressions wieder an die preisgekrönte Taktikreihe.

Mittlerweile sind die Arbeiten an „Civil War Generals III“ weit fortgeschritten. Für das Design sind Jeffrey Fiske und Steve Serafino zuständig, die schon für die erste Bürgerkriegsperiode bzw. für „Lords of Magic“ verantwortlich waren. Offenkundig wollten die beiden erfahrenen Designer eine simple Variation des alten Themas vermeiden, denn „CW 3“ unterscheidet sich grundlegend von seinen beiden Vorgängern.

Das fängt schon bei den unterschiedlichen Spielformen an, für die Sie sich je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (fünf verschiedene Stufen sind einstellbar) entscheiden können, wobei der Übergang vom einfachen Gesellschaftsspiel bis zum komplexen Strategie-Management-Modell nahezu überganglos verläuft - es bleibt dem Spieler überlassen, ob er die Spielregeln dynamisch, d.h. mitten im Spiel, über ein Optionenmenü ändern möchte oder nicht. Anders als seine Vorgänger präsentiert sich „CW 3“ nicht als reines Taktiktopos, das ausschließlich auf den historisch verbürgten Schlachtfeldern getragen wird, sondern als abwechslungsreiches Strategiespiel, in dem der Spieler erstmals auch die ökonomische Entwicklung der am Krieg beteiligten Staaten zu beachten, oder besser gesagt, zu fördern hat. Ressourcenverwaltung beschränkt sich also nicht länger auf den möglichst sparsamen Umgang mit Schießpulver, sondern umfasst ökonomische, politische und militärische Aspekte gleichermaßen. Bevor Sie als ruhmreicher General in die Geschichte Amerikas eingehen, müssen Sie in Ihrem Staat erst einmal die wirtschaftlichen Voraussetzungen schaffen, um überhaupt erfolgversprechend in den Krieg eingreifen zu können. Das heißt aber auch, dass Sie in „Civil War Generals III“ mehrere Optionen besitzen, um über Ihren Gegner zu triumphieren. Natürlich können Sie ihn wie gewohnt auf dem Schlachtfeld besiegen. Sie können aber auch versuchen, seine Industrie zu zerstören und ihm so die ökonomische Basis entziehen. Vielleicht etwas dreist, aber durchaus im Rahmen des Möglichen - Werfen Sie ihn einfach aus dem Amt. Merke: In „CW 3“ gewinnt immer noch der bessere Strategie, allerdings müssen Strategien auf erheblich komplexere Rahmenbedingungen abgestimmt sein. Reine Kommissköpfe haben in dem neuen Bürgerkriegspos keine Chance mehr. Wann mit dem dritten Teil des Bürgerkriegspos genau zu rechnen ist, steht noch nicht genau fest, aber bei Impressions hofft man auf

Mitte des Jahres.

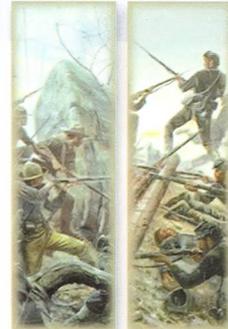


Angespornt von diesem Erfolg veröffentlichte Impressions schon ein Jahr später die zweite Folge des „Bürgerkriegsgenerals“ - „Civil War Generals 2“ war zwar nicht ganz so erfolgreich wie sein Vorgänger, aber lockte die Taktikfans auf der ganzen Welt mit der Aussicht auf epische Schlachten übers Internet. Danach wurde



es etwa stiller um das Thema, jedenfalls was Sierra betrifft - dass ein Branchengigant wie Sid Meier sich mit „Gettysburg“ des Sujets annahm, sollte an dieser Stelle aber nicht unerwähnt bleiben. Impressions konzentrierte sich in den folgenden Jahren eher auf seine erfolgreiche Aufbau-Strategiereihe „CAESAR“ - die Armeen der Union und der Konföderierten kehrten fürs erste in ihre Zeltlager zurück. Erst nachdem auch „Pharao“ entwicklungstechnisch halbwegs in

## IMPRESSIONS CIVIL WAR 3 GENERALS



# Arcanum - Of Steamworks and Magick Obscura

Lange Zeit schien es, als werde das Rollenspiel, trotz der großen Fangemeinde etwa der AD & D-Reihe, immer mehr von Action und Strategie in den Hintergrund gedrängt – bis „Diablo“ kam, der Welterfolg von Blizzard, der einem vor sich hinsiehenden Genre durch Actionelemente und Echtzeitkämpfe neues Leben einhauchte.



Natürlich war „Diablo“ ein waschechtes Rollenspiel, auch wenn es den Staub, der sich auf die ehemals populäre Spielform gelegt hatte, kräftig durcheinanderwirbelte – wie seine „klassischen“ Vorgänger präsentierte „Diablo“ verschiedene Charaktere mit verschiedenen Stärken und Schwächen, eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels immer weiter perfektioniert werden konnten, und natürlich eine Geschichte voller Magie und übernatürlicher Vorkommnisse. Dass auch „Diablo“, der Revolutionär, vor dem Hintergrund einer frühmittelalterlichen Gesellschaft spielte, versteht sich fast von selbst, war doch das Mittelalter die Zeit des Aberglaubens, des Hexenwahns und der Höllenfester.

Ist nun ein Spiel, das nicht nur bewusst auf alle Charakterklassen verzichtet, sondern auch noch den mittelalterlichen Hintergrund aufgibt, und statt dessen im späten 19. Jahrhundert, dem Zeitalter der industriellen Revolution spielt, überhaupt noch ein Rollenspiel?



## Die klassenlose Gesellschaft

Natürlich ist es das, behaupten im Brustton der Überzeugung Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson, die drei Herren, die „Arcanum - Of Steamworks and Magick Obscura“ entworfen haben. Und die drei wissen, wovon sie reden, auch wenn „Arcanum“ ein Erstlingswerk ist: Bevor sie mit Troika ihr eigenes Unternehmen gründeten, waren alle drei an prominenter Stelle für Interplays, preisgekröntes „Fallout“ tätig – nicht gerade die schlechteste Referenz, wie wir meinen. Ihr „Arcanum“ spielt in einer ungewöhnlichen Welt der Fantasie und der Wissenschaft, in der Magie und Technologie gleichberechtigt nebeneinander existieren – eine „friedliche Koexistenz“, die allerdings nie ganz ungetrüb verläuft. Eine widersprüchliche Welt, geprägt von alten Runen und Dampfkesseln, magischen Gegenständen und Maschinen, Flammenschwertern und hochmodernen Steinschloss-Pistolen. Burgfestungen stehen hier neben Fabriken, Zwerge finden hier ebenso ihren Platz wie Menschen, Orks oder Elfen. Dabei muss der Spieler sich nicht für eine einzelne Figur entscheiden, sondern kann – wie in „Fallout“ – in die Haut gleich mehrerer Personen schlüpfen. Wer sich mit keinem der vorhandenen Charaktere identifizieren kann, darf sich aber auch seinen eigenen entwerfen. Fast verwirrend die Vielzahl an Fähigkeiten und Werten, die es zu vervollkommen gilt: Jede Figur verfügt über acht grundlegende Werte wie Stärke oder Charisma und ein gutes Dutzend sogenannter Nebenwerte wie Giftr Resistenz oder Laufgeschwindigkeit. 16 Primärfähigkeiten wollen ausgebildet sein, darunter solch elementar wichtige Dinge wie Glücksspiel, Heilen oder Schlösserknacken (der Vorrat an passenden Schlüsseln ist wie in jedem vernünftigen Rollenspiel arg begrenzt). 80 verschiedene Zaubersprüche heizen allen ein, die dem Spieler bei seinen Erkundungsgängen frecherweise den Weg versperren. Hinzu kommen noch 56 Technologiestufen in immerhin acht verschiedenen Fachrichtungen – der persönlichen Entwicklung Ihrer Figur sind praktisch keine Grenzen gesetzt. So vielfältig die Fähigkeiten, so vielfältig sind auch die Wege, die Sie zu Ihrem Ziel, der großen Schlussauseinandersetzung, führen. Vorgegebene Lösungswege sind in „Arcanum“ verpönt – diese geheimnisvolle Welt können Sie so häufig aufsuchen, wie Sie wollen, sie wird Ihnen nie langweilig. Gemeinsame Erkundungstouren im kooperativen Modus über Internet oder lokales Netzwerk sind ebenfalls vorgesehen. Auch die alte Glaubensfrage „Echtzeit oder rundenbasiert?“ stellt sich nicht mehr. In einer Welt, in der Magie und Technologie eine Symbiose eingegangen sind, hat der Spieler selbstverständlich die Qual der Wahl.

Neugierig geworden? Ein bisschen müssen Sie sich aber noch gedulden, denn „Arcanum“ wird voraussichtlich erst im Sommer diesen Jahres auf den Markt kommen.



# 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
Dracula Resurrection	D	Der Fürst der Finsternis ist zurück
Gabriel Knight Mysteries	B	Die ersten beiden Abenteuer des Schattenjägers
Gabriel Knight 3	D	Der Schattenjäger ist zurück
King's Quest 8	B	Echtzeit-3D Adventure
Leisure Suit Larry Collection	B	Larry 1-7 + Larry's Casino
Quest for Glory 5	D	Dracheneuer - Der neueste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe
Rückkehr nach Kronrod	D	Kronrod, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten



**SIMULATION**

Grand Prix Legends	B	Rennsimulation aus dem Jahre 1967
NASCAR RACING 3	C	Gentlemen, start your engines!
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



**ACTION**

Austin Powers: Operation Trivia	A	Die interaktive Outzshw
Big Fun	B	Cool Pool, Zug um Zug, Funk-Filtzer, Maxi-Minigolf, Dr. Brain
Half-Life „Game of the year“	C	inkl. Uplink, Team Fortress Classic, neue Skins, Maps und Level
Half-Life: Opposing Force	D	Rückkehr nach Black Mesa
SWAT 3	D	Die neue Dimension der taktischen Polizei-Simulation



**STRATEGIE**

CAESAR III	B	Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...
Homeworld	D	Eine neue Dimension im Weltraumgefecht
Korn und Schwerter	B	Ancient Empires + Lords of the Realm 2 + CAESAR III
Lords of Magic Special Edition	D	Lords of Magic + Legenden aus Urak
Pharao	D	Aufbausimulation im Alten Ägypten
Power Chess 2	D	Schach dem Meister!



**SPORT**

DSF Fußball Manger 98/99	B	Stellen Sie Ihre Traumelf auf
DSF Sports Pack	C	Alle Sport-Spiele in einem Pack: Golf, Ski, Off-Road, Football und Baseball
Extreme Biker	C	Motocross total verschärft!
Trophy Bass 3D	A	Sportangeln in 3D!



**PRODUCTIVITY**

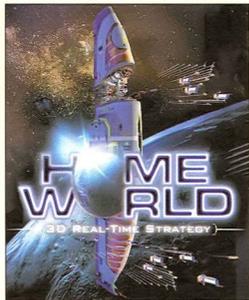
Print Artist 6	B	Noch mehr Grafiken, Photos und Cliparts
Print Artist Familien-Edition	B	Print Artist 4 + Print Artist Junior
Print Artist Office	B	Visitenkarten + Geschäftspapiere
Web Artist	B	Webseiten in Minuten
Photo Artist	B	Vom Schnappschuß zum Meisterwerk
Mein Stammbaum	B	Forschen Sie nach Ihren Ahnen
View from Space: Deutschland	A	Deutschland aus dem All
TOEFL Test	D	Vorbereitung auf den TOEFL Test

**SIERRA ORIGINALS**



<b>ADVENTURE</b>		
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
<b>SIMULATION</b>		
Red Baron 2	A	Der Rote Baron ist zurück
NASCAR 99	A	NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck
Viper Racing	A	Unbegrenztes Renntfeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!
3D-Ultra Pinball Turbo Racing	C	Echtes Spielhallen-Feeling garantiert
<b>STRATEGIE</b>		
Brithright	A	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Lords of Magic	B	Der magische Nachfolger der revolutionären „Lords of the Realm“-Serie
Lords of the Realm 2 + Siege Pack	B	Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt!
Power Chess 1	A	Lauschen Sie den Worten der Dame
SWAT-Pack	B	SWAT 1 + 2

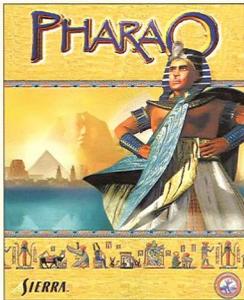
# Highlights



## HOMEWORLD

### Eine neue Dimension im Weltraumgefecht

„Homeworld“ bietet Ihnen fotorealistische 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.



## PHARAO

### Werden Sie Herrscher über das Land am Nil

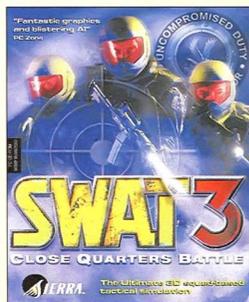
„Pharao“ entführt Sie in die ruhmreichen Tage des Alten Ägypten an den Ufern des Nils um 2900 - 700 v. Chr. Aufgabe des Spielers ist es, als Statthalter blühende Städte und majestätische Pyramiden zu erbauen, um dem Volk wirtschaftlichen Reichtum und Zufriedenheit zu beschern und den Königsthron zu besteigen. „Pharao“ bietet nicht nur höchsten Spielspaß, sondern lässt Sie vieles über die reiche Geschichte Ägyptens kennenlernen.



## GABRIEL KNIGHT 3

### Blut der Heiligen, Blut der Verdammten

Eine der berühmtesten Adventure-Reihen ist mit einer neuen, beeindruckenden Echtzeit-3D-Engine zurück. „Gabriel Knight 3“ spielt in einem französischen Dorf, Rennes-le-Château, das grausige Geheimnisse birgt. Generationen von Historikern, Okkultismusexperten und gierigen Schatzjägern haben versucht, die Wahrheit heraus zu finden. Nun ist es an Gabriel Knight und seiner Partnerin Grace Nakimura, die Geheimnisse in den Hügeln von Frankreich aufzudecken.



## SWAT 3

### Die taktische Polizeisimulation in 3D

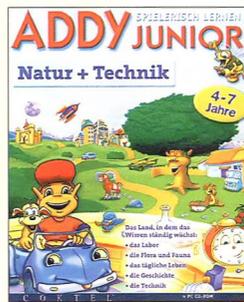
Betreten Sie mit „SWAT 3“ das Los Angeles des Jahres 2005. Gehen Sie als Gruppenführer eines fünf Mann starken Sondereinsatzkommandos gegen eine Vielzahl von Verbrechern vor. Beschützen Sie die Stadt vor fanatischen Extremisten, Terroristen und ausgeflippten Mitbürgern. Alle haben ein gemeinsames Ziel: Tod und Verwüstung über Los Angeles zu bringen – schreiten Sie ein, und setzen Sie diesem Treiben ein Ende.



## START\*KLAR

### Buchstaben

„Start\*klar Buchstaben“ ist ein vorgeschichtliches Abenteuer für alle Vorschulkinder von 6-9 Jahren zum leichten Einstieg in die Welt des Lernens. Hier dreht sich alles rund um Buchstaben und Wörter und Fridolin Frosch braucht die Hilfe der Kinder, um seinen tolpatschigen Freund Thommy Volt aus den Händen der Höhlenmenschen zu befreien.



## ADDY JUNIOR NATUR + TECHNIK

### Es gilt, eine neue Welt zu entdecken!

Mit ADDY Junior entdecken die Kinder, was Lesen und Rechnen bedeutet und, wie einfach der Umgang mit dem Computer sein kann. Auf dem Weg durch das Land des Wissens und der Abenteuer erfahren die Kinder viel Wissenswertes aus Natur, Umwelt, Geschichte und Technik. Durch eine leicht verständliche Benutzeroberfläche können sich die Jungen und Mädchen spielend im Programm zu recht finden. Und das Wichtigste: Bei Fragen steht ADDY Junior immer mit Rat und Tat zur Seite.

# Best of Sierra Shop

## Das Best of Sierra Pack

(bestehend aus 5 Ausgaben Ihrer Wahl)

5 Ausgaben für DM 39,95 (inkl. Porto & Versand)  
 eine Ausgabe für DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 1 mit:  
 Gabriel Knight 1 · Earthsiege 1

Best of Sierra Nr. 2 mit:  
 King's Quest VII  
 The even more Incredible Machine

Best of Sierra Nr. 3 mit:  
 3D-Ultra Pinball: Creep Night  
 Freddy Pharkas: Cowboy Apotheke

Best of Sierra Nr. 4 mit:  
 Space Quest 6  
 Lode Runner - The Legend Returns

Best of Sierra Nr. 5 mit:  
 Woodruff - CAESAR 1

Best of Sierra Nr. 6 mit:  
 Hunter Hunted - Aces over Europe

Best of Sierra Nr. 7 mit:  
 3D-Ultra Pinball 2 - Casino De Luxe

Best of Sierra Nr. 8 mit:  
 Shivers - Laura Bow

Best of Sierra Nr. 9 mit:  
 Torin's Passage - NASCAR-Racing

Best of Sierra Nr. 10 mit:  
 Silent Thunder - Civil War General 1

Best of Sierra Nr. 11 mit:  
 3D-Ultra Minigolf - Return to Kronrod (OEM)

Best of Sierra Nr. 12 mit:  
 Indy Car Racing II - Grand Prix Legends

Best of Sierra Nr. 13 mit:  
 Outpost 2 - Goblins 2

Best of Sierra Nr. 14 mit:  
 3D-Ultra Pinball 3 - Larry 6

Best of Sierra Nr. 15 mit:  
 CAESAR II - Earthsiege 2

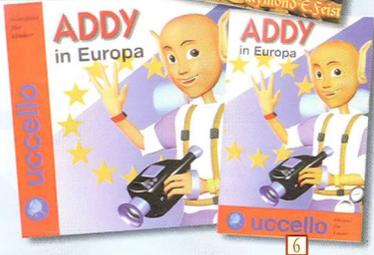
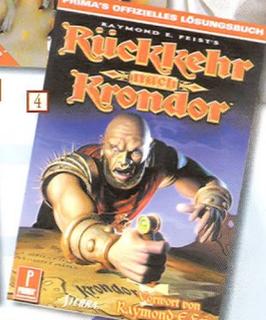
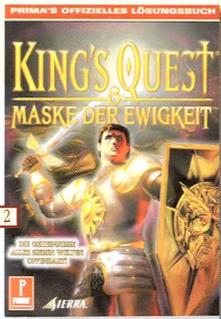


**Bestell-Nummer:**

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

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

018050 / Faxen  
 018050 / 32 9 36 (DM 0,24/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 III**  
 Das offizielle Lösungsbuch von Prima
- 4 Rückkehr nach Krondor**  
 Das offizielle Lösungsbuch von Prima  
 je DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)
- 5 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)
- 6 ADDY in Europa**  
 Das Hörspiel für Kinder  
 Jetzt als Audio-CD oder MC! Zusammen mit Jungen und Mädchen aus  
 der ganzen Welt startet ADDY eine musikalische Entdeckungsreise durch  
 Europa.  
 CD: DM 24,80 (inkl. Porto & Versand)  
 MC: DM 17,80 (inkl. Porto & Versand)

Nur so lange  
 der Vorrat reicht!

Ja, ich bestelle das Best of Sierra Pack bestehend aus den Ausgaben:  
 + + + + zu 39,95 DM

Ja, ich bestelle Best of Sierra Nr. zu 14,90 DM pro Stück

- Half-Life Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- King's Quest 8 Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- CAESAR III Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- Rückkehr nach Krondor Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- Phantasmagoria x 9,90 DM = DM

Gesamtbetrag: DM

- Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger: HAWAS Interactive)
- Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 5,00 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!
- Ich bezahle per  Viscard  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: HAWAS Interactive Bestellservice  
 Postfach 10 10 62 - D-60010 Frankfurt

**Bestell-Nummer:** 018050 / Spiele  
 018050 / 77 43 53 (DM 0,24/Min)  
 Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr

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

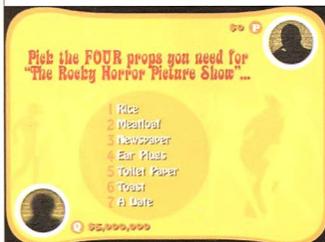
018050 / Faxen  
 018050 / 32 9 36 (DM 0,24/Min)

# Pressestimmen/News



## Austin Powers: Operation Trivia

- **PC Games (12/99):**  
„Die Macher des Ratespiels You don't know Jack haben ein weiteres Mal zugeschlagen - 71 %.“
- **PC Player (12/99):**  
„Ein Spaß im Geiste von You don't know Jack.“



## GAMES

### Extreme Biker

- **PC Joker (12/99):**  
„Wer das Besondere liebt, findet hier einen wahren Paradiesvogel im Rennspielkäfig.“
- **PC Games (12/99):**  
„Alles vorher war Ihnen zu bieder? Jetzt haben Sie Ihr Spiel gefunden - 83 %.“



### NASCAR 3



- **PC Action (11/99):**  
„NASCAR 3 ist zweifelsohne die momentan beste erhältliche Simulation der amerikanischen Rennsportserie.“
- **GameStar (12/99):**  
„NASCAR 3 ist, wie seine Vorgänger auch, wieder die realistischste und beste Simulation des NASCAR-Zirkus - 83 %.“



## NEWS

### Stammbaumforschung im Internet

Wenn Sie bisher nach Ihren amerikanischen Vorfahren gesucht haben, dann war eine Anfrage bei Heritage Quest, dem weltweit größten Sammler und Anbieter genealogischer Daten immer eine gute Idee. Gleichzeitig wird die weltweite Suche übers Internet nach entfernten Verwandten und möglichen Erbtanten immer populärer. Führender Anbieter von Genealogie-Software ist hier HAVAS Interactive mit der Sierra Home-Reihe. Um sich für den wachsenden Markt der Stammbaumforschung zu wappnen, hat HAVAS jetzt Heritage Quest übernommen. Wenn Sie nach dem reichen Onkel in Amerika fahnden wollen, dann schauen Sie doch mal rein unter <http://www.heritagequest.com>.

### won.net eröffnet neues Internet-Spieleportal für Europa

won.net, mit zwei Millionen registrierten Benutzern pro Monat einer der führenden Spieleprovider, will für die Online-Spielgemeinde in Europa ein eigenes Portal einrichten. Das neue Portal wartet mit mehr als 30 verschiedenen Titeln auf, und sein umfangreiches Serviceangebot erscheint in den Sprachen Englisch, Französisch und Deutsch.

# American Dreams

Dramatische Verfolgungsjagden durch enge Stadtschluchten gehören zu den Lieblingsmotiven jedes Hollywood-Regisseurs (neben dem Strammstehen vor dem Union Jack). Vielleicht sind legendäre Rennen wie die in French Connection oder Bullitt in den Vereinigten Staaten auch deshalb so populär, weil John Doe, der unbekannte amerikanische Normalbürger, in der Vergangenheit stets gezwungen war, mit betulichen 55 Meilen (etwa 110 Stundenkilometern) über ellenlange und schnurgerade Pisten zu tuckern. Auch wenn mancher Bundesstaat diese Geschwindigkeitsbegrenzung mittlerweile aufgehoben hat, geht es auf den Straßen in den USA in der Regel doch weit gesitteter zu als etwa bei uns in Deutschland. Wer den Rausch der Geschwindigkeit erleben will, der gönnt sich dort eben keinen Parforce-Ritt quer über alle Spuren der Autobahn, sondern geht entweder ins Kino oder zu einem der überaus beliebten NASCAR-Rennen, die Woche für Woche Hunderttausende auf die Rennstrecken im ganzen Land locken.

**N**ASCAR-Strecken sind in der Regel riesige Betonovale, in denen billige seriennahe Rennfahrzeuge etwa 200 Mal ihre Runde drehen. Ständige Positionskämpfe, Blechkontakte mit dem Vor-, Hinter- oder Nebenmann und spektakuläre Unfälle, die durch die seriennahe Produktionsweise in der Regel aber glimpflich ausgehen, gehören zum Standardrepertoire eines NASCAR-Rennens. Kein Wunder also, dass auch die offiziell von NASCAR lizenzierten Rennsimulationen von Sierra zu den beliebtesten Spielen des Genres gehören. Erst im vergangenen Jahr kam NASCAR Racing 99 mit den neuesten Autos, dem aktuellen Fahrerfeld, allen Sponsoren und allen Rennstrecken der NASCAR-Serie auf den Markt - ein umfangreiches Update der realistischen und detailverliebten Reihe, das Best of Sierra Ihnen heute vorstellen will. Und weil wir den Rennsportfreunden unter unseren Lesern nicht mehr viel über dieses erfolgreiche Serial erzählen müssen, lassen wir Sie ohne weitere Vorrede ins Cockpit springen und gleich die ersten Runden drehen. Was Sie für diesen Quickie alles wissen müssen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.



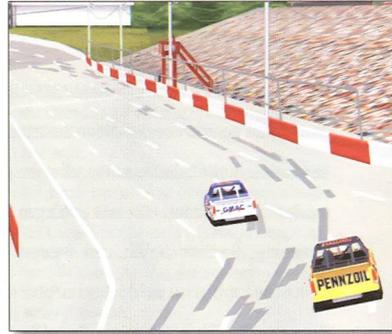
## Der Schnellstart - eine Aufwärmrunde auf dem Michigan Speedway

Eine Bemerkung vorweg: Auch den ganz Ungeduldrigen unter den Rennsportfreunden kann mitten in der ersten Runde mal ein dringendes Telefongespräch dazwischenkommen. Oder der Chef. In solchen einschneidenden Situationen drücken Sie einfach die Taste <F> auf Ihrer Tastatur, um das Spiel zu unterbrechen. Mit einem erneuten Druck auf <F> können Sie Ihr Rennen jederzeit wieder aufnehmen. So, und jetzt zum Schnellstart für alle Pedalaristinnen, die auf solche Feinheiten wie Tuning, Reifenwahl oder Anzahl der Gegner keine Rücksicht nehmen und sich erst mal ein Gefühl für das Auto verschaffen wollen.

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option „Quick Race“ und danach auf den nach rechts deutenden Pfeil unterhalb von „Event“. Daraufhin ändert sich links in der Schnellansicht die aktuelle Rennstrecke. Klicken Sie solange, bis in der Anzeige der Michigan Speedway erscheint. In der Mitte des Menüs finden Sie die Option „Race Weekend“. Hier klicken Sie auf das Klappenmenü und wählen „Testing“. Und weil Sie fahren wollen und sonst nichts, lassen Sie den übrigen Kram links liegen und klicken



## Haarsträubende Positionskämpfe bei 300 km/h



unten rechts auf „Race“. Zwischen Ihnen und der erste Runde in einem NASCAR-Boliden liegt nun nur noch ein Fenster. Klicken Sie unten auf die Option „Testing“ und schon hocken Sie in das Cockpit Ihres Fahrzeugs. Fahren Sie nun vorsichtig aus Ihrer Box heraus (Ihre Box ist immer die erste in der Gasse). Wenn Sie sich für die manuelle Schaltung entscheiden haben, sollten Sie bei etwa 8000 Umdrehungen hochschalten. Wer zum ersten Mal in einem Stock Car fährt, muss keine Angst haben, sich zu blamieren. Die Zuschauerränge sind bei Testfahrten generell nicht besetzt. Wenn Sie also beim kniffligen Übergang zwischen Boxengasse und Strecke - die Kurve hat hier eine Neigung von 18 Grad - den ersten Dreher hinlegen, schämen Sie sich nicht. Es hat ja niemand gesehen.

Beim Durchfahren der ersten beiden Kurven sollten Sie noch beschleunigen und Ihr Fahrzeug in der Fahrbahnmitte halten. Wenn Sie merken, dass der Wagen an Grip verliert, gehen Sie vorsichtig vom Gas. Bremsen ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht nötig. Wenn Sie die Gegengerade erreicht haben, sollten Sie sich im vierten Gang befinden. Bei der Anfahrt auf die dritte und vierte Kurve sollten Sie etwas Gas wegnehmen und sachte abbremss - Sie können diese Strecke nicht die ganze Zeit mit Vollgas entlanglegen. Wer entsprechend abgeregelt hat, sollte die Neigung der dritten Kurve problemlos meistern können. Bleiben Sie aber im vierten Gang und gehen Sie erst wieder aufs Gas, wenn Sie jeweils den Scheitelpunkt der Kurven drei und vier erreicht haben. Dann aber nicht sofort voll auf den Pinsel treten, sondern allmählich, d.h. ca. 1 bis 2 Sekunden lang, bis Vollgas beschleunigen.

Der Weg zur vorderen Geraden führt über einen leicht ansteigenden Bogen. Lassen Sie das Fahrzeug an dieser Stelle laufen und überqueren Sie nun die Start-Ziel-Linie. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben die erste Runde der NASCAR Racing 1999 Edition heil überstanden! Am Besten, Sie drehen gleich noch eine Runde hinterher.



# Fingerspitzengefühl

Die kraftstrotzenden Stock Cars von NASCAR Racing 99 können wahlweise mit der Tastatur oder dem Joystick gesteuert werden. Wenn Sie keinen Joystick besitzen, haben Sie die Möglichkeit, die Tastaturbelegung für die Steuerung selbst vorzunehmen. Gehen Sie einfach über das Hauptmenü in „Options“ und dann „Controls“. Belegen Sie für die Funktionen Steuerung, Geschwindigkeit und Bremsen am besten die vier Pfeiltasten. Papyrus hat auf der Tastatur außerdem weitere zahlreiche Steuer- und Grafikbefehle versteckt. Best of Sierra gibt einen Überblick.



### Rennwagen - Steuerung

F1	Rundeninfo/Boxenanzeige
F2	Positionsanzeige
: :	scrollen
Enter	zum Bildschirm zurückkehren
F3	Benzinanzeige
F4	Reifentemperatur
F5	Reifenwechselanzeige
Leertaste	Reifen auswählen
: :	Reifendruck einstellen
Enter	Reifeneinstellung bestimmen
F6	Gewichtsverteilung
: :	Keil einstellen

F7	Spoiler
; :	Spoiler einstellen
F9	Boxenstatus
Enter	Reparaturen anfordern/ablehnen
F10	Perspektive wechseln
S	Geschwindigkeits-/Ganganzeige an/aus
Alt B	Automatische Bremse an/aus
Alt H	Automatische Schaltung an/aus
Alt I	Abschleppwagen anfordern
Alt L	Position des führenden Wagens anfordern
Alt O	Rundenzeiten
Alt S	Lenkhilfe ein/aus

## Die Tastaturbelegung bei NASCAR Racing 99

### Allgemeine Steuerung

ESC	Zurück zum Hauptmenü
P	Pause an/aus
Shift R	Aktuelles Rennen starten

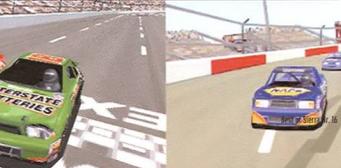
### Kurzbeefehle Grafik

(Alle angegebenen Zahlentasten beziehen sich auf den Ziffernblock)

1	Texturen Asphalt/Beton/Gras an/aus
2	Texturen Wolken/Himmel an/aus
3	Texturen Objekte (außer Zuschauer) an/aus
4	Texturen Zuschauer/Haupttribüne an/aus
5	Wände/Anzeigetafeln an/aus
6	Texturen Horizont an/aus
7	Texturen Wagnaufkleber an/aus
9	Streckenmarkierungen/ Reifenspuren an/aus
0	Bäume an/aus
Strg B	Werbeflächen an/aus
Strg C	Menschen (außer Boxenpersonal) an/aus
Strg F	Begrenzungszäune an/aus
Strg L	Objekte im Innenfeld an/aus
Strg V	Fahrzeuge im Innenfeld an/aus

### Graphics

Grass/Asphalt	On
Clouds	On
Objects	On
Grandstand	On
Walls	On
Horizon	On
Car Footprints	On
TrackSurface	On
Grid/Flags	On
Wires	On
Vehicle	On
Infantry	On
People	On



# Es ist angerichtet

## Das Hauptmenü und seine Funktionen

Das Hauptmenü verschafft Ihnen Zugang zu allen Features, Autos, Fahrem und Strecken, die es in NASCAR Racing 99 gibt. Und das sind eine ganze Menge. Bitte verzeihen Sie uns, dass wir nicht en détail auf die zahllosen Einstellungsmöglichkeiten eingehen, aber eine Best of Sierra-Ausgabe mit 350 Seiten wollten wir Ihnen (und uns) ersparen. Wer aber alles ganz genau nachlesen möchte, kann einen Blick in das englische Online-Handbuch auf der CD werfen.



seinen künstlerischen Neigungen nachgehen oder mit einem Klick auf „Return“ zum Hauptmenü zurückkehren. Wer die NASCAR-Serie lieber mit einem Truck bestreiten will, kann sich mit der Option „Vehicle Type“ alle dazu notwendigen Informationen abrufen. Unter dem Punkt „Options“ können Sie sich Ihr Rennen bzw. Ihre Meisterschaft auf den Leib schneiden: Mit „Controls“ legen Sie die Tastenbelegung für Gas, Bremse oder Schalten auf Ihrem Joystick oder Ihrer Tastatur fest. „Sound“ regelt die Lautstärke bei Effekten und Sprachausgabe und mit „Graphics“ schließlich definieren Sie den Detailreichtum der grafischen Darstellung (Kurzbelege siehe vorangegangene Seite). Ein Klick auf „Exit“ unterbricht Ihre Karriere, damit Sie ggf. Ihrem Broterwerb nachgehen können.

### Optionen am Beispiel des Quick-Race-Menüs

Mit einem Klick auf „Quick Race“ nehmen Sie entweder an einem Einzelrennen teil - Punkte für den Meisterschaftslocher werden hier nicht verteilt - oder an einem Testlauf auf einer der offiziellen NASCAR-Rundkurse. Danach erscheint ein Menü, in dem Sie alle für den weiteren Rennverlauf relevanten Einzelheiten festlegen können.



### • Einen Kurs auswählen

Klicken Sie auf einen der beiden „Event“-Pfeile, um sich die einzelnen Rennstrecken anzusehen. Auf der linken Seite des Bildschirms erscheint eine Luftaufnahme des gewählten Kurses sowie einige wesentliche Daten wie etwa die Streckenlänge, die Anzahl der zu fahrenden Runden, das Datum des Rennens sowie seine Nummer im Veranstaltungskalender der NASCAR-Serie.

Da bei macht das Hauptmenü zunächst einen unschuldigen Eindruck - es kommt gerade mal mit fünf Optionen daher. Mit „Quick Race“ starten die Ungeduldigen sofort ihr erstes Rennen und „Championship“ eröffnet eine komplett neue NASCAR-



Saison oder löscht eine alte. Wer dagegen „Drivers Info“ anklickt, wird nicht nur mit einer Liste aller Fahrer nebst biografischer Daten konfrontiert (Info), sondern kann dort auch eine neue Liste anlegen (New List), einen neuen Fahrer registrieren lassen (New Driver), alle dort getätigten Einstellungen speichern (Save), im „Paint Shop“





**• Vehicle Type**

Hier legen Sie fest, ob Sie lieber mit einem Rennwagen oder einem Truck durchs Betonvalley jagen wollen.

**• Entry List**

Entscheiden Sie sich für eine Liste von Fahrern, gegen die Sie anzutreten gedenken. Dabei kann es sich sowohl um die Fahrer des aktuellen Teilnehmerfelds handeln, als auch um eine von Ihnen selbst angelegte Liste, die Sie mit Hilfe der Option „Driver Info“ erstellt haben. Wieviele Listen Sie zusammenstellen und abspeichern möchten, bleibt Ihnen überlassen.

**• Race Weekend Type**

Auch die Abläufe an einem Rennwochenende können Sie selbst bestimmen. Mit „Instant“ sagen Sie alle Qualifikations- und Trainingsläufe ab und steigen sofort ins eigentliche Rennen ein. Sie starten dann allerdings am Ende des Feldes und müssen sich trotz aller aktivierter Realismuseinstellungen mühsam nach vorn kämpfen. Wer dagegen „Full“ wählt, der entscheidet sich für einen kompletten Renntag, so wie wir ihn auch von der Formel 1 her kennen: freies Training, Qualifying um die Pole Position und Rennen. Im „Testing“-Modus haben Sie die Möglichkeit, Ihr Fahrzeug perfekt auf die Gegebenheiten des Kurses einzustellen, ohne dabei auf andere Autos achten zu müssen - bei Testfahrten sind Sie prinzipiell allein auf der Strecke.

**• Yellow Flags**

Entscheiden Sie selbst, ob Sie im Rennen gelbe Flaggen sehen möchten oder nicht. Wer diese kleine Hilfestellung aber ausschaltet, sollte sich vor Augen führen, dass er nach möglichen Unfällen mit Höchstgeschwindigkeit um die auf der Strecke liegenden

Wrackteile herumfahren muss. Sind die gelben Flaggen aktiviert, muss der Fahrer bei Unfällen mit Gelbphasen (erhöhte Vorsicht, kein Vollgas, keine Überholmanöver) rechnen, die bis zu 4 Runden dauern können.

**• Pace Lap**

Schaltet die Pace-Car-Phase zu Beginn jedes Rennens an oder aus. Normalerweise fährt das Teilnehmerfeld eine Einführungsrunde mit geringer Geschwindigkeit, bevor das Rennen mit der grünen Flagge gestartet wird - eine gute Gelegenheit, Motor und Bremsen auf Betriebstemperatur zu bringen und sich nochmals mit den Kurvenneigungen vertraut zu machen. Wem das aber alles zu lange dauert, der kann diese Einführungsrunde per Mausclick kurzerhand abschaffen. Außerdem schalten Sie damit die Möglichkeit aus, wegen einer Unachtsamkeit schon vor dem eigentlichen Start die Segel streichen zu müssen.

**• Player Breakdowns**

Wer die per Zufallsgenerator bestimmten Fahrzeugausfälle (gemäß offizieller NASCAR-Pannestatistik) ausschaltet, kann sich viel Frust und Ärger ersparen, muss er doch nicht mehr damit rechnen, dass ihm z.B. die Fahrzeugelektrik einen Streich spielt. Die KI wird dann grün vor Neid: Computerfahrer müssen jederzeit damit rechnen, von einem Motorschaden um alle Chancen gebracht zu werden.

**• Damage**

Mit dieser Option lässt sich der Grad des Schadens einstellen, den Sie bereit sind, bei einem Rennen zu tolerieren. Wählen Sie zwischen den drei Möglichkeiten Off (die Bedeutung dürfte eigentlich jedermann geläufig sein), Arcade und Realistic. In der realistischen Einstellung kann Ihr Fahrzeug bei Kontakt mit dem Neben-

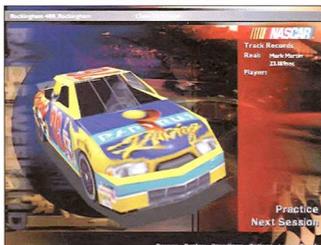
Das Hauptmenü und seine Funktionen

mann (oder der Begrenzungsmauer) Schäden an Karosserie, Motor und Reifen davontragen. Kleinere Schäden lassen sich u.U. noch an den Boxen reparieren, sind aber stets mit einem gewissen Leistungsverlust verbunden. Bei größeren Schäden werden Sie begriffeirlicherweise Mühe haben, die Konkurrenz in Schach zu halten. Haben Sie sich für die Arcade-Einstellung entschieden, können selbst große Schäden problemlos an der Box behoben werden - mögliche Kollisionen verlieren also einiges von ihrem Schrecken. Im Off-Zustand ist Ihr Auto schlichtweg unzerstörbar. Keine Blechschäden, keine Platten, kein überhitzter Motor, nichts - langweilig vielleicht, aber so kommt man über die Runden.

**• Weather**

Bei Random fahren Sie unter realistischen, zuweilen wechselhaften Witterungsbedingungen. Wenn gleichbleibende Bedingungen lieber sind, der entscheide sich für die Option Constant. Dann allerdings müssen Sie sich um alles selbst kümmern - die Windstärke, die Windrichtung und -geschwindigkeit, die Außentemperaturen etc. Noch ein Tipp: An kühleren Tagen drehen Sie schnellere Runden als an heißen, und auch die Reifen verschleifen nicht so schnell.

Das Menü „Race Weekend“



Sie erreichen dieses Menü, wenn Sie vom „Quick-Race“-Menü aus auf „Race“ klicken. Die obere Zeile, die sogenannte Status-Zeile, enthält Informationen über den gewählten Kurs und die Witterungsbedingungen. In der Befehlszeile am unteren Bildschirmrand finden Sie die Optionen, Garage, Review, Options und Leave Track. Mit Garage können Sie Ihren Flitzer nach Lust und Laune abstimmen (z.B. den Reifendruck verändern). Review wiederholt eine gewünschte Szene (Ihre schönsten Dreher) und über Option lassen sich nochmals Grafik-, Lautstärke- und Steuerungseinstellungen vornehmen. Mit Leave Track verlassen Sie das Menü, das Sie im übrigen auch während des Rennens jederzeit mit der <ESC>-Taste wieder aufrufen können.



## Nehmen Sie Platz - das Cockpit

Das Armaturenbrett eines Stock Cars treibt jedem Freund eines gepflegten Ambientes die Tränen des Entsetzens in die Augen.

Gerade Mal fünf Anzeigen und zwei Warnlämpchen - da hat jeder asiatische Kleinwagen mehr zu bieten.

Aber erfolgreiche NASCAR-Piloten brauchen keinen Japan-Barock, sie brauchen Informationen. Und die bekommen sie. Wer sich in sein Cockpit gezwängt hat und einen Blick auf das Armaturenbrett wirft, wird unschwer folgende Instrumente entdecken: Ganz links befindet sich die Kraftstoffanzeige



### Kraftstoff

Die Funktion einer Kraftstoffanzeige dürfte bekannt sein. Zeigt die Nadel ganz nach rechts, ist der Tank voll. 22 U.S.-Gallonen passen da hinein, das sind in etwa 88 Liter. Bei einer Restmenge von 3 Gallonen beginnt das Lämpchen oberhalb der Kraftstoffanzeige zu blinken. Ein Tankstopp ist nicht mehr zu vermeiden.

### Öldruck

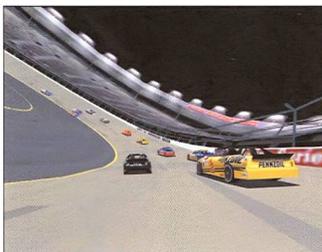
Der normale Betriebsdruck liegt bei etwa 80 psi. Wenn Sie Ihren Motor überdrehen, dann beklagt sich das Warnlämpchen oberhalb der Öldruckanzeige mit einem wütenden Blinken. Ein beständiges Überdrehen kann einen vorzeitigen Motorschaden zur Folge haben. Blinkt die Warnleuchte heftig auf, sollten Sie entweder früher hochschalten oder die Gangübersetzung neu einstellen.

### Tachometer

Das Tachometer ist keine Geschwindigkeitsanzeige - so etwas gibt es bei einem NASCAR nicht - sondern zeigt die Zahl der Umdrehungen pro Minute in tausend an. Ein Blick auf das Tachometer genügt und der erfahrene Pilot weiß, wie schnell er ist. Dem Anfänger hilft das Tachometer außerdem beim Schalten: Ab einem Wert von etwa 7000 bis 8000 rpm (rounds per minute - Umdrehungen pro Minute) sollten Sie hochschalten. Wer am Ende einer Geraden mit etwa 8000 Umdrehungen fährt, nutzt die Kapazitäten seines Motors optimal aus. Wenn Sie die Maschine dagegen über längere Zeit über 9000 rpm drehen, riskieren Sie einen Motorschaden.



(Fuel Gauge), daneben die Anzeige für den Öldruck (Oil Pressure Gauge), darüber besagte Warnlämpchen, in der Mitte das Tachometer und auf der rechten Seite die Anzeigen für Öl- bzw. Wassertemperatur (Oil Temperature und Water Temperature).



### Öltemperatur

Die Betriebstemperatur des Öls sollte in dem Bereich um 200 Grad liegen (Fahrenheit, versteht sich). Sollte die Temperatur signifikant darüber liegen, ist der Motor zu heiß. Dann haben Sie drei Möglichkeiten: Stellen Sie entweder das Übersetzungsverhältnis (gear ratio) neu ein, verändern Sie den Winkel des Heckspoilers oder - noch besser - verändern Sie Ihren Fahrstil! Wer längere Zeit mit erhöhter Öltemperatur durch die Kurven heizt, sollte sich schon mal mental auf einen kapitalen Motorschaden vorbereiten.

### Wassertemperatur

Die normale Temperatur Ihres Kühlwassers liegt in einem Bereich zwischen 175 und 200 Grad Fahrenheit. Eine Erhöhung dieses Werts kann Ihre Ursache in der Überbeanspruchung des Motors, einem zufällig aufgetretenen Fehler oder einem Karoserieschaden an der Motorhaube haben (wenn z.B. die Luftzufuhr nicht länger gewährleistet ist). Steigt die Wassertemperatur ungewöhnlich stark an, sollten Sie den Fuß vom Gas nehmen und ohne Umschweife die Boxen ansteuern. Bleibt der Wert über längere Zeit in einem kritischen Bereich, kann Ihnen der Motor um die Ohren fliegen.

### Weitere Cockpit-Anzeigen

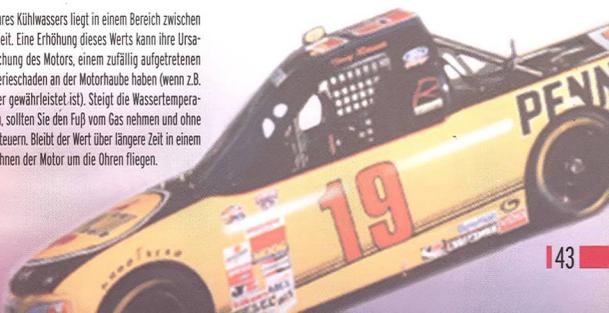


### Geschwindigkeit und Gang

Vorhin haben wir noch vollumfänglich erklärt, der NASCAR-Pilot komme ohne jeden Japan-Barock aus und könne von der Tachometer-Anzeige auf die Geschwindigkeit seines Fahrzeugs schließen. Das kann er auch, aber weil die Programmierer von Papyrus sich nicht sicher waren, ob Sie das auch können, haben sie ein kleines Feature eingebaut, das dem normalsterblichen NASCAR-Fahrer nicht zur Verfügung steht. Drücken Sie während der Fahrt einfach auf die Taste <S> - daraufhin erscheint eine digitale Anzeige mit der Geschwindigkeit (in mph, d.h. Meilen pro Stunde) und dem eingelegten Gang. Gerade Neulinge werden u.U. dankbar für diese kleine Hilfestellung sein. Durch erneutes Drücken der <S>-Taste verschwindet die Anzeige wieder. Behalten Sie bei Ihren Testfahrten immer die Geschwindigkeitsanzeige und das Tachometer im Blick, dann können Sie später einmal ganz auf diese Krücke verzichten.

### Rückspiegel

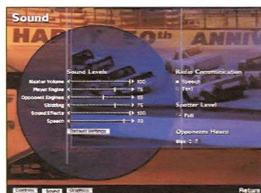
Der dreieckige, von NASCAR offiziell anerkannte Rückspiegel hilft Ihnen bei der schwierigen Aufgabe, in dem Getümmel auf der Strecke die Übersicht zu behalten. Gerade hinter Ihnen tut sich oft mehr, als Ihnen lieb sein kann. Alle Fahrzeuge, die sich links von Ihnen befinden, erscheinen in dem Spiegel links außen. Konkurrenten, die von rechts zum Überholen ansetzen, sehen Sie im rechten Feld und nur die Autos, die sich unmittelbar hinter Ihnen befinden, also in Ihrem Windschatten fahren, erscheinen im mittleren Feld des Rückspiegels.



# Der unsichtbare Helfer

Der Spotter, ein aufmerksamer Beobachter am Streckenrand, gibt Ihnen während des Rennens wichtige Informationen über die Position Ihrer Konkurrenten - wenn Sie wollen.

Rennsport ist Teamwork – eine Erkenntnis, die alle Rennfahrer verinnerlicht haben, und das nicht erst, seit in der abgelaufenen Formel-1-Saison Ferrari-Mechaniker beim Boxenstopp zweimal die falschen Reifen angeschleppt haben. Unverzichtbarer Bestandteil des Teams neben der Boxencrew ist der sogenannte Spotter – er steht in ständiger Verbindung mit dem Piloten und gibt ihm wichtige Informationen über das Geschehen auf der Strecke. Diesen Spotter können Sie in NASCAR Racing 99 aktivieren – sei es als Onscreen-Textzeile oder in (amerikanischer) Sprachausgabe. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Options“, „Sound Speech“, um sich die Stimme des Spotters auf den Kopfhörer zu holen (oder klicken Sie auf das Textfenster im Soundmenü). Natürlich können Sie sich den Spotter auch während des Rennens ins Cockpit holen: Wählen Sie im Race Weekend-Menü die



Option „Options“, dann „Sound“ und entscheiden Sie sich nun, ob Sie die Sprach- oder die Textausgabe bevorzugen. Diese Aktion müssen Sie nur einmal durchführen, denn wenn Sie das Sound-Menü wieder verlassen, werden die neuen Einstellungen automatisch gespeichert.



Hören Sie gut zu, was der Spotter zu sagen hat - vier Augen sehen nun mal mehr als zwei. Wir haben im Folgenden die gängigsten Kommandos für Sie zusammengestellt:

- Keep Digging** Schneller fahren und versuchen, die eigene Position zu verbessern.
- Car Low** Konkurrent neben Ihnen an der Innenseite.
- Clear Low** Innenseite ist wieder frei.
- Car High** Konkurrent neben Ihnen an der Außenseite.
- Clear High** Außenseite ist wieder frei.
- The (Zahl) Car is a lap down** Sie nähern sich einem Fahrzeug, das eine Runde zurückliegt.
- The (Gesamtzahl der Fahrzeuge) Cars ahead of you are all racing for position** Sie nähern sich einem Pulk von Fahrzeugen, die allesamt vor Ihnen liegen.
- Let's Go! Race back to the line!** Die gelbe Flagge ist draußen, aber noch können Sie bis zur Start-Ziel-Linie Vollgas geben und um Ihre Platzierung kämpfen. Erst mit Beginn der neuen Runde müssen Sie runter vom Gas und Ihre Position beibehalten.
- You are on the point!** Du liegst in Führung, Kleine(r)!

## Sagen Sie Ihrem Spotter, was Sie von ihm wollen!

Die Hinweise des Spotters können so wichtig sein wie sie wollen, aber gerade erfahrenen Piloten geht das ständige Gebrabbel ihres Streckenbeobachters zuweilen auf den Keks. Deshalb bleibt es in NASCAR Racing 99 Ihnen überlassen, wann der Mann reden und wann er besser schweigen sollte. Über den Pfad „Options“, „Sound“ erreichen Sie das **Spotter Level-Icon** mit seinen fünf Varianten: Wählen Sie **Full**, wenn Sie die Hinweise für so wichtig halten, dass Sie gar nicht mehr darauf verzichten wollen. Entscheiden Sie sich für **Novice**, wenn seine Verkehrsnachrichten weniger detailliert ausfallen sollen. Der erfahrene Pilot wird wahrscheinlich **Experienced** anklicken, um sich nur die wirklich wichtigen Sachen mitteilen zu lassen, also gelbe Flaggen, keine Konkurrenten mehr auf der Außenseite, etc. **Professional** wählen Sie, wenn der Spotter Sie weitgehend in Ruhe lassen soll und mit **Off** bringen Sie den redseligen Herrn endgültig zum Schweigen.

## Informationen während des Rennens

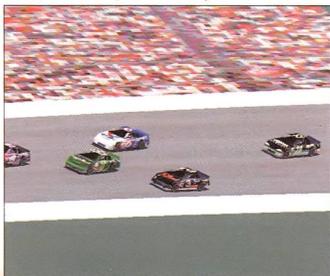
Wenn Ihnen mitten im Rennen plötzlich der Sprit ausgeht oder die Reifentemperaturen hochkochen, haben Sie vorher garantiert nicht alle Informationen abgerufen, die Ihnen während des Rennens zur Verfügung standen. Mit den Funktionstasten Ihrer Tastatur können Sie sich über den Zustand Ihres Wagens umfassend ins Bild setzen.

### F3 Kraftstoff

Über **F3** erhalten Sie einen kompletten Treibstoffvorrat Ihrer Boxencrew. Der aktuelle Kraftstoffvorrat wird ebenso angezeigt wie der momentane Verbrauch (mpg= Meilen pro Gallone) sowie die Zahl der Runden, die Sie ohne Tankstopp noch fahren können. Mit den „Größer als“- und „Kleiner als“-Tasten können Sie unter „Fill To“ bestimmen, ob Sie beim nächsten Boxenstopp mehr oder weniger auftanken wollen, als der Crewchef vorher berechnet hat.

### F4 Aktuelle Reifentemperaturen

Die Temperaturen jedes einzelnen Reifens lassen sich während der Fahrt mit der Taste **F4** aufrufen, wobei noch zwischen Außen-, Mittel- und Innentemperaturen des Pneus unterschieden wird (O-M-I). Werte in weißer Schrift bewegen sich im Rahmen der



normalen Betriebstemperatur, mittelhohe Temperaturen werden in gelber Schrift angezeigt und die wirklich gefährlichen hohen Temperaturen erscheinen in Rot. Die Zahlen sind dabei so arrangiert, als würden Sie die Reifen Ihres Autos aus der Vogelperspektive betrachten (links vorne, rechts vorne, links hinten, rechts hinten).

#### F5 Reifenwechsel spezifizieren

Mit der Funktionstaste F5 können Sie Ihrer Boxencrew detaillierte Anweisungen geben, welche Reifen gewechselt oder sonst wie modifiziert werden müssen. Alle angegebenen Änderungen werden dann beim nächsten Boxenstopp vorgenommen. Sie können den Reifendruck jedes einzelnen Reifens erhöhen oder verringern lassen (- bzw. +-Tasten). Im Normalfall werden bei einem Boxenstopp alle Reifen ausgewechselt. Sie müssen sich also nur bemerkbar machen, wenn Sie etwas anderes wünschen. Unterhalb der kleinen Box befindet sich ein Balkendiagramm, das Ihnen den Zustand des jeweiligen Pneu's mitteilt. Wählen Sie den gewünschten Reifen mit der <Leertaste> aus. Neben jedem Reifen, der modifiziert werden soll, erscheint ein Markierungshäkchen. Drücken Sie die <Enter>-Taste einmal, um alle Häkchen zu entfernen, drücken Sie sie ein zweites Mal, um nur die linken und ein drittes Mal, um nur die rechten Reifen auszuwählen. Wer wie viel Mal auf <Enter> drückt, aktiviert wieder alle Markierungshäkchen und zeigt an, dass alle Pneu's gewechselt werden sollen.

#### F6 Gewichtsverlagerungen

Wenn an Ihrem Fahrzeug eine Gewichtsverlagerung vorgenommen werden soll, können Sie Ihre Crew mit F6 rechtzeitig darüber in Kenntnis setzen. Geben Sie die Menge an, die Sie zuladen oder entfernen wollen (mit den - bzw. +-Tasten). Eine Zuladung ist immer dann angeraten, wenn die Bodenhaftung des Fahrzeugs ungenügend ist. Denken Sie aber daran, dass bei einer Gewichtserhöhung der rechte Vorderreifen größeren Belastungen ausgesetzt ist.

#### F7 Heckspoiler einstellen

Mit F7 informieren Sie Ihre Crew, dass der Winkel des Heckspoilers verändert werden muss. Den Wert verändern Sie wie gehabt



mit den - bzw. +-Tasten. Wer seine Höchstgeschwindigkeit erhöhen möchte, sollte diesen Winkel verringern, wer besseren Grip haben möchte, sollte ihn erhöhen. Allzu drastisch aber sollten die Veränderungen nicht ausfallen - der Wagen ist sonst nicht mehr beherrschbar.

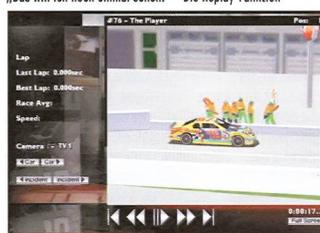
#### F9 Status nächster Boxenstopp

Mit F9 öffnen Sie eine Liste der Aufgaben, die Ihre Crew beim nächsten Boxenstopp zu erledigen hat. Von Ihnen gewünschte Änderungen werden in der unteren rechten Bildschirmfläche angezeigt. Dort erscheint auch die Mitteilung „Repair Damage“, falls Ihre Karosserie Schäden davon getragen haben sollte. Mit einem Druck auf die <Enter>-Taste geben Sie Anweisung, die Schäden nicht zu beheben. Wenn Sie sich in der Box befinden, während die gelbe Flagge weht, informiert Sie der Spotter über den Verbleib des Pace Cars. Sollten Sie Gefahr laufen, vom Pace Car überrundet zu werden, können Sie mit F9 den Boxenstatus aufrufen und mit <Enter> alle Arbeiten einstellen lassen, um das Pace Car noch einzuholen.

#### ALT I Abschleppwagen anfordern

Sind die Schäden an Ihrem Fahrzeug so groß, dass Sie vorerst nicht weiter fahren können, sollten Sie mit der Tastenkombination <Alt>-<I> einen Abschleppwagen anfordern. Ihr Wagen muss aber zum Stillstand gekommen sein. Man wird Sie daraufhin zurück in die Box schleppen, wo das Fahrzeug ggf. noch einmal repariert wird. Sind die Schäden zu groß, um rechtzeitig behoben zu werden, haben Sie die Möglichkeit, sich den Ausgang des Rennens über die Option „Accelerated Time“ (im „Race Weekend“-Menü) im Zeitraffer anzusehen oder aber das aktuelle Rennen mit <Shift>-<R> neu starten zu lassen.

#### „Das will ich noch einmal sehen!“ - Die Replay-Funktion



In NASCAR Racing 99 können Sie Ihre überraschendsten Siege, die tollkühnsten Überholmanöver und die spektakulärsten Zusammenstöße so häufig erleben, wie Sie wollen. An jeder Strecke stehen zahllose Kameras, denen kein Detail des Rennens entgeht. Sie können sich diese Wiederholungen aus allen nur denkbaren Blickwinkeln ansehen, u.a. auch aus der Perspektive jedes anderen Fahrzeugs. Für jeden einzelnen Moment stehen ca. 300 verschiedene Perspektiven zur Verfügung! Das sollte eigentlich genügen. Die Länge dieser Wiederholungen hängt freilich vom Arbeitsspeicher Ihres Computers ab. Bei minderbemittelten Rechnern kann das Vergnügen schon mal etwas kürzer ausfallen.

Auch laufende Rennen können Sie jederzeit mit der <P>-Taste unterbrechen, um eine Szene in aller Ruhe noch einmal studieren zu können. Sie müssen dabei nicht um Ihre Position fürchten! Wenn Sie genug gesehen haben, drücken Sie die Taste P einfach noch einmal und nehmen Sie dann Ihr Rennen wieder auf. Die „Replay-Funktion“ erreichen Sie über das „Race Weekend“-Menü. Dort finden Sie auch das Archiv, aus dem Sie einige historische Sequenzen laden können.

#### Kamerawinkel einstellen

Klicken Sie auf das Icon neben dem Begriff Camera, klappen Sie das Menü herunter und scrollen Sie durch die Liste der möglichen Kameraperspektiven. Sie lassen sich gar nicht alle auf einmal anzeigen. Wählen Sie einen anderen Winkel, und das „Replay-Feature“ wird sofort umschalten. Diese Änderungen lassen sich auch über bestimmte Kurzbefehle auf der Tastatur auswählen. Drücken Sie die Tasten <C> bzw. <Shift>-<C>, um die riesige Liste durchzublätern.



# Ihr Weg zum Erfolg

Sie wollen so schnell wie möglich aufs Treppchen? Unterlegene Konkurrenten mit Champus bespritzen?

Dann sollten Sie die nun folgenden Tipps und Tricks beherrsigen.

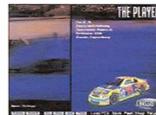
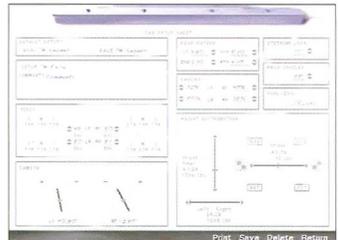


1. Fahren Sie zunächst jeden Kurs im „Testing“- oder „Practice“-Modus einzeln ab. Finden Sie heraus, wie Ihr Fahrzeug an den verschiedenen Stellen der Strecke reagiert. Variieren Sie Ihren Fahrstil, um festzustellen, wo auf dieser Strecke die Bereiche sind, an denen Zehntelsekunden zu holen oder zu verlieren sind.
2. Versuchen Sie, so lange es geht im Windschatten Ihrer Konkurrenten zu bleiben, um genügend Geschwindigkeit für ein sicheres Überholmanöver aufzubauen. Die Fahrt im Windschatten benötigt Präzision und Geduld. Fahren Sie Ihrem Vordermann ruhig ein bis zwei Runden hinterher, um festzustellen, wann er anbrems, wann er einlenkt und wann er wieder beschleunigt. Erst wenn Sie sich sicher sind, genügend Geschwindigkeit aufgebaut zu haben, gehen Sie aus dem Windschatten heraus und ziehen an der Innenseite vorbei. Behalten Sie dabei im Auge, wer oder was vor dem zu Überholenden liegt. Reihen Sie sich danach wieder in die „Perlenkette“ ein und warten Sie auf die nächsten Gelegenheit. Wenn Sie das Gefühl haben, nicht genügend Endgeschwindigkeit aufbauen zu können, warten Sie lieber einen günstigeren Moment ab.
3. Finden Sie die Ideallinie – die Linie, auf der das Auto gut zu beherrschen und trotzdem schnell ist. Die Bremsspuren der anderen Fahrer sind immer eine gute Möglichkeit, sich an die eigene Linie heranzutasten, sei es, weil Sie auf der gleichen Linie oder etwas entfernt von den dicksten Spuren fahren wollen. Denken Sie aber daran, dass auf dieser Linie reger Verkehr herrschen kann. Die anderen Fahrer suchen schließlich auch nach dem besten Weg.
4. Experimentieren Sie mit der Ideallinie zunächst bei Test- und dann bei Trainingsfahrten. Variieren Sie Ihr Kurvenverhalten und bremsen Sie ruhig mal etwas früher, um zu prüfen, wie schnell das Fahrzeug wieder zur Ideallinie zurückfindet und, wo Sie bei der Kur-

venausfahrt wieder Gas geben müssen. Beim nächsten Mal bremsen Sie später und härter und beobachten, wie sich Ihr Fahrzeug in dieser Situation verhält. Wenn Sie die bestmögliche Kurventechnik gefunden haben, sollten Sie diese Fahrweise unter Trainingsbedingungen testen, denn es macht einen großen Unterschied, ob Sie auf menschenleerer Strecke fahren oder in einem Pulk von Fahrzeugen. Sie sollten in der Lage sein, eine Kurve schnell zu fahren und dabei möglichen Kollisionen aus dem Weg zu gehen.

5. Wenn Sie schon beim Trainingskurs das Gefühl beschleicht, dass Ihr Fahrzeug für einen bestimmten Kurs zu langsam ist, sollten Sie versuchen, Ihre Endgeschwindigkeit durch Veränderungen am Übersetzungsverhältnis zu erhöhen. Ein längerer vierter Gang beispielsweise reduziert zwar die Beschleunigung, erzeugt aber eine höhere Endgeschwindigkeit. Zu lang dürfen Sie einen hohen Gang aber auch nicht werden lassen, sonst gehen Sie schon in die Kurve, bevor Ihr Fahrzeug seine Höchstgeschwindigkeit überhaupt erreicht hat.
6. Übung macht den Meister. Bevor Sie sich den Herausforderungen eines Rennens stellen, sollten Sie sich im Training mit den Gegebenheiten jeder einzelnen Strecke vertraut gemacht haben. Dazu gehört auch das richtige Verhalten bei der Einfahrt in die Boxengasse. Drücken Sie die <S>-Taste, um die Gang/Geschwindigkeitsanzeige einzuschalten. Wenn Sie nun mit der erlaubten Höchstgeschwindigkeit in die Boxengasse einbiegen, merken Sie sich die Zahl der Umdrehungen pro Minute auf dem Tachometer. Damit vermeiden Sie, später wegen Überschreitens der Höchstgeschwindigkeit mit der schwarzen Flagge abgelenkt zu werden. Geben Sie danach Vollgas, drehen Sie mehrere Runden und versuchen Sie dann, einen kompletten Boxenstopp einzulegen. So lernen Sie, wie stark Sie später wirklich abbremsen und nach links steuern müssen, um einen wirklich weichen Stopp hinzulegen. Hat die Crew ihre Arbeit beendet, behalten Sie bei der Einfahrt auf die Strecke den Tachowert bei, den Sie sich zuvor gemerkt haben. Und schließlich sollten Sie das Einreihen aus der Boxengasse in das Renngeschehen perfekt beherrschen. Ein Blick in den Rückspiegel kann in solchen Momenten nicht schaden.
7. Manchmal hat man ja gar nicht die Zeit, das Fahrzeug auf jeden einzelnen Kurs perfekt abzustimmen. Übernehmen Sie einfach die Einstellungen von einem vergleichbaren Kurs! Auch die großen NASCAR-Teams verfahren nicht anders.

8. Schäden an der Karosserie gehören beim Stock Car-Rennen zum Alltag. Reparaturen während eines Boxenstopps aber sollten Sie sich genau überlegen, denn sie sind zeitaufwendig. Bei vergleichsweise geringen Schäden und kurzen Strecken können Sie den Zeitverlust häufig nicht wieder gutmachen. Bei Hochgeschwindigkeitskursen wie in Atlanta kann schon eine abstehende Stoßstange zu solchen Verlusten in der Endgeschwindigkeit führen, dass Sie ohne Reparatur keine Chance auf einen der vorderen Plätze haben. Wenn eine Reparatur zu lange dauert, der kann seiner Crew mit der <Enter>-Taste die Anweisung geben, alle Arbeiten sofort einzustellen. Noch ein Tipp: Wenn Sie die Seitenbegrenzung oder einen Gegner berührt haben und sich nicht sicher sind, ob Ihr Fahrzeug beschädigt ist, warten Sie bis zur nächsten Geraden und drücken Sie dann F9. Erscheint daraufhin die Mitteilung „Repair Damage“ wissen Sie, dass Sie an die Boxen müssen. Erscheint sie nicht, haben Sie noch mal Schwein gehabt.
9. Haben Sie Geduld! Sie müssen nicht immer in der „Pole Position“ sitzen, jedes Rennen gewinnen oder gleich in der ersten Runde das Feld anführen, um erfolgreich zu sein. Geben Sie Ihr Bestes im „Qualifying“, stimmen Sie Ihr Fahrzeug sorgfältig ab und arbeiten Sie sich langsam nach vorne. Lassen Sie Ihre Gegner ruhig mal vorbeigehen, wenn Sie merken, dass diese zur Zeit schneller sind, und warten Sie ab, bis sich Ihr Wagen wieder besser handeln lässt. Es kann schon genügen, in jedem Rennen nur eine Runde lang in Führung zu liegen, um in der Meisterschaft eine glänzende Figur abzugeben. Denn für jede einzelne Runde gibt es fünf Punkte extra.



## Interview mit Martin Walfisz

Best of Sierra hat für Sie den Geschäftsführer von Massive Entertainment, Martin Walfisz, zu ihrem Erstlingswerk, „Ground Control“, befragt



**BoS:** Massive Entertainment kamen so zu sagen plötzlich aus dem Nichts und haben in der Spieleindustrie für Gesprächsstoff gesorgt. Können Sie unseren Lesern ein bisschen über Massive Entertainment erzählen?

**Martin Walfisz:** Massive Entertainment wurde Anfang 1997 gegründet als wir begannen, die Leute für das Projekt „Ground Control“ zu suchen. Im Moment arbeiten 23 Leute bei uns und jeder ist darauf fixiert, „Ground Control“ fertig zu stellen. Keiner von uns hat zuvor an solch einem Projekt gearbeitet; wir waren Graphiker, Programmierer und Spieler – jetzt sind wir plötzlich Spieleentwickler. Zusätzlich zu unseren „Ground Control“-Leuten haben wir ein weiteres Team, das bspw. Spiele für Handys entwickelt.

**BoS:** Was wird „Ground Control“ von bereits vorhandenen Real-Time-Strategy (RTS)-Titeln unterscheiden?

**Martin Walfisz:** Kurze Antwort: Action und leichte Zugänglichkeit. Lange Antwort: „Ground Control“ konzentriert sich wesentlich stärker auf Action und Taktik als andere RTS-Spiele. Die Design-Philosophie bei „Ground Control“ war, ein virtuelles Schlachtfeld zu entwerfen, auf dem jeder seine Einheiten schnell und unkompliziert kommandieren kann. Um das zu erreichen, haben wir davon abgesehen, uns zu intensiv mit Rohstoff-Verwaltung und Gebäude-Strukturen oder ähnlichem zu beschäftigen. Anstelle dessen haben wir unsere ganze Energie darauf gerichtet, verschiedene Taktiken wie Elevation (das Stehen auf höherem Boden verschafft Vorteile) oder Schatten (das Stehen im Bergschatten



als neue List) benutzen zu können. Der Spieler muss das Terrain zu seinem Vorteil nutzen oder er wird verlieren. Weiterhin haben wir eine echte 3D-Welt, in der man sich bewegen und in jede Richtung schauen kann. Es macht alleine schon Spaß, nur jemandem beim Spielen zu zuschauen.

**BoS:** Warum haben Sie sich dafür entschieden, von der für das RTS-Genre typischen Rohstoff-Verwaltung abzugehen?

**Martin Walfisz:** Wir glauben, dass das Feature der Rohstoff-Verwaltung Spaß macht, aber es verlangsamt den gesamten Spielprozess. Das Ziel von „Ground Control“ ist, dem Spieler einen bewegungsreichen Spielablauf und eine strategische actionreiche Erfahrung zu vermitteln, aber die Hauptelemente des traditionellen RTS-Gameplays beizubehalten. Wir sind außerdem der Ansicht, dass es realistischer ist, sich auf den Kampf als solches zu konzentrieren. In einem echten Gefecht erfährt man ja auch nichts von Gebäude-Strukturen oder Holz-Erträgen.

**BoS:** Glauben Sie, dass „Ground Control“ das Potential hat, über mehr Strategien als andere RTS-Titel zu verfügen?

**Martin Walfisz:** Da der Fokus des Spieles auf Tempo, reinen Kampf-Taktiken und Strategie liegt, haben wir unsere Anstrengungen vornehmlich auf diese Features konzentriert. „Ground Control“ benötigt definitiv mehr schnelles Denken und gerissene Kampf-Taktiken als jedes andere RTS-Spiel, das wir bisher gesehen haben.

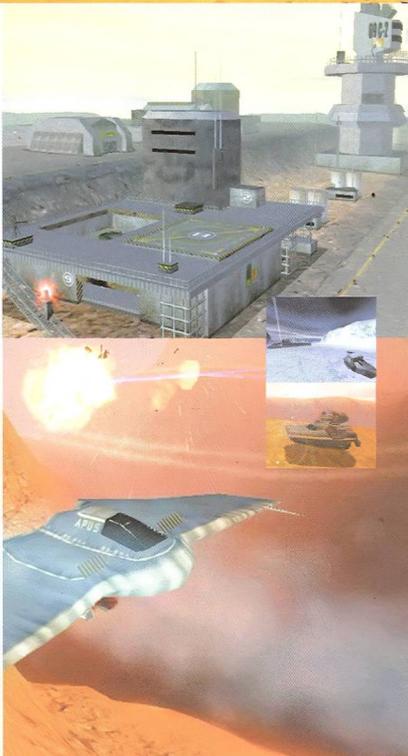
**BoS:** Wie sieht es mit dem Multiplayer-Modus für „Ground Control“ aus?

**Martin Walfisz:** Sehr gut, vielen Dank. Wir haben die traditionellen RTS-Spiele-Typen (deathmatch, capture the flag, escort) für 4-8 Spieler für LAN und Internet integriert. Außerdem verfügen wir über einen einzigartigen Spiel-Modus, der bisher nur bei Ego-Shootern verwendet wurde. Wie auch immer, wir sind noch am ausprobieren, aber wir werden euch mehr darüber wissen lassen, wenn wir soweit sind, es auch zu zeigen. Letztendlich können die Spieler auch über unseren Missionen-Editor, GenEd, ihre eigenen Multiplayer-Missionen entwerfen. Wir hoffen, dass diese Möglichkeit die Spieler anregt mehr Multiplayer-Missionen zu entwerfen und zu spielen als nur die, die wir schon entwickelt haben.

**BoS:** Wir wissen, dass Sie mit „Ground Control“ in der Test-Phase sind, in welcher die Feinabstimmungen für die Veröffentlichung gemacht werden. An was genau arbeitet das Entwickler-Team derzeit noch?

**Martin Walfisz:** Im Moment konzentrieren wir uns darauf, die Story und die Missionen noch ein bisschen aufzupolieren. Außerdem integrieren wir noch ein paar zusätzliche Features und optimieren den Multiplayer-Modus. Unsere Graphiker verbessern die Spezial-Effekte und stellen die Filmsequenzen fertig.

**BoS:** Wir danken Ihnen für das Gespräch.



# Der Euro – die europäische Währung für das neue Jahrtausend.

Mit ADDY EURO mehr über unsere neue Währung lernen!

Das Jahr 2000 hat begonnen. Die kommenden zwei Jahre werden ganz im Zeichen der Währungsumstellung von DM zu Euro stehen. Viele Fragen werden dazu kommen, doch einer hat immer die richtige Antwort parat – ADDY!

**B**isher kannten die Schülerinnen und Schüler ADDY, den außerirdischen Freund und Schulbegleiter, ausschließlich als Fachmann für die Fächer Deutsch, Mathematik, Englisch und Erdkunde. Ab sofort werden sie ADDY auch als Wirtschafts- und Geschichtsexperten kennenlernen. In seinem neuen Programm „ADDY EURO“ vermittelt der sympathische Außerirdische Wissen zur Wirtschafts- und Währungsgeschichte Europas und natürlich zum neuen Euro. Neben vielen wichtigen Informationen zu Vergangenheit und Gegenwart Europas lernen die Schüler auch den Umgang mit unserem neuen Zahlungsmittel. Als Ergänzung zu den Abbildungen der neuen Münzen und Geldscheine enthält das Programm praktische auch einen kleinen integrierten Taschenrechner. Damit lassen sich schnell und einfach DM in Euro umrechnen und umgekehrt.

### Mit ADDY die Gemeinsamkeiten Europas entdecken

Das neue Programm „ADDY EURO“ enthält vier verschiedene Lern- und Übungsbereiche. Machen wir einfach einen kurzen Rundgang! Da ist zum einen das Herzstück des Programms, die umfangreiche Datenbank: Sie enthält die Texte, Bilder und Grafiken, mit denen einprägsam und sehr informativ die wichtigsten Etappen auf dem Weg zu einer europäischen Union gezeigt werden. In zwei übersichtlichen Hauptkapiteln können sich die Schüler zum einen mit europäischer Kultur- und Wirtschaftsgeschichte vertraut machen. Zum anderen erfahren sie Wissenswertes über die Stationen der europäischen Vereinigung. Natürlich sind Stichworte wie die Römischen Verträge oder das Abkommen von Maastricht selbst für Eltern und sicher auch für Lehrer von Interesse.

In den Übungen können die Schüler ihr Wissen über den Euro, die europäische Wirtschaft und die europäische Geschichte überprüfen. Rund 400 Fragen und über 100 ausführliche Sachtexte stehen dem wissensdurstigen Nachwuchs zur Verfügung. Wer ADDY bereits kennt, der weiß, wieviel Spaß das Üben und Lernen am Computer machen kann. Abwechslungsreiche Animationen, ausführliche Fehlerkommentare und natürlich die Jagd nach den Belohnungspunkten motivieren die Schüler gleichermaßen, um mit Spaß und Freude zu lernen. Wie immer steht auch hier ADDY mit Rat und Tat hilfreich zur Seite.

### Lernen in Europa – mit ADDYs virtuellen Klassen

Einzigartig und bei vielen Schülern sehr beliebt sind ADDYs virtuelle Klassen. Über das Internet können sich Schüler verabreden und gemeinsam in den Fächern Deutsch und Mathe lernen. Darüber hinaus gibt es ein eigenes ADDY-Forum mit vielen Neuigkeiten, wissenswerten Informationen und einem eigenen Briefclub. Gegen eine geringe Monatsgebühr können sich Familien mit ihren Kindern für den Zugang auf dem geschützten ADDY-Server registrieren lassen. Die Online-CD liegt jedem ADDY-Programm bei und lässt sich direkt über ADDYs Zimmer starten. Jetzt in der verbesserten Version 4.21. Damit geht die Verbindung noch schneller und bequemer.

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

Das Inhaltsverzeichnis enthält Fotos, Grafiken, Dokumente und vor allem ein ausführliches Stichwortverzeichnis: von A wie Ariane bis Z wie Zollunion können sehr schnell alle Informationen zusammengetragen und sogar ausgedruckt werden. Wie bereits in „ADDY Erdkunde“ gibt es auch bei „ADDY EURO“ den sogenannten „Rucksack“. Damit können die Schüler ihre eigenen Informationen zu einem bestimmten Thema zusammentragen und beispielsweise für Referate ausdrucken.

Zur Währungsumrechnung hilft abschließend der integrierte Taschenrechner. Wahlweise zeigt er die Summen in Euro oder DM an. Natürlich ist er auch sehr praktisch, wenn es darum geht, die immer häufiger verwendeten Euro-Preise nachzurechnen.

### Eine gemeinsame Währung für Europa

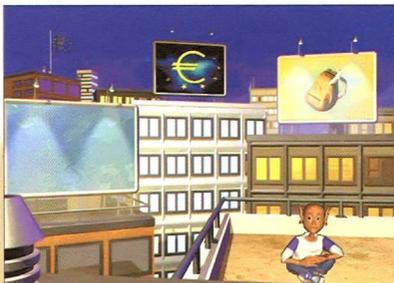
Dieses Programm ist etwas besonderes in der beliebten und vielfach ausgezeichneten ADDY-Reihe. Mit „ADDY EURO“ können sich die jungen Bürger Europas über die wichtigsten Veränderungen im wirtschaftlichen Zusammenleben der Europäischen Union (EU) informieren. Sie lernen, dass der Euro nicht einfach vom Himmel gefallen ist, sondern das Ergebnis einer langen europäischen Geschichte verkörpert. Mit diesem Titel wird es Schülern viel leichter fallen, den Weg bis zur europäischen Wirtschafts- und Währungsunion zu verstehen.

**ADDY EURO**

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 – Pentium 75 – 16 MB RAM – 2x CD-ROM-Laufwerk – Windows-kompatible Grafikkarte – Windows-kompatible Soundkarte



Die Mitgliedsländer der Europäischen Union

25.025 €

7 8 9

4 5 6

1 2 3

0 . / C

50-, 100- und 200-Euro-Scheine

Der 50-, 100- und 200-Euro-Schein hat folgende Farben, Dimensionen, Größe und Größe. Ihre Antriebsvorrichtungen lesen sich auf Rückseite, Rand und über 18 Jahre.

Entwickle die das jeweilige Land Mitglied der EU ist und in welchem Jahr es beigetreten ist! (Suche Anrede)

Ist Finnland Mitglied der Europäischen Union?

Wenn erfolgte der Beitritt?

1997 1992 1993 1994 1995

Kannst du dich schon mit den Euro-Münzen aus?

Beantworte die Frage über europäisches Geld.

Wie heißt die Münze, die 20 Hundertstel eines Euros wert ist?

20 Cents

Was ist das kleinste der Münzen. Und die genau den Wert, der über dem 100-Mark, denn ist die 1000 die neuen Euro wertig?

Ich laufe einen Pflücker zum Preis von 19,50 Euro mit einem 20-Euro-Schein.

Wäge auf das Foto, auf dem die jeweils bestebrachte Kruppe der Herstellung der Euro-Münzen zu sehen ist!

Diese runden Metallstücke werden Kollaren oder Schutzbügel genannt.

# StArT\*KIAR Rechnen - jetzt für die 1. + 2. Klasse



Frankie, der Hund und Fridolin Frosch führen in die „Geheimnisse“ der Mathematik ein

Dass Rechnen auch mit Spaß verbunden sein kann, zeigen die neuen Produkte aus der schulbegleitenden Lernsoftware-Reihe StArT\*KIAR. „StArT\*KIAR 1. Klasse Rechnen“ und „StArT\*KIAR 2. Klasse Rechnen“ führen die Kinder auf spielerische Art und Weise an die Grundlagen der Mathematik heran.

## StArT\*KIAR 1. Klasse Rechnen

### Frankies Rechenabenteuer

Was ist denn mit Frankie passiert? Der beliebte StArT\*KIAR-Hund ist geschrumpft und findet sich plötzlich in einem überdimensionalen Garten wieder. Frankie hat bei seiner Lieblingsbeschäftigung - dem Graben nach Knochen - viele kleine Tiere, die im Garten leben gestört. Um Frankie eine Lektion zu erteilen, hat die Bienenkönigin den StArT\*KIAR-Hund schrumpfen lassen. Sie will ihm seine ursprüngliche Größe nur zurückgeben, wenn er es schafft, die Kreaturen, die er zuvor durch seine Buddelei gestört hat, zu seinen Freunden zu machen. Die Aufgabe der Kinder ist es, Frankie bei der Lösung dieses Problems zu unterstützen. Sie sollen ihm helfen, verschiedene Rechenaufgaben zu lösen. Die Spinne benötigt bspw. Hilfe bei der Erkennung von Zahlenreihen und dem Käfer muss Frankie beim Bauen der Sandburgen helfen, die er durch seine Buddelei zerstört hat. Dazu muss er verschiedene geometrische Formen an die richtige Stelle setzen. Die Raupen brauchen Frankies Rechenkünste, um zu ihren Kokons zu gelangen. Er muss Brücken bauen und die richtigen Abmessungen kalkulieren.

Weitere Grundlagen der Mathematik rund um die Lehrpläne das ersten Schuljahres wie Addition, Subtraktion, Uhrzeit, Zuordnen u.v.m. werden in abwechslungsreichen und leicht verständlichen Übungen den Schulbeginnern näher gebracht.



## StArT\*KIAR 2. Klasse Rechnen

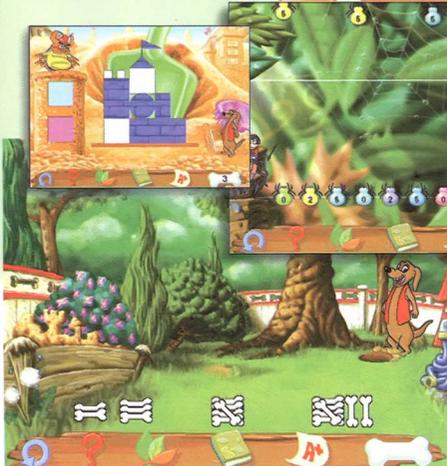
### Fridolin Frosch rettet das Königreich

„StArT\*KIAR 2. Klasse Rechnen“ müssen Fridolin Frosch und Tommy Volt ein spannendes Rechenabenteuer im Mittelalter bestehen.



Eigentlich liebt Fridolin Frosch seine Arbeit als königlicher Fliegenfänger und Beschützer der königlichen Familie vor Insekten und anderen Störenfriedern. Aber mit einem speziellen Nagetier wird er einfach nicht fertig. Graf Razzo und seine Anhänger haben das Schloss in Besitz genommen und die königliche Familie in einem magischen Spiegel gesperrt. Mit einem Zauberbuch, das die Kinder von der Prinzessin erhalten haben, können sie in spannenden Rechenspielen Fridolin Frosch helfen, Razzo's Fallen zu entschärfen und eignen sich gleichzeitig auf spielerische Art und Weise mathematische Grundkenntnisse an. In dem Subtraktions-Spiel müssen die Kinder bspw. das richtige Ergebnis (in Form eines Ringes) der ihnen gestellten Rechenaufgabe mit einer Lanze - wie bei einem Ritterduell - treffen. Die Katapult-Addition verlangt das richtige Ergebnis in Form von Steinen auf den Katapult zu laden und abzufeuern. Für jede Rechenart rund um die Lehrpläne des zweiten Schuljahres gibt es spezielle Übungen und spannende Abenteuer zu bestehen. Multiplikation, Logik-Probleme, Bruch-Aufgaben, Geometrie u.v.m. lernen die Kinder in einer spielerischen Atmosphäre kennen.

„StArT\*KIAR 1. Klasse Rechnen“ und „StArT\*KIAR 2. Klasse Rechnen“ sind die idealen Helfer zur Unterstützung des Mathematikunterrichtes in der Schule.





*Darf's etwas mehr sein?*

ABO-VORTEILE  
**jetzt**  
sichern

## Mehr Games, mehr Infos, News und Tips

Wenn Sie mehr wollen, sichern Sie sich die Vorteile von **Best of Sierra** im Abonnement und werben Sie einen neuen Spieler. Als Dankeschön erhalten Sie ein Top-Spiel aus dem Hause Sierra.

**Ihr persönliches Abo:** 6 Ausgaben und 12 Top-Spiele von Sierra zum Preis von 5. Sie werden nie wieder eine Ausgabe verpassen! In jedem Heft: 2 Top-Spiele-Hits als deutsche Vollversionen, Berichte über Neuheiten mit Demos, Spiel- und Lösungstips und vieles, vieles mehr.

**Das Freundschafts-Abo:** Wenn Sie sich schon für ein Abo entschieden haben, empfehlen Sie **Best of Sierra** doch weiter. Jeder durch Sie vermittelte Abonnent erhält ebenfalls sofort den Jahresrabatt, und Sie bekommen eines der zwei Top-Spiele **Homeworld** oder **Pharao** als Prämie.



**Ja!**

Ausfüllen, einsenden,  
faxen oder gleich anrufen

HAVAS Interactive Bestellservice  
Postfach 10 10 62  
60010 Frankfurt am Main

Tel. 01 80 50 - 77 43 53\*  
Fax 01 80 50 - 3 29 36\*

Mo. - Fr. 08 - 22 Uhr, Sa. 10 - 18 Uhr / \*24 Pf/Min.

Ich möchte Best of Sierra zum Abo-Vorzugspreis von nur DM 77,-\*  
anstatt DM 89,40 bei Einzelkauf abonnieren. (\*inkl. Porto und Versand)

Meine Prämie:

Homeworld  Pharao

### Ihre Adresse:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

### Die Adresse Ihres Freundes:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen, Unterschrift d. gesetzl. Vertreters)

✗

Ich bin mit der Erfassung meiner Daten für die Zusendung von Produktinformationen,  
sowie für statistische Zwecke der Firma HAVAS Interactive entsprechend dem Datenschutzge-  
setz einverstanden. (ggf. streichen)

Diese Bestellung kann ich innerhalb einer Woche ab Bestelldatum  
(Poststempel) bei HAVAS Interactive widerrufen. Die Kenntnisnahme  
des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift (bei Minderjährigen, Unterschrift d. gesetzl. Vertreters)

✗

Zahlungsweise:

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

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

Bequem und bargeldlos per Kreditkarte

16-stellige Kreditkartennummer

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

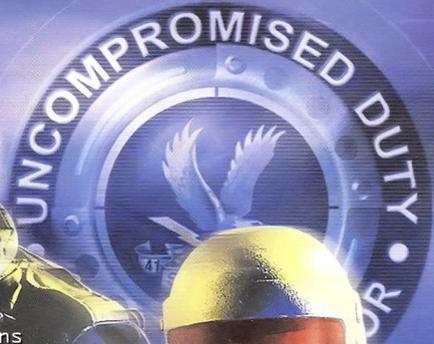
Visa Card

Eurocard/Mastercard

Gültig bis:

\_\_\_\_\_

DEINE FREUNDE  
UND  
HELFER...



Officer Clyde Stevens  
Dienstnummer: 164759  
Jahre bei SWAT: 3  
EX US Army

Officer Arron Bronsky  
Dienstnummer: 129942  
Jahre bei SWAT: 15  
EX Marine

Officer Byron Towne  
Dienstnummer: 146823  
Jahre bei SWAT: 16  
EX US Navy

# SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

[www.sierra.de](http://www.sierra.de)



# Maschinenschaden

Es gibt Situationen, da bleibt selbst Larry die Spucke weg und auch die hochgezüchteten Triebwerke der NASCAR-Boliden verfallen in betretenes Schweigen. Doch das ist kein Grund, um gleich verärgert die Segel zu streichen. Oft sind es nur Kleinigkeiten, die Sie selbst beheben können. Doc Sierra öffnet sein Notfallkofferchen und sagt Ihnen, wie Sie Ihren Rechner selbst verarzten können.

## Abgetaktet

### - Wenn die „PMS Bouncy“ auf Grund läuft

Erfahrene Best of Sierra-Leser wissen mittlerweile, was sie tun müssen, wenn der Sound nur sehr verzerrt oder gar nicht zu hören ist. Weil das in der Regel etwas mit den Einstellungen der Soundkarte zu tun hat, sollten Sie sich diese Einstellungen einmal aus der Nähe ansehen. Über **START** → **EINSTELLUNGEN** → **SYSTEMSTEUERUNG** → **SYSTEM** → **GERÄTE-MANAGER** erreichen Sie die Spezifikationen des **AUDIO...CONTROLLERS**. Wenn Sie dort keine Fehlermeldung erhalten, könnte unter Umständen ein Treiberupdate Abhilfe schaffen. Wer über ein angeschlossenes Modem verfügt, kann auf der Internetseite des Soundkartenherstellers nach einem entsprechenden Treiber



fanden. Unter DOS wird die Angelegenheit womöglich schwieriger, denn hier könnte ein Treiber nötig werden, den Sie selbst installieren müssen. Hier hilft ein Blick ins Handbuch Ihrer Soundkarte, um sich über die weitere Vorgehensweise zu informieren.

Auch die Meldung „Wave out unprepare header 1...“ ist mit hoher Wahrscheinlichkeit auf Probleme mit den Treibern Ihrer Soundkarte zurückzuführen. Ärgerlich ist die Mitteilung deshalb, weil sich das Spiel danach meist nicht mehr spielen lässt - Larry schafft es nicht einmal, beim Sierra-Intro verabredungsgemäß unter der Weltkugel zusammenzuklappen. Er macht schon vorher schlapp. Auch hier ist eine Anfrage beim Soundkartenhersteller zu empfehlen - auf der Homepage des Herstellers müsste sich etwas Passendes finden lassen. Anwählen, herunterladen, weiterspielen - die Welt kann manchmal so einfach sein!

## Technische Aussetzer und wie man sie behebt



Schwieriger wird es da schon, wenn das Spiel mit einer gewissen Penetranz häufiger ohne Angabe von Gründen abstürzt. Das sind in der Regel klare Fälle von „Inkompatibilität“, einer Unvereinbarkeit mit gewissen Komponenten Ihres Rechners, die Sierra leider nie ganz ausschließen kann - dafür sind die Konfigurationen einfach zu verschieden. Trotzdem müssen Sie deswegen nicht gleich aufgeben: Versuchen Sie statt dessen, Larry unter DOS zu laden und dort auch zu spielen. Schließlich hat Larry ein Faible für Dinge, die in die Jahre gekommen sind.



Die Meldung „Error 47/48 Not an Object...“ hingegen ist ein Programmierfehler. Auf der BoS-CD finden Sie ein Verzeichnis namens „Patches“. Mit Hilfe der darin enthaltenen Dateien können Sie dieser Meldung den Garaus machen: Kopieren Sie diese Dateien einfach in das Verzeichnis, in das Sie „Larry 7“ installiert haben. Das ist normalerweise C:\SIERRA\SL7. Beantworten Sie alle Fragen (z.B. „Möchten Sie die Datei überschreiben?“) mit „JA“ oder mit „OK“. Sind alle Dateien kopiert, starten Sie den Rechner neu und rufen Larry noch einmal auf den Plan.

Wer die Mitteilung erhält, dass er sich einer „Schutzverletzung in Modul SIERRAWS.EXE...“ schuldig gemacht hat, sollte über **START** → **EINSTELLUNGEN** → **SYSTEMSTEUERUNG** → **ANZEIGE** → **EINSTELLUNGEN** die Bildschirmfarbtiefe exakt auf 256 Farben einstellen. Nicht mehr und nicht weniger.

# Maschinenschaden

Technische Aussetzer und wie man sie behebt

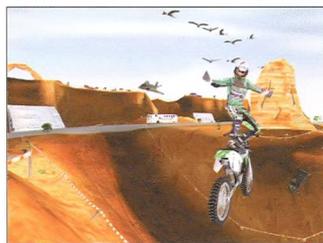


## Die schwarze Flagge

### NASCAR Racing 99 und der Fehlerleute!

Für alle, die einen Joystick oder ein Lenkrad ihr eigen nennen, das Eingabegerät aber nicht einstellen können, oder deren Rechner schon bei der Soundkartenerkennung in die Knie geht, haben wir im Verzeichnis „Patches“ einige Dateien vorbereitet, die diesem losen Treiben zuverlässig ein Ende setzen. Kopieren Sie diese Dateien einfach in das Verzeichnis, in das Sie „NASCAR 99“ installiert haben. Das ist normalerweise C:\SIERRA\NR1999. Beantworten Sie alle Fragen (z.B. „Möchten Sie die Datei überschreiben?“) mit „JA“ oder mit „OK“. Sind alle Dateien kopiert, starten Sie Ihren Computer neu und rufen das Spiel „NASCAR 99“ erneut auf. Nun sollten sich sowohl Joystick wie Lenkrad über das Menü „Options“ sauber einstellen lassen. Dieser Patch beinhaltet auch ein neues Sound-Setup-Modul, so dass auch hypermoderne Soundkarten keinen Ärger mehr machen.

Ausgerechnet bei den neuesten Grafikkarten wie Voodoo 3 oder RIVA TNT kann es passieren, dass der von „NASCAR 99“ mit installierte VESA-Treiber diese Karten nicht erkennt und folglich keine DOS-Grafiken darstellen kann. Der Hersteller Ihrer Grafikkarte sollte aber einen passenden VESA-Treiber für DOS parat haben. Falls aber nicht, können Sie sich mit dem Shareware-Programm „Sci-Tech Display-Doctor“ helfen, den Sie von der Homepage <http://www.scitech-soft.com> herunterladen. Fragen zum Display-Doctor beantwortet das Unternehmen „Sci-Tech Soft“ zuverlässig.



## Demo-liert

### - was bei Demos so alles passieren kann

Unsere Demos verlaufen in aller Regel friedlich. Sollte es dennoch einmal zu vereinzelt Schutzverletzungen kommen, sind es fast immer die Treiber, die wieder einmal ihre Konflikte auf Kosten anderer Leute austragen. Um möglichen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sollten Sie immer die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte verwenden. Diese auführreichen Elemente werden fast immer monatlich von den Hardwareherstellern herausgegeben. Selbst wenn Sie Ihren PC gerade neu gekauft haben, kann trotzdem schon ein überholter Treiber vorhanden sein. Am besten Sie setzen sich via Internet mit den Hardwareherstellern in Verbindung und laden sich von deren Homepage einen neuen Treiber herunter. Das geht am schnellsten und ist auch noch kostengünstig. Wenn Sie keinen Internet-Zugang haben, wird Ihnen ein Hard- und Softwarehändler in Ihrer Nähe sicherlich mit Rat und Tat zur Seite stehen. Oder irgendjemand aus Ihrem Freundeskreis hat einen Internet-Anschluss, den er netterweise gegen eine kleine Gebühr zur Verfügung stellt - eine Mehrspielerunde „Homeworld“ zum Beispiel.

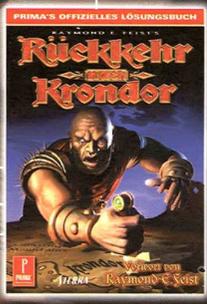


# Seien Sie Ihren Gegnern immer einen Schritt voraus!

## PRIMA'S OFFIZIELLE LÖSUNGSBÜCHER

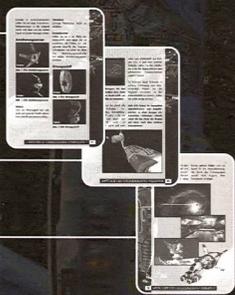
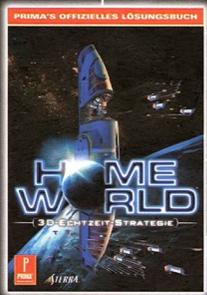
### Rückkehr nach Krondor

ISBN 3-933841-16-X



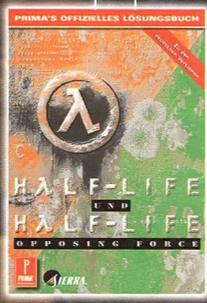
### Homeworld

ISBN 3-933841-55-0



### Half-Life und Opposing Force

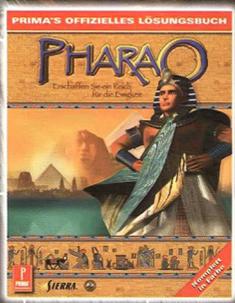
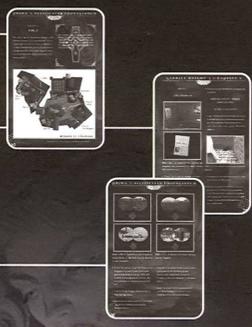
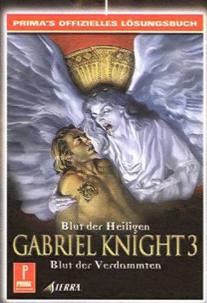
ISBN 3-933841-67-4



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

### Gabriel Knight 3

ISBN 3-933841-24-0



ISBN 3-933841-56-9

### Pharao

**Erhältlich im Best of Sierra Shop...  
...sowie im Handel!**

## INSTALLATION

## SCHNELLSTART

Legen Sie unter Windows 99/98 die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun-Menü erscheint, und klicken Sie auf das Spiel oder die Demo Ihrer Wahl, die Installationsbox, das Spiel startet dann automatisch.

Larry 7

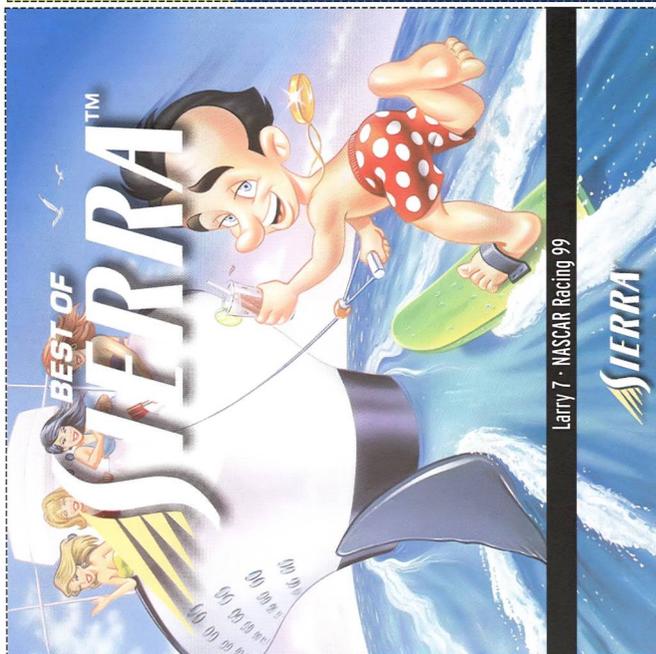
Mindestvoraussetzungen: → Win 3.1 / 95 → Pentium 75 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus

NASCAR Racing 99

Mindestvoraussetzungen: → Win 3.1 / 95 → Pentium 90 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → 30x-Voodoo Karte wird unterstützt (ist aber nicht notwendig)

## Demos (Extreme Biker):

Mindestvoraussetzungen: → Win 95/99 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 12xCD-ROM-Laufwerk → Soundkarte → 3P-Beschleuniger optional (30x-Voodoo empfohlen) → Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher → unterstützt Windows-kompatible Joysticks (inkl. Force Feedback)



Larry 7 · NASCAR Racing 99

## Impressum

## IMPRESSUM

## HERAUSGEBER

HAVAS Interactive Deutschland GmbH  
Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich  
Geschäftsführer: Stefan Nupbaum

## CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

## STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION

Stefanie Pranz

## PUBLIC RELATIONS

Alexandra Huster

## REDAKTION

TextFarm · Nörvenich-Irresheim  
Rolf O. Busch  
Thomas Schmidt

## TECHNIK

Redaktion: Michael Junkel  
Test: Josh Mosler

## LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln · www.planetpixel.de  
Anja Wülfel · Ansgar Hiller · Oliver Funke · Ilga Tick · Alessandro Riggio · Ralf Essert

## VERTRIEB

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

## 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 Dönecke, Birgit Fröhlich, Frank Matzke, Markus Rafflenbeul, Alexandra Huster, Miriam Nau, Michael Olt, FRIMA Deutschland, Kerstin Holtz, Mark Menges

## 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.

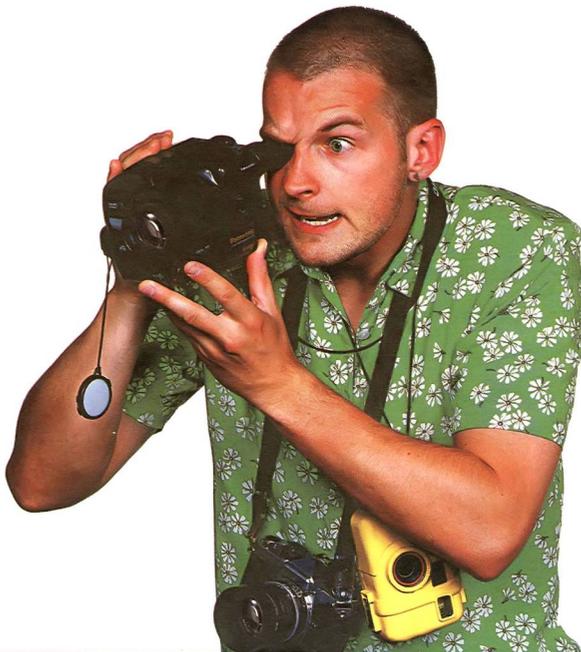
## MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Larry 7 und NASCAR Racing 99 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 zurückkloppen. 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 Garantie darüber hinaus sind ausgeschlossen.



  
 Guillemot

# COUGAR VIDEO EDITION

## HEISSE FILME – COOLE SCHNITTE !

**Achtung Aufnahme! Schnitt und fertig!**

Urlaubsvideos auf Ideallänge bringen leicht gemacht. Statt Freunde und Familie mit elend langen Videoaufnahmen zu quälen, schnell und einfach wie die Profis, die besten Sequenzen zu einem spannenden Film schneiden. Cut !

**Ob man damit auch Spielen kann?!?**

Klar kann man damit auch 3D-Spiele in bester Auflösung genießen.



**Die Cougar Video Edition hat alles zur Videobearbeitung:**

- Nehmen Sie Videosequenzen auf und speichern Sie diese auf dem PC
- Bringen Sie Pep in Ihre Filme durch:
  - Coole Spezialeffekte
  - Überblendungen
  - Eigene Soundtracks

**Zeichnen Sie Ihre eigenen Videos auf Cassette auf**

- Senden Sie digitalisierte Videosequenzen per E-Mail.
- Volle GENlock Funktion
- Video-Bearbeitungssoftware: VideoStudio 3.0 SE™ von Ulead®.
  - VideoStudio 3.0 SE™ hat eine Schritt-für-Schritt Benutzerführung, mit der Videobearbeitung ganz einfach wird.

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)

Deutschland / Österreich: GUILLEMOT GmbH - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - Tel.: 0211 - 338000 - Fax: 0211 - 33800141

Warenzeichen Cougar Video Edition™ und Guillemot™ sind Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Der Name NVIDIA, das NVIDIA-Logo und RIVA TNT2 M64 sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation. RIVA ist ein Warenzeichen der NVIDIA Corporation und STMicroelectronics. Alle Handelsnamen sind Warenzeichen oder geschützte Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer. Microsoft®, Windows®, Windows 95™, Windows 98™ und Windows NT™ sind Warenzeichen und/oder geschützte Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Fotos sind nicht bindend. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren.

# Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

heute dreht sich bei unserer Best of Sierra-Verlosung alles um Ihren Computer. Nutzen Sie die Chance, Ihren PC auf die neusten technischen Standards zu bringen. Haben Sie sich schon immer über schlechten Sound oder unzureichende Bildqualität geärgert, können Sie mit den Produkten von Guillemot Ihrem Computer zu neuem Glanz verhelfen. Alles was Sie dafür tun müssen ist, die drei untenstehenden Fragen zu beantworten und den Antwortcoupon bis zum 29.02.2000 an uns zurück zu schicken.

Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall schon einmal viel Glück!

Frage 1:

Wie heißt die Ehefrau von Jonathan Harker in dem neuen Adventure „Dracula“?

Frage 2:

Aus welchem Land stammt das Entwickler-Team von „Ground Control“?

Frage 3:

Wie heißen die beiden sich gegenüberstehenden amerikanischen Bürgerkriegs-Armeen in dem neuen Strategie-Spiel „Civil War 3“?

## Antworten

Frage 1: \_\_\_\_\_

Frage 2: \_\_\_\_\_

Frage 3: \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen:

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Fragebogen bis zum: 29.02.2000

Preisausschreiben vom 05.01.2000 bis zum 29.02.2000.

An folgende Adresse zurückschicken:

HAVAS Interactive - Best of Sierra

Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

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 Datenschutzbegriff, einverstanden. Diese Einwilligung kann ich jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widerrufen.

Datum / Unterschrift

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 05.01.2000 bis zum 29.02.2000 ein Preisausschreiben 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: Grafikkarte Maxi Gamer Xentor

Die Grafikkarte Maxi Gamer Xentor von Guillemot bietet beste Darstellungsqualität mit fotorealistischen 3D-Effekten und extrem scharfer Texturdarstellung selbst bei anspruchsvollen Spielen. Dazu kommen extrem hohe Frameraten und eine unvergleichliche 3D-Beschleunigung: Integrierter RIVA TNT2-Chip mit bis zu 9 Millionen Dreiecke/Sekunde Durchsatz, leistungsstarker State-Of-The-Art 128-Bit-Prozessor/128-Bit-Speicherzugriff, 270 Millionen Texture-Mapped Pixel/s, 32-Bit 3D-Rendering in Echtfarben.



## 2. Preis: Soundkarte Maxi Sound Fortissimo + Maxi Flatspeaker 2.0

Mit der Soundkarte Maxi Sound Fortissimo von Guillemot, die alle gängigen 3D-Sound Standards unterstützt, tauchen Sie in unvergessliche 3D-Audio Spielerlebnisse ein, wahlweise mit 2 oder 4 Lautsprechern. Benutzen Sie die bekannte ACID DJ Musiksoftware, um Ihre eigenen Songs zu komponieren und zu editieren. Schließen Sie Ihre HiFi-Anlage an den optischen Digitalausgang an, um Ihre eigenen Digitalaufnahmen mit einer Midi-Scd oder anderen Digitalrecordern aufzuzeichnen.

Mit den Maxi Flatspeakern 2.0 von Guillemot klingt Sound nicht nur gut, sondern sieht auch noch gut aus. Platzsparend können die Flatspeaker auch an die Wand gehängt werden.



## 3. Preis: Racing Wheel mit offizieller Ferrari-Lizenz

Das Racing Wheel von Guillemot versetzt Sie in ein realistisches Rennwagen-Cockpit, in dem Sie sich gegen die schwierigsten Strecken-Anforderungen behaupten müssen: realitätsgetreuer 180° Lenkeinschlag; 12 schnelle Action-Tasten, 4 davon auf einem Multifunktions-Pad; 1 programmierbarer 8-Wege Blickrichtungswechsel; 2 analoge Hebel für progressives Beschleunigen und Bremsen; 2 Schalthebel; analoge Pedale.

Die nächste Ausgabe ist am  
1. März 2000  
überall im Zeitschriftenhandel



# In diesem Heft:

**Spiel 1** (Vollversion komplett in Deutsch)

## Larry 7

Yacht nach Liebe

Looser Larry's verrücktes Abenteuer auf hoher See

- Das erste Larry-Spiel in 3D, mit 3D-Babes, die so schön sind, dass sie fast nicht von dieser Welt stammen können!
- Lustig, urkomisch, albern, frech und aufregend!
- Verschiedene Kamerawinkel, bildschirmfüllende Grafiken, großartige Animationen und viel mehr Auswahl bei der Suche nach dem passenden Gesprächsthema



Mindestvoraussetzungen: → Win 3.1 / 95 → Pentium 75 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte  
→ Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus

**Spiel 2** (Vollversion mit deutscher Anleitung)

## NASCAR Racing 99

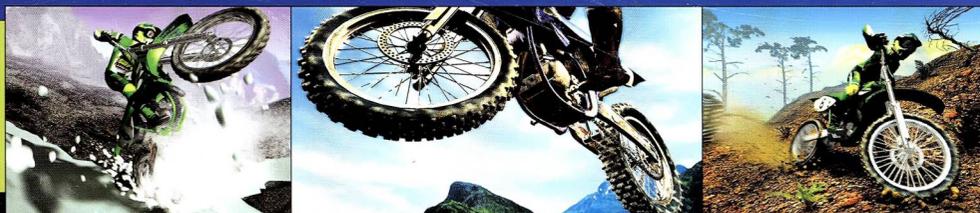
So realistisch, dass Sie das Dröhnen der Motoren spüren können

- Eine der fortschrittlichsten NASCAR Physik-Engines
- 3 komplette Rennserien: NASCAR Cup, NASCAR Grand Nationals, NASCAR Craftsman Truck
- 3D-Grafikkarten-Unterstützung



Mindestvoraussetzungen: → Win 3.1 / 95 → Pentium 90 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte  
→ Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → 3Dfx-Voodoo Karte wird unterstützt ist aber nicht notwendig

## DEMOS



**EXTREME BIKER** – Motocross total verschärft –

Mindestvoraussetzungen: → Win 95/98 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 12xCD-ROM-Laufwerk → Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher → unterstützt Windows-kompatible Joysticks (inkl. Force Feedback) → 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo empfohlen)