

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM BEST OF SIERRA

Nov. + Dez.
1997

BEST OF SIERRA

NR.3

3-D

Vollversion -
Komplett in Deutsch

U L T R A

P I N B A L L

C R E E P N I G H T

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

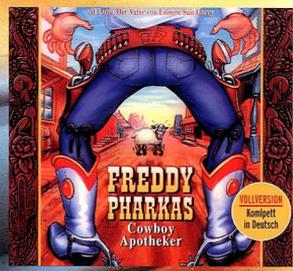
2 TOP-SPIELE
Vollversionen auf CD
14,90 DM

Vollversion - Komplett in Deutsch

FREDDY PHARKAS

COWBOY APOTHEKER

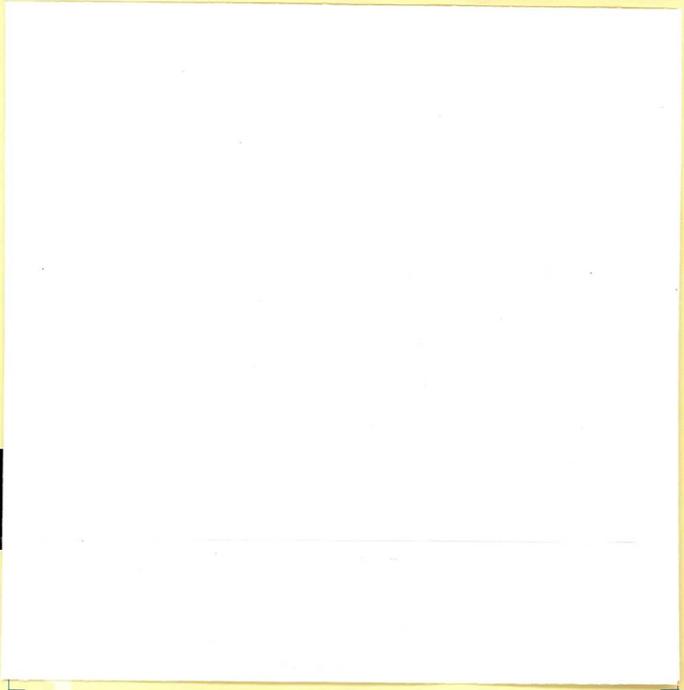
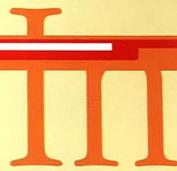
Das ausgeflippte Western-Adventure von Al Lowe



S I E R R A



Inhalt



EDITORIAL

Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

3-D Ultra Pinball: Creep Night, Freddy Pharkas Seite 4

DEMOS, VIDEO, SCREENSAVER

Seite 5

3-D ULTRA PINBALL - CREEPNIGHT

Gegen die Mächte der Finsternis ... Seite 6
 Die Wahl der Waffen Seite 8
 Der Schloß-Tisch Seite 10
 Der Turm-Tisch Seite 13
 Der Dungeon-Tisch Seite 16

FREDDY PHARKAS - COWBOY APOTHEKER

Das Geheimrezept gegen blaue Bohnen Seite 36
 So bewegt man sich in Coarsegold Seite 37
 Erster Akt Seite 38
 Zweiter Akt Seite 40
 Dritter Akt Seite 43
 Vierter Akt Seite 45

NEUHEITEN - ECTS SPECIAL

Red Baron II Seite 22
 Pro Pilot Seite 23
 3-D Ultra Pinball - Der Vergessene Kontinent Seite 24
 Half-Life Seite 26
 Outpost 2 Seite 28
 Police Quest SWAT 2 Seite 29
 Lords of Magic Seite 30
 Hell-Fire Seite 31
 DSF Golf Seite 32
 DSF Sport Seite 33
 Print Artist 4 Seite 34

RUBRIKEN

Planet Sierra Seite 20
 Sierra Shop Seite 48
 Die heißen Nummern bei Sierra Seite 49
 Erste Hilfe Seite 50
 Cover CD Seite 52
 Impressum Seite 52
 Verlosung Seite 54

Liebe Spielfreunde,

wenn man den neuesten Umfrageergebnissen Glauben schenken darf, sind die meisten von Ihnen mit der „Best of Sierra“ rundum zufrieden. Rundheraus gesagt: Das freut uns gemein. Natürlich haben wir uns auch diesmal alle Mühe gegeben, um aus dem neuesten Heft eine runde Sache zu machen. Wundern Sie sich also nicht, wenn die Weihnachtsausgabe von Best of Sierra ganz im Zeichen der Kugel steht.

Im Zeichen der buntschillernden Weihnachtskugel etwa. Das vorliegende Heft ist unser Geschenk an Sie (wenn man mal davon ausgeht, daß knapp 15 Mark für zwei komplette Spiele so gut wie geschenkt sind). Und weil wir Sie nicht über den (Gaben)Tisch ziehen wollen, haben wir Ihnen diesmal zwei richtige Knaller auf denselben gelegt, bei denen Kugeln die Hauptrolle spielen.

Erstes Beispiel: die hochglanzpolierte Flipperkugel. Mit 3D Ultra Pinball 2: Creep Night, einer Flippersimulation der Extraklasse, veranstalten Sie in einem verwunschenen Schloß einen ganz besonderen Ballzauber. Ihre Aufgabe: Befreien Sie mit Ihren Flippern das Schloß von einem schauerlichen Fluch und machen Sie alle angreifenden Monster rund.

Zweites Beispiel: die gemeine Pistolenkugel. Schlüpfen Sie in die Rolle des Freddy Pharkas, eines Apothekers, der mitten im Wilden Westen für Arznei und Linderung sorgt. Die Kugeln werden Ihnen nur so um die Ohren pfeifen (oder in diesem konkreten Fall nur um ein Ohr, warum, werden Sie schon sehen). Weil es kugelsichere Westen im vergangenen Jahrhundert noch nicht gab, müssen Sie schon verteuftelt gut schießen können, um sich alle Widersacher nachhaltig vom Leibe zu halten. Auch wenn nicht alles rund läuft, Sie werden sich kugeln vor Lachen: Freddy Pharkas stammt aus der Feder von Al Lowe, dem geistigen Vater von Leisure Suit Larry's gesammeltem Liebesleid.

Drittes Beispiel: der dichte Kugelhagel. Den haben Sie sich allerdings selbst zuzuschreiben. Denn in Ihren Zuschriften, liebe Leser, hieß es ja immer, wir möchten doch bitteschön mehr über unsere Neuerscheinungen bringen. Also lassen wir in diesem Heft alle Spielehits auf Sie einprasseln, die Sierra auf der ECTS, der größten europäischen Computerspielemesse, dem stauenden Publikum präsentiert hat.

Sollten Sie wider Erwarten Probleme bei der Installation und dem Start unserer Software haben, brauchen Sie sich deswegen noch lange nicht die Kugel zu geben. Denn zunächst gibt es ja die allseits bekannten Service-Seiten im Heft, die auf gewisse Schwierigkeiten im Vorfeld aufmerksam machen. Und als kleines Weihnachtspräsen haben wir eine Extra-Seite für Sie vorbereitet, die Ihnen die Arbeit unserer Hotline einmal näher vorstellt.

Doch bevor Sie jetzt endgültig die Kugeln sprechen lassen, habe ich noch eine große Bitte an Sie: Geben Sie's mir. Geigen Sie mir die Meinung! Wie Sie das machen, ob auf elektronischem Wege oder per Postkutsche, ist mir völlig schnuppe. Hauptsache, ich weiß, was Sie über Sierra im Allgemeinen und über unser neues Heft im Besonderen denken. Deshalb haben wir den Fragebogen noch mal ins Blatt gehoben. Und wenn Sie Glück haben, dann wird Ihre persönliche Meinung sogar veröffentlicht. Denn für das nächste Heft haben wir eine neue Rubrik „Leserbriefe“ fest eingeplant.

Merken Sie was? Wir geben einfach nicht auf! Wir wollen Sie immer besser bzw. jedesmal neu kennenlernen. Dafür ist uns jedes Mittel recht. Sogar eine Verlosung. Mit richtigen Preisen! Kaum zu glauben, aber so sind wir nun mal.

So, jetzt lasse ich Sie aber endgültig in Frieden und wünsche Ihnen viel Vergnügen mit unseren Spielen im Zeichen der Kugel. Let the good times roll!



Karl-Xavier Neubig
Chefredakteur



Ihr
Karl-Xavier Neubig

Installation und Start im Zeichen der Kugel

Egal, ob Sie sich nun für die polierte Edelstahlkugel oder die blauen Bohnen entschieden haben, Ihr Lieblingsprogramm will zunächst installiert sein. Manchmal kann das zuweilen zum Problem werden. Und bevor Sie entnervt auf den Programmierer schießen und unsere ohnehin dünne Personaldecke weiter reduzieren, geben wir Ihnen lieber ein paar Tips für eine reibungslose Installation und einen ordentlichen Spielstart. Wenn Sie alle Hinweise penibel befolgen, kann eigentlich nichts schiefgehen.

3D Ultra Pinball 2: Creep Night

Ein Spukschloß wird installiert

Unter **Windows 95** ist alles ganz einfach und denkbar komfortabel. Wenn Sie die Installation 'ableuern' wollen, müssen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und nach Erscheinen des Menüs „Best of Sierra - Installation“ auf **3D Ultra Pinball 2: Creep Night** klicken. Folgen Sie danach den Bildschirmanweisungen und alles wird gut.

Unter **Windows 3.1/3.11** ist dagegen schon mehr Handarbeit erforderlich. Nachdem Sie mit dem geübten Griff des Spielers die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, wählen Sie in der Menüleiste des Programm-Managers die Option DATEI->AUSFÜHREN. Danach geben Sie in die Befehlszeile Folgendes ein: D:\SETUP (falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht mit „D“ bezeichnet sein sollte, ändern Sie den Buchstaben bitte entsprechend). Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm und alles wird gut.

Noch ein Hinweis am Rande: Wenn Sie das Spiel in deutscher Fassung spielen möchten (wofür wir Verständnis haben), sollten Sie in Windows auf die Ländereinstellung „Deutsch/(Deutschland)“ achten. Aber Obacht! Trotz aller Sicherheitsvorkehrungen kann sich das Fehlermonster selbstständig machen. Wenn Ihnen beim Systemtest die

Setup verursacht eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder

Integer Divide by 0, entgegenschlagen, so kann Ihre Hardware (z.B. einer der neuen Cyrix oder AMD Prozessoren) nicht erkannt werden. In einem solchen Fall hilft nur eins: Löschen. Und zwar die Datei „sierra.ini“. Diese Datei schlummert im Windows-Verzeichnis C:\windows\sierra.ini. Danach starten Sie wie gewohnt Windows neu und auch „Setup“. Bei der Aufforderung Ihr System zu testen (Setup muß das tun, es hat nun mal den Auftrag, Ihr System zu testen, um sicherzugehen ob...) klicken Sie auf „Nein“, was zur Folge hat, daß der Test eben nicht durchgeführt wird. Daraufhin erscheint im nächsten Bild die Warnung, Ihr System sei unzureichend. Strafen Sie diese Ignoranz mit Mißachtung und fahren Sie mit der Installation fort.

Die Monster sind los - der Spielstart von Creep Night

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows neu (Windows braucht das einfach) und rufen dann das Spiel aus der Sierra Programmgruppe auf. Das Pinball-Symbol ist nicht zu übersehen.

Freddy Pharkas

Immer wenn er Pillen nahm - so installieren Sie Freddy Pharkas, den berühmtesten Apotheker des Wilden Westens

Freddy Pharkas ist im Gegensatz zu Creep Night ein ausgemachtes DOS-Spiel und zieht es vor, auch unter DOS gespielt zu werden. Zur Installation kann jedoch **Windows 95** noch hinzugezogen werden, wenn Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben und dann Freddy anklicken. Folgen Sie einfach den Bildschirmanweisungen und alles wird gut. Nach erfolgreicher Installation erscheint wieder der Sierra Auto Starter. Setzen Sie ihm ein Ende und klicken Sie auf „Schließen“. Wenn Sie nun spielen möchten, starten Sie entweder die **MS-DOS Eingabeaufforderung**, oder noch besser, beenden Sie Windows und starten Sie Ihren Computer im **MS-DOS Modus**.

Bei **Windows 3.1/3.11**, da hilft alles nichts, müssen Sie Windows verlassen, um ins DOS zu gelangen.

Die Hauptarbeit wartet auf Sie unter DOS. Also legen Sie die CD ein, geben den Laufwerksbuchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk an und verzieren das Ganze mit einem Doppelpunkt (D:) (falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht mit „D“ bezeichnet sein sollte, ändern Sie den Buchstaben bitte entsprechend). Bestätigen Sie alle Angaben mit der Eingabetaste. Auf Ihrem Bildschirm steht nun: „D:\>“. Wenn Sie mit **Freddy Pharkas** ein paar Pillen drehen möchten, wechseln Sie in das Verzeichnis **FREDDY: CD\FREDDY[Enter]** und geben dann **INSTALL [Enter]** ein. Wenn Sie jetzt folgen müssen, wissen Sie schon: den Bildschirmanweisungen. So muß beispielsweise die Soundkarte für Musik und Audio ausgewählt werden. Falls Sie nicht genau wissen, welche Soundkarte Sie besitzen, wählen Sie bei der Auswahlmöglichkeit Musik **SOUND BLASTER / ADLIB (ODER KOMPATIBLE)** und bei Audio **SOUND BLASTER**. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrem Soundkartenhandbuch. Beginnen Sie danach die Installation.

Der Anfang vom Ende des Wilden Westens - Spielstart von Freddy Pharkas

Wechseln Sie in das für Apotheken zuständige Verzeichnis durch Eingabe von **CD\SIERRA\FPPFD** und drücken die Eingabetaste.

Starten Sie nun das Spiel durch Eingabe von **FPPFD [Eingabetaste]** und lassen Sie sich von Freddy's Pillen verwöhnen.





DSF Golf



Print Artist



3D Ultra Pinball - Der Vergessene Kontinent



Red Baron II

DSF Golf (Demo)

Um noch realistischer zu erleben, wie man sich auf dem Golfplatz fühlt, müssen Sie schon raus in den Regen. Aber da werden Ihre Schläger naß, Sie holen sich einen Schnupfen und Ihr Golfwägelchen beginnt, zu rosten. Und warum das Ganze? DSF Golf bringt Ihnen die Golfplätze doch bis auf Ihren Bildschirm! Und mit der neuartigen, interaktiven Maussteuerung für den Schläger fühlen Sie wirklich, wie der Ball abgeschlagen wird. Sie kontrollieren bei jedem Schlag die Geschwindigkeit, die Kraft, die Richtung, den Effekt... Mit modernster Grafiksteuerung betrachten Sie das Geschehen auf den drei Meisterschaftsparcours aus verschiedenen Kameraperspektiven: da bleibt Ihnen kein Sandloch, keine Unebenheit und kein Haltungsfehler verborgen. Schnuppern Sie doch mal rein, unsere Demo auf der CD erlaubt Ihnen, ein paar Schläge zu spielen. Und das Beste: Ihre Schläger bleiben trocken...

Sie brauchen mindestens:

Pentium - Windows 95 - 16 MB - 2xSpeed CD - SVGA - SoundBlaster

Print Artist 3 (Demo)

Print Artist 3 konnte man schon 14 Tage nach Erscheinen mit Fug und Recht als Klassiker bezeichnen - mehr als 50.000 verkaufte Exemplare in Europa sprechen eine deutliche Sprache. Die Demo gibt Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf die umfangreichen Bibliotheken, Clipart-Grafiken, Schriftarten und Zitate von Print Artist 3. Werden Sie kreativ und gestalten Sie Ihre Glückwunschkarten und Einladungen selbst. Schriftzüge lassen sich nach Belieben biegen, drehen oder verdoppeln. Auch der Einbau von Fotos ist problemlos. Mit Print Artist können Sie selbst die ausgefallensten Ideen realisieren. Schweben Sie in unzähligen Spezialeffekten für Text und Cliparts, lesen Sie Grafiken direkt vom Scanner ein oder importieren Sie Ihre Bilder in allen gängigen Grafikformaten. Wer es eilig hat, greift auf die druckfertigen Vorlagen und Dokumente zurück.

Sie brauchen mindestens:

486/SX - Windows 95 oder 3.1 - 8 MB - 2xSpeed CD - SVGA - Drucker

3D Ultra Pinball 3 (Video)

Der vergessene Kontinent

Sorry, wir können Sie diese Flippertische noch nicht spielen lassen. Das wäre auch unfair den restlichen Demos gegenüber, denn wenn Sie einmal anfangen, lassen diese Flipper Sie nicht mehr los. Schließlich wird hier zum ersten Mal eine spannende Adventure-Geschichte erzählt, die Sie mit Ihren Flipperkünsten beeinflussen und steuern können. Aber wir können etwas anderes tun, um Ihnen den Mund wässrig zu machen: Wir zeigen Ihnen ein Video; genauer gesagt, eine selbstablaufende Demo im AVI-Format. Doch keine Bange, wir verraten nicht zuviel. Die Spannung dieser Kombination aus Flipperspaß und Abenteuer-Story müssen Sie schon selbst erleben. Sie sehen noch nicht einmal einen Bruchteil der Überraschungen, die Ihnen auf den 16 miteinander verbundenen Tischen bevorstehen...

Red Baron II (Screensaver)

Wenn Sie sich zum Fliegeras berufen fühlen - hier können Sie es beweisen. Nein, nicht in überschallgeschwindigkeit, in denen Sie Ihren Gegner bestenfalls zwei Tausendstel Sekunden sehen, sondern im Doppeldecker, Mann gegen Mann, ohne zielsuchende Raketen, dafür mit einem doppelläufigen Maschinengewehr, das durch Ihren Propeller schießt - falls es nicht gerade klemmt. Einen ersten Eindruck von der bestechenden Grafik und der Realitätsnähe dieser Luftkampf-Simulation vermittelt Ihnen unser Screensaver, der Sie in jeder Arbeitspause in die Lüfte entführt. (Nur für Windows 95)

So installieren Sie

Zur Installation können Sie unter **Windows 3.1/3.11** den **Datei-Manager** und unter **Windows 95** den **Windows-Explorer** verwenden. Ein Klick auf **Buchstaben Ihres CD-ROM Laufwerkes** klärt Sie über den Inhalt der CD auf. Sie werden dort einen Ordner namens „**Demos**“ entdecken. In diesem Ordner finden Sie die zwei Demos, das Video und den Win95-Bildschirmschoner zu „**Red Baron II**“. Klicken Sie einfach in den Ordner Ihrer Wahl und **starten** Sie dort die entsprechende **Installations-Datei** durch einen **Doppelklick**:

Wenn Ihnen der Sinn nach einem Ründchen Ballschlagen in Bernhard Langers Fußstapfen steht, installieren Sie **DSF Golf** mit einem Doppelklick auf „**Setup.exe**“ im Verzeichnis **\DEMOS\GOLF**.

Um mit dem **Print Artist 3** Kunstwerke auf Papier zu zaubern, doppelklicken Sie auf „**Setup.exe**“ in dem Verzeichnis **\DEMOS\PA3**.

Eine Runde Flipper gefällig, zumindest als AVI-Augenweide? Dann schauen Sie sich das Video von **3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent** an. Sie starten es mit einem lässigen Doppelklick auf „**PB3_2x**“ im Verzeichnis **\DEMOS\Pinball3**.

Um sich den luftig-leichten „**Red Baron**“-Screensaver zu installieren, klicken Sie im Verzeichnis **\DEMOS\Redbaron** auf die Datei **RB2**.

Und so starten Sie:

Alle Demos lassen sich durch ihr Symbol in der Sierra-Programmgruppe starten.

Den Bildschirmschoner können Sie, wie unter Windows 95 üblich, über **START -> EINSTELLUNGEN**

-> **SYSTEMSTEUERUNG -> ANZEIGE -> BILDSCHIRMSCHONER** auswählen.

Gegen die Mächte der Finsternis...

...helfen nur polierte Edelstahlkugeln

„He stands like a statue, becomes part of the machine“ — Mit diesen Zeilen aus „Pinball Wizard“ besang Roger Daltrey von „The Who“ Ende der sechziger Jahre einen kleinen blinden Jungen, der am Flipper zu einem wahren Zauberer wurde, und setzte auch dem Flipper selbst ein musikalisches Denkmal. Seitdem sind fast 30 Jahre vergangen, doch der Flipper ist unverwüchlich. Noch immer steht er in Spielhallen und Kneipen rund um den Globus und kaum jemand kann sich der Anziehungskraft des lauten „Groschengrabs“ entziehen.



Kein Wunder also, daß auch die Computerspieleindustrie sich recht bald des Themas annahm und Flipper-Simulationen auf den Markt brachte. Doch die ersten Spiele dieser Art litt noch unter großen Mängeln, das richtige Feeling wollte sich einfach nicht einstellen. Kein Rütteln half in kniffligen Situationen, kein Tilt sorgte für Säueris und die Art und Weise, wie die Kugel lief, hatte einfach nichts mit der Realität zu tun.

Doch spätestens die erste 3D Ultra Pinball-Simulation von Sierra machte diesen Unvollkommenheiten ein Ende. Endlich hatte der „Pinball Wizard“ das Gefühl, an einem wirklichen Tisch zu stehen. Und das Beste: 3D-Ultra-Pinball war mehr als nur ein Flipper, es erzählte auch noch eine Geschichte und kombinierte das Flipperspiel mit den Elementen eines Adventures. Ultra Pinball 1 führte seine Benutzer ins All, Pinball 2, um das es hier geht, machte mit den Mächten der Finsternis und des Grauens bekannt und Pinball 3, das in Kürze erscheint, führt Dich auf einen vergessenen Kontinent. Bei Pinball 2: Creep Night hast Du andere Gegner als nur Kugel und Schwerkraft, und die sind nicht von Papp. Monster aller Schattierungen, Mampfigeister, die Deine Kugel auffressen, oder Zombies, dazu verdammt in Flippern Ihr untotes Unwesen zu treiben (weil sie in ihrem früheren Leben einmal lausige Spieler waren?), wollen Dich am erfolgreichen Abschluß Deiner zahlreichen Missionen und Level hindern. Zeig ihnen, wo der Bartel den Most holt. Become part of the machine.



Allgemeine Strategie

Dieses Strategie-Thema ist in zwei Bereiche aufgeteilt - je nachdem, was Du erreichen willst. Den Abschnitt "Kampagne" solltest Du lesen, wenn Du Dir zum Ziel gesetzt hast, alle Tische zu schaffen und das Schloß vor den Mächten des Bösen zu retten, den Abschnitt

"Höchstpunktzahl", wenn Du darauf abzielst, soviele Punkte wie nur irgend möglich einzustreichen.

Kampagne

Wichtigstes Ziel ist es, alle Missionen auf den drei Haupttischen zu bewältigen. Sobald Du das geschafft hast, kommst Du automatisch auf den Finale-Tisch. Auf diesem Tisch gilt es ebenfalls, Missionen zu bewältigen, aber wie Du sie erfolgreich erledigen kannst, unterscheidet sich von den anderen Missionen. Doch zunächst ein paar Worte zu Continues.

CONTINUES

Wenn Du 20 Superpunkte zusammen hast, kannst Du aus dem Goblin-Goodies-Menü eine Continue auswählen. Dadurch kannst Du weiter spielen, nachdem die letzte Kugel ins Aus gegangen ist, und nur die Punktsomme wird auf null zurückgesetzt. Das heißt, daß Du alle Missionen, die Du bereits geschafft hast, behältst, so daß Du auf Dein Hauptziel hinarbeiten kannst. Du kannst auch Continues sammeln, verlierst sie aber, wenn Du das Spiel verläßt. Wenn Du das Spiel verläßt, kannst Du Dein Spiel speichern, um alle abgeschlossenen Missionen und Continues aufzuheben (einfach "Speichern" im Pulldown-Menü "Spiel" auswählen).

Wenn Du alle vier Tische durchspielen willst, ist es sicher keine schlechte Idee, ein paar Continues zu horten. Du kannst bereits beim ersten Tisch drei oder vier davon sammeln. Danach die Option "Wechseln zu" auswählen, um auf einen anderen Tisch zu kommen. Wenn Du von einem Tisch genug hast, bevor alle Missionen geschafft sind, kannst Du auf einen anderen Tisch wechseln und dort weiter spielen. Du kannst jederzeit zurück, aber Du solltest Deine Goblin-Goodies-Optionen lieber nicht für zu häufiges Wechseln verschwenden und sicherstellen, daß Du immer einen Vorrat an Continues hast.

DER SCHLOß-TISCH, DER TURM-TISCH UND DER DUNGEON-TISCH

Auf den drei Haupttischen reicht es, jede Mission zu aktivieren. Wenn Du eine Mission erfolgreich abschließt, kriegst Du Bonuspunkte. Wenn Du z. B. auf dem Schloß-Tisch den Goblin siebenmal in der zur Verfügung stehenden Zeit triffst, erhältst Du solche Bonuspunkte. Aber Du mußt den Goblin nicht siebenmal treffen, es reicht, die Goblin-Mission zu aktivieren, um auf Dein Hauptziel hinzusteuern.

DER FINALE-TISCH

Auf dem Finale-Tisch mußt Du allerdings jede Mission in der zur Verfügung stehenden Zeit schaffen und dabei alle Schlüssel-Targets treffen, um zur nächsten Mission auf dem Tisch weiterzukommen.

Wenn Du auf den Finale-Tisch kommst, mußt Du nur den Schloßsaal treffen, um die erste Mission zu aktivieren. Ansonsten wird eine Mission auf dem Finale-Tisch gestartet, indem Du zweimal ins Schloßtor triffst, um den Schloßsaal zu erleuchten. Die Mission fängt an, sobald Du den Schloßsaal triffst.

Missionen auf dem Finale-Tisch sind durch eine große römische Ziffer in der Tischmitte gekennzeichnet. Abgesehen von den Missionen sind die einzigen weiteren Unterschiede zwischen diesem Finale-



Tour



Tisch und dem Schloß-Tisch die Superpunkte. Die gibt's hier nicht. Außerdem gewinnst Du das Spiel, wenn Du hier alle Missionen schaffst, und qualifizierst Dich damit für die Ruhmesliste von Creep Night, und all Deine Freunde, Nachbarn und Mitarbeiter werden zu Dir aufschauen und Dich bewundern. Es gibt auch noch ein paar andere Belohnungen, wenn Du gewinnst - aber das mußt Du erst mal schaffen, bevor Du rauskriegst, welche!

Höchstpunktzahl

Wenn Du nur auf Punkte aus bist: Die kriegst Du, wenn Du die Missionen auf den Tischen schaffst, es reicht dann nicht, sie nur zu starten. Am besten liest Du die Beschreibung zu jeder Mission auf den drei Tischen, um herauszufinden, wie Du am besten Punkte sammelst. Wenn Du einen vollständigen Satz Superpunkte zusammen hast, kannst Du im Goblin-Goodies-Menü aus verschiedenen Optionen auswählen, um Deine Punktzahl zu erhöhen - am sinnvollsten ist allerdings wohl die Extraball-Option. Außerdem ist es natürlich wichtig, die Kugel im Spiel zu halten, um viele Punkte einzustreichen. Trainiere Deine Pinball-Fähigkeiten, damit Du nicht einfach nur so draufloschießt. Manchmal hängen hohe Bonuspunkte davon ab, wie schnell Du ein Target trifft. Dies ist insbesondere im Tempo-Modus der Fall (wenn Du das Target innerhalb von fünf Sekunden triffst, kriegst Du 50 Millionen Punkte).



Die große Tour

Creep Night hat eine ganze Menge netter kleiner Überraschungen für Dich vorbereitet. Drei wunderbar gruselige Schauplätze warten auf Dich: Das Schloß, der Turm und mein Lieblingsplatz, das Verlies.



Du kannst eine komplette Grusel-Tour absolvieren. Dabei stellst Du Dich den Herausforderungen aller drei Tische und kehrst nach erfolgreichem Abschluß zum sterbenden Schloß zurück, um es von dem Bösen zu erretten, das sich dort eingenistet hat. Oder Du spielst einen Tisch nach dem anderen, bis Du genügend Mut gesammelt hast, Dich allen Monstern gleichzeitig zu stellen.



Dein Alptraum, äh, ich meine Dein Abenteuer beginnt hier, im Schloß. Sieht von außen doch ganz harmlos aus, nicht? Ein hübsches kleines Dorf, ein stiller Friedhof und das romantische Schloß. Aber überall gibt es dunkle geheime Passagen. Finde die richtigen, dann wirst Du mit Bonuspunkten und Goblin-Goodies belohnt.



Wenn Du nicht weißt, wo die besten Treffer verborgen sind, forderst Du eine Zielmarkierung an. Sie zeigt Dir die Schlüssel-punkte des Tisches, auf die Du zielen solltest. Die freundliche Stimme einer dort lebenden Kreatur hilft Dir ebenfalls beim Auf-finden dieser Bonuspunkteziele.



Diese fünf Lampen markieren die dämonischen Missionen dieses Tisches. Geh in den Turm, damit ein Aufgaben-Licht blinkt; triff einen Bumper, damit es weiter-springt.



Jeder weitere Ausflug in den Turm läßt das Drophole des Schloßsaals aufleuchten. Wenn Du Dich dann wirklich traust, den Schloßsaal zu betreten, wartet eine von fünf fiesen Auf-gaben auf Dich.



Beefe Dich - die Aufgaben sind nur kurze Zeit aktiv. Behalte also einen kühlen Kopf, ganz gleich, wie groß die Gefahr auch sein mag. Du mußt alle Aufgaben erfolgreich lösen, damit sich Dein Schicksal schließlich erfüllt.



Sobald Du alle Aufgaben eines Tisches erledigt hast, erscheinen die silbernen Schlüssel der Verdammnis in zufälliger Reihen-folge. Goldene Schlüssel er-scheinen nach Abschluß von zwei Tischen. Sammle fünf Schlüssel, und eine Tür erscheint. Triff sie, um in ein weiteres Geheimlevel entführt zu werden.



Andere Schlüsselziele bringen spezielle Superpunkte. Bring alle 20 Superpunkte zum Leuchten, damit die Goblin-Goodies er-scheinen.



Im Goblin-Goodies-Menü hast Du die Wahl. Es gibt eine Extrakugel, ein Continue nach Beendigung des aktuellen Spiels, Zurück-setzen der Kugelrücklaufgassen, 20 zusätzliche Gargoyle-Punkte, einmal schneller Multiball oder Wechsel zu einem anderen Tisch.



Hier im Verlies wimmelt es von schrecklichen Kreaturen, deren einziger Wunsch es ist, Dich zu treffen. Fünf neue Missionen warten hier auf Dich, darunter auch ein Geheimgang zu einem ver-steckten Level.



Der dritte Tisch ist der Turm, in dem, wie soll ich sagen, „Experi-mente“ durchgeführt werden. Du wärst ein perfektes Testobjekt. Stell Dich hier fünf neuen Auf-gaben, plansche im Wassertank herum, und bring die Laser zum Leuchten.



Wenn Du mindestens einmal auf den drei Haupttischen alle Auf-gaben erledigt hast, ist das Spiel schon fast gewonnen! Du wirst ins Schloß zurückversetzt und findest Dich mitten in einer wei-teren Aufgabenrunde wieder.

Meisterst Du sie mit Erfolg, so wird Dir die ewige Dankbarkeit der Dorfbewohner gewiß sein - und nicht zu vergessen ein Flipper-Score, von dem normale Sterbliche nur träumen können.

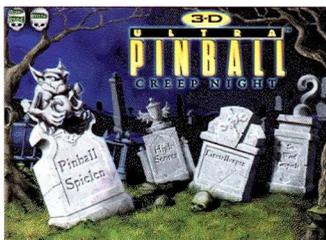
Die Wahl der Waffen

Wie man Monstern die Kugel gibt - ein kleiner Rundgang durch das Hauptmenü, die Steuerung und andere Einstellungsmöglichkeiten bei 3D Ultra Pinball 2: Creep Night



Hauptmenü

Unten siehst Du das Hauptmenü, das beim Starten von Ultra Pinball geöffnet wird. Beim Verlassen anderer Spielbereiche kehrst Du ebenfalls ins Hauptmenü zurück.



Pinball spielen - Klicke auf „Pinball spielen“, um ein Spiel zu starten. Dadurch gelangst Du zu „Neue Spieloptionen“, wo Du auswählen kannst, ob Du alle Tische oder nur einen Tisch spielen willst, und die Anzahl der Spieler (bis zu vier) bestimmst - standardmäßig ist bei allen Tischen 1 Spieler eingestellt.

Highscores - Wenn Du auf Highscores klickst, wird die Liste mit den aktuellen Highscores angezeigt.

Einstellungen - Klicke auf Einstellungen, um die Spieleinstellungen wie z. B. den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Spieler und den Detail-Level für das Spiel einzustellen. (Während eines Spiels kannst Du die Einstellungen ändern, indem Du „Einstellungen“ im Pull-down-Menü „Spiel“ auswählst.)

So wird gespielt - Das Online-Handbuch kannst Du öffnen, indem Du auf die Spielanleitung klickst. Siehe auch Hilfe zum Online-Handbuch.

Ausgang - Klicke auf „Ausgang“, um Ultra Pinball zu verlassen.

Hilfe - Du kannst das Online-Handbuch jederzeit während des Spiels öffnen, indem Du auf den Button „Hilfe“ klickst. Siehe auch Hilfe zum Online-Handbuch.

Steuerung

Ultra Pinball kannst Du nicht nur über die Tastatur, sondern auch über drei weitere Arten von Controllern spielen: Gravis Gamepad, ThrustMaster und Microsoft Sidewinder. Jedes Steuergerät kann auf jeden Pinball-Befehl programmiert werden. Zu diesem Zweck klickst Du im Hauptmenü auf den Einstellung-Grabstein oder wählst es im Pull-down-Menü „Spiel“ an. Klicke dann auf „Steuerung einstellen“, um das Menü für die Einstellung der Steuerung zu öffnen.

Falls Du an Deinem Computer nur eine Tastatur installiert hast, wird nur deren Befehlsatz angezeigt. Wenn Du jedoch einen der anderen drei Controller installiert hast, klickst Du auf „Gamepad/Flipper-Zusatz“. Ultra Pinball sucht dann automatisch nach vorhandenen

Controllern und richtet sie nach den unten aufgeführten Standardeinstellungen ein.

In einer Multiplayerpartie kann ein Controller von mehr als einem Mitspieler benutzt werden. Spielt ihr beispielsweise zu dritt, habt aber nur zwei Controller, können sich Spieler eins und drei Controller Nr. 1 teilen. Ultra Pinball erkennt automatisch, wer gerade dran ist.

Wenn Du die Standardeinstellungen verändern möchtest, klickst Du erst auf der rechten Seite den entsprechenden Controller und dann auf der linken Seite den gewünschten Befehlsbutton an. Dann drückst Du die Taste/den Button, mit dem der markierte Befehl ausgeführt werden soll. Solltest Du es Dir anders überlegen, drückst Du auf Abbrechen und kehrst damit ins Einstellungsmenü zurück.

Hinweis: Du kannst in diesem Menü auch den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

TASTATUR

Bei folgenden Einstellungen handelt es sich um die Standardbelegung für die Tastatur:

Linker Flipper	Ctrl
Rechter Flipper	Shift
Links anstoßen	Z
Rechts anstoßen	/
In der Mitte anstoßen	Spacebar
Starter	↓

ThrustMaster® Phazer™

Hier die Standardeinstellungen für den Phazer:



Gravis® GRIP™

Hier die Standardeinstellungen für den GRIP:



NIGHT



Microsoft® Sidewinder™

Hier die Standardeinstellungen für den Sidewinder:



Linker Flipper

Bewegt den/die linken Flipper und verlagert die Rollover-Lichter nach links. Bei einem PC kannst Du hierzu auch die linke Maustaste benutzen.

Rechter Flipper

Bewegt den/die rechten Flipper und verlagert die Rollover-Lichter nach rechts. Bei einem PC kannst Du hierzu auch die rechte Maustaste benutzen.

Nach jeder Kugel in einem Spiel werden alle von dieser Kugel erreichten Punkte zusammengezählt. Wenn Du eine der Flippertasten drückst, kannst Du diesen Vorgang beschleunigen.

Starter

(nächste Kugel starten)
Die Taste mit dem jeweiligen Controller gedrückt halten, um den Starter zu ziehen, die Taste loslassen, um die nächste Kugel zu starten. Je länger Du die Taste gedrückt hältst, mit desto mehr Kraft wird die Kugel auf das Spielfeld geschossen. Bei einem PC kannst Du hierzu auch beide Maustasten gleichzeitig drücken.

Anstoßen

Simuliert das "Anstoßen" des Tisches, um den Weg der Kugel zu beeinflussen. Außerdem kannst Du den Tisch von links, rechts und von der Mitte (aufwärts) anstoßen. Übertreiben solltest Du das allerdings nicht, sonst wird "Tilt" angezeigt und Du verlierst die aktuelle(n) Kugel(n).

Pause

Die Taste [P] oder [Pause] drücken, um das aktuelle Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Zum Weiterspielen erneut diese Taste drücken.

Einstellung

Klicke auf den Button "Einstellungen", um den Bildschirm "Einstellungen" vom Hauptmenü aus zu öffnen. Während eines Spiels kannst Du die Einstellungen ändern, indem Du "Einstellungen" im Pull-down-Menü "Spiel" auswählst. Klicke danach auf "OK", um die ausgewählten Optionen anzunehmen oder auf "Abbrechen", um den Bildschirm ohne Änderung der Einstellungen zu verlassen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



Einfach/Schwierig - Diese beiden Buttons sind bereits so eingestellt, daß automatisch die entsprechenden Buttons in den vier Bereichen des Bildschirms "Schwierigkeit" hervorgehoben werden. Du kannst jedoch alle Einstellungen nach Belieben an Deine Wünsche anpassen. Während eines Spiels können diese Einstellungen nicht geändert werden. Beim Schwierigkeitsgrad "Einfach" gibt es nur sechs Flipper auf dem Dungeon-Tisch. Beim Schwierigkeitsgrad "Schwierig" kommt ein siebter Flipper dazu. Außerdem leuchten bei allen Tischen während eines schweren Spiels die Tor- und Kugelfreierlichter weniger häufig auf. Um diese Passagen wieder aufleuchten zu lassen, mußt Du die entsprechenden Targets auf jedem Tisch treffen.

Zahl der Kugeln - Du kannst mit 3 oder 5 Kugeln anfangen. Sobald diese Kugeln im Aus sind, wird das aktuelle Spiel beendet. (Du kannst Dir zu den 3 bzw. 5 Kugeln noch weitere Kugeln hinzuerwerben.) In der Standardeinstellung wird mit fünf Kugeln gespielt. Anmerkung: Die Anzahl der Kugeln kann während eines Spiels nicht geändert werden.

Zielhilfe - Wenn diese Einstellung eingeschaltet ist, wird über einem neuen bzw. lohnenden Ziel eine Zielscheibe angezeigt. So wirst Du auf die wichtigsten Ziele aufmerksam gemacht, wenn gerade viel los ist.

Schwerkraft - Bei der Einstellung "Wenig" schwebt die Kugel eher, und die Abpraller und Rebounds werden stärker. Bei der Einstellung "Stark" wird der Aufprall der Kugel auf allen Oberflächen und Targets eher gedämpft.

Multiplayer-Zeitlimit - Wenn Du ein Spiel kurz halten willst, kannst Du die Zwei- oder die Fünf-Minuten-Einstellung verwenden. Ansonsten kannst Du mit der unbegrenzten Einstellung bis in die Puppen spielen.

DETAIL-LEVEL

(Zünde die Kerze an - einmal draufklicken - um die einzelnen Optionen einzuschalten.)

Digitale Musik abspielen - Schaltet 22 MHz-, 8 Bit-Stereomusik ein - für Computer mit langsamen CD-ROM-Laufwerken oder einem langsamen Prozessor nicht zu empfehlen.

Sound und Animationen abspielen - Die hochauflösenden Grafiken und die Sounds von Pinball können langsamere Computer ziemlich belasten. Wenn die Grafiken ziemlich abgehackt wirken, wäre es

einen Versuch wert, diese Option auszuschalten. So wird die Belastung für den Prozessor geringer. Umgebungsanimationen sind z. B. die schnell vorüberhuschenden Geister und Goblins, das Geflatter von Fledermäusen und die vorbeihuschenden Ratten auf den einzelnen Tischen, die eigentlich nichts mit dem Spiel selbst zu tun haben. Die Umgebungs-Sounds sind die ganzen gespenstischen Geräusche und das unheimliche Hexengelächter. Wenn diese Einstellung ausgeschaltet wird, gibt es eben ein paar weniger "unheimliche Kreaturen der Nacht".

22 MHz-Sounds abspielen. - Diese Option wird mehr vom Speicherplatz als von der Prozessorgeschwindigkeit abhängen. Wenn die 22 MHz-Sounds ausgeschaltet werden, verringert dies die Anforderungen für die Sound-Effekte um 75%. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden stattdessen 11 MHz-, 8 Bit-Mono-Sounds abgespielt.

Mehrfach-Sounds verwenden. - Dies betrifft die Prozessorklast. Nur bei Computern mit sehr wenig RAM und einer niedrigen Prozessorgeschwindigkeit muß diese Option ausgeschaltet werden.

Animationen vorab laden - Dies betrifft nur Animationen, die vorkommen, während der Ball in Bewegung ist. Wenn Dein Computer nur die minimale RAM-Anforderung erfüllt, kann es sinnvoll sein, diese Option auszuschalten. Das Spiel wird dann hin und wieder kurz unterbrochen, wenn eine Animation geladen werden muß.

Steuerung - Bei dieser Option kannst Du auswählen oder ändern, welche Steuertasten das Spiel verwendet. Wenn Du auf den Button "Ändern" klickst, werden die aktuellen Einstellungen angezeigt.

Musik - Mit dieser Option kannst Du die Musik zum Spiel ein- oder ausschalten. Die Lautstärke änderst Du, indem Du auf die Pfeilbuttons klickst. Die Länge der Kerze zeigt die Lautstärke an.

Sprache - Mit dieser Option kannst Du die Sprachausgabe im Spiel ein- und ausschalten. Die Lautstärke änderst Du, indem Du auf die Pfeilbuttons klickst. Die Länge der Kerze zeigt die Lautstärke an.

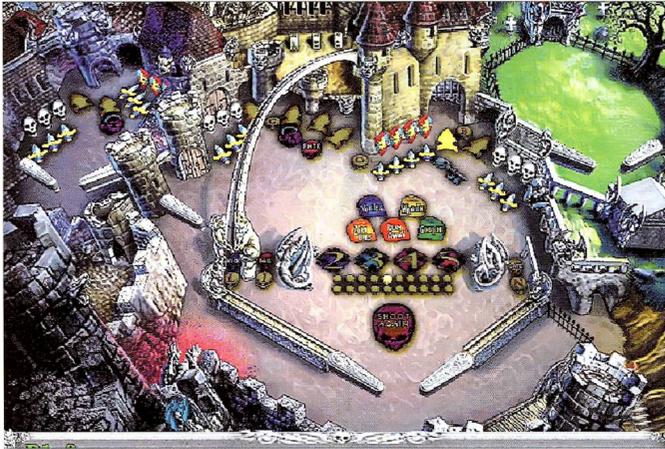
Soundeffekte - Mit dieser Option kannst Du die Soundeffekte im Spiel ein- und ausschalten. Die Lautstärke der Sound-Effekte änderst Du, indem Du auf die Pfeilbuttons klickst. Die Länge der Kerze zeigt die Lautstärke an.

Hilfe - Auf den Button "Hilfe" klicken, um das Online-Handbuch zu öffnen. Siehe auch Hilfe zum Online-Handbuch.



Die Jagd beginnt - der Schloß-Tisch

Der Schloß-Tisch bildet den Auftakt einer wilden Monsterjagd quer über drei Tische - Flippertische wohlgerneht. Die Mächte des Bösen haben sich im Schloß versammelt und wollen Dir das Leben schwer machen. Du mußt schon verdammt gut sein, wenn Du das Ziel Deiner Wünsche erreichen willst - den Schloßsaal.



Schloß-Tisch Die Ziele beim Schloß-Tisch bestehen darin, den Schloßsaal zu aktivieren, alle fünf Missionen durchzuspielen, in den Friedhof zu kommen und Bonus-Gargoyle-Targets und Superpunkte zu erzielen. Mit Superpunkten kannst Du auf den Abgrund schießen, um Goblin-Goodies zu erhalten und zu anderen Tischen zu wechseln. Wenn Du diesen Tisch und die anderen beiden Tische bewältigt hast, geht es mit dem Finale-Tisch und der letzten Konfrontation weiter. Wenn Du diesen Tisch schaffst, hast Du das Spiel gewonnen!



Targets links

1 Dorfschild- und Totenkopf-Targets - Die Targets bringen jeweils 10.000 Punkte; wenn Du beide Target-Sätze schaffst, erhältst Du eine weitere Million Punkte. Diese werden aktiviert, nachdem Du die Dorf-rampe getroffen hast, woraufhin das Drophole des Dorfs für den Besuch des Zombies aktiviert wird. Ein komplettes Set bringt außerdem drei Superpunkte.

2 Drophole des Dorfs - Bringt 100.000 Punkte, wenn es nicht beleuchtet ist. Wenn es beleuchtet ist, bringt es eine Million Punkte und leitet den Besuch des Zombies ein. Dieses Drophole enthält auch eine Multiball-Kugelfalle. Die Falle ist aktiv, wenn alle G.O.B.I.N.-Lampen und das lila Schloß am Eingang leuchten. Um eine Kugel in die Kugelfalle zu bringen, mußt Du das Drophole treffen, während dieses Vorhängeschloß leuchtet. Wenn zwei Kugeln in der Kugelfalle sind (hier und in der Schloßpassage), mußt Du das Schloßtor treffen, um ein Multiball-Spiel zu starten.

Dorfbesuch des Zombies - Hol Dir eine Million Punkte zu Beginn dieser Mission. Ein einzelner Zombie kommt in die Mitte des Dorfplatzes, nachdem alle Dorfschild- und Totenkopf-Targets heruntergefallen sind und Du das Drophole des Dorfs getroffen hast. Du mußt ihn innerhalb von 15 Sekunden treffen, damit er nach hinten geschleudert wird. Wenn Du ihn viermal hintereinander getroffen hast, wird er zerstört - aber zwischen den Treffern dürfen jeweils nicht mehr als 10 Sekunden liegen. Danach leuchtet die Dorfpassage auf. Wenn Du die Passage triffst, bringt das 10 Millionen Punkte, und sowohl der Schloßsaal als auch der Hintere Saal werden aktiviert. Wird der erste Zombie nicht innerhalb von 15 Sekunden getroffen, ist die Mission zu Ende.

3 Dorfpassage - Bringt 10.000 Punkte. Wenn die Dorfpassage beim Besuch des Zombies beleuchtet ist, bringt sie 10 Millionen Punkte und führt dazu, daß der Schloßsaal und der Hintere Saal für fünf Sekunden aufleuchten.

Gargoyle-Targets - Auf dem gesamten Schloß-Tisch gibt es sechs Gargoyle-Targets: drei in der Mitte und drei links. Wenn Du einen Gargoyle triffst, spuckt er Rauch und Feuer. Die Punktzahl der Gargoyle-Treffer hängt jedoch davon ab, ob man sie in einem Modus (z. B. bei einer Mission oder bei einem Multiball-Spiel) oder im normalen Spiel ohne Modus erzielt. Wenn eine Kugel zu Ende gespielt wurde und die Gargoyles insgesamt häufiger im Modus-Spiel als im Spiel ohne Modus getroffen wurden, beträgt der Kugel-Ende-Bonus eine Million mal der Gesamtzahl der Treffer. Wurden sie insgesamt häufiger im Spiel ohne Modus getroffen, beträgt der Bonus 100.000 mal der Gesamtzahl der Treffer. Jeder getroffene Gargoyle bringt 10.000 Punkte (100.000 Punkte, wenn der Treffer in einem Modus erzielt wird).

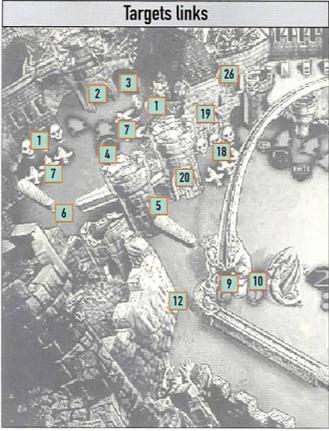
4 Lila Vorhängeschloß - Leuchtet, wenn Du eine Kugel im Drophole der Dorfpassage fangen sollst.

5 Gassen-Rollover - Bringt 100.000 Punkte. Führt die Kugel zum oberen linken Flipper in der Mitte des Schloß-Tischs zurück.

6 Aus - Führt die Kugel zum Kugel-Warp-Tor zurück



OIS - Tisch



Targets links

- 11 Rechte Kugelrettergasse** – Sobald das Tor offen ist, schießt der Starter die Kugel wieder ins Spiel. Die Lampe der rechten Kugelrücklaufgasse wird zurückgesetzt. Bringt 100.000 Punkte.
- 12 Linke Kugelrettergasse** – Schießt die Kugel wieder ins Spiel, wenn das lila Licht zu sehen ist. Sie wird vier Sekunden nach ihrem Einsatz ausgeschaltet, und die Lichter der ersten linken Kugelrücklaufgasse werden zurückgesetzt. Bringt 100.000 Punkte.
- 13 Katapulte** – Bei jedem Treffer eines Katapults springt das blinkende Missions-Licht weiter, das bestimmt, welche Mission als nächste an die Reihe kommt.
- 14 Bonus-Multiplikator** – Dieser Multiplikator multipliziert Deinen Kugel-Ende-Bonus um den Faktor 2, 3, 4 oder 5. Jedes Target, das Du triffst, fügt dem Kugel-Ende-Bonus Punkte hinzu. Zusatzpunkte gibt es für das Beenden von Missionen und das Treffen des Schloßtors oder der Passagen-Targets. Der Schloßhof-Roller erhöht den Multiplikator. Wird zurückgesetzt, wenn die Kugel ins Aus geht.
- Hinweis:* Am Ende jeder Kugel werden alle in einem Spiel mit dieser Kugel erzielten Punkte zusammengerechnet. Du kannst diesen Vorgang beschleunigen, indem Du eine der Flippertasten drückst.
- Gargoyle-Targets** – Siehe Punkt 5. Bei Gargoyle-Target 1 leuchtet der Buchstabe "G" der G.O.B.L.I.N.-Lampen auf. Bei Gargoyle-Target 2 leuchtet der Buchstabe "B" der G.O.B.L.I.N.-Lampen auf. Bei Gargoyle-Target 6 leuchtet der Buchstabe "O" der G.O.B.L.I.N.-Lampen auf. Jeder getroffene Gargoyle bringt 10.000 Punkte (100.000 Punkte, wenn der Treffer in einer Mission erzielt wird).
- Schloßhof-Bumper** – Diese Bumper haben drei Modi: normal (unbeleuchtet), Jet (beleuchtet) und Superjet (blinkend). Jet-Bumper werden aktiviert, nachdem die Bumper des Tisches 25mal getroffen wurden. Superjets werden aktiviert, nachdem die Jet-Bumper 40mal getroffen wurden. Die Aktivierung dauert nur jeweils 45 Sekunden an, dann wechselt sie in den niedrigeren Jet-Modus. Danach können Superjets wieder aktiviert werden. Jeder Treffer eines normalen Bumpers bringt 1000 Punkte, jeder Treffer eines Jet-Bumpers 10.000 Punkte, jeder Treffer eines Superjet-Bumpers 100.000 Punkte. Jeder Treffer führt außerdem dazu, daß die blinkenden Missionslichter weiterspringen, die bestimmen, welche Mission als nächste an die Reihe kommt.
- G.O.B.L.I.N.-Lampen** – Die Punktzahlen der Lampen sind unterschiedlich hoch. Wenn Du es schaffst, daß alle aufleuchten, bringt Dir das zusätzlich eine Million Punkte, und die Kugelfallen in der Kugelpassage und das Drophole des Dorfs werden aktiviert.

Superpunkte

Wenn Du 20 Superpunkte hast (**7 Totenkopf-Lichter** in der Mitte des Tisches), öffnet sich der Abgrund in dem linken Teil des mittleren Schloßtisches. Wenn Du den Abgrund triffst, wird das Goblin-Goodies-Menü geöffnet. Geht die Kugel ins Aus, bevor Du den Abgrund triffst, verlierst Du alle Superpunkte und mußt von vorne anfangen. Die Optionen im Goblin-Goodies-Menü werden im Menübereich unten im Bildschirm angezeigt. Du kannst zwischen folgenden Möglichkeiten wählen: die Anzahl der Modustreffer der Gargoyles wird um zehn erhöht, Du gehst zum Dungeon-Tisch, Du gehst zum Turm-Tisch, Du erhältst einen Extraball. Du erhältst ein Continue für das Spiel, oder Du kannst ein kurzes Multiball-Spiel mit zwei Kugeln spielen. Mit den Flippern kannst Du diese Optionen durchblättern und mit dem Starter oder der [Enter]-Taste eine Option auswählen. Nachdem Du eine Option ausgewählt hast, bist Du wieder an der Reihe. Du mußt lediglich weitere 20 Superpunkte sammeln, um noch eine solche strategisch wichtige Entscheidung treffen zu können.

Superpunkt-Targets:
 Schloßpassage = 1; Dorfpassage = 1; Schloßhof-Roller = 3; Satz Totenkopf- oder Schild-Droptargets Targets = 3

Targets in der Mitte

- 8 Rechte Kugelrücklaufgasse** – Führt die Kugel zu den Flippern. Der Buchstabe "N" der G.O.B.L.I.N.-Lampen leuchtet auf. Wenn das gelbe Tor-Roller leuchtet, öffnet dies das Tor, um die Kugel für den Kugelretter zum Starter zurückzuführen. Bringt 10.000 Punkte.
- 9 Linke Kugelrücklaufgasse 1** – Führt die Kugel zu den Flippern. Der Buchstabe "L" der G.O.B.L.I.N.-Lampen leuchtet auf. Wenn Du das blaue Kickback-Roller triffst, wenn es leuchtet, aktiviert dies die linke Kugelrettergasse. Bringt 10.000 Punkte.
- 10 Linke Kugelrücklaufgasse 2** – Führt die Kugel zu den Flippern. Der Buchstabe "I" der G.O.B.L.I.N.-Lampen leuchtet auf. Wenn diese Lampe erleuchtet ist, kriegst Du einen Extraball. Bringt 10.000 Punkte.



Targets in der Mitte

- schwierigen Stufe**; das Tor-Licht in der rechten Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtsumme der Modustreffer von Gargoyle-Targets wird um fünf erhöht; ein kurzes Multiball-Spiel mit 2 Kugeln wird gestartet; der Tempo-Modus; das Kugel-Licht in der linken Kugelrücklaufgasse leuchtet auf oder eine Skill Shot-Mission wird gestartet. Nach dem Besuch des Zombies erhältst Du außerdem hundert Millionen Punkte bei einem Schnellschuß.
- Hinterer Saal** – Ein unsichtbares Target hinter dem rechten Eingang zur Schloßpassage. Dieses Target kann nur mit einer schräg von links kommenden Kugel getroffen werden. Bringt 50.000 Punkte. Nach dem Besuch des Zombies, erhältst Du außerdem eine Milliarde Punkte bei einem Schnellschuß.
- 17 Schloßtor** – Bei einem Treffer leuchtet die Schicksalslampe am Eingang des Schloßsaals auf (zwei Treffer am Anfang eines Spiels). Bringt normalerweise 20.000 Punkte. Wenn sich zwei Kugeln in der Kugelfalle befinden (in der Schloßpassage und dem Drophole des Dorfs), beginnt ein Multiball-Modus. Nun verändert sich der Eingang zum Schloßtor. Daraufhin erzielt der erste Treffer eine Million Punkte, der zweite zwei Millionen Punkte usw. bis zu 10 Millionen Punkte, solange mehr als eine Kugel im Spiel ist. Jeder zwanzigste Treffer bringt 100 Millionen Punkte. Das Schloßtor wird in den Ausgangszustand zurückgesetzt, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist. Ein Treffer des Schloßtors läßt außerdem die Lichter des Schloßhof-Dropholes aufleuchten.
- 18 Linker Totenkopfsatz** – Jeder Totenkopf bringt 10.000 Punkte. Ein vollständiger Satz Totenköpfe bringt eine Million Punkte, öffnet das Friedhofstor und bringt drei Superpunkte.
- 19 Friedhofstor** – Öffnet sich, wenn ein linker Totenkopfsatz umgeworfen wurde. Die Kugel durchs Tor rollt, trägt ein Geist die Kugel im Friedhof, ruft seine Knochenmänner zu sich und läßt die Kugel im Friedhof fallen. Wenn Du es schaffst, alle Skelette zu treffen, öffnet sich die Mauer zur Gruft. Du erhältst Bonuspunkte, wenn Du in die Gruft triffst. Das Friedhofstor bringt außerdem fünf Millionen Punkte.

Der Schloß-Tisch



Targets in der Mitte

20 Kugel-Warp-Tor - Hier taucht die Kugel wieder auf, nachdem bei einer Mission oder im Multiball-Modus der Abgrund oder die Burgtorfranke getroffen wurde oder wenn sie auf dem Friedhof ins Aus gegangen ist.

21 Schildsatz Schloßtor - Jedes Schild bringt 10.000 Punkte, der ganze Satz 100.000 Punkte. Wenn Du den Satz noch einmal schaffst, wird die Dorftranke erleuchtet, oder Du erhältst zusätzlich eine Million Punkte. Für jeden kompletten Schildsatz erhältst Du außerdem drei Superpunkte.

22 Rechter Totenkopfsatz - Jeder Totenkopf bringt 10.000 Punkte; 100.000 Punkte gibt es für den kompletten Satz. Wenn Du den Satz noch einmal schaffst, erhältst Du (in dieser Reihenfolge) eine Million Punkte, das Kickback-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf, das Tor-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtzahl der Modustreffer der Gargoyle-Targets wird um fünf erhöht, ein kurzer Multiball-Modus mit 2 Kugeln wird gestartet, und schließlich leuchtet das Kugel-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 2 auf. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

23 Schloßhof-Rollovers - Diese bringen 100.000 Punkte, wenn sie nicht beleuchtet sind, 10.000 Punkte, wenn sie beleuchtet sind (mit den Flippern kannst Du die Reihenfolge, in der die Rollover aufleuchten, rotieren). Wenn Du einen ganzen Satz schaffst, wird der Bonus multipliziert, und Du erhältst eine Million Punkte. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

Schloßhof-Drohpele - Bringt 25.000 Punkte. Außerdem erhältst Du entweder (willkürlich) eine Million Punkte; das Kickback-Licht in der linken Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); das Tor-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtzahl der Modustreffer der Gargoyle-Targets wird um fünf erhöht; ein kurzer Multiball-Modus mit zwei Kugeln wird eingeleitet; das Kugel-Licht in der linken Kugelrücklaufgasse 2 leuchtet auf.

24 Hauptrampe - Befördert die Kugel vom Schloßforeingang zur ersten Linken Kugelrücklaufgasse.

25 Dorftranke - Bringt 10.000 Punkte. Wenn die Dorftranke beleuchtet ist, bringt diese Rampe eine Million Punkte und aktiviert die Dorfschild- und Totenkopf-Targets für den "Besuch des Zombies".

26 Schloßhoframpe - Befördert die Kugel von der linken Seite des Schloßhofs zum Kugel-Warp-Tor.

Rechte Rampe - Bringt 10.000 Punkte. Diese Rampe solltest Du auch versuchen, im Tempo-Modus zu treffen. Wenn Du sie sauber triffst, saust die Kugel hoch auf die Schloßhofebene. Andernfalls fällt die Kugel wieder auf die Flipper zurück.

27 Lila Vorhängeschloß - Leuchtet, wenn Du eine Kugel im Drophole des linken Eingangs zur Schloßpassage fangen sollst.

28 Blauer Schlüssel - Leuchtet, wenn beide Kugeln gefangen sind und alles für ein Multiballspiel bereit ist.

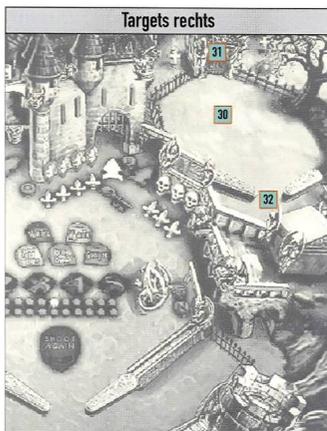
Missionen

Um das Spiel zu gewinnen, mußt Du alle fünf Missionen auf dem Schloß-, Dungeon- und Turm-Tisch mindestens einmal durchspielen und danach weitere Missionen auf dem Finale-Tisch schaffen. Wenn Du eine Mission gemeistert hast, leuchtet die Lampe für diese Mission während der restlichen Spielzeit (**29**). Missionen sind zu Ende, wenn das Zeitlimit überschritten wird oder Du die Kugel verlierst, bevor Du die Mission geschafft hast. Wenn Du alle Missionen eines Tisches geschafft hast, bekommst Du Gelegenheit, die Schlüssel der Verdammnis zu sammeln. Um auf dem Schloß-Tisch eine Mission zu aktivieren, mußt Du zunächst das Schloßtor treffen (zwei Treffer am Anfang eines Spiels), damit die Schicksalslampe am Eingang zum Schloßsaal (obere Mitte) aufleuchtet. Triffst Du den Schloßsaal, wenn er beleuchtet ist, wird die Mission aktiviert, die gerade blinkt. Ziele nach jeder Mission erneut auf das Schloßtor, um den Schloßsaal wieder zu beleuchten, damit Du zur nächsten Mission kommst.

Abgrund-Mission - Ein Multiball-Spiel mit drei Kugeln wird gestartet. Jede Kugel, die in den Abgrund fällt, bringt fünf Millionen mal die Anzahl der verbleibenden Punkte. Wenn nur noch eine Kugel übrig ist, bleiben Dir noch fünf Sekunden, um den Abgrund zu treffen, wodurch das Multiball-Spiel erneut gestartet wird. Schaffst Du das nicht, ist die Mission zu Ende.

Gespent-Mission - Das Gespenst ist DIE absolut unwiderstehliche Erscheinung im Schloß. Sie lockt die Kugel zu sich, zieht sie an wie ein Magnet. Wenn sie die Kugel fängt, kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe. Dein Ziel muß es sein, 25 Sekunden lang zu verhindern, daß das Gespenst die Kugel fängt, während Du gleichzeitig versuchst, das Schloßtor zu treffen. Wenn Du das schaffst, erhältst Du jedesmal 20 Millionen Punkte.

Zombie-Mission - Drei Zombies erscheinen. Wenn Du einen triffst, ist er 15 Sekunden lang außer Gefecht gesetzt, wenn nicht alle drei getroffen wurden. Wenn Du alle drei Zombies getroffen hast, öffnet sich das Schloßtor, und Du hast Gelegenheit, eine Menge Bonuspunkte einzustreichen. Sobald Du ins Schloßtor triffst, wird der Punktwert gestoppt. Am Anfang sind es noch 100 Millionen Punkte, aber mit jeder Sekunde, die verstreicht, ohne daß Du das Schloßtor triffst, sind es eine Million Punkte weniger. Nach 15 Sekunden schließt sich das Schloßtor wieder.



Targets rechts

Goblin-Mission - Dieser nervtötende grüne Kerl taucht 30 Sekunden lang völlig zufällig irgendwo auf und verschwindet dann, wenn Du ihn nicht triffst. Wenn Du den Goblin jedoch erwischst, löst er sich in Rauch auf und erscheint wieder mit einem neuen 30-Sekunden-Timer.

Rasender Goblin-Mission - Das ist der gleiche Goblin, bloß ist er jetzt mit einem Buggy unterwegs. Er rast quer über den mittleren Tisch, und Du sollst ihn treffen. Beim ersten Treffer wird festgelegt, wie viele Punkte es bringt, ihn zu treffen. Ursprünglich sind es 50 Millionen Punkte, mit jeder Sekunde, die verstreicht, ohne daß Du ihn triffst, sind es zwei Millionen Punkte weniger. Die Mission dauert 20 Sekunden. Das Menü unten im Bildschirm zeigt an, wieviel Zeit bereits verstrichen ist.

Targets rechts

30 Friedhofskelette - Dieses knochige Team wird vom Geist zusammengetrommelt, wenn Du durch das Friedhofstor gekommen bist. Jedes Skelett bringt 100.000 Punkte. Wenn Du alle triffst, erhältst Du für jedes 100.000 Punkte, und die Gruft öffnet sich. Falls die Kugel ins Aus geht, bevor Du alle getroffen hast, werden sie zurückgesetzt und die Kugel am Kugel-Warp-Tor wieder ins Spiel gebracht.

31 Die Gruft - Ursprünglich steht vor der Gruft eine Mauer, die in sich zusammenfällt, sobald Du alle Friedhofskelette erwischst hast. Wenn Du in die Gruft triffst, erhältst Du 50 Millionen Punkte sowie eine Million mal die Anzahl der Modustreffer (getroffene Gargoyle-Targets bei einer Mission). Wenn Du die Gruft triffst, werden außerdem beim ersten Mal alle Target-Punktzahlen auf diesem Tisch verdoppelt, beim zweiten Mal werden sie verdreifacht usw., bis die Punktzahlen das fünffache ihres ursprünglichen Werts erreicht haben.

32 Aus - Führt die Kugel zum Kugel-Warp-Tor zurück.



Wenn das Monster erwacht – Der Turm-Tisch

Nach fünf erfolgreichen Missionen glaubst Du schon, Du hättest die Vorhölle besiegt. Weit gefehlt! Du hast das schlafende Monster aus seinem Schlummer gerissen. Und unausgeschlafene Monster können ziemlich unwirsch reagieren.



Turm-Tisch Die Ziele beim Turm-Tisch bestehen darin, alle fünf Missionen zu spielen und Bonus-Laser und Superpunkte zu erzielen. Mit Superpunkten kannst Du auf das Energietor schießen, um Goblin-Goodies zu erzielen und zu anderen Tischen zu wechseln. Wenn Du diesen Tisch und die anderen beiden Tische bewältigt hast, geht es mit dem Finale-Tisch und der letzten Konfrontation weiter. Wenn Du diesen Tisch schaffst, hast Du das Spiel gewonnen!



Targets links

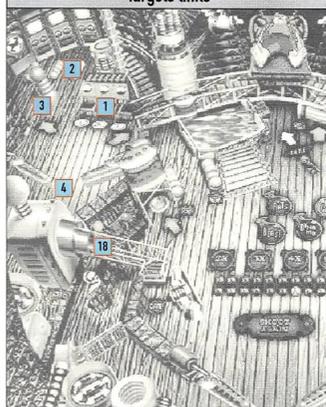
1 **Schalter-Target-Satz** - Jedes Target bringt 10.000 Punkte, der ganze Satz 100.000 Punkte. Wenn Du den ganzen Satz schaffst, erhältst Du außerdem (naheinander) entweder eine Million Punkte, das Kickback-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 2 leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); das Tor-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtzahl der getroffenen Laser-Targets erhöht sich um 5; ein kurzes Multiball-Spiel mit zwei Kugeln wird gestartet (Drophole Hintere Passage enthält Angaben zum Punkten); das Kugel-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

2 **Computer Rollover** - Bringt unbeleuchtet 100.000 Punkte, beleuchtet 10.000 Punkte. Wenn Du den ganzen Satz geschafft hast, werden die Lichter zurückgesetzt, der Bonus-Multiplikator springt vor, und Du erhältst eine Million Punkte. Die Reihenfolge, in der die Rollover aufleuchten, kannst Du festsetzen, indem Du eine der beiden Flippertasten drückst.

3 **Turm-Bumper** - Unbeleuchtet bringt dieser Bumper 1.000 Punkte, beleuchtet (im Jet-Modus) 10.000 Punkte, wenn er aufblinkt (im Super-Jet-Modus) 100.000 Punkte. Nach 25 Treffern wird der Jet-Modus erreicht (leuchtet), nach 40 der Super-Jet-Modus (blinkt). Der Super-Jet-Modus bleibt nur 45 Sekunden lang bestehen, danach wird in den Jet-Modus zurückgeschaltet.

4 **Aus** - Führt die Kugel an den Kugel-Warp-Punkt zurück.

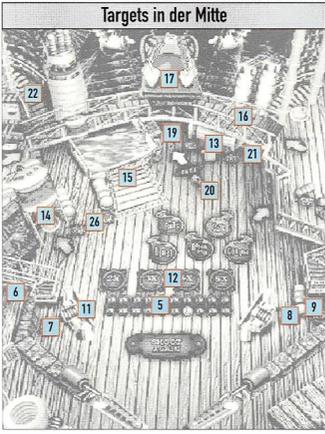
Targets links



Superpunkte

Wenn Du 20 Superpunkte gesammelt hast (**5**) **Laser-Lampen** in der Tischmitte), öffnet sich das Energietor in der rechten Mitte des zentralen Turm-Tischs. Wenn Du das Energietor triffst, wird das Goblin-Goodies-Menü geöffnet. Geht die Kugel ins Aus, bevor Du das Energietor triffst, verlierst Du alle Superpunkte und mußt von vorne anfangen. Die Optionen im Goblin-Goodies-Menü werden im Menübereich unten im Bildschirm angezeigt. Du kannst zwischen folgenden Möglichkeiten wählen: die Anzahl der Modustreffer der Laser wird um zehn erhöht, Du gehst zum Dungeon-Tisch, Du gehst zum Schloß-Tisch, Du erhältst einen Extraball, Du erhältst ein Continue für das Spiel, oder Du kannst ein kurzes Multiball-Spiel mit zwei Kugeln absolvieren. Mit den Flippern kannst Du diese Optionen durchblättern und mit dem Starter oder der [Enter]-Taste eine Option auswählen. Nachdem Du eine Option ausgewählt hast, bist Du wieder an der Reihe.

Wenn das Monster erwacht - Der Turm-Tisch



Targets in der Mitte

Du mußt lediglich weitere zwanzig Superpunkte sammeln, um erneut eine solche strategisch wichtige Entscheidung treffen zu können. Superpunkt-Targets Computer-Passage = 1; Hintere Passage = 1; M.O.N.-Rollover = 3; Tank- oder Regenbogen-Droptarget-Satz = 3; Computer-Target-Satz = 3; Schalter-Target-Satz = 3

Targets in der Mitte

- 6 Linke Torgasse** - Bringt 100.000 Punkte. Der Starter schießt die Kugel wieder auf das Spielfeld, wenn das Tor offen ist. Das Tor-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse wird zurückgesetzt.
- 7 Linke Kugelrücklaufgasse** - Führt die Kugel zu den Flippern. Öffnet das Tor und führt die Kugel zum Starter zurück, damit sie wieder ins Spiel geschossen werden kann, wenn das Tor-Licht leuchtet. Bringt 10.000 Punkte.
- 8 Rechte Kugelrücklaufgasse 1** - Führt die Kugel zu den Flippern. Bringt einen Extraball, wenn das Kugel-Licht leuchtet. Bringt 10.000 Punkte.
- 9 Rechte Kugelrücklaufgasse 2** - Führt die Kugel zu den Flippern. Aktiviert die Rechte Kugelrettgasse, wenn das blaue Kickback-Licht leuchtet. Bringt 10.000 Punkte.
- 10 Rechte Kugelrettgasse** - Schießt die Kugel wieder auf das Spielfeld. Wird vier Sekunden danach wieder inaktiv und setzt das Kickback-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 2 zurück. Bringt 100.000 Punkte.
- 11 Katapulte** - Bei jedem Treffer eines Katapults springen die blinkenden Missions-Lichter weiter, die bestimmen, welche Mission als nächste an der Reihe ist.
- 12 Bonus-Multiplikator** - Multipliziert die Bonus-Punkte, die Du erhältst, wenn die Kugel ins Aus geht, um den Faktor 2, 3, 4 oder 5. Es gibt u. a. folgende Kugel-Ende-Bonuspunkte:
 - Laser-Targets 1.000.000 Punkte pro Treffer
 - Computer-Passage 100.000 Punkte pro Treffer
 - Keller 100.000 Punkte pro Treffer
 - Anzahl erledigter Modi jeweils 1.000.000 Punkte

Bestimmte Targets setzen den Multiplikator vor. Wird zurückgesetzt, wenn die Kugel ins Aus geht.

Anmerkung: Am Ende jeder Kugel in einem Spiel werden alle Punkte für diese Kugel zusammengerechnet. Um diesen Vorgang zu beschleunigen, einfach eine der Flippertasten drücken.

Laser-Targets - Im Turm-Tisch gibt es vier Laser-Targets, bei denen Funken sprühen, wenn Du sie triffst. Das Spiel protokolliert automatisch, wie oft diese Targets in einem bestimmten Modus (wie z. B. bei einer Mission oder im MultiBall-Modus) bzw. beim normalen Spiel (in keinem bestimmten Modus) getroffen wurden. Wenn am Ende einer Kugel die Gesamtzahl der Modustreffer höher liegt als die Gesamtzahl der Treffer außerhalb eines Modus, beträgt Dein Kugel-Ende-Bonus eine Million Mal die Anzahl der Treffer. Ist die Gesamtzahl der Treffer außerhalb eines Modus höher als die Gesamtzahl der Modustreffer, beträgt Dein Kugel-Ende-Bonus das 100.000-fache der Anzahl der Treffer. Wenn Du Laser-Target 1 triffst, leuchtet der Buchstabe "S" der M.O.N.S.T.E.R.-Lampen auf. Wenn Du Laser-Target 2 triffst, leuchtet der Buchstabe "T" der M.O.N.S.T.E.R.-Lampen auf. Wenn Du Laser-Target 3 triffst, leuchtet der Buchstabe "E" der M.O.N.S.T.E.R.-Lampen auf. Wenn Du Laser-Target 4 triffst, leuchtet der Buchstabe "R" der M.O.N.S.T.E.R.-Lampen auf. Jeder getroffene Laser bringt 10.000 Punkte (100.000 in einem Modus).

M.O.N.S.T.E.R.-Lampen - Die Punktzahlen der einzelnen Lampen sind unterschiedlich. Wenn alle aufleuchten, erhältst Du weiter eine Million Punkte, und die Kanonen-Kugelfalle wird aktiviert.

13 Kanonen-Kugelfalle - Wird aktiv, wenn alle M.O.N.S.T.E.R.-Lampen leuchten. Diese Kugelfalle fängt zwei Kugeln ein (wenn Du sie zweimal triffst). Wenn beide Kugeln gefangen sind, erscheint ein Target zwischen den beiden Kugeln. Wenn Du dieses Target triffst, startet Du ein MultiBall-Spiel mit drei Kugeln. Dann wird die Kanone zum Target für Jackpot-Punkte: die erste Kugel bringt eine Million Punkte, die zweite zwei Millionen Punkte usw. bis zu maximal 10 Millionen Punkten, so lange mehr als eine Kugel im Spiel ist. Für jeden zwanzigsten Treffer bekommst Du 100 Millionen Punkte. Die Kanone wird zurückgesetzt, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist.

14 Drophole Chemikaliertank - Bringt 25.000 Punkte oder (willkürlich) eine Million Punkte, das Kickback-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 2 leuchtet auf, das Tor-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse leuchtet auf, die Gesamtzahl der Modustreffer von Laser-Targets wird um fünf erhöht, ein kurzes MultiBall-Spiel mit zwei Kugeln wird gestartet, das Kugel-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf, oder ein Tempo-Krake wird gestartet.

15 Wassertank - Bringt normalerweise eine Million Punkte (ohne Kraken). Bringt 10 Millionen Punkte während der Bies-Mission und beim Kraken-Schnellschuß.

Tempo-Kraken - Wird zufällig gestartet durch Treffer ins Chemikaliertank-Drophole. Die Krake erscheint im Wassertank, und Du hast 20 Sekunden Zeit, sie zu treffen und dicke Punkte zu machen. Ein Treffer stellt den Punktwert ein, der mit 50 Millionen Punkten beginnt und sich nach jeweils fünf Sekunden um 10 Millionen Punkte verringert.

Schnellschuß-Kraken - Wird bei jedem fünften Treffer in den Keller aktiviert. Du hast 10 Sekunden, die Tentakel der Krake, die über die Seite herabhängen, zu treffen und 50 Millionen Punkte einzusammeln. Die Krake selbst solltest Du jedoch nicht treffen. Du bekommst damit zur 10 Millionen Punkte, aber dafür ist dann dieser Modus beendet.

16 Brücke - Bringt 25.000 Punkte. Sobald Du die Brücke überquerst hast, bleiben Dir noch fünf Sekunden, um sie erneut zu überqueren. Wenn Du das schaffst, bekommst Du einen Schnellschuß-Bonus von 100.000 Punkten. Wenn Du sie in weiteren fünf Sekunden noch einmal überquerst, sind es 200.000 Punkte usw. Die Gesamtpunktzahl wird zurückgesetzt, sobald fünf Sekunden verstrichen sind, in denen Du die Brücke nicht überquerst hast.

17 Drophole Keller - Bringt 20.000 Punkte und nach jedem fünften Treffer gibt's einen Kraken-Schnellschuß.

18 Kugel-Warp-Punkt - Hier taucht die Kugel wieder auf, nachdem sie den Wassertank getroffen hat, nachdem sie links oder rechts im Turm-Tisch ins Aus gegangen ist, oder wenn sie in der Kugelfalle gefangen war.

19 Drophole Hintere Passage - Bringt 20.000 und startet eine Mission, wenn erleuchtet.

20 Blauer Schlüssel - Leuchtet auf, wenn beide Kugeln gefangen sind und alles für ein MultiBallspiel bereit ist.

21 Computer-Passage-Rampe - Führt zu den Targets auf der rechten Seite.

22 Schallerraum-Rampe - Führt zu den Targets auf der linken Seite.

Missionen

Um das Spiel zu gewinnen, mußt Du alle fünf Missionen auf den Schloß-, Dungeon- und Turm-Tischen mindestens einmal durchspielen und danach weitere Missionen im Finale-Tisch schaffen. Wenn Du eine Mission erfolgreich gemeistert hast, leuchtet die Lampe für diese Mission während der restlichen Spielzeit. Missionen sind zu Ende, wenn das Zeitlimit überschritten wird oder Du die Kugel verlierst, bevor Du die Mission geschafft hast. Nachdem die erste Runde der Missionen komplett ist, taucht die sechste Mission als zusätzliches zufällig generiertes Ereignis in den unten aufgeführten Zufallsereignis-Dropholes auf. Nachdem Du alle Missionen eines Tisches geschafft hast, bekommst Du Gelegenheit, die Schlüssel der Verdammnis einzusammeln. Im Turm-Tisch ist gleich von Anfang an eine Mission aktiv (die Schicksalslampe leuchtet). Um die erste Mission zu starten, mußt Du die Kugel die Hintere Passage in der oberen Mitte des zentralen Tisches hochschießen.

Rasende Ratte-Mission - Mach die Ratte platt! Mit dem ersten Treffer wird festgelegt, wie viele Punkte jeder Treffer wert ist: Der Ausgangswert beträgt 50 Millionen Punkte, jeder Sekunde, die ohne einen Treffer verstreicht, verringert sich dieser Wert um zwei Millionen Punkte. Diese Mission dauert 20 Sekunden. Im Menü unten im Bildschirm wird angezeigt, wieviel Zeit bereits verstrichen ist.

Energietor-Mission - Ein Energietor erscheint plötzlich in der Mitte des mittleren Tisches. Wenn Du es triffst, verwandelt sich die Kugel in reine Energie und wird im Halbkreis zur linken Kugelrücklaufgasse zurückgeführt. Diese Mission dauert 15 Sekunden. Wenn Du das Energietor während dieser Zeit mindestens fünfmal triffst, wird die Zeit der Mission um zehn Sekunden verlängert. Jeder Treffer ist 20 Millionen Punkte wert.

Monster-Mission - Die Tentakel einer Riesenkrake hängen links oder rechts (willkürlich ausgewählt) aus dem Wassertank. Du hast 15 Sekunden Zeit, ein Tentakel zu treffen, bevor es unter die Wasseroberfläche zurückkehrt. Die Mission dauert an, solange Du weiter Tentakel triffst. Wenn das Monster sich eine Kugel schnappt, wird diese

MIFFBUCH

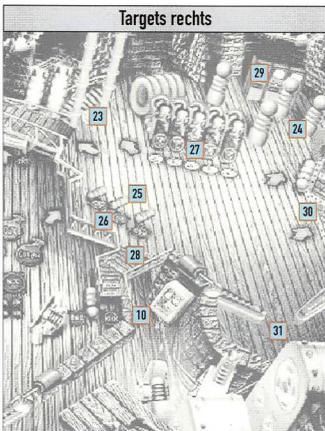


am Kugel-Warp-Punkt wieder ins Spiel gebracht. Jeder Treffer ist 20 Millionen Punkte wert. Der siebte Treffer bringt 100 Millionen Punkte (minus 10 Millionen Punkte für alle 25 Sekunden, die in diesem Modus verstreichen), mindestens jedoch 10 Millionen Punkte. Die Mission ist zu Ende, wenn Du entweder den Tank triffst, die Krake siebenmal eine Kugel gefangen hat oder Du 30 Sekunden lang kein Tentakel triffst.

Dynamo-Mission - Oben rechts auf dem zentralen Tisch erscheint ein Dynamo. Jeder Treffer "lädt" den Dynamo jeweils um fünf Einheiten auf und bringt fünf Millionen Punkte. Die Ladung bleibt 14 Sekunden lang bestehen, danach "verliert" der Dynamo eine Einheit pro Sekunde, bis er wieder getroffen wird. Die Mission ist zu Ende, wenn der Dynamo vollständig entladen ist. Wenn Du den Dynamo zehnmal triffst, wird der Dynamo vollständig aufgeladen, Du erhältst 50 Millionen Punkte, und die Mission ist abgeschlossen.

Goblin-Mission - Dieser nervtötende grüne Kerl taucht 30 Sekunden lang völlig zufällig irgendwo auf und verschwindet dann, wenn Du ihn nicht triffst. Wenn Du den Goblin jedoch erwischst, löst er sich in Rauch auf und erscheint wieder mit einem neuen 30-Sekunden-Timer. Jedes Mal, wenn Du ihn triffst, bringt er Dir 100.000 Punkte ein. Das geht bis maximal 700.000 Punkte so weiter. Wenn Du ihn zum siebten Mal erwischst hast, kriegst Du dafür nicht nur die 700.000 Punkte, sondern auch noch 100 Millionen Punkte minus 10 Millionen Punkte alle 25 Sekunden, die Du in diesem Modus bleibst, mindestens aber 10 Millionen Punkte. Die Mission ist zu Ende, wenn die Zeit ausläuft oder nach dem siebten Treffer.

Mission "Das Monster erwacht!" - Nachdem Du alle fünf genannten Missionen erledigt hast, erwacht diese Kreatur zum Leben, sobald Du das Drophole der hinteren Passage triffst. Das Monster wird in der Mitte des zentralen Tisches herabgelassen. Hier kommt es auf Dich zu und steht dabei voll in Flammen. Wenn Du den Keller innerhalb von 20 Sekunden fünfmal triffst, bringt Dir das 100 Millionen Punkte, und das Monster wird vor Schreck ganz zahm. Ansonsten fällt das Monster durch den Boden. So oder so schläft das Monster dann wieder, bis Du den nächsten Satz Missionen geschafft hast.



25 M.O.N.-Rollover - Bringen 100.000 Punkte, wenn sie nicht leuchten, 10.000 Punkte, wenn sie leuchten. Wenn Du den ganzen Satz schaffst, bringt das eine Million Punkte. Nach einem Multiball-Modus werden alle Lampen zurückgesetzt. Die Reihenfolge, in der die Rollover aufleuchten, kannst Du festsetzen, indem Du eine der beiden Flippertasten drückst. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

26 M.O.N.S.T.E.R.-Lampen - Die Punktzahl für die einzelnen Lampen ist unterschiedlich. Wenn alle aufleuchten, erhältst Du zusätzlich eine Million Punkte, und die Kugelfallen in der Kanonen-Kugelfalle werden aktiviert.

27 Regenbogen-Targets - Jedes Target bringt 10.000 Punkte, der ganze Satz bringt 100.000 Punkte. Wenn Du den ganzen Satz schaffst, leuchtet außerdem das Leiter-Drophole auf, danach wird der Modus "Tempo - Funken" gestartet (wenn Du alle anderen Target-Sätze und alle Rollover mindestens einmal getroffen hast). Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

28 Ausgangsgasse - Die Ausgangsgasse führt zurück zur Rechten Kugelrücklaufgasse 2 in der Tischmitte und bringt 5.000 Punkte.

29 Computer-Passage - Bringt unbeleuchtet 10.000 Punkte, beleuchtet 500.000 Punkte und fünf Millionen Punkte, wenn sie blinkt. Jeder Durchlauf bringt außerdem 1 Superpunkt.

Computer-Target-Satz - Jedes Target bringt 10.000 Punkte, der ganze Satz bringt 100.000 Punkte, und die Computer-Passage leuchtet auf. Bei jedem fünften vollständigen Satz leuchtet die Computer-Passage auf, und Du hast Gelegenheit, eine Menge Bonus-Punkte einzustreichen. Die Reihenfolge, in der die Targets aufleuchten, kannst Du vorsetzen, indem Du eine der beiden Flippertasten drückst. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

30 Kran-Rampe - Der erste Treffer bringt 100.000 Punkte, der zweite Treffer 200.000 Punkte usw. bis zum zehnten Treffer. Nach dem zehnten Treffer bringt jeder Treffer eine Million Punkte. Bei jedem zwanzigsten Treffer leuchtet die Extraball-Lampe auf (Rechte Kugelrücklaufgasse 1). Mit jeder neuen Kugel wird die Punktzahl zurückgesetzt. Diese Rampe ist im Turbo-Modus (siehe unten) außerdem 20 Millionen Punkte wert.

Funkenstationen - Eine Reihe mit sieben unsichtbaren Kontakten, die an der Vorderseite des Tisches entlangläuft. Jeder Treffer ist 10.000 Punkte wert. Wenn Du alle sieben triffst, wird ein Turbo-Modus in der Kran-Rampe gestartet. Zwanzig Sekunden lang bringt jeder Treffer hier 20 Millionen Punkte ein.

31 Aus - Führt die Kugel an den Kugel-Warp-Punkt zurück.



3-D

3-D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT

Targets rechts

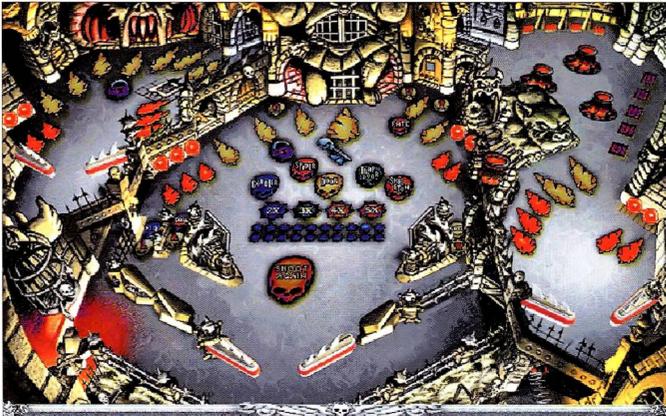
23 Drophole Leiter - Bringt 25.000 Punkte und außerdem entweder (willkürlich) eine Million Punkte, das Kickback-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 2 leuchtet auf, das Tor-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); das Tor-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtzahl der Modustreffer von Laser-Targets wird um fünf erhöht; ein kurzes Multiball-Spiel mit zwei Kugeln wird gestartet (Drophole Hintere Passage enthält Informationen zum Punkten), oder das Kugel-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf.

24 Turm-Bumper - Diese Bumper haben drei Modi: normal (unbeleuchtet), Jet (beleuchtet) und Superjet (blinkend). Nach 25 Treffern wird der Jet-Modus erreicht (leuchtet), nach 40 der Super-Jet-Modus (blinkt). Der Super-Jet-Modus bleibt nur 45 Sekunden lang bestehen, danach wird in den Jet-Modus zurückgeschaltet. Dann können die Superjets wieder aktiviert werden. Normale Bumper bringen jeweils 1.000 Punkte, Jet-Bumper jeweils 10.000 Punkte, Superjet-Bumper jeweils 100.000 Punkte. Jeder Treffer schaltet außerdem das blinkende Missionslicht weiter und entscheidet so, welche Mission als nächste startet.

DUNGEON

Die Unterwelt in Angst und Schrecken versetzen

Du bist kurz vor dem Ziel. Jetzt mußt Du nur noch die lichtscheuen Gestalten der Unterwelt aufmischen - und wenn Du alle Mampfgeister, Zauberspinnen und Wächterskelette abgefrühstückt hast, kommst Du ans Kosmische Tor.



Dungeon-Tisch Die Ziele beim Dungeon-Tisch bestehen darin, alle fünf Missionen durchzuspielen, die Mission "Offene Zelle" zu starten und Bonus-Fackeln und Superpunkte zu erzielen. Mit Superpunkten kannst Du auf das Tor der Dimensionen schießen, um Goblin-Goodies zu bekommen und zu anderen Tischen zu wechseln. Wenn Du diesen Tisch und die anderen beiden Tische bewältigt hast, geht es mit dem Finale-Tisch und der letzten Konfrontation weiter. Wenn Du diesen Tisch schaffst, hast Du das Spiel gewonnen! Die Große Tour enthält Genaueres zur Spielstrategie.



Targets links

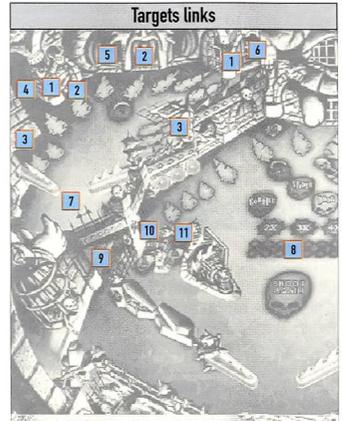
1 Fackel-Targets - Im gesamten Dungeon-Tisch gibt es fünf Fackel-Targets, drei in der Mitte und zwei hier links. Wenn Du eins davon triffst, steigen Rauch und Feuer auf. Das Spiel verfolgt automatisch, wie oft diese Targets in einem Modus (z. B. während einer Mission oder im Multiball-Modus) und wie oft sie im Spiel ohne einen bestimmten Modus getroffen werden. Wenn am Ende einer Kugel die Anzahl der Modustreffer höher ist als die Anzahl der Treffer beim Spiel ohne Modus, erhöht sich Dein Kugel-Ende-Bonus. Im Spiel ohne Modus ist jedes Target 10.000 Punkte wert, in einem Modus 100.000 Punkte.

2 Zellen und Türen - Das Öffnen einer Tür bringt 10.000 Punkte. Wenn Du mit der Kugel in eine Zelle triffst, bringt das normalerweise 50.000 Punkte. Wenn die Zelle leuchtet, bringt ein Treffer eine Million Punkte, wenn sie blinkt zehn Millionen Punkte. Zelle Zwei enthält noch eine Besonderheit.

Zelle Zwei - Das Drophole ist gleichzeitig eine Kugelfalle, die aufleuchtet, wenn alle O.U.T.L.A.W.-Lampen leuchten.

3 Schild- und Zepher-Satz - Jeder Treffer bringt 10.000 Punkte, der ganze Satz bringt eine Million Punkte. Wenn Du den ganzen Satz schaffst, fängt das Linke Drophole an zu blinken, und die Korridor-Passage leuchtet auf. Nach jedem fünften Satz, den Du schaffst, fängt sowohl das Linke Drophole als auch die Korridor-Passage an zu blinken. Die Lampe in der Korridor-Passage blinkt zwanzig Sekunden lang. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

4 Linkes Drophole - Bringt 25.000 Punkte, und Du erhältst entweder (willkürlich) eine Million Punkte, das Kickback-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); das Tor-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtzahl der Modustreffer von Fackel-Targets erhöht sich um fünf, ein kurzes Multiball-Spiel mit zwei Kugeln wird gestartet oder das Kugel-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 2 leuchtet auf. Wenn Du dieses Target triffst, während es blinkt, wird die Mini-Skelettfucht-Mission (siehe untenstehende Beschreibung) gestartet. Wenn Du den Schild- und Zepher-Satz fünfmal schaffst, fängt diese Lampe an zu blinken. Die Lampe geht aus, wenn Du das Target getroffen hast.



5 Teufelspassage - Für die erste Kugel, die durch diese Passage geht, kriegst Du 100.000 Punkte, für die zweite 200.000 Punkte usw. Nach dem zehnten Treffer erhöht sich die Punktzahl mit jedem Treffer um eine Million Punkte. Außerdem leuchtet das Linke Drophole auf, und es gibt einen Superpunkt.

6 Korridor-Passage - Bringt unbeleuchtet 10.000 Punkte, beleuchtet 100.000 Punkte, und eine Million Punkte, wenn sie blinkt. Gib die Kugel außerdem auf die rechte Tischseite weiter.

Mini-Skelettfucht-Mission - Funktioniert genau wie die Skelettfucht-Mission, es werden jedoch nur die Zellen 1, 2, 3 und die Teufelspas-

- Der Dungeon-Tisch

sage verwendet. Für die Teufelspassage beträgt die Bonuspunktzahl 50 Millionen Punkte.

Falltür - Die Falltür ist der Eingang von der Tischmitte durch das Linke Seitentor.

7 Aus - Führt die Kugel an den Kugel-Warp-Punkt zurück.

Superpunkte

Wenn Du 20 Superpunkte gesammelt hast (**8** Lichter in der Mitte des Tisches), öffnet sich die Falltür, die auf dem mittleren Dungeon-Tisch in der rechten Mitte erscheint. Danach muß Du versuchen, die Falltür zu treffen und das Goblin-Goodies-Menü zu öffnen. Wenn die Kugel ins Aus geht, bevor Du das Tor der Dimensionen triffst, verlierst Du alle Superpunkte und muß von vorne anfangen. Die Goblin-Goodies-Optionen werden im Menübereich unten im Bildschirm angezeigt. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl: die Gesamtzahl der Modustreffer von Fackeln wird um zehn erhöht, Du gehst zum Schloß-Tisch oder zum Turm-Tisch, Du erhältst einen Extrablatt oder ein Continue, die Kugelrücklaufgassen werden zurückgesetzt, oder Du kannst ein kurzes Multiball-Spiel mit zwei Kugeln absolvieren. Mit den Flippertasten kannst Du durch die Auswahlmöglichkeiten blättern, mit dem Starter oder der [Enter]-Taste eine Auswahl treffen. Nachdem Du eine Option ausgewählt hast, bist Du erneut an der Reihe. Du muß lediglich weitere zwanzig Superpunkte sammeln, um erneut eine solche strategisch wichtige Entscheidung treffen zu können.

Superpunkt-Targets: Statuenpassage = 1; Teufelspassage = 1; Flug-Goblin-Rampe = 1; Schild- und Zepter-Target-Sätze = 3; Gitter-Roller-Satz = 3

Targets in der Mitte

9 Linke Kugelrettergasse - Bringt 100.000 Punkte. Schießt die Kugel wieder ins Spiel, wenn sie leuchtet. Vier Sekunden nach einem Treffer schaltet sie ab, und das Kickback-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 1 wird zurückgesetzt.

10 Linke Kugelrücklaufgasse 1 - Bringt 10.000 Punkte. Führt die Kugel zu den Flippern. Der Buchstabe "L" der O.U.T.L.A.W.-Lampen leuchtet auf. Wenn das Kickback-Licht leuchtet, wird die Kugelrettergasse aktiviert.

11 Linke Kugelrücklaufgasse 2 - Bringt 10.000 Punkte. Führt die Kugel zu den Flippern. Der Buchstabe "A" der O.U.T.L.A.W.-Lampen leuchtet auf. Wenn das Kugel-Licht leuchtet, erhältst Du eine Extrakugel.

12 Rechte Kugelrücklaufgasse - Bringt 10.000 Punkte. Führt die Kugel zu den Flippern. Der Buchstabe "W" der O.U.T.L.A.W.-Lampen leuchtet auf. Das Tor-Roller-Offen, wenn es leuchtet, das Tor, und die Kugel wechselt auf die rechte Tischseite.

Rechte Torgasse - Bringt 100.000 Punkte. Wenn das Tor offen ist, schießt der Starter die Kugel wieder ins Spiel. Das Tor-Licht wird zurückgesetzt.

13 Katapulte - Bei jedem Treffer eines Katapults springen die blinkenden Missions-Lichter vor, die bestimmen, welche Mission als nächste an der Reihe ist.

14 Bonus-Multiplikator - Multipliziert die Bonuspunkte, die Du erhältst, wenn die Kugel ins Aus geht, um den Faktor 2, 3, 4 oder 5. Es gibt folgende Kugel-Ende-Boni:



- Fackel-Targets 1.000.000 Punkte pro Treffer
- Statuenpassage 100.000 Punkte pro Treffer
- Teufelspassage 100.000 Punkte pro Treffer
- Anzahl erledigter Modi 1.000.000 Punkte pro Modus.

Die Zahn-Rollvers lassen den Multiplikator weiterspringen. Er wird zurückgesetzt, wenn die Kugel ins Aus geht.

Anmerkung: Am Ende jeder Kugel in einem Spiel werden alle mit dieser Kugel erzielten Punkte zusammengerechnet. Du kannst diesen Vorgang beschleunigen, indem Du eine der Flippertasten drückst.

15 Fackel-Targets - Siehe Punkte 1. Wenn Du Fackel-Target 4 triffst, leuchtet der Buchstabe "O" der O.U.T.L.A.W.-Lampen auf. Wenn Du Fackel-Target 5 triffst, leuchtet der Buchstabe "U" der O.U.T.L.A.W.-Lampen auf. Wenn Du Fackel-Target 6 triffst, leuchtet der Buchstabe "T" der O.U.T.L.A.W.-Lampen auf. Im Spiel ohne Modus ist jedes Target 10.000 Punkte wert, in einem Modus 100.000 Punkte.

16 O.U.T.L.A.W.-Lampen - Die Punktzahl für die einzelnen Lampen ist unterschiedlich. Wenn alle aufleuchten, erhältst Du weitere 1.000.000 Punkte, und die Kugelfallen in Zellen 2 und 5 werden aktiviert.

17 Zellen und Türen - Wenn Du eine Tür öffnest, erhältst Du 10.000 Punkte. Wenn Du eine Kugel in eine Zelle schießt, erhältst Du normalerweise 50.000 Punkte. Wenn die Zelle leuchtet, bringt ein Treffer eine Million Punkte, wenn sie blinkt, 10 Millionen Punkte. Jede Zelle hat noch weitere Funktionen:

Zelle Vier - Das Drophole ist auch eine Kugelfalle. Wenn alle O.U.T.L.A.W.-Lampen brennen, leuchtet die Kugelfalle auf. Wenn diese Zelle beleuchtet ist, startet sie die Mission "Offene Zelle". Bei dieser Mission öffnen sich die Türen zu den Zellen 4, 5 und 6 in beliebiger Reihenfolge, und ihre Lampen blinken jeweils 15 Sekunden lang. Wenn Du eine Zelle nah an ihrer Tür triffst, schließt sich die Tür dieser Zelle, eine andere Tür öffnet sich, und die Kugel wird an den Kugel-Warp-Punkt gewarpt. Wenn Du fünf Zellen hintereinander triffst, blinkt die Statuenpassage 10 Sekunden lang. Wenn Du die Passage triffst, erhältst Du 100 Millionen Punkte, und die Mission ist abgeschlossen. Die Mission ist auch zu Ende, wenn die Zeit ausläuft oder die Kugel ins Aus geht.

Zelle Fünf - Das Drophole startet einen Multiball-Modus, wenn die Schlüsselampe blinkt. Ansonsten erhältst Du (willkürlich) entweder eine Million Punkte, das Kickback-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 1 leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); das Tor-Licht in der Rechten Kugelrücklaufgasse leuchtet auf (nur auf der schwierigen Stufe); die Gesamtzahl der Modustreffer von Fackel-Targets wird um fünf erhöht, ein Tempo-Modus wird gestartet, oder das Kugel-Licht in der Linken Kugelrücklaufgasse 2 leuchtet auf. Die Tür der Zelle wird geschlossen, nachdem die Kugel aus dem Drophole freikommt.

Zelle Sechs - Wenn Du diese Tür öffnest, leuchtet die Schicksalslampe auf. Wenn Du dann in die Zelle triffst, startet eine neue Mission. Wenn Du eine Mission geschafft hast: Öffne die Zellentür und wiederhole das Ganze, um eine neue Mission zu starten.

18 Linkes Seitentor - Führt in die Falltür auf der linken Seite des Dungeon-Tisches.

19 Statuenpassage - Bringt 20.000 Punkte. Die Statuenpassage ist auch das Jackpot-Target bei einer Multiball-Mission. Der erste Treffer ist eine Million Punkte wert, der zweite zwei Millionen usw. bis maximal zehn Millionen Punkte, solange mehr als eine Kugel im Spiel ist. Jeder zwanzigste Treffer bringt weitere 100 Millionen Punkte. Nach dem Ende eines Multiball-Spiels wird der Jackpot-Wert auf eine Million Punkte zurückgesetzt. Bringt außerdem einen Superpunkt.

Rechte Rampe - Führt auf die rechte Seite des Tisches und bringt 10.000 Punkte ein. Ist außerdem das Target für den Tempo-Modus.

20 Linke und Rechte Schild-Targets - Jedes Schild bringt 10.000 Punkte für jedes Schild; der ganze Satz ist eine Million Punkte wert. Wenn Du den ganzen Satz schaffst, wird auch die Tür zu Zelle Vier geöffnet, und die Zelle für die Mission "Offene Zelle" leuchtet auf. Ein kompletter Satz bringt außerdem drei Superpunkte.

Kugel-Warp-Punkt - Hier taucht die Kugel wieder auf, nachdem sie bei der Mission "Tor der Dimensionen" warpt, und nachdem die Kugel rechts oder links ins Aus gegangen ist.



Der Dungeon-Tisch

Missionen

Um das Spiel zu gewinnen, mußt Du alle fünf Missionen auf dem Schloß-, Dungeon- und Turm-Tischen mindestens einmal durchspielen und danach weitere Missionen im Finale-Tisch schaffen. Wenn Du eine Mission erfolgreich gemeistert hast, leuchtet die Lampe für diese Mission während der restlichen Spielzeit. Missionen sind zu Ende, wenn das Zeitlimit überschritten wird oder Du die Kugel verlierst, bevor Du die Mission geschafft hast. Nachdem die erste Runde der Missionen komplett ist, taucht die sechste Mission als zusätzliches zufällig generiertes Ereignis in den unten aufgeführten Zufallsereignis-Dropholes auf. Die erste Mission (Skelettfucht-Mission) auf dem Dungeon-Tisch wird automatisch gestartet, sobald die Kugel auf der rechten Tischseite ins Aus geht. Um eine weitere Mission zu starten, mußt Du Zelle Sechs treffen, um die Zellentür zu öffnen und die Schicksalslampe aufleuchten zu lassen. Um die Mission zu starten, die gerade blinkt, Zelle Sechs ein zweites Mal treffen. Nach jeder Mission auf Zelle Sechs zielen, um die Schicksalslampe für die nächste Mission zu aktivieren. Nach jeder Mission auf Zelle Sechs zielen, um die Schicksalslampe für die nächste Mission zu aktivieren.

Kampfreist-Mission - Ein riesiges Gespenst verfolgt die Kugel. Wenn er die Kugel und damit Dich erwischt, wirst Du zum Frühstück verpeist - das Gespenst frißt die Kugel, und der nächste ist an der Reihe (allerdings leuchtet die Extraball-Lampe auf). Die Mission dauert 20 Sekunden oder bis die Kugel ins Aus geht. Für jede Kugel, die während dieser Mission durch die Statuenpassage geht, kriegst Du 20 Millionen Punkte.

Zauberspinnen-Mission - Was wäre ein Verlies ohne ein paar Spinnen? 15 Sekunden lang taucht eine Spinne an einer von sieben beliebigen Stellen auf, danach verschwindet sie wieder. Die Mission dauert 30 Sekunden, nach jedem Treffer wird die Reizeit auf 30 Sekunden verlängert. Jeder Treffer ist 100.000 Punkte wert. Beim siebten Treffer kriegst Du 700.000 Punkte plus 100 Millionen Punkte (minus 10 Millionen Punkte für jeden 25-Sekunden-Zeitraum, der in diesem Modus verstreicht, mindestens jedoch 10 Millionen Punkte). Die Mission ist zu Ende, wenn die Zeit abgelaufen ist, wenn Du die Spinne zum siebten Mal getroffen hast, oder wenn die Kugel ins Aus geht.

Dimension Door Challenge - Ein Tor taucht in der Mitte des Tisches auf. Wenn Du es triffst, startest Du ein Geheim-Level. Das Tor verschwindet nach 20 Sekunden oder wenn die Kugel ins Aus geht. Ein Treffer bringt 20 Millionen Punkte (minus zwei Millionen Punkte pro Sekunde, die in diesem Modus verstreicht).

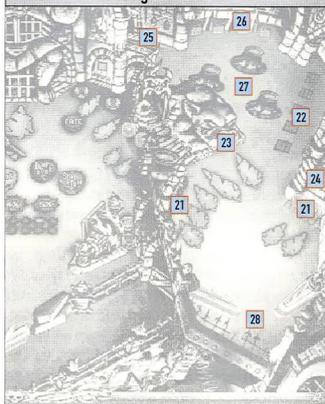
Falltür-Mission - Startet ein Multiball-Spiel mit 3 Kugeln. Jede Kugel, die durch die Falltür fällt, bringt eine Million Punkte und wird am Kugel-Warp-Punkt (Linke Kugelrücklaufgasse 1) wieder ins Spiel gebracht. Wenn nur noch eine Kugel übrig ist, hast Du noch fünf Sekunden Zeit, die Falltür zu treffen, um erneut ein Multiball-Spiel zu starten, wenn nicht, ist die Mission zu Ende.

Skelettfucht-Mission - Wird gestartet, sobald die Kugel von der rechten oder linken Tischseite ins Aus geht, startet später im Spiel auch als eine der regulären Missionen. Skelette zertrimmen die Türen zu den Zellen eins bis sechs und stehen dort Wache. Triff sie, um sie zu zerbröseln - sie sind jeweils eine Million Punkte wert (beim Start) bzw. jeweils fünf Millionen Punkte in einer normalen Mission. Du hast 30 Sekunden Zeit, ein Skelett zu treffen. Die Zeit wird bei jedem Treffer wieder zurückgesetzt. Wenn Du alle sechs Skelette triffst, bevor

die Zeit abläuft, fangen die Statuenpassage und die Teufelspassage an, 20 Sekunden lang zu blinken. Während dieser zwanzig Sekunden ist jede Passage 100 Millionen Punkte wert (minus 10 Millionen Punkte für alle 2 Sekunden, die Du keine Passage triffst). Minimum sind 10 Millionen Punkte. Der Punktwert der Passagen für die restlichen 20 Sekunden wird mit dem ersten Treffer festgesetzt.

Bonus-Mission Kosmisches Tor - Wenn Du alle fünf Missionen gemeistert hast, öffnen sich die Tore in der Brust der Statue. Du siehst eine betörende Lichtershow. Ein Katapult rollt in die Tischmitte und bleibt 20 Sekunden lang dort. Wenn Du es triffst, springt die Kugel mitten in die Lichter - 20 Millionen Punkte für Dich. Wenn Du das Katapult mindestens fünfmal triffst, kriegst Du 100 Millionen Bonuspunkte. Die Mission endet, wenn die Zeit abläuft.

Targets rechts



Targets rechts

21 Schild- und Szepter-Satz - Jedes Target bringt 10.000 Punkte, der ganze Satz ist eine Million Punkte wert. Wenn Du den ganzen Satz schaffst, leuchten außerdem die Gitter-Rollover auf und Du erhältst drei Superpunkte.

22 Gitter-Rollover - Unbeleuchtet bringen die Rollover jeweils 5.000 Punkte, beleuchtet 100.000 Punkte. Wenn die Rollover leuchten und Du alle fünf triffst, öffnet sich der Hunderachen.

23 Hunderachen - Bringt 100.000 Punkte und startet einen Turbo-Rampen-Modus, der 20 Sekunden dauert. Jeder Treffer der Flug-Goblin-Rampe bringt 20 Millionen Punkte. Wenn Du die perfekte Wahnsinnsanzahl von 100 Millionen Punkten schaffst, wird der Modus um zehn Sekunden verlängert (aber nur einmal). Der Hunderachen schließt sich, wenn der Turbo-Rampen-Modus startet.

24 Flug-Goblin-Rampe - Diese Kreatur taucht auf, sobald die Kugel die Rampe direkt links neben dem Hunderachen hochrollt. Bringt normalerweise 50.000 Punkte, im Turbo-Rampen-Modus bringt ein Treffer 20 Millionen Punkte (siehe oben). Jeder Treffer bringt außerdem einen Superpunkt ein.

25 Korridor-Passage - Bringt 10.000 Punkte und gibt die Kugel in die linke Tischseite weiter.

26 Zähne-Rollover - Bringen unbeleuchtet 100.000 Punkte, beleuchtet 10.000 Punkte (Du kannst die Reihenfolge, in der die Rollover aufleuchten, mit einer der beiden Flippertasten zum Weiterspringen veranlassen). Wenn Du den Satz schaffst, springt der Bonus-Multiplikator weiter, Du erhältst eine Million Punkte, und die Lampen werden zurückgesetzt. Ein kompletter Satz bringt drei Superpunkte.

27 Hexenkessel-Bumper - Diese Bumper haben drei Modi: normal (unbeleuchtet), Jet (beleuchtet) und Superjet (blinkend). Jet-Bumper werden aktiviert, nachdem die Bumper des Tisches 25 mal getroffen wurden. Superjets werden aktiviert, nachdem die Jet-Bumper 40 mal getroffen wurden. Die Aktivierung dauert nur jeweils 45 Sekunden an, dann wechselt sie in den niedrigeren Jet-Modus. Danach können Superjets wieder aktiviert werden. Normale Bumper bringen jeweils 1.000 Punkte, Jet-Bumper jeweils 10.000 Punkte, Superjet-Bumper jeweils 100.000 Punkte. Jeder Treffer schaltet außerdem das blinkende Missionslicht weiter und entscheidet so, welche Mission als nächste startet.

28 Aus - Führt die Kugel an den Kugel-Warp-Punkt zurück.



3-D

D U N G E O N

C R E E P N I G H T

Das Glossar

Bei ersten Vergeßlichkeitsattacken bestens bewährt - das Glossar als Gedächtnisstütze bei Ausfallerscheinungen

Vor lauter Bumpern, Dropholes und Rollovern sieht es jetzt in Deinem Kopf aus wie auf dem Punktekonto eines Flippers nach einem 20-Millionen-Schuß? Alles blinkt, alles dröhnt und keiner weiß, wo der Ball ist? Nur die Ruhe, die Praxis 'Best of Sierra' verschreibt Dir ein Gegenmittel: das Glossar. Diese Seite alle zwei Stunden einmal einnehmen (bei einem Glas Baldrian) und sorgfältig durchlesen. Danach ist der Kopf wieder frei und Deine Reaktionen tadellos wie ehemals.

Weiter - Manche Target-Sätze, wie z. B. der Bonus-Multiplikator und die Missionslichter "springen weiter", wenn ein anderes Target getroffen wird. Wenn Du beispielsweise die Burghof-Rollover auf dem Schloß-Tisch schaffst, springt der Bonus-Multiplikator von 1 auf 2. Wenn Du die Burghof-Bumper triffst, springen die blinkenden Missionslichter weiter.

Kugelfalle - Wenn eine Kugel in einer Kugelfalle gefangen ist, wird sie bis zum nächsten Multiball aufgehoben. Bis zu zwei Kugeln können in der Kugelfalle gefangen sein, bevor das Multiball-Spiel anfängt, bei dem alle gleichzeitig ins Spiel kommen.

Bonus-Multiplikator - Hiermit kann der Kugel-Ende-Bonus von 2x auf bis zu 5x erhöht werden. Der Multiplikator springt weiter, wenn Du bestimmte Targets triffst, mit ihm kann also der gesamte Kugel-Ende-Bonus sehr schnell erhöht werden.

Blindgänger - Eine Kugel, die direkt ins Aus geht, ohne daß mit ihr ein einziger Punkt erzielt wurde. Manchmal kann die Kugel erneut gestartet werden.

Bumper - Hindernisse auf dem Spielfeld, die Punkte bringen und von denen die Kugel abbrallt. Nach einer bestimmten Anzahl Treffer werden viele Bumper zu Jet-Bumpern, d. h. sie leuchten auf und sind mehr Punkte wert. Nach weiteren Treffern werden einige sogar zu Super-Jet-Bumpern. Außerdem springen die Missionslichter weiter, wenn Du einen Bumper triffst.

Continue - Es gibt die Möglichkeit, ein "Continue" zu verdienen, also weiterzuspielen, nachdem Deine letzte Kugel im Aus gelandet ist. Bei einem Continue wird zwar der Punktstand auf Null zurückgesetzt, aber alle bereits erfolgreich abgeschlossenen Missionen bleiben weiterhin gültig. Wenn das Spiel beendet wird, gehen alle erworbenen Continues verloren.

Aus - Die Lücke zwischen den beiden unteren Flippern. Wenn die Kugel durch diese Lücke geht, ist sie verloren. Du solltest also tunlichst versuchen, das zu vermeiden. Die meisten Targets sammeln Bonuspunkte, die Du erhältst, wenn die Kugel, die gerade im Spiel ist, ins Aus geht.

Drophole - Ein Target, das aus einem in die Tischoberfläche eingelassenen Loch besteht. Wenn eine Kugel in ein Drophole geschossen wird, wird die Kugel zumindest vorübergehend festgehalten, mög-

licherweise werden dadurch auch Tore geöffnet. Bonuspunkte erzielt oder sogar ein Multiball-Modus eingeleitet. Im Dungeon-Tisch gibt es links ein Drophole, das eine Mini-Skelettfuchtmission startet, wenn Du sie triffst, während sie aufblinkt.

Kugel-Ende-Bonus - Bonuspunkte, die für die Kugel gesammelt wurden. Du erhältst sie erst, wenn die Kugel ins Aus geht. Diese Bonuspunkte können durch den Bonus-Multiplikator erhöht werden.

Flipper - Das sind diese kleinen Hebel, mit denen man die Kugel bewegt. Die beiden Flipper, die verhindern sollen, daß die Kugel ins Aus geht, haben wir Hauptflipper genannt.

Torlichter - Befinden sich in Kugelrücklaufgassen. Wenn Du die Kugelrücklaufgasse triffst, während das Torlicht an ist, wird das Tor in der Kugelrettergasse geöffnet. Hierdurch wird die Kugel zurück auf das Spielfeld gebracht.

Jet-Bumper - Bumper, die mehr Punkte bringen und von denen die Kugel oft stärker abbrallt als von normalen Bumpern. Die meisten Bumper werden zu Jet-Bumpern, nachdem sie eine bestimmte Anzahl von Malen getroffen wurden.

Kugelretter - Mechanismen in einer Gasse oder einem Loch, die die Kugel auf das Spielfeld zurückbefördern. Manchmal kriegt man dafür Punkte, aber nicht immer - und was noch viel wichtiger ist: Kugelretter sind nicht immer aktiv. Wenn der Kugelretter nicht aktiv ist, geht die Kugel ins Aus.

Kickback-Lichter - Befinden sich in Kugelrücklaufgassen. Wenn Du die Kugelrücklaufgasse triffst, während das Kickback-Licht an ist, wird der Kugelrettermechanismus in einer Kugelrettergasse aktiviert. Hierdurch wird die Kugel wieder auf das Spielfeld gebracht.

Gasse - Eine schmale Rampe für die Kugel, die häufig einen Kugelretter oder ein Rollover-Target enthält.

Passage - Ein u-förmiger Tunnel, der ein anderes Target umschließt und die Kugel in die Richtung zurückbefördert, aus der sie gekommen ist.

Anstoßen - Wenn man den Tisch anstößt oder rüttelt, beeinflusst dies den Lauf der Kugel. In Ultra Pinball 2 kann man den Tisch mit der [Leertaste] anstoßen. (Optisch bewegt sich nur die Kugel, aber nicht



der Tisch.) Außerdem kannst Du den Tisch mit der Taste [J] von links und mit der Taste [Z] von rechts anstoßen. Aber Vorsicht! Wenn man zu oft oder zu lange anstößt, entsteht ein "Tilt", und alle Kugeln, die gerade im Spiel sind, gehen verloren. Im Bildschirm "Einstellungen" kann man, wenn man will, eine andere Taste zum Anstoßen einstellen.

Spielfeld - Der Tisch.

Plunger - Siehe Starter.

Rollover - Ein Target, das flach auf der Oberfläche des Tisches liegt und mit der Du Punkte erzielst, wenn die Kugel darüberläuft. Die Punktzahl kann sich nach einer bestimmten Anzahl Treffer erhöhen. Oft sind Rollover in Sätzen zusammengefaßt - wenn man alle trifft, kriegt man Bonuspunkte.

Schütteln - Siehe Anstoßen.

Starter - Der Stab mit der Springfeder, mit dem neue Kugeln auf das Spielfeld geschossen werden. Mit welcher Kraft die Kugel auf den Tisch kommt, hängt davon ab, wie weit der Starter zurückgezogen wird. Bei Ultra Pinball 2 zieht man den Starter mit der Abwärtsfeiltaste zurück und schießt die Kugel ab, indem man die Taste wieder losläßt. Die Taste für den Starter kann unter "Einstellungen" geändert werden.

Seitengassen - Die schmalen Kanäle, die außen an den Katapulten entlang verlaufen und die Kugel zu den Hauptflippern zurückführen.

Katapulte - Die beiden schrägen Bumper direkt über den Hauptflippern. Durch sie erhält die Kugel enormen Schwung.

Tilt - Wenn der Tisch zu lange oder zu heftig angestoßen wird, entsteht ein Tilt. Das bedeutet, daß alle Kugeln, die sich gerade im Spiel befinden, verloren gehen. Bei Pinball-Maschinen schützt der Tilt-Mechanismus das Gerät, indem Spieler, die zu stark daran rütteln, bestraft werden. Gute Spieler lernen sehr schnell, wie heftig und wie lange ein Tisch angestoßen werden kann, ohne daß ein Tilt entsteht.

Planet Sierra

A = unter 30 DM • B = von 30 bis 50 DM • C = von 50 bis 80 DM • D = über 80 DM

Planet Sierra

ADVENTURE	
	<ul style="list-style-type: none"> B Spannender „Full-Motion Video“ Thriller D 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound D Der liebeswerte Verlierer ist wieder da! C Die Evolution der Adventure-Serie in einer Box C Die komplette Sammlung der Larry-Abenteuer C Rollenspiel und Adventure in einer Spielserie! C Gesamte Space Quest-Sammlung von Teil I-V C Larry VI, Torin's Passage und Freddy Pharkas D Gruselgarantie bei Gabriel Knight 2 und Phantasmagoria D Die Entwicklung des Adventures in einer Box.

SIMULATION	
	<ul style="list-style-type: none"> B Bringen Sie Ihren Adrenalinspiegel auf Hochtouren C Überraschungen am laufenden Band! C Vergnügen im Casino und am Kartentisch D Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben D Werden Sie Kapitän des besten U-Boots der US Navy C Eine Sammlung der besten Flugsimulationen

ACTION	
	<ul style="list-style-type: none"> A Jump-and-run mit einem gepanzerten Roboter D Als Jäger oder Gejagter Rätsel lösen, Fallen überwinden... D Der Arcade-Klassiker als Netzwerk-Version C Die zwei legendären Abenteuer in einer exklusiven Edition C Action pur mit Silent Thunder und Earthsiege 2

STRATEGIE	
	<ul style="list-style-type: none"> B Wirtschaftssimulation um Energiekonzerne B Rekonstruktion des mittelalterlichen Englands D Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action A Neuer Kampfmodus und neue Szenarien D Stell dich auf Ihre individuelle Speisstärke ein D Leiten Sie eine interstellare Expeditions-gesellschaft

SPORT	
	<ul style="list-style-type: none"> D Phantastische Simulation von Profi-Baseball D Detaillierte Statistiken und realistischs Gameplay!! D Rennsimulation um das bekannte Stockcarrennen D Faszinierende Simulation um das Barsch-Angeln D Der zweite und erweiterte Teil der Angelsimulation C IndyCar Racing 2 und Nascar Racing 1 + Trackpack

PRODUCTIVITY	
	<ul style="list-style-type: none"> B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio! C Zeren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Goo C Inklusive Spezialfolie zum T-Shirt bedrucken

SIERRAORIGINALS		
	<p>ADVENTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> A Larry 6 A Shivers A Space Quest 6 A Torin's Passage A Woodruff A Gabriel Knight 2 <p>SIMULATION</p> <ul style="list-style-type: none"> A Aces of the Deep A Nascar 1 + Track Pack A Red Baron 1 <p>STRATEGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> A Outpost B Police Quest SWAT <p>ACTION</p> <ul style="list-style-type: none"> A Last Dynasty B 3-D Ultra Pinball 	<ul style="list-style-type: none"> A Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuern A Gruseladventure mit zahlreichen Rätseln A Abgedrehte Sci-Fi Parodie A Phantasiereiches Familien-Abenteuer A Interaktiver Cartoon im Tex Avery-Stil B Auf den Spuren des Schattenjägers A U-Boot Simulation im WK II A Klassische Rennsimulation A Wunderbarer Flugsimulator A Interstellare Besiedelung B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden... A Abenteuer in „Full Motion Video“ Technik B 3-D Flipper mit fünf Spielfächern

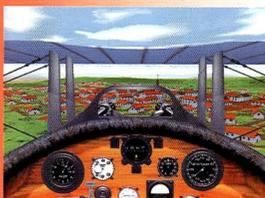
Games People Play - die ECTS 97

Im September kannte die gesamte Computerspielbranche nur ein Ziel: Olympia-Hall, London



ECTS

Special Report



London ist immer eine Reise wert: für die Halbbildung zum Tower und Trafalgar Square, zum Einkäufen in die Oxford Street, zum Zocken ins Trocadero am Piccadilly Circus...Gründe gibt's wahrlich genug. Aber jedes Jahr im September kommt ein besonderer hinzu. Dann öffnet die ECTS, die internationale Messe für Computerspiele, ihre Pforten. Seit acht Jahren geht das nun schon so - aus kleinste Anfängen in der Nähe der Tower-Bridge entwickelte sich die größte Messe ihrer Art in Europa. Am 7. September diesen Jahres war es wieder einmal soweit. Die allehrwürdige Olympia-Hall in Kensington hatte diesmal sogar zwei Hallen reservieren müssen, um dem Ansturm der Aussteller und Besucher Herr zu werden. Gut, zugegeben, nicht jeder, der an diesem Wochenende nach London kam, wollte zur ECTS, insbesondere dann nicht, wenn er einen Blumenstrauß in der Hand hielt. Aber etwas über 20.000 Gäste werden es schon gewesen sein, schätzte die Messegesellschaft. Den typischen ECTS-Besucher erkannte man dieser Tage angesichts völlig unenglischer Temperaturen an dem komplett durchgeschwitzten Hemd, an den kiloschweren Taschen (Informationsmaterial), aber vor allem an der lauten Stimme. Denn wer 8 Stunden lang das Wummern tausender Plasmakanonen und das Waffengeklirr aus mehreren Dutzend Strategiespielen um die Ohren hatte, neigte nach Feierband zu gewissen Ausfallerscheinungen. Aber trotz so mancher widriger Umstände...die ECTS war ein voller Erfolg. Alles, was in der Branche Rang und Namen hat, war vertreten, und präsentierte seine neuesten Produkte. Der Grund für die große Zahl an Ausstellern ist natürlich der Termin: Kaum mehr als 100 Tage bis Weihnachten...

Im Konzert der Großen hat Sierra eine gewichtige Stimme und darf bei einem solchen Event natürlich nicht fehlen. Unter dem Dach unserer neuen Muttergesellschaft, CUC Software, präsentierte Sierra sein aufsehenerregendes neues Programm. Die Auslandskorrespondenten von Best of Sierra stellen Ihnen die neuen Hits vor.

Red Baron II

- Die Rückkehr einer Legende oder wie toppt man einen Klassiker

Das lange Warten hat sich gelohnt - nach langer Entwicklungszeit erscheint im Winter Red Baron II, der Nachfolger der legendären Flugsimulation. Die Hauptabteilung Aufklärung von Best of Sierra hat den Roten Baron in England entdeckt - auf dem Sierra-Stand bei der ECTS. Steigen Sie ein und lassen Sie sich vom Charme einmotoriger Mitteldecker verzaubern.



Liehaber historischer Flugsimulationen können sich freuen: Das Referenzspiel des Genres, Red Baron von Sierra, hat einen erstzunehmenden Konkurrenten bekommen: Red Baron II. Drei Jahre lang haben die Entwickler von Dynamix an der Fortsetzung des Klassikers gearbeitet. Das Ergebnis kann sich wahrhaftig sehen lassen. Der Nachfolger führt die realistischen Simulationen und spannenden Luftkämpfe seines Vorbilds in neue Dimensionen.

Grund für die lange Entwicklungszeit waren die historischen Recherchen im Vorfeld, die helfen sollten, das Spiel so realistisch wie möglich zu machen. Wer 40.000 Quadratmeilen Gelände in allerfeinstem 3-D und noch dazu historisch exakt abbilden möchte, braucht neben einer entsprechenden Engine vor allem eins: Informationen. Doch damit nicht genug: Als Vorlagen für die 22 fliegbaren Kampfflugzeuge (insgesamt kann das Programm mit 40 Flugzeugen aufrufen) dienten historische Fotografien und unzählige Dokumentationen, nach denen die Dynamix-Crew physikalische Modelle formte (doch dazu später mehr). Auch die aerodynamischen Eigenschaften der einmotorigen Maschinen wurden genauestens analysiert, selbst die Auswirkungen des Luftkampfes auf die Psyche der Piloten blieben nicht unberücksichtigt. Chefdesigner Gary Stottlemeyer und Historiker John Bruning beschäftigten sich monatelang mit der Geschichte der Piloten, ihren Triumpfen und ihren Leiden. Nach den Studien machten sich Stottlemeyer und sein Team daran, ihre Erkenntnisse in das Programm einzuarbeiten. Eines der Ergebnisse dieser Arbeit ist das sogenannte „Piloten-Dossier“, das mit integrierten Erschöpfungsfaktoren arbeitet und jeden Piloten einzeln bewertet. Denn die Geschichte zeigt, daß die Piloten an der Westfront des 1. Weltkriegs auf kaum mehr als 10 Einsätze kamen, danach waren sie entweder psychisch zermürbt oder...tot.



▲ Darf in keiner WKI-Flugsimulation fehlen, die Wert auf historische Exaktheit legt: die deutsche Rumpier C.IV.

Was ist nun Ihre Aufgabe dabei, liebe Leser? Na fliegen, natürlich, was denn sonst? Aber denken Sie daran, Red Baron II ist keine gewöhnliche Flugsimulation, sondern vermittelt Ihnen ein authentisches Flugerlebnis: Sie werden sich nicht mehr als Schreibtischpilot fühlen, sondern als richtiger Frontpilot, in einem richtigen Flugzeug und einer richtigen Kampfsituation. Das beginnt mit einem Blick aus dem Cockpit: Keine flachen, klützerhaften Landschaften mehr, die der wahre Fan um der Simulation willen hinzunehmen hatte, sondern lebendiges Gelände mit vielen ausgezeichneten Details wie Häusern, historischen Hangars oder Bahnstationen. Die modifizierte 3Space-Engine von Dynamix, die mit der bekannten „Aces“-Reihe von Sierra über reichlich Flugerfahrung verfügt (sehen Sie auch unsere Vorschau zu King's Quest 8: Die Maske der Ewigkeit in Heft 2/97), leistet auch bei Red Baron II ausgezeichnete Arbeit. Die grafische Umsetzung der penibel recherchierten Fakten (neben zeitgenössischen Luft- bzw. Panoramakarten wurde auch Material aus zahlreichen Museen zu Rate gezogen) jedenfalls sucht ihresgleichen. Auch wenn das Weltwinkel-Cockpit zunächst etwas gewöhnungsbedürftig ist: Bei einer solchen Umgebung werden Sie während des Spiels Mühe haben, sich auf Ihre eigentlichen Aufgaben zu besinnen.

Doch der Realismus beschränkt sich nicht allein auf das Gelände. Besonders die Schadenseffekte sind beeindruckend: ein Kugelhagel etwa ist als solcher deutlich zu erkennen, und auftretenden Schäden beeinträchtigen das Flugverhalten exakt so, wie sie es vor knapp 80 Jahren in Wirklichkeit getan haben.

Wer als Flug-As in den exklusiven Club der Köhner aufgenommen werden möchte, bei dem müssen mindestens fünf Abschnitte zu Buche stehen. Bei Red Baron bestand das Spielziel darin, gegen Manfred von Richthofen persönlich, den sogenannten Roten Baron, anzutreten und zu bestehen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß der legendäre Deutsche mehr als 80 Abschnitte zu verzeichnen hatte. Das Nachfolgespiel ist variabler: Hier kann der flugbegeisterte Benutzer gleich zwischen mehreren Spielmodi und Zielen wählen. Nachdem Sie sich einer der vier beteiligten Nationen (England, Frankreich, USA oder Deutschland) angeschlossen haben, können Sie sich entweder für eine der 10 Einzelmissionen entscheiden oder für eine vollständige Kampagne. Ein „Flug-As“-Modus, in dem Sie sich ständig Duelle mit Ihren Widersachern liefern müssen (wie beim Vorgänger),



Szenen eines Luftkampfes — Wer sich bei Red Baron II zu sehr auf die wunderschön gerenderten, dreidimensionalen Landschaften konzentriert, dem geht es so wie dem virtuellen Kollegen hier: Er wird abgeschossen. Doch auch der Sieger eines solchen Duells kann sich noch nicht in Sicherheit wiegen, denn die virtuellen Wrackteile können die Flugrichtung seines Jägers entscheidend verändern: nach unten.

Sierra Pro Pilot

- Die Faszination des Fliegens

steht ebenso zur Verfügung wie der gepflegte (und ritterlich geführte) Mehrspieler-Dogfight unter guten Freunden im Netzwerk oder via Internet. Der ausgefeilte Kampagnen-Editor macht Sie unabhängig von den Absichten der Gamedesigner. Ohne auf die Vorzüge des übrigen Spiels verzichten zu müssen, können Sie sich hier eine unbegrenzte Anzahl eigener Kampagnen zusammenstellen. Die zufallsgenerierten Missionen und eine hervorragende künstliche Intelligenz sorgen dafür, daß keine Mission wie die andere endet. Doch eine künstliche Intelligenz, die selbständig agiert und reagiert, hat für ein Spiel auch Nachteile: gibt es zu viele solcher Einheiten, kann die Bildwiederholungsrate soweit absinken, daß der Grafikaufbau stark beeinträchtigt wird. Das KI-Prinzip von Sierra arbeitet daher nach einem "Blasen"-Prinzip. In der unmittelbaren Umgebung des Spielers, der sogenannten Blase, wird die Rechnerleistung hochgefahren, der Spieler erlebt die Simulation mit hoher Detailgenauigkeit und operiert mit maximaler Effizienz. Außerhalb der Blase hingegen fällt die Rechnerleistung stark ab, fast alle Aktivitäten werden eingefroren, frei nach dem Motto „Aus den Augen, aus dem Sinn“. Die KI konzentriert sich auf das Wesentliche und die Bildwiederholungsrate bleibt hoch.

Das Konzept des Entwicklerteams, Red Barons II so nah wie nur möglich an der Realität der damaligen Ereignisse zu orientieren, hat nicht nur Auswirkungen auf die Missionen, sondern auch auf Ihre Karriere. Die bisher üblichen identischen Aufstiegschancen haben Stottlemeyer und Co. zugunsten einer den wahren Begebenheiten entsprechenden Beförderungspraxis aufgegeben. Natürlich können Sie es immer vom einfachen Staffelmittglied über den Staffelpilots bis hin zum Kommandanten der gefürchtetsten Eilstaffel Ihres Landes bringen, aber damit allein ist es nicht getan: Wer vom Rang her einen Führungsposten bekleidet, soll sich gefälligst auch so verhalten. Als Staffelführer obliegt Ihnen u.a. die Verantwortung über die Zusammensetzung der Staffel, die Koordinierung der Flug- und Einsatzpläne. Sie entscheiden dann über die Rolle, die der einzelne Pilot innerhalb der Staffel zu erfüllen hat.

Beförderungen erfolgen nicht automatisch, sondern hängen nicht zuletzt davon ab, für welches Land Sie sich beim Spielstart entschieden haben. Denn diese Praxis wurde in den verschiedenen Nationen durchaus unterschiedlich gehandhabt: In den Vereinigten Staaten konnten die Piloten weitaus schneller Karriere machen als beispielsweise in Deutschland. Deutsche mußten sich ihren Rang unabhängig von Ihren Fähigkeiten erst einmal „erdienen“, eine Praxis, die sich bei den Beamten... pardon, die sich in manchen Kreisen bis heute erhalten hat.

Im Titel haben wir die rhetorische Frage gestellt, was man tun muß, um einen Klassiker zu toppen. Im Prinzip ist alles ganz einfach: Sie brauchen ein überzeugendes Konzept, das wirklichkeitsnahe Simulation und unbändigen Spielspaß miteinander verbindet, eine historisch exakte Recherche, um sich das Hintergrundwissen anzueignen und eine überlegene Technologie, wie die 3Space-Engine, die den Stoff in eine eigene, virtuelle Welt verwandelt. Ach ja, und natürlich solche Mitarbeiter wie Sierra sie hat, Mitarbeiter, die mit Kreativität und Motivation ein Spiel entwickeln, das alle Chancen hat, seinerseits zum Klassiker zu werden: Red Baron II: Die Legende lebt!

Willkommen bei Sierra Airlines. Wir freuen uns, Sie an Bord begrüßen zu dürfen, und laden Sie zu einem kleinen Rundflug mit Pro Pilot ein, dem wohl realistischsten Flugsimulator, den es je gegeben hat. Egal, ob Sie als Fluganfänger einfach nur den einmaligen Blick genießen wollen, oder ob Sie sich als Flugschüler auf Ihre Prüfungen vorbereiten wollen - mit Pro Pilot kommen alle Simulationsfans auf Ihre Kosten. Steigen Sie mit Sierra auf in ungeahnte Höhen.

Was Red Baron für die Liebhaber historischer Simulationen ist, nämlich das Referenzprodukt schlechthin, das wird Pro Pilot für den Bereich der zivilen Flugsimulationen. Zwei Entwicklerteams, beide berühmt für ihre hervorragenden Programme in diesem Genre, haben ihr Know-How zusammengelegt. Nun trägt die Zusammenarbeit von SubLogic und Dynamix (Sie wissen schon, die Leute mit der 3Space-Engine) erste Früchte... und was für welche!

Fünf verschiedene Flugzeugtypen stehen Ihnen zur Verfügung. Sie haben die Wahl zwischen den Cessna-Modellen Skyhawk 172 und 525 Citation (einem Jet) sowie der V35 Bonanza, der B58 Baron und der King Air 200 von Beechcraft. Steigen Sie in eines dieser Cockpits und erleben Sie hautnah den Perfektionismus, der Pro Pilot so einzigartig macht. Jede Anzeige, jede Instrumententafel und jeder Knopf hat seine Funktion und versorgt Sie mit genau den Informationen, die Ihnen auch während eines wirklichen Fluges zur Verfügung stünden. Zeit für einen kleinen Ausritt? Na dann, ready for take-off! So, jetzt sind Sie in der Luft und nun steht Ihnen die Panik ins Gesicht geschrieben, weil Sie gar nicht wissen, was zu tun ist? Sie brauchen nicht weiter zu zittern, denn Pro Pilot liefert Ihnen einen virtuellen Fluglehrer gleich mit. Er führt Sie durch alle Situationen, mit denen Sie während eines Fluges konfrontiert werden können, angefangen bei den einfachsten Grundtechniken bis hin zu gewagten Manövern, die nur wirklichen Könnern vorbehalten sind! In 30 anschaulichen Tutorialvideos werden alle denkbaren Flugmanöver erklärt. Alles in allem vermittelt Ihnen der virtuelle Fluglehrer den Stoff eines 12-monatigen Flugtrainings, mit dem Sie sich - einmalig in der Geschichte der Flugsimulationen - auf die verschiedensten Prüfungen professionell vorbereiten können!

Denken Sie daran: Sie sind nicht der einzige in der Luft! Die Freiheit ist nicht ganz so grenzenlos, wie mancher glauben möchte. Achten Sie auf die Instrumente im Cockpit und den Funkverkehr mit dem Tower. Die Anweisungen dort ergehen nicht zum Spaß! Erlernen Sie den Umgang mit ATC (Air Control System) und GPS (Global Positioning System). Die Profis unter Ihnen, für die das alles kalter Kaffee ist, brauchen gar nicht die Nase zu rümpfen: die Fortgeschrittenen dürfen nach Herzenslust mit VOR (VHF Omni Range, erlaubt die Positionsbestimmung während des Fluges) oder ILS (Instrument Landing System) herumexperimentieren!

Aber keine Bange, Pro Pilot ist nicht nur ein professionelles Fluglehrerprogramm, sondern vor allem... pure Unterhaltung! Lassen Sie sich verzaubern von den 12 unterschiedlichen Kamerawinkeln, mit denen Sie die hyperrealistischen Landschaften der 3Space-Engine (die kennen Sie nun ja schon) betrachten können. Pro Pilot bietet eine unglaubliche Vielfalt an verschiedenen Flugszenarien, die jeden

Benutzer, vom Liebhaber dreidimensionaler Grafiken bis zum ausgefuchsten Buschpiloten, beeindruckt wird. 2500 Flughäfen sind im Programm, 100 Städte, davon allein 30 in fotorealistischer Qualität, komplette Luftüberwachung und und und...

Wir sind am Ende unseres kleinen Rundfluges angelangt und Sierra Airlines hofft, daß er Ihnen Spaß gemacht hat. Sollten Sie während unserer Reise Appetit auf Flugsimulationen aus dem Hause Sierra bekommen haben, dann schauen Sie doch mal im Winter in Ihren Sierra-Shop. Wir haben da was für Sie...



▲ Lassen Sie sich von dieser Instrumententafel nicht verwirren. Mit 30 anschaulichen Lehrvideos bekommen bei Pro Pilot auch Fluganfänger ihre Chancen.



▲ Atemberaubende Ausblicke auf dreidimensionale Landschaften. Kaum zu glauben, daß es sich nicht um Filmaufnahmen handelt, sondern um eine Computersimulation.

3D Ultra Pinball - Der Vergessene Kontinent

Nein, das ist keine Vorschau auf den nächsten Spielfilm von Steven Spielberg, sondern die neueste Fortsetzung der 3D Ultra Pinball-Reihe von Sierra. Diesmal geht es in das Land der Dinosaurier und das ist gar nicht so weit weg, wie Sie glauben. Es liegt in einem Dschungelgebiet irgendwo im Pazifik.



▲ Auch die gefährlichsten Urzeitmonster sind sensibel. Mit großer Wucht abgefeuerte Flipperkugeln aus Edelstahl sind die natürlichen Feinde des Dinosauriers.

Dinosaurier? Pazifik? Vergessener Kontinent? Klingt das nicht verdächtig nach einem Adventure? Einem Abenteuer im Urwald mit wilden Tieren, Bösewichten, unschuldigen Mädchen und derlei? Ganz recht, genau danach klingt es, und das soll es auch. Denn die Designer von Dynamix haben in die neueste Ausgabe der beliebten Flipper-Reihe eine Handlung eingebaut, die jedem Adventure zur Ehre gereichen würde.

Ein Adventure als Flipper-Simulation getarnt? Ja, wo gibt's denn so was, fragt da der passionierte Pinball-Freund Axel L. aus N. bei K., muß ich jetzt fürchten, mit einem Rucksack beschwert durch den Urwald latschen und Rätsel lösen? Also, lieber Herr Axel L. aus N. bei K.: Erstmal gibt es so was nur bei Sierra und zum zweiten können wir Ihre Ängste zerstreuen. Laufen müssen die anderen. Bei 3D Ultra Pinball 3: Der Vergessene Kontinent sind Sie als Spieler nämlich der einzige, der sich gegen die Übermacht aus Dinosauriern, reißenden Wasserfällen und verrückten deutschstämmigen Professoren zur Wehr setzen kann, vorausgesetzt Sie sind schnell genug: Sie haben Ihre Kugeln und mit denen können Sie hier nach Herzenslust auf 20 miteinander verbundenen Tischen Flippern. Und ein gutes Werk tun, indem Sie die Pläne eines Größenwahnsinnigen durchkreuzen. Aber jetzt erstmal der Reihe nach.

Der Spieler schlüpft wie in einem Adventure in die Rolle eines Helden, des Buschpiloten und Abenteurers Rex Hunter, der sich kurz nach Ende des Zweiten Weltkriegs zunächst über einen harmlosen erscheinenden Auftrag freut, der schnell verdientes Geld verspricht: Er soll Professor Spector, einen berühmten Erfinder und Zoologen sowie dessen hübsche Assistentin Mary zu einem Rundflug verhelfen. Doch er hat Pech und muß mit seinem Flieger in einer unerforschten Dschungellandschaft notlanden. Zu ihrer aller Entsetzen müssen die drei feststellen, daß sie sich in einem Landstrich befinden, in dem offenkundig die Zeit stehen geblieben ist: Dinosaurier und Höhlenmenschen bevölkern das Land und sie sind alle schlecht gelaunt. Aber es kommt noch schlimmer: Als das Trio am nächsten Morgen erwacht, merkt es, daß irgend jemand in der Nacht die Flugzeugwrackteile fortgeräumt haben muß. Der Weg zurück in die Zivilisation ist also vorerst verbannt...

Kein schlechtes Szenario für ein Adventure, nicht wahr? Und wer weiß, vielleicht hätte Sierra das Thema weiterentwickelt, gäbe es da nicht noch diese superschnellen und dabei äußerst sanften Flipperische, mit denen Sie Ihren virtuellen Freunden den Weg ins Innere des Kontinents freischießen müssen.

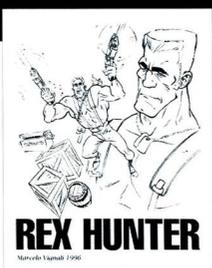
Es ist ja gerade mal ein paar Seiten her, als wir Ihnen erzählt haben, daß Sierra seine Ultra 3D-Pinball-Serie schon immer mit Elementen des Adventures versehen hat, weil die Spiele stets bestimmten Themen gewidmet waren (Creep Night wird Ihnen ja mittlerweile ein Begriff sein). Aber in ein solches Spiel ein veritables Storyboard zu integrieren, das gab's noch nie. Und schon gar nicht in der hier vorliegenden Qualität, mit solchen detaillierten 3D-Grafiken, die Ihnen einen Kontinent hinzubauern, der Sie in der Tat alles vergessen läßt: Einstürzende Tempel, animierte Gargoyles, schwankende Holzbrücken oder Dinosauriereier.

Aber was erzählen wir Ihnen das alles: Kommen Sie her und machen Sie mit uns einen kleinen Rundgang durch das verrückteste Flipper-Programm, das es je gab.

Noch etwas vorweg: 3D Ultra Pinball: Der Vergessene Kontinent ist ein linear strukturiertes Spiel, d.h. Sie müssen sich in der Regel mit einer bestimmten Trefferfolge von einem Tisch zum nächsten vorarbeiten. Es gibt jedoch Ausnahmen, etwa wenn ein bestimmter Level Ziele hat, die Sie auf einen anderen Level führen können. Doch gleichgültig, welchen Weg Sie auch einschlagen: Sie müssen jeden Level in allen drei Regionen erfolgreich absolviert haben, bevor Sie in „Hecklas letzte Schlacht“ dem Erzscharken ein gnadenloses Duell liefern.

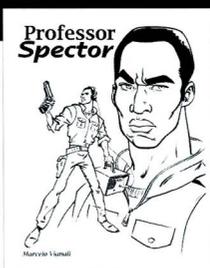
Vom Hauptmenü aus können Sie ins Trainingslager gehen, diverse Einstellungen (Schwerkraft- und Schwierigkeitsgrad) vornehmen, die Online-Hilfe aufrufen, Präferenzen kundtun, das Spiel beenden oder, noch besser, beginnen.

Drei verschiedene Gebiete gibt es in dieser vergessenen Welt, die Sie flüppend erkunden müssen. „Die Ruinen im Tal“ (6 Level), „Der vergessene Tempel“ (5 Level) und „Hecklas Versteck“ (ebenfalls 5 Level), Ihre Freunde, Rex, die liebrendende Mary und ihr Professor, stecken zumeist in großen Schwierigkeiten. Sie als Herr der Kugeln müssen ihnen den Weg frei schießen, sie aus dunklen Verliesen befreien und vor gefräßigen Urzeitmonstern retten.



REX HUNTER
Markus Vasmataz

▲ Erkennen Sie sich wieder? Der Kerl mit dem markanten Bürstenhaarschnitt und dem aufgeweckten Gesichtsausdruck, das sind Sie. Und Sie haben alle Hände voll zu tun, um Ihre Auftraggeber zu beschützen.



Professor Spector
Markus Vasmataz

▲ Der renommierte Zoologie-Professor Spector kommt aus dem Staunen nicht heraus: Auf einer unwegsamen Insel scheinen gewisse Spezies aus grauer Vorzeit überlebt zu haben.



Mary
Markus Vasmataz

▲ Sieht aus wie eine offenherzige Unschuld vom Lande, kann aber ganz schön austeielen, wenn's drauf ankommt. Mary, Assistentin des Professors, macht immer eine gute Figur.

Im ersten Level, dem „**Geheimnisvollen Tal**“ müssen Sie die Ziele in der geforderten Reihenfolge abtreffen, um Rex, Mary und dem Professor den Vormarsch zu einem der beiden folgenden Level zu ermöglichen. Doch schon in den „schrecklichen Gewässern“ wartet die nächste Herausforderung. Hier muß ein Schleusentor geöffnet werden, damit das Wasser abfließen kann und die Helden unseres Spiels sicher das andere Ufer erreichen. Um insgesamt sieben Zähne muß sich das Zahnrad weiterdrehen, um das Tor vollends zu öffnen. Es gibt aber einige Ziele, wie z.B. die Schild-Targets, die das Tor für exakt 15 Sekunden öffnen. Ist die Zeit um, fällt das Tor wieder zurück. Tref-

In der zweiten Region, dem „**Vergessenen Tempel**“, landen Sie zunächst in der großen „Eingangshalle“. Auch hier müssen Sie die Targets in einer bestimmten Reihenfolge treffen (Näheres regelt das Online-Handbuch), um Ihren Freunden den Weg zu den nächsten Leveln zu ebnen. Die besonderen Chancen der Eingangshalle: Hier gibt es, unter bestimmten Umständen, versteht sich, einen Multi-Ball-Modus, mit dem Sie insgesamt 6 Jackpots knacken können. Kaum im zweiten Level, den „Mauern des Schreckens“ angekommen, stecken Ihre Freunde schon wieder knietief im Schlamm. Sie sind an einem ziemlich „engen“ Ort gefangen, und nur ein „Pinball Wizard“

Der Vergessene Kontinent ist allein Hecklas Werk, von hier aus hegt er seine finsternen Welteroberungspläne. Machen Sie ihm einen Strich durch die Rechnung.

Im Labor finden Rex und seine Freunde die Morphingmaschine, mit der Heckla aus harmlosen Eingeborenen aggressive Urzeitmonster macht. Neeka ist dem Morphingprogramm schon zum Opfer gefallen, und Mary wird es nicht anders gehen, wenn Sie nicht sofort etwas unternehmen. Der Schlüssel zur Rettung liegt in den Rampen und den Overload-Feldern. In der Roboter-Fabrik müssen Sie alle Roboter treffen, die über den Laborboden huschen. Danach muß Ihr Ball mitten



fen Sie in dieser Zeit noch eins dieser Ziele, dann läuft erneut das 15-Sekunden-Limit.

Wenn Sie alles glücklich überstanden haben, machen Sie im nächsten Level („Neekas Rettung“) Bekanntschaft mit der Eingeborenen-schönheit Neeka, vorausgesetzt, es gelingt Ihnen, Sie mit gezielten Schüssen vor einem wildgewordenen Pterodactylus zu retten. Am nächsten Tisch („Dschungeliebhaber“) helfen Sie Ihrem Alter Ego Rex, sich quer durch den Dschungel vorzuarbeiten. Haben Sie das erfolgreich hinter sich gebracht, wartet zur Belohnung ein ausgewachsener Tyrannosaurus Rex auf Sie („Der Angriff des T-Rex“). Sollten Sie die direkte Konfrontation scheuen, wofür wir ein gewisses Verständnis hätten, müssen Sie versuchen, das Tor im Fels zu treffen, ohne den Herrn durch unabsichtliche Treffer zu stören. Bevor Sie das „Geheimnisvolle Tal“ endgültig verlassen können, gilt es aber noch, im sechsten Level („Farbige Abgründe“) Rex den Weg zu ebnen. Achten Sie auf die Farbe der Felsplateaus, die Rex betritt, und auf die Hindernisse vor den Säulenhallen. Schießen Sie zunächst die Hindernisse ab und zielen Sie dann auf die Säulenhalle mit der entsprechenden Farbe. Rex wird es Ihnen danken.

wie Sie kann sie mit einer bestimmten Trefferkombination dort wieder rausklohen (erst alle Targetlichter, dann den Alcove Saucer und danach den Center Loop treffen).

Wenn Sie Rex bei der Überlistung der „Tempelwachen“ helfen und ihm im „Labyrinth“ den Weg zeigen, dann erreicht Ihr Held den fünften und letzten Level in diesem Bereich, den Stegosaurus-Tisch. Hier wird es richtig ernst. Obwohl der Stegosaurus einen großen Appetit verspürt, müssen Sie ihn vom Höhleneingang mit dem Futter weglocken, damit Rex und seinen Freunden ein Fluchtweg offen bleibt (zunächst alle 16 Bumper treffen, um die Lichter der Obstbüste einzuschalten, dann die T-Rex-Köpfe abtreffen. Sind diese erleuchtet, spucken Sie Futter für den Stegosaurus aus.)

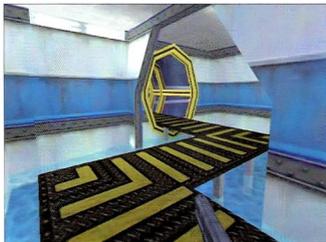
Wenn Sie hier alle Missionen gelöst haben und an allen Tischen erfolgreich waren, dann stehen Sie vor dem Eintritt in die Kommando-zentrale des Vergessenen Kontinents, „**Hecklas Versteck**“. Diese Zentrale besteht aus vier verschiedenen Zellen, dem Labor, der Roboterfabrik, der Kammer mit der Höllenmaschine und dem Dinobot-Raum, der einen furchterregenden künstlichen Dinosaurier aus der Werkstatt des teuflischen deutschen Forschers Dr. Heckla beherbergt.

im Verschlag mit dem Pfeil landen, denn erst dieser Treffer löst die Attacke der Roboter aus. Da müssen Sie jetzt durch, es hilft alles nichts. Zerstören Sie alles, was Ihnen vor die Flipper kommt.

Am dritten Tisch, den Raum mit der Höllenmaschine, treiben Dinosaurier ihr Unwesen. Nur einen Weg gibt es, sie auszuschalten: Schalten Sie mit den Flipperkugeln die Leuchtürme an, denn so läßt sich die riesige Laserkanone aufladen, mit der Sie den Untieren den Garaus machen können. Alles im Lot? Sind Sie noch bei sich? Keine Gichtattacken in den Fingern? Dann machen Sie sich auf zur vorletzten Station Ihres Flipper-Adventures: der Dinobot wartet auf Sie! Hier benötigen Sie ein ausgezeichnetes Timing und wirkliche Kunstschüsse, um Rex die Möglichkeit zu geben, dieses stählerne Ungetüm zu entern. Denn jenseits des Dinobots kommt es zum großen Showdown: Hecklas letzte Schlacht (oder Ihre, je nachdem). Ach, Sie wollen wissen, wo der große Kampf stattfindet, mit welchen Mitteln er geführt werden muß und worauf Sie sonst noch achten müssen? Bilder auch noch möglich? Wir sind untröstlich, liebe Leser, aber wir werden den Teufel tun, und Ihnen das jetzt schon verraten. Vergessen Sie Indiana Jones. Freuen Sie sich auf November. Freuen Sie sich auf 3-D Ultra Pinball: Der Vergessene Kontinent!

Half-Life - Wo das Leben nur noch die Hälfte wert ist

Wer sich bei dem Versuch, einen Überblick über neue Trends in der Computerspieleindustrie zu gewinnen, durch das Gedränge der Olympia Hall in London kämpfte, dem bescherte die ECTS neben durchgeschwitzten Hemden vor allem Blutblasen an den Füßen. Dermaßen geläutert reifte in dem geschafften Beobachter die fundamentale Erkenntnis: Actionspiele haben Hochkonjunktur. Keine leichte Aufgabe für ein Entwicklerteam, sich aus der Menge der Produktionen herauszuheben, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen sollen. Zumal ein junges Unternehmen wie Valve aus Kirkland in Washington noch keinen 3-D-Shooter in ihren Annalen zu verzeichnen hatte.



Das Experiment auf der stillgelegten Basis ist gründlich mißlungen. Wesen aus einer anderen Welt bevölkern die Station. Und sie hegen nicht die besten Absichten...Schlimmer noch – die goldenen Zeiten für Shooter (Tür auf, ballern, Tür zu) sind vorbei. Diese Kreaturen erweisen sich als ausgesprochen intelligente Gegner.

Auf vielen Monitoren war schon von weitem die Grafik zu sehen, die für das Genre so typisch ist: der vom unterem Bildschirmrand nach oben ins Bild ragende längliche Gegenstand. Manche mögen das für einen Gewehrlauf halten...

Auch HALF-LIFE, der neue Action-Shooter von Valve und das erste Projekt, das in Zusammenarbeit mit Sierra entstand, kann auf diese genrebildende Einstellung nicht verzichten. Doch damit sind die Gemeinsamkeiten mit den anderen Produkten schon fast erschöpft. Gut, zugegeben, auch Monster kommen vor, sehr viele sogar. Aber was für welche...

Von Spielern für Spieler

Daß den Designern aus Kirkland mit HALF LIFE, das auf der „Quake“-Engine basiert, ein großer, eigenständiger Wurf gelungen ist, fiel der interessierten Öffentlichkeit schon im Frühjahr auf der größten amerikanischen Fachmesse, der E3 in Atlanta, auf. Denn dort heimste die neueste Sierra-Produktion den Preis für das beste Action-Spiel ein, vor starker Konkurrenz.

„Wir alle sind selbst leidenschaftliche Spieler,“ erklärt Gabe Newell, Product Manager bei Valve, „und wir haben uns daher zunächst gefragt, was wir, als Spieler, von der neuen Generation der Action-Spiele verlangen würden.“ Dabei muß einiges zusammengewickelt sein, denn HALF-LIFE setzt im Actionbereich neue Standards, weil es sich nicht auf das herkömmliche Strickmuster, „Gegner kommt, Schuß, Gegner fällt, nächster Gegner kommt“ beschränkt. Natürlich kann der Spieler auch hier, ganz genretypisch, nach Herzenslust feuern und Kisten zu Kleinholz verarbeiten, aber Chefdesigner Marc Laidlaw, im Nebenberuf erfolgreicher Science-Fiction-Autor, und sein Team haben dafür gesorgt, daß ihr Spiel auch Elemente aus anderen Gattungen miteinander kombiniert. HALF-LIFE ist eine gelungene Melange aus Actionknaller, Rollenspiel und, wen wundert's bei Sierra, natürlich Adventure. Noch vor wenigen Jahren wäre ein solches genreübergreifendes Konzept von den Benutzern übergenommen worden, doch heutzutage sind die Grenzen zwischen den einzelnen Spielarten durchlässiger geworden. Adventures übernehmen Actionsequenzen (wie z.B. King's Quest VIII: Die Maske der Ewigkeit) und Rollenspiele machen Anleihen beim Adventure. Kein Grund also, sagten sich die Designer, ausgerechnet bei einem 3-D-Actionspiel, das mit seiner Engine über so viele Möglichkeiten verfügt, sich selbst zu beschränken. Wo, beispielsweise, steht eigentlich geschrieben, daß die Gegner bei einem Action-Shooter immer so abgrundtief dämlich zu sein haben, wie sie es bisher waren?

Immer schön brav ins Verderben rennen, wenn es dem Designer paßt und immer höflich warten, bis der Spieler die Tür aufmacht? Realistisch ist das nicht gerade. Spannung bezogen frühere Produktionen häufig aus der Tatsache, daß die Widersacher so schnell hintereinander auftauchten, daß aus den Schießübungen des Spielers eine reine Zirkusnummer wurde. Nicht so bei HALF-LIFE. Sie werden sich noch wundern, zu welchen Dingen Ihre Gegner fähig sind. Wenn Ihnen da nichts anderes einfällt, als blind draufloszballern, stehen Sie entweder bald allein im Raum oder sind kurz darauf von einer Monsterherde umzingelt. Die Tieren holen nämlich ihre großen Brüder, wenn sie den Eindruck haben, unterlegen zu sein. Auch die Hintergrundgeschichte führte oft ein Mauerblümchendasein. Intelligente Story? Ja, wo denken Sie hin? Da könnte ja jeder kommen...Eben nicht, sagten sich Valve und Sierra. Nicht jeder. Sondern wir.

Der Schauplatz: ein ehemaliger militärischer Komplex und ein geheimnisvolles Experiment

HALF-LIFE führt Sie zunächst in eine scheinbar stillgelegte atomare Raketenbasis. Held des Spiels ist kein gescheiterter Söldner oder Paramilitär, sondern ein etwas seltsamer Professor, der aussieht, als sei er der unmusikalische Halbbruder der Band ZZ-Top...Das sind Sie. Aufgrund Ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten hat man Sie dazu ausserkoren, in großer Abgeschiedenheit streng geheime Experimente durchzuführen, und zunächst dürfen Sie berechtigtermaßen auf ein Lob von Ihrem Vorgesetzten hoffen. Denn Sie erleben bei Ihren Forschungen einen revolutionären Durchbruch und machen dabei auch noch eine etwas merkwürdige Entdeckung. Etwas verwirrt treffen Sie eine falsche Entscheidung und nur kurze Zeit später ist das Desaster vollständig: Durch den Riß einer Parallelwelt entweichen einige schlecht gelaunte, unbekannte Kreaturen und wollen Ihnen an den Kragen. Mit dem Lob durch Ihren Vorgesetzten ist es jetzt erst einmal Essig...

Ihnen bleibt keine andere Wahl: Sie müssen unter allen Umständen in die feindliche Parallelwelt gelangen, die Pläne der Monster nachhaltig durchkreuzen und darüber hinaus einen Weg finden, mit der eigenen Rasse fertig zu werden. Schnelligkeit und Cleverness sind gefragt (vielleicht gelingt es Ihnen ja, Ihre Kontrahenten gegeneinander auszuspielen) und eine sichere Hand. Während der atemlosen Hatz um die eigene Haut finden Sie einige experimentelle Waffen, die Sie unter Umständen gut gebrauchen können, aber auch Fahrzeuge und wunderschöne Umgebungen. Aber lassen Sie sich von denen

Das neue 3-D-Actionspiel setzt neue Maßstäbe für ein ganzes Genre und war eine der meist beachteten Neuvorstellungen auf der ECTS. Best of Sierra stellt Ihnen das neue Highlight aus dem Sierra-Programm vor.

nicht zu sehr beeindruckt, das ist kein Platz zum Verweilen. Um am Leben zu bleiben, müssen Sie ganz schön was tun.

Zu Beginn des Spiels bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich mit einer Brechstange zur Wehr zu setzen. Doch das ändert sich, vorausgesetzt, Sie bleiben wachsam. Situationen gibt's, da müßten Sie Ihre Augen im Hinterkopf haben. Achtzehn verschiedene Waffenarten, nein, stehen nicht zur Verfügung sondern müssen ehrlich gefunden werden. Gausskanonen beispielsweise. Außerdem hält sich hartnäckig das Gerücht, daß im weiteren Verlauf des Spiels ein Gewehr auftauchen soll, das dem Vernehmen nach schwarze Löcher schießt.

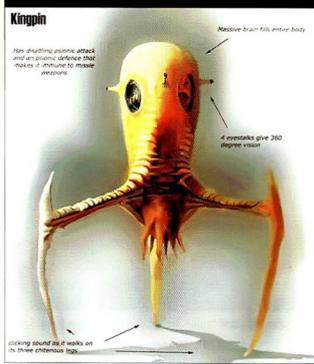
Überlegene Technik setzt neue Standards für Action-Shooter - die Effekte und Animationen

HALF-LIFE macht Schluß mit einer der gravierendsten Beschränkungen der früheren Ego-Actionshooter: der ungenügenden 8-Bit-Farbqualität. Die war im wesentlichen für die monoton wirkenden, unrealistischen Lichteffekte verantwortlich. Auch ein Grafikbeschleuniger konnte nicht über die 8-Bit-Farbenpalette von 256 Farben hinausgehen. HALF-LIFE dagegen ist mit 16 Bit programmiert, und das erweitert die Palette auf satte 65.535 Farben, mit Beschleuniger lassen sich sogar 16 Millionen erzeugen.

Der Unterschied fällt ins Auge, denn die 16-Bit-Technologie erlaubt Farb- und Lichteffekte, die vorher undenkbar erschienen. Die Erzeugung realistischer Lichtverhältnisse, beispielsweise, aber vor allem auch transparent oder verschwommen wirkende Bilder, Rauch, Metalloberflächen, durchsichtiges Wasser: der Vielfalt an Effekten ist aufgrund der vielen Farben kaum Grenzen gesetzt. Das Entwicklerteam um Chefdesigner Marc Laidlaw achtete auch darauf, die Szenarien nicht allzu düster erscheinen zu lassen, wie das in fast allen entsprechenden Produktionen der Fall war. Ein Keller- oder Dungeongefühl wollte das Team unbedingt vermeiden. Und weil diese Technologie implementiert ist, braucht HALF-LIFE auch keinen Grafikbeschleuniger, um all diese Details abzubilden.

Der Sound ist von vergleichbar spektakulärer Qualität. Aufgrund einer Technologie, der es gelingt, DSP-Signale (Digital Signal Processing) in Echtzeit zu erzeugen, waren die Valve-Techniker in der Lage die Soundeffekte an die jeweilige Situation und den Ort des Geschehens anzupassen. Ein Effekt hört sich in einer großen Halle nun mal anders an, als unter der Bettdecke. Mit DSP sind realistische Soundeffekte kein Problem mehr.

Besondere Mühe gaben sich die Entwickler mit ihren Monstern. Denn eine weitere Zielvorgabe war es, die Bewegungen der Monster weicher, wenn man so will "natürlicher" oder "realistischer" zu machen. Wenn wir einmal davon ausgehen, daß es Monster wirklich gibt (einige Skeptiker werden natürlich wie immer das Gegenteil behaupten), dann ist den Ingenieuren mit dem neuen Skeletal-Animations-system ein großer Vurteil gelungen - keine unruhigen, abgehackten Bewegungen mehr, sondern runde, weiche Animationen. Auch die Struktur der lieben Tieren ist mit Skeletal weitaus komplexer als früher: Bestanden viele Monster in den meisten Spielen aus maximal 500 Polygonen, so verfügen unangenehme Zeitgenossen wie Big Mama und ihre Rasselbande oder Mr. Friendly über sage und schreibe 6000 Polygone und mehr. Weiterer Vorteil der Skeletal-Technik: bei HALF-LIFE bewegen sich die Monster entsprechend ihrer Anato-



Das Bestiarium von Half Life - ein Tierchen possibility als das andere. Urteilen Sie nicht nach dem Äußeren, denn die Wesen aus der anderen Welt reagieren alles andere als kopflos. Besondere Vorsicht ist bei Big Mama geboten. Wo die ist, sind auch die lieben Kleinen nicht weit. Und die haben es in sich...

mie. Ein besonderer Clou sind die kombinierten Bewegungen, die nun möglich sind, also Monster, die sich im vollen Galopp auf einmal umschauen und prüfen, ob der Verfolger noch da ist. Ganz wie im richtigen Leben halt...

Monster sind auch nur Menschen - Die Künstliche Intelligenz bei HALF-LIFE

Versetzen Sie sich einmal in die Lage eines Monsters. Würden Sie einfach in einen Raum gehen, vor einem Schützen Männchen machen und sich dann abschießen lassen? Eben, würden Sie nicht. Doch in den konventionellen Action-Shootern der Vergangenheit war genau das der Fall, frei nach dem Motto „Wenn irgend jemand in dem Raum ist, dann greif ihn an“. Entsprechend vorhersehbar war das Verhalten der Gegner. Doch die komplexe Künstliche Intelligenz (KI) bei HALF-LIFE arbeitet anders: Die Kreatur spürt die Gefahr, die von dem Spieler ausgeht, und wird, wenn sie sich unterlegen fühlt, versuchen zu fliehen. Denn die Entwickler haben ihre Monster mit einem natürlichen Überlebenswillen ausgestattet, der stärker ist als ihre Aggressivität. Monster sind vielleicht gefährlich, aber sie sind keine Selbstmörder. Das macht HALF-LIFE so spannend: die Reaktionen ihrer Widersacher sind nicht vorhersehbar, der Spieler wird zuweilen derbe Überraschungen erleben. Dabei verfügen die HALF-LIFE-Kreaturen über allerfeinste Sensoren, die ihnen Ihren Standort verraten. Manche Monster sind blind, aber sie können Sie hören bzw. riechen. Da versagt das beste Deo. Sie werden den Spieler finden...wenn sie es wollen.

Auch das Gruppenverhalten ist der Natur angepaßt. Wie weiter oben schon angedeutet, kann es durchaus geschehen, daß ein scheinbar unterlegenes Wesen zunächst flieht und dann Verstärkung holt. Das Wesen wird immer zuerst den eigenen Zustand prüfen, den seines Gegners (das sind immer noch Sie) und die Zahl der Artgenossen, die sich mit im Raum befinden. Erst dann entscheidet es sich, ob es zum Angriff übergeht, eine Hetzjagd veranstaltet (mit Ihnen als Hasen) oder versucht, sich diskret zurückzuziehen.

HALF-LIFE ist eine eigene Welt

HALF-LIFE ist kein System von verschiedenen Leveln, sondern eine vollständige eigene Welt mit eigener Ökologie (brütende Monster) und eigener Gesellschaft. Sogar ein eigenes Verkehrssystem ist vorhanden (das Sie nutzen sollten, für manche Verbindungen gibt es kein schnelleres Fortbewegungsmittel). Die Gesetze der Physik sind nicht außer Kraft, nur weil es der Designer so will. Das hat Konsequenzen für eine zwar unlogische, aber bisher übliche Praxis: Wer seinen Gegner zerstörte, der durfte bislang dessen Waffenarsenal einsammeln. Mit dieser Goldgräbermethode ist es nun vorbei. Mit dem Gegner ist auch dessen Ausrüstung unwiderruflich verloren. Schlechte Zeiten also für Jäger und Sammler. Das Leben ist in HALF-LIFE vielleicht nur noch die Hälfte wert, aber es läuft auch ohne Sie ab. Das werden Sie merken, wenn Sie an einen Ort zurückkehren, an dem Sie schon mal waren. Ist alles noch so, wie Sie es verlassen haben? Das sollte uns doch wundern. Bei HALF-LIFE ist nichts so, wie es einmal war.

Die Spielmodi sind so gestaltet, wie man das von einem Spiel der neuen Generation erwarten darf: Einzelspielermodus für den zweikomfortiertesten „Lonely Wolf“ und integrierter Mehrspielermodus für den eher geselligen Typ und Anhänger des Teamgedankens. Bis zu 31 (!) Leute können in einem Netzwerkspiel oder übers Internet gegeneinander antreten, sogar Beobachter sind noch zugelassen. Wie wär's, wenn Sie 30 Freunde zu sich nach Hause einladen und in trauter Runde ein wenig um die Wette shooten? Bei HALF-LIFE, dem intelligentesten und abwechslungsreichsten Action-Spiel, seit es Gewehrläufe gibt, kommt garantiert keine Langeweile auf. Nur wo Sie den LKW für die Rechner hernehmen, das ist ihr Problem.

Outpost 2 - Aufstieg und Fall einer Kolonie

Für keinen anderen Titel hat Sierra soviel berechtigte Kritik einstecken müssen wie damals für Outpost. Wer zu früh kommt, den bestraft das Leben...Trotz der offenkundigen Mängel entwickelte sich der Titel zum Renner: Outpost ist der drittgrößte Verkaufsschlager in der Geschichte des Unternehmens. Auf der ECTS präsentierte Sierra nun den Nachfolger. Ein Grundgedanke, der Aufbau einer Weltraumkolonie, ist geblieben. Und doch ist Outpost 2 völlig anders...



Siedler in fernen Galaxien müssen sich ständig mit neuen Herausforderungen herumpflanzen: Neidische Nachbarn, die ihre Kolonien niedermachen wollen, Lavaströme, die sich über ihre Häuser ergießen, und, besonders gemein, Mikroorganismen.

Die Eingangssequenz beginnt mit dem Blick auf die zerstörte Erde. Die Kollision mit dem gigantischen, „Vulkans Hammer“ genannten Asteroiden hat sie nicht überlebt. Doch ein Raumschiff mit einigen wenigen Menschen an Bord konnte rechtzeitig fliehen. Die Überlebenden landen auf dem einzigen bewohnbaren Planeten in der Nähe und taufen ihn auf den Namen New Terra. Schon bald errichten Sie eine Kolonie: Eden. Doch als die dortigen Siedler beginnen, den unwirtlichen Boden mit eigens gezüchteten Mikroben fruchtbar zu machen, kommt es zum Streit: Einige Unzufriedene verlassen die Kolonie und gründen eine neue: Plymouth. Von diesem Moment an herrscht zwischen den beiden Siedlungen Ausnahmezustand: Jede Partei macht die andere für die sich häufenden Katastrophen

verantwortlich. Doch der eigentliche Ärger beginnt jetzt erst. Da taucht ein Unbekannter auf... Sie. Kaum im Spiel, müssen Sie sich auch schon für eine der beiden Parteien entscheiden. Haben Sie das hinter sich gebracht, nimmt die erste Naturkatastrophe Ihren verhängnisvollen Lauf und verwandelt Ihre blühende Kolonie in ein Trümmerfeld. Das war die Stunde der Mikrobe: Sie hat sich vom Glücksfall zur Geißel der Menschen entwickelt und ist drauf und dran, auch das letzte Refugium zu zerstören, das den Erdenbürgern geblieben ist. Den Kampf gegen den Mikroorganismus können Sie nicht gewinnen, das ist nicht Ihre Aufgabe. Nein, Sie müssen alles tun, um Ihre Kolonie auf die erneute Flucht vorzubereiten. „Es ist diese für ein Koloniespiel ungewöhnliche Perspektive, die Outpost 2 so bemerkenswert macht,“ erklärt Chefdesigner Allen McPheeters. „Es geht gar nicht darum, irgendwo eine neue Superkolonie zu errichten, sondern der Spieler muß lernen, mit den Konsequenzen der sich ausbreitenden Mikrobe umzugehen, muß die daraus resultierenden Konflikte mit der anderen Kolonie im Auge behalten und die Technologie so weiterentwickeln, daß er eines Tages den untergehenden Planeten verlassen kann.“

Besiedeln oder erobern? – Die unterschiedlichen Spielmodi von Outpost 2

Bei Outpost 2 kommen sowohl die Liebhaber der friedlichen Kolonie- oder Siedlerspiele auf Ihre Kosten, als auch die Anhänger von Echtzeitstrategie-Titeln, denn mit den verschiedenen Modi läßt sich der Charakter des Spiels vollständig verändern. Sie können zwischen dem Kolonie- und dem Kampagnenmodus wählen.

Der Koloniemodus erinnert noch am ehesten an das ursprüngliche Outpost-Konzept: Hier gibt es keine Aufträge, die es zu erfüllen gilt, keine Mikrobe und keine feindlichen Nachbarn. Hier müssen Sie sich um Ihre Kolonie kümmern, aufpassen, daß Ihren Siedlern nichts geschieht, Ressourcen verwalten und technologische Entwicklungen vorantreiben. Fürchten müssen Sie allerdings die allgegenwärtigen Naturkatastrophen, die Ihren Schützlingen kräftig zusetzen können.

Der Kampagnenmodus hingegen besteht aus insgesamt 12 schwierigen Missionen und Unteraufträgen, die allesamt erfolgreich absolviert werden wollen, bevor es weitergeht. Hier kommen die Strategen auf ihre Kosten, denn ihre Gegner sind zahlreich und die Kolonie ist in ständiger Gefahr. Ohne geeignete Verteidigungsmaßnahmen kommen Sie da nicht weit.

Schließlich ist da noch der Mehrspielermodus, der gerade dem Spieler einer Kampagnenvariante ein wahres Universum an weiteren Optionen bietet. Bis zu sechs Spieler können sich im Netzwerk oder im Internet zu einer Gruppe zusammenschließen und sich dort Ihr Spiel auf den Leib schneiden. Einigen Sie sich doch auf Ihr ureigenes Spielziel: Kämpfen Sie um den Zugang zu den Rohstoffvorkommen, erklären Sie denjenigen zum Sieger, der als erster eine bestimmte technologische Entwicklung macht, oder bekämpfen Sie ganz einfach alle Kolonien, die Ihnen nicht genehm sind. Machen Sie doch, was Sie wollen, nur vergessen Sie eines nicht: Ihre Siedler. Die sind auch im Kampagnenmodus der Schlüssel zum Erfolg. Die Herrschaften haben so ihre Eigenarten. Sie müssen versuchen, die Leute bei Laune zu halten: Die Moral der Siedler wirkt sich unmittelbar auf Ihre Erfolgchancen aus. Wer unfrohe Siedler in seinen Reihen hat, darf seine Ambitionen getrost vergessen. Ganz besonders ärgerlich aber wird es, wenn sich der Spieler (aus Übermut oder weil er sich früher im Kindergarten immer benehelligt gefühlt hat) dazu hinreißen läßt, die Krankenhäuser, Schulen oder Kindergärten Ihres Gegners ein wenig zu verwüsten. Das mögen Sie nicht. Sie wollen einen Erbsen und keinen Schlächter.

Mehr als 200 verschiedene Technologien kommen bei Outpost 2 zum Einsatz. Schriftsteller arbeiteten ebenso an der Story wie Gamedesigner und...NASA-Experten. Denn unser Spiel soll nicht nur Spaß machen, es will auch glaubwürdig und realistisch sein, so weit es eben geht bei einer Science-Fiction-Geschichte. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Verfügung, unglaublich detaillierte Grafiken, eine herausragende Künstliche Intelligenz: alles Merkmale eines großen Spiels. Outpost 2 – das Schicksal der Menschen liegt in Ihrer Hand.

Police Quest: SWAT 2 - In Los Angeles ist die Hölle los

Mit SWAT 2 stellt Sierra die langerwartete Fortsetzung der beliebten Police Quest-Reihe vor. Der Neuling besticht vor allem durch sein stark verbessertes Gameplay und Multiplayer-Design. Das Zauberwort heißt Entscheidungsfreiheit.

Keine leichte Aufgabe für einen Designer: Ein Spiel zu entwickeln, das die Funktionen und den Realismus seines Vorgängers beibehält, den Spielspaß beträchtlich steigert und die Merkmale einer Polizeisimulation mit denen eines Echtzeit-Strategiespiels kombiniert. Kein Problem, sagte sich Susan Frischler, Chefdesignerin von SWAT 2, und machte sich ans Werk. Zunächst führte sie lange Gespräche mit den wirklichen Angehörigen der SWAT, einer Elitetruppe des Police Department in Los Angeles. Schnell wurde ihr klar, daß die Arbeit bei der SWAT neben absoluter Einsatzbereitschaft vor allem ein hohes Maß an Flexibilität erfordert. Es gibt keine Patentrezepte, so das Motto des Eliteverbandes, jeder Auftrag ist einzigartig. Je mehr Optionen dem Kommandanten zur Verfügung stehen, desto besser und erfolgversprechender sind seine Entscheidungen. „Alles, was sich in den Interviews von den Offizieren erfür, bestärkte mich in dem Entschluß, die Flexibilität in den Mittelpunkt des Gameplay zu stellen“, erklärt Susan Frischler. „Der Spieler soll den gleichen Entscheidungsprozessen unterworfen sein, er soll die gleiche Entscheidungsfreiheit haben wie in der Realität.“ Für Sie, liebe Leser, bedeutet das im Klartext, daß Sie als Einsatzleiter vor Ort in nahezu jeder Situation, zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit haben, unter den verschiedensten Aspekten zu wählen. Die Strategie ist allein Ihre Sache. Sie können Ihre Einheiten an beliebigen Orten einsetzen oder abrufen. Ihnen stehen die verschiedensten Waffensysteme zur Verfügung. Sie können Krisenstäbe einberufen, Hubschrauber ordern und Sprengkommandos herbeizitiieren. Jederzeit und sooft Sie es für richtig halten. Immer vorausgesetzt, Sie haben sich für eine Polizeiaufbahn entschieden und nicht für eine Terroristenkarriere. Aber egal, ob 'Good Guy' oder Staatsfeind: In 15 immer schwieriger werdenden Missionen müssen Sie auf beiden Seiten ihren Mann (bzw. Ihre Frau) stehen.



Alle Operationen basieren auf wahren Begebenheiten. „Jede Situation, in die ein SWAT-Offizier während seiner 35-jährigen Polizeikarriere geraten kann, erlebt der Spieler in SWAT 2 gleich mehrere Male“, erklärt Susan Frischler.

Nichts ist spannender als die Wirklichkeit

Zweites hervorstechendes Merkmal neben den Freiheiten des Spielers ist der absolute Realismus von SWAT 2. Für die Police Quest-Reihe ist das eigentlich nichts Neues, stand die Serie doch schon immer in dem Ruf, den amerikanischen Polizeialltag pingelig genau zu simulieren. Das war zuweilen durchaus kritisch gemeint. Doch in puncto Wirklichkeitsnähe lassen die Sierra-Entwickler nicht mit sich

reden. Diese Linie zieht sich aus, auch für den Spieler: Die Straßen, Autos und Gebäude in SVGA vermitteln ein absolut authentisches Bild. SWAT 2 ist Strategiespiel und Polizeisimulation zugleich und wurde als Netzwerkspiel entworfen. Alle Maßnahmen laufen in Echtzeit ab. Um diese Eigenschaften nicht zu gefährden, hat Sierra auf die Videoclipps des Vorgängers verzichtet. SWAT 2 ist statt dessen mit einem Karteneditor ausgestattet, mit dem Sie Ihre eigenen Szenarien entwerfen können. Geben Sie es zu, Sie wollten doch immer schon mal Ihrem besten Freund eine Granate unter die vorlaute Nase halten. Im Mehrspielermodus (max. 8 Spieler) und mit Karteneditor ist das (straflos) möglich.

Auf zwei Features sind die Designer um Susan Frischler besonders stolz: Zum einen die neu entwickelte KI-Engine und das „Initiate“ (Ausführen)-Kommando. Hinter dem so unspektakulär klingenden Namen „Initiate“ steckt die Lösung für ein altbekanntes Problem bei Echtzeitspielen: den koordinierten Angriff mit mehreren Einheiten. Ist die „Initiate“-Funktion deaktiviert, dann wird der Offizier ihren Befehl zwar entgegennehmen, aber solange nicht ausführen, bis Sie signalisieren, daß Sie fertig sind. Aber dann werden alle Teammitglieder in einer gemeinsamen Aktion ihre vorgegebenen Befehle einzeln ausführen.

Die Künstliche Intelligenz macht das Spiel abwechslungsreicher und spannender. Alle Nichtspieler-Charaktere reagieren bei SWAT 2 spontan im Rahmen ihrer Persönlichkeitsstruktur und ihrer Verhaltensmöglichkeiten. Da die Reaktionen in kritischen Situationen durchaus unterschiedlich ausfallen können, ist das Verhalten der

Charaktere nicht mehr ohne weiteres vorherzusehen. Obacht: Ihr Computer wird unberechenbar.

Wenn Sie sich für eine Karriere bei den Jungs der SWAT entscheiden, dann können Sie sich für jede einzelne Operation eine schlagkräftige Truppe nach eigenem Gusto zusammenstellen. Über das Kontrollfenster der Einsatzleitung wählen Sie unter 120 Offizieren. Aufmerksamkeiten Police Quest-Spielern werden einige dieser Ordnungshüter irgendwie bekannt vorkommen. Haben Sie die Leute Ihres Vertrauens zusammen, brauchen Sie sich nur noch über die geeignete Bewaffnung und das adäquate Vorgehen Gedanken zu machen (ob versteckter oder dynamischer Zugriff hängt nicht nur von der aktuellen Lage ab, sondern auch von der Stärke des Türbällts). Und dann stürzen Sie sich ins Getümmel, wir garantieren Ihnen: Sie bekommen genug zu tun. In Los Angeles wimmelt es nur so von brabbelnden Psychopathen, verrückten Terroristen, brutalen Mördern, harmlosen Strauchdieben und Drogenabhängigen. Ganz normaler Polizeialltag eben.



Stellen Sie sich Ihr eigenes Team zusammen. Die Eigenschaften jedes Kandidaten sind penibel aufgeführt. Ehrfrige SWAT-Spieler werden in der Kartei auf alte Bekannte treffen.

Daryl Gates - ein amerikanischer Polizist

Es gibt in den Vereinigten Staaten wohl keinen bekannteren und umstritteneren Polizisten als den früheren Chef des Los Angeles Police Department Daryl Gates. Das Resonanzruhen in der südkalifornischen Metropole, die im Anschluß an die Verhaftung von Rodney King ausbrachen, gehen unmittelbar auf Gates' Verhalten zurück. Doch sein Name ist auch mit dem Drogenbekämpfungsprogramm DARE verbunden und vor allem mit der Gründung einer gewissen Polizei-Eliteeinheit, der Special Weapons And Tactics, kurz SWAT genannt. Man kann zu Gates stehen wie man will, aber eins wird man ihm nicht absprechen können: Er ist ein hervorragender Fachmann für Polizeiarbeit, dem Sierra voll zu verdanken hat. Denn nach seinem Rücktritt als Polizeichef stand Gates Sierra als Berater zur Verfügung. Einen besseren Ratgeber für die Police Quest-Reihe konnte Sierra sich gar nicht wünschen. Der Ruf der SWAT-Folgen als einer der besten und realistischsten Simulationen weit und breit, ist vor allem ihm zu verdanken.

Lords of Magic

- Ein Ost-West-Konflikt im Reich der Magie

Magische Königreiche, übernatürliche Wesen und die Macht der Hexen: In einer Welt der Phantasie liefern sich zwei verfeindete Lager einen erbitterten Kampf - natürlich in Echtzeit. Und Sie, der Anführer eines mächtigen Clans, mischen munter mit.



Nach Jahrhunderten des friedlichen Zusammenlebens wird es Balkoth, dem Despoten, einfach zu bunt. Ein Despot, der etwas auf sich hält und in die Geschichte eingehen will, wird ja nicht nur am Grad der Unterdrückung gemessen, sondern auch daran, ob er sich im Kampf bewährt hat oder nicht. Und Balkoth will in die Geschichte eingehen. Also gibt er seinen Truppen den Befehl, die Berge im Osten zu überschreiten und das dahinter liegende Land ein wenig zu verwüsten. Den Menschen im Westen geht es kaum besser: Übernatürliche Wesen machen das Land unsicher, die Auswüchse der Hexerei nehmen immer stärker überhand. In einer solchen Situation muß ein Clanführer nicht nur strategisches Geschick beweisen, sondern auch Managementqualitäten entwickeln. Er muß Entscheidungen treffen, und zwar schnell! Das Schicksal seiner Truppen und seines Landes hängt davon ab. Und einer der wichtigsten Clanführer des Westens, das sind Sie! Ihre Fähigkeiten im Feld sind ebenso gefordert wie Ihr diplomatisches Geschick, wenn Sie sich allein einer Übermacht stellen, Allianzen schmieden, Bündnisse kündigen, Königreiche erobern, Herrschaften errichten, oder (ganz banal) Rohstoffe akquirieren müssen.

Ein Strategiespiel wie so viele andere, meinen Sie? Wenn Sie sich da mal nicht täuschen. Lords of Magic versetzt Sie in eine völlig andere mittelalterliche Welt, als wir sie aus den Geschichtsbüchern kennen. Feinste 3D-Technik verleiht dem Spiel eine Authentizität, die Sie bei vielen Strategiespielen immer vermißt haben. Sie manövrieren Ihre Truppen durch Dschungel und Wüste, über Gebirgspässe und Wasserwege, und immer können Sie die mit dem Gelände verbundenen Vorteile nutzen, müssen sich aber auch mit den Nachteilen abfinden.



Außerdem können Sie jederzeit das Opfer von Naturkatastrophen werden, die in Bruchteilen von Sekunden aus einem blühenden Paradies eine monotone Geröllhalde machen. Gegen Springfluten, die ganze Kontinente überschwemmen, hilft auch kein linksrum gemurmelter Zauberspruch mehr.

Darüber hinaus kombiniert Lords of Magic, der neue Spieleknüller von Sierra, das Strategiegenre geschickt mit Elementen des Rollenspiels. Denn zu Beginn muß der Spieler sein Alter Ego der Phantasiewelt ernennen und kann dabei zwischen drei Charakteren wählen: Entweder schlüpft sein Stellvertreter in die Rolle eines Kriegers, eines Zaubersers oder eines Diebs. Seinem Charakter entsprechend wird Ihr Stellvertreter seine Prioritäten beim Städtebau oder bei der rundengesetzten Rohstoffverwaltung setzen. Ein Krieger wird Wert auf mächtige Armeen mit möglichst vielen Soldaten legen und daher viele Kasernen bauen. Ein Zauberer wiederum kann mit seinen magischen Fähigkeiten die Wirklichkeit in seinem Sinne beeinflussen, und dabei massiv in die Landschaft eingreifen. Diebe hingegen können sich unsichtbar machen und sind bei der Ausbildung von Spionen nicht zu schlagen. Auch wenn Sie mit einem Charakter erfolgreich sind: Sie können am Ende nur bestehen, wenn Sie mit allen taktischen Besonderheiten umzugehen gelernt haben.

Fünf verschiedene Schwierigkeitsstufen sind einstellbar. Das macht Lords of Magic sowohl für Strategieprofis, als auch für Anfänger interessant. Sie kämpfen gegen die unsichtbare Macht, die von den Großen Tempeln ausgeht, oder bauen eine Festung mitten in ein kleines Dorf. Wer nach Höherem strebt, kann sich auch mit einem anderen Spieler verbünden und gleich die ganze Welt erobern. Wenn die anderen ihn lassen - Lords of Magic verfügt über einen Mehrspielermodus, in dem bis zu sechs Spieler gleichzeitig entweder im Netzwerk, über Modem oder im Internet gegeneinander antreten können.

Freuen Sie sich auf Weihnachten! Vielleicht liegt dann ja Lords of Magic unterm Tannenbaum. Und wenn Sie dann genug haben von der hiesigen realen Welt mit all ihren falschen Weihnachtsmännern, dann tauchen Sie ein in die Welt der Phantasie, in die Abenteuerwelt des magischen Realismus von Lords of Magic.



Scenen einer Schlacht in einer Welt voller Zauber und Geheimnisse. Kämpfen Sie in Echtzeit gegen magische Mächte und erobern Sie scheinbar unnehmbare Festungen. Und wenn gerade kein Pferd greifbar ist, dann schnappen Sie sich doch einfach einen Saurier.

Diablo's „HELLFIRE“

- Die Mächte der Finsternis bekommen Verstärkung

Alle Diablo-Fans, denen die weltweite Monsterhatz im Internet bisher zu teuer war (oder die keine Telekom-Aktien besitzen), dürfen sich freuen: Im November erscheint „HELLFIRE“, das erste und einzige offizielle Add-On für Diablo, das Spiel um Monster, Macht und magische Waffen.

HELLFIRE (mit neuer Kämpferklasse) wurde kreiert, um vor allem dem Einzelspielermodus neues Leben einzuhauchen, Internet-Spieler gucken (noch) in die Röhre.

Ringe, Roben und Moneten – ein Blick ins gerappelt volle Inventar eines passionierten Monsterjägers. Der dungeon-erprobte Diablo-Fan erkennt sofort: die Auswahl an phantastischen, magischen Gegenständen ist noch reichhaltiger geworden. Die Auswahl an bocksfüßigen Finsterlingen allerdings auch. Dafür steht die Schmiede noch an wohlbekannter Stelle. Und noch immer versprüht der Schmied seinen schottischen Charme.



Mit Diablo gelang dem Entwicklerteam von Blizzard North gleich in mehrfacher Hinsicht ein großer Wurf: Das Spiel um die Vorherrschaft in der Unterwelt war nicht nur einer der größten Verkaufserfolge dieses Jahres, sondern gab einem ganzen Genre neue Impulse. Die gelungene, atmosphärisch dichte Kombination aus Action- und Rollenspiel fesselte nicht nur hartgesottene Spielefans über Wochen hinweg an ihre Rechner (die Redaktion dieses Blattes eingeschlossen). Im Internet ist Diablo bis heute eines der beliebtesten Spiele. Es gibt sogar, auch dies eine einmalige Besonderheit, die Diablo-Bundesliga, die in einer veritablen Meisterschaftsrunde Ihren Monstermeister ausspielt.

Einzelspieler waren nicht ganz so gut dran. Als ob es nicht schon hart genug wäre, mutterseelenallein am Rechner hocken und partnerlos durch die Dungeons hetzen zu müssen, mußten alle Solospieler lange auf die heißersehnte Erweiterungs-CD für ihren Modus warten. Zwar kursierten im Internet immer mal wieder Add-On-Versionen von dritter, nicht autorisierter Seite, aber die boten weder die Qualität des Originals noch ein wirklich neues Gameplay.

Synergist Software, das Sierra-Tochterunternehmen, das HELLFIRE auf der Basis der Originalquellcodes von Blizzard North entwickelte, hatte daher vor allem den Einzelspielermodus im Sinn, als sie mit dem Design für die Diablo-Erweiterung begann. Doch HELLFIRE bietet weit mehr als eine konventionelle Zusatz-CD. Der Fürst der Fin-



sternis und Herr des Terrors bekommt nicht nur Verstärkung, sondern auch noch Konkurrenz aus dem eigenen Lager. Denn im Schatzenreich ist es zum großen Bruderzwist gekommen.

Na-krul, mächtiger Diener und Berater Diablos und in der Höllenhierarchie der zweite Mann, hat sich mit seinem Herrn und Meister Überworfen. Auf Ungehorsam aber reagiert der Fürst der Finsternis, ohnehin nicht gerade für seinen Humor bekannt, äußerst unfroh. Er verbietet den Abtrünnigen in die sogenannte „Leere“, wo er bis zum jüngsten Tag sein schattiges Dasein fristen müßte, wenn nicht ein unbotmäßiger Zauberer ihm und seiner Anhängerschar zur Flucht verholfen hätte. Na-krul nistet sich in den Dämonengräbern ein und kennt nur noch ein Ziel: Rache!

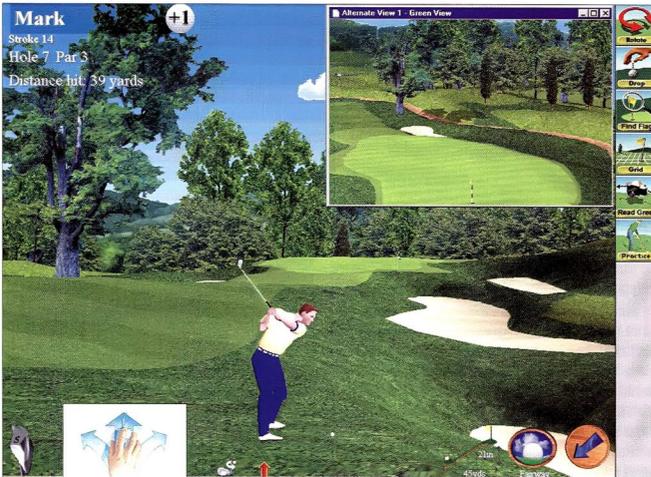
Der Spieler bekommt es also mit einem neuen Gegner zu tun, mit neuen Fähigkeiten, neuen Monstern und neuen Herausforderungen, sprich, neuen Quests. Doch auch der Kämpfer für das Gute kann sich auf die Synergist-Programmierer verlassen, denn sie spendieren ihm eine neue Charakterklasse: Einen Mönch, der, in eine Art Kampfkutte gehüllt, mit Nahkampftechniken und weiteren Spezialfähigkeiten die Monster der Dungeons zu beeindruckender weiß. Die Anhängerschaft des Na-krul ist ein bunt zusammengewürfelter Haufen mißgelaunter Monster, der sich zu wehren versteht. Das Aufsagen frommer Verse allein wird dem wehrhaften Gottesmann kaum weiterhelfen, wenn es gilt, Grabschaufler von ihrer Liebblingsstätigkeit abzuhalten oder Horkdämonen am Absondern vieler kleiner Nebendämonen zu hindern. In seinem erbitterten Kampf gegen die Mächte der Finsternis kann der Spieler auf zahlreiche neue Waffen und magischen Objekte zurückgreifen und auf fünf nagelneu zusammengewürhte Zaubersprüche hoffen (der „Immolation“ z.B., wo man Feuerbälle in sämtliche Richtungen schleudern kann oder der „Lightning Wall“, ein Wall aus zuckenden Blitzen, der ausgesprochen nützlich ist bei krassen Unterzitsituationen).

Wem Diablo nach drei vollendeten Solomissionen nicht mehr abwechslungsreich genug war, der bekommt mit HELLFIRE wieder mordsmäßigen Appetit auf Pech und Schwefel, auf spektakuläre Zauberröllchen und neugestaltete Zufallsdungeons. Obwohl HELLFIRE nur in Verbindung mit der Originalsoftware läuft, trägt das von vielen Rollenspielfans schmerzlich erwartete Add-On fast schon die Züge eines eigenständigen Spiels. Keine Angst, HELLFIRE ist nicht Diablo 2. Das erscheint erst im Frühjahr nächsten Jahres. Wer nicht so lange warten möchte, der kann in den kalten Wintermonaten ein kleines Höllenfeuerchen entfachen. Na-krul ist schon ganz heiß drauf.



Let him swing...

Verbessern Sie Ihr Handicap mit der DSF-Golf-Simulation von Sierra



Lange Zeit war Golf in Deutschland ein Sport für Exoten, die öffentliche Meinung machte sich über die Sportler lustig. Dem Vorurteil nach stapften beim Golf einige Millionäre in Knickerbockern aus feinstem Tweed durch eine gepflegte Grünanlage, suchten im Gebüsch nach kleinen, weißen Hartplastikbällchen, nur um diese sofort wieder wegzuschlagen, sobald man sie gefunden hätte. Doch spätestens seit den Erfolgen eines Bernhard Langer änderte sich dieses Bild: auf einmal wurde über das Fairway diskutiert, über die Beschaffenheit des Grüns gefachsimpelt, die Wahl des Eisens angezweifelt. Golf mauserte sich vom spleenigen Zeitvertreiber für Wohlhabende zur ernstzunehmenden Sportart. Seitdem haben auch Golf-Simulationen für den PC in Deutschland gute Marktchancen. Ein Blick in die Sportabteilung eines gut sortierten Spielhändlers genügt, um die Interessenten aber völlig zu verwirren. Zu groß ist das entspre-

chende Angebot. Und da kommt Sierra daher und präsentiert die so und sovielte Golf-Simulation in den letzten zwei Jahren? Falsch gedacht, lieber Leser. DSF-Golf von Sierra ist nicht bloß ein mehr oder weniger gelungener Aufguss längst vorhandener Features, sondern es ist schlicht und ergreifend eine der besten Simulationen ihrer Art auf dem Markt. Vance Cook, der Schöpfer von „Links“ und „Links 386 Pro“ und somit einer der Pioniere der Golf-Simulation, hat seine siebenjährige Erfahrung auf diesem Gebiet in dieses Sierra-Projekt einfließen lassen und eigens für dieses Spiel eine brandneue Engine aus dem Boden gestampft. Mit DSF-Golf bekommt der Spieler endlich ein Gefühl für das, was Golf wirklich ist: Sport, Wissenschaft und Kunst zugleich. Eine High-End-3D-Technologie sorgt dafür, daß alles, was der Spieler auf dem Spielfeld sehen kann (Cook simulierte mehrere berühmte Kurse bis ins kleinste Detail), den Flug seines Balles u.U. beeinflusst bzw. abblockt: Mülleimer, Golfcarts, Stöcke und Steine sind alle Teil des Spiels. Die Folge: das Spiel ist unendlich variabel, weil es tausend und mehr Möglichkeiten gibt, wie und wohin ein Ball rollen kann. Möglich macht das eine Technik, die die Landschaft während des Spiels mit Texturen versieht und auf diese Weise enormen Speicherplatz spart. Den verwendet Sierra lieber für die sogenannte Kollisionsabfrage, d.h. die Berechnung der Interaktionen zwischen Spieler, Ball, Baum und Borke. Realistische Geräusche begleiten den Spieler beim Gang über den Platz. Auf Knopfdruck erhalten Sie alle Informationen, die Sie brauchen, um ein Gelände zu 'lesen', also Angaben über Entfernungen, Höhe des Grasses etc.

Der Clou aber ist die TrueSwing™-Technik, die das interaktive Golf-Spiel revolutioniert.

Der Spieler auf dem Spielfeld folgt exakt den Bewegungen, die Sie ihm mit der Maus diktiert. Nicht etwa Animationen, die nach dem Abschluß des Balles geladen werden, sondern Bewegungen in Echtzeit! Ihr Spieler bewegt sich und zielt in die von Ihnen gewünschte Richtung.

Die eigens für dieses Spiel entwickelte Technik folgt allen physikalischen und mathematischen Gesetzen des Golfs. Sie verwenden Ihre Maus wie einen Schläger, die Einstellung der verschiedensten Parameter vor jedem Schlag entfällt. Mit TrueSwing™ verfügt der Spieler über die komplette Kontrolle jedes einzelnen Schlags, d.h. er kontrolliert mit dem Schwung auch die Flugbahn, die Geschwindigkeit, die Kraft und den Effekt des Balles. Die Bewegung der Maus zerfällt genau wie beim richtigen Schwung in drei verschiedene Phasen:

- ➔ **den Schwung beginnen:** Positionieren Sie den Cursor in die Nähe des Schlägers.
- ➔ **der Rückschwung:** Bewegen Sie die Maus nach hinten, um den Schläger in die gewünschte Höhe zu heben.
- ➔ **der Abschwung:** Bewegen Sie die Maus kräftig nach vorn, um den Schwung zu beenden. Je schneller Sie das tun, desto härter wird der Schlag. Bewegungen nach rechts oder links ergeben den gewünschten Effekt.

Denken Sie daran, daß im Golf jeder Schlag eine physische und eine psychische Belastung ist: Wenn Sie sich nicht mehr konzentrieren können, machen Sie einfach zur Entspannung ein paar Übungsschwünge. Im eigentlichen Spiel werden Unkonzentriertheiten von TrueSwing™ sofort bestraft.

Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, bietet DSF-Golf von Sierra sage und schreibe 12 verschiedene Spielarten. Von Skins bis zu Scramble ist alles dabei, was den passionierten Golfer anmacht.

„SPIELEN WIE DER TIGER“

EIN ACHT-LOCH-NACHHILFEKURS FÜR ANGENEHENDE SUPERSTARS

- 1) Lassen Sie sich nicht von dem Kaufhaus voller Schläger irritieren, die Ihnen zur Verfügung stehen. Wenn Sie sich nicht entscheiden können, lassen Sie den Computer für sich entscheiden. Unser System für Künstliche Intelligenz übernimmt nach ganz andere Sachen.
- 2) Wollen Sie selbst entscheiden, dann treffen Sie Ihre Wahl mit Präzision. Jeder Schlag ist erlaubt. Wenn Ihnen die Position Ihres Balles nicht behagt, dann können Sie mit der 'Drop'-Funktion den Ball an einer anderen Stelle platzieren. Daß Sie dafür einen Strafschlag kassieren, versteht sich ja wohl von selbst.
- 3) Echte Köhner haben Erfahrung! Seien Sie nicht so ungeduldig mit sich selbst! Schlägerwahl, Platzbedingungen, Ballposition, Entfernung zum Loch... je erfahrener Sie sind, desto erfolgreicher sind Sie auch.
- 4) Nehmen Sie sich Zeit. Keine ungesunde Hast und keine übereilten Schläge. Der Golfer da unten auf dem Platz, das sind Sie! Stellen Sie sich sorgfältig in Position, zielen Sie gut... und ab geht's!
- 5) Ist Ihnen die Sicht verdeckt? Mit der 'Flaggen'-Option werden Sie automatisch in die Richtung des Loches gerückt.
- 6) Der 'Gitter'-Knopf unterteilt das Spielfeld in Quadrate, die Ihnen die Orientierung erleichtern und ein besseres Gefühl für die Entfernung vermitteln.
- 7) Wer Golf für einen Sport hält, der keine physische Anstrengung erfordert, hat keine Ahnung! Entspannen Sie sich zwischendurch mit ein paar Übungsschwüngen. Das schärft die Konzentrationsfähigkeit.
- 8) Überprüfen Sie Stärke und Richtung des Windes. Das Verständnis über die Wirkungen des Windes auf das Fluyverhalten des Balles macht häufig den Unterschied aus zwischen einer passablen und hervorragenden Runde.

Rasanter Realismus in 3D

Nach dem großen Erfolg des DSF-Fußball-Managers haben Sierra und das Deutsche Sportfernsehen (DSF) ihre Kooperation weiter ausgebaut. Vier weitere Spiele aus der einzigartigen Sportserie von Sierra werden in diesem Herbst folgen. Einige von ihnen stellte CUC auf der ECTS vor - mit großem Erfolg, denn die Stände waren umlagert. Best of Sierra stellt sie vor.



▲ Vergessen Sie alles, was Sie bisher über die Straßenverkehrsordnung wußten und nie zu übertreten wagten. Bei DSF Off Road gehören unfreundliche Fahrmanöver zum guten Ton.



▲ In perfekter Haltung jagt der virtuelle Abfahrer über die Piste. Die Zwischenzeit ist... na ja, sagen wir mal, ausbaufähig. Mit DSF Ski holen Sie sich die Spannung eines Rennens und die Atmosphäre des Weltcup-Zirkus auf den heimischen Monitor.



DSF Off-Road

Mit einem 800-PS-Truck durch die Spitzkehre...

...muß ein geiles Gefühl sein, sagten sich viele Rennsport-Freaks. Ab Oktober können alle Pedalritter und Freunde des gepflegten Überholvorgangs dieses Gefühl voll ausleben, ohne dabei auf benachbarte Rübennäcker oder Stoppfelder ausweichen zu müssen: DSF Off Road ist da, die irrtüchtige Rennsport-Simulation für Geländefahrzeuge! Wählen Sie zwischen 150 PS starken Rennbuggys und 800-PS-Trucks, ob mit 2-Rad- oder 4-Rad-Antrieb. Sie werden sich mit einem völlig neuen Fahrstil vertraut machen müssen, denn mit „Hallo Partner - Danke schön“-Parolen kommen Sie hier nicht weiter. Erleben Sie „körperlich“, was es heißt, mit einem kleinen Kraftzweig wie dem Buggy über eine Bergkuppe hinaus zu fliegen, mit dem 4x4-Truck in staubigen Spitzkehren ins Schleudern zu geraten oder unvermittelt

ins Gras zu rutschen. In der Box können Sie vor dem Rennen Ihre Gefährte auf Vordermann bringen, die Federung einstellen, Reifen wählen oder Sprungeigenschaften bestimmen. Durch geschicktes Schrauben können manche Rennen schon hier entschieden werden. Und wenn Ihnen die eingebauten Strecken irgendwann zu langweilig werden, ja dann basteln Sie doch gefälligst Ihre eigenen! Mit dem „Track Designer“ ist das kein Problem: Das kleinste Detail ist einstellbar, Tümpel und Hügel, Kühlen, Kurven, Kamerawinkel und Hindernisse - und die Künstliche Intelligenz spielt mit. Der Computer checkt den Kurs, berechnet kurz darauf die Ideallinie für jedes Fahrzeug und schon geht's ab.

DSF Ski

Mit Piccabo Street auf der Kandahar-Piste

Kurz vor Beginn der Wintersaison eine absolute Premiere: Die erste alpine Ski-Simulation für den PC! In den Spielhallen des Londoner Trocadero sind die Abfahrtsrennen schon seit einiger Zeit ein Hit. Jetzt können sich alle Freunde des alpinen Skizirkus auf halsbrecherische Abfahrten für den PC freuen. Piccabo Street, die Weltmeisterin aus den USA, erklärt die sechs verschiedenen, in feinstem 3D gehaltenen Strecken (u.a. Vail, Val d'Isere und Garmisch) und gibt wertvolle Tips. Kümmern Sie sich rechtzeitig um Sponsoren für Ihre Karriere und verwahren Sie nicht. In fünf Disziplinen, Slalom, Riesenslalom, Super G, Abfahrt und Kombination können Sie Ihre Kräfte messen - im Kampf gegen die Uhr, oder, noch viel besser, gegen leibhaftige Gegner, im Internet!

Die neuen DSF-Sporthits von Sierra

DSF Baseball und DSF Football

Zwei Sportarten erobern Europa

Baseball und Football sind Kultsportarten in den Vereinigten Staaten. Doch in Europa kamen sie lange nicht über die Kasernen der amerikanischen GI's hinaus. Das hat sich gründlich geändert. Die beiden etwas anderen Spiele sind auch in Deutschland ein Thema, auch wenn nicht jeder Besitzer eines Baseballschlägers zwangsläufig ein Baseballfan sein muß. Für wahre Enthusiasten und solche, die es werden wollen, gibt im PC-Bereich nur eine Adresse: DSF Baseball, die Simulation von Sierra mit der offiziellen Lizenz der MLBPA. Auf Anregung vieler Fans präsentiert Sierra zahlreiche neue Features, Sweet-Move etwa, das neue Tool, um die Spieler besser bewegen und steuern zu können. Hier können Sie auch Mannschaften aus der American League (AL) gegen Teams aus der National League (NL) antreten lassen. Das besondere Bonbon für Anfänger: der einstellbare Realismuslevel, damit Ihnen beim ersten Mal nicht gleich die Bälle um die Ohren fliegen!

Football ist hierzulande schon fast eine Massensportart, nicht erst seit Einführung der Weltliga. Wenn beim Halbfinale der Deutschen Meisterschaft die Cologne Crocodiles den Titelverteidiger Hamburg

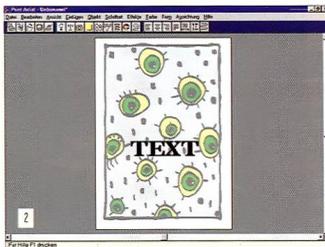
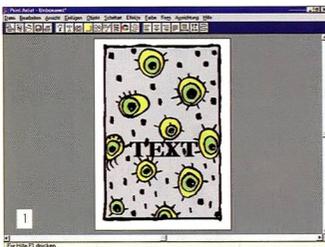


Blue Devils mit 55:7 nach Hause schicken, sind Tausende aus dem Häuschen. Wer aber nicht jedesmal ins Stadion pilgern möchte, braucht deswegen noch lange nicht auf Football zu verzichten, im Gegenteil: Mit Sierra holen Sie sich alle US-Stars der National Football League auf den Bildschirm und müssen sich nicht mit deutscher Football-Hausmannskost begnügen. Die Football-Reihe von Sierra kassiert in den USA seit ihrem erstmaligen Erscheinen 1994 mit schönster Regelmäßigkeit die Preise für die beste Sportsimulation. Für uns ist das aber kein Grund, sich auf den Lorbeeren auszuruhen, eher ein Ansporn, im nächsten Jahr noch besser zu werden. DSF Football verfügt in diesem Jahr über eine grafische Benutzeroberfläche, die die Steuerung noch intuitiver und leichter macht. Ein überarbeiteter Arcade-Modus sorgt für zusätzliche Spannung und die Kommentare von Howard David, dem CBS-Sportkommentator, machen DSF Football noch realistischer. Verschiedene neue Kamerawinkel sorgen für bessere Übersicht. Tätigen Sie Ihre Rekrutierungen und Einkäufe anhand des umfangreichen Datenmaterials, das wir Ihnen dank der offiziellen NFL-Lizenzen zu jedem Spieler liefern können. Sogar Fotos der Spieler, die für Sie in Frage kommen, sind dabei. Wunderschöne, hochdetaillierte 3D-Grafiken lassen die Matches zu einem optischen Hochgenuss werden, keines der 30 NFL-Stadien der USA wurde vergessen.

Print Artist 4 / Batman & Robin™

Letzte Meldung: Sierra plant Gründung eines Clubs für bekennende Print Artisten!

Keine Bange, lieber Leser. Wir haben nicht die Absicht, uns mit einem neuen Verein um die deutsche Vereinsmeierei verdient zu machen. Mit dem P.A.U.C.i.V. (Print Artist User Club in Vorbereitung) will Sierra allen Liebhabern der gepflegten Visitenkarte ein neues Forum bieten.



Jede Software hat nun mal ihre kleinen Geheimnisse. Bei Spielen sind das die sogenannten Cheat Codes, die Schummel-Formeln, mit denen sich z.B. Goldvorräte auf wundersame Weise vermehren lassen oder versteckte Charaktere ihr wahres Gesicht zeigen. So etwas gibt es bei Print Artist natürlich nicht. Dennoch: So mancher Effekt läßt sich durchaus verstärken, wenn man nur den richtigen Dreh heraus hat. Nur, wie schafft man das? Wo holt man sich die Informationen, wenn man nicht die Geduld hat, stundenlang mit dem Programm herumzuxperimentieren? Die Antwort auf Ihre Probleme: der Print-Artist-User-Club. Wer sich mit anderen Usern über Print Artist austauschen und einfach nur Anregungen fürs Layout holen will, wer Tips geben kann oder abgefeimte Tricks kennt, mit denen er auch noch das Letzte aus Print Artist herausholt, oder wer sich kleine Shareware-Add-Ons herunterladen möchte, für den wäre das geplante Sierra-Forum genau das Richtige. Haben Sie Interesse? Ja, warum melden Sie sich dann nicht einfach bei Sierra Cocktail Deutschland GmbH Robert Bosch 32 63303 Dreieich, Stichwort: USER-CLUB

Mehr darüber (und zu Ihren Reaktionen auf unseren Aufruf zur Clubgründung) gibt es im nächsten Heft. Doch einen kleinen Vorgeschmack auf mögliche Themen wollen wir Ihnen schon jetzt präsentieren.



Locken Sie Print Artist aus der Reserve - die kleinen Geheimnisse eines Erfolgsprogramms

Es ist doch wirklich zum Verzweifeln! Da hat man sich gerade das meistgekaufte Grafikprogramm für den privaten Nutzer gekauft und gleich mit dem ersten kreativen Schub eine nahezu perfekte Grafik auf den Bildschirm gezaubert! Wenn sich doch bloß der Hintergrund noch weiter aufhellen ließe! Best of Sierra gibt Lebenshilfe.

Bei manchen Grafiken beeinträchtigt der Bildhintergrund die Lesbarkeit der Schrift. Als Faustregel gilt: Je heller der Bildhintergrund, desto besser läßt sich die Schrift im Vordergrund lesen. Für den richtigen Kontrast sorgt bei Print Artist die Option „Aufhellen“. Aber was muß der private Art Director tun, wenn er den Hintergrund gerne noch heller hätte, als ihm das Programm erlaubt?

Wir wissen nicht, was der freundliche Layouter von nebenan emp-

fiehlt. Wir empfehlen: den Tip der Grafikprofis von Sierra On Line. Wenn Sie die Option „Aufhellen“ bereits angeklickt haben und sich der Hintergrund danach nicht zu Ihrer Zufriedenheit entwickelt, dann wählen Sie die Grafik aus (1) und exportieren Sie die Datei in ein anderes Verzeichnis.

Danach importieren Sie mit der Option „Grafik importieren“ die gleiche Datei zurück in Print Artist (2) und bearbeiten Sie sie erneut mit „Aufhellen“ (3). Das können Sie solange wiederholen, bis der Hintergrund hell genug ist.

Die Grafiker von Sierra haben das schon mehrere Male mit Erfolg ausprobiert. In ihrem Beispiel sorgt ein ordentlicher Rahmen darüber hinaus für eine optische Begrenzung des Layouts nach unten und außerdem für einen klaren Bereich mit mehr Text.



NEUES CARTOON STUDIO - Die Abenteuer von Batman & Robin™

Diese neue Kreativ-Software, entwickelt unter der Federführung von Knowledge Adventure Inc., ist ein interaktives Erlebnis für große und kleine FANS von Batman & Robin. Mit dem Cartoon-Studio können Sie jetzt die Geschichte von Gotham City neu schreiben. Gestalten Sie Szene für Szene selbst, erzählen und kommentieren Sie Ihren Film, fügen Sie Texte ein, unterlegen Sie Ihr Werk mit der Original-

Musik und nutzen Sie die vielfältigen Soundeffekte. Zur Verfügung stehen Ihnen dabei Animationen und Bildmaterial aus der bekannten TV-Trickfilmserie, Hintergründe, bewegliche und unbewegliche Objekte, Stempel und vieles mehr. Ein Fest für jeden, der schon immer einmal seinen eigenen Trickfilm machen wollte.

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD:

H 30319 DM 1,90 DEZEMBER/JANUAR 1998

DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN

SOFTSALE

NUR 1,90 DM



Spielereports

- AKTE EUROPA
- AI INO 1602
- COURIER CRISIS PSX
- FROGGER
- G-POLICE
- GOLD 4
- H.E.D.Z.
- HELLFIRE
- HITMAN
- I-WAR
- JOINT STRIKE FIGHTER
- LORDS OF MAGIC
- MYTH
- OVERBOARD
- PANDEMONIUM 2 PSX
- PANZER GENERAL 3D
- RIVEN
- STAR WARS MONOPOLY
- TUROK

HIGHLIGHT DER AUSGABE
**WING COMMANDER
PROPHECY**

**VERLOSUNG
OMEGA SPEEDMASTER
PROFESSIONAL II[™]
CHRONOGRAPH
ZU GEWINNEN!**

Softsale lesen heißt für DM 1,90 alles über PC-Spiele wissen, nichts verpassen, mitreden können. Die neuesten Spiele im Test. Tips&Tricks zu allem, was auf dem Schirm abgeht.

AB 19.11. AM KIOSK!

Freddy Pharkas - das Geheimrezept gegen blaue Bohnen

Einem Seitensprung von Al Lowe, dem geistigen Vater von Leisure Suit Larry, verdankt die Adventure-Fangemeinde ein Adventure der besonderen Art: Apotheker Freddy Pharkas, ein Antiheld wie sein Stiefbruder Larry, macht mit seinen Rezepten den Wilden Westen unsicher. Kein Wunder, daß die Cowboys danach keine Zukunft mehr hatten.

Die Geschichte des Freddy Pharkas, erzählt in 10 exemplarischen Bildern. Geburt, Lummelalter, traumatische Erfahrungen, Läuterung und Karriere. Wie Freddy zum berühmtesten Apotheker des Wilden Westens wurde. ▼



Sogenannte Western gehörten schon früh zum Standardrepertoire der amerikanischen Filmindustrie und machten die Besiedlung der unerforschten Westhälfte dieses Kontinents zum Mythos. Schauspieler wie John Wayne wurden zum Inbegriff des unbesiegbaren Cowboys, der zumeist kaum mehr als sein Vieh und seinen Colt im Sinn hatte. Merkwürdig nur, daß ausgerechnet dieses ur-amerikanische Thema von einer ebenfalls amerikanisch dominierten Spieleindustrie links liegen gelassen wurde. Spiele mit dem Wilden Westen als Hintergrund waren (und sind) eher die Ausnahme. Wahrscheinlich liegt es daran, daß die Amerikaner den Western viel zu ernst nehmen, um ihn in einem Spiel zu verulken. Al Lowe hatte in dieser Hinsicht weniger Skrupel. Gegen derlei Anfechtungen ist der weltberühmte Gamedesigner aus Seattle geimpft. Wahrscheinlich mit irgendeinem Pulver aus Freddy Pharkas Apotheke.

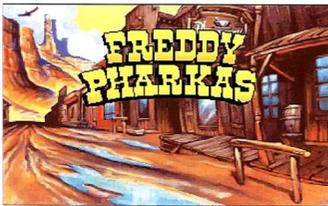
Freddys Vorgeschichte ist schnell erzählt: Der einst gefürchtetste Revolverheld westlich von Durango und nördlich von Abilene sinkt nach einem Duell mit Gringo von einer Kugel getroffen in den Staub. Sein Leben durfte er behalten, sein rechtes Ohr hingegen nicht. Ohnmächtig der Ignoranz von Quacksalbern ausgeliefert, beschließt Freddy sein Leben fortan der Pharmazie zu widmen. Kein Fachbuch ist vor dem einohrigen Autodidakten sicher und nach fünf Jahren eifrigen Studiums eröffnet Freddy seine erste Apotheke: natürlich in Coarsegold, dem verschlafensten Nest westlich von New York. Dort gehen allerdings in jüngster Zeit merkwürdige Dinge vor sich....



So bewegt man sich in Coarsegold

- die Spielekommandos bei Freddy Pharkas

Bevor Sie jedoch mit Freddy Pharkas durch die Wüste pilgern, sollten Sie einen Blick auf die nun folgenden Zeilen werfen. Aufmerksamen Best-of-Sierra-Lesern wird die Benutzerführung zwar vertraut vorkommen, aber sicher ist sicher...



Alle relevanten Kommandos sind in der **Menüleiste** am oberen Bildschirmrand versteckt. Bewegen Sie den Mauscursor dorthin oder, einfacher, drücken Sie die [ESC]-Taste. Möchten



Sie eine Aktion ausführen, dann klicken Sie einfach auf das Icon, das diese Aktion symbolisiert, und auf den Ort, wo die Aktion ausgeführt werden soll.

☞ Mit dem **GEHE-Symbol** bringen Sie Freddy an Ort und Stelle. Spieler, die die Tastatur verwenden, sollten beachten, daß Ihr Freund stets bis zum Bildschirmrand wandert und den Bildschirm dann verläßt, wenn er nicht vorher zum Anhalten aufgefordert worden ist. Nehmen Sie dagegen die Maus, wird der Zeiger durch das **GEHE-Symbol** ersetzt, wenn Sie GEHEN gewählt haben. Setzen Sie die Füße des Männchens auf die gewünschte Stelle und klicken Sie mit der linken Maustaste. Freddy setzt sich in Bewegung und weicht ggf. Hindernissen aus.

☞ Klicken Sie auf die Brillengläser, das **SCHAU-Symbol**, wenn Freddy etwas aus der Nähe betrachten soll. Haben Sie das getan, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Auge. Legen Sie das Auge einfach auf den Punkt, der näher untersucht werden soll. Wenn es dort etwas von Interesse gibt, wird man Sie darüber informieren.

☞ Das **NIMM-Symbol**, die Hand mit dem ausgestreckten Zeigefinger, wählen Sie, wenn Ihr Held einen Gegenstand aufnehmen bzw. benutzen soll. Ist das geschehen, verwandelt sich der Zeiger in..., na was? Richtig, eine Hand.

☞ Das Ausrufezeichen ist das Kommando für Freddy, seinem Gegenüber ein Gespräch aufzuzwingen. Nach der Auswahl verwandelt sich der Zeiger in das **SPRICH-Symbol**. Halten Sie mit der Maus auf die Person, mit der Freddy sprechen soll, und sie wird reden wie ein Wasserfall, vorausgesetzt, die Programmierer haben das so vorgesehen.

☞ Das **GEGENSTANDS-Symbol** enthält den zuletzt ausgewählten Inventargegenstand. Das ist hilfreich, wenn Sie den betreffenden Gegenstand benutzen möchten.

☞ Jetzt wird es eine Idee komplizierter. Wenn Sie sich einen Überblick verschaffen wollen, was Sie so alles mit sich rum-schleppen, ist ein Blick ins Inventar von Vorteil. Das **INVENTAR-Icon** macht's möglich. Innerhalb des Inventarfensters haben Sie nun mehrere Möglichkeiten: SCHAU, AKTION und OK.

Mit dem **SCHAU-Icon** und einem gleichzeitigen Klick auf den Gegenstand, können Sie sich das fragliche Objekt im Inventar näher ansehen. Wollen Sie zwei Objekte gemeinsam einsetzen, wählen Sie das erste mit dem **PFEIL-Symbol** an und klicken anschließend auf das zweite. Ähnlich die Benutzung eines Gegenstands: Erst das **PFEIL-Icon**, dann den gewünschten Gegenstand anklicken. Mit einem zufriedenen **OK** schließen Sie das Fenster und kehren an den Ort des Geschehens zurück.

Nützlich wird der **Objektzeiger**, wenn Sie mit Hilfe von Gegenständen Aktionen ausführen möchten. Jedes Objekt im Inventar hat seinen eigenen Zeiger, der genauso aussieht wie das Objekt selbst. Und so wird's gemacht: Klicken Sie zuerst das **INVENTAR-Symbol** an und drücken Sie die [TAB]-Taste. Bewegen Sie den **Pfeilzeiger** auf den zu benutzenden Gegenstand und klicken Sie ihn an. Der Zeiger verwandelt sich in den **Objektzeiger**. Klicken Sie nun auf das **OK-Icon** und schließen Sie das Inventarfenster. Zuguterletzt bewegen Sie den **OBJEKT-Zeiger** auf die Stelle des Bildschirms, an der er benutzt werden soll, und klicken ihn an.

☞ Hinter dem Icon **Systemsteuerung** verbergen sich gleich mehrere Optionen. Wählen Sie **SPEICHERN**, wenn Sie Ihren Spielstand abspeichern und wählen Sie **LADEN**, wenn Sie ihn wieder aufrufen wollen. Mit **NEUSTART** fangen Sie wieder von vorne an und mit **ENDE** lassen Sie es bleiben. Der **GESCHWINDIGKEITS-Regler** verändert die Geschwindigkeit, mit der Freddy und seine Freunde durch Coarsegold reiten. Einfach mit dem Mauszeiger draufhalten und die linke Maustaste gedrückt halten. Der **LAUTSTÄRKE-Regler** verändert, wer hätte das für möglich gehalten, die Lautstärke der Geräusche und der Musik. Mit dem **DETAIL-Regler** können Sie die Zahl der Animationen absenken, die für die Lösung des Spiels unwichtig sind. Dies sollten Sie tun, wenn die Animationen zu langsam ablaufen, auch wenn Ihnen einige schöne Szenen entgehen. Den Mauszeiger auf den Regler halten und die linke Maustaste gedrückt halten.

☞ Sollten Sie Hilfe brauchen, klicken Sie auf das **HILFE-Symbol** und einen beliebigen Menüpunkt und Ihnen soll Hilfe zuteil werden. Wir werden Ihnen schon auf die Sprünge helfen.

- Zur Lösung unbedingt notwendig -

DER MEDIZINISCHE RATGEBER

Gesetzt den Fall, Sie sind in Ihrem wirklichen Leben Apotheker: dann haben Sie eine gute Chance, die Menschen, die Ihnen im Spiel begegnen von ihren lästigen Wehwechen zu befreien. Sollte dies nicht der Fall sein, na, da haben wir natürlich auch an eine kleine „Bibel“ für Sie gedacht: Den medizinischen Ratgeber. Dieses „Zauberbüchlein“ finden Sie direkt auf Ihrer CD in dem Word-Dokument „Ratgeber“. Um es zu öffnen, bedarf es nur eines selbstbewußten Doppelklicks auf die genannte Datei, sei es im Windows Explorer oder im Dateimanager.

Freddy Pharkas: Erster Akt

Des Dramas erster Akt – Pillen, Pulver und Paukenschläge



▲ Ein Bayer im Wilden Westen. Wenn Whittlin Willy erstmal ins Fabulieren kommt, ist er nicht mehr zu halten.



▲ Ein Gast hat offenkundig einen über den Durst getrunken. Aber auch nüchtern ist er genauso unberechenbar.



▲ Manchmal hat auch ein Adventure-Spieler Glück. Ein Schlüssel, der noch im Türschloß steckt! Nie fragen, rumdrehen!

Das Spiel kann beginnen - Freddy steht einsam und verlassen auf Coarsegolds Main Street. Was unternimmt der gemeine Apotheker gegen Einsamkeit? Er zwitschert sich einen. Auch Freddy hat nichts gegen einen Drink einzuwenden und sucht erstmal den Saloon auf. Dort jedoch steht, fleischgewordenes Denkmal der Trunksucht, Doc Gillespie, der Meister der Ferndiagnose. Freddys Partner bei seinem aufopferungsvollen Dienst an der Dorfgesundheit. Freddy ist alles andere als amüsiert und schnappt sich erstmal des Docs Whiskeyglas. Das hilft nicht viel, denn der Barbesitzer hat noch mehr von der gleichen Sorte. Freddy geht weiter durch den Hintereingang und sieht sich ein wenig im Hof um. Wenn er sich an den Fässern am linken Bildschirmrand zu schaffen macht, wird Freddy Pharkas einen Eispickel entdecken. Mit sowas hat er mitten in der Wüste nicht gerechnet und greift erstmal zu. Freddy sieht sich um: Dort hinten steht ein alter, vergammelter Wagen, der früher einmal Schauplatz medizinischer Freilandversuche war. Heute erinnert nur noch ein vergessenes Elixierfläschchen daran, daß hier früher einmal „Doc Gummis Traveling Medicine Show“ Triumphe feierte. Eine Riechprobe überzeugt Freddy, daß es sich um eine echte Antiquität handeln muß. Unser Held verläßt den Hof in südliche Richtung und läuft in Richtung der verlassenen Kirche. Daß er sich das Kerzenwachs links vom Eingang des Gotteshauses abkratzt, erinnert eher an Schamanen in Ostafrika oder abergläubische Kurpfuscher als an einen ernstzunehmenden Vertreter des pharmazeutischen Gewerbes. Und den Schlüssel an der Kirchentür einfach abzuziehen und einzustecken, zeugt zwar von schlechter Kinderstube, aber was ist schon ein ruiniertes Ruf im Vergleich mit einem verpatzten Start in unser Spiel. Denn: Wer in einem Ad-

venture einen Schlüssel erspäht und nicht einsteckt, ist nicht mehr zu retten. Freddy weiß das, und sackt ihn ein.

Die nächste Station ist die Schule. Dort regiert und arbeitet die schönste Frau von Coarsegold, Freddys heimliche Liebe, Penelope Grimm. Gern würde er ihr mehr erzählen als die paar belanglosen Worte. Aber Apotheker sind schüchtern. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als sie weiter anzuschmachten. Unverrichteter Dinge verläßt er Penelope wieder und lenkt seine Schritte in das erste Geschäft am Platze, den „Chester Field's Mercantile Shop“, wo er als erstes für Ordnung sorgt: Die Papiertüte auf der Theke stört seinen Sinn für Sauberkeit. Ein Blick noch auf die mit Heftzwecken befestigten Zettel und er marschiert weiter in „Mom's Cafe“. Ein Schluck Kaffee wird ihm guttun und ein Schwätzchen mit Helen Back auch. Warum ihm ausgerechnet diese leere Konservendose oben im Regal auffällt, bleibt im Dunkeln. Aber er will sie partout haben und fragt Helen höflich danach. Natürlich hat die gute Frau nichts dagegen einzuwenden und Freddy geht glücklich seiner Wege. Der Rundgang durchs Dorf ist beendet. Es wird Zeit, ein paar Dollar zu verdienen. Freddy geht in seine Apotheke.

Zielicher greift er nach dem grünen Schlüssel und öffnet die Tür. Links auf der Kommode steht noch eine Tube „Präparat G“. Die nimmt er rasch an sich, denn kurz darauf erscheint die erste Kundin, Penelope.

Die Arme leidet an Körpergeruch, jedenfalls phasenweise. In einer Trinkpause muß Doc Gillespie ihr ein Rezept ausgestellt haben: 4ml Tyloxopolynid, 2xtäglich, 5 Tage. Das ergeben, kurz nachgerechnet, 40 ml. Freddy macht sich an die Arbeit. Tyloxopolynide sind natürlich keine mehr da. Die Lehrerin ist offenkundig nicht die einzige im Dorf, deren Deo permanent versagt. Wenn Sie, lieber Leser, die Anleitung richtig durchgelesen haben, wissen Sie, wie man aus der Not eine Tugend macht: Peptizyltetrasol heißt das Zauberwort. Also her mit dem Meßzylinder und die richtige Menge abgefüllt. Danach stellt unser Held den Ersatzstoff zurück und angelt nach einer Medizinflasche im mittleren Regal. In die träufelt er seine Medizin. Danach verschleißt er sie mit einem Korken. Gerade im Wilden Westen ist Sorgfalt oberste Apothekerpflicht. Dumme nur, daß Penelope knapp bei Kasse ist, das Salär einer Dorfschullehrerin reicht nicht aus für die Medikamente. Verliebt wie Freddy ist, fällt ihm diese Nebensächlichlichkeit gar nicht auf.

Heute geben sich die Kunden bei Freddy wirklich die Klinke in die Hand. Kaum ist Penelope verschwunden, um sich zu kurieren, taucht



▲ Freddys große Liebe: Penelope Grimm. Die strenge Frisur ist kein Zufall. Als Lehrerin muß sie sich mit den ungezogenen Gören von Coarsegold herumplagen.



▲ Die ganze Warenvielfalt einer Überfluggesellschaft finden Sie in Chester Fields Kaufmanstaden.



▲ Des Apothekers wohlwollender Blick heftet sich an die leere Konservendose. Ein untrügerlicher Hinweis, daß diese Dose an anderer Stelle noch eine Rolle spielen wird.

Coarsegold - Leben am Rande des Nervenzusammenbruchs



▲ Ein Blick auf die Main Street von Coarsegold. Zugegeben, selbst der Wilde Westen hat eindrucksvollere Einkaufsstraßen gesehen, Coarsegold ist eben Provinz.



▲ Freddy's Arbeitsplatz. Fläschchen, Tiegel, Stößel und Pulver. Viel mehr braucht ein Pharmazent nicht.



▲ Die Besitzerin von Mom's Cafe braucht dringend ihre Arzneien. Zeigen Sie, was Sie in Sierras medizinischer Warenkunde gelernt haben, und stellen Sie die richtige Dosis zusammen.

auch schon die nächste Patientin auf, Helen Back. In einem kaum für möglich gehaltenen Anfall von Diagnosesicherheit hat er der Besitzerin von Mom's Cafe **Chinotrazat-Tabletten** verordnet, eine **Woche 3x täglich**, Macht 21 Pillen. Freddy zieht sich erneut in sein Labor zurück und macht sich an die Zusammenstellung. Eine Dose aus dem mittleren Regal und ein Meßbecher auf die Arbeitsfläche. Also wie war das doch gleich? 15 ml **Wismut-Darmsalizyld** in den Meßbecher, danach **30 g Phenoloxidtriglychlorat** dazukippen und kräftig rühren. Und weil der Fortschritt auch vor Coarsegold nicht halt macht, geben Sie das Ganze in Freddy's kleinen Helfer, die Pillenmaschine. Drücken Sie auf den Hebel und Sie erhalten die ersten drei Pillen, die Sie in eine leere Medizinflasche kullern lassen. Klicken Sie mit der Flasche einfach auf die Pillenmaschine. Wenn Sie 21 Pillen zusammen haben, die Flasche **gut verkorken** und Mutter Back überreichen. Doch Freddy hat Pech: Obwohl sie eigentlich die Nöte eines Geschäftsmannes kennen mußte, läßt auch sie anschreiben und entschwindet ohne zu zahlen.

Der Damenwelt von Coarsegold scheint das rauhe Reizklima in dieser Gegend schlecht zu bekommen. Auch der nächste Kunde ist eine Frau: Keine geringere als Madame **Sadie Ovaree**, eine vollschlanke, nicht mehr ganz taufische Dame, die aber ihrem Gewerbe nach wie vor mit vollem Körpereinsatz nachgeht. Um Ihren verblühenden Reizen noch einmal auf die Sprünge zu helfen, hat ihr Doc Gillespie ein weiblichkeitsförderndes Mittelchen verschrieben. Doch der letzte Whiskey muß wohl schlecht gewesen sein, jedenfalls sind die kryptischen Zeichen auf dem Zettel beim besten Willen nicht mehr zu entziffern. Was tun? Freddy ist für Sadies Reize nicht unempfindlich, sie nach Hause zu schicken, brächte er nicht übers Herz. In den Saloon zu Gillespie und ihn fragen? Um Gottes Willen, Gillespies Mundgeruch ist atemberaubend. Also was? Eine Rekonstruktion, vielleicht. Ein Rezept, im Schatten eines Whiskeyglases entstanden, gibt womöglich seine Geheimnisse preis, wenn man es wieder unter ein **Whiskeyglas** legt. Freddy hat von heute morgen noch eines in der Tasche. Tatsächlich kann er das Geckritzel jetzt entziffern, doch die Erkenntnis hilft ihm nicht weiter. Dort steht zweifelstfrei, **„Testosteron“**, was zum Teufel soll ein hundertprozentiges Vollweib wie Sadie mit männlichen Hormonen? Will der Doc einen Cowboy aus ihr machen? Es hilft alles nichts. Freddy muß dem trunksüchtigen Quacksalber ein paar Fragen stellen. Also klopft er den Eingang zur Theke hoch und besucht den Doc in seinem Behandlungszimmer, dem Saloon. Doc Gillespie (Alle Marken, Sprechstunde nach Vereinbarung, Höhe des Entgeltes: mindestens ein Doppelpfer) kratzt den letzten Rest Ver-

stand zusammen, den er noch hat, und setzt Freddy ins Bild. Mit der richtigen Diagnose eilt Freddy zurück in sein Labor. **„Destostreon“** hatte der Doc gemeint, ein bekanntes Mittel zur Verhinderung ungewollter Nebenwirkungen bei Berufen mit ausgeprägten Kundenkontakten. Freddy macht sich an die Arbeit. Man nehme: **15 g Bimethylchloinkristalle** abwiegen und ab damit in den Mörser (**Mörser & Stößel**), **15 g Metaphosphat** dazuschütten und die Masse gut umrühren. Jetzt muß Freddy nochmal ins Regal greifen und sechs medizinische Spezialtücher (**Medizinisches Packpapier**) herausholen und diese fein säuberlich auf seinem Labortisch ausbreiten. Mit dem 5 g-Meßöffel, auch **Meßspatel** genannt, wird die Arznei gleichmäßig verteilt. Alles im Lot? Dann hurtig nach unten, die Kunden von Madame könnten ungeduldig werden. Sadie Ovaree ist hochzufrieden und macht ihm zum Zeichen ihrer Dankbarkeit ein eindeutiges Angebot. Freddy wird rot bis übers Ohr, scheint aber nicht abgeneigt, das Date anzunehmen. Seine platonische Beziehung zu Penelope in allen Ehren, aber Ansmachten allein macht auch nicht glücklich.

Freddy ist gerade noch dabei, seinen eigenen Hormonhaushalt (mental) zu regulieren, als **Smittie, der Schmied**, freudestrahlend die Apotheke stürmt. So viel gute Laune hätte Freddy dem Kerl gar nicht zugetraut, bei den Hämorrhoiden...Die gewünschte Packung „**Präparat G**“ hat er doch heute schon irgendwo gesehen. Smittie ist der erste Mann, der heute nach Linderung sucht, und der soll gefälligst auch bezahlen. Doch zu Freddy's maßloser Überraschung sucht der Schmied gar nicht erst nach Ausreden. Er bezahlt sofort Cash-Kralle, nicht nur seine heutige Rechnung, sondern den ganzen **Prepare-Deckel**: Hämorrhoiden sind im doppelten Sinn des Wortes langwierig. Auf die Frage, woher er denn das ganze Geld habe, erklärt ihm der Schmied, er habe sein Geschäft verkauft und werde diesen obskuren Ort alsbald verlassen. In einem Ort, wo nachts die Pferde schreien und der Sheriff alle Geschäfte schließt, könne er nicht länger leben. Freddy schüttelt weise sein Haupt und wünscht ihm gute Reise.

Das war ein glänzender Tag im Leben des Freddy Pharkas: die große Liebe von körperlichen Qualen befreit, mit einer Dame von Welt eine Liebesnacht verabredet und so viel Umsatz gemacht wie schon lange nicht mehr. Es gibt eben solche Tage, an denen kann Ihnen alles passieren. Zum Beispiel, daß unverhofft der **Sheriff Checkum P. Shift** herein-schneit und die Apotheke aus Sicherheitsgründen Kurzerhand für geschlossen erklärt. Der Brandschutz, so erklärt er vollmundig, sei bei Holzhäusern einfach nicht gewährleistet.



▲ Doc Gillespie ist einer von denen, die die Prohibition herbeigeflohen haben. Tun Sie ihm und sich den Gefallen und stecken Sie das Whiskeyglas ein.



▲ Sadie Ovaree braucht die Pille, nur kosten darf sie nichts. Madame ist knapp bei Kasse. Statt dessen macht sie unserem Helden ein unmoralisches Angebot.



▲ Auch wenn er etwas einfältig aussieht, so hat Smittie doch gerade das Geschäft seines Lebens gemacht. Und doch verbreitet er Weltuntergangsstimmung. Was ist dran an seinem Gerede?

Freddy Pharkas: Zweiter Akt



▲ Home sweet home. Freddy durchsucht seine privaten Gemächer. Helfen Sie ihm.



▲ Wozu solche vergilbten Zettel doch gut sein können. Beim Barbier wird Freddy nicht nur eingeseift, sondern auch noch frisch besohlt.



▲ Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde. Freddy kann das Bonmot nur bestätigen. Denn wer auf dem Pferd sitzt, muß nicht durch den Abfall latschen, den die edlen Rösser auf der Straße hinterlassen.



▲ Gibt es denn nichts im Inventar, mit dem Freddy seine Bierflaschen öffnen kann? Den Flaschenhals mit einem Seil abwürgen? Oder doch lieber den Schlüssel?



▲ Auch in den hübschesten Häusern wohnt bald niemand mehr, wenn nicht sofort etwas gegen die Plagen der kleinen Stadt unternommen wird: Abgase, Schnecken...

Als unser Held das nächste Mal die Bühne betritt, kann er kaum noch atmen. Eine merkwürdige Art der Luftverschmutzung hat das Städtchen Coarsegold heimgesucht. Der medizinisch bewanderte Mr. Pharkas hat sofort gewisse Vermutungen, was die Quelle der Gasattacke sein könnte, möchte darüber an dieser Stelle und zu diesem Zeitpunkt der Ermittlungen aber noch keine genaueren Angaben machen. Bevor er sich überhaupt um die Ursachen dieser Pestilenz kümmern kann, muß er erst einmal seine Siebensachen zusammenpacken. Das heißt, eigentlich sind es nur vier: die alte Uniform aus der ebenso alten Truhe, einen Schlüssel aus der Kommode und schließlich ein vergilbtes Abholtticket aus seinem **Nachtschränchen**. Die Nummer Vier findet er erst, nachdem er sich in sein Arbeitszimmer begeben und dort mit dem Schlüssel seinen **Schreibsekretär** geöffnet hat. Darin findet er in einem Tresörchen einen Brief von einem alten Freund.

So, Freddy hat genug im Haus herumgelungert, raus mit ihm an die frische, pardon: stinkige Luft. Er lenkt seine Schritte Richtung **Schmiede**, um dort etwas gegen seine akute Atemnot zu tun. Ein schneller Blick in die Runde, und schon sieht das Auge des geübten Improvisateurs eine ganze Reihe nützlicher Gegenstände, die gegen die Inhalationsbeschwerden helfen können. Als gebildeter Akademiker kennt Freddy natürlich das Prinzip des **Kohlefilters**, also baut er sich einen: Mit dem **Eispickel** haut er zunächst ein paar Löcher in eine leere **Konservendose** (sollten Sie nach dieser Bauanleitung selber mal eine Gasmaske bauen wollen: Es müssen nicht unbedingt Bohnen sein, das Gerät funktioniert mit jeder Art von Gemüse- oder Obst-dose, selbst Hundefutterdosen sind ok. Nur leer müssen sie sein, sonst verschmutzen sowohl der Eispickel als auch die Umgebung doch sehr). Die nötigen **Kohlen**, denen der Filter seinen Namen verdankt, findet unser Apothekherld in der Feuerstelle (beim Nachbau unbedingt darauf achten, daß die Kohlen nicht etwa noch glühend!). Ab damit in die Dose, die dann nur noch einen verstellbaren Befestigungsgurt braucht, um zur Gasmaske zu avancieren. **Lederriemen** hindurchziehen - fertig. So nebenbei bemerkt Freddy P., daß hier offenbar jemand ein kostbares **Seil** vergessen hat. Er steckt es also ein, um es seinem rechtmäßigen Besitzer bei nächster Gelegenheit zurückzugeben.

So, kleiner Ausrüstungscheck: schweres Atemschutzgerät - ok; Werkzeug - ok; Schutzkleidung - oh oh, da entdecken wir aber völlig ungeeignetes Schuhwerk, entspricht überhaupt nicht den Arbeitsbestimmungen. Also rein in die gute Stube des **Barbiere**s und den

vergilbten **Abholschein** vorgelegt - prima, endlich ein paar solide alte **Stiefel**, damit kann man sich doch auf die Straße wagen. Und genau dorthin begibt sich unser Held nun, um die **Übelläter** zu stellen, die für die Luftverschmutzung verantwortlich sind. Was leicht genug ist, denn die stehen hier an jeder Straßenecke rund und werfen mit **Pferdeäpfeln** um sich. Als Mediziner und Pharmazeut interessiert sich Freddy natürlich brennend für eine **Stuhlprobe**, also begibt er sich wagemutig in die Abwurfzone, zückt seine braune **Tüte** und - rennt voll in den wedelnden Schweiß eines der edlen **Kackrösser**.

Aber nach einigen Versuchen bessert sich sein Timing, die **Stuhlprobe** wird sichergestellt und ins Labor gebracht. Hier füllt Freddy den **Brenner** mit dem mitgebrachten **Elixier** (die Erfindung des Herrn **Bunsen** konnte sich hierzulande noch nicht so recht durchsetzen, da es an einer zuverlässigen Gasversorgung fehlt. Die einzig brennbare Gase sind hier die, vor denen Freddy die Stadt gerade zu retten versucht). Er zündet den Brenner an und stellt sein **Gas-Spektroskop** davor (**Gaseous Spectroscope**). Die Tüte mit der **Pferdestuhlprobe** wird geöffnet und vor das Spektroskop gehalten, und schon kann der Fachmann anhand der Brechungsindizes die proportionale chemische Quantifizierung analysieren, was, oh pardon, kleiner Ausrutscher ins Fachchinesisch. Also kurz gesagt, Kollege Pharkas schaut in dieses hilfreiche Gerät und weiß sofort, warum die Kacke dampft.

Ein Leichtes für den Profi, dagegen ein Heilmittel zu mischen: Man nehme **40 Gramm Natriumbicarbonat**, sorgfältig abgemessen. Dann mißt man peinlichst genau **15 Milliliter Furachlorodon** im Meßbecher ab, füllt es zusammen mit dem **Natriumbicarbonat** in einen **Mischmörser** (Beaker), verdünnt es mit **45 ml destilliertem Wasser** und schmeckt das Gemisch mit **5 Milligramm Magnesiumsulfat** ab, was dem Ganzen einen leicht irrenden Geruch und einen zarten Vanillegeschmack verleiht. Gut **umrühren**, in eine **Medizinflasche** füllen und sorgfältig **verkorken**.

Wie gesagt: Für einen Profi wie Freddy ein Kinderspiel. Er nimmt das Gegengift und wählt natürlich den sichersten Weg, es den Patienten in ausgewogenem Maße zu verabreichen - er schüttet es einfach in die **Pferdetränke**. Operation gelungen, Patient wieder wohlriechend, die Dunstglocke über der Stadt hebt sich, Coarsegold ist noch einmal mit einem blauen Auge an der Smogkatastrophe vorbeigeschlittert.

Freddy geht daraufhin erstmal in den Saaloon, um sich ein Bier zu genehmigen. Oder besser gleich ein paar Flaschen, zum Mitnehmen, bitte. Doch zum Trinken kommt man ja hier nicht in Ruhe, nicht mit diesem Beruf. Mein Gott, wie er ihn haßt, diesen Satz: "...fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker! Kein Arzt weit und breit, also nerven alle Leute ihn - „Was hat Bier denn für Nebenwirkungen, Mr. P.?" oder „Wo ist denn hier bei der Whiskyflasche die Packungsbeilage?". Oder auch „...Was macht man gegen eine **Schneckenplage**?", als ob das nun ein Problem wäre. Freddy schnappt sich also seine Bierflaschen, wandert über die **Westbrücke** stadtauswärts, öffnet die Flaschen mit einem lockeren Schnippen des **Schlüssels**, den er aus dem Schloß der **Kirchentür** adoptiert hatte, und gönnt den **Schnecken** mal ein richtiges Schaubad mit **Hefepackung**. Die Staubwolke legt sich, die Schnecken spielen **Django**, summten das **Lied vom Tod** und werden ein **Fressen** für die Geier, ohne zuvor über Los zu gehen und eine **Handvoll Dollar** zu kassieren.

AKT 1

Vom Pferdemit ins Freudenhaus

Ein trauriger Anlaß eigentlich, das Ableben einer Kreatur - Zeit für etwas Besinnung, etwas Meditation. Doch der indische Landsmann **Srini**, der genau das versucht, hat nicht mit den Tücken der Natur gerechnet, als er sich zum Meditieren ausgerechnet den **Ameisenhügel** aussuchte. Tja, Herr Fakir, das ist was anderes als so ein schlappes Nagelbett, da kommt Stimmung in die unteren Gliedmaßen! Doch in seiner bekannt nonchalanten Art löst Freddy auch dieses Problem, nicht etwa mit handgemischtem Insektenvertilger, sondern durch einfaches Anlegen einer **Leiter**. Srini, beeindruckt von dieser professionellen Arbeitsweise, erwähnt daraufhin Freddy zu seinem neuen Guru und wird freiwilliger **Apothekenhelfer**.

Jetzt wird es aber wirklich höchste Zeit für einen kühlen Schluck. Da das mit dem Bier ja nicht geklappt hat, geht Freddy diesmal in aller Bescheidenheit zum **Wasserturm**. Er füllt ein paar Liter in seine leeren **Bierflaschen** ab, nimmt einen kräftigen Schluck - ooops, das schmeckt aber irgendwie gar nicht toll. Nicht nur, weil's alkoholfrei ist, sondern generell - nicht mal Wasser darf so schmecken! Also muß Apotheker P. aus S. schon wieder beweisen, wie gut er im Chemieunterricht an der Universität Flagstone aufgepaßt hat. Denn da gab es damals diese Vorlesung über „Desinfektion und Geschmacksneutralisierung verunreinigter Wassertürme unter besonderer Berücksichtigung der vorsätzlichen Verseuchung“. Und soweit Freddy sich erinnert, mußte man nur **25 ml Wismutunsalzlyat** und **5 ml Orphenolmethanhydrat** in einem **Meßbecher** mischen und das Gemisch in einem **Reagenzglas** kurz aufkochen lassen, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Also stellt er dieses Gegengift her, füllt es in eine weitere **Medizinflasche** und verschließt sie mit einem **Korken** aus seinem schier endlosen Vorrat.

Und schlagartig bedauert Freddy, daß er die Vorlesung damals vorzeitig verlassen hat, um seiner Kommilitonin Pamela beim Zureiten ihres neuen Wallachs zuzusehen, denn offenbar wurde genau in diesen fehlenden Minuten das wichtige Problem erörtert: Wie bekommt man das Mitteltchen in den fraglichen Wasserturm hinein, der ja üblicherweise in einer gewissen Entfernung vom Erdboden zu hängen pflegt? Erledigt das die Apothekenhelferin? Gibt es besonders ausgebildete Wasserturmssteiger oder Reservoirbesteiger? Da Freddy diese lebenswichtigen Kenntnisse fehlen, muß er wieder mal selbst ans Werk. Er holt sich die **Leiter** vom Ameisenhügel (ist bei Arbeiten in luftiger Höhe schon mal ein Schritt in die richtige Richtung), stellt

sie an den **Wasserturm** und klettert rauf. So weit, so gut, aber zu kurz. Also hangelt er nach unten, zieht die Leiter hinter sich hoch und lehnt sie an den **roten Behälter**. Langt aber immer noch nicht... da fällt sein Blick auf das **Seil**, dessen Besitzer er immer noch nicht getroffen hat. Vielleicht ließe sich daraus ja ein brauchbares **Lasso** schlingen, falls man es mal leihoweise... naja, warum nicht, also frisch geknotet und ans Werk. Ein gezielter Wurf auf das **Dach**, ein kurzer **Freecimbing-Act** als Showeinlage, und schon ist die **Einwurfklue** in Reichweite. Er füllt das Gegengift ein, die Welt und Batman können wieder beruhigt weiterschlafen, Freddy Pharkas hat es wieder mal geschafft.

Auch unser Stadttretter versucht nun, ein paar Stündchen an der Matratze zu horchnen und von seiner Penelope zu träumen. Doch mitten im schönsten Wunschtraum (gerade wollte er Penelope zeigen, was man seiner Ansicht nach mit Lehrerinnen machen sollte) weckt ihn Assistent Srini mit der interessanten Neuigkeit, daß es nebenan lichterloh brenne. Also begibt sich Freddy „Alles muß man selber machen“ Pharkas auf die Straße und greift sich einen der **Säcke**, direkt links neben dem Eingang, wo er immer das **Löschmittel** für Feuer im Nachbargebäude aufbewahrt. Allerdings hat er bei der Planung offenbar die **Blaupausen** spiegelverkehrt gehalten, denn der Brandherd befindet sich rechts neben seiner Apotheke. Nun wartet Freddy kurz auf den Helikopter, der das Löschpulver elegant in einem einzigen Überflug ins Zentrum der Feuersbrunst schleudert, bis ihm einfällt, daß **Hubschrauber** noch gar nicht erfunden sind. Also, wieder mal muß er sich selbst was einfallen lassen. Diese **Wippe** da sieht ja schon verdächtig nach einem **Pulverkäpult** aus, nur - wie löst man sie mit genug Schwung aus? Legt wir den Sack schon mal auf den **rechten** Teil der Wippe und setzen uns einen kurzen Moment auf die **Schaukel**, um nachzudenken. Schaukel...schaukel...schwing... und mit perfektem Timing und einem eleganten Satz ist Freddy auf dem **Dach** der **Schule** gelandet! Todesmutig wie ein Feuerengel aus dem Privatfernsehen hüpfert er auf den **linken Wippenarm** herunter - ein kurzer Flug für den Sack, ein **Riesensprung** für die Menschheit, das **Löschkäpult** ist erfunden und hat auch gleich seine Wirksamkeit bewiesen. Das Feuer ist aus, und Freddy könnte sich als Retter der Stadt in Talkshows eine goldene Nase verdienen, wenn er nur Zeugen hätte - wo sind diese elenden Paparazzi, wenn man sie wirklich mal braucht?



▲ Erwartungsvoll blicken die Geier nach unten. Gleich ist Happy Hour, dann gibt's die Schnecken im Dutzend billiger.



▲ Für die landschaftlichen Reize hat unser Held keinen Sinn mehr, seit seine Stadt von einer Katastrophe nach der anderen heimgesucht wird.



▲ Srini, der Inder, hat Freddy viel zu verdanken. Ohne den Trick mit der Leiter säße er wohl noch immer in dem Ameisenhaufen. Srini dankt es unserem Helden auf seine Weise und weicht ihm nicht mehr von der Seite.



▲ Dem Liebhaber historischer Eisenbahnbrücken mag hier das Herz aufgehen, wer aber vorurteilsfrei auf diese Ruine blickt, der kann nur zu einem Schluß kommen: Abreißen.



▲ Fast ein Idyll: der Arbeitsplatz der ehrenwerten Miss Penelope Grimm — Dorfschule nebst Kinderspielplatz.



▲ Solche Karrieren sind nur im Wilden Westen möglich: Als Fakir kann Srini nichts mehr erreichen, also nimmt er Freddy's Angebot an und wird Apothekenhelfer.

Freddy Pharkas: Zweiter Akt

Vom Pferdemit ins Freudenhaus



▲ Der Wasserturm von Coarsegold. Selbst wenn es Ihnen gelingt, das Gegendicht zusammenzumischen, wie fallen Sie es hinein? Lassen Sie Sie etwas einfallen, die Zeit wird knapp. Das Wasser übrigens auch. ▼



▲ Der Traum ganzer Pennälergenerationen: die Schule brennt. Aber Freddy Pharkas hat die Schulbank stets mit großem Eifer gedrückt und versucht zu löschen. Er soll sich bloß nicht vom Schülersprecher erwischen lassen.



▲ Freddy belauscht zwei hochangesehene Spitzbuben. Von welchem „Boß“ reden die eigentlich immer?

Nach dieser Aufregung ist an Schlaf sowieso nicht mehr zu denken, also kann Freddy eigentlich auch ein Ründchen ins Bordell gehen, oder auch sofort auf den Friedhof. Oder andersrum: Erst ein Ründchen auf den Friedhof, und dann sehen wir mal weiter. Und so findet sich unser Held schließlich auf der gruseligen letzten Ruhestätte so vieler ehrenwerter Bürger von Coarsegold wieder, mitten in der Nacht, umgeben von einigen seiner ehemals besten Kunden. Am höchst verdächtigen Grab eines gewissen **Philip D. Graves** findet unser Fred einen **Spaten**, den er sofort einsetzt, um die suspekten Ruhestätte freizuschuppen. Und weil ihn ja vor gar nichts graust, springt er hinab ins frischgeöffnete Grab und wird dort mit dem Fund eines **Safe-schlüssels** belohnt - na, wenn das so einfach ist, könnte man das am Wochenende ja auch mal versuchen... Als Erinnerung an diesen schönen Abend nimmt Freddy noch eine Handvoll **Graberde** mit, die er zu Hause in sein Poesiealbum kleben will.

Und weil dieser Besuch im Grab nicht halb so endgültig war, wie man gemeinhin annimmt, bleibt nun doch noch Zeit für einen Besuch im **Freudenhaus**. Erstmals von draußen **lauschen**, was sich im Betrieb des Horizontalqalgerbes so tut - huch, na wenn das nicht der **Sheriff** und der örtliche **Bankdirektor** sind! Und die sitzen da mitten im Bordell und reden nur! Sowas Perverses! Würbilder unterhalten die sich denn...? Himm, interessant.

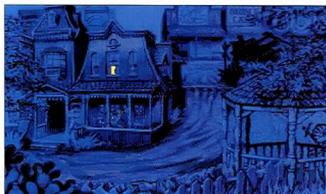
Aber apropos „interessant“, es muß hier doch eine bessere Möglichkeit der Unterhaltung geben, als die Gespräche der anderen Gäste zu belauschen, oder? Ah ja, diese **Dame** da vorne bringt Freddy schon auf ein paar sehr reizvolle Ideen in dieser Richtung. Man kennt sich (wovon Miss Penelope aber nichts zu erfahren braucht, Sie verstehen, das bleibt unter uns, man ist ja Mann von Welt, nicht wahr?), und so beschließt man, den Teil mit dem **Separée** und dem **Champagner** zu überspringen und sich gleich zwecks vertiefter Gespräche ins **Schlafgemach** zurückzuziehen. He, was haben Sie denn erwartet, bei dem Frauenmangel im Wilden Westen, und Freddy ist ein gesunder, kraftstrotzender Apotheker, kein Heiliger? Er klaut sogar die französischen **Postkarten** vom Tisch des Etablissemments - olalá, très chic, venez avec moi. Hier verlassen wir unseren Helden, aus Gründen der Diskretion, und melden uns morgen früh wieder. Geh schon mal vor, meine Chérie, isch komme gleich...



▲ Der Salon von Madame. Nach Ihrem zweideutigen Angebot hegt Freddy eindeutige Absichten.



▲ Der indiscrete Blick ins Schlafzimmer. Wenn das Penelope wüßte! Aber man muß es ihr ja nicht unbedingt auf die Nase binden.



▲ Eine Frontalansicht des Freudenhauses. Am Bildschirmrand noch gut zu erkennen: der Pavillon von Madame. Der eignet sich nicht nur zum Lustwandeln, sondern bietet zuweilen ungeahnte Ausblicke.

Freddy Pharkas: Dritter Akt

Vom Pferdemit zum neuen Ohr

Nach einer rundum befriedigenden Nachtruhe erscheint unser Held am nächsten Morgen etwas müde, aber ansonsten wohlbehalten auf der Szene. Niemand weiß so ganz genau, wie er wieder in sein eigenes Schlafzimmer gekommen ist, am allerwenigsten er selbst, aber es gibt ja auch wirklich Wichtigeres im Leben. Wie zum Beispiel die Pferdeäpfel, die ein rücksichtsloser Vierbeiner (wahrscheinlich ein Pferd) mitten vor seiner Ladentüre abgelegt hat. Das geht natürlich so nicht, gerade vor einer Apotheke muß Sauberkeit herrschen - man stelle sich nur vor, Oma fällt gerade hier das Rezept aus der Hand. In Ermangelung einer geeigneten Kompostiermöglichkeit vor Ort steckt Freddy die anstoßerregenden Tierfrüchte erst einmal in die Westentasche.

Nach soviel Stadtreinigung muß erst einmal der Caffeinpegel wieder auf Normalstand gebracht werden. Mom's Café bietet für solche Fälle immer seinen beliebten Automatenervice an. Außerdem eignet sich der Fußboden des Etablissements ausgezeichnet zum Ablegen etwaiger mitgeführter Pferdeköttel. Beides nutzt Freddy Pharkas in vollem Umfang aus. Bevor irgendjemand kommen und irgendwelche Erklärungen von ihm verlangen kann, verläßt er das Café unauffällig, um sich im Hinterland mal etwas genauer umzusehen. Vom Hinterhof des Saloons aus nämlich führt ein Fenster zu Mom's Café. Und so ein Fenster hat ja auch ein Fensterbrett, und wie das bei Cafés so üblich ist, steht da auch schon mal der eine oder andere Kuchen zum Abkhälen. Oder zu Mitnehmen. So auch bei Freddy - und weil der Kuchen schon abgekühlt ist, nimmt er ihn eben mit.

So, der Kaloriennachschub wäre gesichert, gehen wir uns um die Finanzen kümmern. Der Friedhofsbesuch in der vergangenen Nacht hat ja nicht nur schmutzige Fingernägel, sondern auch einen Safeschlüssel eingebracht, aus der Gruft des guten, alten Phil. So begibt sich der Jungapotheker zu Bob's Bank und legt cool den Schlüssel auf den Tresen. Im Schließfach ist eine kleine Kiste mit dem Nötigsten, was ein angehender Postkutschenräuber an Handwerkszeug braucht: zwei Pistolen und ein Halstuch, von der Sorte, die immer wieder gerne vor das Gesicht gebunden wird zum Schutz vor fliegenden Sandkörnern oder neugierigen Blicken von Postkutschenüberfallopfern. Allerdings ist dieses Mehrzweck-Tuch auch der einzige der drei Gegenstände, der einwandfrei funktioniert. Die Revolver nämlich sind weit über das Mindesthaltbarkeitsdatum hinaus gelagert worden, völlig verschmutzt und zudem so ungeladen wie ein US-Marshall auf einer Viehdiebstahl-Lynchparty.

Doch Freddy kennt sich ja aus mit Gesetzeshütern, und so geht er auf dem kürzesten Weg zum örtlichen Sheriff. Der hat ja neben seinen üblichen Sheriff-Hobbies (Sternputzen, Saloonspektion und dem Unterbinden von Viehdiebstahl-Parties) auch noch einen ganz besonderen Hang zu Kaffee und Kuchen, wohl ein Erbe von Esmeralda Stythe, seiner Großtante mütterlicherseits, die... aber wir schweifen ab.

Im Gegensatz zur Versorgung mit Kaffee und Kuchen jedenfalls rückt der Sheriff ein handliches Reinigungsset heraus, von der Art, wie es Reisende heutzutage bei Flügen in der Ersten Klasse oft als Präsentchen bekommen, nur nicht für die Schuhe, sondern halt für die Handfeuerwaffen. Außerdem versorgt der Sheriff unseren Helden auch noch mit Munition. „Da drüben liegen übrigens auch erstklassige Patronen; wenn Sie ein paar probieren möchten, Herr Apotheker... bedienen Sie sich“. Vielen Dank, Herr Sheriff, werden sofort eingekassiert.

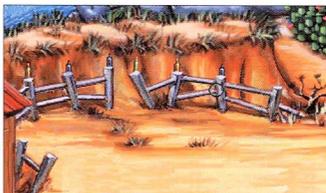
Kaum eine Viertelstunde später hat unser Held beides auf seine Revolver angewendet, die Schießpatronen glänzen wie neu, alle Hähne, Drehtrommeln und Abzüge sind geölt wie ein Ferkelchen beim Hillbillyfest, und in den Trommeln warten je sechs blitzende Patronen auf den berühmten Schlag auf den Hinterkopf, der sie vorwärtsbringt. Bis auf die bedauerliche Tatsache, daß die Hauptfigur dieser Story keine blasse Ahnung hat, wie man mit den Dingen jetzt umgeht, ist also alles in bester Ordnung.

Doch wer gelernt hat, Trichlormethanol am Geschmack von Bichloräthylen zu unterscheiden, für den ist es doch ein Leichtes, schnell mal die Ausbildung zum Scharfschützen zu absolvieren. Da schickt man halt seinen treuen Helfer Sрни kurzerhand auf den Friedhof (lebens!), trifft sich dort mit ihm und veranstaltet ein kleines Trainingsschießen auf leere Bierflaschen. Man sollte diese Gefäße allerdings lieber auf alte, morsche Zäune stellen, nicht auf treue, zitternde Apothekenhelfer - zumindest am Anfang.

Und vor allem sollte man - das kann man gar nicht oft genug betonen - nie, aber auch wirklich niemals ohne Ohrfläppchen herumlaufen, ob man seines nun gerade in einem Duell verloren hat oder nicht. Das gilt auch für Apotheker im Wilden Westen. Also betätigt sich Freddy nach erfolgreichem Abschluß des Scharfschützentrainings als nächstes als Jäger des verlorenen Ohres. Das Wachs in seiner Tasche ist schon mal ein gutes Ausgangsmaterial, aber längst nicht haltbar genug, außerdem kann man sich mit einem Wachsohr ja in keinem

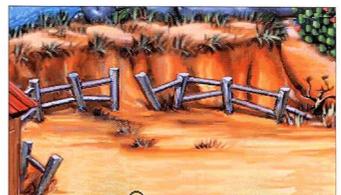


▲ Nach seinem Fund im Schließfach hat Freddy ein Problem: Wie kriegt er die Revolver wieder auf Vordermann? Vielleicht kann ihm ja der Sheriff weiterhelfen. Ein kleiner Plausch und schon zeigt sich, daß auch hartleibige Bürokraten ihre Schwächen haben... wenn sie auf Kuchentellern liegen. ▼



Würden Sie einen indischen Fakir als Schießlehrer engagieren? Dem wehrhaften Apotheker bleibt keine andere Wahl, schließlich ist Sрни der einzige, dem Freddy in Coarsegold noch trauen kann. Außerdem hat unser Held nicht viel Zeit, denn schon bald bekommt er es mit Revolverhelden der Sonderklasse zu tun.

Freddy Pharkas: Dritter Akt



Scharfschützentraining leicht gemacht. Man nehme sechs Bierflaschen (die Flaschen bitte vorher austrinken, das ergibt eine sicherere Hand), wähle einen abgelegenen Ort (am besten den Friedhof, dann ist man an Ort und Stelle, falls mal was schiefeht) und stelle die Flaschen auf einen Holzzaun. Der Rest ist ein reines Geduldsspiel.

gediegenen Club blicken lassen. Ein etwas nobleres Material - sagen wir mal, ein Edelmetall - darf es da schon sein. Ja, so ein Platinohr, das hätte was, zur Not auch in Gold oder 333er Silber, Hauptsache nickelfrei und antiallergen.

Doch wir greifen vor, denn bislang ist ja nicht mal eine Gußform hergestellt. Daher begibt sich Freddy wieder zurück in die Stadt und kehrt kurz im Laden neben dem Hotel ein. Da wartet sein alter Kumpel Willy auf Kundschaft. Der hat zwar zahlreiche absonderliche Hobbies, hat aber merkwürdigerweise gerade das Ohrenschnitzen vor kurzem aufgegeben. Selbst als Freddy ihm seine zusammengeborgten Wachsvorräte zeigt, keimt kein Funke der alten Schnitzleidenschaft mehr in seinen Augen auf. So verläßt Freddy den Laden wieder - nur um kurz darauf zurückzukehren, als sich Willy mal kurz verabschiedet hat. Doch da, wo Willy hingegangen ist, braucht er meist kein Schntzmesser - und darum hat er es liegengelassen. Mit einem gemurmelten „So schwer kann das doch nicht sein“ schnappt sich Freddy das Schneidwerkzeug, setzt es behertzt an den Wachsklumpen und schnitzt sich wirklich im Nullkommnichts ein neues Ohr.

Doch, wie gesagt, ist Wachs ja als Material für Ohren noch ungeeigneter als etwa Haut und Knorpel. Daher kehrt Freddy wieder in seine geliebte Apotheke zurück und schaut sich nach einem geeigneteren Stoff um. Sein Blick fällt dabei auf das Medaillon an der rechten Wand. Er nimmt es mit und begibt sich in sein Labor, um dort das schöpferische Werk zu beenden. Zunächst macht er sich klar, daß Wachs auf geschmolzenes Metall irgendwie nicht formend einwirken kann, da dieser Prozeß ja in der Regel bei höheren Temperaturen stattfindet. Also bettet er das Wachsohr zunächst in ein Lager aus Tonerde. Dann entzündet er wieder seinen allseits bekannten Brenner, legt das Medaillon blutenden Herzens in einen Schmelztiegel und erwärmt das Ganze unter leichtem Umrühren auf etwa 700 Grad. Als nächstes folgt der Einsatz der Ohr-Urform. Ist das Ganze schließlich abgekühlt, wird nur noch die Tonerde entfernt. Darum nennt man sowas ja auch eine „verlorene Form“, weil nämlich die Form kein zweites Mal einsetzbar ist. Aber mal Hand aufs Herz: Wer braucht auch schon mehr als ein rechtes Ohr? Für die andere Seite müßte man ja sowieso eine spiegelverkehrte Form anfertigen...

Ist das Ohr der Kopfwölbung angepaßt, kann Freddy sich beruhigt wieder auf die Straße trauen, ja, sogar zum Barbier O'Hanahan.



Doch nicht etwa zum Haarschneiden oder Rasieren (zu groß die Gefahr, durch Unachtsamkeit ein weiteres Ohrpläppchen zu verlieren, und die Gußform ist ja...siehe oben); vielmehr betreibt Freddy P., der Apotheker, hier einen blühenden Schwarzmarkt mit gestohlenen französischen Postkarten höchst fragwürdigen Inhalts. Naja, zumindest dem Barbier gefallen die Motive offenbar, denn er ist gerne bereit, sie nicht nur anzunehmen, sondern Freddy für seine Mühen sogar mit einer Dose Original-Barbier-Lachgas zu entlohnen. Da man in seinem Beruf nie weiß, wann man wieder mal was zu Lachen hat, willigt Freddy in dieses Tauschgeschäft ein, nimmt das Lachgas und geht beruhigt heim.

Freddy Pharkas: Vierter Akt

Das große Hauen und Stechen - oder ein Apotheker sieht rot



▲ Von neuen Ohrputzer Chester läßt Freddy sein Eldorado erstmal auf Hochglanz polieren. Was ihm die alte Krämerseide dann erzählt, ermuntert ihn zu einem Besuch des Saloons. Denn dort sitzt...



▲ ...Wheaton Hall und zieht seine Mitspieler aus bis auf Hemd. Kein Wunder bei diesen flinken Fingern.



▲ Freddy macht Aces zur Schnecke. Die Gäste des Saloons sind begeistert. Allen voran: das feurige Barmädchen...



▲ ...oder dieser merkwürdige Fremde, dem die Schießerei übrigens völlig egal ist. Er hat nur Augen für das Mädchen. Wo haben wir diesen Kerl nur schon mal gesehen?



▲ Willy ist besser informiert als jede Tageszeitung. Seine Kommentare sind von wahrhaft lakonischer Prägnanz.

Was ein künstliches Ohr doch ausmacht! Mit seiner Edelmetall-ohrprothese fühlt sich unser Held wie ein König. Niemand kann ihm was anhaben und alle Welt soll es sehen.

Freddy marschiert zum Saloon. Vor der Tür geht Chester Fields, Freddys alter Geschäftsfreund, auf und ab. Der muß seine Brötchen neuerdings als Ohrenputzer verdienen, weil er in Sams Saloon sein gesamtes Vermögen beim Zocken verloren hat. Wheaton Hall, genannt „Aces“, so heißt das Aas, das den armen Chester ausgenom- men hat wie einen Weihnachtstruhahn. Den sollte man sich mal vor- knöpfen.

Der Mann mit dem silbernen Ohr läßt sich das nicht zweimal sagen. Vor Selbstbewußtsein strotzend entert er die Bar. Mal sehen, was der Besitzer Sam dazu zu sagen hat. Offenkundig nicht viel, denn er verweist Freddy an den Herrn am Pokertisch. Auch Sam hat sich von Aces über den Tisch ziehen lassen und steht jetzt in dessen Dien- sten. Vom erfolgreichen Geschäftsmann zum Gläserputzer, ein ameri- kanischer Alptraum.

Freddy will sich den smarten Herrn aus der Nähe ansehen und ge- sellt sich so breitbeinig wie möglich zu den anderen am Kartentisch. In Coarsegold kann solches Machogehabe unter Umständen noch je- mandem beeindruckend. Doch Aces geht das alles am As vorbei. Er mischt, daß es eine wahre Freude ist, und gibt so schnell, als hätte er drei Hände. Je wilder der Westen, desto anatomischer die Son- derlinge: Einohrige mit Silberprothese, Glücksspieler mit drei Hän- den...Moooment! Dieser abgeimte Betrüger! Betupst seine Ge- gner, indem er mit einer dritten Hand die Karten auswechselt. Beim nächsten Versuch greift Freddy ihm beherrzt in die Taten. Aces ver- urteilt derlei Einmischungen in seine inneren Angelegenheiten aus Allerschärste und nestelt, nur für Freddy Pharkas sichtbar, eine Waffe aus der Weste. Wofür hat man schließlich drei Hände.

Für Freddy wird jetzt die Luft etwas dünner. Bevor ihm die Kugeln um die frischpolierten Ohren pfeifen, nimmt er lieber Zuflucht hinter einem Tisch und kippt ihn zur Seite. Das verschafft ihm die Mög- lichkeit, sein Stammhirn auf Vordermann zu bringen. Also Freddy, wie ist die allgemeine Lage? Ziemlich kompliziert, denn die gezückte Waffe des ertappten Glücksspielers kann niemand sonst sehen. Wer zuerst schießt, stirbt auch als erster: am Galgen. Der obskure Sher- riff freut sich über jeden Mörder, den er kriegen kann. Ob Aces das wohl auch weiß? Und obwohl er immertin eine fünfzigprozentige Chance hat, daß dem so ist, versprüht Freddy nicht die geringste Nei- gung, es auf einen Test ankommen zu lassen. Unser Freund ent-

scheidet sich statt dessen für die sogenannte Billard-Variante. Er dreht sich um, seinen Colt im Anschlag und verpaßt der unteren Thekenstange, dem letzten Halt unzähliger Trinker, die in den fünf- ten Gangart nach Hause robben, eine Kugel. Das Geschoß prallt im vorher berechneten Winkel ab und trifft den Kronleuchter, was dieser zum Anlaß nimmt, krachend zu Boden zu schlagen und den dort sitzenden Aces aller Trümpfe zu berauben. Die hohe Obrigkeit waltet ihres Amtes und nimmt den dreihändigen Karten-impresario in Gewahrsam.

Doch kaum haben sich Aces aufgewirbelte Schuppen wieder gelegt, wird das kleine Städtchen Coarsegold von der nächsten Plage heimgesucht. Diesmal sind es marodierende und enthemmte Cowboys, die durch die staubigen Straßen jagen und auf alles ballern, was da kreucht und fleucht. Freddy sollte das allgemeine Durcheinander nut- zen, sich auf Französisch zu verabschieden und durch die Hintertür des Saloons zu entschwinden. Links führt eine Treppe nach oben zum Balkon. Von dort aus hat er freies Schußfeld. Oben angekommen macht sich die Erkenntnis breit, daß seine Gegner, und das sind nicht wenige, ebenfalls freie Schußbahn hätten. Was haben wir denn so alles dabei? Ein Kanister mit Lachgas, hmmm...Freddy hat eine Idee: Er stellt den gefüllten Kanister auf das Geländer und verläßt den luftigen Ort wieder.

Der slapstickerefarene Leser dieser Zeilen weiß natürlich, was jetzt kommt. Freddy marschiert in Richtung Friedhof, biegt dann ab und verdrückt sich heimlich in den Hort der Unmoral, das Etablissement von Madame Sadie Ovarae (Geben Sie acht, daß niemand ihn dabei beobachtet). Von wo aus hat man den besten Blick auf den Kanister? Der Pavillon böte sich an. Richtig, die Sicht ist einwandfrei. Als ehe- maligem Revolverhelden sollte Freddy Pharkas ein solch gezielter Schuß nicht schwerfallen. Also, Auge zu und ...getroffen! Auf der Straße wird eine Lachsälve nach der anderen auf die Umstehenden abgefeuert. Wie die Lachsäcke liegen die Cowboys im Staub und kriegen sich nicht mehr ein. Den beteiligten Zwerchfellen wird das zuviel. Sie verweigern kollektiv ihren Dienst.

Doch wer glaubt, Freddy könne seinen Ruhm als mehrfacher Retter in Ruhe genießen, hat sich getäuscht. Denn schon kurze Zeit später ist endgültig Schluß mit lustig. Wer auch immer hinter all diesen Vor- fällen stecken mag, er muß viel Geld haben. Denn kaum haben die Cowboys abgelacht, erscheint die humorloseste Familie des Wilden Westens: die Lever Brothers. Die haben das letztmal gelacht, als der Vater tot vom Baum fiel. Jetzt sind flinke Fingerchen gefragt,



▲ Rasende Kuhhirten treiben in Coarsegold ihr Unwesen. Was wackere Bürger zutiefst beunruhigt, finden diese rauen Gesellen blendend komisch. Einfach zum Totlachen.



▲ Der Saloon in seiner ganzen Pracht. Und doch Schauplatz einer beinhalten Auseinandersetzung.

Freddy Pharkas: Vierter Akt

- eine Welt voller Abenteuer und Geheimnisse



▲ Jetzt wird's ernst: Die Lever Brothers mögen keine Scherze. Sie würden sie auch gar nicht verstehen.



▲ Hier sind die Gegner noch von Papppe. Messen Sie sich mit den größten Revolverhelden der Wildwestgeschichte.



▲ Was Freddy sich in seinen schlimmsten Alpträumen nicht hätte vorstellen können, ist eingetreten. Der „Ohrbeschleuniger“ ist wieder da. Und wieder hat Freddy keine Chance.



▲ Freddy bleibt auch nichts erspart, Penelope, seine große Liebe, dieses Aas, hat ihn reingelegt und jetzt will sie ihn umlegen.

denn die kurze Unterhaltung macht deutlich, daß die Herren nicht zum Reden nach Coarsegold gekommen sind. Observieren statt Parlieren, so steht es im Familienwappen. In dem Shootout muß unser Held sein ganzes Können beweisen und darf sich keinen Fehler erlauben, sonst ist das Spiel schnell zu Ende. Aber wir sind sicher, Sie schaffen das.

Kaum sind die Lever Brothers im Nirvana, taucht schon der nächste Gegner auf, und er ist tausendmal gefährlicher als diese schießwütige und humorlose Sippe. Freddy mag es zunächst kaum glauben, doch ein Gespräch beseitigt die allerletzten Zweifel: Kenny the Kid, der Kindskopf, der Freddy vor Jahren dazu brachte, sich der Pharmazie zu verschreiben, steht vor ihm. Nun hat unser Held gleich zwei Gegner: Kenny natürlich, der nicht aussieht, als sei er im Laufe der Jahre wesentlich langsamer geworden, und seine eigene Angst. Die Erinnerungen an damals kommen wieder hoch, als er noch beide Ohren hatte, bis Kenny, dieses Miststas, ihm eins davon operativ entfernte. Nur eben nicht mit einem Skalpell, sondern mit seinem Colt. Das Duell zweier alter Bekannter geht aus wie immer: Freddy liegt blutend am Boden, das Ohr ist futsch. Kenny läuft auf sein Opfer zu und eröffnet ihm kaltblütig, jetzt wolle er sich bei Miss Penelope den Lohn abholen. Freddy schwinden die Sinne, Penelope, Sinnbild der Unschuld, soll der Drahtzieher all dieser Katastrophen sein? Das kann nicht sein. Freddy schnappt sich sein Halstuch, verarztet die Reste seiner Hörmuschel und schleppt sich ins Schulgebäude. Dort trifft das Früchtchen bereits alle Anstalten zur Flucht. Als sie den blutenden Freddy sieht, scheint sie fieberhaft nach etwas Verbandstoff zu suchen. Der Pettycoat wäre geeignet. Penelope lupft ihr Röckchen, doch zum Vorschein kommt nicht etwa Mull, sondern eine kleine Pistole im Strumpfbund. Freddy ist fassungslos: die Geliebte will ihn eiskalt abservieren. Er muß schneller als sein sie. Doch als er versucht, seine Waffe zu ziehen (klicken Sie mit der **Hand auf Freddy**), hält er seine Hosen nicht länger. Sie rutschen langsam aber sicher zu Boden. Freddy steht erstmal nackt im Wind. Jetzt muß er mit der Hand nach links greifen und sich eine **Schieferfahle** schnappen. Das Täfelchen ist die letzte Rettung für den betrogenen Galan, um in Deckung zu gehen. Der Schußversuch ging in die Hose, also versucht sie es mit einem gezielten Wurf. Die Waffe findet ihr Ziel und Freddy sinkt betäubt nieder. Wenn es Nacht wird, Senorita... Als Freddy aus seinem Alptraum erwacht, sitzt er aufs Versandfertigste verschnürt in einem Stuhl. Penelope beugt sich über ihn,

reißt ihm seine sauer verdiente Prothese vom Kopf und erklärt ihrem völlig verdatterten Ex-Liebhaber, was Sache ist.

Weil sie selbst in einer Stadt aufgewachsen sei, in der sich alles ums Öl gedreht habe, sei ihr schnell klar geworden, um was es sich bei dieser ominösen Brühe hinter der Schule gehandelt habe. Das karge Salär einer Dorfschullehrerin habe ein Übriges getan, um sie auf dumme Gedanken zu bringen. Die Bewohner sollten dazu gebracht werden, ihr Städtchen fluchtartig zu verlassen. Der Bankier und der Sheriff waren mit ihr in dieser Hinsicht ganz einer Meinung. Doch nun hat die verrückte Schöne genug geredet. Es ist an der Zeit, das Werk zu vollenden. Nur Freddy tritt ihr noch im Weg. Doch auch dieses Problem wird sich bald von selbst lösen, denn Penelope läßt die Petroleumlampe zwanglos in die Öllache fallen. Freddy wird es ganz warm ums Herz. So soll dieses Miststück nicht davonkommen! Er schaukelt mit dem Stuhl hin und her, fällt und erreicht mit letzter Kraft seine silberne Hörmuschel. Mit der **schab**t er solange auf dem Steinfußboden rum, bis sie scharf wie ein Messer wird. Die **Fesseln durchschneiden** und hochrennen ist jetzt bei Freddy alles eins. Na warte, Tussi! Dir werd ich...Penelope läßt sich ihre Überraschung nicht anmerken und greift kurzentschlossen zum Schwert, das dort an der Wand hängt. Auch wenn Freddy keine Ohren mehr hat, Geistesgegenwart besitzt er noch genug. Er schnappt sich das **zweite Schwert** und zeigt der skrupellosen Schönen, wie ein Samurai ficht.

Auch wenn seine Angebotete mit dem neuen Schnittmuster tief beeindruckt hat, Kenny the Kid ist da von anderem Kaliber. Doch auch er ist kurzfristig irritiert, denn seinem Gegenüber fehlt das, auf was er am liebsten zielt: die Ohren. Freddy nutzt die Unentschlossenheit seines Erzfeindes und **schmeißt ihm die scharf gemachte Prothese an den Kopf**. Kenny, der Ohrfetischist, sinkt getroffen zu Boden und unser Held gelangt endlich ins Freie - genau im richtigen Moment. Die Schule fliegt in die Luft und nimmt die beiden Erzscherken mit auf die Reise. Die Gefahr ist endgültig gebannt.

Wer jetzt seinen Rechner ausmacht, weil er das Abenteuer siegreich bestanden hat, der bringt sich selbst um den schönsten Lohn. Denn für Epilog und Abspann hat sich Al Lowe noch ein paar Kleinigkeiten einfallen lassen. Lehnen Sie sich nach getaner Arbeit getrost zurück und entspannen Sie sich. Al Lowe sorgt schon dafür, daß Sie sich nicht langweilen werden.



▲ Der Keller, traurige Endstation eines begabten Apothekers oder Stätte der Wiedergeburt eines Totgeglaubten? Freddy's Schicksal hängt von Ihnen ab.



▲ Degenfinale, gemischtes Doppel. Allerdings wird hier ohne Schutzweste gefochten. Dafür mit einer Zeitbombe unterm Hintern. Das gibt den Paraden erst den richtigen Schmilb.

Best of Sierra Shop



Best of Sierra Nr. 1 mit:

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

Strategie & Action pur in tonnerschweren Kampfmaschinen

Best of Sierra Nr. 2 mit:

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

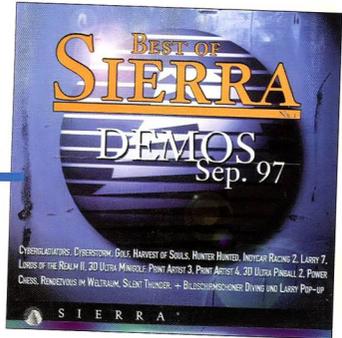
The even more Incredible Machine
Rätselspaß für die ganze Familie

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Demos - Sep. 97 mit:

Cybergliadiators · Cyberstorm · Golf · Harvest of Souls · Hunter Hunted · Indycar Racing 2
Larry 7 · Lords of the Realm II · 3D Ultra Minigolf · Print Artist 3 · Print Artist 4
3D Ultra Pinball 2 · Power Chess · Rendezvous im Weltraum · Silent Thunder
+ Bildschirmschoner Diving und Larry Pop-up

DM 5,- (inkl. Porto & Versand)



Jede Bestellung inklusive dieses Cup-Pads
Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mausepad.



Bestellcoupon

- Ja, ich bestelle BoS Nr. 1. : x 15 DM = DM
 Ja, ich bestelle BoS Nr. 2. : x 15 DM = DM
 Ja, schicken Sie mir die BoS Demos - Sep. 97: x 5 DM = DM

Gesamtbetrag: DM

- Ich lege der Bestellung einen Euroscheck bei (Empfänger: Sierra Coktel Deutschland GmbH)
 Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,- NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per Visacard Mastercard

Kartennummer:

Ablaufdatum:

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____



empf.
Verkaufspreis
DM **49,95**

Print Artist erfüllt 1001 Wunsch

Geniaa!!!! Diesen Ausruf höre ich in letzter Zeit immer wieder... Seit ich meine Dokumente mit Print Artist 4 erstelle, fällt es mir äußerst schwer, meinen Stolz zu verbergen, sowohl im Büro als auch zu Hause.

An Gelegenheiten, meine neuesten kreativen Ideen zu verwirklichen mangelt es nie: Visitenkarten, Glückwunsch- und Geburtstagskarten, private und offizielle Einladungen, Kalender, Aushänge...

Alles kein Problem mehr!

Mal ganz unter uns – mit Print Artist 4 kann jeder ein kreatives Genie werden. Man braucht sich nur einmal das Haus anzuschauen, das die Kinder innerhalb eines Wochenendes mit falt- und ausschneidebögen neu dekoriert haben. Ich bin ja bescheiden, aber in diesem Fall habe ich mein wahres Genie entdeckt und den Fuchs in mir! Schläuer geht es doch gar nicht, nie hätte ich geglaubt, daß man sich Talent für 49,95 DM kaufen kann!



**NOCH BESSER ALS PRINT ARTIST 3! • 10.000 CLIPARTS! • 1.400 FOTOS! • 300 SCHRIFTARTEN!
• 1.000 ZITATE! • 1.500 VORGEFERTIGTE DOKUMENTE UND VIELES, VIELES MEHR...**



Die heißen Nummern bei Sierra

Hat Sie schon mal das schockähnliche Gefühl ereilt, wenn Sie voller Vorfreude Ihr neues Sierra Game in den Händen halten, erwartungsvoll auf Ihren besten Freund, den Computer, zusteuern, alles für den absoluten Spielgenuß präparieren und dann mit einem Ohnmachtsanfall kämpfen müssen? Ihr PC gibt Ihnen zu verstehen, daß er sich momentan nicht in der Stimmung befindet, Ihnen auf der Suche nach Freizeitspaß auch nur ein Stück entgegenzukommen. Absolute Weigerung - nichts passiert! Trotz intensiver Qualitätsprüfung aller Sierra Produkte, kommt es vor, daß Ihr Computer das gewünschte Programm partout nicht in seine heiligen Gemächer eintreten lassen möchte.

Was nun?

Als treuer „Best of Sierra“ Kunde wissen Sie, was zu tun ist: Inhaltsverzeichnis konsultieren, die Hilfe-Seiten auswählen, ja, und das wars! Problem gelöst! Doch was tun, wenn es um ein anderes Sierra Produkt geht, das noch nicht in der „Best of Sierra“ behandelt wurde? Kein Grund zu verzweifeln, einfach die magische Nummer 06103-994040 wählen und schon sind Sie bestens aufgehoben: Beim heißen Draht von Sierra - der Hotline.

Hier warten Spezialisten darauf, Sie in die virtuellen Welten zu entführen, die bis dato noch auf Ihrer CD weilen. Hinter unserem Kundenservice stehen PC Freaks, die bereits in jüngsten Jahren versuchten, Ihren C 64 zum Pentium aufzurüsten und die die Ziffern 0 und 1 auch anderweitig als nur beim nächsten Totoschein verwenden. Ihre Mission: Ihnen die Pforten zum ungetrübten Sierra-Spiele-Spaß zu öffnen.

Bewaffnet mit einer gut gefüllten Datenbank, in der alle aufgetretenen Probleme hinterlegt werden, fundierten Erfahrungswerten und einer guten Portion Menschenverstand, ist unser Sierra Team gerüstet, Ihren Problemen zu begegnen. Abgesehen von Eheberatung und Seelsorge, bietet es Ihnen so ziemlich alles was das Herz begehrt, zumindest das des Zockers: Ob bei Installationsproblemen oder mysteriösen Kommentaren Ihres werten PCs, bei unüberbrückbar scheinenden Hindernissen während des Spiels oder inhaltlichen Klippen - nichts kann die Sierraner schocken- auch nicht wenn sie sich auf die Suche nach der Lösung eines neuen Problems begeben. Selbst wenn während Spitzenzeiten die Hotline buchstäblich zum heißen Draht wird! Denn neben technischen Tips berät Sie unser Team auch gerne, wenn Sie sich nicht so recht entscheiden können, ob das Produkt, das sich in Markt so appetitlich präsentiert ist auch wirklich Ihren Wünschen entspricht. Ebenso gibt man Ihnen dort gerne Infos über Erscheinungsdaten, Inhalte etc.

In den Zeiten moderner Kommunikation gibt es natürlich auch andere Mittel und Wege, unsere Lebensretter zur Hilfe zu rufen. Unter der Fax-Nr.: 06103-994035 können Sie Ihre niedergeschriebenen Probleme oder Wünsche 24 Stunden durch die Leitung jagen. Für diejenigen unter Ihnen, die ganz zeitgemäß kommunizieren möchten, bietet Sierra

Dem Sierra Sprachcomputer. Dieses kleine aber prall gefüllte Maschinchen sollte Sie nicht erschrecken, denn es kann Ihnen bei Problemen, die bereits öfters aufgetreten sind, schnell und effektiv helfen. Es wird regelmäßig mit allen wissenswerten News gefüttert und ist somit immer auf dem neuesten Stand.

Durch eine Baumstruktur werden Sie per Tastendruck schnell und gezielt zu der Information geführt, die Sie so schnellst erwarten. Doch abgesehen von technischen Hinweisen, die Sie übrigens auch direkt vom Sprachcomputer als Fax anfordern können, bietet das Maschinchen noch einiges mehr: Sie möchten generelle Infos über Erscheinungsdaten? Können Sie haben! Einfach die Taste mit der großen 4 auf Ihrem Telefon wählen und schon gibts die aktuellen News aus der Sierra Welt! Ach, Sie sind es einfach leid, den widerlichen venezolanischen Biberkäse in Larry 7 zu suchen? Na, wir sind ja gar nicht so, Lösungshinweise gibts natürlich auch - mit der Zaubertaste 3!

Dies alles können Sie ganz einfach bekommen, wenn Sie stolzer Besitzer eines Telefons mit Mehrfrequenzwahl sind. Sind Sie nicht? Dann dann bleiben Sie einfach am Hörer, denn dann wird Sie die charmante „Dame“ zu dem nächsten freien Hotline-Mitarbeiter verbinden.

Sollten Sie jedoch keine technischen Probleme quälen, können Sie natürlich auch direkt beim Gesprächspartner Ihrer Träume anknüpfen: Unter der Nummer 06103-994053 wird Ihnen jeder Herzenswunsch bezüglich jeglicher Produktinformation erfüllt. Unter der Nummer 06103-99405 empfängt Sie unsere freundliche Zentrale und hilft Ihnen gerne bei Fragen zu Erscheinungsdaten, Preisen, Produktinhalten, Umtauschinformationen etc. Weiterhin bieten wir Ihnen unter einer absolut jugendfreien 0190 Nummer viele Lösungshinweise zu den aktuellen Top 10 Spielen des Sierrakatalogs an. Bei unserer Hotline 0190-516566 (hört sich gesungen echt klasse an) können Sie rund um die Uhr darauf vertrauen, daß man Sie in Ihrem Spielfieber nicht alleine läßt, und das zum günstigsten Tarif der freundlichen telekom!

Sie sehen, Sierra läßt seine Kunden nicht im Regen stehen! Denn Sie sind uns wichtig und bleiben es auch nach dem Kauf eines Produktes. Unsere Mitarbeiter sind immer wieder auf's Neue bemüht, Sie zufrieden zu stellen! Gerne nehmen Sie auch Ihre Anregungen und Kritik an, denn nur Sie können uns helfen, unsere Arbeit zu perfektionieren!



natürlich auch eine E-mail Adresse an, wie es sich für eine moderne Software Firma gehört. Einfach SierraGermany@compuserve.com hacken und schon kurvt Ihre Nachricht durchs Internet und trifft direkt auf unseren Webmaster. Ebenso wie am Telefon werden Sie auch per Fax oder E-mail umgehend und gewissenhaft verzatet.

Sollten Sie es jedoch bevorzugen, persönlich mit einem unserer sympathischen Hotline-Mitarbeitern dem Fehlerleufel auf die Schliche zu kommen (wir meinen natürlich per Telefon, Hausbesuche gibt es leider noch nicht!), dann seien Sie nicht verunsichert, wenn Sie dort zuerst von einer charmanten jungen Dame begrüßt werden. Mit den Maßen 15x40x30 und einem etwas grauen Teint entspricht Sie vielleicht nicht unbedingt Ihren Vorstellungen einer Traumfrau, sie wird Sie jedoch schon nach kurzer Zeit von ihrer äußersten Intelligenz überzeugen. Nein, hier ist nicht die Sprache von einer unserer Mitarbeiterinnen, sondern von einem weiteren Hilfsmittel der Hotline:

Sierras Erste Hilfe bei Kugelklemme und Rohrkrepiern



Altbewährte Hausmittel gegen Fehlerteufel und saures Aufstoßen

Trotz aller Sorgfalt bei der Entwicklung und Herstellung unserer Spiele kann es immer wieder mal zu ärgerlichen Fehlfunktionen kommen. Dabei ist nicht einmal gesagt, daß wir die Ursache zu verantworten hätten, aber was hilft Ihnen das, wenn unser Spiel auf Ihrem Rechner nicht läuft. Doc Sierra macht an dieser Stelle auf mögliche Fehler und deren Ursachen aufmerksam und gibt Tips, wie man solchen Pannen ohne großen Aufwand entgeht. The doctor is...in.

! Wenn die Kugel klemmt - mögliche Probleme bei 3D Ultra Pinball-Creep Night

Unter Windows 3.1/3.11 kann er schon mal auftauchen, der gefürchtete **WIN32s-Error**. Das Programm „Win32s“ ist eine sogenannte 32-Bit-Emulation der Firma Microsoft, die bei diesen Windows-Versionen den 32-Bit Zugriff überhaupt erst möglich macht. Creep Night nutzt diese Möglichkeit schamlos aus. Ein Win32s-Error ist daher kein Fehler von Creep Night, sondern auf Ihrem System kann der 32-Bit-Zugriff nicht erfolgen. Die Ursachen können recht mannigfaltig sein. Doc Sierra empfiehlt Ihnen daher folgende Radikalkur (keine Angst, Sie brauchen keinen neuen PC): Löschen Sie erstmal die Datei **win32s** im Verzeichnis **C:\windows\system!**

Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder installieren Sie Ihr ganzes Programm **erneut** oder aber nur die kleine Win32s-Emulation. Entscheiden Sie sich für die letztere Möglichkeit, dann starten Sie von der CD aus dem Verzeichnis **Win32s\Disk1** die Datei **Msselup.exe**.

Öffnen Sie jetzt die Datei **SYSTEM.INI**, beispielsweise mit dem Windows-Editor und prüfen Sie, ob sich im Abschnitt **[386Enh]** die Zeile **device=c:\windows\system\win32sw32s.386**

befindet. Sollte das nicht der Fall sein, müssen Sie besagte Zeile mit eigener Hand nachtragen (bitte schreiben Sie keine Nachrichten auf den Monitor, verwenden Sie allein die Tastatur). Danach **starten Sie Windows neu**. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Erstens, die Symptome klingen rasch ab, oder zweitens, es bleibt alles beim Alten. Sollte sich Ihr Rechner für die unangenehme zweite Option entscheiden, kann es durchaus sein, daß Ihr System aufgrund der Konfiguration einen 32-Bit-Zugriff gar nicht erst erlaubt. Überprüfen Sie dazu Ihre Windows-Einstellungen. In dieser Reihenfolge bitte: **Systemsteuerung** → **386 erweitert** → **Virtueller Arbeitsspeicher** → **Ändern**

Dort können Sie verschiedene Einstellungen ausprobieren. Auf jeden Fall sollte eine permanente Auslagerungsdatei angelegt sein. Eine einheitliche, optimale Einstellung können wir Ihnen aufgrund der Unterschiedlichkeit der Systeme leider nicht anbieten.

Auch **Soundprobleme** treten in dieser Jahreszeit häufiger auf. Sollte Ihr Rechner nicht oder nur ungenügend bei Stimme sein, stellen Sie zunächst sicher, daß die **Standard-Soundblaster-Variablen** gesetzt sind. Sind sie das nicht, müssen Sie diese herstellen. Die besagten Variablen

Adresse 220, Interrupt 5, Low-DMA 1, High-DMA 5

sollten in der Datei „**Autoexec.bat**“ folgendes Aussehen haben: **SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 ...**

Das ist wichtig für DOS- und Windows 3.1-/3.11-Anwendungen.

Unter Windows95, können Sie sich diese Einstellungen unter **Systemsteuerung** → **System** → **Geräte-Manager** → **Audio, Vid...-Controller** über die Option **Eigenschaften** sogar anzeigen lassen. Wenn die Anzeige so aussieht, ist alles in Ordnung:

Ressourcen:
IRQ: 05
E/A: 0220h-022Fh
E/A: 0330h-0331h
E/A: 0388h-038Bh
DMA: 01
DMA: 05

Stehen bei Ihnen andere Einstellungen als die hier angegebenen, dann sollten Sie diese Werte mit Hilfe Ihres Soundkarten-Handbuchs bzw. der Online-Hilfe von Windows 95 schleunigst verändern. Erfüllt Ihre Soundkarte die **Kompatibilitätsvoraussetzungen**, wird Sie mit den oben genannten Einstellungen optimal funktionieren.

Wenn es jetzt immer noch hakelt und kratzt und die Programme nicht die gewünschte Audio-Qualität erreichen, kann es eigentlich nur noch am Treiber Ihrer Soundkarte liegen. Ein Treiber-Update wirkt da wahre Wunder. Wenden Sie sich dazu bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte oder an Ihren Fachhändler. Durch ständig verbesserte Treiber kann fast jede Soundkarte eine hundertprozentige Soundblaster-Kompatibilität erreichen.

! Wie Sie bei Freddy Pharkas die Gäule wieder ans Saufen kriegen

Gerade Freddy Pharkas ist im ganzen Wilden Westen für seine sicheren Diagnosen und schnell gedrehten Pillen bekannt. Doch zuweilen kommt es auch hier zu (kurzfristigen) Störungen. Zum Beispiel während der Installation, wenn die **Punktereihe stehenbleibt**. Dann kann das Programm Ihre Hardware nicht erkennen. Was ist zu tun? Starten Sie die Installation bitte mit einem Parameter, der die Hardwareerkennung ausschaltet. Und wie immer haben Sie die Qual der Wahl: **INSTALL /F** oder **INSTALL /M**.

Falls Sie beim **Starten** von Freddy Pharkas die Fehlermeldung **Nicht genug freier Speicherraum...**

erhalten, dann fehlt Ihrem Rechner genügend freier konventioneller Speicher. Von der Sorte braucht er nämlich mindestens 560 KB. In solchen Fällen hilft die Erstellung einer Bootdiskette. Mit einer solchen **Bootdiskette** im Diskettenlaufwerk starten Sie Ihren Rechner erneut. Derartige Fehlermeldungen müßten Sie Ihrem Rechner damit gründlich ausgetrieben haben.

Sollte Ihr **Bildschirm nach dem Start schwarz** bleiben, müssen Sie vorher einen **VESA-Treiber laden**. Verwenden Sie entweder einen speziellen VESA-Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte, oder einen universellen wie UNIVBE, der die gängigsten Grafikkarten unterstützt. Falls Sie Freddy Pharkas **nicht mit der Maus steuern** können, liegt das zumeist daran, daß unter DOS **kein Treiber für Ihrer Maus** installiert ist. Installieren Sie diesen mit der Software, die Ihre Maus beilag. Wir empfehlen einen Microsoft-Maustreiber ab Version 8.20a. Auch wenn Sie beim Start die Meldung erhalten, Ihre **Soundkarte könne bitteschön nicht erkannt werden**, müssen Sie gegensteuern und prüfen, ob die Soundkartentreiber unter DOS installiert sind. Wenn nicht, gibt das Handbuch der Soundkarte Auskunft, wie Sie das unter DOS am besten nachholen können. Haben Sie bei der Installation der Spiele die **korrekte Auswahl** getroffen? Gegebenenfalls können Sie die **Auswahl** der Soundkarte nochmal ändern, indem Sie aus dem Spielverzeichnis erneut **„Install“** aufrufen und eine andere Möglichkeit oder gar keine Soundkarte auswählen. Eine weitere Möglichkeit sind falsche Einstellungen der Soundkarte selbst. Die **korrekte Einstellung muß A220 I5 D1** lauten. Werfen Sie doch mal einen Blick darauf und geben Sie unter DOS **„SET“** ein. Damit können Sie sich die Blaster-Zeile anzeigen lassen. Wenn Sie dort eine andere Einstellung finden, ändern Sie diese mithilfe Ihres Soundkarten-handbuchs ab.

www.sierra.de

Die Mousefalle



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



S I E R R A[®]

BEST OF SIERRA

Nr. 3

ULTRA PINBALL

CREEP NIGHT
Freddy Pharkas · Cowboy Apotheker

SIERRA®



INSTALLATION

SCHNELLSTART

DOS: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben (meist „D:“) und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Geben Sie „install“ ein (Eingabetaste drücken) und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

WIN95:

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint und klicken Sie dann auf das Spiel Ihrer Wahl.

ULTRA PINBALL

VOLLVERSION

Systemanforderungen → Win 3.1/Win 95 → 486 DZ/256 → 8 MB RAM, 3 MB auf der Festplatte frei → Double Speed CD-ROM-Laufwerk **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100%, Soundblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus

Freddy Pharkas · Cowboy Apotheker

VOLLVERSION

Systemanforderungen → 486 DZ/33 → 8 MB RAM → MS-DOS 5.0 → CD-ROM-Laufwerk nach MPEG-Norm **Kompatibilität:** → AdLib und Soundblaster → Microsoft-kompatible Maus

SIERRA®



Sie haben eine Lizenzversion der Programme 3-D Ultra Pinball und Freddy Pharkas erworben. Wir beglückwünschen Sie zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

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

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

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

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

REDAKTION

TextFarm · Mörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln
Anja Wölling · Oliver Funke

CD-ROM

Das Team, Bülh

VERTRIEB

MZY Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel. 089/319060, Fax 089/31906113

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

M&B · Druckhaus Meyer & Beckmann GmbH · Halle/Westfalen

AUFLAGE: 140.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

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

Mike Fuller, Marcus Hartmann, Alexandra Hülster, Verena Leinhardt, Angela Mosler, Josh Mosler, Norbert Weis, Markus Rafflenbeul.

URheberRECHT:

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

MANUSKRIPTE:

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

3-D

U L T R A

PINBALL™

DER VERGESSENE KONTINENT

15
ÜBER FLIPPER
TISCHE

AB NOVEMBER
FÜR PC UND
MAC-CD-ROM

SIERRA®

www.sierra.de

© 1997 Sierra On-Line Inc. Alle Rechte vorbehalten. Winkler ist ein eingetragenes Warenzeichen der Winkler Corporation.



Machen Sie mit bei der großen Sierra Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser, um diesmal unseren tollen Gabentisch abzuräumen, na da brauchen Sie ein wenig Kniffelgeschick. Denn neben dem Fragebogen, wünschen wir uns von Ihnen noch ein kleines Lösungswort. Dieses können Sie finden indem Sie die passenden Begriffe zu den Hinweisen in unserem kleinen Rätsel in die dafür vorgesehenen Kästchen eintragen und dann die markierten Felder von oben nach unten lesen! Also keine Zeit verlieren und ran an den Griffel! Wir wünschen Ihnen viel Glück !!!

Übrigens: Alle gesuchten Begriffe finden Sie auch im Heft selbst.

Für Freunde des Alpin-Ski-Zirkus	D					1			
Man spielt es mit True Swing						2			F
Spitzname von Manfred von Richthofen			B			3			
Der virtuelle Fluglehrer		R				4			
Wo die Monster intelligent sind					-	5			
Hilft Ihnen beim Erstellen Ihrer Weihnachtskarten						6		A	
Der Fürst der Finsternis bekommt hiermit Verstärkung		E				7			
Mit Monstern, Kugeln und Goblins						8		L	
Aufbau einer Weltkolonie					O	9			



L Ö S U N G S W O R T :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Woher kennen Sie diese Zeitschrift ?
 Im Geschäft/Kiosk gesehen
 Von Freunden
 Aus Presseartikeln
 Aus der Werbung

Welche Rubriken möchten Sie verstärkt haben ?
 Vollversion 1
 Vollversion 2
 Neuheiten
 Technik / Erste Hilfe
 Planet Sierra

Wenn ich gewinnen möchte ich folgendes Spiel:
 3D Ultra Pinball - Der Vergessene Kontinent
 Lords of Magic
 Outpost 2

Haben Sie schon die vorherigen Ausgaben gekauft ?
 Ausgabe 1 : Gabriel Knight + Earthsiege
 Ausgabe 2 : King's Quest VII + Tim

Welche neue Rubriken möchten Sie finden?
 Leserbriefe
 Cheats zu neuen Spielen
 Andere _____

ja, ich möchte mich registrieren lassen

Wie finden Sie die zeitschrift Best of Sierra ?

	gut	geht so	schlecht
Insgesamt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Auswahl der Spiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
den Inhalt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die allgemeine Aufmachung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Lesbarkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Redaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

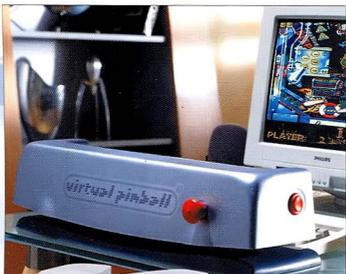
Hat die Lektüre dieses Hefes dazu angeregt:
 sich über unsere Produkte zu informieren ?
 unsere Web-Site anzusehen ?
 Ein oder mehrere Produkte zu kaufen ?

Name: _____
 Vorname: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Ort: _____
 Land: _____
 Geburtsdatum: _____

Einsendeschluß für die Verlosung ist der 31.12.97 (Poststempel): Sierra Coktel Deutschland - Best of Sierra - Robert-Bosch-Strasse 32 - D - 63303 Dreieich

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 1.11.1997 bis zum 31.12.1997 ein Preisausschreiben. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firma Sierra Coktel sowie deren Familienangehörige. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der oben aufgeführten Fragen und deren rechtzeitige und ausreichend frankierte Einsendung. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Verlosung



Und das gibt's zu gewinnen
Accessoires zum runden Spielspaß !!!

1. Preis: 1 „Virtual Pinball“- Konsole von Philips

für echte Spielhallen-Atmosphäre. Authentisches Flipper Feeling durch „Tilt“ Funktion
+ Speaker Aerospace Extreme Deluxe
20x40 Watt, Bass Höhenregler, 4 Surroundeffekte

2. Preis: 1 „Virtual Pinball“- Konsole von Philips

+ 1 Sierra Super Game (s. Liste unten)

3. Preis: 1 „Virtual Pinball“- Konsole von Philips

4. bis 10. Preis:

1 Print Artist T-Shirt Pack (Print Artist 4 + Aufbügelfolios zum Selbstgestalten + T-Shirt)
Kreieren Sie Ihre eigene T-Shirt Kollektion und beeindrucken Sie die ganze Welt!



11. bis 50. Preis:

1 Sierra Spiel der hier genannten Titel:

- 3D Ultra Pinball 3 - Der Vergessene Kontinent
- Lords of Magic
- Outpost 2



**NÄCHSTE AUSGABE
AM 7. JANUAR
IM GUTSORTIERTEN
ZEITSCHRIFTENHANDEL**

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion): Spiel komplett in Deutsch

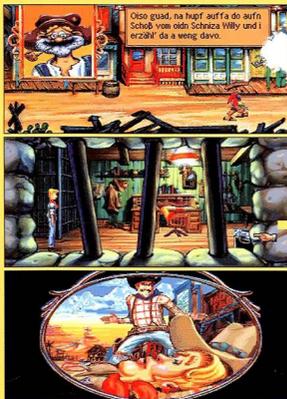
3D Ultra Pinball: Creep Night

Rasantes Flippern und wohliges Gruseln

In der zweiten Folge der legendären „3D Ultra Pinball“-Serie geben Sie den Monstern die Kugel: polierter Chrom gegen Untote. Nur wer die Maschine gnadenlos gut beherrscht, schafft es, den Mächten der Finsternis das Spukschloß wieder zu entreißen und alle drei Flippertische zu überleben. Ein furioses Technikspektakel, und zugleich ein Schauerabenteuer der Extraklasse!

- Monster, Mampfgeister, Zombies - alle wollen Ihnen ans Leder!
- Drei miteinander verbundene Tische
- Vermischt Flipperaction und Adventure-Elemente - eine Spukgeschichte im Flippertisch

Systemvoraussetzungen: → Win 3.1/Win 95 → 486 DX2/66 → 8 MB RAM, 5 MB auf der Festplatte frei → Double Speed CD-ROM-Laufwerk
→ Kompatibilität: → Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus



Spiel 2 (Vollversion): Spiel komplett in Deutsch

Freddy Pharkas · Cowboy Apotheker

Ein Zeichentrickabenteuer aus dem Wilden Westen

Schlüpfen Sie in die Rolle von Freddy Pharkas, dem Apotheker des Wilden Westens. Helfen Sie ihm, die Leiden der Bevölkerung zu lindern, was für krumme Geschäfte in der Stadt laufen lassen. Alle Durchfall bekommen und wie er die Hand seiner geliebten Dorfschullehrerin rettet. Natürlich nur, wenn Ihr Zwerchfell das alles mitmacht.

- Hinreißende Story mit phantasievollen Animationen
- Wer nicht im Duell erschossen wird, lacht sich tot
- Komplett unter DOS spielbar

Systemvoraussetzungen: → 486 DX33 → 8 MB RAM → MS-DOS 5.0 → CD-ROM-Laufwerk
Soundblaster → Microsoft-kompatible Maus

Demos

DSF Golf - eine so realitätsnahe Golfsimulation, daß Sie fast den frischgemähten Rasen riechen können. Mit interaktiver Maussteuerung des Schlägers wird das Putten und Chippen zum unvergesslichen Erlebnis.

Print Artist 3 - das geniale Druckstudio für zu Hause! Entwerfen Sie stilsicher Flugblätter, Briefpapier, Etiketten oder Einladungen. Sie wollen wissen, was die Stunde geschlagen hat, wenigstens auf 24 Stunden genau? Die Gestaltung eigener Kalender ist mit Print Artist 3 kein Problem!

Video

3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent - Eine Vorstellung der dritten Folge aus der vielleicht besten Flipperserie der Welt, 20 verschiedene Tische, alle miteinander verbunden durch eine gemeinsame Abenteuergeschichte.

Screensaver

Red Baron II - Der Rote Baron war schon zu Lebzeiten eine Legende, die nach ihm benannte Doppeldecker-Flugsimulation schon zu Amigazeiten. Mit der römischen Zwei hinter dem Titel kommen noch etliche Superlative hinzu, von denen dieser Screensaver nur einen kleinen Eindruck vermitteln kann.