

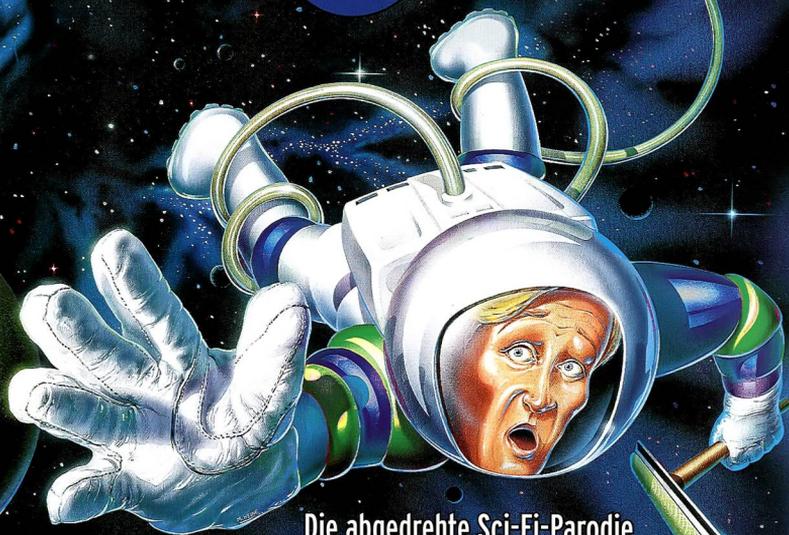
BEST OF SIERRA

Nr. 4



Vollversion - Komplet in Deutsch

SPACE QUEST THE SPINAL FRONTIER



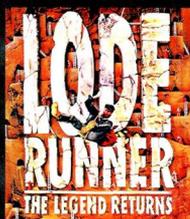
Die abgedrehte Sci-Fi-Parodie

Nur echt mit Roger Wilco, dem berühmtesten Hausmeister der Galaxis!

Vollversion - Komplet in Deutsch

LODE RUNNER - The Legend Returns

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



BEST OF SIERRA
2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM

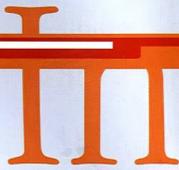


SIERRA®



Jan. + Feb.
1998

Inhalt



EDITORIAL Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

Space Quest 6, Lode Runner Seite 5

SPACE QUEST 6 - THE SPINAL FRONTIER

Die Space Quest Saga - Was bisher geschah... Seite 8

Die Spielsteuerung Seite 10

Der Lösungsweg Seite 12

LODE RUNNER - THE LEGENDS RETURNS

Jump & Run in Reinkultur Seite 40

Die Spielsteuerung Seite 42

Ein dreißigteiliges Survival-Kit
zum Selberspringen Seite 44

NEUHEITEN

Hellfire Seite 24

Lords of Magic Seite 26

Red Baron II Seite 28

Birthright Seite 30

Betrayal in Antara Seite 31

DSF-Sport Seite 34

Print Artist Seite 35

Lords of Magic Poster Seite 32

Sierra's Entwicklungskiste Seite 36

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbriefe Seite 6

Best of Sierra Shop Seite 20

Planet Sierra Seite 38

CUC, verspielt aber professionell Seite 54

Die heißen Nummern bei Sierra Seite 57

Erste Hilfe Seite 58

Cover CD Seite 60

Impressum Seite 60

Verlosung Seite 62

Liebe Spielefreunde,

ich habe lange darüber nachgedrückt, welches Motto auf unser neues Heft zutreffen könnte und bin bisher noch zu keinem Ergebnis gekommen. Beim letzten Mal war alles anders: Heft Nr.3 stand eindeutig im Zeichen der Kugel. Aber diesmal? Was hat ein begriffsstutziger Hausmeister mit einigen verrückten Mönchen zu tun? Welchen Zusammenhang gibt es zwischen langen Leitern und vollen Putzeimern? Keinen. Eben. Die Sache mit dem Motto entwickelt sich langsam zum Trauma...Moooment! Wie war das doch gleich? Die Sache entwickelt sich...? Das ist es, na klar, daß ich da nicht gleich drauf gekommen bin, logo... **Entwicklung**, ç'est ça.

Best of Sierra gewinnt an Konturen, entwickelt sich vom Lösungsheft zum informativen Magazin. So spielt neben den Informationen zu den beiden Spielen die Berichterstattung über die Neuentwicklungen von Sierra eine immer gewichtigere Rolle. Apropos Gewicht: Haben Sie's schon gemerkt? Nicht? Dann nehmen Sie doch einfach eine frühere Ausgabe zur Hand und vergleichen Sie. Spüren Sie den Unterschied? Na endlich, jetzt ist der Groschen gefallen. Fühlt sich schwerer an, nicht wahr? Das liegt nicht nur an den zwölf Seiten, die wir im Vergleich zur Erstaussgabe zugelegt haben, sondern vor allem am besseren Papier. Das waren Sie uns ganz einfach wert. Schließlich haben Sie eine Zeitschrift gekauft und kein Butterstullenpapier.

Erstmals finden Sie in dieser Ausgabe zwei neue Rubriken. „Sierras Entwicklungskiste“ enthält Berichte über Spiele, die sich noch in der Entwicklungsphase befinden und die noch einige Monate bis zur Fertigstellung brauchen. Keine reine Neuheitenshow also, sondern eher ein Blick hinter die Kulissen. Und daß wir in Zukunft zwei Seiten für Leserbriefe reservieren werden, das habe ich Ihnen ja schon beim letzten Mal angedroht.

Natürlich interessieren wir uns auch für wirtschaftliche Entwicklungen, über die Entwicklung der Märkte, beispielsweise. Für dieses Thema konnten wir einen kompetenten Interviewpartner gewinnen: den Geschäftsführer von CUC Software Deutschland, Wolfgang Klingel (das ist der, der in den beiden ersten Ausgaben das Editorial noch mit mir gemeinsam bestritten hat. Mittlerweile muß ich das alleine machen).

Aber die größte Entwicklung, die haben die Hauptdarsteller unserer Spiele durchgemacht, die wir heute für Sie ausgesucht haben. Da ist zum einen Roger Wilco, der unbestrittene Star der Space-Quest-Reihe, einer umwerfenden Raumparodie. Wir haben uns für sein bis dato letztes Abenteuer entschieden, Space Quest VI: The Spinal Frontier, in dem Roger wider Willen gleich mehrere Entwicklungssprünge durchmacht: Vom Kommandanten zum einfachen Putzbrigadier etwa oder vom Strahlmann mit Gardemaß zu einer nur mikroskopisch erkennbaren Amöbe. Zum anderen ist da noch Jake Peril, der Lode Runner, der in den 10 Jahren seiner virtuellen Existenz auf jeder Plattform, die auch nur entfernt an einen Computer erinnerte, eine steile Karriere gemacht hat. Und das nicht nur, weil er dauernd auf irgendwelche Leitern klettern muß. Vom Amiga über die Spielhallenautomaten bis hin zur modernen PC-Version: Der Lode Runner hat sie alle durch, jedesmal mit überragendem Erfolg. Der Mann ist einfach Kult. Seine Gegner sind dabei immer dieselben: Mönche von der Bruderschaft der Knochenknacker, die in ihren Gängen mehr Gold horten, als ihrem Charakter gut tut.

Auch Fotos machen Entwicklungen durch. Unser Wimmelbild dort oben, beispielsweise. Eine geschlagene Stunde hat der Fotograf das Best-of-Sierra-Team hin- und hergeschleucht, umgruppiert, auf Kästen steigen und in allen möglichen Formationen anretten lassen, nur um sich dann für die erste Aufnahme zu entscheiden.

So, jetzt will ich Ihrer Entwicklung zum Fachmann für interstellare Hausmeisterei nicht länger im Wege stehen. Oder interessieren Sie sich eher für eine Karriere als Meisterdieb und Mönchefopper?

Wie auch immer, ich wünsche Ihnen viel Vergnügen mit unseren beiden Top-Spielen.

Ihr
Karl-Xavier Neubig



Von links nach rechts:

Obere Reihe: Karl Xavier Neubig (Chefredaktion), Rolf Busch (Redaktion), Anja Wülffing (Grafik)

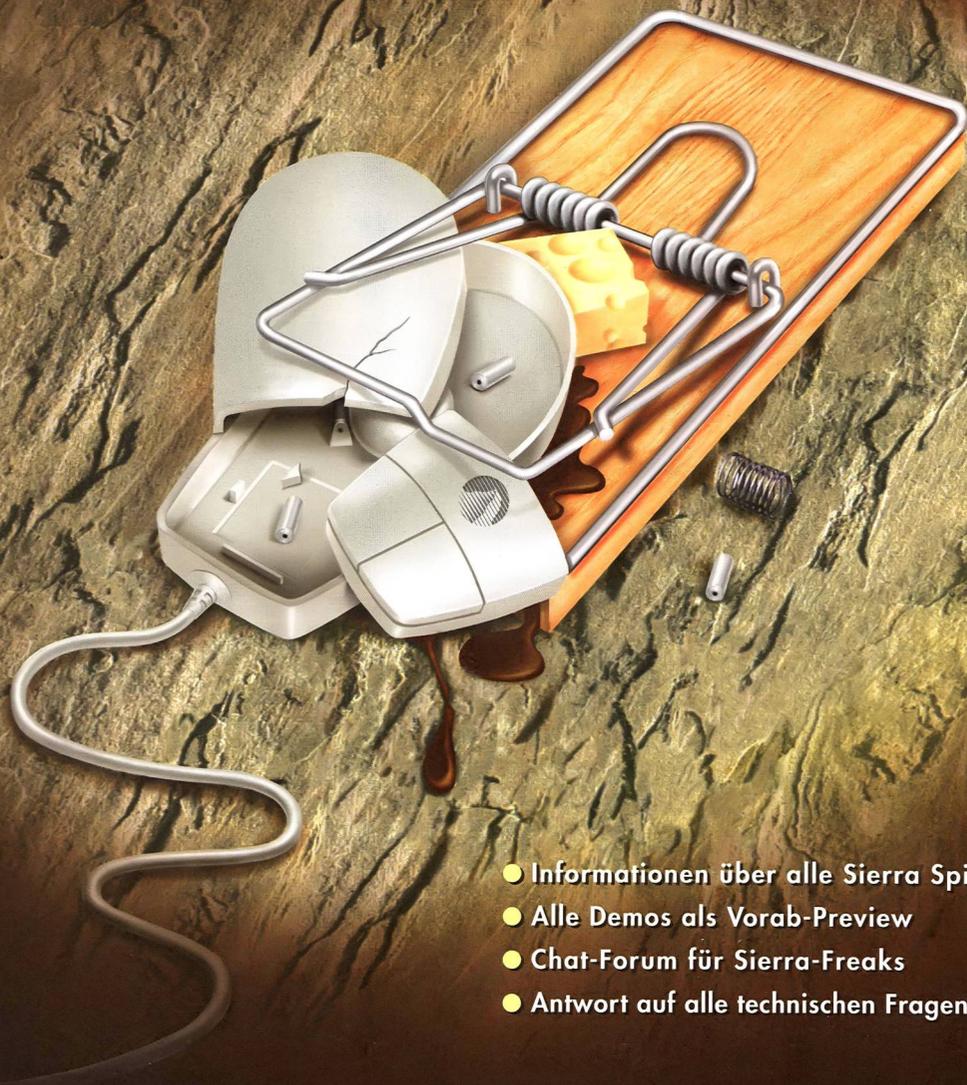
Untere Reihe: Alexandra Huster (stellv. Chefredaktion), Thomas Schmidt (Redaktion), Oliver Funke (Grafik)

Marcus Hartmann (Technische Redaktion)



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[®]

Der Countdown läuft...

nur noch wenige Handgriffe bis zur vollständigen Installation

10-9-8-7-6...wenn Sie die folgenden Hinweise zu den Installations- und Startvorbereitungen unseres Raumschiffs beachten, steht dem erfolgreichen Abschluß der beiden Sierra-Raketen nichts mehr im Wege. Im Kontrollzentrum von Dreieich startt alles gebannt auf die Monitore...

Space Quest VI: The Spinal Frontier

**„Roger Wilco, bitte melden“ -
So installieren Sie einen Hausmeister**

Unter **Windows 95**, das wissen Sie mittlerweile, verläuft die Installation ohne Komplikationen. Legen Sie Ihre CD in das CD-ROM-Laufwerk und klicken Sie auf Space Quest VI. Und weil Sie Ihrem Rechner unbegrenztes Vertrauen entgegenbringen, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als den Anweisungen Ihres PCs Folge zu leisten.

Auch unter **Windows 3.1/3.11** beginnt der Installationsprozeß mit dem Griff nach der CD-Hülle. Nach Einlegen der CD in das CD-ROM-Laufwerk wählen Sie in der Menüleiste des Programm-Managers die Option „Datei Ausführen“. In die Befehlszeile geben Sie ein herrisches „D:\SQ6\SETUP“ ein (aber nur, wenn Ihr CD-Laufwerk auch wirklich mit dem Buchstaben „D“ bezeichnet wird, sonst ändern Sie den ersten Buchstaben der Zeile entsprechend ab). Danach folgen Sie, wie immer, den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Unter **DOS** wechseln Sie nach Einlegen der CD auf Ihr CD-Rom-Laufwerk. Geben Sie in die DOS-Befehlszeile den entsprechenden Laufwerksbuchstaben (also in aller Regel „D“) und einen Doppelpunkt ein. Dann tippen Sie die den geheimen Installationscode „SQ6DOS“ und bestätigen Sie Ihre Angaben durch ein Drücken der Eingabetaste. Folgen Sie nun erneut den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Achtung, Achtung, eine Warnmeldung des Kontrollzentrums: Sollte bei dem Systemtest unter Windows eine der folgenden Fehlermeldungen auftauchen:

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder

Integer Divide by 0,

dann liegt eine eklatante Mißachtung Ihrer Hardware vor. Sie wird einfach nicht erkannt (das betrifft vor allem die neuen Cyrix- oder AMD-Prozessoren). Die für diese Unverschämtheit verantwortliche Datei muß auf der Stelle gelöscht werden. Suchen Sie nach der Datei „Sierra.ini“ im Windows-Verzeichnis C:\windows\sierra.ini und entfernen Sie sie. Danach starten Sie zuerst Windows und dann Setup neu. Setup wird erneut versuchen, Ihr System zu testen. Ignorieren Sie ganz einfach die entsprechende Aufforderung und klicken Sie auf „Nein“. Die nachfolgende Meldung, Ihr System sei womöglich nicht ausreichend, muß Sie ebenfalls nicht weiter interessieren. Fahren Sie mit der Installation in aller Seelenruhe fort.

**„Installation erfolgreich abgeschlossen, Dreieich.
Erbitte Starterlaubnis“.**

Können Sie haben. Sobald Sie **Windows** neu gestartet haben, versteht sich. Danach noch ein Klick auf das Space-Quest VI-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe und Ihr Raumschiff kann abheben. Das Unternehmen „Rettet Roger Wilco“ kann beginnen.

Noch ein letzter Hinweis: Ein Roger-Vollbild benötigt eine Auflösung

von 640x480. Mit den 256 Farben verhält es sich wie mit der Intelligenz: sie sind nicht unbedingt nötig, aber sie helfen ungemein.

Unter **DOS** brauchen Sie lediglich in das Verzeichnis zu wechseln, in dem Sie Space Quest installiert haben. In der Regel lautet der Pfad C:\SIERRA\SQ6DOSG. Geben Sie lediglich SQ6DOSG in die Befehlszeile ein, bestätigen Sie das Ganze mit der Eingabetaste und schon wissen Sie, wie man bei der Starcon-Flotte mit Hochstaplern umgeht.

Lode Runner: The Legend Returns

**Ring frei für das Rennen des Jahres:
Jake Peril gegen die verrückten Mönche**

Unter **Windows 95** läuft die Installation unter den gleichen Bedingungen ab wie bei Space Quest. Also CD ins CD-ROM-Laufwerk legen (klingt banal, ist aber unerlässlich) und auf Lode Runner klicken. Der Installationsprozeß kann beginnen. Leisten Sie den Bildschirm-anweisungen pflichtschuldigst Folge und es passiert Ihnen nichts.

Unter **Windows 3.1/3.11** legen Sie, wer hätte das gedacht, die CD in das CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie in der Menüleiste des Programm-Managers die Option „Datei Ausführen“. In die Befehlszeile schreiben Sie D:\LODERUNN\INSTALL (aber nur, wenn Ihr CD-Laufwerk auch wirklich mit dem Buchstaben „D“ bezeichnet wird, sonst ändern Sie den ersten Buchstaben der Zeile entsprechend ab). Danach folgen Sie, wie immer, den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Obacht! Wie der Abt der verrückten Mönche soeben bekannt gegeben hat, ist die Installation eines Joystick-Treibers nur unter Windows 3.1/3.11 wirklich sinnvoll, da Windows 95 bereits über eigene Joystick-Treiber verfügt. Probleme mit dem Joystick lassen sich zu meist durch einen gezielten Blick ins Joystick-Handbuch beheben.

Der Startschuß

Wenn Sie die Installationsprozedur erfolgreich hinter sich gebracht haben, steht Ihrer Karriere als Meisterdieb nichts mehr im Wege. Starten Sie Windows erneut und rufen Sie den Lode Runner danach aus der Sierra-Programmgruppe heraus auf. Das war das entscheidende Signal. Jake gibt Fersengeld.

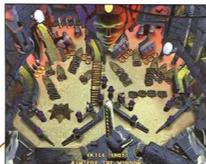
Auch für Lode Runner gilt, was wir zuvor über die Anzahl der Farben gesagt haben. Nötig ist eine Auflösung von 640x480, 256 Farben sind hilfreich, aber nicht Pflicht.

Die Installation der Demos

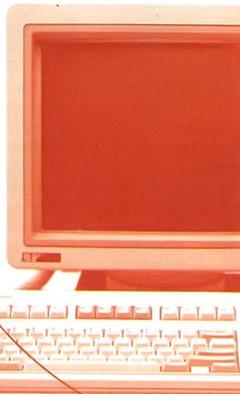
Noch ein Wort vorweg. Entgegen unserer Gewohnheit finden Sie in dieser Ausgabe eine Demo von Print Artist 3 und 3-D Ultra Pinball 3. Für mehr war auf dieser CD einfach kein Platz. Die Schuldigen sind Roger und seine Putzweimer. Einzig und allein die Icons für „Torins Passage“ und „Woodruff“ haben sich als blinde Passagiere noch an Bord gezwängt. Die können Sie jetzt zwanglos irgendwo auf Ihrem Desktop platzieren, oder löschen.

Um mit dem Print Artist 3 Kunstwerke auf Papier zu zaubern, doppelklicken Sie auf „Setup.exe“ in dem Verzeichnis „PA3Demo“.

3-D Ultra Pinball 3 - Lassen Sie Flipperkugeln über den vergessenen Kontinent sausen indem Sie im Verzeichnis „Upball3“ auf „PB3Demo“ doppelklicken!



3-D Ultra Pinball 3



Denn Ihre Meinung zählt....

Feed

Wir haben es so gewollt - und jetzt haben Sie es uns so richtig gegeben: Ihr Feedback!

Wir möchten uns für die vielen lobenden Worte und natürlich auch für die konstruktive Kritik bei Ihnen bedanken. Denn dies ist der richtige Weg, die Best of Sierra so zu gestalten, daß sie IHNEN gefällt. Um möglichst viele Meinungen zu veröffentlichen können wir jedoch nur Auszüge der zahlreich eingetroffenen Briefe drucken.

Und ab der nächsten Ausgabe gibts noch was neues: Den Brief des Monats !!! Der Leserbrief über den wir am meisten lachen, heulen oder auch grübela können, wird prämiert und mit einem Exemplar der folgenden Best of Sierra belohnt! Also ran an die Feder - es lohnt sich!

Abo gegen wunde Füße ?

Seit Erscheinen Ihrer Zeitschrift „Best of Sierra“ habe ich keine verpaßt. Leider war es jedoch nicht immer leicht, diese Zeitschrift im Handel zu bekommen. Dies schreib ich Ihnen, um die Frage zu stellen: „Besteht nicht die Möglichkeit, diese Zeitschrift im Abo zu bestellen?“

Die Aufmachung und der Inhalt dieser Zeitschrift finde ich prima, dadurch erfährt man wie ein Spiel entsteht und was es neues auf dem Sierra Spielemarkt gibt.

Ich wünsche dem Team von Sierra weiterhin so gute Erfolge in der Erfindung von guten Spielen und macht weiter so mit dieser schönen Zeitschrift.

Siegfried K., Leipzig

BOS: Da uns diese Frage fast in jedem Leserbrief begegnet ist, haben wir uns natürlich sofort an die Arbeit gemacht und bauen bis zur nächsten Ausgabe einen Abo-Service auf. Also, nur noch ein wenig Geduld.

Flipper verursacht Stam auf Schreibtisch

Es kommt selten vor, daß ich mich mit meiner Meinung an eine Zeitschrift wende. Ihr neuestes Exemplar der Best of Sierra veranlaßte mich zu diesem Brief. Ich schätze mich glücklich, das letzte Exemplar dieser Ausgabe in unsere Tankstelle erwischt zu haben. In erster Linie hat mich dabei der supergünstige Preis gelockt und in zweiter meine Erfahrungen mit „3D Ultra Pinball 1“. Dieses Spiel war schon immer der Renner auf unserem Familiencomputer, da sich jeder meiner 4-köpfigen Familie daran versuchte, den anderen wenigstens einen Rekord abzujagen. Die neue Version schlägt dieses aber noch um Längen. Seit dem es installiert ist, muß ich meine Autorität mächtig strapazieren, um auch mal an den Computer zu kommen. Wenn einer fertig ist, steht schon der nächste bereit, auf dem Stuhl Platz zu nehmen. Zu dem zweiten Spiel von Best of Sierra 3 kann ich mich nicht äußern, da ich eine Installation erst gar nicht versucht habe. Leider habe ich mit DOS-Spielen bisher fast nur schlechte Erfahrungen gemacht, was eine erfolgreiche Installation betrifft. Auch die beigefügten Hinweise zur Erstellung einer Startdiskette halfen mir bisher wenig.

G.&R.W., Rathmannsdorf

BOS: Erst einmal möchten wir uns für die anschauliche Beschreibung eines typischen Sierra Nachmittages bei Ihnen bedanken. Wir freuen uns, daß Ihre ganze Familie soviel Spaß an unseren Spielen hat. Daß Ihnen aber der Bastel- und Knobelhitz „TIM“ versagt bleiben soll, na, das können wir wirklich nicht zulassen. Denn einmal angefangen wird dieses Spiel eine totale Belagerung Ihres Schreibtisches mit sich bringen. Da Ihr PC jedoch DOS Spielen gegenüber etwas zu kritisch zu sein scheint, möchten wir Ihnen natürlich helfen. Eine Ferndiagnose ist jedoch meistens nicht sehr zuverlässig, daher raten wir Ihnen, einmal unsere Experten der Hotline anzurufen. Wählen Sie doch einfach die 06103-994040 und lassen Sie sich den goldenen Tip unserer Jungs geben.

Earthsiege I - alt aber bewährt

Euer Magazin find ich wirklich absolute Spitze! Zuerst dachte ich, schon wieder eines dieser geldfressenden Spielemagazine. Doch welch ein Irrtum! Es ist ein sehr kompetent geschriebenes Magazin, welches nicht nur Neuheiten sondern auch die Geschichte und Entwicklung von Spielen aufzeigt. Was mich aber etwas enttäuscht hat, ist die Tatsache, daß auf der CD eines anderen Spielemagazins Earthsiege II als Vollversion enthalten ist aber Sierra Fans nur den ersten Teil erhalten. Ansonsten muß ich sagen, finde ich einige der Anzeigen im Heft wirklich genial. Nur solltet Ihr demnächst den Originalfragebogen haben wollen, druckt bitte nicht so eine geniale Werbung wie die Maus in der Falle darauf.

Markus S., Aurach

BOS: Bezüglich Earthsiege: Verständlicherweise fühlt man sich bei so einer Entdeckung erst mal ein bißchen ver...! Das war jedoch nicht unsere Absicht! Der einzige Grund für diese Entscheidung für Earthsiege I war die Speicherkapazität der CD. Da Gabriel Knight als Top Titel der Ausgabe bereits den meisten Platz für sich beansprucht hat, mußte ein gutes 2. Spiel gefunden werden, das sich nicht so breit macht !!! Eine zweite CD wäre nämlich mit höheren Kosten verbunden und könnte damit nur durch mehr Werbung finanziert werden. Das wollen wir jedoch vermeiden, denn Best of Sierra soll eine qualitative, informative und unterhaltsame Zeitung bleiben und kein Spielekatalog. Und außerdem ist es ja auch unser Ziel, Klassiker „wiederzubeleben“ um damit die Entwicklung von Spielen darzustellen und da soll, wie Du es ja auch als positiv empfunden hast, nur zwischendrin mal eine originelle Werbungseite auftauchen.

Verlosung Best of Sierra Nr. 2

Oldies gefragt

Heute habe ich zum 1. Mal die Zeitschrift Best of Sierra gekauft. Ich war sehr begeistert von der Zeitschrift und der CD. Da ich schon seit einem Jahr ein treuer Sierrakunde bin, fiel es mir nicht schwer, sofort die Zeitung zu kaufen. Aber etwas zu meckern habe ich doch noch: Könntet Ihr nicht mehr Berichte über ältere Spiele von Sierra bringen? Wird in den nächsten Ausgaben auch eine Leserbriefecke erscheinen?

Ein treuer Sierra-Fan

BOS: Bitte sehr! Dein Wunsch ist uns Befehl! Was ältere Spiele betrifft: Wir werden zukünftig auch verstärkt Interviews mit Entwicklern unserer Spiele bringen, in denen sicherlich viele ältere Spiele zur Sprache kommen werden.

Einfach, zweifach, dreifach genial

Was ist, lebt Ihr noch? Ich hatte zwar eigentlich nicht vor, Euch nach jeder Ausgabe zu schreiben, aber ihr meldet euch ja nicht. Zuerst erschien die Ausgabe Nr. 2 zwei Wochen nach dem angekündigten Termin, und jetzt warte ich schon eine Woche auf Nr. 3. Liegt das etwa daran, daß Ihr in Frankreich drucken lasst? Okay genug der Kritik. Ich möchte mich nämlich bedanken, daß Ihr mir alle zwei Monate ein paar geniale Spiele zu einem genialen Preis mit einem genialen Magazin liefert. Und hier noch ein paar Anregungen: Wie wäre es mit einer Seite für Leserbriefe? Könntet Ihr vielleicht eine Vorschau auf die kommende Ausgabe bringen? Und, schließlich, stellt doch mal Euer Redaktionsteam vor.

PS: Karl-Xavier, du wolltest mehr von uns? Da haste!

Martin I., Vechta

BOS: Leserbriefe? Haste! Redaktionsteam? Haste! Vorschau? Laß Dich überraschen! Und zu Deiner Frage, warum die letzten Ausgaben nicht pünktlich erschienen sind. Da kann man nur sagen: Sorry, aber aller Anfang ist schwer! Auch wir müssen noch Erfahrung sammeln und möchten dies nicht auf Kosten der Qualität tun. Also lautet unser Motto: Lieber ein paar Tage später und dafür ein optimales Ergebnis!

AND THE WINNER IS.....



1. Preis:

Jochin Langmaak aus Högendorf

Spruch:

Best of Sierra – Wir wissen, was gespielt wird



2. Preis:

Bärbel Klotz

Spruch:

Best of Sierra – Ein Stückchen Sierra-Welt für ein bißchen Taschengeld



3. Preis:

Andreas Fischer aus Hargesheim

Spruch:

Forget the rest – take Sierra's best

Weitere Slogans, die die Redaktion begeistert haben:

- ... der wahrscheinlich längste Spielspaß der Welt ...
- Für wenig Moos gibts BOS
- Der alte Schrott muß endlich weg !
- Sind Sie reif für diese Games?
- Sierra best - fuck the rest !
- Ohne BOS nichts los
- Mein bester Freund Sierra !
- Sierra - What do you want to play today?

Bitte schicken Sie alle Lobeshymnen, Kritikhagel oder sonstige Gefühlsäußerungen bezüglich unseres Magazins an: CUC Software International GmbH, Kennwort: BOS, Robert Bosch Str. 32, 63303 Dreieich oder auch an unsere E-mail Adresse: webmaster@sierra.de !

Die Redaktion behält sich vor, Briefe zu kürzen und anzupassen, ohne den Inhalt dabei abzuändern. Sollte es nicht im Brief ausdrücklich anders gewünscht sein, werden nur Vorname, Anfangsbuchstabe des Nachnamens und der Wohnort angegeben.

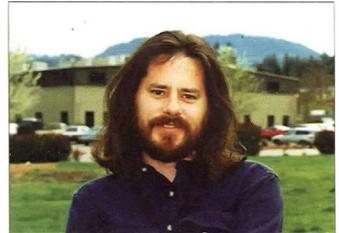
Space Quest 6: The Spinal Frontier

- Roger Wilcos einsamer Kampf gegen ein Kartell der ewigen Jugend

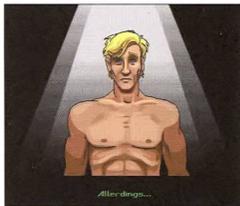
Um seine Freundin zu retten, mutiert der bekannteste Raumpfleger des Universums zur Amöbe und sorgt im Magen-Darm-Trakt für Ruhe und Ordnung.

Roger Wilco ist wieder da! Adventure-Neulinge werden ahnungslos mit den Schultern zucken und ein banges „Wer ist das denn?“ hinterherschicken. Doch Science-Fiction-Freunde und Liebhaber eines (völlig) abgedrehten Humors wissen sofort, mit wem Sie es in unserer neuesten Ausgabe vornehmlich zu tun bekommen. Roger Wilco, von der Fachpresse als „Beißel der Galaxis“ gebrandmarkt, steht gleichberechtigt in einer Reihe mit den größten Pechvögeln der Menschheitsgeschichte, wie z.B. Donald Duck, Leisure Suit Larry oder Mr. Bean, um nur einige zu nennen. Angesichts seines unglaublichen Talents, immer das kürzere Ende für sich zu behalten, grenzt es an ein Wunder, daß er seit seinem ersten Erscheinen auf der Sci-Fi-Bühne immerhin fünf haarsträubende Abenteuer überlebt hat. Und in der sechsten Folge, „The Spinal Frontier“, die 1995 erstmalig bei Sierra erschien, muß sich Roger sogar auf die Größe eines Mikroorganismus schrumpfen lassen, um den abgefeimten Untrieben einer auf die ewige Jugend versessenen alten

entgegensehen, gäbe es da nicht zwei Charaktereigenschaften, die solche Aussichten zuverlässig zunichte machen: seinen ungebremsten Hang zu Höherem und das sprichwörtliche Pech, daß ihm wie Schwefel an den Fingern klebt. Auch sein äußerst gespanntes Verhältnis zur Wahrheit soll hier nicht verschwiegen werden. Im richtigen Leben ist das der Stoff, aus dem die Tragödien sind. Doch das Autorenduo Scott Murphy (s. Foto) und Marc Crowe, die „Two Guys from Andromeda“, sorgten mit ihrem skurrilen Humor dafür, daß aus der Space-Quest-Reihe eines der erfolgreichsten Serials der Sierra-Geschichte wurde, eine umwerfend komische Science-Fiction-Persiflage und Weltraum-Groteske, die alles durch den Kakao zieht, was in diesem Genre Rang und Namen hat. Ob Star Wars, Flash Gordon oder Star Trek (wo im amerikanischen Original jede Folge mit den Worten beginnt: „The Final Frontier...“); bei Murphy und Crowe bekommen sie alle ihr Fett weg. Auch vor Douglas Adams, der in der Weltraum-Saga „Per Anhalter durch die Galaxis“ seinerseits



ebenso abgeben wie seine Kapitänsstreifen. Doch der Strafversetzung auf die „Deep-Ship“ folgt alsbald ein unerwarteter Urlaub im Touristeneldorado Polysorbate. Der vermeintliche Traumurlaub entwickelt sich für Roger alsbald zum Alptraum: Eine geheimnisvolle Macht will ihm partout ans Fensterleder und als das nicht gelingt, bemächtigt man sich seiner alten Freundin Stellar Santiago und droht, Sie von Innen her auszuweiden. Es hilft nichts, wenn Roger das Leben seiner Angebeteten retten will, muß er sich miniaturisieren und als Mikrobe in Stellars Blutbahn spritzen lassen. Ein wahnwitziger Wettlauf mit der Zeit beginnt...



Schachtel ein Ende zu bereiten. Boshafte Spötter behaupteten schon, endlich habe Roger seine wahre Größe gezeigt. Aber was soll's! Mit Hilfe einer immer größer werdenden Anhängerschar ist es Roger noch immer gelungen, sich trotz aller Widrigkeiten irgendwie aus dem Schlamassel herauszuwinden. Und wenn Sie, lieber Leser, ihm beim Kampf an der Rückenmarksgrenze beistehen, wird er es auch ein sechstes Mal schaffen. Dabei gibt es im ganzen Universum kaum jemanden, der sich weniger zum strahlenden Helden eignet als Roger Wilco. Von Natur aus mit nicht allzu großen Geistesgaben versehen, arbeitet er auf den verschiedensten Raumschiffen der StarCon-Flotte in reichlich subalternen Position: Als Raumpfleger, der es nach und nach zum Hausmeister gebracht hat, könnte Roger einem geruhsamen Lebensabend

das Genre heftigst auf die Schippe genommen hatte, machen die Autoren nicht halt. Achten Sie bei Gelegenheit mal auf den Fisch... Vor einiger Zeit haben sich die Jungs von Andromeda getrennt. Für Space Quest 6: The Spinal Frontier zeichnete nur noch Scott Murphy verantwortlich. Doch der Komik und dem Spielspaß der neuen Folge, die als erste aus der Reihe auf CD erschien, tat das keinen Abbruch. Murphy holte sich ganz einfach einen neuen zweiten Mann mit ins Raumschiff. Josh Mandel, einen an Freddy Pharkas gestählten Programmierer und Gamedesigner. „The Spinal Frontier“ knüpft unmittelbar an das Ende der fünften Folge an: Roger Wilco wird für sein Schummelexamen und seine Amtsanmaßung hart bestraft. Ab sofort befiehlt er nur noch seiner Putzlappen-Armada, das Kommando über die „Eureka“ dagegen muß er

Ob es Roger wieder einmal gelingt, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen, liegt ganz bei Ihnen, lieber Leser. Helfen Sie ihm und verteilen Sie das abenteuerliche Komplott, dem Stellar zum Opfer fallen soll. Sie brauchen dafür lediglich einen Rechner mit 486er-Prozessor, eine Grafikkarte, die den wunderschönen 3D-Grafiken in SVGA gewachsen ist und natürlich eine Maus, mit der Sie die wohlbekannteste Iconleiste bedienen können.

Die Space-Quest-Saga - was bisher geschah

Eine Katastrophen-Chronik in 6 Akten - und ein Ende ist noch nicht abzusehen

Die Space-Quest-Reihe ist neben der märchenhaften King's Quest-Serie, den Police-Quest-Simulationen und der Leisure-Suit-Larry-Reihe der vierte große Serienerfolg von Sierra und ein absolutes Muß für jede Spielesammlung, die Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Die meisten unserer Leser wissen das. Doch vielen Computerspiel-Anfängern ist der Name Roger Wilco noch nicht geläufig. Denen wollen wir auf den folgenden Zeilen die Person Roger Wilco näherbringen: Wer ist er, wo kommt er her, und ...warum macht er das?

Das erste Abenteuer des Roger Wilco, **Space Quest 1: The Sarien Encounter**, erschien vor nunmehr 11 Jahren im Jahre 1986 und verblüffte damals die Fachwelt. Ein Spiel mit einem hochmodernen Parser-Interface (das den Computer dazu bringt, eingetippte Befehle wie „Nimm Schlüssel“ zu verstehen) und saten 16 Farben mußte der Spieler woaanders mit der Lupe suchen. Und die aus-



geflippte Story war einzigartig: Die Galaxis von Earnon (Ear-Non) stand vor dem Untergang; nicht nur, daß die galaktische Regierung korrupt und unfähig geworden war, jetzt war auch Xenon (Zee-non), der erdähnliche Planet in seiner Existenz bedroht, weil seine Sonne zu erlöschen drohte. Wissenschaftler entwickelten daraufhin den Star Generator, der in der Lage war, einen leblosen Planeten in einen Feuerball zu verwandeln. Oder umgekehrt, so genau wußte man das noch nicht. Um den Generator eingehender testen zu können, schickte man das Raumlabor Arcada auf die Reise. Kurz nachdem die Arcada den erfolgreichen Abschluß der Testreihe nach Xenon gemeldet hat, wird Sie von den Sarien überfallen, die mit der Eroberung des Star Generators nicht nur die Herrschaft über das Universum erringen, sondern endlich auch zu den besseren Partys eingeladen werden wollen. Der Spieler schlüpft in die Haut eines jungen Mannes, der es sich an seinem Arbeitsplatz gemächlich gemacht hat. In der Besenkammer schläft Roger Wilco, der nur mäßig begabte Raumpfleger der Arcada, den Schlaf des Gerechten. Ein heftiges Rütteln weckt ihn und fast ungnädig öffnet er seine Kammer, um nachzusehen. Um ihn herum sieht alles ziemlich tot aus. Und erst diese häßlichen Blutflecken auf dem Teppich! Wie soll er die nur wieder...Bevor er weitere Überlegungen anstellen kann, wird die Arcada erneut unter Feuer genommen. Roger beschleicht die dumpfe Ahnung, er könnte der einzige Überlebende sein...Und was zum Teufel ist aus dem Star Generator geworden?

Ein Jahr, nachdem er den Star Generator wieder zurück nach Xenon gebracht hat (wie, darüber wollen wir lieber den Mantel des Schweigens legen) stolpert Roger unversehens in sein zweites Abenteuer, **Space Quest 2: Vohauls Revenge**. Dieser Sludze Vohaul ist Roger schon letztes Jahr unangenehm aufgefallen. Doch der neueste Plan setzte dem Faß die Krone auf: er hetzte eine Kompanie genmanipulierter Versicherungsvertreter auf die Xenonier. Nicht nur deshalb war Roger empört: wenn es wenigstens Staubsaugervertreter gewesen wären! Vohauls Rache forderte den Hausmeister ebenso wie den

Spieler. Denken Sie daran: bei einem Mißerfolg ist auch Ihre Lebensversicherungs-police im Eimer! 1989 erschien die **dritte**



Ausgabe der immer beliebter werdenden Spielreihe, **The Pirates of Pestulon**. Der Spieler übernahm genau in dem Augenblick die Kontrolle, als Roger mit viel Einfühlungsvermögen und noch viel mehr



Glück eine Flucht gelang. Nun mußte er nichts weiter tun, als die „Two Guys from Andromeda“ aus den Klauen einer verbrecherischen Piratenbande zu befreien. Die ScumSoft Corporation hielt die beiden hochbegabten Jungs (wen meinen die Autoren bloß damit?) in unwirtlichen Verliesen gefangen, wo sie gezwungen werden sollten, billigsten Videospilschund zu produzieren. Das konnte Roger einfach nicht zulassen. Schließlich ist es, der hinterher den ganzen Müll wieder weg machen muß. Und seine weitere Karriere als Held einer Erfolgsreihe hätte er sich auch abschminken können.

Space Quest 4: The Time Rippers erschien 1991 und wieder ging es um seine Existenz als Star der Computerspielbranche. Doch diesmal mußte er sich nicht gegen die miesen Tricks eines Sludze Vohaul zu



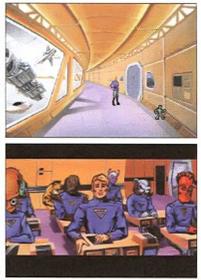
Wehr setzen, sondern gegen die speziellen Maßnahmen der Fortsetzungspolizei. Die hatte es sich in den Kopf gesetzt, der witzigen Serie ein für allemal ein Ende zu bereiten. Alle Liebhaber übler Scherz und deftiger Sci-Fi-Parodien waren aufgerufen, dem leicht überforderten Roger bei seiner heiklen Aufgabe unter die Arme zu greifen. Wer sich um das Sequel



bemühte, der machte die Bekanntschaft einer starken Frau: bei Knutella 2000 wurde nicht nur Roger ganz klein.

Was bei **Space Quest 5: The Next Mutation** geschah, haben wir ja schon mal durchblicken lassen. Roger Wilco mußte bei der

Abschlußprüfung der Star-Con - Akademie kräftig schummeln, um die Prüfung zu bestehen. Der Betrug lohnte sich allemal: er war der erste Hausmeister in der Geschichte der Galaxis, der es bis zum Kommandanten eines Raumschiffes brachte. Oder sind Müllschlucker etwa keine Raumschiffe, hä? Roger kam der Truppe um den dubiosen Captain Quirk und einer intergalaktischen Gang von Umweltverschmutzern auf die Spur, von den enthemmten Mutanten mal ganz zu schweigen. Das Ganze trug sich im Jahre 1994 zu und hatte unmittelbare Konsequenzen auf den Fortgang der Ereignisse ein Jahr später, als **Space Quest 6: The Spinal Frontier** erschien. Denn nach dem Aufstieg unseres Helden folgte der tiefe Fall: Von Job des Captain auf der Kommandoobrücke bis zu seinem Absturz in Polysorbate, wo er bis unter die Achseln im Asphalt versank und nicht mal ausranigerte Roboter ihm eine helfende Hand reichten, war es nur ein kurzer Schritt. Und wenn diese Androiden ihn nicht völlig grundlos eingelocht hätten, hätte er sich in so manche Angelegenheit erst gar nicht eingemischt...



In den letzten zwei Jahren haben wir von unserem Helden nichts mehr gehört. Wahrscheinlich macht er wieder ein Nickerchen in irgendeiner Besenkammer. Doch wie die Best-of-Sierra-Redaktion erfahren hat, soll Bea Wankmeister, eine von Roger heiß bewunderte Frau, von allerlei Lichtschemem Gesindel entführt worden sein. Zur Zeit fehlt von ihr noch jede Spur. Wenn Roger das erfährt, wird er alles, buchstäblich alles unternehmen, um seine Geliebte wiederzufinden. **Space Quest 7** ist also nicht mehr weit. Nur diesmal ist alles viel schlimmer... Diesmal ist es was Persönliches.



Leitfaden für angehende Hygienespezialisten - die

So steuern Sie Roger Wilco sicher durch die Galaxis

Das Inventar

Reinlichkeit ist ein hartes Geschäft. Bevor Sie dem interstellaren Müll eine ordentliche Abfuhr erteilen, müssen Sie sich mit einigen grundlegenden Problemen der Hausmeisterei und Hygiene auseinandersetzen. Auf den folgenden beiden Seiten erfahren Sie alles über Reinigungs- und Sammeltechniken, saubere Aussprache, Analyseverfahren, technologische Kenntnisse (Datacorder, Staubsauger), Bearbeitungstechnik, putz- bzw. spielstrategische Überlegungen und was der Dinge mehr sein mögen. Studieren Sie unsere Anmerkungen aufmerksam, dann steht Ihrer intergalaktischen Karriere als Saubermann/frau nichts mehr im Wege.

Ist bei geübten Adventure Spielern immer rappelvoll. Nur wer alles einsteckt, was nicht niet- und nagelfest ist, kommt weiter. Klicken Sie auf **TASCHEN**, wenn Sie wissen wollen, was Roger bei sich trägt. Um einen Gegenstand einzusammeln, klicken Sie auf **HÄNDE** und dann auf den Gegenstand. Wollen Sie ein Objekt im Inventar **untersuchen**, dann klicken Sie zunächst auf Taschen. Hat sich das Fenster geöffnet, klicken Sie auf **AUGE** und dann auf das gewünschte Objekt. Sie können Ihre gesammelten Utensilien im Inventar aber auch **bearbeiten**. Im Inventarfenster einfach auf das **HAND**-Symbol klicken und danach auf den gewünschten Gegenstand. Ist eine Bearbeitung möglich, werden Sie die Veränderung schon bemerken. Zuweilen wird es nötig sein, zwei Gegenstände innerhalb des Inventars so miteinander zu **kombinieren**, daß ein neuer Gegenstand entsteht. Klicken Sie das **Auswahl**-Symbol an und dann ein Objekt. Mit dem veränderten Zeiger gehen Sie auf einen weiteren Gegenstand und warten, was passiert.

Die Spieleinstellungen

Bei Space Quest 6: The Spinal Frontier haben Sie erstmals die vollständige Kontrolle in der Hand. Sie können:
 → ein Spiel sichern, → ein gesichertes Spiel fortsetzen, → Infos über Space Quest 6 erhalten, → Hilfestellung bei den Einstellungen anfordern, → Sprache, Text oder beides abschalten, → das Rollen (oder Scrollen) ein- bzw. ausschalten → das Spiel verlassen (das werden Sie natürlich tun), → die Geschwindigkeit, Details oder die Lautstärke anpassen und → die Verweildauer der Texte festlegen.
 Noch ein Wort über das Scrollen: In manchen Räumen gleitet der Hintergrund mit, wenn Roger die Grenzen eines Raumes verläßt. Diese Roll- oder Scroll-Funktion können Sie aber abschalten, um das Spiel ggf. schneller zu machen.

Beginnen wir mit der **Auswahlleiste**. Mit der können Sie unserem Helden klarmachen, was er zu tun hat. Das ist auch bitter nötig, denn der arme Roger hat diesbezüglich überhaupt keine Peilung. Diese Leiste befindet sich im unteren Bereich des Bildschirms. Dort können Sie wählen zwischen:

- Füße** Gehen
- Augen** Ansehen
- Hände** Nehmen, geben oder andere manuelle Handlungen
- Mund** Sprechen
- Hilfe** Für den seltenen Fall, daß SIE mal keine Peilung haben

Taschen Inventar (was schleppt Roger alles mit sich rum)
Einst Spieleinstellungen (also Geschwindigkeit, Musik etc.)

Das äußerst rechte Feld zeigt Ihren Spielstand. In der rechten unteren Ecke befindet sich das Anzeigefeld Ihres Inventars. Ein kurzer Blick und Sie wissen wieder, welchen Gegenstand Sie zuletzt ausgewählt haben.

Der Mauszeiger

Für den Roger-Wilco-Fan unentbehrlich. Man kann Gegenstände **aufheben** und **untersuchen**, auf jemand/etwas **zugehen** oder mit einem **Alien sprechen**. Beispiel: Um sich einen Gegenstand näher anzusehen, klicken Sie mit dem Zeiger auf das Feld **AUGEN** in der Auswahlleiste. Nun klicken Sie mit der Spitze des verwandelten Zeigers auf den Gegenstand und schon erhalten Sie die gewünschten Informationen.

Lösung des Rätsels der letzten Ausgabe

IA																VIIA										Zero										2	
1	H															5		6		7		8		9		10		He									
Hydrogen																Boron	Carbon	Nitrogen	Oxygen	Fluorine	Neon	Helium															
3	Li															13	14	15	16	17	18																
Lithium	Beryllium															Aluminum	Silicon	Phosphorus	Sulfur	Chlorine	Argon																
11	Na															19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30										
Sodium	Magnesium															Calcium	Scandium	Titanium	Vanadium	Chromium	Manganese	Iron	Cobalt	Nickel	Copper	Zinc											
19	K															31	32	33	34	35	36																
Potassium	Ca															Ga	Ge	As	Se	Br	Kr																
37	Rb															49	50	51	52	53	54																
Rubidium	Sr															In	Sn	Sb	Te	I	Xe																
55	Cs															81	82	83	84	85	86																
Cesium	Ba															Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn																
87	Fr															87	88	89																			
Francium	Radium															Francium	Radium	Actinium																			

* 57-71: LANTHANIDE

89-103: AKTINIDE

58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu
Cerium	Praseodym	Neodymium	Promethium	Samarium	Europium	Gadolinium	Terbium	Dysprosium	Holmium	Erbium	Thulium	Ytterbium	Lutetium
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103
Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lw
Thorium	Protactinium	Uranium	Neptunium	Plutonium	Americium	Curium	Berkelium	Sodum	Einsteinium	Fermium	Mendelevium	Nobelium	Lawrencium

Space Quest 6

Spielsteuerung bei Space Quest 6



Daß Sie in einem Adventure jedes Detail erforschen und jeden Raum auf

Gegenstände oder versteckte Eingänge peinlichst genau untersuchen sollten, müssen wir einem erfahrenen Best-of-Sierra-Leser nicht mehr erklären. Aber unter unseren Lesern befinden sich viele, die zum ersten Mal Erfahrungen mit einem Computerspiel sammeln wollen, und deshalb verraten wir auf dieser Seite, wie Sie die ersten Momente Ihres Space-Quest-Daseins heil überstehen. Wer lieber seiner eigenen Spürnase vertraut, wird höflich gebeten, den folgenden Zeilen mit verständnisvollem Desinteresse zu begegnen. Gleich nach der Eingangsanimation erhalten Sie einen Vorgesmack auf das, was Ihnen bevorsteht, wenn Sie Ihr Schicksal mit der verkrachten Existenz eines Roger Wilco verbinden: Sie stecken bis zum Hals im Asphalt. Ziellooses Rumklicken mit der Maus hilft Roger ebenso wenig wie die vorbeifliegenden Passanten. Roger muß sich schon selbst aus dem Schlamm ziehen. Und wie macht er das? Werfen Sie doch einmal einen Blick auf die Auswahleiste und klicken Sie auf das **HÄNDE-FELD**. Jetzt klicken Sie mit dem **HAND-Zeiger** auf den von rechts kommenden Roboter, sobald der in Rogers Reichweite auftaucht. Das stellt ihn wieder auf die Füße.

Jetzt sollten Sie die Umgebung eingehend inspizieren. Schau'n Sie sich doch mal das **Fahrrad** da drüben an. Hier können Sie den ersten Gegenstand für Ihr Inventar bunkern: Klicken Sie mit dem **HAND-Zeiger** auf das Teil, das da vom Drahtesel runterbaumelt, klicken Sie nun auf **TASCHE** und schon sind Sie stolzer Besitzer einer **Ausweis-karte**. Wenn Sie danach ein neues Foto brauchen und zufällig einer mobilen Fotokabine begegnen, dann nehmen Sie die **Buckazoids** aus der **Tasche**. Klicken damit auf den **Eingang** der Kabine und schießen Sie ein paar scharfe Paßfotos von unserem Helden. Ein Blick in die **TASCHE** beweist Ihnen, daß es geklappt hat. Jetzt können Sie auch gleich ausprobieren, wie die **Kombination** zweier Gegenstände funktioniert: öffnen Sie das Inventar mit einem **Klick** auf **TASCHE** und **WÄHLEN** Sie das **Foto**. Nun klicken Sie auf die Ausweis-karte und schon haben Sie einen neuen Gegenstand, den Sie später noch gut gebrauchen können. Die Bewohner von Polysorbate sind obrigkeits-hörig. Ein Blick auf den amtlich wirkenden Ausweis und schon öffnet sich für Roger so manche Tür. Probieren Sie's aus!

Das Peilsenderpuzzle

Sie werden in einem recht frühen Stadium des Spiels mit der Aufgabe konfrontiert, einen Datacorder in einen Peilsender zu verwenden. Für Programmierer und andere Spielkinder mag das kein Problem

sein, aber da gibt es ja noch die Heerscher der technischen Kinder, die in ärgste Verlegenheit geraten, wenn Sie Videorecorder mit XXX-Code programmieren sollen. Nach Öffnung des Datacorders erkennen Sie unschwer ein Raster aus fünf Quadraten mit fünf Subschaltkreis-Platinen, die sich Quadrat zu Quadrat bewegen lassen. Die Platinen haben **Jumper** (Kennen Sie aus Ihrem PC-Bausatz), die Sie auf einen von fünf IRK-Werten einstellen können (**IRK 1, IRK 3, IRK 5, IRK 7 und IRK 9**). Der Sockel kann fünf verschiedene Chips aufnehmen: den **Dentium**, den **Spentium**, den **Repentium**, den **Fermentium** und den **Dimtel**. Die dazugehörigen Quadrate werden als **Sensorgruppen A bis E** bezeichnet.

Sie brauchen jetzt nichts weiter tun, als die korrekte Sensorgruppe für jede Platine herauszufinden, auf jeden Sockel den richtigen Chip zu setzen und auf jeder Platine den korrekten IRK-Wert zu jumpern. Das wird Ihnen um so leichter fallen, wenn wir Ihnen die Konfigurationsrichtlinien für die Feedbackcontroller- bzw. Tachyonentransmitter-Platine erklären. Dazu kommen wir gleich. Zunächst wollen wir die Unklarheiten in bezug auf den Rekalibrierungsfaktor, den Subraumemitter und den Partikelschild ausräumen. Wie der Redaktion mitgeteilt wurde, muß eine dieser Platinen an die **Sensorgruppe E** angeschlossen, eine andere auf den **IRK-Wert 1** gesetzt und die letzte mit dem **Spentium** betrieben werden. Was die Richtlinien für die übrigen Platinen betrifft, so erfahren wir aus sicherer Quelle daß,

- der Tachyonentransmitter den Dentium-Chip verwenden und nicht auf Sensorgruppe C betrieben werden sollte,
 - der Partikelschild nicht auf Sensorgruppe E betrieben werden sollte,
 - der Subraumemitter sich nicht mit IRK 7 verträgt,
 - der Rekalibrierungsfluaktuator auf Sensorgruppe A zu betreiben ist und mit einem IRK-Wert 9 ausgestattet werden muß,
 - der Feedbackcontroller mit dem Fermentium-Chip inkompatibel ist und keinesfalls auf den Sensorgruppen B oder C betrieben werden darf,
 - die Platine mit dem IRK-Wert 3 auch mit dem Dimtel-Chip läuft und daß
 - die Platine auf Sensorgruppe D auf IRK 5 gejumpert werden muß.
- Sehen Sie, so einfach kann Computertechnik sein. Mit möglichst kurzen und prägnanten Begriffen lassen sich selbst die kompliziertesten Sachverhalte allgemeinverständlich darstellen. Ihre Wissenschaftsredaktion

Korrektur der Redaktion

Dies sollte aber nur erfolgen, wenn ein Sauglevel von mehr als 12 eingestellt ist. Unglücklicherweise haben wir nicht erwähnt, daß das Sauglevel des 4000, wenn er auf über 10 eingestellt ist, auch Gardinen, Tapeten, Wandverzierungen und, wie wir feststellen konnten, Haustiere mit einem Gewicht unter 15 Kilo einsaugt.

Zusätzlich ist, falls das Sauglevel 12 übersteigt, die Möglichkeit gegeben, daß Plastostahl-Schleusenfenster aus ihrer Verankerung gerissen werden, was einen plötzlichen Druckausgleich zur Folge haben könnte. Dieser hat einige häßliche Nebenwirkungen für sauerstoffatmende Lebensformen. Wir haben deshalb unsere Empfehlung für den Schlontzmeister 4000 von 4 auf 2 Saugungen geändert.

HH bittet, den Fehler zu entschuldigen, und möchte der Familie der verstorbenen Velda Zeenbucket auf dem Galaktischen Kreuzer Hindenburg das Mitgefühl ausgesprechen. Velda Zeenbucket, late of the galactic cruiser Hindenburg.

ARBEITSBLATT FÜR DAS PEILSENDERPUZZLE

TACHYONENTRANSMITTER

1	A	Dentium
3	B	Repentium
5	C	Fermentium
7	D	Dimtel
9	E	Spentium

PARTIKELSCHILD

1	A	Dentium
3	B	Repentium
5	C	Fermentium
7	D	Dimtel
9	E	Spentium

SUBRAUMEMITTER

1	A	Dentium
3	B	Repentium
5	C	Fermentium
7	D	Dimtel
9	E	Spentium

REKALIBRIERUNGS-FLUKTUATOR

1	A	Dentium
3	B	Repentium
5	C	Fermentium
7	D	Dimtel
9	E	Spentium

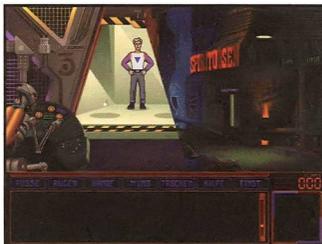
FEEDBACKCONTROLLER

1	A	Dentium
3	B	Repentium
5	C	Fermentium
7	D	Dimtel
9	E	Spentium

Im Universum ist der Putzteufel los - Roger Wilco kehrt zurück!

Was wäre die Welt ohne ihre Reinigungskolonnen und Putzbrigaden? Ein einziger Dreckhaufen! Auch die Galaxis der Zukunft kommt nicht ohne diese spezielle Sorte Ordnungshüter aus. Bester Beweis: die Abenteuer des Roger Wilco, einer Reinigungsfachkraft von höchsten Graden, der es in seinen bisherigen fünf Episoden vom einfachen Wischmop bis zum Kommandanten eines Raumschiffes gebracht hat!

Zugegeben, die USS Eureka war keine Forschungsstation, sondern eher ein interstellarer Müllschlucker, aber was soll's: sich in eine solche Position vorzumogeln, war ein hartes Stück Arbeit. Wer die StarCon-Akademie nach Strich und Faden bescheißt, um dort zur Kapitänsprüfung zugelassen zu werden, muß was auf dem Kasten haben! Und damit ist nicht etwa der Spülkasten gemeint. Doch neben seiner blitzsauberen Ausstrahlung zeichnet sich Roger noch durch eine zweite Eigenschaft aus, die ihm an den Fingern klebt wie seinen Kollegen das Desinfektionsmittel: sein schier unglaubliches Pech. Ohne diesen Makel hätte er es in all den Jahren mindestens zum Gewerkschaftsboß der IG Mop, Feudel, Lappen gebracht. Doch die Sterne sind gegen ihn: wo Roger Wilco auftaucht, ist der Schlamassel nicht weit. Es ist sein destruktives Potential, das ihn mit schöner Regelmäßigkeit um Kopf und Kragen bringt.



▲ Roger Wilco, der strahlende Held der Space Quest-Reihe, ist starker als ein paar Tage Urlaub in Polysorbate, dem Mallorca der Zukunft, werden ihm sicher guttun.



▲ Die Passanten interessiert Rogers Lage einen teuchten Kehricht. Da muß er sich schon selber helfen. Also packt er einen der Roboter am Schlaflichten.

Die Akademie schlägt zurück

Auch in seinem neuesten Abenteuer, dem sechsten insgesamt, ist das nicht anders. Alten Roger-Fans zur Erinnerung und allen ex-orbitalen Frischlingen zur Einführung: In Space Quest 5: The Next Mutation avancierte unser Held zum Kommandant des Raummüllschluckers Eureka. Eine Karriere mit fatalen Folgen – für das Schiff. Betrügerische Amtsanmaßung aber verurteilt die StarCon auf das Degradierendste und Roger wird wieder das, was er immer war: die Ein-Mann-Putzkolonne, strafversetzt auf die „SCS DeepShip 86“ unter Kommandeur Kielbasa. Der wiederum hält die Besatzung seines Schiffes für überfordert und verordnet der Crew erst mal Urlaub. Das Ferienparadies heißt „Polysorbate LX“, ein ziemlich trostloses Stück Galaxis, aber immer noch besser, als im „DeepShip“ den Staub von den Platinen zu kratzen. Wie immer bei Roger wendet sich die Situation schon bald zum Schlechteren: Die Restbesatzung der „DeepShip“ kann mit der Transporterstrahlung, spätestens seit Commander Kirks Zeiten als „Beamen“ bekannt, nicht umgehen. Statt einer sanften Dematerialisierung, sorgt der harte Schlag einer gepanzerten Faust für eine Verschiebung der Landungskoordinaten und eine ungefederte Ankunft im vermeintlichen Ferienparadies. Die schönsten Wochen des Jahres hatte sich Roger mit Sicherheit anders vorgestellt. Auch die Animatoure sind nicht mehr das, was sie früher

einmal waren. Keine dieser seelenlosen Kombinationen aus Lötzinn und Silicium will ihm auf die Beine helfen. Na wartet, denkt sich Roger, Wilco lebt! Also schnappt er sich einen der vorbeischleudernden Roboter und dem bleibt keine andere Wahl, als unseren reinlichen Helden aus dem Dreck zu ziehen. Die erste Hürde ist also genommen, doch Roger wäre nicht er selbst, gäbe es bei ihm die Probleme nicht gleich im Doppelpack. Für die Teilnahme am pulsierenden Nachtleben von Polysorbate fehlt es unserem Meister Propper an fast allem: kein Taxi weit und breit und auch kaum Buckazoids in der Tasche. Die Chancen, noch im Laufe des Tages eine Bar heimsuchen zu können, tendieren gegen Null...Doch der aufmerksame Spieler entdeckt natürlich bald das vergammelte Fahrrad. Das schreit förmlich danach, inspiert zu werden, und richtig, ein Blick genügt, schon hat der geübte Adventure-Spieler erkannt, daß es hier etwas zu holen gibt. Die Identitätskarte läßt Rogers altes Hochstaplerherz höher schlagen, steht dort doch deutlich „Security“ geschrieben. Die Karte stünde ihm noch viel besser zu Gesicht, hätte das Photo auch nur die entfernteste Ähnlichkeit mit seiner Waschmittelwerbung-Physiognomie. Aber egal, erst einmal einsacken das Teil, das Foto kann man immer noch irgendwie machen lassen. Und richtig, nur ein paar Meter weiter nördlich, an einer



▲ Der mobile Fotoautomat kommt Roger wie gerufen. Er braucht dringend neue Paßfotos und wer weiß, ob er in dieser Gegend einen Fotografen findet.

Kreuzung, findet er einen dieser mobilen Fotografieschnelldienste und kurze Zeit, nachdem er seine Münzen dem Automat spendet und die fertigen Fotos im Inventar in seinen Pass „klebt“, hat Roger das passende Bildchen für seinen Ausweis. Dafür ist er jetzt völlig blank. Wenn er jetzt noch irgendwie die Dioden fliegen lassen will, muß er sich was einfallen lassen. Doch Roger ist ein aufgeräumter Bursche und außerdem völlig hemmungslos, wenn es darum geht, andere Leute um Bares anzubaggern. Zum Beispiel diesen Herrn im Trenchcoat da drüben, der ganz offensichtlich nach etwas sucht. Wenn er dem seine Dienste anbietet? Kleine Grundreinigung gefällig? Oder ein wenig hausmeistern vielleicht, ein Block oder ein Café? Nein? Schade...Aber halt, warten Sie! Der Mann entpuppt sich beim näheren Anpumpen als Privatdetektiv (daher die berufstypische Kleidung), der einem Enddroiden auf der Spur ist, einem im Grunde völlig harmlosen und körperlich minderbemittelten Kerl, der sich eigentlich nur noch in einer ganz bestimmten Kneipe aufhalten könne. Wenn Roger ihm aber partout die Arbeit abnehmen möchte, bitte sehr, fünfzig Buckazoids wären schon drin...und der Datacorder hier auch. Die Chance kommt nie wieder, denkt sich unser Held, ganze fünfzig Mücken, bloß, um diesen Zwerg abzugreifen...Und das gleich an Ort und Stelle, schließlich befindet sich das fragile Etablissement genau da, wo er hin will: im Nachtjacketviertel.

Etwaige Bedenken werden von der Aussicht auf ein paar herzhafte Drinks und ein Bett für die Nacht rasch beiseite gewischt. Roger Wilco nimmt den Auftrag an und lenkt seine Schritte zum „Orion's Belt“. Das hätte er besser sein gelassen...



▲ So schnell kann man sich eine neue Identität verschaffen. Man nehme einen vergammelten Ausweis, ein neues Foto und schon wird der Hausmeister zum Sicherheitsoffizier.

Space Quest 6

Roger, laß es krachen - wenn Hausmeister feiern



▲ Gelernt ist gelernt. Als Hausmeister weiß Roger, wie er mit sperrenden Türen umzugehen hat. Natiforsch betritt er den Raum.



▲ Wenn der Kleptomane zweimal klingelt - Roger hat es auf das Geld der Serviererin abgesehen.



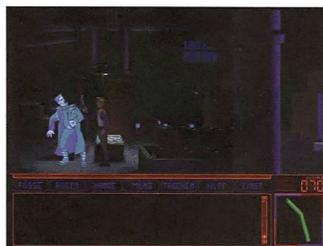
▲ Roger sucht Anschluss - jedoch nicht bei der Dame. Er fahndet nach einer Möglichkeit, den Nitrotank anzuschließen.

Im Orion's Belt treibt sich allerlei merkwürdiges Volk herum, aber einer, auf den die Beschreibung des Mr. Blaine passen könnte, ist nicht unter den Gästen. Dafür fällt das Auge unseres Hausmeisters auf eine verschlossene Kellertür. Der gewiefte Adventure-Spieler spürt instinktiv, diese Tür hat etwas zu verbergen. Also muß er Roger dazu bringen, sie zu öffnen. Ohne einen passenden Schlüssel gibt es nur einen Weg, der Roger aus alten Hausmeistertagen nicht unbekannt ist: die sogenannte **Brachialmethode**. Dem steht die Tür alles andere als aufgeschlossen gegenüber. Doch mit **gezielten Tritten** und etwas Geduld hebt Roger selbst das stabilste Türblatt aus den Angeln. Kurze Zeit später hat unser Held eine Begegnung der dritten Art: Auge in Auge mit besagtem **Endoroiden**. Der weist gegenüber Blaines Beschreibung allerdings geringfügig veränderte körperliche Merkmale auf... Auf ruppige und bestimmte Art bittet er unseren Freund, seine Beine in die Hand zu nehmen und zu **verschwinden**. Wenn Ihnen etwas an Roger und dem weiteren Verlauf des Spieles liegt, sollten Sie diesem Ansinnen auf keinen Fall widersprechen. Und beilen Sie sich! Wieder in Sicherheit muß Roger erst mal eine Runde abzittern, bevor er einen glasreineren Gedanken fassen kann. Hier unten kommt er ohne größere körperliche Schäden nicht weiter. Die fünfzig Mücken sind in weite Ferne gerückt. Aber so schnell gibt unser Held nicht auf. Erst mal rein in den **Fahrstuhl** und hoch auf die obere Etage. Vielleicht kann man die Situation von dort wieder geradbiegen. Oben angekommen, bemerkt er eine **Serviererin**, die gerade ein Paar Tische sauberwischt, eine Kollegin sozusagen. Nun kommt die dunkle Seite unseres Saubermannes zum Vorschein, denn er klagt seiner Schwester im Geiste kurzerhand die **Buckazoids vom Tablett**. Weiter hinten im Raum treiben ein paar **Halbwüchsige**, eine ähnliche Landplage wie ihre Vorfahren aus dem Märchenreich (vgl. Best of Sierra 2/97: King's Quest: Die prinzlose Braut), ihr Unwesen. Sie machen sich an einem **Nitrotank** zu schaffen, offenbar mit der Absicht, sich in eine bessere Welt zu schnüffeln und sich die Schleimhäute zu ruinieren. Jetzt läßt Roger den Hausmeister raushängen: Er hält ihnen seine „Security“-Karte unter die Nase. Tief beeindruckt suchen diese das Weiße. Roger, die Respektperson, nimmt deren Hinterlassenschaften in Augenschein. Die **Schläuche** passen ja noch in die Tasche, aber dieser gut gefüllte Nitrotank sprengt selbst das größte Inventar.

Unwillkürlich muß Roger an den muskelbepackten Wiederling im Kellergeschoß denken. Warum sich das eigene Äußere zerbeulen lassen, wenn man seine Gegner mit einer gehörigen Portion Nitro-Eisbelkaltstellen kann? Das **Anschlußrohr** befindet sich **rechts neben dem Tisch** in der Ecke, das ist nicht das Problem. Aber wie leitet man die

Substanz nach unten? Kurz nachgedacht, Roger! Jede Kneipe hat doch Ihre eigene Kühlkammer. Also runter ins Erdgeschoß und den **Barkeeper** fragen, ob man sich mal eben an der Leitung vergreifen dürfe...Nein, so geht das natürlich nicht. Der Cocktailshaker will nachhaltig beschäftigt sein, und Roger, der alte Hochstapler, greift zum wiederholten Male zur „Security“-Karte und bestellt sich einen „Special“. Obriekheitshörig wie Roboter nun mal sind, greift der sofort in die Tasten und entfernt sich freundlicherweise für einige Augenblicke. Roger hechelt hinter die Theke und macht sich mit der örtlichen Haustechnik vertraut. **Vier Rohre** führen nach unten, da müßte sich doch eines finden lassen...Und richtig, die **dritte Leitung** von links (wenn Sie die nicht finden, nehmen Sie doch einfach die zweite von rechts) scheint unbelegt zu sein. Roger weiß, was zu tun ist, denn sein geschultes Auge hat natürlich längst erkannt, wie er seinem neuen Freund, dem Endoroiden gehörig auf die Platinen rücken kann: Er **reißt** mit beiden Händen das Rohr unterhalb des Ventils **von der Wand**, schnappt sich die **Schläuche** aus seiner Hosentasche, entwirrt dieselben und verbindet das **Schventil links** in der Ecke mit der frisch **herausgerissenen Leitung** nachdem er zur Stärkung noch einmal schnell im Kühlschrank nachschaut, was der Barkeeper so zu bieten hat. Gesagt - getan, eilt er nun nach oben, um dem Nitro seinen Lauf zu lassen. Der **Eiswürfelbehälter** hat es unserem Kleptomaten im Overall besonders angetan und schwuppdig verschwindet das Gerät in den unendlichen Weiten seines Inventars. Schließlich muß er an seine Zukunft denken, und dieser Portionierer ist der ideale Grundstock für seine künftige Hausbar. Aber jetzt muß er sich beilen, bevor der krakenarmige Chef de Coktel zurückkommt. Roger spurt wieder in den Aufzug, begibt sich ins **obere Stockwerk** und dreht das **Nitro-Ventil** auf. So, das dürfte seine Wirkung nicht verfehlen. Einen kleinen Augenblick gewartet, bis die Ereignisse dort unten sich gesetzt haben, dann nimmt unser Hausmeister seinen Inspektionsgang durch die Kellergewölbe auf.

Die Aktion war ein durchschlagender Erfolg. Der Endoroid steht da, als sei er dem Yeti persönlich begegnet. Mit der am Boden liegenden **Eisenstange** kann man den Herrn in seine Einzelteile zerbröseln. Während der Endoroid von elektrischen Schafen träumt, schaufelt Roger dessen würfelförmigen Überreste in seinen Eisbehälter. Das Problem wäre gelöst, Roger! Jetzt nichts wie hin zu Mr. Blaine und die Kohle einfahren, bevor es wärmer wird. Eilends verläßt Roger das Etablissement. Nach **Blaine** muß er gar nicht lange suchen, der lungert schon seit geraumer Zeit vor dem Orion's Belt herum. Diesen Ausgang hat er offenkundig nicht erwartet, denn in bezug auf die Bezahlung gibt er sich zunächst ausgesprochen zugeknöpft. Das ändert sich erst,



▲ Den Endoroiden hat es kalt erwischt. Ein Wink mit der Eisenstange genügt und ...



▲ ...Roger kann die handlichen Überreste zusammenfegen. Den passenden Behälter hat er zufälligerweise dabei.

als Roger die vage Andeutung fallen läßt, der schockgefrorene Herr im Becher könne womöglich wieder auftauen. Diese wenig erbauliche Aussicht erhöht Blaines Zahlungsmoral um satte hundert Prozent. Um ein kleines Vermögen reicher, begibt sich der intergalaktische Saubermann in nächstbeste **Hotel**, um sein ermattetes Haupt zur Ruhe zu legen. Der Nachtportier reagiert erst auf Anknippen und erweist sich auch sonst als wenig kooperativ: Nach zähen Verhandlungen ist er allenfalls bereit, den Preis von zweihundert auf dreihundert Buckzoids zu erhöhen. So kann es gehen, wenn man Roger Wilco heißt...

Im Universum ist der Putzteufel los - Roger Wilco kehrt zurück!

Roger, laß es krachen - wenn Hausmeister feiern

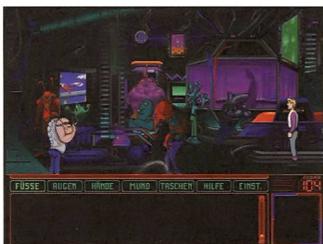
Wenn Sie glauben, Roger ließe sich von derlei Widrigkeiten in irgendeiner Weise ankränkeln, haben Sie sich aber geschnitten! Wenn er sich das nötige Kleingeld schon nicht auf ehrliche Weise erarbeiten kann (Serviererin beklaulen, Kellergewölbe in Eiswüsten verwandeln), dann gibt es im Universum von Space Quest 6 nur noch eine Möglichkeit an Geld zu kommen: Zocken! Gegenüber vom Orion's Belt liegt eine Spielhalle. Und was spielt der moderne Alien heutzutage? Natürlich **Stooge Fighter 3**, den schnellsten Actionküller, den die Galaxis je gesehen hat! Am Eingang der Halle ist noch ein Gerät frei. Nichts wie hin, Roger, Du hast keine Chance, nutze sie! Und tatsächlich, der Computergegner erweist sich als bärenstark, gegen die Tricks und Finten des Rechners findet unser Held einfach

kein Mittel. Auch das Spiel gegen den Gehörnten geht in die Binsen. Das hilft nur eins, Roger: Du mußt Dich mental besser vorbereiten. Raus mit Dir an die frische Luft, die Moves noch einmal im Geiste nachvollziehen... Roger Wilco verläßt die Spielhalle und übt sich gerade in positivem Denken, als ihm ein ziemlich abgerissener, angetrunkener Galaxisstreicher über den Weg läuft. Elmo brüstet sich damit, den geheimen Code zu kennen, mit dem sich die Geheimwaffe von Stooge Fighter aktivieren läßt. Die Information müsse Roger doch eine Flasche „Coldsordian Brandy“ wert sein... Roger ist zwar skeptisch, aber er hat keine andere Wahl. Also geht er in den „Boot Liquor Store“, doch den Besitzer muß Roger schon zweimal ansprechen, bevor der eine Flasche dieser Edelmarke herauskröht. Gegen 20 Bucks, versteht sich. Der Genießer schweigt und zahlt. Elmo Pug liegt immer noch in der Gosse, doch das Getränk aktiviert seine motorischen Fähigkeiten: Er überzittert Roger nicht nur einen Spickzettel mit der Aufschrift A-B-B-A-C-A-C-A, sondern auch noch einen Fisch. Etwas irritiert macht sich Roger sofort auf in die Spielhalle. Und tatsächlich, wenn er die Feuerknöpfe in der angegebenen Reihenfolge drückt, erhält Roger Zugriff auf die bisher geheimgehaltene Superwaffe. Nachdem er zunächst den Computergegner nach allen Regeln der Hausmeisterinnung aus-ein-ander-genommen hat, fühlt sich Roger stark genug, den Gehörnten erneut herauszufordern, nur diesmal um Geld. Der Einsatz beträgt, wen wundert's, exakt 300 Buckzadocs. Doch an Elmos Cheatcode wetzt sich der Kerl die Hörner ab, gegen den Reinigungsfachwirt hat er keine Chance. Mürrisch bezahlt er seine Spielschulden und Roger eilt federnden Schrittes zurück zum „Dew Beam Inn“, dem Hotel mit den etwas anderen Geschäftspraktiken. Dem Portier bleibt nichts anderes übrig, als ihm einen Schlüssel zu geben, doch Roger macht seinem Ruf als einer der größten Loser der Sternengeschichte alle Ehre. Just in dem Moment, als er seine Tür öffnen will, wird er von zwei finster dreinblickenden Herren am Schlaf-fischen gepackt und mitgenommen.

Kein Bett, keine Drinks, keine Weiber, stattdessen angekettert auf dem kalten Boden liegend... Roger Wilco hat wieder einmal voll ins Klo gegriffen. Aber, wie gesagt, der Mann läßt sich nicht unterkriegen. Mit einer selbst für Hausmeister ungewöhnlichen Akrobatik greift sich Roger den Schlüssel, der dort oben an der Wand hängt und genau auf das Schloß der Tür paßt. Doch bevor er sich so richtig darüber freuen kann, ist er ihn auch schon wieder los, denn sein metallener Wärter hat Wind von der Sache bekommen. Trotzdem, da oben hängt noch ein Nagel, und damit lassen sich Handschellen aufs Vortrefflichste lösen. Das ist in der fernen Zukunft noch genau so wie heute.

Auch für Roger die Zirkusnummer ein zweites Mal auf und befreit sich hernach von seinen Fesseln. Zwischen Roger und der Freiheit befindet sich jetzt nur noch dieser hartnäckige Wächter. Jeder hat seinen wunden Punkt, auch Gefängniswärter bilden da keine Ausnahme. Dieser hier hat ein Implantat unter seinem Metallacken, wenn man das ausschalten könnte! Gegen Schläge sind solche emotionslosen Kreaturen gemeinhin immun, aber bei Strom knallt ihnen schon mal die Sicherung durch. Eine Steckdose ist allerdings nirgendwo zu entdecken. Da muß dann ein Wandbehang herhalten: Roger fingert das „Pelvis“-Stoffposter von der Wand und breitet es auf dem Fußboden aus. Roger entdeckt seine musisch-sportlichen Qualitäten: Hatte er zunächst mit rhythmischer Sportgymnastik Erfolg, läßt er nun ein Steptanz-Stakkato vom Stapel, das Fred Astaire glätt die Schuhe ausgezogen hätte. Derart statisch aufgeladen, verpaßt Monsieur 100000-Volt seinem Bewacher einen Schlag auf den Hartnacken und läßt ihm die Dioden aufleuchten.

Den Schlüssel nimmt Roger wieder an sich, ebenso den Datarcorder. Neben einem „Luftentfeuchter“ findet ein bizarres Teil sein Interesse, eine sogenannte „Burlesque Moddie“-Platine. Aber mit Grübeleien kann sich unser Held heute nicht lange aufhalten. Das Gerät, das irgend etwas mit einem „Possemodus“ zu tun haben muß, wandert vorsichtshalber in die Tasche des unehrlichen Finders. Der hat von derlei Possen ohnehin genug. Er ist müde, er will jetzt ins Bett, also muß er hier raus. Mit dem Schlüssel des unter Strom stehenden Wärters öffnet Roger die Tür und stürzt... dem Kerkermeister direkt in die Arme!



▲ Roger steht der Sinn nach einem Spielchen. Doch gegen die beirte künstliche Intelligenz hat die organische Einfalt keine Chance.



▲ Eigentlich ist es ja eine Schnapsidee, aber was tut man nicht alles, um sich ein paar Bucks zu verdienen? Also statter Roger dem Geschäftsführer des Getränkeshops einen Besuch ab.



▲ Elmo nimmt den Brandy in Empfang. Zum Dank schiebt er Roger einen Zettel mit den begehrten Cheat Codes rüber.



▲ Gut geschummelt ist halb gewonnen. In „Stooge Fighter“ ist Roger nicht mehr zu schlagen. Die Nacht ist gerettet.



▲ Ein Mütze Schlaf wird unserem Helden guttun. Roger freut sich schon auf sein Bett.



▲ Das Nickerchen muß Roger wohl oder übel verschieben. Er ist fest entschlossen, sich bei der Reiseleitung über den miesen Standard dieses Hotels zu beschweren.

Space Quest 6

Mit dem Taxi zurück aufs rettende Schiff



▲ Was Sie schon immer über Cybersex wissen wollten und nie zu tragen wagten - der Roboterstriptease bringt selbst Silicium zum Schmelzen.



▲ An ihrem Gürtel soll ihr sie erkennen - den Leibgürt seines Wächters steckt Roger vorsichtshalber ein. Denn will er sich in Ruhe aus der Nahe anschauen.

Keine Bange, der Kerl ist der siliciumgewordene Beweis, daß es auch unter Robotern Beamtentypen gibt. Er schert sich einen feuchten Ölappan um Rogers Anwesenheit. Das sollten Sie sich zunutze machen und den Vorhof zur Hölle zunächst inspizieren. Denn in der Kiste werden Sie eine weitere Platine finden, diesmal eine im „Flegel-Modus“. Jetzt ist Schnelligkeit angesagt. Roger klebt das Flegel-Modus-Etikett auf die „Possen-Modus-Platine“ und überreicht dem unaufmerksamen Wächter die manipulierte Steuereinheit. Der stutzt, setzt sich sein Implantat ein und will gerade den Kasernenhof der Zukunft anschlagen, als ihm der Possen-Modus in die Parade, oder besser gesagt, in die Glieder fährt. Was nun folgt, ist für Anhänger unterkühlter Erotik eine wahre Augenweide: ein Roboterstriptease, der nicht nur Stahlhelmschichten und Glühlämpchen in Wallung bringt. Tanzend, splitterfaserknack und bester Laune entfernt sich der musische Wächter von seinem Gefangenen. Roger hat alle Zeit der Welt, einen Blick auf die Bekleidung dieses Possenreiters zu werfen. Besonders interessant ist der Gürtel, den der Wärter so kokett zu Boden warf. Die Fernbedienung kann Roger allemal gebrauchen, und dieses komische Teil da, na ja, wer weiß, wozu das gut ist...Egal, einpacken, das Ding, wagschmelzen kann er es immer noch. Mit der Fernbedienung hebt Roger die Energiesperre auf und hat jetzt nur noch Wunsch: Zurück auf die DeepShip, ab nach Hause zu den liebevoll getunten Sportstaubsaugern und Hochleistungswischern, und endlich weg von diesem unseligen Planeten, der seine Touristen aus fadenscheinigen Gründen hinter Plasmagardinen verschwinden läßt. Doch bevor er einen geharnischten Brief an das Tourismusministerium in Polysorbate schicken kann, muß er einen Weg finden, von hier zu verschwinden. Ein Taxi wär' nicht schlecht. Aber woher nehmen, in dieser gutverlassenen Gegend? Der Computer des Wärters! Natürlich! Die gelben Dateien mit der Übersicht

über alle Transportunternehmen des Planeten! Aber ach! Ohne eingelegte CD ist der Computer so dumm wie geschnitten Brot und die CDs, die auf dem Tisch liegen, machen auch nicht viel her. Bis auf eine, die zweite von rechts: Hier erfährt Roger, daß sich auch gewöhnliche Dacorder zu Notrufzentralen umprogrammieren lassen.

Mit lästigen Details hält sich die CD aber nicht auf. Es hilft nichts, Roger muß auf seine versteckten Talente als Informatiker appellieren. Dann weiß er, was zu tun ist - er zerlegt den Dacorder in seine Bestandteile und setzt diese wie folgt neu zusammen:

BEREICH	PLATINE	CHIP	IRKS
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Jetzt raus auf die Terrasse und die neue Hotline für inhaftierte Hausmeister ausprobieren! Roger muß nicht lange warten: schon kurze Zeit später erscheint das lang ersehnte Flugtaxi. Keine Sekunde zu früh: der Wächter hat sich wieder erholt, allerdings bleibt ihm nichts anderes übrig, als dem Flüchtenden wutentbrannt den Fisch hinterherzuschmeißen. Selbst dem notorischen Verlierer Roger Wilco lacht hin und wieder das Glück. Nicht nur, daß er seinen Häschern entkommen kann, sitzt im Taxi auch noch Stellar Santiago, ein wahrhaft galaktischer Stern, dem Roger liebend gern einmal seine Abziehsammlung gezeigt hätte.

Der Besuch bei der alten Dame

Roger ist heilfroh, wieder an Bord des alten Suspensoriums zu sein. Lieber hundertmal Nacktputzen vor den Offiziersgattinnen als noch einmal einen solchen Horrortrip. Incentive-Reisen hatte er sich immer anders vorgestellt. Das mit der Abziehsammlung hat sich auch zerschlagen, denn Stellar meldet sich ab zum Orthopäden (sie hatte an Roger ganz schön zu tragen). Zeit genug für unseren Helden, ein paar Informationen über die Reiseleitung dieser lausigen Veranstaltung zusammenzutragen: Wer hat ihm das eingebracht und warum? Am erbeuteten Gürtel klebt noch ein Stück Fell, das sich der Wärter bei seinem Totalstrip selbst über die Ohren gezogen hatte. **Jetba the Hop**, an Bord zuständig für Wissenschaft und Forschung, will allerdings ausführlich bekümmert werden, bevor er seinen DNA-Analysator zur Verfügung stellt. Das Gerät scant den Büschel nach Strich und Faden ab und bannet die Ergebnisse auf eine Datenkarte, die Roger sofort an sich nimmt und am ComPost-Terminal der Krankenstation untersuchen läßt. Die Resultate sind ausgesprochen dünn: Rancid heißt der Lämmel, aber alle weiteren personenbezogenen Daten unterliegen einem Sperrvermerk. Das läßt darauf schließen, daß der Mann über gewisse Kontakte verfügt und Protektion genießen muß.

Roger wird in seinen Überlegungen jäh unterbrochen, denn das ComPost-Terminal hat noch eine weitere Nachricht: Commander Kielbasa beordert seinen besten Reinigungsfachmann mit einem Sonderauftrag nach Delta Burkulson 5. Über die ComPost geht es zum Transporterraum und von dort aus wird Roger an seinen neuen Einsatzort gebracht. Im Haus der alten, kränkeldnen Dame Sharpei soll er nach dem Rechten sehen und sich nützlich machen. Die alte Dame mag zwar bettlägerig sein, aber ihre spitze Zungen ist noch voll funktionsfähig. Sie liebt es, unseren wackeren Streiter wider den Gummibrieb mit ihren Bemerkungen zu trietzen. Auch ihr Verhalten kommt ihm merkwürdig

vor, aber zunächst schiebt er das auf ihr Alter. Auch als sie ihn ins Badezimmer schickt, wo er zur Vermeidung geruchssensitiver Ungeschicke erst einmal den Boden vor der Toilette repariert, um dort aus dem Medizinschrank ein Medikament zu holen, kommt ihm das nicht verdächtig vor. Was er nicht sehen kann: als Roger das Badezimmer betritt, fingert die alte Hexe unter ihrer Bettdecke mit dünnen Fingern eine Fernbedienung hervor und läßt Gas einströmen. Der Umgang mit Pestiziden ist Roger als Hausmeister natürlich wohlbekannt, nur, daß er hier die Rolle des Silberfisches übernehmen soll, will ihm nicht in den Kopf. Also schnappt er sich die Hydraulik des Bettes und versucht, die Tür aufzustemmen. Urplötzlich taucht Stellar auf. Sie gibt unserem Helden den entscheidenden Stubser, um sich in den Fahrstuhl zu retten, bleibt selbst aber zurück. Das Ende einer Romanze...

Roger ist zu Tode betrübt. Bei der Trauerfeier auf dem Holodeck ergreift er selbst das Wort und bricht, tief beeindruckt von den eigenen Worten, in Tränen aus. Nach dem Ende der würdigen Zeremonie begibt sich der trauernde Held an das ComPost-Terminal und surft ein wenig durch die Dateien. Man gönnt sich ja sonst nichts. Unter der Kombination 555-1212 erfährt Roger von einem nahkampferproben Vulgarier, wie man sich bestimmte Gegner mit einer Kombination aus Griff- und Rhetoriktechniken vom Hals halten kann. Wer einen Angreifer am Genick zu fassen bekommt und dabei einige Standardsätze aus dem riesigen Arsenal sogenannter B-Filme herauszusagen vermag, der hat im Nahkampf niemanden mehr zu fürchten. Ja, wenn er das vorher gewußt hätte! Der Sharpei hätte er nur gar zu gern gezeigt, was amerikanische Filme alles anrichten können.

Doch Roger hat keine Zeit, seine Gefühle auszuleben. In der Kabine ankommen, wartet auf dem ComPost eine Nachricht, eine Nachricht von...Stellar Santiago! Roger glaubt zunächst, da treibe jemand mit dem Entsetzen Scherz. Keineswegs, versichert Stellar, noch lebe sie. Die Betonung liege allerdings auf NOCH. Sie befindet sich immer noch auf Delta Burkulson und wenn Roger nicht langsam alle Putzweimer in Bewegung setzt, dann sei es mit ihr vorbei.

Das läßt sich unser Held nicht zweimal sagen! Sofort stürzt er zum Commander, um ihn zur Umkehr zu bewegen, doch der bleibt völlig unbeeindruckt. Seit der Geschichte mit der Eureka hat er bei allen Commandern der StarCon irgendwie einen schlechten Stand...Aber bockige Vorgesetzte haben Roger ja noch nie sonderlich beeindruckt und als Mann der schnellen Entschlüsse kommt er auf die Idee, einen Gleiter zu kauen. Von seiner kleptomantischen Ader haben wir Ihnen ja schon berichtet. Dummerweise stehen zwei Wachen am Ausgang. Aber mit dem Trick der Vulgarier (am Nacken packen und StarskyHütch-Dialoge aufsetzen) kann er die erste Wache ausschalten, doch die zweite erweist sich für derlei Profanprosa völlig unempfindlich und steckt ihn, er kennt das ja mittlerweile, ins Gefängnis.



▲ Haarspalterei - die DNA-Analyse gibt nur wenig Aufschluß über die Identität der Entführer. Die Herren müssen mächtige Freunde haben.

Im Universum ist der Putzteufel iOS - Roger Wilco kehrt zurück!

Roger wird zum Ausbrecherkönig

Mancher Leser wird jetzt einwenden, Rogers Aktion habe allein schon deshalb scheitern müssen, weil Starsky&Hutch-Filme doch wohl eher der D-Kategorie zuzurechnen seien. Das mag ja alles sein, aber Roger hätte in der Kürze der Zeit keine Gelegenheit, im Lexikon des modernen Films nachzuschlagen. Im Kerker jedoch trifft er auf einen alten Kumpel, der ihm aus alter Verbundenheit, ein paar Leckereien serviert. Wer nicht arbeitet, soll wenigstens gut essen, sagt sich Sicherheitsoffizier Dorff, und fährt groß auf. Roger stopft sich alles in die Taschen. Nahrung muß einen aktivierenden Einfluß auf seine Phantasie ausüben, denn Roger ent-

wickeln einen kühnen Plan: Wenn es ihm nun gelänge, aus all den Schätzen hier eine Nahrungskette zu formen, an deren Ende eine Kopie seiner selbst stünde? Eine Art Weltraum-Caravaggio, sozusagen? Gedacht, getan: Roger gelingt es, mit den **Nahrungsmitteln** in seiner Tasche sich selbst zu klonen und die tumben Wärter zu über-tölpeln (Die Formel zum Nachbacken: **Yoda-Ears, Bobbit Kabobs, Rack of Orat, Baguettes, Tubers, Melone, Gragh**)! Nur ein Doughnut bleibt übrig. Den nachgemachten Roger-Klops legt er fürsorglich auf die Gefängnispritsche. Als der Sicherheitsoffizier ein zweites Mal mit dem Servierwagen erscheint und den Delinquenten schlafend vorfindet, denkt er sich nichts Böses und merkt gar nicht, daß es sich der echte Hausmeister im Inneren seines Wagens gemütlich gemacht hat.

Jetzt ist der Weg zur Krankenstation frei. Dort besorgt sich unser Ausbrecherkönig eine Spritze **Morphium** und injiziert den Inhalt in den übriggebliebenen **Doughnut**. Das ist der Stoff, aus dem Träume sind! Wen Starsky&Hutch-Dialoge nicht um den Verstand bringen, der braucht schon einen morphingetränkten Kringle, um ausgeschaltet zu werden! Roger plaziert den **Doughnut auf dem Teller des Wärters** und hat danach freie Bahn, wenn man mal von dem zweiten Aufseher absieht, aber der entpuppte sich ja schon vorher als feinsinniger Cinéast. Den Schlüssel, den Roger erbeutet, kann er noch gut brauchen: es ist der **Anlasserschlüssel für den Gleiter**. Doch Roger wäre nicht Wilco, türmte sich nicht sofort die nächste Schwierigkeit auf: nur wenn beide Schalter gleichzeitig betätigt werden, öffnet sich das Schott. Hier helfen ihm auch seine Klunküste nicht weiter. Er braucht einen **zweiten Mann**. Per ComPost macht er sich auf die Suche. Wie wäre es denn mit **Circuit Sydney**, der vorher noch in der Cafeteria saß? Der Androide muß sich ja nicht selbst bemühen, es reicht vollkommen aus, wenn er Roger für einen kurzen Moment sein **Auge und seinen rechten Arm** leiht.

Mit dem **verlängerten Arm** drückt Roger alle nötigen Knöpfe, das Schott öffnet sich. Mit dem **roten Knopf** am Schlüsselanhänger findet Roger heraus, welchen Shuttle er nehmen muß. Jetzt kann er Platz nehmen. Doch vor dem Abflug muß er noch mit der **ICD-Taste** die **Treibstoffmischung** bestimmen. Aber einem Hausmeister, der schon mal ein interstellares Entsorgungsraumschiff kommandieren durfte, fällt das nicht schwer: **Tank 1 mit Lanthan auffüllen, Tank 2 mit Schwefel, Tank 3 erhält waschechtes Silber** und der **Katalysator funktioniert am besten mit Neon**. Das Codewort zereht allen Pastafreunden auf der Zunge: **Lasagne**. Vor dem Augenscanner kommt **Sidneys Leasingauge** zum Einsatz, erst dann darf Roger den Initiationsknopf drücken und endlich den Abflug machen, seiner Angebeteten entgegen. Fürchte Dich nicht, Stellar, denn Roger ist bei Dir!

Doch da ist wohl eher der Wunsch der Vater des Gedanken. Auch wenn Roger förmlich darauf brennt, sich seiner Geliebten als draufgängerischer Held zu präsentieren, erst muß er sich (wieder mal) mit der **Tücke des Objekts** herumplagen. Der Shuttle hat eine Panne und die **gelben Engel** vom Pilotenselbsthilfeverband sind weit. Also muß Roger selbst Hand anlegen. Zur Unterstützung holt er sich einen **virtuellen Helfer** ins Cockpit, ein Hologramm namens **Manuel**, das ihm den Hinweis auf mögliche Fehlfunktionen des **Divalium-Kristalls** gibt. Roger muß sofort an den **Dataorder** denken, der hatte doch auch schon ein Teil. Den defekten Kristall findet er im rückwärtigen Abteil hinter einer Klappe mit zwei Griffen. Aus dem Handschuhfach nimmt er eine **Handpumpe, ein Klebeband** und „**Elmos Gluzal**“, den Kleber mit der Superhaftkraft. Den Kleber appliziert unser verkappter Feinmechaniker auf den **Kristall in den Spind im hinteren Teil des Shuttles**, drückt das Ganze fest zusammen und...der Gleiter macht

keinen Mucks. Der Grund: der Motor ist abgeseffen. Roger bleibt auch nichts erspart. Wie beim vorsintfluthchen Automobil öffnet Roger von innen **Kofferraum** und **Heckklappe**. Jetzt wird es Zeit für einen kleinen **Spaziergang im All**. Im hinteren Bereich des Shuttle steht ein Spind. Dort findet Kosmonaut Roger einen passenden **Raumanzug** nebst farblich darauf abgestimmten Helm. Das **Pilotenhandbuch** aufmerksam durchlesen, denn dort findet er noch eine Notiz, die ihm mit Sicherheit weiterhelfen wird. Roger zwingt seinen Astralkörper in den Raumanzug, setzt den Helm auf und macht sich an die Arbeit. Am linken Triebwerk entdeckt Roger einen alten Bekannten - der **Fisch** ist allerdings nicht mehr in servierfähigem Zustand. Im Kofferraum kramt Roger das **Fremdstarterkabel** und die „**Hilfe**“-**Plakette** hervor. Das Schildchen befestigt er fachgerecht an der **Heckflosse** seines Fliegers und wartet danach auf hilfsbereite Passanten. Schon bald parkt ein schnittiges Raumbriolet neben Rogers Gefährt. Die ebenso schnittige Pilotin ist gerne bereit, zu helfen. Roger muß nur die **Kabel richtig anschließen**, nach Studium des Pilotenhandbuchs sollte das aber kein Problem mehr darstellen.

Halleluja, es ist vollbracht, der Kahn läuft! Erleichtert nimmt Roger wieder im Cockpit Platz und würde liebend gern mit voller Kraft voraus Kurs auf Delta Burkslon nehmen, wenn er nur einen blossen Schimmer hätte, wo das liegt. Als Fachmann für Bodenbelagsent-kerung hat er sich mit Petitesse wie Geographie nie abgeben müssen. Also muß Hologramm **Manuel** den Fremdenführer spielen (**blau- es Knöpfchen** auf der Konsole betätigen).



▲ Der geklonte Hausmeister - Roger formt aus dem Gemüse des Mittagessens ein Ebenbild seiner selbst und flieht. Wozu gentechnisch manipulierte Lebensmittel doch gut sein können!



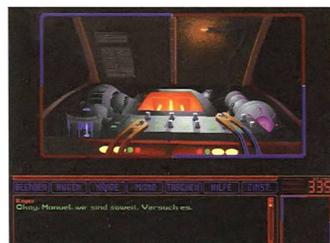
▲ Roger und die Tücke des Objekts - der Divalium-Kristall hat es hinter sich. Roger überlegt krampfhaft, wo er auf die Schnelle Ersatz herkommt.



▲ Das lange Warten auf den Pannenschnelldienst zermürbt selbst den strahlendsten Helden. Roger hat es sich auf der Tragfläche des Raumgleiters gemütlich gemacht und schläft den Schlaf des Gerechten.



▲ Der gelbe Engel ist da. Roger unternimmt mit seiner attraktiven Helferlin einen kleinen Weltraumspaziergang.



▲ Ein Blick in den Maschinenraum des Shuttles. Wie kann man dem Motor wieder zu mehr Antrieb verhelfen?

Space Quest 6

Der Cyberspace bringt es an den Tag



▲ Manuel sorgt dafür, daß Rogers Rückkehr nach Polysorbate nicht wieder im Schlick endet.



▲ Freund Fetzer hat ein Auge auf die teure Platine geworfen. Die muß er haben!

Nach der glücklichen Ankunft auf Burksion marschiert Roger ins Labor A des Dr. Beleauchs. Der wiederum reagiert auf Fragen nach Stellar ziemlich unwirsch und entzieht sich weiteren Unannehmlichkeiten durch konsequente Abwesenheit. Den „HI-TEK“-Behälter mit der schweineleuten Callahan-Modus-Platine allerdings muß er zurücklassen. Bei Rogers bekannt eigenwilliger Auslegung des Eigentumsbegriffs kann sich jeder ausmalen, was nun geschieht. Er kriegt wieder mal spitze Finger. Auch ein Blick auf fremder Leut's Computer verursacht keine Gewissensbisse, sondern bestenfalls Erstaunen: der Rechner verfügt über ein eigenes Gefühls. Ist Stellar nichts weiter als eine virtuelle Zaubermaus? Das muß er herausfinden! Was er jetzt braucht, ist ein „Cyberspace Jack“. Und wo kriegt er den? Vielleicht bei Fetzer Blatz, dem Gemischtwarenhändler aus Polysorbate! Roger kehrt zurück in seinen Raumleiter.

Wer gleiten will, braucht Koordinaten. Seit „Raumschiff Enterprise“ weiß das jedes Kind. Doch Roger kennt allenfalls die Koordinaten seiner Besenkammer auf der DeepShip. Für die erneute Reise in das sagenumwobene Ferienparadies reicht das nicht, er braucht eine Sternkarte. Passionierte Heimwerker oder lassen sich nicht unterkriegen, sie basteln sich eine. Und die Ausstattung an Bord ist heimwerkerfreundlich, denn sie hält alles bereit, was man für eine gescheite Karte benötigt. Per Tastendruck ruft Roger zunächst das sogenannte „PTS“ auf. Das PTS läßt sich nicht lumpen und fordert seinerseits Roger zum Handeln auf: er möge doch bitteschön mit Hilfe der PTS-Kamera in der Konsolenmitte zwei Fotografien anfertigen. Kurze Zeit später hält Roger zwei Polaroidaufnahmen in den Händen, die er auf ausgeschlafene Weise miteinander verbindet: er trennt fein säuberlich die Positive von den Negativen ab, kombiniert das Negativ des ersten Fotos mit dem Positiv des zweiten und legt das Elabrat auf den Belichter. Der waltet seines Amtes und prompt verfügt Rogers Gefährt über eine brauchbare Sternkarte. Die von Navigationsstasten ist es nun selbst notorisch Desorientierten ein Leichtes, das gewünschte Ziel einzugeben. Im Dunstkreis des Ferienparadieses angekommen, bittet Roger seinen virtuellen Co-Piloten ihn in der Nähe von Festers „Prothesen & Co.“ abzusetzen. Gespräche mit Fester sind nicht immer einfach, man ist schließlich Geschätzte-Alien. Doch der Anblick der „Callahan-Modie“-Platine macht ihn zunächst gierig und am Ende gefügig, auch wenn er versucht, Roger ein paar Pfund abgetandenes Stammhirn anzudrehen. Der läßt sich aber nicht beirren und erhält nach zähen Verhandlungen im Tausch gegen die Platine einen Ha-Cyberhelm. Roger nimmt umgehend Kurs auf Delta Burksion, marschiert zurück ins Labor A und schließt den Helm an den Cyberport an.

Helm auf zum Gebet! Doch Roger hat Probleme mit seiner neuen Umgebung. Im Cyberspace fällt ihm die Orientierung schwer. Dabei ist es doch so einfach: blicke stur geradeaus und nie nach hinten. Es ist ausgesprochen unschicklich, im Land der Zukunft zurückzuschauen. Nach einem fiktiven Fußmarsch gelangt Roger an einen Bürokontainer. Wer glaubt, im Land der Datenautobahn gebe es keine Bürokratie, der glaubt wohl auch noch an den Klapperstorch oder das papierlose Büro. Roger jedenfalls fühlt sich in diesem Container wie auf dem Amt: herrenlose Schraubenzieher, Wartenummern, nicht funktionierende Zähler und verschmarte Mitarbeiter. Roger bringt den Laden erstmal auf Vordermann. Mit dem Schraubenzieher vor dem Container repariert er die Ziffernanzeige zu seinen Gunsten, mit der Klingel weckt er die Sekretärin aus dem Schönheitsschlaf und mit dem Mundwerk trägt er sein Anliegen vor. Bereitwillig erhält unser Hausmeister Zugang zum Datei-Manager. Er muß lediglich durch das nächste Icon schlüpfen und schon ist er (fast) am Ziel seiner Träume. Beamtennamen muß dieser Ort wie eine Verheißung vorkommen: die ganze Stadt ein einziger Aktenschrank! Auch wenn man Roger normalerweise nicht zu den Bleistiftspitzern rechnen kann, hier fühlt er sich pudelwohl. Hat er doch erstmals die Möglichkeit, mehr über die Hintergründe seiner Pechsträhne der letzten Tagen zu erfahren. Außerdem ist er sich ziemlich sicher, daß er in diesem Aktengebirge Hinweise auf Stellers Aufenthaltsort findet.

Also erstmal im mittleren Gang unter R wie Rancid nachgucken. Das war der Unsympf, der (sich) auszug, um Stripper zu werden. Doch die Akte muß sich irgendwo weit oben befinden. Unpflügliche Leute mögen sich von so was vielleicht abschrecken lassen, aber Roger ist da aus anderem Holz. Er baut sich einfach eine Treppe. In der sechsten Reihe von „P“ zieht er die erste Schublade heraus und dann noch einige weitere (jeweils um eine Schublade nach oben und eine nach rechts versetzt), schon erklimmt er (ohne Atemgerät) den ersten Achttausender des Aktengebirges. Auf dem Gipfel angekommen, zieht er aus der obersten Schublade Rancids Akte hervor und liest sie aufmerksam durch. Und siehe da, alle haben sie bei dem „Projekt Unsterblichkeit“ ihre Finger mit im Mustopf: Rancid, die alte Schachtel Sharpei, Dr. Beleauch. Auch Stellers Name erscheint. Grund genug für Roger, auch die Buchstabenreihe von S bis Z näher in Augenschein zu nehmen. An Stellers Akte kommt er ohne Probleme: die zweite Schublade von unten in der zweiten Reihe von S. Für die giftige alte Schulle Sharpei muß er sich wieder langmachen. In der fünften Reihe von S bedient sich Roger wieder des alten Treppentricks, um ganz nach oben zu gelangen. Im ersten Gang der ersten Reihe des Buchstaben S erfährt er mehr über die Umtriebe des unwirschen Doktors. Die letzte

Akte von Belang findet der Reinhold Messner unter den Hausmeistern ganz oben im Gang J bis R. Wieder fällt Roger die Treppe hinauf, wenn er in der zehnten Reihe beginnt.

Vollbepackt wie nach dem Winterschlafverkauf erscheint Roger wieder im Büro. Aber die Mitnahme virtueller Akten aus der Cyberwelt ist in Wahrheit etwas diffizil, das Druckersymbol an den Karteikärtchen ist daher die einzige Möglichkeit, sich an der Realität vorbeizumogeln und seine Recherchen Wirklichkeit werden zu lassen. Er muß halt irgendwo einen Drucker aufreiben. Das kann ja so schwer nicht sein. Jetzt will unser Held das Reich der Aufklärung wieder verlassen. Auf dem Weg zurück in die wirklich widrige Welt der wildgewordenen Wissenschaftler schnappt er sich noch eben schnell ein virtuelles Brett (die nehmen ja keinen Platz weg), legt es über die eingestürzte Brücke, an der er fast vorbeigelaufen wäre, und vollführt eine Punktlandung auf dem Sessel.

Des Pudels Kern

Das Material ist kompromittierend genug und Dr. Beleauch versucht gar nicht erst, um den heißen Brei drumrum zu reden. Er zeigt ersatznehmende Anzeichen tätiger Reue und verspricht Roger, ihm bei der Suche nach Stellar unter die Arme zu greifen. Der Doktor erläutert, was Roger (und der geneigte Leser, selbstverständlich) längst geahnt haben: die alte Schachtel wollte die Gesetze der Genetik einfach nicht wahrhaben. Sharpei hat ihn, seine Liebe zu ihr und seine wissenschaftliche Kompetenz ausgesaugt, um sich in den Besitz der Formel für die ewige Jugend zu bringen. Stellar ist für sie nichts weiter als die äußere Hülle, die sie zum Weiterleben braucht. Deshalb hat sie sich von Beleauchs nach allen Erkenntnissen der Nanotechnologie miniaturisieren lassen und hockt nun - ein Supervisor in eigener Sache - als Mikrobe in Stellers (nahezu) leblosen Körper, um von dort die Transplantation des eigenen Geblutes in den neuen „Träger“ besser kontrollieren zu können. Roger wird putztaufbereit: eine Giftmüde will Sharpei als Minisender in Stellas makelloser Gestalt! Das kann, das darf er nicht zulassen! Beleauch wenigstens hat die Schändlichkeit dieses Projekts nun doch noch erkannt und will den Aufstieg seiner ehemaligen Geliebten zur Schönheitskönigin verhindern. Roger hat keine Wahl: Er muß sich zusammen mit seinem Raumschiff ebenfalls auf die Größe eines Mikroorganismus schrumpfen lassen, wenn er Sharpei und ihre Leibwächtermikroben noch aufhalten will. Jetzt darf ihm bloß nicht die Amöbenruhr dazwischenkommen!



▲ Der Professor jagt den geschrumpften Roger in Stellers Blutkreislauf. Kann er die großwahnigen Pläne der alten Schachtel noch aufhalten?

Im Universum ist der Putzteufel los - Roger Wilco kehrt zurück!

Die Reise ins stellare Innere oder Roger räumt den Magen auf



▲ Und wieder sitzt Roger an Steuer - diesmal ist er Captain eines Venomblis.



▲ Mit seinen majestätisch aufragenden Steilwänden wirkt der Magen wie eine Gebirgslandschaft.



▲ Der Aufstieg an der Magenwand: Schafft es Roger, Reinhold Wilco bis zur Speiseröhrenmündung?

Rogers Reise durch die Blutbahn seiner Angebeteten gestaltet sich als wahre Achterbahnfahrt. Hier ist es halt doch enger als im Bauch der Galaxis. Der Gleiter dockt in der **Magengegend** an. Da er sich auf unbekanntem Gelände befindet, zieht Roger vorsichtshalber den **Raumzug an** und **nimmt auch den Helm mit** auf seinen ersten Inspektionsgang, **zieht ihn aber nicht an**. Im Freien stehend bemerkt er das **Glihlämpchen**, das dauernd verzweifelt aufblinkt, und ihm daran erinnert, daß auch der **treueste (Be)gleiter einmal Treibstoff** braucht. Aber noch schert ihn das wenig. Staunend mustert er die Umgebung. So nah war er **Stellar** noch nie! Was baumelt denn da rum? **Kapillare** und **Alveolifasern**? Roger steckt sie erstmal ein (er kann es halt nicht lassen) und wandert weiter. Arme Stellar. Ein durchgebrochenes Magengeschwür sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen. Aber Roger verhilft das Loch in der Magenwand zu einem Vorstoß ins Mageninnere. Dort treiben einige **Mikroben** aus **Stahl** ihr Unwesen, die **Sharpei**, diese Uralt-Amöbe, offenkundig als Wachdienst postiert hat. Den aggressiven Magensäften aber gehen die Feinheiten tunlichst aus dem Weg. Das ätzt offenbar die **Politur** weg, Roger hat schon eine Idee, wie er diesen stählernen Aufpassern eine Säureduche verpassen kann. Er möchte **Stellars Speiseröhre** so reizen, daß der Magen von den eigenen Säften geflutet wird.

Die **Selleriefaser**, der **Draht** und die **Feder**, die er findet, kommen ihm wie **gerufen** (das Mädchen sollte mal das Restaurant wechseln, der letzte Koch war wahrscheinlich ein Uhrmacher). Seit seiner Expedition ins virtuelle Aktengebirge hat Roger Freude am Alpinismus gefunden. Er bastelt sich also aus besagten Gegenständen einen **Wurffanker** und kraxelt an der gefürchteten **Eiger-Magenwand** hoch. Dann wirft er seinen Anker in die **Nähe des Speiseröhrenaussgangs** und läßt den **Sellerie nach unten baumeln**.

Jetzt stellt er sich wieder ab, nur um kurze Zeit später einen weiteren Aufstieg zu wagen. Ziel ist diesmal die **Speiseröhre** selbst, doch er kommt nicht weit, denn der Weg wird durch ein steckengebliebenes **Sahneröllchen** versperrt. Stellar sollte nicht alles in sich hineinschlingen, denkt sich Roger, hält die **Belehrung** allerdings für sich. Mit der **Feder** kitzelt er die **Wand der Röhre** und Stellar reagiert wie gewünscht. Das **Röllchen** kommt in Bewegung, Roger allerdings auch. Doch das **Schicksal**, zusammen mit den kulinarischen Resten von **Stellars** letztem Abendessen verdaut zu werden, bleibt ihm glücklicherweise erspart. Für die **stahlharten Aufpasser** weiter unten aber hat der **Röllchensturz** fatale Folgen. Nun hat er **ausgeschaukelt** und setzt seinen **Aufstieg** fort. Versteckt am **Rande** findet er eine **Kapsel**, die sich dort eingelagert hat. Das widerspricht seinem Ordnungssinn.

Er **rüttelt** solange daran, bis auch die **Kapsel** nach unten wandert. Für **Haumeister** gibt es halt überall Bedarf.

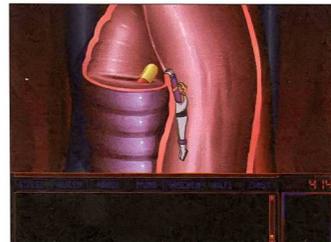
Hier oben kann er vorerst nichts mehr für seine Freundin tun. Also macht er sich wieder an den **Abstieg**. Das ist mühsam genug, den dienstbare **Sherpas** stehen ihm nicht zur Verfügung. Roger muß sich schon alleine zurechtfinden. Nach einer Zeit des **Umherirrens** landet er im **Darmtrakt**. Vorsicht Roger, eine **Durchfallattacke**, und es ist alles aus! Doch zur Zeit droht keine Gefahr, denn **mitte im Weg** liegt ein **Bandwurm**, der den **Schlaf** des Gerechten schläft. Dem geht's wohl zu gut, denkt sich unser Held, außerdem **versperrt** er mir den Weg. Ein **Vitaminstoß** wäre genau das Richtige gegen **Lustlosigkeit** und **Lethargie**. By the way...Was ist eigentlich aus der **Kapsel** geworden? Aber leider, die **dümpelt** weiter im Magen herum und **weigert sich** standhaft, sich **zersetzen** zu lassen. Zu dumm, denn der **Inhalt** könnte dem **Schlafwurm** **Beine** machen (Beine? Bei Würmern?). Unverrichtete Dinge will Roger gerade zurückkehren, als er einen **Seitenausgang** bemerkt. Den sollte er sich anschauen. Wenn er durch die **schmale Öffnung** hindurch ist, hat er die **Wahl** zwischen zwei Gängen. Lassen Sie ihn nach **Links** abbiegen, denn geradeaus gerät er **mitte** in einen **Gefäßstau**. Das kann Jahre dauern, bis der sich auflöst. Am Ende des **Abzweigs** stößt er auf den **giftigen Gallensee**. Der würde mit der **resistenten Kapsel** schon fertig werden. Ein paar **Tropfen** davon in seinen Helm, das Ganze auf die **Vitamin kapsel** geträufelt - da käme der **Bandwurm** ganz schön ins Schlingern. Nur, wie bekommt er die **Gallenflüssigkeit** in seinen Helm?

Aber um **Antworten** war Roger ja noch nie verlegen. Er konstruiert eine **Gallenpipeline**, indem er die **Kapillaren** mit dem **Klebeband** zusammenpappet und dann mit dem **Pumpenstück** verbindet. Kurze Zeit später ist der **Helm** voll. Roger macht sich auf den **Rückweg**. Wenn nur nicht die **ewigen Galleneinlawinen** wären! Das **Ökosystem Stellar** steht **offenkundig** kurz vor dem **Kollaps**. Einer dieser **Steine** zerbröselt vor seinen Augen. Er bekommt die **Steinchen** zu fassen, und man glaubt es nicht, er **steckt sie ein**. Der **Kamm** aber auch alles gebrauchen. Zurück an der **Kapselbaustelle**, bemerkt Roger bald, daß die **Seitenwände** des **Vitaminpräparats** offenkundig einen **Seitenauslaufschutz** haben, jedenfalls **behält sie** konstant ihre **Form**. Roger **trotzelt** also wieder los, gerät wieder an einen **Engpaß**. Doch jetzt macht er damit **kurzen Prozeß**: Zu irgendetwas müssen die **Avoleifasern** ja gut sein, und wer sie in den **schmalen Spalt** schiebt und dann **aufpustet** (mit dem **Mund Cursor**), der wird mit einer **Blähung** belohnt. Aber was tut man nicht alles, um seine **Freundin** zu retten! Bei Gelegenheit wird er mit ihr allerdings ein ernstes **Wörtchen** zu reden haben. Offenbar hat sie ihm ihr **wahres Alter** verschwiegen. Magen-

geschwür, **Gefäßverengungen**, **Gallensteine**...Das **Bulletin** einer Intensivstation ist dagegen so spannend wie das **Telefonbuch** von Polysorbate.



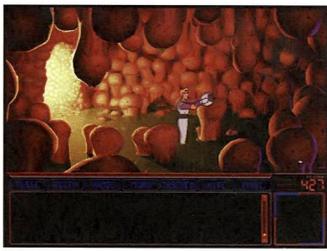
▲ Ein Mann arbeitet sich nach oben. Roger ist bis zur Speiseröhre vorgedrungen, als ihm ein Stück Feingebäck den Weg versperrt. Mit einer Feder sorgt er rasch für Abhilfe.



▲ Schon wieder eine Kapsel, die liegend geblieben ist. Doch diesmal ist es kein Raumschiff, sondern ein Vitaminpräparat.

Space Quest 6

Das furiose Finale in der Großhirnrinde



▲ Helm ab zum Gebet - auf den Langerhans'schen Inseln gibt es Säure im Überfluß. Roger zweigt ein paar Tröpfchen für seine Zwecke ab.

Die Ursache der Verstopfung ist endlich ausgeräumt. Roger hat freie Bahn und gelangt in die dahintergelegenen Räumlichkeiten, die sogenannten **Langerhans'schen Inseln**. Doch auch diese Inselgruppe ist kein Touristenelorado, wie der medizinische Laie eventuell vermuten könnte, sondern ein unwirtlicher Ort der Auflösung. Von der Zimmerdecke tropft nämlich **Säure**. Mit der Wahl seiner Urlaubsziele hat Roger wirklich Pech. Aber im Moment stört ihn das nicht sonderlich, denn ihm steht ohnehin nicht der Sinn nach Sonne, Strand und Meer (wenn er dieses Abenteuer hier überstanden hat, kann er zusammen mit seiner Stellar ja eine Kreuzfahrt machen; eine Yacht nach Liebe, sozusagen). Er hat einen Auftrag, eine hochheilige Mission, und die kann er nur erfüllen, wenn er diese elende Kapsel in ihre Bestandteile auflöst, damit der dösige Bandwurm endlich in die Puschken kommt. Und die Säure hier, die kommt ihm wie gerufen. Er nimmt den **Helm**, den er die ganze Zeit durch sämtliche Darmwindungen mitgeschleppt hat, und fängt damit einige Tropfen auf. So, das sollte genügen, um diesen Kapselwänden ein paar Löcher in den Pelz zu brennen. Die bestehen schließlich nicht aus Spannbeton.

Vorsichtig bewegt sich Roger zurück in den Magen. Nur nichts verschütten. Das könnte Stellar übel aufstoßen. Wo war sie doch gleich, die Kapsel? Richtig, da vorne. Roger schüttet den Inhalt des Helms über das Vitaminpräparat und die gelblich ihnen Widerstand auf. Dutzende kleiner **Vitaminkügelchen** purzeln heraus und bevor sie sich im Magen dünne machen, sammelt Roger sie lieber ein.

Jetzt will er dem Bandwurm den Marsch blasen und gibt ihm die Kügelchen zu **futtern**. Bon Appetit! Das mehrgängige Menü wirkt wahre Wunder: vorbei ist es mit der Kraft- und Lustlosigkeit, der **Bandwurm** fühlt sich fit wie eine Ringelhatter. Roger nutzt die Gunst der Stunde und schwingt sich geknackt auf dessen Rücken. Der bäumt sich auf und nach einem **wilden Ritt** erreichen beide den Wurmfortsatz. Hier ist Roger, der Reinigungsexperte und Hausmeister, in seinem Element. Er entsorgt alle unverdaulichen Reste, die sich hier abgelagert haben, als da wären: der Überrest einer **Büroklammer**, ein **Fingernagel** und eine verschluckte **Zahnfüllung**. Roger läßt alles in seinen übergroßen Taschen verschwinden und reitet auf dem Wurm zurück in den **Dickdarm**. Dort trennen sich die Wege der beiden. Während der Bandwurm einer ungewissen Zukunft entgegenseht (wer besorgt ihm jetzt seine Vitamine?), geht Roger zurück an seinen Bodyshuttle. Der Weg ist frei zum großen Finale. Und solche endgültigen Entscheidungen, das wissen wir von Boris Becker, werden sowieso alle im Kopf entschieden.

Doch die blinkende Lampe ermahnt unseren Helden, sich zunächst um seine **Treibstoffversorgung** zu kümmern. Das Tankstellennetz in Stellers Magen-Darm-Trakt weist allerdings gewisse Lücken auf. Und von den Jungs vom Pilotenselbsthilfeverband ist natürlich weit und breit

nichts zu sehen. Roger überprüft sein Inventar auf Herz und Nieren - ist irgend etwas dabei, das seinen Shuttle antreiben könnte? Hm, eigentlich nicht...Aber er hat etwas in der Tasche, das genau in den Tank hinter dem leuchtenden Lämpchen paßt: die **Zahnfüllung**, die er vorhin aus dem Appendix gefischt hat! Das muß einen Grund haben! Kurztgeschlossen wirft er die **Plombe** in den **Enfüllstutzen**, und tatsächlich: die Lampe erlischt, sein Gleiter ist wieder betriebsbereit. Ein Amalgamfüllung als Feststoffantrieb! Wenn das die Zahnärzte vor zweihundert Jahren gewußt hätten! Roger macht sich starklar. Kurs Großhirn. Orientierungsprobleme hat er diesmal keine, denn der geläuterte Doktor hat ihm vor Eintritt in die Blutbahn eine **CD** gebrannt, mit der sich trefflich navigieren läßt. Stautrecken sind verzeichnet, Umleitungen, Entfernungen: der Mann hat an alles gedacht. Roger findet den entsprechenden **Schacht** für Subroutinen und wirft die **CD** ein. Die Reise kann losgehen. Roger drückt auf den **Initiationsknopf**.

Doch bevor es zu großen Auseinandersetzungen mit Sharpei, der Jägerin der verlorenen Jugend, kommt, hat Roger zwei Hindernisse zu überwinden. Zunächst versperrt ihm eine **Membran** die Weiterfahrt, Rogers Denkzentrum ist weniger blockiert: er schnappt sich den **Fingernagel** und hebtel sich die Durchfahrt frei. Doch nur kurze Zeit später muß er ein zweites Mal auf die Bremse treten: der **Spalt** zwischen den beiden Gehirnhälften erweist sich als harter Brocken. Erst wenn er die **gegenüberliegende Seite** zweimal förmlich angekliekt hat (mit dem „Gehe“-Symbol) erreicht er mit einem eleganten Sprung das andere Ufer. Dort aber droht er, den steilen Hirnabhang hinunterzufallen. Nur ein verzweifeltes dreimaliges **Anklicken** des **glitschnigen Untergrunds** rettet ihn vor dem sicheren Ende.

Jetzt geht es ans Eingemachte: der Eingang ins Hirnzentrum kann nur über den **Aufzug** erfolgen, und genau dort hat die Chefmikrobe Sharpei **Wachen** aufstellen lassen. Mit ungebetenem Mikroorganismen im Raumzugang machen die kurzen Prozed. Eine direkte Konfrontation sollte also tunlichst vermieden werden. Als alter Indianerfan versucht es Roger mit einer List: wenn er sie nicht selbst ausschalten kann, müssen sie sich **gegenseitig ausschalten**. Also wirft er zunächst dem **linken Spießgesellen** einen **Gallenstein** an Kopf. Der findet das gar nicht komisch und mustert seinen Kollegen vorwurfsvoll. **Mit dem rechten Herrn verfährt Roger auf die gleiche Weise**. Auch der reagiert ausgesprochen unfroh, und als Roger den linken Roboter ein **zweites Mal** trifft, ist es mit der Selbstbeherrschung der beiden endgültig vorbei. Die Kopflose wüste Prügelei endet mit einem vollständigen Systemabsturz. Mit der künstlichen Intelligenz ist es also auch in Zukunft noch nicht allzu weit her.

Roger nimmt den Lift und will **runter** in die Schaltzentrale. Doch dort unten hat die alte Sharpei ganze Arbeit verrichtet: es sieht wüst aus und

Stellers Gedanken sind übel zugerichtet. Logikrümpfer und Unflugbausteine versperren den Weg. Die müßten alle mal **kräftig abgehustet** werden! Also nimmt Roger erneut den **Aufzug** und macht sich auf den Weg nach oben ins **Hustenzentrum**. Damit sich niemand verfährt, hat jemand in Stellers Hirnwindungen einige **Hinweisschilder** aufgestellt, an denen man sich orientieren kann. Mit der **Büroklammer** löst Roger einen wirklich befriedigenden Hustenanfall aus. Der geistige Schuttbladeplatz ist im wesentlichen **freigeräumt**. Roger kann wieder nach unten.

Mitten in Stellers Sendezentrum sitzt Sharpei, die alte Hexe, auf einem „Robotpillar“ und ist gerade dabei, ihr zersetzendes Werk zu vollenden. Rogers Ankunft scheint sie nicht weiter zu beeindrucken. Statt dessen verkündet sie bereits Details seiner Niederlage.

Na warte, denkst sich Roger, der alten Giftspritze wirst Du es zeigen! Man soll das Fell eines Hausmeisters nicht verteilen, bevor man den Wilco erlegt hat. Erwickelt die beiden Lofe von der Hirndecke baumelnden **Nervenden** um eine **Metallstange** und zieht kräftig. Dieser selbstgebaute Laser der Extraklasse **pulverisiert** den Roboter, und auch Sharpei, diese Anhängerin des Jugendkults, ist so gut wie erledigt...Doch jetzt ist es Roger, der seine Gegnerin unterschätzt. Die Ober-Mikrobe schlägt zurück, schnappt sich mit einem ihrer Arme unseren bedauernswerten Helden und macht sich anheischig. Roger zu verspeisen. **Der dreht und windet** sich, aber ihm fällt kein besten Willen nichts ein, wie er sich aus seiner mißlichen Lage noch befreien könnte. Das Ende einer verheerungsvollen Karriere! Kaum noch fähig, einen Klaren Gedanken zu fassen, zaubert das Improvisationsgenie seine Geheimwaffe aus der Tasche, die ultima irritio, den **alten, vergammelten Fisch!** Sie erinnern sich doch, ja? Elmo, der Galaxisstreicher, hat ihm das Vieh untergejubelt, der enttäuschte Wärter hat damit nach ihm geworfen und mitten in der Unendlichkeit des Alls hat Roger ihm aus seinem Triebwerk gefischt. Aber losgeworden ist er nie ihm.

Und nun das! Völlig losgelöst im Hier und Jetzt läßt die Alte von Roger ab, schnappt sich den Fisch und vertilgt ihn mit Stumpf und Stiel. Von wegen „Nahrung fürs Gehirn!“ Vor den letalen Folgen einer Fischvergiftung ist selbst die härteste Kampfmikrobe nicht gefeit. Das treue Tierchen war schließlich schon ein paar Tage alt. Der abgefahrene Plan ist gescheitert. Die Operation „Unsterblichkeit“ muß wegen Ablebens der Hauptdarstellerin abgeblasen werden.

Alles deutet auf ein Happy End hin. Die Erzscharkin dahingerafft, der Mitverschwörer geläutert und bei der Rematerialisierung eines Mikrohausmeisters behilflich, das schöne Opfer einer beispiellosen Intrige wohlauf und ihrem Retter ewig dankbar. Der gemeinsame, verkürzte Blick über die Gestirne...Es könnte alles so schön sein...wenn der Held nicht Roger Wilco hieße...



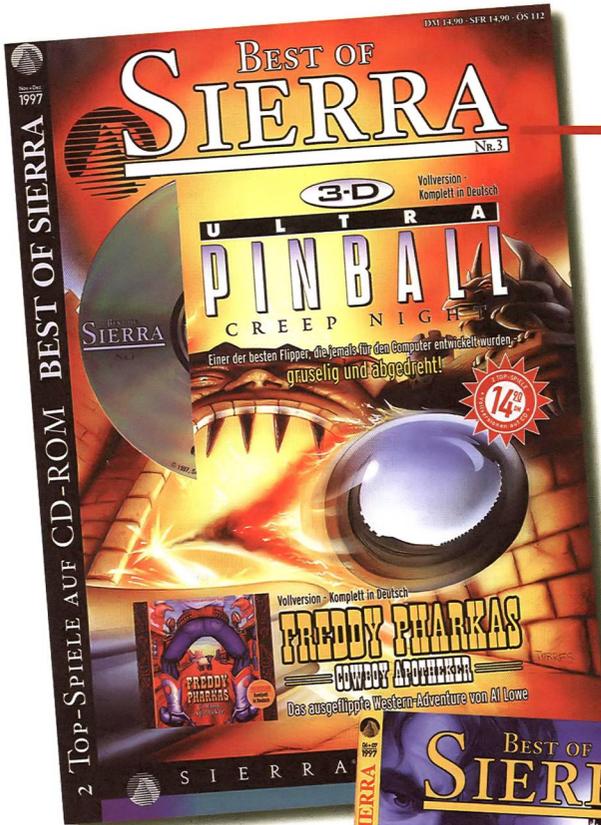
▲ Der große Showdown: Fast wäre alle Anstrengung umsonst gewesen, doch da erinnert sich Roger an den Fisch...



▲ Das Happy End - ein Traumpärchen blickt optimistisch in die Zukunft. Ob Stellar wirklich weiß, auf wen sie sich da eingelassen hat?

Best of Sierra Shop

Sierra



Best of Sierra Nr. 3 mit:

3D Ultra Pinball: Creep Night

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

Freddy Pharkas: Cowboy Apotheker

Das ausgeflippte Western-Adventure von Al Lowe!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 1 mit:

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

Earthsiege

Strategie & Action pur in tonnenschweren Kampfmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

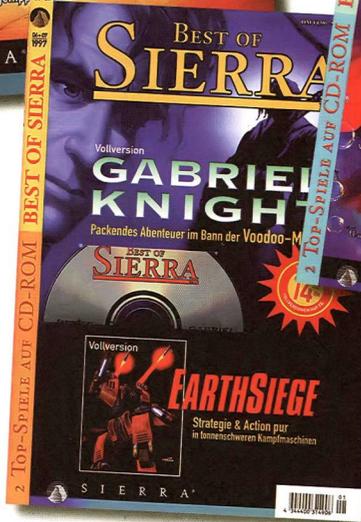
Best of Sierra Nr. 2 mit:

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

The even more Incredible Machine

Rätselspaß für die ganze Familie

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)





Super Sierra Sweater



XL - 100%Baumwolle
 DIE Arbeitskleidung für jeden ernsthaften Spielefreak.
 (Rückseite wie Abbildung; Vorderseite Logo als kleiner Labelaufdruck)

DM 49,- (inkl. Porto & Versand)

Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER

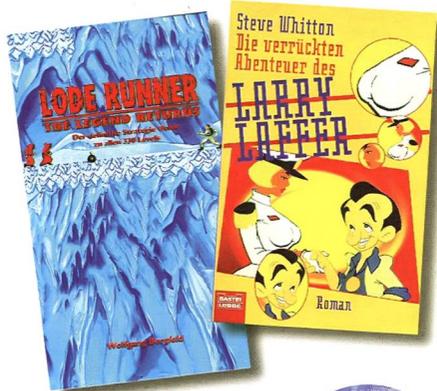
Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
 Nach „Nieten in Nadelstreifen“, jetzt „Loser in Polyester“ - Larry Laffer so sexy, so charmant und so berühmt wie nie zuvor! Der Computer Held jetzt auch als Buch. Kongenial und superwitzig.

DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)

LODE RUNNER, The Legend Returns

Wolfgang Bergfeld, International Thomson Publishing
 Haben Sie sie nicht alle.....geschafft? Hier ist der definitive Strategie-Guide zu ALLEN Levels.
 Natürlich im Hard-Cover!

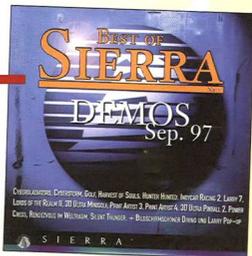
DM 29,00 (inkl. Porto & Versand)



Best of Sierra Demos - Sep. 97 mit:

- Cybergladiators · 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 Mousepad.



® **Saitek**™
Play the game
- not the Keyboard



**Jedes
Spiel spielen!**

**Ohne komplizierte
Tastaturbefehle!!!**

PC dash™

**Command Card einlegen
- Code einlesen - fertig!!**

Einfach Sensorfeld drücken

Die neuen Top-Spiele von Sierra

Rote Barone, grüne Urwälder, weiße Pisten und schwarze Magie

Die Angebotspalette bei Sierra ist noch farbenfroher geworden

Das Dezemberfiebers ist ausgebrochen! Und der passionierte Computerspieler weiß sofort, daß damit nicht etwa die Ausgabenwut deutscher Behörden am Jahresende gemeint ist, sondern die (verständliche) Neigung der Softwareschmieden, Ihre Spiele möglichst noch vor Weihnachten in den Verkaufsräumen der Geschäfte zu plazieren. Den Ausbruch des Fiebers erkennt der geübte Betrachter an den überquellenden Präsentationstheken, an den Kompaniestärke auftretenden Pappkameraden in den Schaufenstern, an all den Appelzern, Teasern und Demos, auf die man womöglich das ganze Jahr vergeblich gewartet hat. Goldene Zeiten, könnte man meinen. Doch in der Flut der Neuerscheinungen zum Jahreswechsel die Übersicht zu behalten, gelingt nur den wenigsten. Viele potentielle Spieler irren hilflos durch die Gänge der großen Kaufhäuser und wissen vor lauter Super-Weihnachts-Sonderangeboten gar nicht mehr, wo beim Joystick der Feuerknopf sitzt.

Das neue Jahr ist gerade mal ein paar Tage alt, und schon gilt es, einen neuerlichen Schub dieses geheimnisvollen Fieberwahns zu konstatieren, der unter Händlern allerdings eher als „Um-tauschrausch“ bekannt ist. Mancher Patenonkel hat halt noch gar nicht gemerkt, daß das süße Patenkindchen mittlerweile Schuhgröße 46 hat und nicht mehr mit Teddies spielt. Auch die überaus praktische Neigung vieler Eltern und Verwandten, Ihrer Nächstenliebe in blauen, möglichst dreistelligen kleinen Scheinen Nachdruck zu verleihen, sorgt dafür, daß die Fieberkurve auch im Januar nicht abflaut.

Der Pulverdampf der Neuerscheinungen hat sich also noch längst nicht gelegt. Und da wir unsere Leser nicht der Orientierungslosigkeit anheim fallen lassen wollen, macht Best of Sierra seinem Namen alle Ehre und präsentiert auf den folgenden Seiten einen Überblick über die bemerkenswertesten Neuerscheinungen aus unserem Hause. Lehnen Sie sich zurück und blättern Sie in aller Ruhe durch. Wenn Sie Fragen zu einem der Spiele haben, rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail. Auch ein Blick auf unsere Homepage kann nicht schaden.

Best of Sierra wünscht Ihnen viel Vergnügen!



Der Fürst der Unterwelt rüstet auf

In den Dungeons der Unterwelt regt sich neues Leben - Sierra präsentiert das Expansion-Pack des Megasellers „Diablo“



Alle passionierten Diablo-Jäger können aufatmen! Die lange Zeit der Untätigkeit ist vorbei! Wer sich anderthalb Jahre lang über alle Kampfklassen hinweg quer durch sämtliche Dungeons und Quests gekämpft, jedes einzelne Monster einzeln ausgemerzt und alle magischen Waffen schon mal in der Hand hatte, der mußte in der letzten Zeit große Angst um seinen Arbeitsplatz haben. Die Gänge der Dungeons waren leergefegt, keine Tür mehr unverschlossen, sämtliche Sarkophage geöffnet, alle Skelette nach Knochen geordnet abgelegt.

Der erste Unterschied wird schon bei den Spieleinstellungen offenkundig: Wie im Mehrspielermodus hat nun auch der Einzelspieler endlich die Möglichkeit, zwischen den drei Schwierigkeitsstufen, „Normal“, „Nightmare“ und „Hell“ zu wählen, bevor er sich von Dorfbewohnern als letzte Rettung feiern läßt. Im Dorf selbst scheint sich zunächst nicht viel verändert zu haben, doch ein kurzer Spaziergang durch die Straßen genügt und der ortskundige Held erkennt den Unterschied: in der rechten unteren Hälfte des Bildschirms haben die Synergist-Baumeister

Großenkäufe, Reparaturaufträge und amtliche Identitätserklärungen kosteten neben (happigen) Gebühren vor allem eins: viel Zeit. Mit Hellfire gehören diese zeitraubenden Einkaufstouren der Vergangenheit an. Quasi im Zeitraffertempo durchleitet der Held sämtliche Geschäfte und kommt erst im Dungeon wieder zur Ruhe.

Der dörfliche Fachhandel hat seine Angebotspalette erweitert: die Hexe beispielsweise wartet mit einem ganzen Bündel neuer Sprüche auf. Keine Bange, die Dame hat nicht die Absicht, Sie in längere Thekengespräche zu verwickeln. Die Synergist-Programmierer haben sie auf einen Fortbildungslehrgang geschickt, was sich positiv auf ihr Warenangebot ausgewirkt hat. Neu im Programm sind z.B. die hochbrillanten Runen-Zauberrollen, mit denen Sie vorwitzige Monster ins Jenseits befördern können. Die plätzen regelrecht vor Neugier. In den Gängen der neuen Dungeons stoßen Sie zudem auf kleine Flaschen mit magischen Ölen, mit denen Sie nicht nur die Lebensdauer Ihrer Waffen erhöhen, sondern auch deren Schadensfaktor erheblich steigern können. Wer chronisch knapp bei Kasse ist, dem wird das „Auric Amulett“ hochwillkommen sein: es ist nicht nur ungemein kleidsam, sondern verdoppelt Ihre Aufnahmefähigkeit in Bezug auf Goldstücke. Hellfire bietet allen Diablo-Fans 8 neue Level, 23 neue Monster und sage und schreibe 30 neue magische Waffen und Artefakte. Das Schwert Chrystalline etwa, sauscharf, aber ziemlich spröde. Wer in den Dungeons bisher nichts zu Lachen hatte, den werden auch die neuen Hofnarren nicht aufheitern: wo sich die Jester rumtreiben, ist das vollkommene Chaos zumeist nicht weit. Außerdem können sich die Helden von Hellfire künftig auf fünf statt bisher auf vier Zauberklassen freuen: den ausliegenden Büchern wurde eine komplette Seite hinzugefügt. Der magisch Veranlagte kann von „Stund“ an mit Elektrowänden angeben oder mit kreisförmig ausbreitenden Feuerbällen bei allen Widersachern Eindruck schinden (ideal bei allen Massenveranstaltungen unter Tage). Wenn das alles nicht hilft, dem blieb bisher nichts anderes übrig, als sich abschlagen zu lassen, und im Dorf ein neues Leben zu beginnen. Doch Sierra zeigt Herz: Alle Bedrängten und in die Ecke Getriebenen können sich in letzter Sekunde mit dem Teleportal befreien, vorausgesetzt sie sind vorher irgendwann über das entsprechende Zauberbuch gestolpert.



Der Lockruf des Jägers verhalte ungehörig in den Tiefen der Hölle. Den Meldungen zufolge ist es bei vielen Zauberern, Dieben und Schwertkämpfern zu ernstern Sinnkrisen gekommen, das Gefühl des nicht mehr Gebrauchtwerdens soll bei einigen sogar zu Selbstverstümmelungen geführt haben. Pepin, der Dorfarzt, hat angeblich aus so manchem Fuß einen Pfeil gezogen. Dem sich anbahnenden Drama kommt Sierra nicht länger tatenlos zusehen - in Kürze erscheint das erste und einzige von Synergist Software autorisierte Expansion-Pack. Die Dungeons sind wieder gut gefüllt, Diablo hat ordentlich aufgemostert.



eine neue Brücke errichtet, die ohne große Umschweife in einen der neuen Dungeons führt. Der Zugang bleibt dem Retter jedoch zunächst versagt. Erst wenn er einen bestimmten Gegenstand in der Tasche trägt, darf er die neue Nebenhölle betreten. Bevor Sie jetzt anfangen, das Dorf auf den Kopf zu stellen, hier ein kleiner Tip unter Freunden: gehen Sie ein Stück weiter nach oben zu den Kühlen. Die haben einen neuen Chef bekommen. Sprechen Sie den doch mal von der Seite an. Der Herr aber ist die Geschwindigkeits-Option, mit der Sie Ihre täglichen Besorgungen und Rundgänge erheblich beschleunigen können.

SIERRA GOES PC DASH

„PC Kommandos auf Fingerdruck“

Mit dem tabletartigen Kommando-Board „PC Dash“ hat der PC-Peripherie-Spezialist Saitek eine Plattform geschaffen, die alle Spielereffreaks von der Qual komplizierter und zeitaufwendiger Keyboard-Befehle erlöst. Das wichtigste Element des PC Dash ist die „Command Card“. Diese mit einem Strichcode versehene Befehlskarte ermöglicht eine automatische und kinderleichte Einrichtung von Kommando-befehlen. Sierra und viele andere Hersteller werden in Zukunft ihren Spielen PC Dash Karten beilegen. Ein Highlight ist die „Diablo: Hellfire“-Karte (bereits erhältlich). Folgen werden „Red Baron II“ sowie „Pro Pilot“ für die Sierra PC Dash Karten zur Verfügung stellen wird.



Dummerweise gibt es in Hellfire nicht nur optimierte Waffen und innovative Zaubersprüche: auch die Unterwelt hat kräftig aufgerüstet. Diablo war die dauernden Vorstöße strahlender Helden aufrichtig leid und schickt nun 23 neue Monster ins Gefecht (von denen wir nebenan einige persönlich vorstellen wollen). Spider Lords, Psychorbs, Stinger und Hork Demons werden Ihr Bestes geben, um dem Strom ruhmstüchtiger Strahlmänner (und -weiber) ein für allemal das Wasser abzugraben. Da will auch Diablo nicht zurückstehen. Er ist noch stärker, noch größer und entschieden schlechter gelaunt als früher. Seine schlechte Laune aber hat einen Grund: Na-Krul, sein fähigster Kommandant und designierter Nachfolger im Amt, forderte ihn zum Kampf um die Herrschaft heraus. Zwar gelang es Diablo, den frechen Emporkömmling in die Schranken zu weisen, besiegen konnte er ihn aber nicht. Statt dessen verbannte er ihn in die Welt der Schatten. Doch Na-Krul ist keiner von denen, die leicht aufgeben. Er hielt sich mit gezieltem Training fit und wartete geduldig auf den Tag, an dem er sich für die erlittene Schmach revanchieren konnte. Er suchte nach einem Ausgang aus der Schattenwelt und fand ihn auch...

Aber auch die Helden bekommen Verstärkung. Hellfire bietet eine völlig neue Charakterklasse an, den Mönch. Als Angehöriger der Bruderschaft zu Bough ist er aus dem fernen Osten ins Dorf Tristram gekommen, weil er von den Heimsuchungen dieses leidgeplagten Marktfleckens gehört hat. Seine Heimat ist selbst Opfer dunkler Mächte geworden und nun sucht er nach Antworten auf seine Fragen und nach...Vergeltung. Menschliche Schwächen sind dem asketischen Mönch also nicht fremd. Der Einzelkämpfer, der Freund und Feind durch eine enorme Schnelligkeit und Fähigkeit zur Konzentration und Antizipation beeindruckt, ist ein Meister im Umgang mit dem Stab. Dank seiner filigranen Schlagtechnik sind Monster mit Trümmerbrüchen in beiden Kiefern künftig keine Seltenheit mehr. Und er durchschaut seine Gegner wie kein Zweiter: er verfügt über die übersinnliche Fähigkeit, die Waffe oder das Artefakt zu erkennen, das sein (noch) lebender Kontrahent bei sich trägt. Seine Heldenkumpane können von solchen Eigenschaften nur träumen, es sei denn, sie kaufen der Hexe gegen Cash entsprechende Bücher ab. Den Preis hierfür verschweigen wir schamhaft...

Die Unterwelt zeigt sich von den Schlägen der ersten Ausgabe blendend erholt. Diablo und seine willfährigen Helfer sind hochmotiviert,



alten und neuen Monsterjägern einen heißen Empfang zu bereiten. Nehmen Sie sich also in acht. Mit den neuen Spezies ist nicht gut Kirschen essen. Am Höllenfeuer hat sich schon so mancher Nachwuchsheld die Finger verbrannt.



DIE GALERIE DES SCHRECKENS

Unter dem Einsatz ihres Lebens ist die Best-of-Sierra-Redaktion heimlich in die neuen Dungeons vorgedrungen und hat die neuen Monster bei ihrem unseligen Treiben beobachtet. Und obwohl wir mehrmals die Fotografen auswechseln mußten (manche waren der nervlichen Belastung einfach nicht gewachsen), sind uns einige aufsehenerregende Fotos gelungen, die all jene aufrütteln sollten, die glauben, die diabolische Bedrohung sei bereits ausgestanden! Das Gegenteil davon ist der Fall. Die Neueinkäufe der Unterwelt haben es faustdick in den Pranken. Werfen Sie mit Best of Sierra einen Blick in Diablos Bestiarium:

REAPER

Dieser stämmige Kraftprotz beeindruckt seine Feinde (also Sie, liebe Leser) allein durch die schiere Muskelmasse. Zur tödlichen Gefahr für Helden aller Art aber wird er durch seinen virtuoseren Umgang mit einem Instrument, das schon seinen Kumpel Gevatter Tod berühmt machte: die Sense. Mit der hackt er gnadenlos alles in kleine Scheibchen, was sich ihm in den Weg stellt. Wo ein Reaper sich rumtreibt, ist Na-Krul nicht weit: Reaper sind seine Eilitemonen und treuesten Spießgesellen. Selbst Diablo nimmt sich vor ihnen in acht.

HORK SPWAN

Diese kleinen, aber ungeheuer bössartigen Kopfwesen sind richtige Wadenbeißer, denn ihr überdimensioniertes Maul enthält gut und gerne zwei Dutzend überaus scharfe Reißzähne, mit denen sie sich in ihr Opfer verbeißen. Man könnte sie auch als die Piranhas der Dungeons bezeichnen. Sie sind direkte Abkömmlinge der Hork Demons und werden von diesen wie eine lebende Waffe auf alle Eindringlinge geworfen. Ein Auswurf der übelsten Sorte.

CRYPT DEMON

Der Aufsteiger unter den Monstern. Ursprünglich war der Crypt Demon lediglich eine bullige, uralte Marmorstatue, die als steingewordenes Symbol der Macht die Krypta der Dämonen zu bewachen hatte. Doch etliche dieser Stallwachen erwachten unverhofft zu neuem Leben. Zum Dank machen sie unnachsichtig Jagd auf alle Kreaturen, die weicher sind als sie selbst. Und wer ist schon härter als Marmor?

TORCH ANT

Eine wahrhaftige Mißgeburt der Hölle, die mit Vorliebe diejenigen ins Jenseits schießt, die sich über sie lustig machen. Teils Wurm, teils Ameise, teils Dämon - bei der Kreation dieses Wesens hat Diablo sämtliche Register gezogen. Und die drei Paten haben sich alle Mühe gegeben, nur ihre übelsten Charaktereigenschaften an sie weiterzugeben. Das ist ihnen glänzend gelungen. Sie spuckt wie ein Lama Feuerbälle, die bei der geringsten Berührung explodieren.

HELLBOAR

Wer einem Hellboar (zu deutsch: Höllenkeiler) begegnet, sollte, wenn er noch Zeit dazu findet, schleunigst seine Rüstung überprüfen. Diese etwas ungelink wirkenden gehörnten Widerlinge zerschleißten mit ihren Stoßzähnen auf Dauer selbst den härtesten Brustpanzer. Der mode- und gesundheitsbewußte Held von heute sollte daher unter keinen Umständen vergessen, panzerstärkendes Geschmeide anzulegen.

Was wir sonst noch gesehen haben? Leichen, die Sie mit Ihren Zaubersprüchen in ein Häufchen Asche verwandeln können, Riesenwürmer, die ihren Schwanz als Peitsche verwenden und ihren Gegnern das Fell abgerben, Grabschaufler, Fledermäuse, und, und, und...Schauen Sie ruhig einmal selber rein. Wenn Sie den Mut dazu haben.



Lords of the Realm 1

Die Macht der Phantasie kennt keine Grenzen

Die Softwareschmiede Impressions präsentiert den Nachfolger des märchenhaften Erfolgstitels Lords of the Realm II.

Die Welt der Lords of Magic hat nur noch wenig mit der ihres Vorgängers gemein. „Es ist derart fesselnd, man könnte glatt vergessen, daß es ein Spiel ist,“ schwärmt, zugegebenermaßen etwas voreingenommen, Co-Designer Jeff Fiske von seinem Programm. Wo der Mann recht hat, hat er recht, denn Lords of Magic spricht zunächst weniger den Spieler als vielmehr dessen Phantasie und Vorstellungskraft an. Wer sich an Lords of Magic heranwagt, betritt ein völlig neues Universum, eine Art Parallel- oder Gegenwelt der Imagination und mystischen Realität. Vergessen Sie Ihre abwechslungsarme Existenz vor dem Schreibtisch und tauchen Sie ein in die Welt von Urak, dem wilden Berg mit seinen mystischen Kreaturen voller Magie und übersinnlicher Kraft.

Ein Mauseklick genügt, und Sie werden Zeuge kosmischer Unruhe: Der Berg Urak glüht vor magischer Energie. Doch nach und nach beginnt der Berg abzukühlen und seine Energien verteilen sich um die Pole der vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Aus diesen Elementen entsteht Leben, riesige Rassen, aus denen wiederum sich die verschiedensten Religionen entwickeln: Leben, Tod, Ordnung oder Chaos, um nur einige zu nennen. In dem neu entdeckten Land entstehen zahllose Tempel, um von der Wahrheit und der Gültigkeit dieser heiligen Energien zu künden. Wie sich das Zusammenleben der unterschiedlichen Kreaturen, Konfessionen und Zivilisationen weiter gestaltet, das hängt entscheidend von Ihnen ab, verehrte Leser, und von Ihrer Phantasie!

Auf die Mischung kommt es an

Das zweite wesentliche Element des Spiels ist Strategie. Lords of Magic vereint Echtzeitkämpfe mit rundenbasierten Erkundungstouren und Ressourcenmanagement. „Wir haben das Fantasy-Genre in ein Forschungs- und Eroberungsspiel verpflanzt,“ erklärt Chris Beatrice, Art Director bei Impressions, „und dabei auf unsere bewährte Mischung aus Echtzeit- und rundenbasierter Strategie zurück-

gegriffen.“ Echtzeit-Kämpfe nehmen im Spiel eine wichtige Rolle ein, aber wer allein auf Eroberung setzt, ohne die Bedürfnisse der anderen Rassen ins Kalkül zu ziehen, wird grandios scheitern.

Zu Beginn des Spiels müssen Sie zwei weitreichende Entscheidungen treffen: Zunächst entscheiden Sie sich für die Religion, der Sie anzuhängen gedenken. Sie übt großen Einfluß auf Ihre späteren Neigungen und Fähigkeiten aus

(mehr über die Religionen erfahren Sie auf der nächsten Seite). Dann wählen Sie zwischen drei verschiedenen Charakteren: Krieger, Magier oder Dieb. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, wird der Bildschirm wieder schwarz.

Nun sind Sie allein. Sie haben keinen Pfennig in der Tasche. Und wenn Sie nichts unternehmen, was Ihr erbärmliches Ansehen (Fame) auf Vordermann bringt, dann sind und bleiben Sie der ärmste Hund der Spiele-

geschichte. Aber Sie schaffen das schon, da sind wir ganz sicher. Um das Spiel irgendwann einmal zu gewinnen, müssen Sie zunächst die Gegend in alle vier Himmelsrichtungen erkunden, Ihre Armut besiegen und durch militärische und wirtschaftliche Erfolge die Unterstützung der anderen Glaubensrichtungen gewinnen, was wiederum zu noch größerem Reichtum führt. Manchmal ist die Phantasie halt näher an der Realität als man vermuten könnte.

Städte brauchen Sie in Urak keine zu bauen, die existieren schon. Doch es gibt Städte, die können Sie für sich beanspruchen, erobern oder ausbauen. Wenn Sie sich um eine Stadt verdient gemacht haben, Ihr Ansehen nach erfolgreichen Schlachten

und geschäftlichen Transaktionen gestiegen ist, wird die Stadt Sie eines Tages darum bitten, ihr Herrscher zu werden. Damit wäre der Grundstein zu Ihrer Machtbasis gelegt.

In einer Welt der unterschiedlichsten Religionen sind Konflikte unausweichlich. Doch der größte Konflikt steht Ihnen erst bevor. Denn Balthor, der bössartige Fürst der DunkelElfen ist vom Großen Amulett der Dunkelheit aus seiner zehntausendjährigen Kerkerhaft entlassen worden. Zusammen mit den Günstlingen des Todes hat er einen Plan entworfen, der ihm die Welterschaffung sichern soll, und nun liegt es bei Ihnen, sich ihm entweder anzuschließen oder aber entgegenzustellen.

Als Fürst obliegt Ihnen die Entwicklung Ihrer Städte, der Bauwerke und Industrien, denn die wollen für die große Auseinandersetzung gegen Ihren Erzfeind gerüstet sein. Andere Kriegerfürsten werden bitten, sich Ihnen anschließen zu dürfen. Schicken Sie die Leute nicht fort, sondern betrauen Sie sie mit wichtigen Aufgaben. Eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz in Lords of Magic sorgt dafür, daß Ihre Verbündeten Ihren Aufgaben nachkommen werden. Wir haben bereits darauf hingewiesen, daß Schlachtenglück allein Ihnen nicht weiterhelfen wird. Zur richtigen Strategie gehören immer auch Verhandlungen. Hohes diplomatisches Geschick ist vonnöten, um die unterschiedlichsten Interessen unter einen Hut zu bringen.

Wenn alle Diplomatie versagt und ein Kampf unausweichlich ist, verläßt das Programm den isometrischen, rundenbasierten Modus und spielt alle Gefechtszenen in Echtzeit ab. Natürlich stehen Ihnen dann Schwerter, Messer und allerlei Spaltwerkzeuge zur Verfügung. Doch über 160 verschiedene Zaubersprüche geben (je nach Konfession) diesen epischen Schlachten erst die richtige Würze. Als Anhänger des Todesprinzips könnten Sie es ja einmal mit den Gaben Golgathas probieren, die beträchtliche Schneisen in die Reihen Ihrer virtuellen Gegner schlagen. Oder als Luftverherrher Blitze gegen alle Luftverächter schleudern. In jedem Falle sorgt ein rechtzeitig gemurmelter Zauberspruch auf dem Schlachtfeld immer für Aufregung. Nach gewonnenem Gefecht läßt es sich um so trefflicher handeln. Dabei dürfen Sie getrost feilschen wie ein orientalischer Teppichhändler, denn Sie können mit allen Glaubensrichtungen Ihre Geschäfte machen. Waren, Gefangene, Wissen, ja sogar ganze Städte lassen sich gegen wichtigere Dinge eintauschen. Und wenn Sie Informationen über Wünsche und Bedürfnisse der anderen Konfessionen brauchen, dann schicken Sie doch einfach einen Dieb los. Der wird sich für Sie erkundigen.

Auf die sonst so beliebten Komplettlösungen werden Sie bei Lords of Magic wohl verzichten müssen. Die unzähligen Möglichkeiten zur Interaktion zwischen den verschiedenen Religionen, das ausgefeilte Handelssystem und die Echtzeitkämpfe machen das Spiel enorm variabel. Einen bestimmten Weg zum Erfolg gibt es nicht. „Wir geben den Spielern lediglich die Welt und deren Werkzeuge an die Hand,“ erklärt Fiske, „was sie daraus machen, ist allein ihre Sache.“ Die Voraussetzung für spannende und abwechslungsreiche Spieleabende im Reich der Phantasie sind also gegeben. Das gilt um so mehr für den Mehrspielermodus, den es bei Lords of Magic natürlich auch gibt. Bis zu vier Mitspieler können sich der Jagd nach Ansehen anschließen, was die Spielmöglichkeiten noch mal erhöht. Mit Lords of Magic geben Sie Ihrem Einfallsreichtum einen Schubs. Sie werden sich noch wundern, zu was Sie in der Lage sind.



of Magic

Glaube mir...

Wählen Sie Ihre ganz persönliche virtuelle Glaubensrichtung! In Lords of Magic können Sie unter 8 verschiedenen Konfessionen wählen. Überlegen Sie gut, denn...Religion prägt den Charakter.

ERDE

Gnome und Zwerge sind schwer gepanzerte Leute, die häufig als Zauberer und Schmiede Karriere machen. Ihre Steinzaubersprüche sind während eines Gefechts besonders effektiv.



LEBEN

Unterschätzen Sie diesen Glauben nicht, der durch die musikalischen Fähigkeiten der Elfen berühmt ist. Deren magische Kräfte umfassen: Heilung, Regeneration und Wiederauferstehung.



WASSER

Die aalglatten Echsenmänner und Amazonen genießen ihre nasse Umgebung, denn dort verfügen Sie über eine Flut defensiver Zaubersprüche zur Abwehr vorschneller Angriffe.



CHAOS

Barbaren sind Anhänger des Chaos, zusammen mit dem einen oder anderen Zyklopen. Ihre Magie ist unkontrollierbar und ihr Polymorph-Zauberspruch kann Sie glatt in ein Hühnchen verwandeln.



FEUER

Behalten Sie die Dämonen, Drachen und Feuerriesen im Auge. Sie stoßen Sprüche aus wie den Feuerball oder den Feuerpfeil. Besonders wohl fühlen Sie sich in allen Schluchten vulkanischen Ursprungs.



TOD

Fledermäuse, Vampire und Skelette hängen dieser Konfession an. Ihr bevorzugter Zeitvertreib besteht darin, unvorbereiteten Wesen den Tod auf den Hals zu schicken oder Tote zum Leben zu erwecken.



LUFT

Mächtige Sturmgiganten hausen in den Türmen hoch über der Erde. Von den Wolken stoßen diese Kolosse ihre auf Elektrizität beruhenden Zaubersprüche auf ihre Feinde hinab.



ORDNUNG

Das ist die Konfession des guten alten Homo Sapiens. Die schwer gepanzerten Menschen mit ihren langen Bärten lieben nun mal einfache und autoritäre Positionen.



Die Rückkehr des Roten Barons

Red

Lange mußten die Flugfans warten, jetzt ist es endlich wieder soweit:

Manfred von Richthofen, einer der besten Piloten in der Geschichte der Fliegerei, ist längst zur Legende geworden. Achtzig Duelle soll er im ersten Weltkrieg zu seinen Gunsten entschieden haben, was ihm selbst bei seinen Gegnern von damals Bewunderung einbrachte. Als Sierra vor sieben Jahren eine historische Flugsimulation herausbrachte und sie in Anlehnung an Richthofens Spitznamen „Red Baron“ nannte (der Baron zog stets mit einem feuerroten Flugzeug ins Gefecht), konnte noch niemand ahnen, daß dieses Spiel schon kurze Zeit später selbst zur Legende werden würde. Seitdem warten viele Liebhaber von historischer Simulationen auf eine Fortsetzung dieses Spielklassikers. Nun, nach drei Jahren intensiver Vorbereitung und akribischer Recherche, erobert das von vielen ersehnte Sequel auf Anhieb den Spielhimmel: Red Baron II ist mehr als nur die Fortsetzung eines alten Erfolgstitels.

Die Gefahr bei solch langen Vorbereitungszeiten liegt immer darin, daß das Entwickler-Team sich in auf einen Wettlauf mit der technischen Entwicklung einläßt, den es gar nicht gewinnen kann. Auch bei Dynamix, den Programmierern von Red Baron II, gab es für kurze Zeit diese Tendenz, doch nach einer Überarbeitung der flugerprobten „Aces“-Engine hatte man das Problem im Griff. Der wesentliche Grund für die lange Entwicklungszeit ist woanders zu suchen. Weil das Dynamix-Team eine möglichst detailgetreue und historisch exakte Simulation entwickeln wollte, verwandte es viel Energie auf die Recherche der historischen Fakten und deren Umsetzung in das Gameplay. Das Quellenstudium beschränkte sich dabei längst nicht nur auf Einzelheiten der historischen Flugzeugtypen (obwohl das natürlich immer ein wesentlicher Aspekt bleibt), sondern auch auf die Geschichte des Luftkrieges insgesamt. Wo haben die einzelnen Gefechte stattgefunden, welche topographischen Besonderheiten sind zu beachten? Wie sahen die Uniformen aus, wie die Hangars, für wen gab es welche Auszeichnungen und wann, wer kämpfte in welcher Staffel und so fort...

Die beteiligten Historiker stöberten in Archiven der National Archives und des Airman's Memorial Museum, lasen zeitgenössische Magazine wie etwa *Over the Front*, ein Periodikum, das von der League of World War I Aviation Historians herausgegeben wurde und eine der ergiebigsten Quellen war. Umfangreiches Kartenmaterial wurde gesichtet, um die einzelnen Frontabschnitte in Frankreich studieren zu können oder um zu erfahren, wo sich zwischen 1915 und 1918 die Fliegerhorste der beteiligten Nationen befanden. Wenn Sie in Red Baron II einen dieser Fliegerhorste sehen, dürfen Sie davon ausgehen, daß der zu dieser Zeit auch wirklich dort gestanden hat. Exakte historische Recherche und umfangreiche Materialsammlung ist eine Sache, das erwerbene Wissen in eine Spielhandlung mit hohen grafischen Standards umzusetzen, eine völlig andere. Einerseits wollte das Dynamix-Team ein realistisches Flugerlebnis vermitteln, das Gefühl von Wind im Gesicht sozusagen, aber auf der anderen Seite kein verkümmertes Bild eines furchtbaren Krieges zeichnen. Denn die Piloten in ihren fliegenden Kisten waren alle andere als strahlende Helden: Spätestens nach 10 Einsätzen waren Sie psychisch am Ende. Wer danach nicht ausgetauscht wurde, war kurze Zeit später meistens tot. Deshalb die der Realität nachempfundenen Dossiers, die

historischen Filmaufnahmen, die Bildschirmschichten. Das Ergebnis: Eine Simulation von größtmöglicher Authentizität und Atmosphäre, mit unvermindert hohem Unterhaltungswert.

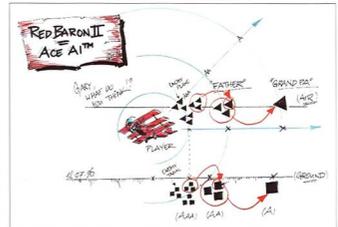
Der grafischen Darstellung des Geländes in allerfeinstem SVGA, der hohen Detailgenauigkeit bei Panzern oder Flugzeugen und den sanften Übergängen merkt man den hohen Arbeitsaufwand an. Besonders die Schadenseffekte sind allererste Sahne: Cockpit-Instrumente zeigen nichts mehr an, die Motoren verlieren Öl und fangen Feuer, Tragflächen splintern und brechen dann ganz ab. Geraten Sie im Laufe eines Einsatzes in einen Kugelhagel, dann können Sie die Einschläge der Geschosse klar und deutlich erkennen und...spüren.

Über Großväter, Väter und Enkel - die Künstliche Intelligenz bei Red Baron II

Keine Angst, wir haben nicht die Absicht, Ihnen die Familiengeschichte derer von Richthofen zu erzählen (was zwar durchaus spannend sein mag, aber nicht hierher gehört). Wenn im Folgenden von „Großvater-Einheiten“ oder „Enkeleinheiten“ die Rede ist, dann sind damit bestimmte Elemente der Künstlichen Intelligenz gemeint, die Chef-Designer Gary Stottlemeyer eigens für Red Baron II entwickelt hat. Die KI-Einheiten sind autonom, d.h. sie reagieren und handeln selbstständig und benötigen kein Script für ihr Verhalten auf dem Schlachtfeld. Das Problem: Tummeln sich zu viele solcher autonomer Einheiten auf dem Bildschirm, werden die Beziehungen der Einheiten untereinander derart komplex, daß die Bildwiederholungsrate, also der eigentliche Grafikaufbau, unter Umständen in sich zusammenfällt. Dieser Gefahr begegnet Stottlemeyer mit der Entwicklung einer sogenannten „virtuellen Welt“, indem er Einheiten mit „Vater-Einheiten“ oder „Großvater-Einheiten“ verknüpft.

Ein Beispiel: Bestimmte Flugzeuge gehören zu einer Staffel, Bodentruppen werden zu einer Kompanie zusammengefaßt, die wiederum Teil eines Bataillons ist. Entfernt sich der Spieler von einer dieser „Vater-Einheiten“, dann verjagt das Programm die „Kinder“. Das Prinzip mag hartherzig klingen, es sichert Ihnen aber eine fehlerfreie Grafikwiedergabe. Näherst sich der Spieler wieder einer „Vater-Einheit“, werden die „Kinder“, die der Spieler sieht und mit denen er interagiert, dynamisch erschaffen. Verläßt er das Gebiet wieder, fällt das Programm die Kinder zusammen, die nun mit einem Bruchteil an

Zwei KI-Familien wie aus dem Bilderbuch



Das Blasenprinzip kombiniert Interaktivität mit den Ansprüchen der Bildwiederholungsrate. Der Spieler berührt mit seinem Aktionsradius die aktivierten Kinder einer „Flugzeugfamilie“, während er die „Panzerfamilie“ soeben verlassen hat. Die „Vater“-Bodeneinheit schickt seine „Kinder“ daraufhin wieder schlafen, um den Grafikaufbau nicht zu komplizieren.

aktuellen Informationen weiterlaufen. Stottlemeyer nennt diesen Trick „das Blasenprinzip“. Der Spieler trifft in jedem Frontabschnitt innerhalb eines bestimmten Radius, eben der besagten Blase, auf Hunderte verschiedene Einheiten, die allesamt über eine autonome KI verfügen. Verläßt er den Abschnitt wieder, wird diese KI auf ein Minimum reduziert. „Sinn fürs Wesentliche“ könnte man es auch nennen.

Auf die eigentlichen Hauptdarsteller unseres neuen Spiels sind wir noch gar nicht eingegangen: die Flugzeuge. Insgesamt 40 verschiedene, hochdetaillierte Modelle hält das Programm bereit und 22 davon stehen Ihnen nicht nur für einen Probelauf zur Verfügung, Anhand alter Fotografien und Konstruktionszeichnungen ließ Dynamix zunächst physikalische Modelle herstellen, bevor man sich an die virtuelle Rekonstruktion machte. Das Ergebnis ist eine Detailgenauigkeit, die ihresgleichen sucht. Nicht nur in bezug auf die Optik, sondern vor allem im Hinblick auf die Flugeigenschaften.

Auf die Definition eines bestimmten Spielziels haben Stottlemeyer und sein Team bewußt verzichtet. Red Baron II läßt sich auf die unterschiedlichste Art und Weise spielen. Wer eine Aufgabe braucht, der kann sich an die Erfüllung der zehn Missionen wagen, wem der Sinn eher nach Duellen mit zeitgenössischen Flug-Asen steht, der entscheidet sich für den „Flug-As-Modus“ und wer das Getümmel mag, der kann sich im Mehrspielermodus via Internet die halbe Welt zum Feind machen oder übers Netzwerk mit der Bürobesezung einen Dogfight auskämpfen. Naturen mit starkem Unabhängigkeitsbedürfnis werden sich über den integrierten Feldzugeditor freuen, denn endlich können Sie alle Vorzüge eines ausgeklügelten Spiels genießen und trotzdem als Gamedesigner auftreten. Stellen Sie sich einfach Ihren eigenen Feldzugsamen. Zufallsgenerierte Aufträge sorgen dafür, daß es den „Flyaholics“ nie langweilig wird.

Das Nachfolgespiel für einen Klassiker zu entwickeln, kann wegen der erhöhten Erwartungshaltung eine undankbare Aufgabe sein. Wenn dann noch eine recht lange Entwicklungszeit hinzukommt, steigt die Meßlatte in der Regel noch ein Stückchen höher. Doch bei Red Baron II hat sich das Warten gelohnt. Das Spiel hat selbst das Zeug zum Klassiker.

Baron II

Red Baron II

Der Rote Baron ist wieder da. Und er ist besser als je zuvor!



SOPWITH CAMEL

Typ: Einsitziger Jagdauflklärer bzw. bordgestützter Jäger (ZF1)
Antrieb: gewöhnlich ein 130 PS Clerget 98 9 Umlaufmotor.
Abmessungen: Spannweite 8,53 m, Länge 5,72 m, Höhe 2,59 m.
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 182 km/h, Steigleistung etwa 305 m/min, Dienstipfelhöhe 5700 m, ca. 400 km.
Reichweite: normal zweie synchronisierte 7,7-mm-Vickers auf dem Bug; teilweise Unterflügelabhängungen für vier 11,3-kg-Bomben.

Die Camel war das berühmteste Flugzeug des Ersten Weltkriegs, denn es war mit Abstand das erfolgreichste. Mindestens 1294 Abhänge standen bei der Camel zu Buche. Prominentestes Opfer war der Rote Baron, Manfred von Richthofen, der am 21. April 1918 von einem kanadischen Piloten namens Ray Brown abgeschossen wurde. Ihre enorme Kampfkraft ging allerdings zu Lasten der Handhabung. Die Camel erforderte erfahrene Piloten, Neulinge kamen mit ihr in den seltensten Fällen zurecht.



FOKKER DR. I. DREIDECKER

Typ: Einsitziger Kampfaufklärer
Antrieb: gewöhnlich ein 110 PS Le Phone 9-Zylinder Umlaufmotor
Abmessungen: Spannweite 7,17 m, Länge 5,77 m, Höhe 2,95 m.
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 165 km/h, Steigleistung etwa 220 m/min, Dienstipfelhöhe 6100 m.
Bewaffnung: zwei 792 mm Spandau auf dem Bug.

Die Dr.I. Dreidecker verdankt ihre Existenz den legendären Erfolgen der Sopwith. Die Deutschen waren von den Fähigkeiten dieses Flugzeugs derart beeindruckt, daß sie den Bau von Jagd-Dreideckern zu forcieren begannen. Allen Entwürfen weit voraus war die Dr.I von Fokker, der mit einem Auftragsvolumen von zunächst 350 Stück die Produktion aufnahm. Die erste Staffel, die mit der Dr.I. ausgerüstet wurde, war das Geschwader des Roten Barons, der seinen Ruf als bester Kampfflieger des Ersten Weltkriegs mit einer schlarfahroren Dr.I begründete (in der er 1918 auch starb). Doch die Maschine hatte nach zahlreichen Startunfällen schon vorher ihren schlechten Ruf weg, auch wenn diese Unfälle nicht auf Fokker, sondern auf schadhafte Teile eines Zulieferbetriebes zurückzuführen waren.



S.E. 5a

Typ: einsitziger Kampfaufklärer
Antrieb: ein wassergekühlter 150 PS Hispano-Suiza 8A V-8-Motor
Abmessungen: Spannweite 8,11 m, Länge 6,38 m, Höhe 2,89 m.
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit: 193 km/h, Steigleistung: 235 m/min, Dienstipfelhöhe 5944 m.
Bewaffnung: ein 7,7-mm-Vickers mit Constantinesco Synchrontriebwerke links am Rumpf und ein 7,7-mm-Lewis auf dem Oberflügel.

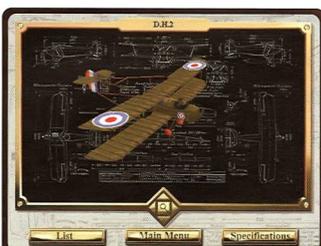
Die S.E. 5 war zweifellos eine der berühmtesten Maschinen des Ersten Weltkriegs und das beste aus Farnborough (England). Sie war zwar nicht so wendig wie die Camel, dafür leichter beherrschbar und konnte, ein großer Vorteil, entschieden mehr Treffer vertragen. Der große Nachteil aber waren die unzuverlässigen französischen Motoren (ein Blick in den Londoner Straßenverkehr von heute zeigt, daß die Engländer nicht nachtragend sind). Erst nach Entwicklung des hochverdichteten Viper wendete sich das Blatt und die britischen Fliegerasche eilten von Sieg zu Sieg.



FOKKER E

Typ: Einsitziger Kampfaufklärer
Antrieb: ein 80 PS Oberursel U.O. 7-Zylinder-Umlaufmotor
Abmessungen: Spannweite 8,53 m, Länge 6,75 m, Höhe 3,12 m.
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 132 km/h, Dienstipfelhöhe 3100 m.
Bewaffnung: ein starres (manche E.III zwei) 792 mm Spandau MG mit Synchrontriebwerke durch den Propellerkreis.

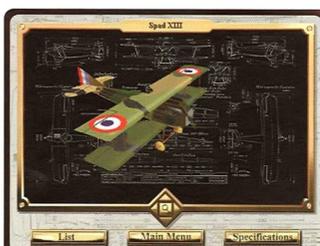
Die E.I war ein Nachfolgemodell des ersten Flugzeugs, das der holländische Ingenieur Anton Fokker gebaut und den Engländern vergebens angeboten hatte. Erst danach bot er sein Flugzeug den Mittelmächten an, die es bis 1915 in großer Stückzahl bauten. 1915 entwickelte Fokker ein Unterbrechertriebwerk, das er in seine Maschine einbaute. Daraus entstand die E.I, die mit dieser Ausrüstung kein alliiertes Flugzeug zu fürchten hatte. Das schlug sich auch in der Abschulung nieder, mindestens 1000 alliierte Flugzeuge fielen einer Fokker E.I zum Opfer. Erst als die Alliierten 1916 ihre verbesserten Flugzeuge einsetzten, war es mit dem Ruhm der Fokker vorbei.



D. H. 2

Typ: einsitziger Aufklärer
Antrieb: 100 PS Gnome Monosoupape 9-Zylinder-Sternmotor mit Druckpropellern
Abmessungen: Spannweite 8,61 m, Länge 7,68 m, Höhe 2,9 m.
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 150 km/h, Dienstipfelhöhe 4420 m, Reichweite 354 km.
Bewaffnung: ein durch den Piloten bedientes 7,62 mm Lewis MG rechts oder links der Windschutzscheibe

Gebaut von Geoffrey de Havilland. Wegen der anfälligen Steuerung war die D.H.2 nur schwer zu fliegen und eignete sich ausschließlich für erfahrene Piloten. Wer sie aber beherrschte, konnte mit ihr endlich der gefürchteten Fokker E.III trotzen. Mit der D.H.2 war die Zeit des RFC als „Fokker-Fütter“ endgültig vorbei.



SPAD XIII

Typ: einsitziger Jäger
Antrieb: ein wassergekühlter Hispano-Suiza V-8-Motor, beispielsweise 220 PS 8BE
Abmessungen: Spannweite 8,20 m, Länge 6,30 m, Höhe 2,42 m.
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 220 km/h, Steigleistung 460 m/min, Dienstipfelhöhe 6650 m.
Bewaffnung: zwei 7,65-mm-Vickers vor dem Piloten.

Die Spad genoß unter den Piloten der damaligen Zeit nicht zu Unrecht einen exzellenten Ruf. Sie war schnell, kraftvoll und vor allem zuverlässig. Nicht weniger als 81 französische Jägerstaffeln flogen mit der Spad. Mit 8472 Einheiten das meistgebaute Flugzeug der Alliierten, wurde sie nach 1918 zum Exportschlager. In den USA von Curtiss gebaut, bildete die Spad das Rückgrat der 16 Staffeln des US-amerikanischen Expeditionskorps.

Birthright - Die Macht des Blutes



Mit Birthright präsentiert Sierra eines seiner ungewöhnlichsten Projekte der letzten Jahre. Ein Spiel, das in drei eigenständige Teile - Rollenspiel, Strategie und Wirtschaftssimulation - zerfällt und doch nur gewonnen werden kann, wenn Sie mit allen Bestandteilen auf einmal spielen. Denn Birthright ist eine hochkomplexe Einheit.

Die Handlung ist im fiktiven Königreich Anuire angesiedelt, wo seit dem Tod des alten Feudalherrschers Neid und Mißgunst regieren. Dabei können sich alle Mitglieder der kaiserlichen Familie auf den Willen der Götter berufen, denn die hatten einst nach einer siegreichen Schlacht ihre Gunst mehr oder minder gleichmäßig auf alle Heimkehrer verteilt. Daraus entstanden Blutslinien, Anteile an göttlicher und Ansprüche auf weltliche Macht. Wenn sich die Protagonisten nicht bald einigen, ist das alte Königreich dem Untergang geweiht. Erzschorke Gorgon wartet schon.

Sie starten als ein junger Thronprätendent, dem zur Bewahrung eine bestimmte Region überantwortet wird. Dabei können Sie sowohl in die Rolle eines Magiers, eines Priesters, eines Feldherrn oder eines Politikers schlüpfen. Scheitern Sie mit der Aufgabe, die Region in eine blühende Landschaft zu verwandeln, wird Sie auch Ihre astreine Blutslinie nicht vor dem Untergang bewahren. Nur bei einem Erfolg können Sie Ihren Anspruch untermauern, ein erstzunehmender

Anwärter auf den Thron von Anuire zu sein. Dabei braucht das Land nichts Dringenderes als einen kompetenten und durchsetzungsstarken Herrscher. Die Bedrohung durch Gorgon nimmt beängstigende Ausmaße an, ein Bündnis gegen ihn muß schleunigst geschmiedet werden (Unterfittel des Originals: The Gorgon's Alliance). Wie Sie Ihre Herkulesaufgabe angehen, das liegt in Ihrem eigenen Ermessen. Wenn Ihre Kontrahenten trotz aller diplomatischen Bemühungen keinerlei Entgegenkommen zeigen, dann müssen Sie ihnen halt auf dem Schlachtfeld oder in den Dungeons Ihren Standpunkt um die Ohren haufen. In Echtzeit, wie sich das gehört.

DREI GENRES - DREI SPIELE

Das Ungewöhnliche an Birthright: Sie können jedes einzelne Genre unabhängig vom eigentlichen Spielziel durchspielen.

Um das verwöhnte Rollenspiel-Publikum zufriedenzustellen, bemüht

te sich Sierra erfolgreich um eine Lizenz von TSR für die "Advanced Dungeons & Dragons"-Reihe, an der sich der „Adventure“ genannte Rollenspielpart orientiert. Hier kontrollieren Sie eine Gruppe von vier Charakteren (unter denen Sie frei wählen können), die durch Wälder und Dungeons stolzt und in sieben Missionen gegen Zauberer und Elfen kämpft. Auch hier können Sie sich überlegen, ob Sie Ihre Charaktere lieber im rundenbasierten Spiel entwickeln oder doch besser in Echtzeit zuschlagen wollen.

Für den Simulationsteil sollten Sie etwas Zeit mitbringen. Mehr als 40 verschiedene Interessengruppen diplomatisch unter einen Hut zu bringen, ist keine Kleinigkeit. Die Können auch dem gutmütigsten Charakter das Regieren ganz schön schwer machen. Und daß die Ankerbelung der Wirtschaft ein äußerst diffiziles Unterfangen sein kann, haben in letzter Zeit schon einige andere Leute erfahren müssen. Ihr Vorteil allerdings: neben dem Steuersystem und den Handelsrouten können Sie sich bei Ihrem Wirtschaftsprogramm auch auf die Segnungen der Magie stützen, wenn Sie Ihr Land ausreichend mit Magiequellen, sprich Tempeln versorgen. Gildenhäuser sorgen neben Steuern dafür, daß der Geldstrom nicht abreißt. Die Vielzahl der zu beachtenden Aspekte macht es jedoch schwer, aus diesem rundenbasierten Spiel ohne Schrammen (vulgo Aufstände genannt) wieder herauszukommen.

Für die Ungeduldigen unter Ihnen ist das Birthright-Strategiespiel besser geeignet, denn hier fallen die Entscheidungen entschieden flotter als im Simulationsteil. Dafür sorgen allein 30 verschiedene Szenarien für Einzelschlachten. Ob Sie die 3D-Grafiken während der Echtzeit-Schlacht wirklich genießen können, möchten wir bezweifeln. Gerade Anfänger werden alle Hände voll zu tun haben, die etwas knifflige Einheitensteuerung am unteren Bildschirmrand zu beherrschen. Insbesondere dann, wenn mehrere Parteien involviert sind, kann es bei dem Gewimmel im Wald schon mal zu Verwechslungen und taktischen Fehlleistungen kommen.

Daher unser Tip: Erst wenn Sie das dreiteilige Tutorial erfolgreich bestanden haben, sollten Sie erste Überlegungen anstellen, wie Sie die einzelnen Spielparts miteinander verbinden können. Wer Birthright im „komplexen“ Modus spielt, ohne mit den meisten Funktionen vertraut zu sein, dessen Blutslinie wird bald austrocknen. Für immer. Aufgrund der schwierigen Aufgabe, drei separate Spiele zu einer Einheit zu verbinden, kommt die Birthright-Engine nicht umhin, Prioritäten zu setzen. Entscheidet sich der Spieler für das volle Programm, wird Birthright sich zunächst auf seine Strategiebestandteile und seinen Rollenspielcharakter besinnen. Auf der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen muß sich der Spieler kaum um administrative Fragen kümmern. Diese Probleme tauchen erst bei einem mittleren Schwierigkeitsgrad verstärkt auf, wenn er sich mit einem Mal um Straßen-, Festungs- oder Burgenbau kümmern muß. Die höchste Stufe schließlich ist wirklich nur etwas für erfahrene Spezialisten, die dem Thron von Anuire bereits wochenlang nachgehängt sind. Die komplexe Spielanlage zeigt sich selbst noch im Mehrspielermodus, denn der bietet dem Spielern zwei unterschiedliche Varianten: den rundenbasierten Modus fürs Internet und den Arcade-Modus für acht Spieler im Netzwerk.

Genreübergreifende Spiele wie Birthright sind in Deutschland nicht immer beliebt: Den Rollenspieler stören die politischen Diskussionen (auch wenn es bei Birthright keine Sprachausgabe gibt) und die Wirtschaftssimulationen nervt das dauernde Mündungsfeuer bzw. Waffengeklirr bei Strategiespielen. Birthright ist daher nur etwas für diejenigen, die sich weder auf ein bestimmtes Genre festlegen wollen noch von komplexen Handlungsverläufen abschrecken lassen.

So kommen Sie dem Betrug von Antara auf die Spur

Ein Orientierungskurs in sieben Schritten

Die Fantasy-Welt von „Betrayal in Antara“, dem neuen Rollenspiel-Adventure von Sierra, kann auf noch ungeübte Spieler wie ein Labyrinth wirken. Best of Sierra gibt Ihnen ein paar Tipps als Wegzeiger mit auf die beschwerliche Suche nach der Wahrheit.

1. SCHRITT

Erkennen Sie Ihre Helden wie sich selbst

Versetzen Sie sich in die Lage der drei Hauptpersonen, die Sie steuern. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, handelt es sich um einen Zauberer, einen Krieger und einen Bogenschützen. Wie jeder normale Mensch auch haben sie Stärken und Schwächen, die sie weiter ausbauen bzw. kompensieren können. Im Laufe des Spiels sammeln die Herrschaften Erfahrungen, die sich positiv auf ihre Fähigkeiten auswirken.

2. SCHRITT

Reisen bildet

Entwickeln Sie eine rege Reisefähigkeit und statten Sie allen möglichen Städten und Dörfern einen Besuch ab. Nehmen Sie alles in sich auf, was Ihnen auf Ihren Reisen begegnet. Gegenstände landen im Inventory, Gerüchte im Gedächtnis. Besuchen Sie die Geschäfte, die Tempel und die Tavernen (wenn's irgend geht in dieser Reihenfolge) und ziehen Sie Erkundigungen ein. Gerade die Tempel sind ein unermeßlicher Erfahrungsquell. Verlassen Sie die Tempel also nie, ohne sich die Taschen mit Zaubersprüchen vollgestopft zu haben (wer immer schon mal die Kollekte mopsen wollte, für den geht hier ein Traum in Erfüllung!). Und nehmen Sie immer Ihre Schaufel mit! Was glauben Sie, was in Antara so alles vergraben wird! Gift, zum Beispiel.

3. SCHRITT

Der Aufbau eines Freundeskreises

Freunde braucht der Mensch wie die Luft zum Atmen. Doch in Antara sollten Sie bei der Auswahl Ihrer Freunde nicht ganz so wählerisch sein wie im richtigen Leben. Halten Sie Small Talk mit allen, die Ihnen über den Weg laufen. Selbst die abseitigsten Parolen enthalten unter Umständen wertvolle Informationen, die Ihnen bei Ihrer Mission weiterhelfen können.

4. SCHRITT

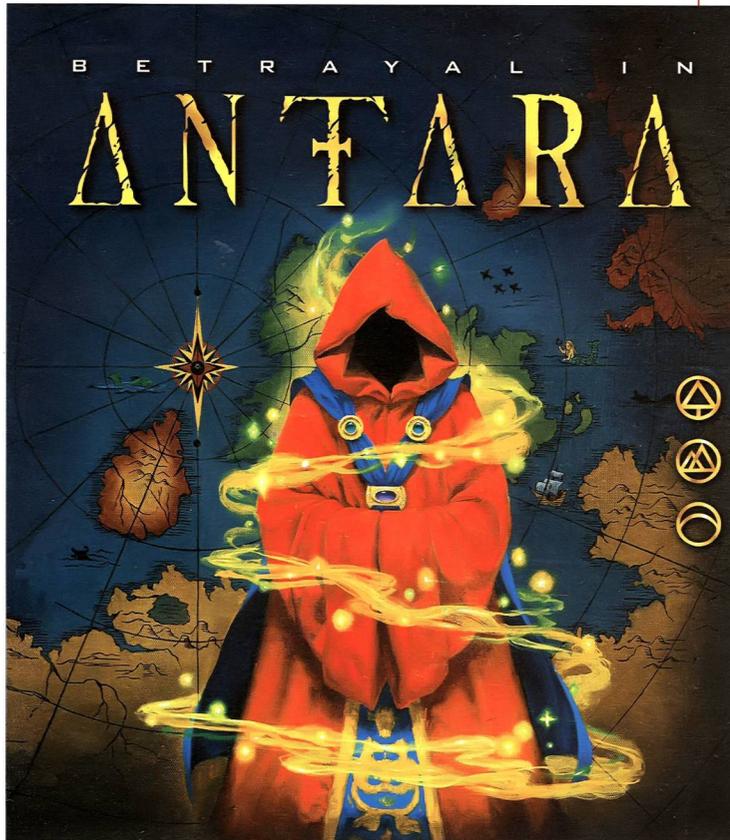
Die Verwendung der Landkarte ist das A und O

Ohne Karte sind die meisten Wanderer aufgeschmissen. Warum sollte das ausgerechnet in Antara anders sein? Ihre Karte ist vielseitig; sie gibt Auskunft über Ihren Standort, die zurückgelegte Strecke und Ihr Reiseziel! Wenn Sie feststellen, daß sich an einem bestimmten Ort mächtige und böse Gegner versammelt haben, so ist das ein untrügliches Zeichen, daß die an dieser Stelle etwas zu verbergen haben. Wenn Sie sich einer solchen Auseinandersetzung nicht gewachsen fühlen (jeder Mensch durchläuft gewisse Schwächephasen), dann können Sie den Ort auf der Karte markieren und für einen späteren Abstecher vormerken (für den Fall, daß Sie wieder zu Kräften kommen).

5. SCHRITT

Nutzen Sie Ihre Fähigkeiten

Klingt ziemlich banal, der Spruch, nicht wahr? Haben Sie von Ihren erziehungswilligen Eltern wahrscheinlich in viel krasserer Form schon



mehrmals gehört. Trotzdem verliert er in Antara nichts von seiner Gültigkeit. Nach und nach vervollkommen Sie Ihr Repertoire an Zaubersprüchen. Das Aufpassen allerdings will gelernt sein (wahre Spielereaturen schalten die Automatik trotzdem ab). Wenn Sie mehr über das Aufpassen solcher Sprüche erfahren wollen, dann stellen Sie doch einfach Aren vor einen Feind, der auch auf Magie zurückgreift. Aren ist ein geeigneter Schüler.

6. SCHRITT

Kämpfen Sie mit allen Tricks

Gerade zu Beginn Ihrer Reise, wenn Sie glauben, Ihren Feinden schutzlos ausgeliefert zu sein, ist es ratsam, sich bei einem Kampf für den schwächsten Schwertkämpfer zu entscheiden. Geringe Schlagkraft, aber höchste Trefferquote, das ist das Rezept, um sich einigermaßen

zuverlässig aus dem Schlamassel zu befreien. Und konzentrieren Sie sich auf einen Gegner. Wenn es Ihnen gelingt, den zu besiegen, hat das Auswirkungen auf die Moral der anderen Widersacher.

7. SCHRITT

Der Widerspenstigen Zähmung

Diese Würmer, die in Antara zu beachtlicher Größe heranwachsen können, sind lästige, schlaue und noch dazu äußerst bissige Kontrahenten. Zwar führt der Biß nicht zum Tod, aber unangenehm, weil schmerzhaft, ist er allemal. Nur eine Trommel, auf bestimmte Weise geschlagen, wird mit ihnen fertig. Sehen Sie also zu, wo Sie eine solche Trommel her bekommen. Und wenn Sie dann noch jemanden finden, der Ihnen sagt, wie man darauf zu spielen hat, kann Ihnen fast nichts mehr passieren.



Lords of Magic



BEST OF
SIERRA

DSF-Sportsimulationen von Sierra

DSF-SKI RACING - Mit Picabo Street auf die Pisten dieser Welt

Die mehrmalige Abfahrtsweltmeisterin aus den USA ist der Star in Sierras neuestem Hit - DSF-Ski entführt Sie zu den aufregendsten und schnellsten Pisten des Skizirkus!



Rechtzeitig zum Auftakt der Ski-Weltcup-Saison erscheint Ski Racing, die atemberaubende Skisimulation von Sierra. In exzellenter 3D-Grafik rekonstruiert das Spiel sechs der berühmtesten Rennstrecken der Welt. Und keine geringere als die mehrmalige Abfahrtsweltmeisterin Picabo Street stellt sie Ihnen vor, auch die in Deutschland so bekannte Kandahar-Piste in Garmisch-Partenkirchen.

Für das Entwicklungsteam war die beste Abfahrerin der Welt weit mehr als nur Stichwortgeberin oder Covergirl. Die junge US-Amerikanerin beeindruckte das Team mit ihrer positiven Einstellung und einem leidenschaftlichen Einsatz für „ihr Spiel“. Die sechs Strecken des Programms kennt sie natürlich wie keine Zweite und so konnte sie den Programmierern wichtige Tips geben, um die virtuelle Rekonstruktion noch realistischer zu gestalten. DSF-Ski Racing versetzt die Spieler in die Rolle des Sportlers, die Kameraperspektive erfolgt aus der ersten Person. Der Spieler erfährt hautnah, was es heißt, sich auf extrem steilen Abhängen in die Tiefe zu stürzen und mit einer Geschwindigkeit von mehr als 100 km/h ins Tal zu rasen. „Manche Strecken kannst Du während der Abfahrt gut einsehen, aber es gibt einige Pisten, da weißt Du beim besten Willen nicht, wohin die Reise geht“, erklärt Picabo. „Die gelungene Visualisierung des Abfahrtslebnisses, das war für mich das Entscheidende.“

Eigens für DSF Ski-Racing entwickelte Sierra eine neue 3D-Engine, die die neuen 3Dfx-Grafikbeschleuniger unterstützt und mit einem 16-bit-Grafikdisplay aufwarten kann. Die unterschiedlichsten Kameraperspektiven und eine Playback-Funktion (inklusive VCR-Editor) sorgen dafür, daß Ihnen kein Buckel in der Piste und erst recht kein Fahrfehler entgeht. Wählen Sie zwischen den Disziplinen Slalom, Riesenslalom, Super-G, Abfahrt und Kombination, behaupten Sie sich gegen ein Feld virtueller Konkurrenten oder entscheiden Sie sich für den Karrieremodus und werden Sie Skiprofi. Dann haben Sie in der Abfahrtsdisziplin ein Feld von 100 professionellen Pistenjägern gegen sich, die von Jahr zu Jahr besser werden, bis die körperliche Fitneß den Anforderungen des Sierra-Cup-Skizirkus Tribut zollen muß. Und wenn Sie in den Rennen genügend Punkte eingefahren haben, qualifizieren Sie sich für die Cup-Finals am Ende jeder Saison.

Legen Sie die Bedingungen fest, unter denen das Feld an den Start geht. Temperaturen, Wetter, Wind- und Schneeverhältnisse sind frei einstellbar; das gilt natürlich erst recht für die Lieblingsfarbe Ihres Rennanzugs. Kümmern Sie sich um Ihr Material und vor allem um Ihre Sponsoren. Sie wollen doch nicht, daß Ihnen vor Saisonbeginn das Geld ausgeht! Die Renneisen um den Sierra Cup ist anspruchsvoll und gefährlich. Anfänger sollten sich bei diesen Geschwindigkeiten zunächst für den Trainingsmodus entscheiden, zumal Sie von prominenter Seite unterstützt werden. Picabo Street tritt auch hier als Ratgeber und Mentor auf. Einen kompetenteren Skilehrer können Sie sich gar nicht wünschen.



DSF-OFF-ROAD

Schlamm Schlacht um jeden Zentimeter

Alle Welt regt sich über Michael Schumachers Rempler beim Saisonfinale der Formel 1 in Jerez auf. Off-Road Fans können darüber nur milde lächeln. Mit der neuesten Rennsimulation von Papyrus können Sie hautnah miterleben, was es heißt, von 800 PS ins Schlammloch befördert zu werden. Off-Road-Fahrzeuge sind längst

nicht so überzüchtet und nervös wie die Formel 1-Boliden. Trotzdem ist die Technik vom Feinsten: Sie können zwischen einem 800-PS-Truck mit Hinterradantrieb, einem 2WD-Buggy mit 150 PS (wer hat da gelacht?) und einem 800 PS starken 4x4-Truck wählen. Suchen Sie sich einen aus, der am ehesten Ihren Fähigkeiten und Neigungen entspricht. Es muß ohnehin nicht bei den werkseitig vorgegebenen Einstellungen bleiben. In der Werkstatt können Sie Ihre Vehikel nach allen Regeln der Kunst aufmotzen. Dabei bleibt Ihr Fahrstil weder dem Betrachter noch dem Fahrzeug verborgen. Jeder Crash mit einem Konkurrenten, jeder Aufprall auf einem der zahlreichen Erdhügel hinterläßt an Ihrem Renner sichtbare Spuren. DSF-Off-Road vermittelt eben nicht nur puren Spielspaß, sondern auch ein äußerst realistisches Fahrerlebnis. Das werden Sie in Ihrem stahlverstärkten Fahrersitz schon zu spüren bekommen.



Wem die abwechslungsreichen Kurse auf die Dauer zu langweilig werden, der kann sich mit dem Strecken-Editor seinen eigenen Kurs zusammenschreiben. Dabei wird der Sieg auf der eigenen Strecke keineswegs einfacher, im Gegenteil: die revolutionäre KI von Off-Road sorgt schon dafür, daß Ihre virtuellen Konkurrenten eine passende Antwort parat haben.

Fragen Sie bei Ihrem Händler nach Off-Road. Aber erst, wenn Sie einen Termin bei Ihrem Chiropraktiker in der Tasche haben.

DSF-GOLF

Mit TrueSwing verbessern Sie Ihr Handicap - spielend



Vance Cook, der Pionier der Golfsimulation, hat für Sierra Sports ein Golfspiel geschaffen, das neue Standards setzt: mit einer brandneuen 3D-Engine und der revolutionären TrueSwing-Technologie. Vorbereitete Animationen gehören der Vergangenheit an, mit TrueSwing folgt der virtuelle Golfspieler exakt den Bewegungen, die Sie ihm am Bildschirm vorschreiben und zwar in Echtzeit. Machen Sie Ihre Maus zum Schläger! Sie haben über jeden einzelnen Schlag die volle Kontrolle, entscheiden selbst über Flugbahn, Geschwindigkeit und Drall des Balles. Wunderschön gerenderte Landschaften sorgen für die richtige Atmosphäre. Dabei ist die Umgebung mehr als nur Staffage: jeder einzelne Gegenstand, egal ob Ast, Hügel oder Eimer ist Gegenstand des Spiels. Das Ergebnis ist eine Variabillität, die es in diesem Genre bisher nicht gab. 12 verschiedene Spielarten sorgen zudem dafür, daß es dem angehenden Golfprofi nie langweilig wird.

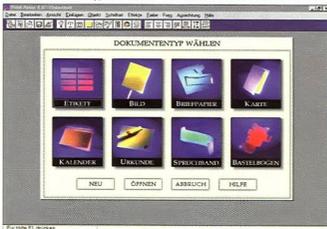


Sind Sie ein Fan von American Football oder Baseball? Dann fragen Sie Ihren Händler doch nach Football und Baseball Pro '98 von Sierra Sports. Die ganze Faszination zweier ungewöhnlicher Sportarten in zwei preisgekrönten Simulationen. Natürlich von Sierra.

Kreieren Sie Ihren eigenen Kalender

Mit Print Artist erstellen Sie in wenigen Schritten einen individuellen Jahresüberblick. Best of Sierra sagt Ihnen wie.

Kalender sind praktische, leider auch unvermeidliche Geschenke zum Jahreswechsel. Entsprechend vielfältig sind die Motive. Besonders beliebt sind Autos, Pferde oder Mädels. Wer einen dezenten Prolo-Stil mag, kann gerne ins nächste Kaufhaus gehen und sich aus dem unübersichtlichen Angebot bedienen. Wer aber Wert auf einen individuellen und professionell gemachten Kalender legt, dem geben wir ein auf den folgenden Zeilen ein paar Tips, wie er seiner Kreativität mit Hilfe von Print Artist freien Lauf lassen kann. Installieren Sie Print Artist zunächst auf Ihrem PC und öffnen Sie das Programm. Danach doppelklicken Sie im Fenster „Dokumententyp wählen“ auf den Typ „Kalender“. Daraufhin öffnet sich ein Fenster



mit der Überschrift „Kalenderdatum wählen“. Hier finden Sie das aktuelle Datum (falls Sie von Natur aus zur Hektik neigen und nicht mehr genau wissen, welches Jahr gerade angebrochen ist). Für die Wahl eines Monats und eines Jahres steht Ihnen der Zeitraum zwi-



schen 1901 und 2099 zur Verfügung. Wenn Sie also partout einen Kaiser-Wilhelm-Gedächtnis-Kalender erstellen wollen, bitteschön, Print Artist von Sierra hat damit kein Problem. Alles ausgewählt? Prima, dann klicken Sie auf OK. Daraufhin öffnet sich das Dialogfenster „Kalender wählen“.

Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie lieber einen Monatskalender oder einen Jahreskalender haben möchten. Klicken Sie für unser Beispiel zunächst in der Kategorieliste auf „Monatlich“, dann in der



Layoutliste auf „Südwesten“ und am Ende auf OK. Jetzt müßte jeder „Tag“ aus einem Sechseck, einem kleinen Text-Objekt für die Datumsangabe und einem Text-Rahmen bestehen. Dieser Gitterrahmen wird jedoch nicht ausgedruckt. Wenn Sie sich bestimmte Tage aus der Nähe betrachten wollen (Kaisers Geburtstag, beispielsweise), dann klicken Sie unter dem Menüpunkt „Ansicht“ auf „Heranzoomen“ oder drücken Sie Strg-Taste und die „+“-Taste gleichzeitig.

Jetzt machen Sie sich an die Beschriftung. Ein Doppelklick auf den Textrahmen und es öffnet sich das Fenster „Text ändern“. Geben Sie nun einen beliebigen Text ein, z.B. „Nächste Best of Sierra!!!“ oder etwas wie „Kurt und Rosis Hochzeitstag“ (es darf auch der eigene sein) und klicken Sie auf OK. Ab jetzt brauchen Sie keine Sekretärin mehr, auch keinen Knoten im Taschentuch, denn der eingegebene Text mutiert zur „Notiz“, die Sie rechtzeitig daran erinnern wird, den beiden ein Kärtchen zu schicken und natürlich auch daran, schnell zum nächsten Kiosk zu laufen. Und weil die Erstellung Ihres Kalen-



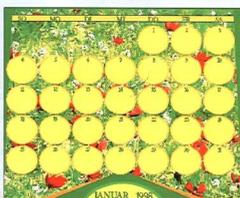
ders so hervorragend geklappt hat, werden Sie nicht zögern, auch den Kartengröß mit Print Artist selbst zu gestalten.

Nun stehen Sie kurz vor dem Ziel. Doppelklicken Sie auf einen weiteren Textrahmen, diesmal auf den dritten Mittwoch des Monats. In das sich öffnende Fenster geben Sie zum Beispiel den Satz ein „An diesen beiden Tagen besucht uns mein Bruder!“ und bestätigen Ihre Formulierungskünste mit einem OK. Noch sieht der Text etwas zerknautscht aus. Doch das ändert sich, sobald Sie mit dem Mauszeiger auf den rechten horizontalen Pfeil klicken, mit dem Sie die Feldgröße bestimmen können. Hat sich der Cursor in einen Pfeil mit zwei Spitzen verwandelt, dehnen Sie das Textfenster über die entsprechenden Tage aus. Wenn Sie danach den Besuch trotzdem vergessen, wird Ihr Bruder mit Fug und Recht böse Absicht unterstellen dürfen.

Sehen Sie, war doch gar nicht so schwer. Wenn Sie sich an diese Regeln halten, können Sie selbst die komplexesten Jahresübersichten aus Ihrem PC zaubern, mit aufmunternden Parolen zum Tage („Übermorgen kannst Du wieder sagen, morgen ist Wochenende“) oder täglich wechselnden Grafiken. Allerdings sollten Sie den Kalender während der Bearbeitung so oft es geht abspeichern. Wenn Sie später einmal den Monat ändern, sind alle nicht gespeicherten Informationen unwiderruflich verloren. Da kennt Ihr Rechner kein Pardon.

Einige Modelle aus unserer Kalenderkollektion

Leiden Sie unter akuter Kreativitätsklemme? Designstau? Gestaltungshemmung? Dann lassen Sie sich doch einfach von unseren Kalendern inspirieren...



Sierra's Entwicklungskiste

KING'S QUEST VIII: Die Maske der Ewigkeit

Ein Königreich wird modernisiert



Voraussichtlich im Frühjahr 1998 erscheint das achte Abenteuer um das kleine Königreich im Märchenland und natürlich stammt das Buch wieder von Roberta Williams. Wer glaubt, es bliebe alles beim Alten, irrt gewaltig. Der Name Roberta Williams steht für hervorragende Spiele, fesselnde Handlungen und natürlich - vor allem anderen - für jede Menge Spielspaß. Wenn Roberta an einer Fortsetzung der erfolgreichen Kings-Quest-Reihe schreibt, müßte sie nur am alten Konzept festhalten und einem neuerlichen Erfolg stünde nichts mehr im Wege. Doch nichts liegt ihr ferner. Mit der „Maske der Ewigkeit“ will sie das Adventuregenre neu definieren. Es scheint ihr zu gelingen.

„Die Maske“ verbindet die klassischen Features des Adventures mit den Spannungsgeladenen Momenten eines Actionspiels und den Entwicklungen eines Fantasy-Rollenspiels. Doch trotz der unbestreitbaren (und gewollten) Actionsequenzen bleibt „Die Maske“ natürlich ein Spaß für die ganze Familie. Die Hauptrolle übernimmt erstmals ein waschechter Bürgerlicher: Daventry und mit ihm die ganze königliche Familie ist zu Stein erstarrt, nachdem die Maske der Ewigkeit in acht Teile zersprungen ist. Einzig der junge Connor Mac Lyr, dem durch Zufall ein Puzzlestück der Maske in die Hände fiel, blieb von diesem Schicksal verschont. Seine Aufgabe ist es, die acht Teile wieder zu einer Einheit zusammenzufügen und sein Land vor dem aufziehenden Chaos zu bewahren. Erleben Sie zusammen mit Connor das wohl faszinierendste Abenteuer der Kings-Quest-Reihe und tauchen Sie ein in die neue, mystische und spannende Welt der Roberta Williams.



EARTHSIEGE 3

HERC-Konstruktion so gut wie abgeschlossen - Elchtest bestanden!

In den neuen HERCs kann Ihnen ja vieles passieren, aber umkippen können Sie in den Dingen nicht. Die eleganten 90-Tonnen-Kampfmaschinen sind wieder da! Zur Zeit legen die Programmierer von Dynamix noch letzte Hand an ein paar Details - Schraubchen polieren, Bewegungen und Kollisionen noch akkurater machen - aber im Großen und Ganzen ist das Earthsiege-Universum komplett. Mit einer spannenden Story, für die der Star Trek-Co-Autor Dave Bischoff verantwortlich zeichnet, einer brandneuen 3D-Engine, lebendigen und hochdetaillierten virtuellen Welten und natürlich...den neuen Hi-Tech-HERCs. Ob Sie in die Rolle der Cybriden, der Terraner oder der ziemlich smarten Siedlerrebellenschlüpfen, ist dem Dynamix-Team diesmal völlig egal. Besonderer Clou im Mehrspielermodus: die Zahl der Mitspieler wird lediglich von der Bandbreite Ihrer LAN-Verbindung begrenzt. Für welche Seite Sie sich auch immer entscheiden: Sie können Ihre HERCs quer durch 45 festgelegte Missionen steuern, sowie durch eine nahezu unbegrenzte Zahl an zufällig generierten Einsätzen. Earthsiege 3 erscheint in der ersten Jahreshälfte 1998.



QUEST FOR GLORY V: Dragon Fire

Silmaria in Not - einen neuen Herrscher braucht das Land



Schon bald können Sie beweisen, ob Sie dem Job gewachsen sind.

Der Inselstaat Silmaria droht im Chaos zu versinken. Nachdem der alte Herrscher ermordet wurde, ist nichts mehr wie es früher einmal war. Schreckliche Monster ziehen durch das Land, selbst die friedlichen Meeremenschen werden aggressiv. Und als der Drache erwacht, scheint sich eine alte Prophezeiung endgültig zu bewahrheiten. Als Fan von gutgemachten Rollenspielen bewerten Sie sich natürlich um den Job, Silmaria von diesem Fluch zu befreien. Doch wer neuer Herrscher des Inselstaates werden will, muß in sechs Missionen seinen Mann stehen und den Mördern des Königs auf die Schliche kommen. Ihre Odyssee führt Sie von Atlantis über die Insel der Hydra (Sie wissen schon, die Dame mit den fünf Köpfen) bis in die Abgründe des Hades. Kämpfen Sie in Echtzeit gegen Zyklopen, Tritonen (Meeresgötter, die mit Poseidon im Bunde stehen) oder Gargoyles und entwickeln Sie dabei solche Fähigkeiten wie Waffengebrauch, Magie, Schlösser knacken oder Tarnung. Das alles verpackt in allerfeinster 3D-Technologie mit Panoramalandschaften, verschiedensten Kamerablickwinkeln und atemberaubenden Videosequenzen. Dragon Fire ist ein faszinierendes action-orientiertes Rollenspiel, das Sie zusammen mit maximal sechs Gleichgesinnten im Mehrspielermodus spielen können. Vorausgesetzt, Sie gedulden sich noch bis nächstes Frühjahr.



GABRIEL KNIGHT III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Der Jäger des verlorenen Schattens ist wieder unterwegs

Nachdem sich die Schatten über Neuschwanstein verzogen hatten, kehrte Gabriel Knight zurück in seine beschauliche Buchhandlung. Doch die Geister ließen ihn nicht los. Das werden sie noch bereuen. Ein Arbeitsbericht.

Die ersten Anfragen, wann endlich Gabriel drittes Abenteuer in Angriff genommen werde, erreichten Sierra exakt vier (!) Tage nach Erscheinen von Gabriel Knight I: The Beast Within. Das erschien uns dann doch ein wenig zu früh. Je mehr Preise auf Gabriels Abenteuer in Bayern einprasseln (Adventure des Jahres, PC Gamer oder Spiel des Jahres, Computer Gaming World), desto klarer wurden allen Beteiligten, daß es eine Fortsetzung der Serie geben mußte. Daß alle Gabriel-Fans nun doch noch einige Zeit werden warten müssen (2. Jahreshälfte 1998) liegt vor allem daran, daß Jane Jensen, die Designerin des Spiels, sich für eine Weile zurückgezogen hat, um eine Novelle zu Papier zu bringen...über Gabriel Knight.



Gabriel Knight III erhält eher den Charakter eines Kammerspiels. Jane Jensen verspricht sich von diesem Kunstgriff eine noch bedrohlichere und intimere Atmosphäre. Heimlicher Star der neuen Folge aber ist Sydney, um den Grace sich intensiv bemüht. Dabei handelt es sich nicht etwa um ihren neuen Hausfreund, sondern um eine spezielle Esoterik-Datenbank.

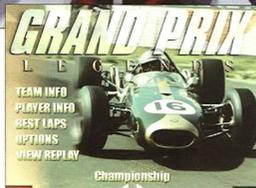
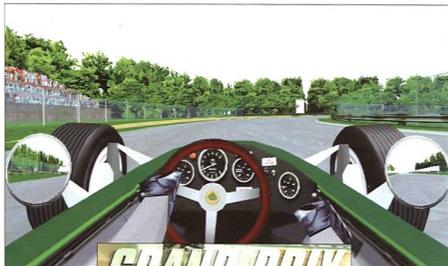
Doch nun laufen die Arbeiten auf Hochtouren und die ersten Ergebnisse können sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Auf der Basis der neuen G3-Engine von Sierra entwickelte das Jensen/Gabriel-Team ein Gameplay, in dem der künftige Spieler mit fast lebensähnlichen und äußerst intelligenten Charakteren interagieren kann. Fast überflüssig zu sagen, daß diese Interaktion in einer totalen 3D-Umgebung stattfinden wird. Die G3-Engine zieht aus den neuesten 3D-Grafikarten wirklich das Letzte heraus, ist aber vollständig skalierbar, d.h. daß Gabriel Knight III auch von denen gespielt werden kann, die nicht über die neuesten Errungenschaften der Hardware-Industrie verfügen (derlei kann teuer werden).

Wie schon beim letzten Mal kann der Spieler sowohl in Gabriels als auch in Grace' Rolle schlüpfen. Entscheidender Unterschied zu den ersten beiden Folgen: Der Ort der Handlung wird überschaubar. Keine amerikanische Großstadt und erst recht kein süddeutscher Freistaat mehr -



GRAND PRIX LEGENDS

Die Formel 1 als historische Rennsimulation



Viele Motorsportfans beklagen die Langweile in der Formel 1, weil es aufgrund der ausgeklügelten Konstruktion der Boliden nicht mehr zu Überholvorgängen kommt. Grand Prix Legends führt Sie zurück in eine Zeit als die Formel 1 noch abwechslungsreicher und...gefährlicher war.

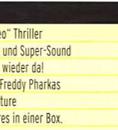
David Kaemmer, der bei Sierra schon für die Entwicklung von NASCAR und IndyCar Racing verantwortlich war, hat wieder zugeschlagen. Diesmal galt sein fachliches Interesse der Formel 1. Allerdings nicht den heutigen Aufgeregtheiten um Schumacher und Villeneuve, sondern der legendären Grand-Prix-Saison 1967, als Asse wie Graham Hill (der Vater des besten Testfahrers aller Zeiten), Jackie Stewart oder Jim Clark um den Sieg wetzelten. Kaemmer entwickelte einen nagelneuen Programmkernel, auch Engine genannt, der alle physikalischen Gesetze wie Schwer- und Fliehkraft oder Massenträgheit berücksichtigt. Das Ergebnis: Grand Prix Legends ist an Wirklichkeitstreue kaum noch zu überbieten. In sieben historisch exakt nachgebildeten Rennfahrzeugen (u.a. Lotus, Brabham und Ferrari, um nur einige zu nennen) liefern Sie sich spannende Rennen auf insgesamt 11 historischen Strecken wie Monza (noch ohne Schikanen) oder der unvergessenen Nordschleife des Nürburgrings. Wenn Sie hier nicht auf der Strecke bleiben wollen, müssen Sie sich auf das Äußerste konzentrieren: damals waren die Boliden zwar mit hohen PS-Zahlen ausgestattet, die Reifen hatten jedoch noch Rillen, die nur wenig Haftung boten. Das werden Sie merken, wenn Sie mit einem ungewollten Power Slide durch den Schwabenschwanz rauschen. Das Fahrerlebnis in einem dreidimensionalen Cockpit werden Sie ebensowenig vergessen wie die spektakulären Zusammenstöße und Spezialeffekte. Grand Prix Legends: ein Muß für alle Rennsportfans.

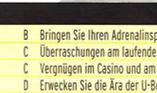


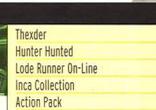
Planet Sierra

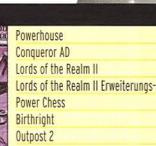
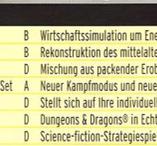
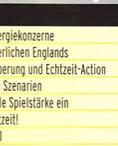
Planete

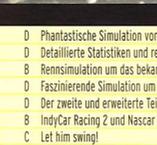
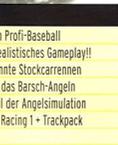
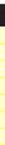
A = unter 30 DM • B = von 30 bis 50 DM • C = von 50 bis 70 DM • D = über 70 DM

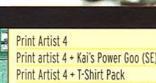
ADVENTURE	
	Urban Runner B Spannender „Full-Motion Video“ Thriller
	Harvest of Souls D 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
	Leisure Suit Larry 7 B Der liebenswerte Verlierer ist wieder da!
	Al Lowe's Adventure Schatztruhe C Larry VI, Torin's Passage und Freddy Pharkas
	Betrayal in Antara D Mystisches Rollenspiel-Adventure
	Roberta Williams Anthology D Die Entwicklung des Adventures in einer Box.

SIMULATION	
	Indycar II B Bringen Sie Ihren Adrenalinpegel auf Hochtouren
	3D Ultra Minigolf C Überraschungen am laufenden Band!
	Casino De Luxe 2.0 C Vergnügen im Casino und am Kartentisch
	Command: Aces of the Deep D Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben

ACTION	
	Thexder A Jump-and-Run mit einem gepanzerten Roboter
	Hunter Hunted D Als Jäger oder Gejagter Rätsel lösen. Fallen überwinden...
	Lode Runner On-Line D Der Arcade-Klassiker als Netzwerk-Version
	Inca Collection C Die zwei legendären Abenteuer in einer exklusiven Edition
	Action Pack C Action pur mit Silent Thunder und Earthsiege 2

STRATEGIE	
	Powerhouse B Wirtschaftssimulation um Energiekonzerne
	Conqueror AD B Rekonstruktion des mittelalterlichen Englands
	Lords of the Realm II D Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action
	Lords of the Realm II Erweiterungs-Set A Neuer Kampfmodus und neue Szenarien
	Power Chess D Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein
	Birthright D Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
	Outpost 2 D Science-fiction-Strategiespiel

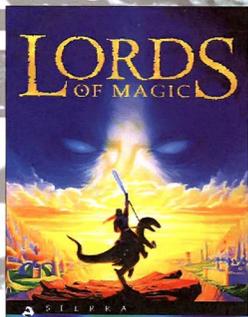
SPORT	
	DSF Baseball 98 D Phantastische Simulation von Profi-Baseball
	DSF Football 98 D Detaillierte Statistiken und realistisches Gameplay!!
	Nascar Racing 2 B Rennsimulation um das bekannte Stockcarrennen
	Trophy Bass D Faszinierende Simulation um das Barsch-Angeln
	Trophy Bass 2 D Der zweite und erweiterte Teil der Angelsimulation
	Racing Pack B IndyCar Racing 2 und Nascar Racing 1 - Trackpack
	DSF Golf C Let him swing!

PRODUCTIVITY	
	Print Artist 4 B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
	Print artist 4 + Kai's Power Goo (SE) C Zeren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Goo
	Print Artist 4 + T-Shirt Pack C Inklusive Spezialfolie zum T-Shirt bedrucken

SIERRAORIGINALS	
	
ADVENTURE	
Larry 6	A Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuern
Shivers	A Gruseladventure mit zahlreichen Rätseln
Torin's Passage	A Phantastisches Familien-Abenteuer
Gabriel Knight 2	B Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns
Police Quest SWAT	B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden
3D Ultra Pinball	B Pinball wie nie zuvor
SIMULATION	
Aces of the Deep	A U-Boot Simulation im WK II
Nascar 1 + Track Pack	A Klassische Rennsimulation
Red Baron 1	A Wunderbarer Flugsimulator
STRATEGIE	
Outpost	A Interstellare Besiedelung
ACTION	
Last Dynasty	A Abenteuer in „Full Motion Video“ Technik
3-D Ultra Pinball	B 3-D Flipper mit fünf Spieltischen

Sierra

Highlights



Lords of Magic

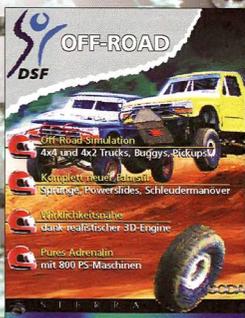
Magisches von den Entwicklern von Lords of the Realm II

Ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich mit den besten Fantasyspielen messen kann. Betreten Sie eine phantastische Welt voller Magie mit Zauberern, Zwergen, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

Hellfire

Das einzige offizielle Diablo™ Erweiterungspack

In dieser brandneuen Mission muß der Spieler ganz neuen Gefahren ins Auge blicken, 8 komplett neue Levels, eine völlig neue Charakterklasse, zusätzliche Quest, neue Waffen, 20 neue Monster, 30 Artefakte und 5 neue Zaubersprüche!



Print Artist 4

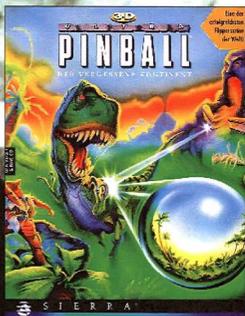
Einfach beeindruckend

Die neueste Version des legendären Druckstudios bietet noch mehr Vorlagen für Briefpapier, Visitenkarten, Glückwunschkarten, Urkunden, Etiketten, Kalender, Spruchbänder u.v.m. Diesen können Sie Ihre ganz persönliche Note verleihen und Sie nach Ihren eigenen Wünschen verändern und gestalten.

DSF Offroad

Auf die Plätze, fertig, Gas!

Eine unglaubliche Rennsport-Simulation für Buggies und Fahrzeuge mit Vierradantrieb. Erlernen Sie einen völlig neuen Fahrstil mit schwindelerregenden Sprüngen, umwerfenden Powerslides und verblüffenden Schleudermanövern!



DSF Ski

Schleifen Sie Ihre Kanten...

Erleben Sie die Raszan von sechs weltberühmten Pisten: Vail in Colorado, Val d'Isere und Garmisch-Partenkirchen. Riesen- und Spezialslalom, Abfahrt, Super-G, alles was das Skifahrerherz begehrt!

3-D Ultra Pinball

Der Vergessene Kontinent

Ihr PC wird ausflüppern beim dritten und abenteuerlichsten Teil der 3-D Ultra-Reihe. Die über 20 Tische sind miteinander gekoppelt, Grafik und Spielfiguren erscheinen ausschließlich in 3D-Darstellung und ein extra-breites Spielfeld sorgt für eine Vollbild-Grafik.

Lode Runner: The Legend returns

„Jump & Run“ in Reinkultur

Das Grundrezept für ein spannendes, actionreiches Computerspiel ist einfach und fast so alt wie die Geschichte der Games selber: man nehme einen lebhaften, beweglichen und sympathischen Helden, stecke ihn in ein gut durchdachtes und möglichst großes Labyrinth und verschließe es gut. Zum Erhitzen der Action füge man Bösewichter und Monster hinzu, die dem Helden ans Leder wollen, setze sie in (nicht zu langsame) Bewegung und versehe sie mit beliebig Bewaffnung - von Reißzähnen über Äxte bis zum Laser ist alles geeignet, was für ein optisch und akustisch eindrucksvolles Ableben des Protagonisten sorgen kann. Um den Spieler trotz wahrscheinlich häufiger „Oh Neiii!“-Erlebnisse zum Weiterspielen zu motivieren, streue man über das Labyrinth noch eine Prise Gold, Schätze, Juwelen oder sonstiges sammelenswertes Edelmetall.



Hat der Spieler trotz Monsterbehinderung sein Sammelsoll erfüllt (was in der Regel bedeutet: er hat alles, was da ist, ein gesackelt), so öffne man ihm gnädig einen Ausgang - der aber nur ins nächste, noch gemeinere Labyrinth-Level führt. Das System klappt immer, und das schon seit Jahren. Hat man den Spieler erstmal dazu gebracht, einen Fuß ins Labyrinth zu setzen, packt ihn die Sucht. Typische Sätze nach drei Stunden Dauerspiel sind: „Nur noch diese eine Kiste“, „Ein Level noch, dann hab ich die hundert voll“ oder „Ich kann jetzt nichts essen. Schatz, ich muß erst das Level schaffen, damit ich abspeichern kann“.

Einer der Urväter der Actionspiele, der exakt nach dem oben erwähnten Grundrezept entstand, war Pacman, längst Kultfigur und Teil der Spielgeschichte. Immer auf der Flucht, immer gefräßig beim Sammeln, und millionenfach umgekommen, hätte der wuselnde Kaukopf damals grafisch noch nicht allzu viel zu bieten - und wurde trotzdem ein Erfolg. Interessanter wurde es, als die Möglichkeiten der Computer es erlaubten, komplexere Bewegungsvorgänge darzustellen - Sprünge auf verschiedenen hohen Stufen und Plattformen beispielsweise. Nach den Hauptbewegungen der hektischen Helden wurde auch bald der Name für diese Spielgattung aus der Taufe gehoben - das „Jump & Run“-Spiel, manchmal auch „Platform Game“ genannt.

Und was tummelte sich im Laufe der Jahre nicht alles in der Rolle des Helden: Grubenarbeiter, die auf der Suche nach Edelsteinen fallenden Felsbrocken ausweichen mußten; Luftballons, die ohne Plopp-Effekt durch Nadellabyrinth geführt werden wollten; kleine Kiwis

(der australische Laufvogel, nicht die großwahnwinnigen Stachelbeeren) auf der Suche nach verschollenen Geschwistern; Filmberühmtheiten wie Indiana Jones oder James Bond, die gegen Lizenzgebühr parallel zum Kinostart losrannten und jumpeten; außerdem kleine japanische Anime-Schönheiten, Bombenleger, Drachen, U-Boote, Hunde, Zauberer, fliegende Autos und natürlich Hunderte von Lemmings... Noch länger wäre die Liste alle das, was in den diversen Labyrinthens schon mal als Bösewicht oder Todesfalle gedient hat - es gibt z. B. wohl kaum noch einen Haushaltsgegenstand, der nicht schon mal einen Jump & Run-Helden zermatscht, aufgespießt, geröstet, zerstrahlt, zerteilt, zerkaud oder geplättet hätte.

Und ganz, ganz selten kristallisierte sich in dieser gigantischen Szene auch mal ein Kultspiel heraus - wie die Geschichte von Jake Peril, besser bekannt als „Lode Runner“. Schon zu seligen 8-Bit-Zeiten lief, kletterte und sprang der Mann mit den leitergestählten Waden von Erfolg zu Erfolg. Ursprünglich wurde er als Apple-II-Held geboren, genauer gesagt, im Jahre 1982 (was ihn mit Pacman zusammen in die gleiche Altersklasse der „Gründerväter“ einreicht). Damals war er eine der ersten Spielfiguren, die einen Level-Editor im Gepäck trug; dem Spieler selbst das Erschaffen der Labyrinth zu überlassen, war für die Spieleprogrammierer vor fünfzehn Jahren noch eine eher ungewöhnliche Idee. Aber natürlich wurden auch fertige Level mitgeliefert, genau 150 Stück. Kein Fall also für einen kurzen Nachmittag...

Die fast perfekte Kombination aus Denk- und Reaktionsspiel faszinierte die Fans und schlug auch Neueinsteiger sofort in ihren Bann. Als das Spiel dann auch noch für die „Broxtiste“, also den damals ungeheuer populären Commodore 64, und seinen Konkurrenten Atari 800 XL umgesetzt wurde, hatte Mr. Peril endgültig eine Lawine losgetreten: Zusatzlevel der verschärften Art, Nachfolger (sogar eine Tochter programmierten ihm die Spieldesigner), Umsetzungen für Videokonsole und etliche Spielautomaten versetzten Europa, Amerika und Japan ins Lode-Runner-Fieber.

Dieser enorm hohe Suchtfaktor übertrug sich auch ein Dutzend Jahre später noch nahtlos auf den so treffend benannten Nachfolger: „Lode Runner: The Legend Returns“. Obwohl es Ende 1994 noch ein gewisses Risiko darstellte, ein Spiel herauszubringen, das ausschließlich

unter Windows lief, gab der Erfolg Sierra recht - und zwar bis heute, denn die hektische Schatzsuche mit Grübeleinlagen hebt sich immer noch erfreulich von der Masse der Jump & Runs ab. Gäbe es die Kombination „Think & Run“, sie würde als Genrebezeichnung noch besser zum Lode Runner passen. Herauszufinden (und zwar meist noch unter Zeitdruck), mit welcher Kombination von Ausrüstungsgegenständen und auf welchen Umwegen man Jake am besten ins Ziel führt, nimmt im Spiel genauso viel Platz ein wie das eigentliche Joystickzerren und Zähnefleischen bei der Ausführung des Plans - oder zumindest dem Versuch... Natürlich finden eingeleichte Fans in „The Legend Returns“ all ihre lieb gewonnenen Details wieder, die Jake Peril seinerzeit zum C64-Star machten.

Doch neben dem Altvertrauten und Beliebten hat die 90er-Jahre-Version auch noch etliche Neuerungen zu bieten, von denen man Anfang der Achtziger (und mit 64 KB Hauptspeicher) nur träumen konnte: VGA-Bildschirmauflösung, 256 Farben und vor allem einen Zwei-Spieler-Modus, in dem man entweder zusammenarbeiten kann - „Lenk Du mal den Mönch da ab, ich hole solange die Schätze“ - oder sich gegenseitig die Betäubungsspritzen und Bomben um die Ohren schlägt, um bloß mehr Gold zu scheffeln als der Mitspieler. Denn die Punkte für die eingesammelten Goldbarren, Schätze, Lören und Totenköpfe registriert der Computer für jeden Spieler separat - einem fröhlichen Wettbewerb im Reichwerden steht also nichts im Wege. Bis auf die Mönche, versteht sich.

Auch waffentechnisch und ausrüstungsmäßig ist der gereifte Jake besser dran als sein zweifarbigler Urvater. Zwar kann er die verrückten Mönche, die hinter ihm her sind, immer noch nicht umbringen, aber er hat inzwischen Mittel und Wege, um sie zumindest eine Zeitlang aufzuhalten. Seine Reise führt ihn durch zehn Welten à 15 Level, und in jeder Welt erhält er einen neuen Ausrüstungsgegenstand. Er beginnt mit einem einfachen Laser-Blaster, Extras wie den klebrigen Glibber zum Bremsen der Mönche, den Preßlufthammer für harte Bodendurchbrüche oder die Spitzhacke für gezielten Deckeneinstürze muß er sich erst verdienen. Außerdem erwarten ihn in den höheren Leveln immer neue Überraschungen, die dem Spieler ständig Abwechslung und neue Herausforderungen bieten. So tauchen nach einiger Zeit Transporter auf, die aber immer nur in eine einzige Richtung funktionieren - und leider auch klaglos böse Mönche befördern. Oder das Labyrinth versinkt in tiefstem Dunkel - ein leuchtendes Amulett und eine Taschenlampe reichen da alleine oft nicht aus, um die Gegner früh genug zu entdecken.

Reichlich neue Aufgaben also für unseren kaum gealterten Helden und seine junggebliebene Fan-Gemeinde, und reichlich Abwechslung für alte und neue Freunde von Mr. Peril. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen einige der Welten vor, in denen er sich wiederfinden und die er - mit kräftiger Hilfe und Führung durch den Spieler - überleben wird. Natürlich können wir nicht für alle 150 Level Komplettlösungen anbieten, aber zumindest bei den schwierigeren Labyrinthens wollen wir Ihnen ein bißchen unter die Arme greifen. Und die Lösungswege lassen sich ja in abgewandelter Form auch für die anderen Level einsetzen - Hauptsache, Sie haben erst einmal die verschiedenen Einsatz- und Kombinationsmöglichkeiten der einzelnen Ausrüstungsgegenstände kennengelernt. Am meisten Spaß macht es natürlich, wenn Sie erst einmal versuchen, die Level ganz alleine zu schaffen, ohne unsere Lösungshilfen. Denn zurückkommen und nachschlagen können Sie nach Jakes zwanzigsten Todesschrei immer noch...

Lode Runner

Springen Sie in die Unterwelt der Verrückten Mönche: die zehn neuen Welten des Lode Runner

Jakes Reise führt Sie immer tiefer in die verschiedensten Regionen des Imperiums. Jede Welt hält neue und schwierigere Herausforderungen für Sie bereit und... neue Werkzeuge.



In der ersten Welt, den **Mooshöhlen**, lernen Sie die erste Mönche kennen und den praktischen Laserblaster. Weiche Untergründe können ihm nicht widerstehen.



In der **Skeletthöhle**, der sechsten Welt, bringt Jake die Knochen zum Rasseln: er hat den Preßlufthammer entdeckt. Endlich ein Mittel gegen harte Steinböden! Und die Zurückbildung betroffener Schichten ist ausgeschlossen.



In der **Fungushöhle**, der zweiten Welt, finden Sie erstmals kleine Bomben, die sich vortrefflich gegen größere Erdmassen einsetzen lassen...wenn Sie sich rechtzeitig in Sicherheit bringen.



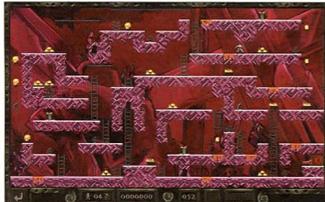
Auf dem **Spielplatz des Infernos** findet Jake ein Spielzeug nach seinem Geschmack: den Zersträuber. Eine geheime Formel raubt den Mönchen die Orientierung und Jake läuft unbehindert an den torkehenden Widerlingen vorbei.



Die **verlorene Stadt Ur** ist die dritte Welt. Zahlreiche Verstecke bieten Jake ausreichend Schutz vor seinen Verfolgern, denn die Mönche rennen achlos an Ihnen vorbei. Reinretren und sich wohl fühlen, Jake!



Die achte Welt, die **Glitzerkavernen**, ist vom Einsturz bedroht, wenn Ihnen die Arbeit mit der Spitzhacke locker von der Hand geht. Deckeneinstürze und Häufchen häufen sich.



Danach erreicht der Lode Runner den **Kristallhort** und macht eine weitere Entdeckung: Schleimtöpfe! Die reinlichen Mönche lieben es nicht, wenn man ihnen den Inhalt um die Ohren haut. Schleim macht nicht nur dreckig, sondern auch langsam.



Wenn Jake die **Schattenwelt** erreicht, ist er kurz vor dem Ziel. Und den Mönchen leuchtet er mit der Taschenlampe heim.



Im **Winterverlies** bläst Jake ein eisiger Wind ins Gesicht. Aber auch die Mönche müssen sich wärmer anziehen: Jake hat gelernt, wie er die Mönchsschlinge aufspannen muß, um seine Feinde aufzuknüpfen.



Der Höhepunkt einer rasanten Jagd nach Gold und Ruhm: die **Schmelzstadt**. Teleporter helfen beim schnellen Abgang. Doch Hi-Tech macht die Aufgabe keinen Deut einfacher, im Gegenteil...Wer die umwerfende SchlußAnimation sehen möchten, muß sich noch mal richtig lang machen.

So jagen Sie die verrückten Mönche des Imperium

Das Hantieren mit Fallen, Lasern und virtuellen Bömbchen ist nicht ohne gewisse Tücken, zumal Sie alle Aktionen im gestreckten Galopp ausführen müssen. Gewisse Fingerübungen auf der Tastatur sollten Ihnen in Fleisch und Blut übergehen, wenn Sie Ihr Bildschirmleben nicht vorzeitig aushauchen wollen. Best of Sierra zeigt Ihnen, worauf Sie im Einzelnen achten müssen.



Das Hauptmenü

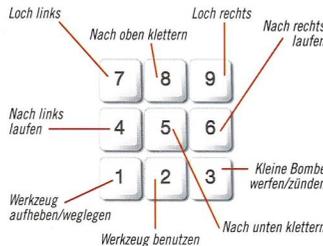
- Lode Runner spielen** - Ein Klick auf die Figur, und Sie können die Level in der vorgesehenen Reihenfolge spielen. Mit einem Klick auf das Dreieck oben rechts wählen Sie ein bestimmtes Level.
- Zweikampf** - Schnappen Sie sich Ihren besten Freund und treten Sie gegen ihn an. Der Klick auf die beiden Figuren öffnet die Level in der regulären Reihenfolge, mit dem kleinen Dreieck suchen Sie nach einem Level Ihrer Wahl.
- Selbstgebautes Level spielen** - Klicken Sie auf den kleinen Heimwerker, wenn Sie eine Gruppe Ihrer selbstgestrickten Level spielen möchten, bzw. auf das Dreieck, wenn es ein bestimmtes Level sein soll.
- Eine Levelgruppe laden** - Mit einem Klick auf dieses Icon laden Sie eine Levelgruppe von der Diskette.
- Spiegelgenerator** - Ein Klick auf den Hammer, und Sie können sich Ihre eigenen Level zusammensammeln.
- Mit diesem Icon öffnen Sie das **Spieleswahlmenü**.
- Klicken Sie hier, um das **Spiel abzubrechen**.

Die Iconleiste

- Zurück zum Hauptmenü
- Restliche Bildschirmleben (Ein Klick auf den Schädel und der Held haucht eines davon aus).
- Punktzahl
- Das aktuelle Level
- Aktives Werkzeug und Zahl der mitgeführten Bomben

So wird Jake gesteuert

Sie kommen am besten zurecht, wenn Sie Jake über die Tastatur steuern. Die Verwendung von Joysticks ist aber möglich. Änderungen erfolgen über das Auswahlmü.



Zweikampfsteuerung für Spieler 2



Das Auswahlmü

Hier läßt sich, falls nötig, die Tastaturbelegung für beide Spieler ändern. Links stellt man den 1. Spieler, rechts den 2. Spieler ein. Das Programm weist Jake (Spieler 1) automatisch das Zahlenfeld zu, Wes (Spieler 2) muß mit den Buchstaben vorliebnehmen.

- Joysticksteuerung
- Tastatursteuerung
- Maussteuerung
- Rückkehr zur Standardeinstellung

Tastaturbefehle programmieren

Im Bild unten sehen Sie die Standardbelegung. Bei Änderungen, klicken Sie auf das entsprechende Icon und danach auf eine Taste Ihrer Wahl.



- Musik- und Tonlautstärke verändern (nicht bei DOS)
- Bildschirm verlassen
- Änderungen sichern und ab ins Hauptmenü
- Musik an/aus
- Ton an/aus

Levelauswahl

Wenn die festgelegte Spielreihenfolge zu bürokratisch ist, der kann sich sein Level nach Gusto aussuchen. Mit den witzigen Animationen am Ende einer Gruppe ist es dann aber vorbei (und mit Jakes furiosen Finale ebenso), weil das Spiel diese Fortschritte nicht speichern kann.

Levelauswahlfenster

Ein Klick auf das kleine Dreieck und es öffnet sich ein Fenster mit einem Diagramm. Mit den Pfeilen können Sie sich durch die gesamte Liste scrollen.

- Spiel starten
- Abbruch

A Step Ahead

Name des Levels
002 Levelnummer

Zweikampf

In einem Zweikampf treten Sie gegen einen Freund an...oder arbeiten mit ihm zusammen, indem z.B. einer die Mönche ablenkt, während der andere sammeln geht. Das Spiel addiert in jedem Falle das gefundene Gold getrennt. Entscheiden Sie sich einfach nach Tageslaune.

- Zurück zum Hauptmenü
- Anzahl der mitgeführten Bomben
- aktuelles Werkzeug
- Restliche Bildschirmleben (Ein Klick auf den Schädel und der Held haucht eines davon aus).
- Spielerpunktzahl

Lode Runner - Die Spielsteuerung

s zum Teufel



Der Spielgenerator

Wer seine eigenen Level kreieren möchte, der klickt auf das Hammer-Icon und öffnet den Spielgenerator. Alle Werkzeuge, Bauteile und Hintergründe stehen Ihnen zur Verfügung, sogar die Mönche machen mit. Bis zu 10 sind pro Level erlaubt. Machen Sie mit Ihren Levels, was Sie wollen: zu Gruppen zusammenfassen, miteinander verbinden, Level im Zweikampfmodus, das Gesamtwerk auf Diskette speichern und an Freunden ausprobieren... Sie haben die Wahl.

Das Spielgeneratormenü

- Zurück zum Hauptmenü
- Nächstes Level (der Gruppe)
- Fertiges Level laden
- Tageslicht oder Spotlight
- Selbsterstellte Levelgruppe speichern
- Hintergrundmenü öffnen
- Neue Levelgruppe anlegen
- Aktuelles Level benennen
- Level einer Gruppe zuweisen
- Zeigt das aktuelle Level an
- Level aus einer Gruppe löschen
- Level starten

Verbinden von Leveln

Sie können Jake vom Ausgang eines Levels automatisch zu einem anderen transportieren, wenn Sie die folgenden Schritte beachten: Laden Sie zunächst das Level, das Jake verlassen soll (dort muß eine graue Ausgangstür vorhanden sein), klicken Sie im Werkzeugkasten auf die Zange und klicken Sie auf die Ausgangstür. Es öffnet sich der Level-Ladebildschirm, aus dem Sie das Level auswählen, in dem Jake landen soll. Ein Klick noch auf das große Dreiecks-Icon, schon steht die Verbindung.

Das Hintergrundmenü

Das Menü besteht aus zehn Hintergrundmotiven und wird durch einen Klick auf den Globus geöffnet. Klicken Sie einfach auf eines der Icons und danach auf den Pfeil.

Der Werkzeugkasten

- 1 2
A B C D E F
- Das zentrale Menü für Levelhelfer. Aus dem Fenster weiter unten wählen Sie das Teil, das Sie anbringen wollen. Mit den Werkzeugen verfahren Sie wie folgt:
- A-1 Mit Zement füllen Sie den Abstand zwischen den Wänden.
 - A-2 Pinsel. Maustaste gedrückt halten und großflächig Farbe verteilen.
 - B-1 Halten Sie die Taste gedrückt, wenn Sie mit dem Cursor ein Rechteck zeichnen.

- B-2 Ziehen Sie den Cursor auf einer diagonalen Linie. Sobald Sie die Taste loslassen, wird die Linie mit dem gewählten Teil gefüllt.
- C-1 Radiergummi
- C-2 Auswahlzeiger
- D-1 Verbindet Transporter und Ausgänge.
- D-2 Abschnitte markieren
- E-1 Markierte Teile löschen und in Clipboard kopieren
- E-2 Markierten Bereich in Clipboard kopieren
- F-1 Exportiert Teile vom Clipboard auf den Bildschirm
- F-2 Macht den letzten Schritt rückgängig.

Bauteile



Ein Klick auf dieses Fenster und die Kiste mit den Bauteilen erscheint:



- A-1 ERDE Ist auch in der Unterwelt unverzichtbar. Mit Lasern/Bomben kann Jake Löcher graben, die alsbald wieder zuwachsen.
- A-2 STEIN Kommt Jake nur mit dem Preßlufthammer bei.
- A-3 TEERERDE Verlangsamte den Schritt aller Beteiligten. Wirkt genauso wie ein Schleimeimer.
- A-4 TREIBSAND Ein Tritt und ab geht die Post.
- A-5 bis A-8 SCHÄTZE Müssen prinzipiell eingesammelt werden. Immer und überall. Auch Mönche können zuweilen nicht widerstehen. Die rücken sie aber raus, wenn Jake sie in ein Loch fallen läßt.
- B-1 LEITER Ist unverzichtbar, um von einer Ebene auf die nächste zu gelangen.
- B-2 UNSICHTBARE LEITER Erscheint bestenfalls dann, wenn alle Schätze aufgepickt wurden.

- B-3 HANGELSTANGEN Was für Tarzan die Liane, ist für Jake die Hangelstange. Die Verwendung von Werkzeugen während des Hangels ist nicht möglich.
- B-4 bis 5 TRANSPORTER Klingt banal, ist aber wichtig: Sie haben einen Ausgang und einen Eingang. Oder anders: Sie funktionieren jeweils nur in eine Richtung. Obacht: Mönche lieben Transporter.
- B-6 bis 8 SCHLÜSSEL Passen zumeist in eine Tür der selben Farbe
- C-6 SCHLÜSSELTÜR Paßt zumeist zu Schlüsseln der selben Farbe und verschließt zumeist die...
- C-5 AUSGANGSTÜR Die erscheint, sobald alle Schätze eingesammelt wurden und führt zum nächsten Level.
- C-1 PRESSLUFTHAMMER Hat nur bei Stein durchschlagende (und nachhaltige) Wirkung. Darf getrost mehrmals verwendet werden.
- C-2 SPITZHACKE Kann ebenfalls mehrmals eingesetzt werden, um Deckeneinstürze zu provozieren. Die Häufchen versperren den Mönchen (kurzfristig) den Weg.
- C-3 MÖNCHSSCHLINGE Richtig aufgespannt, ist die Schlinge die wohl effektivste Waffe gegen die Mönche. Allerdings auch gegen Jake selbst, wenn er in die eigene Falle rennt.
- C-4 VERSTECK Hierhin flüchtet Jake, wenn die Gefahr am größten ist.
- D-1 CHEFBOMBE Zerknüllt dauerhaft so ziemlich alles, was in ihrer Reichweite liegt und ist doch beträchtlich. Also ablegen und abhauen, lautet die Devise.
- D-2 KLEINE BOMBE Hat nicht die Ausstrahlung ihrer großen Schwester. Für Erde, Jake und Mönche aber reicht sie allemal.
- D-3 SCHLEIMEIMER Kann den Mönchen vor die Füße gekippt werden (jeder Eimer nur einmal), was sich negativ auf deren Laufstil auswirkt.
- D-4 ZERSTÄUBER Bringt die Mönche ins Torkeln. Über die Zusammensetzung ist nichts bekannt.
- D-5 LODE RUNNER Der Held des Spiels. Gibt's in jedem Level nur einmal.
- D-6 BLAUER LODE RUNNER Auch Wes Reckless genannt, der Lode Runner für Spieler 2 (im Zweikampfmodus).
- D-7 VERRÜCKTER MÖNCH Der natürliche Feind des Lode Runner. Bis zu 10 Mönche können in jedem Level platziert werden.
- D-8 MÖNCHSTOR Kann überall auf dem Bildschirm platziert werden. Bei seiner Reinkarnation muß er durch diese Tür.
HINWEIS: Haben Sie das Mönchstor vergessen, dann können die Herren an einer beliebigen Stelle wieder auftauchen.

Wie ein Meister vom Himmel fällt

Ein dreißigteiliges Survival-Kit zum Selberspringen

Mit „Lode Runner - The Legend Returns“ hat Sierra einen der größten Arcadehits der Achtziger Jahre auf CD gebrannt, mit neuer Technik, neuer Grafik und 150 neuen Levels. Jake Peril ist der Lode Runner und er muß in den unterirdischen Gewölben der verrückten Mönche die Schätze einsammeln, die diese zusammengerafft und in 10 verschiedenen Welten deponiert haben. Aber Obacht: die Mönche geben Ihr Gold nicht freiwillig her! Wenn Jake einem dieser flinken Teufelsanbeter in die Hände fällt, dann hat er ausgehopt.

In jeder Welt warten 15 verschiedene, immer schwieriger zu meisternde Level auf den Marathonläufer unter den Meisterdieben, also insgesamt 150 verschiedene Szenarien. Verständlich, daß wir an dieser Stelle nicht alle Lösungen vorstellen können. Wir haben uns statt dessen auf die vier schwierigsten Level jeder Welt beschränkt. Das macht insgesamt 40 Szenarien. Damit dürften Sie eine Weile beschäftigt sein.

Die Moosgewölbe - In der ersten Welt zeigt sich das Imperium noch von seiner grünen Seite

LEVEL 8: Ogre - oder die Mönche in der Mitte

Hier können Sie die Mönche mit einem Leitertrick auf die falsche Fährte locken. Nach seinem Sprung in die Höhle sollte Jake sich sofort nach rechts oder links orientieren und dann die unterste Leiter hochklettern. Auf Ihrem unauffälligen Weg nach oben rafften Sie alles zusammen, was Sie kriegen können. Wie im richtigen Leben halt, gel? Die Mönche werden Ihren Richtungsänderungen folgen, sich allerdings in der Regel für die mittlere Leiter entscheiden. Haben Sie beide Seiten abgeräumt, wird es aber erst so richtig interessant. Denn in der Mitte warten noch ein Goldsäckchen und ein Schlüssel auf einen ehrlichen Finder. Dafür müssen Sie die Mönche erneut in Ihre Richtung locken (eine Leiter bis zur ersten Ebene hochsteigen, warten, dann runterspringen). Jetzt die mittlere Leiter wieder hoch, kurz nach rechts und sich dann Schuß für Schuß zu dem letzten Schatz vorballern. Aber Vorsicht! Wer voller Gier einfach ins Loch springt, ist verloren. Aus dieser Falle gibt es kein Entkommen. Auch nicht für die Mönche. Gerät einer dieser obskuren Herren in die Falle, kann er mit dem Säckchen klimpern wie er will - er kommt da nicht mehr raus. Schadenfreude ist allerdings fehl am Platz. Das Level ist dann im Prinzip nicht mehr zu lösen, denn an den letzten Schatz kommen Sie einfach nicht mehr heran. Graben Sie sich also fachgerecht nach unten und vergrößern Sie das Loch in dem das Goldsäckchen liegt. Ach so, wer Probleme mit dem Schlüssel haben sollte, der schlage bitte im Hauptmenü unter **Game Options** nach: dort kann er sich über die Tastenbelegung der Kommandos **Aufnehmen** bzw. **Verwenden** kundig machen.



LEVEL 14: Strange Attraction



Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie hin und wieder auseinandergenommen werden. Dieses Level werden Sie wohl kaum auf Anhieb schaffen. Sie müssen die Mönche dazu bringen, Ihnen auf den Leim zu gehen. Dazu stellen Sie sich am besten an einen der beiden Bildschirmränder und lassen Sie die Mönche näher kommen. Graben Sie sich rechtzeitig einen Ausgang und springen Sie ab. Danach laufen Sie oben herum und sacken das Gold von der anderen Seite her ein. Die Mönche sind goldgierig und nach einer gewissen Zeit fangen sie an, die Schätze ihrerseits aufzuheben, um sie an anderer Stelle wieder abzulegen (Mönche sind nun mal keine Zehnkämpfer). Ist die Gelegenheit zum Zugriff günstig, können Sie Ihre Gegner mit der oben beschriebenen Methode leimen. Das machen Sie solange, bis Sie alle Schätze zusammengerafft haben. Ein Hechtsprung durch das sich öffnende Tor und schon sind Sie im nächsten Level, dem letzten in Moosgewölbe.

LEVEL 15: Ironclad

Das aber hat es in sich, denn Sie müssen sich gleich mit fünf Mönchen auseinandersetzen, die alle eifersüchtig darüber wachen, daß niemand - und Sie schon gar nicht - an den Schlüssel zur nächsten Welt kommt. Der liegt in seiner ganzen Pracht auf der obersten Ebene und mit der Sonderbeobachtung ist nicht gut Kirschen essen. Der geneigte Leser dieser Zeilen wird diese Erfahrung unter Umständen auch schon gemacht haben. Und bevor Sie von Alpträumen gepeinigt werden (das ewige



Knochenknacken kann einen bis in den Schlaf verfolgen), geben wir lieber an dieser Stelle den Weg zum Erfolg bekannt. Steigen Sie zunächst auf die erste Leiter, die Sie finden können, und bleiben Sie dort solange stehen, bis beide Mönche auf der Leiter neben Ihnen stehen. Ist es dagegen nur einer, klettern Sie für einen Moment runter und dann sofort wieder hoch. Alles klar? Beide Knochenbrecher sind da, wo Sie hingehören? Prima. Jetzt sind gute Nerven gefragt. Denn jetzt müssen Sie von Ihrer Leiter wieder runterspringen und die Jungs kommen lassen. Der erste Schlüsselwächter hat schon seine Klauen nach Ihnen ausgestreckt, da hechten Sie kurzentschlossen die Leiter wieder hoch, springen nach links über den zweiten Mönch hinweg und nehmen die Beine in die Hand. Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich eine zweite, lange Leiter. Die rennen Sie hoch, auch die sich anschließende Verlängerung nehmen Sie mit zwei ent-schlossenen Schritten. Dort bleiben Sie zunächst stehen, bis der Wächter rechts von Ihnen sich anheischig macht, seine Leiter zu verlassen und nach rechts zu laufen. Ist er weit genug von Ihnen entfernt (die Hälfte der Strecke muß schon zwischen Ihnen beiden liegen), wird es allerhöchste Zeit, nach rechts zu springen und seine Leiter zu erobern. Das läßt der Gralshüter nicht auf sich sitzen und läuft wieder auf Sie zu. **Erwarten Sie ihn und seine beiden Kollegen von vornhin (die haben Sie noch nicht aus den Augen verloren) und springen Sie nach rechts über das Haupt Ihres Verfolgers hinweg.** Jetzt noch ein kurzer Spurt hinüber zur kleinen Leiter ganz rechts aufen. Klettern Sie hoch, bleiben Sie dort stehen und genießen Sie die einmalige Fernsicht. Links von Ihnen balgen sich drei Mönche um einen Platz auf der Leiter. Wie schön, die wären fürs erste beschäftigt.

Frisch gestärkt steigen Sie die lange Leiter hoch und springen dann nach links weg. Schon wieder einer dieser kampfkunstgestählten Kult-träger! Aber keine Bange. Der ist keine Spur cleverer als seine Brüder im Geiste und fällt ebenfalls auf den Sprungtrick rein (rauf auf die Leiter, kommen lassen, nach links wegspringen). Laufen Sie nach links weiter bis zur nächsten langen Leiter und klettern Sie die ein Stückchen hoch. Das wird Ihren Gegner dazu animieren, auf die Leiter rechts von Ihnen zu steigen und dort für erste zu verharren. Holen Sie nochmal tief Luft, jetzt wird es knifflig (wer hat da gerade gequält aufgestöhnt?). Wenn der oberste Schlüsselbewahrer sich von Ihnen wegbewegt, flitzen Sie so schnell Sie können nach oben, graben mal kurz nach rechts, laufen auf den Schlüssel zu, schnappen sich denselben und springen dann nach links, runter auf die nächsttiefere Ebene. Dort orientieren Sie sich ebenfalls nach links, steigen auf den kleinen Vorsprung ganz außen und springen in die Tiefe! Unten am Fuß der langen Leiter angekommen, legen Sie eine kleine Verschlaufpause ein und warten erstmal ab, bis sämtliche Verfolger ebenfalls abgesprungen sind. Jetzt sind Sie kurz vorm Ziel. Klettern Sie die Leiter empor und bewegen Sie sich gemessenen Schrittes nach rechts. Ein letzter kleiner Sprung nach unten und Sie landen direkt vor der Tür. Die nun folgende Siegesanimation haben Sie sich wirklich verdient.

Lode Runner

Wie Jake Peril lernte, die Bombe zu lieben

Die zweite Welt: Fungus Delvings - Im Land der Pilze und Schwämme

Die zweite Welt steht ganz im Zeichen der Bombe. Jake Peril, der Meisterdieb, merkt bald, daß es in manchen Situationen mit filigraner Klettertechnik und eleganter Sprunghaltung nicht getan ist. Manchmal muß es eben mit Mumm gehen. Das ist zwar weit weniger subtil, aber es räumt gewisse Hindernisse (seitliche etwa) zuverlässig aus dem Weg, jedenfalls für eine gewisse Zeit. Jakes bisherige Waffe, der Laser, ist zwar nach wie vor schußbereit, doch mit Bomben können Sie sich etwas mehr Respekt verschaffen - bei Mönch und Material. Die Sprengkraft der neuen Waffe ist nicht von schlechten Eltern (zwei untereinander liegende, „weiche“ Stellen lassen sich spielend entfernen; Leitern und Goldstücke hingegen sind gegen jede Erschütterung immun). Das bedeutet aber auch: Nach der Platzierung ist ein gewisser Sicherheitsabstand zu der glimmenden Lunte vonnöten. Der gewiefte virtuelle Anarchist weiß schon warum. Noch etwas: wenn Sie Ihre neue Wunderkugel in der Nähe einer weiteren Bombe fallen lassen, kann das eine Kettenreaktion auslösen. Ob die zum Segen oder zum Fluch gerät, hängt allein von Ihrer Geschicklichkeit ab.

LEVEL 27: Follow the Fuses...



Das heißt so viel wie „Folge der Zündschnur“. Dem haben wir nur noch ein ultimatives „Aber vorsichtig!“ hinzuzufügen. Ach, Sie kommen gar nicht dazu, der Schnur zu folgen, weil Sie schon vorher von den knochenbrechenden Kuttenträgern zermalmt worden sind? Dieser Lösungsvorschlag ist all den Pechvögeln gewidmet, denen es ähnlich ergangen ist.

Sie beginnen das Level mit einem freien Fall, der erst von einer Stange aufgehalten wird, an die sich unser Held verzweifelt klammert. Bleiben Sie dort und warten Sie, bis die beiden Mönche zu ihrer Linken bzw. Rechten jeweils die zweite Leiter passiert haben. Dann wird es Zeit, sich in den Schlick fallen zu lassen, zur nächsten Leiter zu stapfen (ob Sie die linke oder rechte nehmen, ist vergleichsweise wurscht) und dort eine Bombe zu plazieren. Entfernen Sie sich vom Explosionsherd über das Gestänge. Jetzt ist erst mal Ruhe im Level, zumindest für kurze Zeit. Die sollten Sie nutzen, um am rechten oder linken Bildschirmrand einen weiteren Zünder zu legen. Nun tritt eine dieser Kettenreaktionen ein, von denen wir vorhin gesprochen haben. Halten Sie Abstand! Haben Sie die nun zugängliche Leiter erreicht, sollten Sie allerdings Gas geben, um Ihre Widersacher auf die benachbarten Leitern zu lotsen. Danach können Sie es ruhig angehen lassen. Warten Sie in aller Ruhe ab, bis sich die Mauern wieder aufgetrennt haben, die Sie zum Weiterlaufen brauchen. Danach streben Sie, in freudiger Erwartung weiterer Abenteuer, dem Ausgang zu.

LEVEL 28: Quick Eye, Slow Foot

Beginnen Sie das Ganze mit einem Trick: laufen Sie los, schnappen Sie sich Bombe und Goldstück und rennen Sie bis zum ersten Hindernis. Hier plazieren Sie die Bombe, laufen zurück in die Richtung Ihres Verfolgers und BEVOR die Explosion so richtig verpufft ist, laufen Sie nach rechts weg, bis Sie durch eine Falltüre nach unten befördert werden (klingt einfach, hi, hi). Haben Sie eine Etage tiefer

wieder Halt gefunden, klettern Sie weiter, um den oberen Mönch zur Umkehr zu bewegen. Den Rotrock auf der rechten Seite müssen Sie



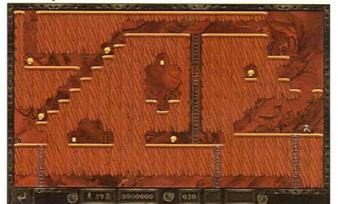
dazu bringen, sich selbst in die Tiefe zu stürzen. Wenn er Anstalten macht, von seiner Leiter aus auf die Stange zu wechseln, müssen Sie sich von Ihrer Stange aus auf den größeren Vorsprung fallen lassen. Die Falltür besorgt den Rest. Über Ihnen müßte sich jetzt ein kleiner Vorsprung befinden. Plazieren Sie dort eine weitere Bombe. Klettern Sie danach die Leiter hoch und bewegen Sie sich über die Stange nach rechts, bevor die Mauer wieder alle beisammen hat. Marschieren Sie nun nach oben, rafften Sie alles Gold zusammen und graben Sie sich einen Weg nach unten zum Ausgang. Den müssen Sie sich allerdings erst noch frei sprengen. Also hin zur Mauer, die Bombe abgelegt und augenblicklich nach rechts weggesteift. Das klappt nicht immer, wir wissen das. Lassen Sie sich aber deswegen nicht gleich hängen. Da kommen noch ganz andere Sachen. Zum Beispiel:

LEVEL 30: Dig Your Grave

Bevor Sie aber in eine neue Welt vorstoßen können, müssen Sie noch eine ganz harte Nuß knacken und schaufeln, bis die Schwarte knackt. Wenn Sie zu Beginn nicht äußerst hurtig und gezielt nach unten graben, schaufeln Sie sich übrigens Ihr eigenes Grab. Die Idee, hier mit Bomben arbeiten zu können, sollten Sie ganz schnell wieder vergessen. Hier wird gearbeitet und nicht gezündelt! Haben Sie sich in den unterirdischen Raum vorgebeudelt, nehmen Sie die dort angelehnte Leiter, rutschen nach unten und laufen weiter bis zur nächsten. Wenn jetzt ein Mönch auf Sie zuläuft, können Sie den mit ein paar Schritten die Leiter hoch so beeindrucken, daß er nach sich nach links verkrümelt. Machen Sie sich nun an den Aufstieg, ignorieren Sie jedoch heldenhaft den verlockend daliegenden Kopf aus purem Gold (Vorsicht Falle). Der Goldkopf mitten im Gestein sollte Sie eher interessieren. Marschieren Sie also ganz nach oben und graben Sie sich bis zu Ihrem Goldstück vor. Danach geht es wie-

der abwärts und zwar zurück zu Ihrer Leiter von vorhin. Dort warten Sie, bis die wohlbekannte asiatische Kampfkutte erneut auftaucht und Ihnen zu nahe kommt. Nun klettern Sie beide Leitern nach oben: Ihr Widersacher wird sich daraufhin nach rechts orientieren. Nutzen Sie die Gelegenheit, entfliehen Sie nach links und graben Sie sich nach unten. Was mit dem Gold zu geschehen hat, müssen wir Ihnen ja nicht gesondert erklären. Dem Mönch dort drüben im Loch können Sie zeigen, wie ein Kuttenschleuniger funktioniert: neben dem Herrn eine Bombe plazieren, runterklettern, Explosion abwarten, wieder hochklettern. Der Mann ist beeindruckt und stellt sich selbst ins Abseits. Ihn nun das Gold abzunehmen, ist ein Kinderspiel.

Die Typen auszutricksen, die sich bildschirmfüllend in der Mitte tummeln, ist weit kniffliger. Holen Sie sich zunächst das Goldstück ab, indem Sie auf der Leiter, etwa in Höhe der Köpfe der beiden oberen Wächter eine Bombe fallenlassen, ellends nach oben klettern und sich mit geübter Grabungstechnik zum Gold vorarbeiten. Lassen Sie sich ruhig fallen. Sie tanzen den Herren buchstäblich auf der Nase



herum und fliehen nach rechts zur Leiter. Um an den verbliebenen Goldkopf an der Falltür heranzukommen, müssen Sie die drei Herren allerdings ein weiteres mal foppen. Locken Sie das Trio nacheinander aus seinem Bau, indem Sie ihm den Weg zu Ihnen und der Leiter scheinbar erleichtern (Graben, Bomben). Läßt sich einer der Herren überreden, spurten Sie nach oben und bereiten ihm grabend das verdiente Ende. Ist der Fuchsbau endlich leer, haben Sie freie Bahn: budeln Sie sich zunächst bis zum Goldköpfchen und dann bis zum Ausgang durch.



Wie ein Meister vom Himmel fällt

Die zahlreichen Schlupfwinkel der Versunkenen Stadt bieten unserem Lode Runner ideale Verstecke

Die dritte Welt: The Lost City of Ur

Das Recht auf ein gepflegtes Versteck haben Sie sich nach 30 hammerharten Levels ja nun wirklich verdient. Wer aber glaubt, er könne in der versunkenen Stadt eine ruhige Kugel schieben, en passant die Nuggets einsacken und sich ansonsten mit ein wenig Stretching fit halten, wird rasch eines Besseren belehrt. In dieser Welt leben mehr Mönche als Sie das bisher gewohnt waren, und sie sind weit beweglicher als ihre Kollegen. Eines aber ist allen gemein: sie sind immer noch so staubdümmlich wie ihre Brüder im Geiste aus den beiden ersten Welten. Hat der Lode Runner ein Versteck erreicht, laufen seine Hässcher blindlings an ihm vorbei. Außerdem lassen sie sich von bestimmten Stellen fortlocken, wenn der Lode Runner sein Versteck kurz verläßt und sich sofort danach wieder zurückzieht. Ein Druck auf die „Hochklettern“ bzw. auf „Runterklettern“-Taste genügt.

LEVEL 38: Stay Outta the Basement



Der ideale Einstieg für den versteckenerproben Neuling. Auf dem Boden der Tatsachen angekommen, schnappen Sie sich zunächst die **linke Bombe** und laufen dann **zurück zum Torbogen** in der Bildschirmmitte. Dort verstecken Sie sich solange, bis alle Mönche sich auf der **linken Seite** befinden. Lümmelt sich einer Ihrer Gegner immer noch auf der rechten Seite herum, verfahren Sie wie oben beschrieben: **kurz raustreten, Huhu rufen, wieder verstecken**. Jetzt verlassen Sie ihr Versteck wieder und **sprinten nach rechts**, klettern die **Leiter hoch**, hangeln sich bis zum **Mauervorsprung** und verstecken sich in dem Häuschen. Wankelmütig wie Ihre Verfolger nun mal sind, werden sie von Ihnen ablassen und anfangen, irgendwelche Leitern hinunterzurutschen. Wie die kleinen Kinder! Im Versteck hinterlassen Sie zwanglos eines Ihrer **Bömbchen**, entfernen sich **schleunigst** über die Hangelstange und **lassen sich fallen**. Das ruft zwar die Mönche wieder auf den Plan, aber wenn Sie sofort danach losrennen und sich **nach oben** auf die Leiter flüchten, können Sie ihnen entkommen. In aller Regel werden sich die Herren wieder den anderen Leitern zuwenden. Folgt Ihnen wider Erwarten doch jemand, müssen Sie ihn halt einschaulen. Der Weg nach links wird von einer Mauer unterbrochen, die Sie aber mit einer **weiteren Bombe** aus der Welt schaffen können. Der Weg ist jetzt mehr oder weniger frei. Wenn Sie auf die Leiter steigen, orientieren sich Ihre Gegner nach links. Alles Weitere läßt sich mit konventionellen Methoden erledigen (Leitern, hangeln, Laser etc.). Sollte einer der Herren etwas an sich genommen haben, was Ihnen zusteht, lassen Sie ihn einfach in ein Loch plumpsen. Er wird danach das dringende Bedürfnis verspüren, sich zu erleichtern.

LEVEL 44: More Happy Bombs

Die Bomben dieses Levels mögen vielleicht glücklich sein, aber ob Sie das nach dem soundsovielten Versuch auch noch sind, wagen wir zu bezweifeln. Nur einmal die falsche Richtung gewählt und schon sind Sie ein Bildschirmleben ärmer. Bringen Sie sich zunächst vor

Ihren Verfolgern in Sicherheit und laufen Sie nach **rechts unten**. Schnappen Sie sich schnell den dort ganz außen liegenden **Goldkopf** und nehmen Sie die lange **Leiter nach oben**. Marschieren Sie eine Weile auf der Leiter **hoch und runter**, bis sich die Mönche auf die übrigen Leitern gestürzt haben und Ihnen keiner mehr unmittelbar auf den Fersen ist. Danach klettern Sie ganz **nach oben** und wenden sich **nach links** um den dort liegenden **Goldkopf** abzugreifen. Mit ein wenig Glück erwischen Sie auch den zweiten eine Etage tiefer. Jetzt laufen Sie wieder **zurück zur langen Leiter**. Nach **bewährtem Rezept** verteilen Sie die Mönche und marschieren wieder nach oben. Nun ist die **rechte Seite** dran, doch die erfordert eine **ausgefeilte Grabungstechnik**: Machen Sie sich zunächst an den **unteren der beiden Köpfe** heran, bis dieser fast völlig frei liegt. **Von der Leiter** aus operieren Sie den letzten Rest weg (links vom Kopf), rennen aber dann **oben herum, springen runter** zum rechten Goldklumpen und marschieren dann zurück zur Leiter, wobei Sie den kunstvoll freigelegten Schatz quasi im Vorbelllaufen mitnehmen. Jetzt müssen Sie die Leiter so **hochsteigen**, daß alle Mönche Ihnen folgen. Oben angekommen geht es wieder zum Absprung **nach links**. Ist die Luft rein, holen Sie sich Ihren letzten Schatz ab und klettern danach gemächlich hoch zum Ausgang.



LEVEL 45: The Right Attraction

Das letzte Level dieser Welt hat es wieder mal in sich. Kümmern Sie sich zunächst um das **Gold links von Ihnen**, schwenken Sie dann wieder **auf rechts** und graben Sie unmittelbar vor der **Leiter** ein Loch. Der Mönch wird wie immer auf diesen Trick hereinflallen. Ziehen Sie ihm einen neuen Scheitel und laufen Sie so schnell es geht auf die **ganz rechts stehende Leiter** zu. Mit der schon bekannten Klettertechnik müssen Sie die Mönche dazu bringen, sich auf die mittlere Leiter zu kaprizieren. Oben angekommen beginnen Sie mit heftigen **Grabungsaktivitäten**, bis Sie das Häuschen erreicht haben und sich dort **verstecken** können. Dort graben Sie erneut ein **Loch**, steigen dem sich nähernden Mönch aufs Dach, dematerialisieren dann das



Teil **oberhalb der Leiter** und raffan das Gold zusammen. Durch die frisch geschaufelte **Öffnung** geht es dann **zurück nach links**. Und weiter im Text: links liegt noch ein **Goldköpfchen**, das Sie sich erhangeln müssen. Danach lassen Sie sich **fallen**, zünden **unmittelbar nach dem eigenen Aufprall eine Bombe** und laufen daraufhin aufs Haus zu. Jetzt haben Sie freie Bahn nach **rechts**, der Schlüssel winkt. **Unten warten** Sie zunächst auf die Dreschmönche und klettern dann **hurtig empor**. Wenn alles glatt läuft, sind Ihnen jetzt alle drei auf den Fersen. Beseitigen Sie den Erdklumpen über der Leiter, **springen Sie runter** und kümmern Sie sich nun um die **Mauer links von Ihnen**. Die steht noch zwischen Ihnen und dem Erfolg. Haben Sie alles eingesteckt, was nicht niet- und nagelfest war, dann nehmen Sie den Schlüssel in die Hand und marschieren Sie zum Ausgang. Hier haben Sie nichts mehr verloren...



Lode Runner

Mit Leim an den Socken wird jeder Sprint zum kräftezehrenden Ärgernis, aber in manchen Situationen springen durch ein geschickt geleertes Töpfchen die lebensrettenden Zehntelsekunden heraus.

Die vierte Welt: Crystal Hoard oder die Erfindung des Leimtopsf

Der Umgang mit Leim ist lästig durch und durch. Man muß ihn umständlich aufheben, zeitraubend auskippen und aufpassen, daß man nicht irgendwann selbst durch die zähe Brühe waten muß. Und dennoch: in manchen Leveln entscheidet allein der Leim über Siegesgeheil oder knackende Knochen.

LEVEL 51: Goo Garbage

oder wie entsorge ich meine Abfälle

Für dieses Level haben wir uns entschieden, um Ihnen die Wirkungsweise des Leimtopsf exemplarisch zu belegen. Der Leim ist Ihr einziges Hilfsmittel, wenn Sie die herbeiliehenden Teufel im Büßergewand auf Distanz halten wollen. Und glauben Sie uns: selbst mit Klebstoff wird es verteuflert schwer.

Sie landen auf dem obersten Absatz einer Treppe und machen sich augenblicklich auf den Weg nach unten. Am Absatz der zweiten Treppe steht besagter Topf, den Sie in vollem Galopp auf sammeln müssen, wenn Sie von den rauflüstigen Mönchen nicht auseinandergeronnen werden wollen. Rennen Sie mit dem Topf bis zu dem kleinen Vorsprung jenseits der Leiter und schütten Sie den Inhalt den heranstürmenden Kutten vor die Füße. Jetzt sprinten Sie nach links,



sammeln alle Goldstücke ein und hechten die Leiter hoch, bevor der erste Gegner seine letalen Hände nach Ihnen ausstrecken kann. Im direkten Laufduell sind ihnen die Mönche unterlegen. Sie können Ihre Flucht nicht mehr verhindern.

LEVEL 59: Get To The Door

Nehmen Sie den Titel bloß nicht allzu wörtlich. Leveldesign und Überschrift müssen von einem Sadisten entworfen worden sein. Hier ist nichts so, wie es zunächst den Anschein hat. Die Schlüssel brauchen Sie nicht, denn die Tür ist nur dazu da, Sie ins Bockshorn zu jagen. Doch mit den Petzern von Best of Sierra gehen Sie dem Dynamik-Team nicht auf den Leim. Orientieren Sie sich zunächst nach links oben. Dort angekommen, beginnen Sie mit den Grabungsarbeiten. Daß Sie dabei das ganze Gold mitnehmen sollen, betonen wir an dieser Stelle endgültig zum letzten Mal. Buddeln Sie sich zielstrebig nach unten und sobald Sie die Bombe haben, plazieren Sie diese an der „weichen“ Stelle der Bodenoberfläche. Vor den Folgen der Explosion schützt das Versteck nur dann, wenn Sie Gas geben. Ein Sprung in die Tiefe und Sie stehen auf der untersten Ebene. Die beiden Rotröcke, die auf Sie zulaufen, führen Übles im Schilde. Laufen Sie ihnen also entgegen und schaufeln Sie ihnen ihr Grab, nach Möglichkeit mehrmals, denn irgendwann werden Sie vom Programm in



den Gang oben links verbannt, wo sie keinen Schaden mehr anrichten können. Jetzt haben Sie nur noch einen ernstzunehmenden Gegner, und das ist der Mönch, der sich in der Nähe des roten Schlüsselsummtreibt. Den locken Sie am besten soweit nach links wie nur möglich, klettern nach oben und überraschen ihn mit einer Attacke von rechts oben. Stopfen Sie sich die Taschen voll und steuern Sie auf den Ausgang zu. Aber auf den richtigen.

LEVEL 60: Goo Bagie

Der Level wirkt auf den ersten Blick nicht sonderlich herausfordernd, hat aber innere Qualitäten. Ein Zufallsgenerator entscheidet nämlich darüber, wieviele Goldhaufen die Mönche, die gerade auf beiden Seiten die Leitern hochklettern, bei Ihrem Aufstieg an sich nehmen. Schleppten beide Gruppen einen solchen Schatz mit sich herum, verschlechtern sich Ihre Überlebenschancen rapide. Sie können also getrost davon ausgehen, daß Sie es genau mit diesem Fall zu tun bekommen.

Nach dem großen freien Fall und der ersten Goldkollekte klettern Sie an einer Seite wieder nach oben, um das Verfolgerduo ebenfalls dorthin zu locken. Daß Leimtöpfe die oberste Ebene zieren, ist kein Zufall. Nehmen Sie nacheinander alle an sich und stürzen Sie sich erneut in die Tiefe. Ganz unten gießen Sie allen Klebstoff auf dem Estrich aus. Das ist nötig, um das erste Verfolgerduo so lange wie möglich dort unten zu halten, während Sie an der Stange hängend die Seite wechseln. Jetzt warten Sie auf einen günstigen Moment, um Ihren Widersachern das Gold aus der Tasche zu ziehen. Eine gün-



stige Gelegenheit zum Zugriff kann schon mal auf sich warten lassen, erst recht, wenn Sie den Vorgang bei der nächsten Verfolgergruppe wiederholen müssen. Wenn Sie sich die zweite Truppe ins Boot holen, achten Sie unbedingt auf die Position der beiden unteren Herrschaften. Wenn die sich gerade auf der anderen Seite befinden, haben Sie nicht mal mehr Zeit, um ein letztes Stoßgebet zum Himmel zu schicken. Dann haben Sie sich selbst ausgetrickelt!

Wie ein Meister vom Himmel fällt

Unzählige Bildschirmleben mußte der Lode Runner hergeben, um endlich in den Genuß eines Gegenstandes zu kommen, der seine Verfolger dauerhaft ausschaltet: die Trapperfalle!

Die fünfte Welt: Winter's Dungeon - Locken Sie Ihre Widersacher in die Falle!

Bisher konnten sich die Mönche nun wirklich nicht beklagen: Sie haben sie in Abgründe gestürzt, in die Luft gesprengt, ihnen einen neuen Scheitel gezogen, sie in die Irre gelockt oder einfach nur für dumm verkauft. Es half alles nichts: nur wenige Augenblicke später tauchten die gleichen Herrschaften an anderer Stelle wieder auf. Damit ist es nun vorbei. Einmal hineingetappt, hält die Falle den gemeinen Mönch zuverlässig fest, da kann er strampeln wie er will. Sie müssen die Herren regelrecht in die Falle locken, denn freiwillig tut niemand Ihnen den Gefallen. Die Jungs sind ja wirklich nicht die Cleversten, aber so dämlich sind sie nun auch wieder nicht. Stellen Sie die Falle mit der Taste „Gegenstand benutzen“ auf und denken Sie immer daran: Fallen stellen kostet Zeit.

LEVEL 66: To Trap or Be Trapped



Gefangen nehmen oder gefangen werden, das ist hier alles eine Frage Ihrer Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Nehmen Sie die **erste Falle an sich**, klettern Sie die **kleine Leiter hoch** und stellen Sie fast im **gleichen Moment die Falle auf**. Noch während der Lode Runner mit der **Aufstellung beschäftigt** ist, geben Sie ihm den Befehl, nach links **wegzulaufen**. Resultat: der Mönch betreibt Stretching und Sie haben Zeit, zu überlegen. **Buddeln** Sie sich nun quer durchs Gestein zu den Goldstücken vor, nehmen Sie eine weitere Etage tiefer die **Falle mit** und **springen** Sie dann in die Tiefe. Jetzt muß es noch mal schnell gehen: **Falle aufstellen und warten**, bis der erste Mönch darauf reinfällt. Nun spürten Sie nach **links unten**, sacken die Falle ein und stellen Sie sie **knapp oberhalb der kleinen Leiter** auf. Winken Sie dem dritten Mönch freundlich zu, er wird sich erkenntlich zeigen. Mit den beiden Anarchistenkugeln **bomben** Sie sich den Weg zu den beiden unteren Goldstücken frei. Jetzt müssen Sie nur auf die **Falltüren** achtgeben. Die **dritte Bombe zünden** Sie **am besten gleich vor Ort** und entfernen sich mit dem gebührenden Tempo. Aber bitte **nicht nach rechts!** Sie wollen sich doch nicht kurz vor der Lösung noch selbst eine Falle stellen.

LEVEL 73: A Rock and Icy Place

Fürwhr ein eisiger Ort, an den es Sie hier verschiagen hatt! Und wer nicht aufpaßt, kommt hier ganz schön ins Schleudern. Denken Sie an das erste Gebot des Lode Runner: Du sollst fixer sein als Deine Gegner.

Laufen Sie also **fix nach rechts**, schnappen Sie sich das Goldstück, laufen Sie **zurück zur Leiter** und warten Sie, falls das nötig sein sollte, auf den Mönch. Der soll Ihnen nämlich bei Ihrem Aufstieg auf den Gipfel des Eisbergs folgen. Auf der rechten Seite läuft ein weiterer Mönch mit Ihnen um die Wette. **Warten** Sie, bis der in etwa auf glei-

cher Höhe ist und springen Sie dann **nach rechts**. Nun springen Sie kurzentschlossen **ganz nach unten**. Das müßte Ihnen den Zeitvorsprung geben, den Sie brauchen, um nach **rechtsaußen** zu laufen und die Leiter erneut **emporzuklettern**. Nach dieser Achterbahnfahrt müssen Sie versuchen, die oben **freischwebende Falle** zu ergattern (sagen Sie jetzt nichts, wir wissen, daß es geht). Und schon geht es wieder **runter in den Keller**. Dort binden Sie den ersten Mönch fest, orientieren sich wieder **nach oben**, schnappen sich eine **Falle**, marschieren **wieder nach unten**, knüpfen den zweiten Mönch... ach, Sie wissen jetzt, wie es geht? Wie schön. Hätten Sie ja ruhig früher sagen können.



LEVEL 75: A Bunch of Swingers



Diese Swinger haben nichts mit den bekannten Swinger-Clubs zu tun. Hier geht es zunächst darum, so schnell wie möglich zum **roten Schlüssel** vorzudringen. Das erledigt der gute alte Laser, neomodischer Schnickschnack wie Leimtopf oder Mönchschlinge sind völlig unnötig. Die Grabungen sollten im Zickzackmuster vorgenommen werden, damit Sie nicht irgendwann in einer Sackgasse landen und von sich zurückbildenden Landmassen erdrückt werden. Hangeln Sie sich nun die **Stange entlang**, sacken Sie das **Gold ein** und **graben** Sie solange, bis Sie die **neuen Leitern** erreicht haben. Es gibt auf dem

ganzen Bildschirm nur eine **einzige Stelle**, an der Sie sich abseilen können. Sehen Sie die **freischwebende Falle** dort? Genau da gehen Sie **runter**. Nun brauchen Sie ein bißchen **Zehenspitzengefühl**, denn im oberen Bereich der langen Leiter befindet sich eine **Sprosse**, die Sie **dringend benötigen**, um das Level gefahrlos verlassen zu können. Achten Sie jedoch darauf, daß auch wirklich alle Mönche auf Sie **zukommen** und keiner von ihnen Anstalten macht, aus der Reihe zu tanzen, wenn Sie auf den Ausgang zuhechten. Ansonsten liefern Sie **Gefahr**, kurz vor dem Ziel noch einmal Ihr Bildschirmleben auszuhauchen.



Lode Runner

Leiden Sie mitunter an destruktiven Wahnvorstellungen? An Abbruchphantasien? Erfüllen Sie sich Ihre geheimsten Wünsche mit dem Preßlufthammer von Lode Runner.

Die sechste Welt: Skeleton's Keep oder mit dem Preßlufthammer durch dick und dünn

Geben Sie's zu: von einem Preßlufthammer haben Sie doch schon die ganze Zeit geträumt. Voila, hier ist er. Zertrümmert zuverlässig (und endgültig) die dicksten und härtesten Mauern oder Steinbrocken. Um so wichtiger wird allerdings eine sorgfältige Analyse des Bodens. „Weiche“ Stellen im Gestein sind Gift für Ihren Hammer und Ihrer Gesundheit äußerst abträglich.

LEVEL 83: Disorderly Dig

Ärgern Sie sich nicht, wenn Ihnen bei diesem Level der Erfolg versagt bleiben sollte! Wir versichern Ihnen feierlich, er ist spielbar, wenngleich nur für Strategieprofis geeignet. „Disorderly Dig“ ist eine der schwersten Aufgaben des gesamten Spiels. Und die Platzierung des Ausgangs darf nahezu als Frechheit bezeichnet werden. Aber so weit sind wir noch lange nicht.

Springen Sie erstmal **nach rechts**, schnappen Sie sich den **Preßlufthammer**, begeben Sie sich unter die **Leiter** und fangen Sie an, zu **hämmern**, bis die Trommelfelle knacken (die Taste „Gegenstand verwenden“ kennen Sie ja bereits). **Warten** Sie unten auf Ihren Verfolger, der Ihnen gerade entgegensegelt. Kurz vor seiner Landung legen Sie ihm die **Bombe** unter den Hintern und verkrümeln sich selbst **nach rechts** (die **Leiter hoch**). Die zweite Bombe, die Sie mittlerweile aufgesicht haben, plazieren Sie **mitten auf der Leiter**, hechten **nach links** zum Goldstück, machen sofort **kehrt**, rennen die **Leiter hoch** nach **rechts** durch den neuen **Seitenausgang** und nehmen auch die dort stehende Leiter mit wenigen Schritten. Mit dieser Aktion öffnen Sie Ihren zweiten Verfolger eigentlich abgeschüttelt haben. Jetzt kümmern Sie sich um das Goldstück **links von der Steinsäule**. Klettern Sie die **lange Leiter hoch**, stellen Sie sich **auf die Säule** und reißen Sie das Bauwerk fachmännisch ein. Jetzt haben Sie freien Zugriff auf das Gold, rennen danach wieder **nach rechts** und behämmern das **Felsstück rechts von der Leiter** (Warum? Nicht fragen, hämmern!). Nun machen Sie sich an den **Aufstieg**, die Bombe oberhalb des Wehrmönchs ist das nächste Ziel. Im Stile eines Abrißunternehmers arbeiten Sie sich quer durchs Gestein, sacken die Bombe ein und lassen das Bohren erst dann sein, wenn der **Kerl neben Ihnen** steht. Huch! Jetzt aber schleunigst weg von hier. Der einzige Weg: Sie haufen **nach links** ab (wissen Sie jetzt warum?), springen **nach unten** und bereiten Ihrem Widersacher einen kernigen (und vor allem **finalen**) Empfang. Schaffen Sie mit **Laser** und **Preßlufthammer** einen Durchgang, der Ihnen die Flucht ermöglicht, wenn Sie die **Bombe zünden**. Alle Kutteln beseitigt? Dann geht's weiter **nach rechts oben** (die lange Leiter). Oben hangeln Sie ein wenig und lassen sich dann

direkt auf die Bombe fallen. Jetzt wird's noch mal hektisch: **Preßlufthammer** rausholen, zwei (und zwar exakt ZWEI!) Blöcke tief abreißen, **nach rechts** zum Gold springen, dort die **Bombe zünden**, die **Leiter bis zum Gestänge hochklettern**, **über die Hangelstange ins Rauminere eindringen**, Gold nehmen und **Bombe ohne viel Federlesen sofort zünden**. Um das zu überleben, haufen Sie **nach rechts** ab, die **Leiter hoch** und kehren Sie dann **über die Stange** an den Ort der Explosion zurück. Jetzt gehen Sie **nach links** ab, klettern dort **zwei Leitern hoch** und bleiben am Fuße der dritten stehen. Jetzt wird **aufgeräumt!** Das ganze Zeug zwischen Goldstück und Bombe muss **gänzlich abgetragen** werden, erst dann holen Sie sich die beiden Sachen, zünden die **Bombe auf dem kleinen Vorsprung rechts** und entfliehen durch die entstandene Lücke. Die drei oberen Schätze abzugreifen, stellt kein Problem mehr dar. Jetzt fehlen nur noch zwei Nuggets. Arbeiten Sie sich zunächst an das **linke** heran. Mit einer Bombenstimmung geht es zunächst nach unten und dann dem Ziel entgegen!

LEVEL 89: Skeleton Key



Starten Sie Ihren Beutezug mit einem Gang **nach rechts oben** und rutschen Sie danach die **linke Leiter runter**. Die hängenden Goldstücke stecken Sie jetzt **nacheinander** ein. Die Mönche stellen diesmal keine große Gefahr dar, sie lassen sich durch den altbekannten **Leitertrick leicht ausmanövrieren**. Ist die Bahn frei, klettern Sie die **zweite Leiter von rechts wieder hoch** und raffen Sie erstmal **alle Schätze der oberen Reihe** zusammen. Den **Preßlufthammer** sollten Sie sich noch abholen, denn der wird bald dringend gebraucht. Jetzt haben Sie das ganze Gold in der Tasche und wundern sich, daß sich nirgendwo ein Türchen auftut? Offenkundig sind die Mönche dieses Levels nicht ganz so trantütig wie Sie angenommen hatten. Einen Teil Ihrer Schätze haben sie nämlich **verbuddelt**, und zwar in den vier „**weichen**“ Gesteinsformationen in der Mitte. Mit dem Bohrer richten Sie rein gar nichts aus. Da helfen nur **Bomben**. Alles im Sack? Dann machen Sie sich **nach links** auf und bohren Sie sich Ihren Ausgang **nach unten**.

LEVEL 90: Aahhh!



Hier ist nochmal alles versammelt, was des Lode Runner's Herz höher schlagen läßt: **Preßlufthammer**, **Leimtöpfe**, **Schlingen**, **Falltüren**, **Bomben**, es fehlt an nichts. Dazu eine vergleichsweise harmlose Aufgabe, was will man mehr? Natürlich können Sie Ihre Widersacher baumeln lassen, aber es gibt auch ein Art „**Kerker**“, aus dem Sie nicht entkommen können. Wenn da nicht dieser blöde **Schlüssel** wäre! Nach ein letzter Tip: Kommen Sie **bloß nicht** auf die Idee, sich zum **Ausgang durchbohren** zu wollen! Das geht gründlich schief.



Wie ein Meister vom Himmel fällt

Mönche wird nicht ganz zu Unrecht eine besondere Beziehung zum Rausch nachgesagt, sind doch manche von ihnen für ihre Braukunst berühmt. Unsere virtuellen Killermönche sind dagegen stocknüchtern. Für das Benebeln müssen Sie schon sorgen.

Die siebte Welt: Inferno's Playground oder wie man Mönche benebelt

Mit dem Einstieg in die neue Welt erhalten Sie ein neues Hilfsmittel, das Ihnen bei der Bekämpfung der Mönchsplage behilflich sein kann: den Zerstäuber. Mit dem KO-Spray können Sie alle Gegner kurzfristig außer Gefecht setzen, die Ihnen zu nahe auf die Pelle rücken. Zudem läßt sich der Zerstäuber (ohne FCNW-haltige Treibmittel, ausgezeichnet mit dem blauen Sierra-Engel) beliebig oft gegen mehrere Mönche einsetzen. Ein hervorragendes Mittel, um sich aus einer ansonsten tödlichen Klemme zu befreien: der Nebel wirkt auch noch im allerletzten Moment.

LEVEL 95: Miner 49er



Kein besonders dramatisches Level. Ein Großteil der kniffligen Stellen ist mit Falltüren versehen, die schweißtreibende Grabungsaktionen unnötig machen. Wenn die Mönche auf der jeweils entgegengesetzten Seite gehalten werden können, droht Ihnen keine große Gefahr.

Zunächst halten Sie sich rechts und machen Ihre Gegner mit der Spritze fertig. Den Preßlufthammer brauchen Sie noch, also nehmen Sie ihn mit. Ein Sprung nach rechts, und Sie beginnen augenblicklich mit dem Bohren (bis Sie die Höhe des Schlüssels erreicht haben). Danach suchen Sie nach dem unteren Versteck. Auf dem Weg dorthin nehmen Sie sich die Falle und platzieren Sie diese am Fuß der Leiter. Es wird nicht lange dauern, bis einer der Mönche sich darin verfangt. Vergessen Sie Ihren Zerstäuber nicht und marschieren Sie nach oben. Rechts vom Schlüssel liegen einige Schätze, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Beachten Sie bitte, daß sich ausgerechnet an diesem Ausgang keine der beliebten Falltüren befindet. Rechts unten setzen Sie den Mönch auf der Leiter stehend mit einer Nebelwand außer Gefecht, spürten danach zum Versteck und lassen dort mit der gebotenen Zurückhaltung eine Bombe hochgehen. Das gibt einem weiteren Verfolger den Rest und der Weg zum Gold ist frei. Wenn es Ihnen jetzt gelingt, den Rest der Meute umzugruppieren, haben Sie es so gut wie geschafft. Rennen Sie nach oben zum rechten Bildschirmrand und lassen Sie die Jungs herankommen. Seien Sie sich im richtigen Moment ab. Jetzt dürfte Ihrem Erfolg nichts mehr im Weg stehen. Wenn doch, knüpfen Sie es auf.

LEVEL 101: Run

Sobald Sie im Level gelandet sind, wissen Sie, warum der den Namen „Run“ trägt. Rennen müssen Sie natürlich auch, sogar mehr als Ihnen

lieb sein kann, denn Ihre Verfolger fallen hier auf den alten Leitertick nicht mehr rein. Außerdem müssen Sie dafür sorgen, daß keiner der Mönche gleich zu Beginn in das „N“ fällt. Sonst ist das Spiel für Sie gelaufen, und wenn Sie nicht von den Mönchen erledigt werden wollen, bleibt Ihnen nur, sich selbst zu entleiben. Geschieht dies nicht, haben Sie dagegen ein echte Chance. Seilen Sie sich nach unten ab und locken Sie Ihre Widersacher mit in die Tiefe. Dann ändern Sie abrupt die Richtung, marschieren wieder nach oben, holen sich den Bohrerhammer und lassen sich behutsam über dem „U“ ab. So, das erste Gold hätten Sie schon mal. Eine kleine Bohrung direkt über dem Versteck bringt Sie sogleich an Ort und Stelle. Nach einer kurzen Pause hecheln Sie nach rechts zum „N“ und verfahren dort wie gehabt. Das ausgeklügelte Falltränsystem hilft Ihnen beim Abgreifen der übrigen Goldschätze. Über die Leitern können Sie Ihren Häschern jedesmal entkommen. Achten Sie aber darauf, daß keiner der Herren etwas mitgehen läßt und an anderer, womöglich ungünstiger Stelle wieder ablegt. Jetzt geht es hinauf zum „R“. Die linke obere Ecke muß aufgebohrt, der Rest weggesprengt werden, wenn Sie an die leckeren Inneren kommen wollen. Dann haben Sie auch in diesem Level den Mönchen ein Schnippschen geschlagen.



LEVEL 105: Bomb Bays II

Für diesen Level gibt es kein strategisches Patentrezept; zu viele Unwägbarkeiten sorgen dafür, daß alles anders kommen kann, als hier beschrieben. Sie haben es mit mehreren abgeschlossenen Kammern und jeweils einem Wächter zu tun. Klingt harmlos, meinen Sie? Haben Sie eine Ahnung.

Zunächst klettern Sie die Leiter ein wenig runter, schnappen sich Gold und Bombe und klettern wieder hoch. Der Mönch hat schon Witterung aufgenommen und ist auf dem Weg zu Ihnen. Warten Sie, bis er auf der selben Leiter wie Sie selbst angekommen ist (Mutprobe)



und springen Sie dann nach links ab. Auf dem Weg nach unten nehmen Sie alles mit, was mit Händen zu greifen ist. Ganz unten links ist eine weiche Stelle. Graben Sie nach rechts, kurz bevor der Unhold nach Ihnen greift und ziehen Sie ihm einen neuen Scheitel. Jetzt schnell die Leiter nach oben, am rechten Rand rasch eine Bombe abgelegt und dann ein Stück die nächste Leiter hoch. Warten Sie dort, bis der Mönch von rechts fast an Sie heranreicht und springen Sie über beide hinweg (der Eingegrabene ist auch wieder da) nach rechts. Im Schweinsgalopp geht es hoch auf die nächste Leiter; die beiden bleiben dann solange auf der linken Seite, bis die Mauer sich wieder geschlossen hat. Uff! Das wäre geschafft! Wenn Sie Glück haben (aber wer hat das schon?), müssen Sie sich in jeder Kammer nur noch mit einem Gegner herumschlagen. Die Vorgehensweise ist stets die gleiche. Achten Sie darauf, daß Sie immer alle Goldstücke einstecken, vier Stück sind es pro Kammer. Sie kommen sonst in Teufels Küche. Hat einer der Mönche das Gold eingesackt, kann er nur mit einer Bombe überredet werden, es wieder herzugeben. Das aber bedeutet, daß Sie es in der nächsten Kammer wieder mit zwei Herren zu tun haben werden. Oder Sie müssen, was Lode Runner verflüchten möge, wieder zurück nach links, ein Goldstück abholen. Die Anzahl der Bomben ist zudem begrenzt. Gehen Sie also überlegt damit um. Wer dieses Level heil übersteht, der hat sich die folgende Animation redlich erackert. Genießen Sie sie und atmen Sie tief durch.



Lode Runner

Der Umgang mit der Spitzhacke ist mühsame Handarbeit und kostet Zeit. Aber was tut man nicht alles, um sein Bildschirmleben zu retten?

Die achte Welt: Shimmering Caverns oder wie Sie Mönche mit kleinen Schutthalden zur Verzweiflung bringen

Der Einsatz der Spitzhacke bedeutet für den Lode Runner eine übliche Plackerei, denn die Arbeit geht längst nicht so flott von der Hand wie mit dem Preußflhammer. Dennoch hat die Hacke einen nicht zu übersehenden Vorteil: während der Bohrer alles Gestein rückstandlos atomisiert, bilden sich beim Umgang mit der Hacke alsbald kleine Häufchen, an denen sich die Mönche (eine Zeitlang) die Zähne ausbeißten. Sie müssen sekundenlang warten, ehe sie erneut die Verfolgung aufnehmen können. Zeit, die Sie für Ihre Zwecke nutzen sollten.

LEVEL 112: Trajectory



Dieses Level birgt außer ein paar Falltüren eigentlich nichts, was Ihnen Kopfschmerzen bereiten sollte. Sie starten unten links in der Ecke und mit ein paar beherrzten Schritten auf die Leiter verschafen Sie sich zunächst einen beruhigenden Vorsprung. Oben angekommen, setzen Sie Ihren Weg über die Hangelstange fort und lassen sich genau über der Spitzhacke fallen (etwas weiter links befindet sich eine Falltür). Jetzt sammeln Sie Hacke und Gold ein und graben sich ganz rechts in der Ecke ein Loch. Eine Etage tiefer setzen Sie Ihre Sammelaktion fort, bis Sie an die nächste Falltür geraten oder beim untersten Goldstück angelangt sind. Ein kurzer Sprint nach links zurück zur Treppe und das Spielchen beginnt von vorn. Oben an der Stange legen Sie allerdings erstmal eine Pause ein, um den rechten Mönch ebenfalls ans Gestein zu locken. Seinem Zugriff entziehen Sie sich durch gezielte Laserschüsse. Machen Sie sich wieder auf den Weg nach unten. Dort angekommen graben Sie nach rechts und nehmen die rechte Leiter. Der Rest ist reine Formsache.

LEVEL 118: Step Behind



Wer sich dieser Aufgabe schon mal gestellt hat, wird seufzend bestätigen, daß er tatsächlich immer einen Schritt zu spät kommt. Kein einziges Nugget liegt auf diesem Level herum und trotzdem werden

Sie ganz schön hart ran genommen. Schnappen Sie sich zunächst die Spitzhacke und rennen Sie mit Ihr ein Stück weit. Danach drehen Sie sich um und eröffnen Ihre Baustelle. Jetzt muß es ausgesprochen fix gehen: ganz rechts die Bombe zünden, sich in Sicherheit bringen, die Kettenreaktion abwarten und ihren Weg in gebührendem Abstand nachgehen, das muß alles eine einzige Bewegung sein. Achten Sie aber auf Ihren Verfolger. Den bringen Sie mit einem Trick in die Breddouille: klettern Sie schleunigst die erste Leiter hoch und die rechte Nachbarleiter ein Stückchen herunter. Wenn alles gutgeht, hat der mißgelaunte Kerl ein echtes Problem. Jetzt machen Sie sich an den Aufstieg. Aber warum unnötig Ärger riskieren? Also marschieren Sie nicht bis ganz nach oben, wo ein Kumpan wartet, sondern machen sich eine Etage tiefer auf den Weg nach links. Warten Sie einen günstigen Moment zum Absprung ab und holen Sie sich den Schlüssel. Danach genügt ein kühner Sprung vom obersten Sockel und Sie landen vor dem Ziel Ihrer Träume: dem Ausgang.

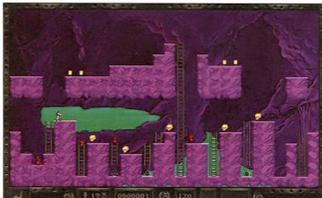
LEVEL 120: Cesspool

Das Kardinalproblem dieses Levels sind die vermaledeiten Goldstücke rechts oben. Sie kommen an diesen Schatz einfach nicht heran, da können Sie turnen und klettern wie Sie wollen. Der Logiker bzw. die Logikerin schließt daraus zwingend: wenn Sie nicht zum Gold kommen können, dann muß eben das Gold zu Ihnen kommen. Die Aufgabe übernehmen, wenn auch widerwillig, wiedergeborene Mönche. Wie man unseren virtuellen Mönchen zur Wiedergeburt verhilft, wissen Sie ja mittlerweile zur Genüge.

Zu Beginn verläuft die Aktion wie gewohnt hektisch. Sie springen runter, graben augenblicklich ein Loch und machen es sich auf der Mönchskapuze erstmal gemütlich. Das hält der stabilste Mönch nicht lange aus. Wenn Sie Pech haben, müssen Sie die Prozedur gleich wiederholen, sollte der Rotrock auf Ihrer Seite wiedergeboren werden. Wenn nicht, springen Sie auf den Mauervorsprung zu Ihrer Rechten und tragen das Gestein in zwei Schichten ab. Wenn Sie nun ein bis zwei Sprossen nach unten gehen, wird der Mönch auf der rechten Seite versuchen, Ihnen einen Besuch abzustatten. Graben Sie noch eine Schicht ab und er wird sich ein Stückchen weiter nach vorne bewegen. Danach allerdings kann er sich nicht mehr führen. Sollte sein Kollege gleich neben ihm stehen, tanzen Sie beiden mit einer lockeren Schrittkombination (die Taktfolge spielt keine Rolle) auf dem Kopf herum und eilen Sie sofort zur nächsten Leiter. Das hält sie von der Verfolgung ab. Jetzt stehen Sie auf der Leiter und sehen auf einmal diese Bombe, wie sie da unten liegt in Ihrer ganzen verführerischen Pracht. Wenn Ihnen Ihr Bildschirmleben lieb ist, dann halten Sie Ihre Finger bei sich, damit das klar ist! Beginnen Sie jetzt mit Ihrer Goldkollekte und vergessen Sie die Stücke nicht, die sich

oben links befinden, auch wenn Sie danach nochmal buddeln müssen.

Im dritten Schacht von rechts tummelt sich jetzt mindestens ein Mönch (meistens sind es mehr). Da Sie Ihre Grabungstechnik in der Zwischenzeit derart perfektioniert haben, wird es Ihnen nicht schwerfallen, die roten Töpel in die Falle zu locken. Das Wechselspiel zw-



schen Mauervorsprung und Leiter kann sich hinziehen, denn in der Regel sind sich die Mönche für ordinäre Botendienste zu schade. Achten Sie in jedem Falle darauf, daß die Jungs nichts bei sich tragen, wenn sie eingemauert werden. Sonst finden Sie das Objekt Ihrer Begierde mit einem Mal von einer festen Gesteinsformation umschlossen! Der Ausgang befindet sich unten rechts, ist also kein Problem. Einigen von Ihnen werden womöglich die Opfer ausgehen, obwohl sich oben rechts noch Goldstücke befinden. Diese Glückspilze müssen sich dann doch eine Bombe besorgen (den Mauervorsprung komplett abtragen) oder weiter links nochmals für Reinkarnationen sorgen.

Wie ein Meister vom Himmel fällt

Jetzt wird's finster! Bei der Suche nach Gold und Mönchen tapen Sie völlig im Dunkeln.

Die neunte Welt: The Shadowlands oder Der Stromausfall im Teufelischen Imperium

Irgendwer hat in dieser Welt vergessen, eine Lichtleitung zu verlegen oder aber das Imperium hat seine Stromrechnung nicht bezahlt. In jedem Falle herrscht in den nun folgenden Leveln stockfinstere Nacht, was die Goldstücksammlung und Abwehr von rotgekleideten Finsterlingen nicht eben erleichtert. Nur der Lode Runner ist von einem fahlen Licht umgeben, so daß Sie wenigstens die ersten Schritte abschätzen können. Die Bedrohung durch die Mönche läßt sich nur schwer abschätzen, denn Sie kennen ihre Wege nicht. Wer aber die folgenden Verhaltensregeln beherzigt, dem kann in den dunklen Gewölben des Schattenreichs (fast) nichts passieren.

- 1) Seien Sie vorsichtig! Solange Ihnen keiner auf den Fersen ist, gehen Sie gemessenen Schrittes und springen Sie nicht gleich jede Leiter runter. Sie werden womöglich erwartet.
- 2) Schärfen Sie Ihre Sinne! Auch die verrückten Mönche verursachen Geräusche, z.B. wenn Sie durch Leim waten. Oder versetzen Sie sich in die Lage Ihrer Gegner. Wie wird der gemeine Durchschnittsmönch reagieren? Auch die Analyse des Untergrunds kann von Vorteil sein. Stehen Sie auf „weichem“ Boden, in dem Sie nach Herzenslust graben können?
- 3) Setzen Sie alle Waffen ein, die Sie haben bzw. finden. Gerade der Zerstäuber leistet hier unschätzbare Dienste. Auch die Mönchschlinge ist in diesem Zusammenhang nicht zu verachten.
- 4) Wenn Sie einen Schlüssel finden, ist die dazugehörige Tür in der Regel nicht weit. Schließen Sie also alle Türen auf, sobald Sie einen Schlüssel dafür in der Tasche haben. Den können Sie danach wieder gegen wirksame Werkzeuge eintauschen.
- 5) Werfen Sie einen Blick auf die Bilder dieser Seite. Den Best-of-Sierra-Paparazzi sind einige gestochen scharfe Blitzlichtaufnahmen gelungen.

So, haben Sie sich die goldenen Regeln eingerahmt? Dann kann's ja losgehen. Viel Spaß im Land der Schatten!

LEVEL 123: Avoid the Monks



Wie sinnig! Meiden Sie die Mönche! Was glauben die Leute von Dynamix eigentlich, was wir hier die ganze Zeit machen? Jogging, Wellness oder was? Wir werden uns bemühen, Euren Empfehlungen nachzukommen, liebe Dynamiker! Aber zurück zum Thema: Trotz der Dunkelheit ist die Aufgabe nicht allzu schwierig, der ideale Auftakt, um sich den geänderten Lichtverhältnissen anzupassen. Zu Beginn hängen Sie kraftlos an der Stange. Schwenken Sie **kurz nach rechts**, sacken das Goldstück ein, handeln Sie sich **zurück zum Goldkopf** und laufen Sie weiter **nach links auf den Abgrund** zu. Den springen Sie **runter**, laufen **nach rechts zum Zerstäuber**. Ihrer wichtigsten Waffe, und schwenken **nach links**. Kurz vor der Leiter drehen Sie sich um und verpassen Ihrem Verfolger eine **volle Ladung**. Auf diese Weise

lassen sich alle Mönche ausschalten. Geben Sie den Zerstäuber erst aus der Hand, wenn Sie alle Widersacher besiegt haben, schnappen Sie sich den Schlüssel und rennen Sie zum Ausgang **rechts oben**.

LEVEL 134: Idle Threats



Charakteristisches Merkmal dieses Levels sind neben dem furchterregenden Schädel in der Bildmitte die zahlreichen **Verstecke**, die Sie bitter nötig haben werden, um nicht in der Dunkelheit von den verrückten Mönchen zermalmt zu werden. Beginnen Sie Ihren Beutezug auf der **linken Seite des Schädels** und schnappen Sie sich die Goldstücke im **Mund**, auf dem freischwebenden **Mauervorsprung** (von der Stange aus ansteuern) und im **linken Auge**. Von dort aus marschieren Sie **nach links** und dringen durch die **Falltüren** zu den eingeschlossenen **Goldstücken unten links** vor. Der **Kopf im Basement** wartet noch darauf, eingesammelt zu werden, danach wagen Sie sich an den Aufstieg zum **rechten Auge**. Wenn die Killermönche nicht in der Zwischentzeit irgendwelche Schätze an sich genommen haben, haben Sie allerbeste Chancen, durch den Ausgang aus diesem Level zu verschwinden, vorausgesetzt Sie graben in der Nähe der „**Nasenwurzel**“ die **erste Erdschicht** ab. Den Rest erledigt eine gnädige **Falltür** für Sie.

LEVEL 135: Reade's Runaround

Auch wenn Sie es auf den ersten Blick nicht glauben wollen: Bei diesem Rundlauf stehen Ihnen nur eine begrenzte Zahl von Leitern zur Verfügung. Planen Sie Ihre Aktionen also sorgfältig (soweit man in stockfinsterner Nacht eben planen kann). Die Goldkörpe sind in Form **zweier Raute**n angelegt und der Schlüssel befindet sich in der **obersten linken Ecke**. Sie springen zunächst **eine Etage tiefer** und holen sich den Zerstäuber. Den werden Sie brauchen: für die miesen Momente im Leben. Am besten, Sie beginnen Ihren Rundgang mit der **rechten Raute** und greifen dort der Reihe nach die Schätze ab. Marodierende Mönche versetzen Sie in **Vollrausch** (ruhig auch mehrere auf einmal). Die Sammelaktion bei der **linken Raute** beginnen Sie von **rechts aus** (etwa in Höhe des Ausgangs). Den Zerstäuber **geben Sie**



erst aus der Hand, wenn Sie sich oben links den Schlüssel abholen. Da müssen Sie sich schon ziemlich sicher sein, daß Ihnen von den totkelnden Knochenbrechern keine Gefahr mehr droht. Sollte Ihnen auf dem Weg zum Ausgang dennoch der ein oder andere begegnen, müssen Sie ihm mit Ihrer virtuellen **Buddeltechnik** eins auswichen.

Lode Runner

Jake Peril ist in die Welt der Zukunft eingetaucht: metallene Gänge, Bodenplatten aus härtestem Edelstahl, Megabomben, Teleporter und...Mönche in Jute

Die zehnte Welt: Meltdown Metropolis oder die Stadt aus Chrom und Stahl

Was ist das nur für eine Welt, wo selbst die „weichen“ Stellen aussehen wie handgeschmiedete Panzerketten! Dafür bietet sie dem Lode Runner aber auch zwei überaus praktische Innovationen: die Riesenbombe, die um den Explosionsherd herum wirklich alles wegputzt, und den Teleporter, der strenggenommen aus zwei verschiedenen Apparaturen besteht, denn es gibt ein Gerät für den Eingang und logischerweise auch eines für den Ausgang. Auf zwei Dinge sollten Sie achten. Erstens: Die Bombe wird gehandhabt wie ein Werkzeug, Zweitens: Der Teleporter ist kein Privileg des Lode Runner. Auch die Mönche benutzen ihn eifrig. Machen Sie sich in der Umgebung eines Teleporters also auf unliebsame Überraschungen gefaßt!

LEVEL 148: Half Dome

Für diese Aufgabe benötigen Sie keine Zweitausbildung als Strategie, sondern eine schnelle Auffassungs- und Durchsetzungsfreudigkeit. Springen Sie also nach rechts runter zur Leiter, graben Sie ein Loch nach links, holen Sie sich oben die Bombe ab und beginnen Sie ein Tänzchen auf der zappelnden Kapuze. Graben Sie nach links und springen Sie augenblicklich in die gleiche Richtung. Plazieren Sie auf dem unteren Vorsprung eine Bombe und klettern Sie die Leiter hoch (das lockt die Mönche auf die falsche Fährte). Schnappen Sie sich das Nugget und hechten Sie nun hoch zum Bohrerhammer, wo Sie ganz links mit Ihren Tiefenbohrungen beginnen sollten. Sacken Sie das linke Goldstück ein (unter beiden Nuggets liegen Falltüren) und wiederholen Sie die Aktion auf der rechten Seite. Nun machen Sie sich an den Aufstieg; die lange Leiter hoch bis ganz nach oben, mit einer Bombe das Metall zurechtbiegen, den Bohrer rausholen und das linke Goldstück zuerst anbohren. Und weil das so viel Spaß macht, versuchen Sie es gleich noch mal mit dem rechten Nugget. An der Stange hängend kommen



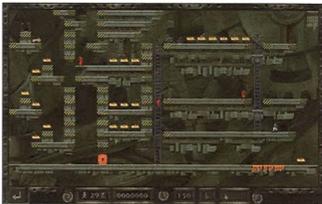
ter dabei selbst, dem Chefdesigner des Dynamix-Teams! Und er hat perferweise einige „rote Heringe“ eingebaut, nicht zu erreichende oder funktionslose Items. Vergessen Sie alles, was Sie über Zerstäuber, Pfeilfluthämmer und grüne Schlüssel wußten. Hier bedeuten sie nichts! Und „Extra“-Bomben gibt's auch keine: Alle haben einen bestimmten Verwendungszweck. Wenn Sie sich an unsere Tips halten und schnell genug sind, haben Sie trotzdem eine Chance. Also der Reihe nach: Den ersten Mönch graben Sie gleich zweimal ein. Zuerst, am rechts an das Gold zu kommen, und dann um nach links zu fliehen. Eine Etage tiefer lassen Sie den Teleporter in Ruhe, klettern die Leiter herunter und schicken den Mönch mit der Bombe ins Nirwana. Nehmen Sie den Teleporter unter Ihnen und graben Sie gleich bei Ihrer Ankunft nach links. Eine Falltür verschafft Ihnen zunächst Luft. Auf zum nächsten Teleporter, danach schnell zugegriffen und eine Etage tiefer gegraben; jetzt ist Zeit zur Orientierung. Der Gang geradeaus ist nötig, aber kreuzgefährlich. Das funktioniert nur, wenn bis zur übernächsten unteren Leiter kein Mönch rumlungert und sich ein anderer Mönch weiter oben sich schon über dem Teleporter befindet. Geschafft? Chapeau!

Das Gold bei den Verstecken abzugreifen, ist kein großes Problem. Am rechten Rand müssen Sie sich nach unten graben und danach einen Mönch zum untersten Teleporter locken. Kurz bevor er Sie erwischt, hauen Sie nach links ab, springen runter und graben zwei Löcher. Sobald der Mönch im zweiten Loch ist, steigen Sie nach rechts drüber und verschwinden Sie. Mit seinem Kumpan verfahren Sie auf die gleiche Weise. Danach graben Sie sich zu dem Teleporter vor, den Sie bisher nicht benutzt haben, zünden gleich daneben eine Bombe, lassen sich teleportieren und rennen danach runter. Das Gold zusammenraffen und schleunigst wieder zurück. Das nächste Gold liegt unten links. Graben Sie über der Bombe ein Loch und klettern Sie nach links herunter. Der Mönch verfolgt Sie. Kommen lassen, den Mann! Kurz bevor er Sie hat, laufen Sie einmal drumrum und zünden rechts die Bombe. Warten Sie draußen in Ruhe ab, bis sich die Mauer geschlossen hat.

Sehen Sie die Falle dort drüben? Knüpfen Sie den Erstbesten auf, denn danach dürfte eigentlich nur noch ein Mönch sein Unwesen treiben. Ein paar Goldstücke fehlen allerdings noch: das Stück, das weit links liegt, bekommen Sie, wenn Sie eine Bombe darüber plazieren. Unten angekommen wartet eine unangenehme Aufgabe auf Sie: Sie müssen sich bis zum eingeschlossenen Mönch vorarbeiten, denn der sitzt auf Gold und Megabombe. Mit einer entsprechenden Grabungstechnik ist das kein Problem. Machen Sie sich auf zum mittleren Versteck und warten Sie, bis die Mönche neben der Bombe über Ihnen gelandet sind. Jetzt holen Sie sich die Bombe ab und laufen Richtung Ausgang. Sie müssen an dem Teleporter unten rechts vorbei, also sprengen Sie ihn mit der Bombe. Aber achten Sie auf die Platzierung! Oben auf der kleinen Leiter links vom Teleporter, das ist der ideale Platz für die Zündung. Jetzt holen Sie sich nur noch den roten Schlüssel und wetzen zum Ausgang. Sie haben's geschafft! Herzlichen Glückwunsch.

LEVEL 150: Hammer Horror

Im letzten Level des gesamten Spiels müssen Sie zwar noch einige Widrigkeiten überstehen, aber im Vergleich zu seinem Vorgänger wirkt er doch so harmlos wie ein Abschlussball. Wenn Sie den Zerstäuber haben, locken Sie Ihre Gegner erstmal in die Falle: klettern Sie die rechte Leiter ganz nach unten und lassen Sie die Herren kommen. Sind Sie nah genug dran, verschwinden Sie nach unten. Sind Ihnen erstmal alle Mönche auf den Leim gekrochen, verpassen Sie ihnen ein paar in Luft gelöste KO-Tropfen. Am oberen Ende der Leiter setzen Sie den Zerstäuber ab, nehmen sich den Pfeilfluthammer und legen das Gold zur Linken zunächst nur frei. Flüchten Sie erstmal nach rechts, tauschen Sie Bohrer gegen Spritze und wiederholen Sie Ihre Betäubungsaktion. Zurück zur Bildschirmitte. Der linke Pfeiler muß aufgebohrt werden, wenn Sie an das restliche Gold kommen wollen. Nun runter zum Teleporter. Am Teleporter-Ausgang lassen Sie die Finger vom Schlüssel: Springen Sie nach rechts, bohren (nur einmal), springen nach rechts, bohren wieder und rennen in den Teleporter. Jetzt holen Sie den Schlüssel und greifen von links das restliche Gold ab. Und weil Teleportieren so schön ist, machen Sie es gleich noch mal. Der Ausgang ruft. Noch ein Sprung nach rechts, dann hat es Jake Peril, der schnellste Meisterdieb aller Zeiten, wieder einmal geschafft! Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie! In der Schlupfanimation warten noch einige Überraschungen auf Sie!



LEVEL 149: Jake's Peril

Obacht, obacht, nur etwas für absolute Lode-Runner-Profis: das wohl schwerste Level des gesamten Spiels, eigens designt von Jake Hoer-



Ihnen immer die besten Ideen. Also locken Sie die Mönchsschar an das untere Ende der langen linken Leiter und verabschieden sich hernach auf französisch. Ihr Ziel: der Quadrant mit den drei Leitern oben rechts. Oben auf der mittleren Leiter angekommen zünden Sie eine Bombe und holen sich zunächst das linke Goldstück und danach erst das rechte. Von dort springen Sie ab, bohren und sammeln sich durch die Tiefe bis zu der Ebene, wo der Zerstäuber steht. Stellen Sie die Falle auf und warten Sie auf das erste Opfer. Nun laufen Sie nach links bis zur Mauer, zünden die Bombe und warten die Kettenreaktion ab. Ein kleiner Sprut noch und das war's!

CUC Software, verspielt aber professionell

Im allgemeinen ist die Computerspiel-Branche im Markt als „freakig“ und verrückt verschrien. Sagt man jemanden, daß man bei Sierra, einem Unternehmen von CUC Software, arbeitet, na, da werden die Augen groß und man hört, wie toll es sein muß, den ganzen Tag nur zu zocken. OK, so eine Abteilung gibt es natürlich, unsere Testabteilung. Da wird wirklich den ganzen Tag gespielt was das Zeug hält. Aber ansonsten ist auch Sierra eine ganz „normale“ Firma. Vielleicht etwas lockerer als eine Bank oder Versicherung, aber vom Ablauf schon identisch. Denn auch eine Spielefirma muß sich um administrative Dinge kümmern. Ebenso ist es viel Marketing- und Vertriebsarbeit, die erreichte Position im Markt zu behaupten und auszubauen. Und um Ihnen einfach mal einen Eindruck von der Entwicklung dieses Marktes zu geben, haben wir unseren Geschäftsführer, Wolfgang Klingel, gebeten, uns ein paar Fragen zu beantworten und uns seine Meinung über die Zukunft von Sierra bzw. CUC mitzuteilen.

betr. Bewaffnet mit zwei Kisten voller Dokumente und einem Telefon standen wir nun hier und erinerten uns an den Werbeslogan: Es gibt viel zu tun, packen wir es an! Und das erforderte natürlich harte Knochenarbeit. Aber neben Pioniergeist und viel Arbeitseinsatz muß ich sagen, daß mir mein Background mit breitgefächertem Studium und vielen Jahren intensiver Berufserfahrung es erst ermöglichte, eine solche Herausforderung anzunehmen. Und daß die Wahl auf mich fiel, ich denke, da gehörte auch ein wenig Glück und natürlich die Tatsache, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein.

BoS: Wie hat sich das Unternehmen in diesen letzten 3 Jahren entwickelt?

W.K.: Heute zählen wir bereits über 40 Mitarbeiter in Deutschland. Seit einem Jahr können wir uns stolz als eigenständige GmbH bezeichnen und verfügen mittlerweile über alle Abteilungen, die die Vermarktung unserer Produkte erfordert. Von Marketing über Vertrieb, Technischen Kundendienst und Qualitätskontrolle bis hin zur eigenen Logistik, all dies ist mittlerweile fester Bestandteil des Unternehmens.

BoS: Wird CUC Software weiter so expandieren? Wie sehen Sie die Zukunft von CUC Software?

W.K.: Seit einem Jahr gehören der CUC Software Gruppe mittlerweile 5 marktführende Labels an: Sierra, Blizzard, Coktel, Davidson und Knowledge Adventure. Damit deckt das Unternehmen so ziemlich alle Gebiete der Unterhaltungssoftware ab. Von Games über Lernspiele bis hin zur schulbegleitenden Lernsoftware reicht die Palette der hausigenen Entwicklerteams. Diese Produktvielfalt wird uns sicherlich auch in Zukunft noch einigen Wachstum beschern, auch wenn vielleicht nicht in den Dimensionen der letzten 2 Jahre.

BoS: Wie sehen Sie die Entwicklung des Unterhaltungssoftware Marktes generell? Eintritt in den Massenmarkt?

W.K.: Wir haben die Stiefel schon geschnürt, um in Riesenschritten Richtung Massenmarkt zu marschieren. Zum Glück ist der PC kein Exklusivartikel für High-Tech Kenner mehr. Heute hat gerade unter den Jugendlichen fast jeder ein solches Maschinchen zur Verfügung. Mit der Kaufmotivation, diesen als Arbeitshilfe zu benutzen, entdecken viele jedoch schnell auch die „spielerische“ Seite ihres Computers. Zudem werden mittlerweile bei jungen Menschen, die in den Berufsalltag eintreten, fundierte EDV-Kenntnisse zumeist vorausgesetzt. Das bringt mit sich, daß der PC schon fast wie das Telefon zur allgemeinen „Ausrüstung“ zählt.

BoS: Was unterscheidet CUC Software von anderen Anbietern?

W.K.: Trotz der Größe der Gruppe legen alle Labels größten Wert auf individuelle Entwicklung qualitativ hochwertiger Produkte. Nichts wird hier in Fließbandarbeit „geschneidert“. Eigene Programmiererteams lassen in unabhängigen Entwicklungszentren Ihrer Kreativität freien Lauf und widmen sich jedem Produkt mit Herz und Seele. Jedoch nicht nur die Programmierer machen ein Programm zu dem was es ist: Regisseure, Tontechniker, Zeichner, Pädagogen und Psychologen entwickeln und verwirklichen ein Produkt Hand in Hand. Investitionen in diesen Bereich halten wir für unsere besondere Stärke und werden sie auch weiterhin intensiv verfolgen.



Wolfgang Klingel, spielt am liebsten Leisuren Suit Larry 7, wegen des Humors.

Best of Sierra: Herr Klingel, wie wird man denn zum Geschäftsführer von CUC Software Deutschland?

Wolfgang Klingel: Ich denke, um generell solch eine Position anzunehmen bedarf es schon einer guten Portion Pioniergeist, zumindest wenn man zum Geschäftsführer einer Firma ernannt wird, die physisch noch gar nicht existiert. So ging es mir nämlich, als ich vor drei Jahren mit meinem ersten Mitarbeiter die Büroräume in Dreieich

CUC Software, verspielt aber professionell



Die Mutterfirma: CUC International

CUC International ist ein weltweit agierendes Unternehmen, das seinen mehr als 66 Millionen Mitgliedern eine breite Auswahl an Produkten und Dienstleistungen bietet: von Autos über Reisen bis hin zu Finanzdienstleistungen. Die Zufriedenheit der Kunden ist dabei das Ziel aller Bemühungen CUC's. Aus diesem Grunde bietet CUC seinen Kunden qualitativ hochwertige Waren und Dienstleistungen für jeden Bereich des täglichen Lebens zu attraktiven Preisen an.

Sierra On-line:

1979 in Los Angeles von Ken und Roberta Williams gegründet, wurde Sierra sehr schnell zum Marktführer auf dem Gebiet der Computerspiele. Titel wie Leisure Suit Larry oder King's Quest sollten eigentlich jedem Spiel-fan mehr als bekannt sein. Neben Spielen wurde jedoch auch das Brand Sierra Home durch anwenderfreundlichste Produkte für den Hausgebrauch bekannt. Allen voran natürlich der Print Artist.

Coktel:

1984 in Paris gegründet, setzte Coktel hauptsächlich Meilensteine im Bereich des Edutainments. Mit der schulbegleitenden Lernsoftware Entee „Adi“, der sich mittlerweile „Addy“ nennt, machte Coktel schon frühzeitig deutlich, in welche Richtung Kindersoftware gehen würde.



Die Tochter: CUC Software International

Um die innovative Kompetenz im Bereich der elektronischen Medien und interaktiven Dienste zu stärken, wurde 1996 die Tochtergesellschaft CUC Software International gegründet. Durch die Fusionierung von Sierra On-Line/Coktel, Davidson & Associates Inc./Blizzard und Knowledge Adventure verstärkte CUC Software International im Jahr 1996 seine Position auf dem Multimedia-Markt und wurde weltweit zum größten Anbieter im Bereich der Unterhaltungssoftware.



Blizzard:

Blizzard, einer der wohl bekanntesten Publisher von Unterhaltungssoftware, setzte 1990 zum Angriff auf die Branche an: Mit Titeln wie Diablo, Warcraft und StarCraft erklimmten sie jegliche Toppositionen in den Charts.



**KNOWLEDGE
ADVENTURE**

Knowledge Adventure:

Auch KA hat sich das Ziel gesetzt, Kinder in ihrer schulischen Entwicklung zu unterstützen. Seit 1991 gibt es aus dieser Schmiede Programme, die für die Kleinsten bis hin zu Fünftklässlern alles bieten, was dem Kind zum Schulerfolg verhilft.



Davidson.

Davidson:

Auch diese Firma, die 1982 das Licht der Welt erblickte, konzentriert sich hauptsächlich auf den Bereich der Kindersoftware. Die bekannte „Blaster“-Reihe ist nur ein Beispiel der über 50 veröffentlichten Lernsoftwaretitel. Neuestes Projekt dieses Labels ist ein Programm, das in Zusammenarbeit mit der Firma Fisher-Price entwickelt wurde.

Aus daß wird vielleicht dass ... aus ADI wird ganz sicher ADDY!

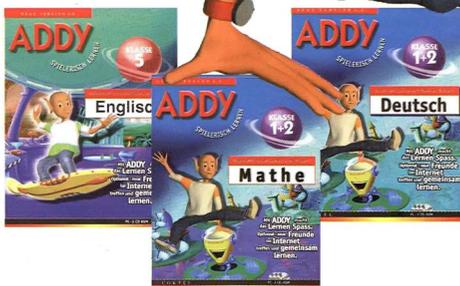
ANGEPASST AN
DIE LEHRPLÄNE DER
SCHULEN

ADDY: Dein idealer Internet-Begleiter

Erstmals bietet ADDY nun auch einen optionalen Internet-Zugang an. Im »virtuellen Klassenzimmer« lernen die Kinder gemeinsam in einer angenehmen Gruppenatmosphäre. Im Online Teil von ADDY können die Kinder jedoch nicht nur lernen, sondern auch ausgewählte Seiten des Internets entdecken und erforschen. Alle Online Aktivitäten können von den Eltern einfach und doch effizient reglementiert werden.

ADDY: Die ideale Ergänzung zur Schule

Auf spielerische Weise vertiefen die Kinder das im Unterricht Erlernete in den Hauptfächern Deutsch, Mathe und Englisch. ADDY wurde von einem Team aus Lehrern, Medienpädagogen, Ergonomen und Grafikern entwickelt. Alleine in Deutschland lernen schon über 300.000 Kinder mit ADDY, weltweit sind es mehr als 2 Millionen.



Eine komplette und umfassende Reihe von der 1. bis zur 8. Klasse.

ADDY : Der ideale Schulkamerad

ADDY, der kleine, lustige Außerirdische verliert niemals die Geduld und motiviert die Kinder immer wieder. Er hilft den Kindern, ihren eigenen Lernrhythmus zu finden, kommentiert jede Antwort und ist eine Antwort doch einmal falsch, zeigt er automatisch den richtigen Lösungsweg und die richtige Lösung auf. Er überwacht und protokolliert den Lernfortschritt von bis zu 16 Kindern je Programm das ganze Jahr hindurch und macht so die Arbeit der Kinder für die Eltern transparenter.



ADDY: Der ideale Spielkamerad

Je nach Lernfortschritt schaltet ADDY mehr und mehr kindgerechte Denk- und Knobelspiele frei, die die Konzentration und das Lernvermögen stärken. Der spielerische Teil von ADDY ist pädagogisch genauso durchdacht, wie die über 1.500 Übungen und Aufgaben je Fach und Klasse, die alle den Lehrplänen der Schulen angepasst sind.



**GRATIS
DEMO-CD
anfordern!**

Mit ADDY macht das Lernen Spaß!

Sagen Sie's
uns einfach per
Postkarte:
CUC Software
International GmbH
Kennwort: **DD-DEMO**
Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich
Absender nicht vergessen!

Die heißen Nummern von Sierra

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen bereits „die heißen Nummern von Sierra“ vorgestellt. Nun wollen wir Ihnen in einem Fortsetzungsroman zeigen, was in den einzelnen Abteilungen so los ist und wie der Alltag eines Sierra Mitarbeiters aussieht! Hier in Folge 1 ein Bericht einer unserer Hotline-Cracks mit Tips wie Sie das Know-how der Jungs so richtig rauskitzeln können!

Wieso wird das eine Problem direkt gelöst und das andere nicht?

S o merkwürdig dies auch ist, so einfach ist auch die Erklärung für dieses Phänomen. Denn man unterscheidet zwischen zwei Arten von technischen Problemen: Zum einen sind da die bekannten Probleme, die sofort gelöst werden können, zum anderen tauchen immer wieder neue, unbekannte Probleme auf, die einige Zeit zur Lösung benötigen. Wenn in Deutschland ein Produkt auf den Markt kommt, ist es vorher meistens bereits in den USA veröffentlicht worden. Die dort aufgetretenen Probleme sind aufgrund des zeitlichen Unterschiedes der Erscheinungstermine meist schon gelöst. Diese Problemlösungen stehen uns bei Markteinführung dann zur Verfügung und tragen somit zu einer schnellen Lösung bei Ihrem Problem bei. Sie werden sich nun fragen, warum diese Probleme denn überhaupt noch auftreten und nicht schon gleich beseitigt wurden, wenn sie doch bekannt sind. Nun, ca. 95% dieser Probleme sind nicht auf das Programm selbst zurückzuführen, sondern auf Konflikte zwischen dem Programm und der sehr unterschiedlichen Hardware. So sagt Ihnen z.B. eine Fehlermeldung ä la „allgemeine Schutzverletzung in Modul dibeng.dll“ wahrscheinlich nicht unbedingt sehr viel. Wir sehen daraus jedoch sofort, daß es sich um einen Konflikt mit Ihrem Grafikkartentreiber handelt. Solche Konflikte sind die Hauptursachen für Abstürze. Aufgrund der wachsenden Entwicklung im Computermarkt und ständigen Weiterentwicklung, bzw. Verbesserung der bestehenden Produkte kann selbst ein nagelneue gekaufter Rechner mit den aktuellsten Treibern für die vorhandenen Hardwarekomponenten ausgestattet sein und trotzdem besteht die Möglichkeit, daß gerade diese sich nicht mit dem Spiel Ihrer Träume vertragen wollen.

Doch all dies haben auch wir erst mit viel Erfahrung und dem täglichen Kontakt mit Ihnen lernen können. Natürlich ist uns aber auch nicht jedes mögliche Problem zwischen Hard- und Software bekannt, daher verfügen wir über eine umfassende Datenbank, die immer auf dem neuesten Stand für unsere Produkte gehalten wird. So können wir Ihnen bei Treiberkonflikten und anderen technischen Problemen mit unseren Produkten konkrete Lösungswege aufzeigen, bzw. Hilfestellung geben oder einfach mal nur allgemeine Empfehlungen aussprechen. Für diese bekannten, immer wieder auftauchenden Probleme steht Ihnen auch unser Servicecomputer zur Verfügung, der sich nach Wählen von 06103/994040 mit einer wohlklingenden Stimme meldet. Nun muß nur noch Ihr Telefon für Mehrfrequenzwahl eingerichtet sein (bei Tastendruck hören Sie verschiedene Töne; moderne Telefone können das generell) und schon können Sie mit unserem Servicesystem kommunizieren. Das schöne an der Sache ist, daß dies auch außerhalb unserer Geschäftszeiten funktioniert, also z.B. nachts um drei wenn Sie gerade als Larry versuchen, Vic-

torian Principles zu verführen oder auch das ganze Wochenende. Durch die einfache Menüführung kommen Sie Schritt für Schritt genau an die Stelle, an die Sie möchten. Und falls Ihnen das zu schnell geht, können Sie sich diese technischen Problemlösungen auch bequem durch das System faxen lassen. Wir versuchen unser Möglichstes, um die Produkte im System ständig zu aktualisieren. Sollte Ihr Problem dennoch nicht integriert sein, so stehen wir Ihnen Montags bis Freitags zwischen 9 und 19 Uhr natürlich auch gern persönlich zur Verfügung.

Leider läßt es sich auch trotz ausgiebiger Tests nie ganz vermeiden, daß ein neues Produkt unter Umständen den einen oder anderen kleinen Fehler aufweist, der erst auf Ihrem Rechner auftritt. Aber nicht verzagen, natürlich kümmern wir uns auch um diese Spielspaßblocker. Der Weg zur Lösung sieht dann ungefähr so aus: Sie rufen uns an und teilen uns Ihr Problem bei dem Produkt X mit. Entweder nehmen wir dies dann sofort auf, oder aber wenn nötige Informationen fehlen, bitten wir Sie, uns die Problematik schriftlich zu schildern mit allen nötigen Angaben, die zur Lösung des Problems wichtig sein können. Ist die Beschreibung vollständig, versuchen wir zunächst über unsere Datenbanken eine Lösung zu finden. Unsere internationalen Informationssysteme sind uns eine große Hilfe, sei es durch Datenbanken, oder durch direkte Kontaktaufnahme mit USA oder Frankreich. Da unsere Produkte zum größten Teil in den USA oder in Frankreich programmiert werden, sitzen dort natürlich auch die richtigen Leute für solche Fälle. Im Glücksfall ist das gleiche Problem dort bereits bekannt und gelöst. In diesem Fall können wir Ihnen sofort mit einem „Patch“ oder Update zur Hilfe eilen.

Doch gibt es auch immer wieder länderspezifische Probleme, die in keinem anderen Land auftreten. In diesem Fall versuchen wir Ihr Problem selbst nachzuvollziehen und hoffen (so blöd das auch klingen mag) auf den gleichen Absturz. Ist dieser erfolgt wird die Situation auf den verschiedensten Rechnern nachgestellt, um die Ursache zu erforschen. Mit dieser Methode ist das Problem nach einiger Zeit isoliert und kann durch einen Patch oder ähnliches behoben werden.

Egal welches Problem Sie mit einem Produkt von uns haben, wir sind jederzeit für Sie da. Doch um Ihnen eine hohe Telefonrechnung zu ersparen, ist es sehr sinnvoll, wenn Sie sich auf das Gespräch ein wenig vorbereiten. Machen Sie sich doch einfach anhand der folgenden Punkte eine kleine Checkliste und Sie werden sehen, wie viel schneller wir Ihnen helfen können:

1. Teil: Sierra und Technik

Checkliste

1. Wie ist der Titel des Produktes und um welche Version handelt es sich?
2. Wie lautet der genaue Wortlaut der Fehlermeldung?
3. An welcher Stelle des Programms taucht das Problem auf (Installation/Start/Ausführung)?
4. Auf welchem System entsteht das Problem (CPU, RAM, Grafikkarte, Soundkarte, CD-ROM)?
Schauen Sie ggf. im Handbuch oder unter Win95 in der Systemsteuerung -> System -> Geräte-Manager nach
5. Betriebssystem?
6. Im DOS-Modus oder unter Windows gespielt?
Bei einer telefonischen Kontaktaufnahme sollten Sie sich in der Nähe Ihres laufenden Rechners befinden und etwas zu Schreiben bereit halten.

Rund um die Uhr...

Kundendienst - Technischer Support

06103 / 99 40 40

Kundendienst - Fax

06103 / 99 40 35

Web Site

<http://www.sierra.de>

Hintline - Lösungshinweise

0190 / 515 616

Nur in Deutschland erreichbar (1,20 DM pro Minute)

Mailbox

06103 / 99 40 41

Hallo Dreieich, wir haben ein Problem



Rezepte gegen Soundstörungen und Fehlermeldungen

Mit der Tobsuchtsprophylaxe von Doc Sierra vermeiden Sie irreparable Schäden an Ihrem PC-Gehäuse und schonen die heimische Isolierverglasung.

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. Schließlich kennt er seine Pappenheimer: The doctor is...in.

! **Kunstfehler auf der intergalaktischen Krankenstation: Mögliche Probleme bei Space Quest VI**

Beim Einlesen der Datenkarte auf der Krankenstation kann Ihnen unter Umständen folgende Tatenmeldung die Laune verderben: **Error 47: Not an Object.**

In aller Regel ist dafür Ihr Maustreiber verantwortlich. Natürlich könnten wir uns jetzt hinstellen und sagen: „Ja, dann probieren Sie halt einen anderen aus!“ Tun wir aber nicht. Maustreiber gibt es nämlich wie Sand am Meer. Hier den richtigen herauszufinden, kann eine Weile dauern und ganz schön ins Geld gehen. Das Ärzleteam um Chefchirurg Doc Sierra hat sich daher zu einem Eingriff an der offenen CD entschlossen und hat dort einen Spielstand namens „Error 47“ platziert, der genau diesen Knackpunkt (also das Einlesen der Datenkarte) überspringt und unmittelbar danach wieder ins Spiel einsteigt. Für Sie als Betroffenen heißt das: Laden Sie einfach den Spielstand „Error 47“ von der CD, entweder aus dem Verzeichnis sq6save/win (wenn Sie unter Windows spielen) oder aus dem Verzeichnis sq6save/dos (wenn Sie unter DOS spielen).

Sollten Sie sich für den Spielbetrieb unter dem guten, alten DOS entschieden haben, kann Ihnen unter Umständen ein höhnisches „No mouse drivers was found in DOS“ entgegenschlagen. Nach unserem ärztlichen Kenntnisstand kann das nur bedeuten, daß Ihre Maus unter DOS nicht aktiv ist. Helfen Sie dem armen Tierchen wieder auf die Beine, indem Sie ihren persönlichen Treiber (den finden Sie auf der Diskette, die Sie zusammen mit der Maus erhalten haben) auch unter DOS installieren.

Bleibt der Bildschirm nach dem Start unter DOS völlig schwarz oder zeigt lediglich einen Schmähruf wegen des VESA-Modus, dann sollten Sie auf Ihrer Grafikkarte schleunigst einen sogenannten VESA-Treiber installieren. Fragen Sie beim Hersteller Ihrer Grafikkarte danach - es ist gut möglich, daß sich ein solcher Treiber bereits auf der Diskette befindet, die der Grafikkarte beilieg.

! **Wer bei Space Quest 6 und Lode Runner plötzlich nichts mehr hört, muß nicht unbedingt einen Hörsturz erlitten haben**

Die Ursache für einen Soundabsturz ist vielmehr in falsch gesetzten Soundblaster-Variablen zu suchen. Diese müssen gegebenenfalls von Ihnen erst hergerichtet werden. Wenn Sie folgende Werte eingestellt haben

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

liegen Sie richtig.

Unter **DOS bzw. Windows 3.1/3.11** sollte Ihre Autoexec.bat danach folgendermaßen aussehen:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5...

Arbeiten Sie mit **Windows 95** können Sie sich über Start-Einstellungen-Systemsteuerung-SystemGeräte-Manager Audio, Video...-Controller die Eigenschaften anzeigen lassen, die dann folgendes Bild abgeben sollten:

Resourcen:
 I/O: 05
 E/A: 0220h-022Fh
 E/A: 0330h-0331h
 E/A: 0388h-038Bh
 DMA: 01
 DMA: 05

Sollten Ihre Daten nicht mit diesen hier übereinstimmen, dann schnappen Sie sich Ihr Soundkarten-Handbuch oder die Windows 95-Online-Hilfe und ändern Sie die Werte den dortigen Vorgaben entsprechend ab. Erfüllt Ihre Soundkarte alle Kompatibilitätskriterien, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Sie wird dann optimal funktionieren.

Wenn es dann immer noch knackt und rauscht, gibt es nur einen möglichen Schuldigen: Ihren etwas antiquarischen Soundkartentreiber. Möbelen Sie ihn mal kräftig auf und wenden Sie sich an den entsprechenden Hersteller oder einen gutsortierten Fachhändler. Denn mit aktualisierten Treibern können Sie aus nahezu jeder Soundkarte eine zu 100% Soundblaster-kompatible Karte machen. Ein wenig Treiber-Schminke genügt völlig.

DOLBY-SURROUND-SOUND FÜR IHREN PC, IHRE PLAYSTATION UND IHR NINTENDO 64

 SENNHEISER

Der Lucas von Sennheiser eröffnet Ihnen die ganze Faszination der Dolby-Surround-Welt. Er simuliert im Kopfhörer virtuell die Abstrahlcharakteristik von fünf Lautsprechern und vermittelt ein überwältigendes Raumgefühl. Er läßt sich individuell auf Ihren Geschmack einmessen und bietet verschiedene Raumakustiken, die wiederum individuell einstellbar sind und in denen Sie Ihre Sitzposition frei wählen können.

Der Anschluß erfolgt am Kopfhörerausgang der Soundkarte Ihres PC's bzw. am SCART-Ausgang Ihrer Playstation oder Ihres Nintendo 64. Der Lucas bietet Anschlußmöglichkeiten für zwei Kopfhörer und zusätzlich für einen Verstärker und wird somit auch zum vollwertigen Surround-Decoder Ihrer Hi-Fi-Anlage.

Zusammen mit dem High-End-Kopfhörer HD 580 von Sennheiser ist der Lucas zum Preis von

DM
699,90

erhältlich bei

SOFTSALE[®]

LAU UND ZIELKE GMBH
SCHLOSSPLATZ 19 · 31582 NIENBURG
TELEFON (01 80) 5 22 15 39 · FAX (0 50 21) 91 04 03

Informationen zu Sennheiser-Produkten erhalten Sie bei der Sennheiser Elektronik GmbH & Co KG, Kundenbetreuung, Am Labor 1, 30900 Wedemark, über das Kundeninformationssystem Sennheiser K.I.S.S. unter Telefon (01 80) 5 22 15 39 (DM 0,48/Minute) oder im Internet unter <http://www.sennheiser.com>

BEST OF SIERRA
Nr. 4

SPACE QUEST

Lode Runner - The Legend Returns

SIERRA

BEST OF SIERRA

SPACE QUEST VI: THE SPINAL FRONTIER - LODERUNNER

INSTALLATION**SNHELLSTART****DOS:**

(nur Space Quest 6): Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben (meist „D:“) und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Geben Sie „spqdos“ ein (Eingabetaste drücken) und folgen Sie den Bildschirmweisungen.

WIN95:

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

SPACE QUEST**VOLLVERSION**

Systemanforderungen → MS-DOS 5.0 oder höher → Min. 3,0 Mm. 95 → 480x16 → 8 MB RAM → Double Speed CD-ROM Laufwerk → 318K-Gratkarte Kompatibilität → Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus

Lode Runner - The Legend Returns**VOLLVERSION**

Systemanforderungen → Min. 3,0 Mm. 95 → 485x25 → 4 MB RAM → Double Speed CD-ROM Laufwerk → 318K-Gratkarte Kompatibilität → Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus



SIERRA

**IMPRESSUM****HERAUSGEBER**

CUC Software International GmbH
Robert-Bosch-Str. 32 • D-63303 Dreieich
Geschäftsführer: Wolfgang Klingel

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl Xavier Meubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION

Alexandra Huster

REDAKTION

TextFarm • Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

LAYOUT GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel • Köln
Anja Wülffing • Oliver Funke

CD-ROM

Das Team, Bülh

VERTRIEB

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

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

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

AUFLAGE: 120.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

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

Marcus Hartmann, Verena Lenhart, Angela Mosler, Josh Mosler, Norbert Weis, Markus Rafflenbeul, Sebastian Gracco, Stephanie Garnaut, Nathan Kaplan, Miriam Nau, Frank Matzke.

URHEBERRECHT:

Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei CUC Software International. 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 unverfälscht eingesandte Manuskripte, Muster-, Bild- oder Datenmaterial wird keine Haftung übernommen.

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Space Quest 6 und Lode Runner 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 CUC Software International ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an CUC Software International zurück.
- **Umfang der Benutzung:** Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei CUC Software International. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- **Haftung und Gewährleistung:** Sollte die CD-ROM einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: CUC Software International • Robert-Bosch-Straße 32 • D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.



SIERRA



BEST OF SIERRA

SPACE QUEST VI: THE SPINAL FRONTIER - LODERUNNER

Hier ein kleiner Vorgeschmack

Gratis für Sie!

- ➔ Einfach anrufen, faxen, Coupon oder E-Mail schicken - das war's
- ➔ Ruck-Zuck erhalten Sie unseren Katalog - randvoll mit interessanten Neuerscheinungen und günstigen Restposten
- ➔ 4-wöchentlich neu in Ihren Briefkasten
- ➔ Mit über 600 Top-Produkten
- ➔ Für Spieler, Anwender und alle zwischendrin!
- ➔ Natürlich kostenlos und unverbindlich
- ➔ Kein Club, keine Mitgliedschaft, kein Mindestbestellwert



Arcade America
Dieses abgefahrene Jump'n'Run mit Nina Hagen als Sprecherin bietet 10 Locations mit über 60 Levels voller schrillum Humor und verrückten Helden. Bestell-Nr.: 1095-21
ab 486'er, BMB, DOS,
Win 3.1 & 95

8,95



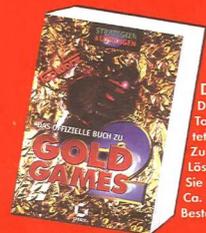
Silent Thunder - Tank Killer 2
Packender Flugsimulator mit 24 Missionen und 3 Kampagnen. Treten Sie gegen Hubschrauber, Schiffe und Panzer an. Die fantastische Grafik, fetzigen Soundeffekte und vieles mehr werden Sie faszinieren. Mit deutscher Anleitung. Bestell-Nr.: 2001-21
ab 486'er, 8 MB, Win 95

9,99



3D Ultra Pinball „Creep Night“
3 einzigartige Flipper-Tische mit beweglichen Zielen, verborgenen Levels und zahlreichen Extras. Mit authentischer, physikalisch korrekter Kugelführung... Ohne störendes Scrolling - eben wie in der Spielhalle!
ab 486'er, 8 MB, Windows 3.1 & 95. Bestell-Nr.: 2509-21

19,95



Das offizielle Buch zu Gold Games 2
Das einzige offizielle Spiele-buch zur ultimativen TopWare-Spielesammlung „Gold Games 2“ bietet Ihnen Taktiken und Cheats zu allen 24 Spielen. Zu den Strategiespielen gibt es spannende Lösungsvorschläge, zu den Adventures erhalten Sie Komplettlösungen.
Ca. 600 Seiten!
Bestell-Nr.: 2461-21

19,95



Gold Games 2
Die Fachpresse ist sich einig: „Die bisher mit Abstand beste Spielesammlung“. Mit dieser Sammlung erhalten Sie 24 Vollversionen auf 25 CD-ROM's. U.a. Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, King's Quest 7, Toonstruck, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuss, A4 Networks,.... Bestell-Nr.: 2670-21
ab 486'er, 8 MB, DOS 5.1, Windows 3.1 & 95

49,95

... außerdem im Lieferumfang Da „Gold Games 2“ 25 CD-ROMs enthält legen wir jeder Bestellung 25 CD-Hüllen (Qualität wie Audio-CD Hüllen) zur besseren Aufbewahrung bei!



0,00

Soft- & Hardware für...



Telefon

06 139 / 9 16 - 9 16

Telefax

06 139 / 9 16 - 1 11

e-Mail

katalog@smm.de

Ja, bitte senden Sie mir alle 6 Wochen Ihren aktuellen Software-Katalog - kostenlos und völlig unverbindlich!

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit bestelle ich folgende Programme:

Ich zahle per: (bitte deutlich ausfüllen)

Bankeinguzug / beiliegender Scheck (DM 6,- Porto & Verpackung):

Bank: _____

BLZ: _____

Konto: _____

Kreditkarte: American Express, VISA, Eurocard (DM10,- Porto & Verpackung)

Kartennr.: _____

Gültig bis: _____

Nachnahme (DM 12,- Porto & Verpackung)

Alle Preise in DM inkl. 15% MwSt. Es gelten unsere AGB's

SMM
SOFTWARE GmbH

SMM-Software GmbH
Hechtenkaute 5

55257 Budenheim

Telefon: 06139 / 916-916

Telefax: 06139 / 916-111

e-mail: katalog@smm.de

Machen Sie mit bei der großen Sierra Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser, Sie werden sich jetzt vielleicht fragen: Was wollen die denn jetzt schon wieder von uns wissen? Ja, Sie haben recht. Wir sind schon ziemlich penetrant aber das hat auch einen guten Grund: Als treuer Best of Sierra Kunde haben Sie ja sicher schon festgestellt, daß viele Neuerungen in unserem Magazin eigens Ihren Gedanken und Wünschen entspringen. Also seien Sie weiterhin der Antrieb für unser Tun und helfen Sie uns mit dem folgenden Fragebogen.

1 - Wieviele aktiv genutzte Computer befinden sich in Ihrem Haushalt?

- 1
- 2
- 3 oder mehr

Bei den folgenden Fragen interessieren wir uns für Ihren „Spiele-Computer“

2 - Welche Hardware-Voraussetzungen haben Sie?

Prozessor:

- 486er
- Pentium bis 133 Mhz
- Pentium >133 Mhz
- Apple Macintosh
- andere: _____

Arbeitsspeicher

- < 8 MB
- 8 bis 16 MB
- > 16 MB

Betriebssystem

- Win95
- Win 3.xx
- MS-DOS
- anderes: _____

3D Grafikkarte

- Ja, welche: _____

CD-ROM Laufwerk

___ fach Geschwindigkeit

Soundkarte

- Ja
- Nein

Drucker

- S/W-Drucker, Marke: _____
- Farb-Drucker, Marke: _____

3 - Besitzen Sie einen Internet-Zugang?

- Ja, welcher Provider: _____
- Nein, aber geplant
- Nein

4 - Planen Sie Hardware-Einkäufe in den nächsten 6 Monaten ?

Welche: _____

5 - Besitzen Sie bereits Software aus folgenden Bereichen (Mehrfachnennungen möglich)

- Spiele
- Kindersoftware
- Anwendungssoftware

6 - Welche Spielegenres bevorzugen Sie ?

- Action/Arcade
- Adventure
- Rollenspiel
- Simulation
- Sport
- Strategie

7 - Wieviel haben Sie in den letzten 3 Monaten für Spiele ausgegeben?

- Spiele unter 50 DM**
- <50 DM
 - <100 DM
 - >100 DM
- Spiele über 50 DM**
- <100 DM
 - <200 DM
 - >200 DM

8 - Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

Computer-Presse: _____

Andere Publikationen: _____

9 - Besaßen Sie schon vor dem Kauf der BoS ein oder mehrere Produkte von:

- Sierra
- Blizzard
- Coktel
- Davidson
- Knowledge Adventure

10 - Woher kennen Sie diese Zeitschrift?

- Im Geschäft/Kiosk gesehen
- Von Freunden
- Aus Presseartikeln
- Aus der Werbung

11 - Haben Sie schon die vorherigen Ausgaben gekauft?

- Ausgabe 1: Gabriel Knight + Earthsiege
- Ausgabe 2: King's Quest VII + Tim
- Ausgabe 3: Pinball + Freddy Pharkas

12 - Wie finden Sie die Aufmachung des Heftes? (Mehrfachnennungen möglich)

- Qualität
- Ansprechend
- Übersichtlich
- Zu textlastig
- Zu schlicht

13 - Ich gehöre zur folgenden Berufsgruppe: (optional)

- Selbständig/Freie Berufe
- Leitende Angestellte/Beamte
- Sonstige Angestellte/Beamte
- Facharbeiter
- Arbeiter
- Hausfrau/Hausmann
- Schüler/in
- Auszubildende/r
- Student/in
- Rentner/in
- (zur Zeit) nicht erwerbstätig

14 - In meinem Haushalt nutzen

___ Personen den/die Computer.

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

Geburtsdatum: _____

- Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen
- Ja, ich will mich registrieren lassen

Fragebogen bitte vor dem 28.02.98 an folgende Adresse zurückschicken:

CUC Software - Best of Sierra
Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

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

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 07.01.98 bis zum 28.02.98 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens CUC Software International GmbH, sowie deren Familienangehörigen. Voraussetzungen für die Teilnahme ist die Beantwortung der obestehenden Fragen und die rechtzeitige Einreichung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Verlosung

Und das können Sie gewinnen

Das richtige Werkzeug gegen Flugangst und teuflische Gegner

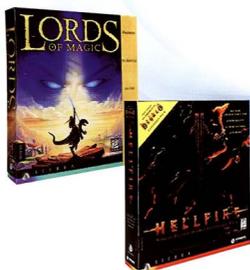
1. Preis: Diablo + Hellfire + PC Dash von Saitek + Lords of Magic + Red Baron

2. Preis: Diablo + Hellfire + PC Dash von Saitek

3. Preis: Red Baron + Joystick Saitek X36F

4. bis 10. Preis: Red Baron + Print Artist

11. bis 50. Preis: Red Baron



NÄCHSTE AUSGABE
AM 4. März
ÜBERALL IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion): Spiel komplett in Deutsch

Space Quest VI: The Spinal Frontier

Ein Frontalangriff auf Ihre Lachmuskeln! Die Space-Quest-Reihe zieht zum sechsten Mal alles gnadenlos durch den Kakao, was im Science-Fiction-Genre Rang und Namen hat. Roger Wilco, der erfolglose Hausmeister und Putzteufel, nimmt wieder seinen angestammten Platz ein: den verlorenen Posten. Folgen Sie ihm auf seinem Irrweg durch den Magen-Darm-Trakt seiner besten Freundin und vereiteln Sie ein haarsträubendes Unsterblichkeits-Experiment!

- Der absolute Höhepunkt der Space Quest-Reihe
- Schräger Humor mit hohem Witz- und Gagfaktor
- Hervorragende dreidimensionale Grafiken in allerfeinstem SVGA

Systemvoraussetzungen: → MS-DOS 5.0 oder höher Windows 3.1 / Win 95 → 486DX66 → 8 MB Arbeitsspeicher → Double Speed CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% Sounblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus



Spiel 2 (Vollversion): Spiel komplett in Deutsch

Lode Runner - The Legend Returns

Ein Klassiker der Spielgeschichte jetzt auf CD-ROM! Erleben Sie Jake Peril, den Meisterdieb auf seiner wilden Hatz quer durch 10 Welten und insgesamt 150 Level! Rafften Sie alles Gold zusammen, was Sie in die Finger kriegen, aber wehe, Sie fallen den Mönchen des verrückten Imperiums in die Hände! Die Jagd nach Gold und Ruhm verlangt Ihnen alles ab – Planung, Strategie, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Frechheit und Mut!

- Absolvieren Sie den Sierra-Zehnkampf: Klettern, rennen, graben, schießen, springen, hechten, hochjagen, aufknüpfen, hacken und spraysen!
- 10 wunderschöne und witzige Animationen am Ende jeder Welt
- Schaffen Sie sich Ihre eigenen Level mit dem Spielgenerator
- Treten Sie im Zweikampf-Modus gegen Ihre besten Freunde an!

Systemvoraussetzungen: → Windows 3.1 / Win 95 → 486SX25 → 4 MB Arbeitsspeicher → Double Speed CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% Sounblaster kompatibel → Microsoft-kompatible Maus

Demos

Print Artist

- das geniale Druckstudio für zu Hause!

Entwerfen Sie stilsicher Flugblätter, Schmahschriften, Etiketten oder Einladungen. Profilieren Sie sich mit der Gestaltung selbstentwerfener Kalender oder Briefköpfe und eröffnen Sie mit Print Artist 3 Ihr eigenes Grafik- und Designstudio!

3-D Ultra Pinball 3

- Der vergessene Kontinent Eine Spielbare Demo der dritten Folge der vielleicht besten Flipper Serie der Welt.

