DM 14,90 · SFR 14,90 · ÖS 112

Sept.+Okt. 1998

BEST OF SIERRA

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM

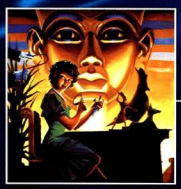
BEST OF SIERRA

Nr. 8

2 TOP-SPIELE · Vollversionen auf CD · 14,90 DM

SHIVERS

Knisternde Spannung im Museum der Dämonen



LAURA BOW

The Dagger of Amon Ra

Krimi im New York der 20er Jahre

SIERRA®

4 344400 314906 08

Inhalt

EDITORIAL Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT
Shivers, Laura Bow, Demos 4

SHIVERS
Im Museum ist die Hölle los 7
Museumsbesuche leichtgemacht - die Spielsteuerung 8
Tips und Tricks für eine erfolgreiche Nacht 9
Rätsel Hilfen und Lösungen 10
Wenn unter Dämonen Panik ausbricht - die Lösung 12

LAURA BOW II - THE DAGGER OF AMON RA
Das große Hauen und Stechen in den Goldenen Zwanzigern 9
Die Icon- und Cursorliste 40
Die 12 gnädigen Götter - der Kopierschutz 41
Ein Krimi in 6 Teilen - die Lösung 42

NEUHEITEN
Caesar III -
Entwickler David Lester plaudert aus dem Nähkästchen 20
Grand Prix Legends -Chefredakteure können fliegen 22
Half-Life - ein ganz normaler Tag 24
Quest for Glory 25
Homeworld 26

Sierra´s Entwicklungskiste 28
Grand Prix Legends Poster 34

EDUTAINMENT
Syracuse Language Systems -
Fremdsprachen für die ganze Familie 51
Große Abenteuer - Auf dem Piratenschiff 52

RUBRIKEN
Best of Feedback - Leserbriefe 6
Sierra On-line - die neue Webpage 18, 50
What´s up - heiße News kurz vor Redaktionsschluß 27
Best of Sierra Shop 30
Intern - Interview mit Jane Jensen 33
Planet Sierra 36
Erste Hilfe 53
Cover CD 56
Impressum 56
Verlosung 58

Liebe Spielefreunde,

wer in den vergangenen Monaten das Pech hatte, zu Hause bleiben zu müssen und nicht in Urlaub fahren zu dürfen, der konnte sich wenigstens mit dem Freiluft-Kurzweil-Programm trösten, das zu Ehren der Daheimgebliebenen in den Fußgängerzonen seiner Heimatstadt aufgeführt wird. Schon seit Jahren locken in den Sommermonaten Städte und Gemeinden mehr oder weniger begabte Künstler unter Androhung von Gagen in ihre Mauern und lassen sie dann auf unschuldige Passanten los, die sich im Kaufhaus um die Ecke eigentlich nur ein Paar Socken kaufen wollten. Das Ganze nennt sich dann Kultursommer, kostet ein Schweinegeld und ist bisweilen von recht zweifelhafter Qualität.

Da haben Sie es bei uns entschieden besser. Die Qualität unserer Spiele ist unumstritten, und der Preis (14, 90 DM) ist nahezu lachhaft niedrig. Die Relevanz unseres kulturellen Angebots ist wirklich exemplarisch, ein Blick auf unseren Artikel über die Sprachlernprogramme (Seite 51) belegt das eindrucksvoll. Und um das Maß vollzumachen, steigt Sierra jetzt sogar in die Hochkultur ein! Denn unsere neueste Ausgabe ist einzig und allein dem Wahren, Schönen und Guten verpflichtet: dem „Museum als Erlebnisraum". Heute feiern zwei Musentempel ihre feierliche Eröffnung, in denen Sie wirklich was erleben können. Ihr blaues Wunder zum Beispiel. In Shivers, dem Hauptspiel dieser Ausgabe, wartet die Belegschaft von Professor Windlenots Kuriositätenkabinett schmachtend auf die feierliche Einweihung. Daß dieses Juwel unter den Privatsammlungen bislang keiner größeren Öffentlichkeit bekannt wurde, lag einzig und allein an einigen ungeklärten Vorfällen, Lappalien im Grunde, bösen Gerüchten. Nur für Sie hat Sierra eine Privatführung durch die heiligen Hallen organisiert und ein paar junge Leute angeheuert, die sie ins Museum fahren und sogar wieder abholen (wenn ihr Gesundheitszustand dann noch einen Transport zuläßt, vorausgesetzt).

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

In unserem zweiten Spiel, Laura Bow and The Dagger of Amon Ra, ist es der designierte neue Leiter des Leyendecker-Museums, Dr. Archibald Carrington, der die New Yorker Kulturszene am Vorabend der feierlichen Eröffnung zu einem geselligen Beisammensein bittet. Das wird bestimmt ein Mordsspaß, denkt sich die kulturelle Schickeria und ahnt gar nicht, wie recht sie damit hat...

Natürlich beschränkt sich unser kultureller Anspruch nicht nur auf die hier vorliegende Ausgabe. Mit „Laura Bow" eröffnet Best of Sierra sein eigenes kleines Museum, sozusagen ein Museum of Classic Games. Wir werden Ihnen in Zukunft als zweites Spiel immer wieder auch ältere Titel vorstellen und zu diesem Zweck häufiger mal einen Blick in Sierras gut gesicherte Schatzkammer werfen sowie deren nahezu unerschöpflichen Vorrat an gut gemachten Spielen.

So und jetzt, liebe Spielefreunde, wünsche ich Ihnen viel Vergnügen bei Ihrem Abstecher in den „Erlebnisraum Museum". Damit auch Sie wissen, worum es geht, wenn beim nächsten Mal wieder jemand vom „Museum als Erlebnisraum" spricht.

Der Kulturbeauftragte von Dreieich
Ihr
Karl-Xavier Neubig

Monster, Mörder und Museen - Hinweise zur Installation unserer Musentempel

Letzte Handgriffe vor dem großen Zähneklappern

Die Pforten der beiden Museen sind fest verschlossen. Der letzte Pförtner hat gerade die heiligen Hallen verlassen und ahnt nicht, daß er sich durch diesen Dienst nach Vorschrift soeben das Leben gerettet hat. Geister und Mordbuben verlassen ihre Verstecke und proben den Ernstfall. Die Gespenster prüfen ihre Kiefer ein letztes Mal auf den richtigen Sitz, und die Mordbuben verpassen ihren Messern den letzten Schliff. Doch damit sie alle ihr Unwesen treiben dürfen, müssen Sie zuvor noch ein paar Handgriffe erledigen.

Shivers

- ein Museum zum Fürchten

Das Museum des Professor Windlenot mag furchterregende Geheimnisse bergen, die Installation jedoch kostet Sie allenfalls ein Achselzucken.

Unter **Windows 95** brauchen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einzulegen und auf **SHIVERS** zu klicken, um die Installation zu starten. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Die können einfach nicht irren.

Selbst unter **Windows 3.1/3.11** legen die Geister des Professor Windlenot noch eine kesse Sohle aufs Parkett. Legen Sie auch hier die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie dann in der Menüleiste des **Programm-Managers** die Option **DATEI->AUSFÜHREN**. Geben Sie in die Befehlszeile folgende kryptische Zeichen ein: **D:\SETUP** (falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht mit dem Buchstaben ‚D' gekennzeichnet ist, sondern mit einem anderen Kennbuchstaben, ändern Sie dies bitte entsprechend ab). Folgen sie nun wieder den Bildschirmanweisungen, und alles wird gut.

Es sei denn, eine der beiden folgenden Fehlermeldungen verschandelt Ihren Bildschirm:

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup
oder
Integer Devide by 0.

Dann ist es wieder mal soweit: Die Datei ‚**Sierra. Ini**' hat zugeschlagen und sorgt wieder mal dafür, daß Ihre Hardware (z.B. einer der neuen Prozessoren) nicht erkannt wird. Also - weg damit. Die Datei ist abgelegt im Windows-Verzeichnis **C:\windows\sierra.ini.** Nach dem Großreinemachen starten Sie Windows neu und auch der ‚Setup' muß noch mal durchgeführt werden. Die Aufforderung, Ihr System zu testen, ignorieren Sie ebenso geflissentlich wie die anschließende Fehlermeldung, Ihr System reiche nicht aus. Das ist natürlich alles Mumpitz. Fahren Sie mit der Installation fort, als sei nichts geschehen.

An alle Skelette, Geister und Untote: Klapperobic einstellen, der Start unter Windows steht unmittelbar bevor!

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows erneut. Danach können Sie das Spiel über das Shivers-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe starten und sich auf Ihren Kunstgenuß freuen. Wir können Ihnen allerdings nicht garantieren, daß der ungestört verläuft.

Laura Bow

und der Dolch des Amon Ra

Wer auf Laura Bow gespannt ist wie ein Flitzebogen, der sollte unter **Windows 95** ganz schnell die CD in das CD-ROM-Laufwerk legen und „The Dagger of Amon Ra„ anzuklicken - und schon geht alles seinen Gang. Seien Sie artig und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Unter **Windows 3.1/3.11** legen Sie die CD ebenfalls in Ihr CD-ROM Laufwerk und wählen dann in der Menüleiste des Programm-Managers die Option **DATEI->AUSFÜHREN**. Geben Sie in die Befehlszeile die Zeichenfolge **D:\AMON\SETUP** ein (falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht mit dem Buchstaben ‚D' gekennzeichnet ist, sondern mit einem anderen Kennbuchstaben, ändern Sie dies bitte entsprechend ab). Folgen Sie nun wieder den Anweisungen, und alles wird gut.

Aber was ein echtes Museumsstück ist, das läßt sich halt sogar noch unter **DOS** installieren und starten. Wenn Sie die CD brav in das CD-ROM-Laufwerk gelegt haben, wechseln unter DOS auf ebendieses Laufwerk (zumeist mit dem Buchstaben ‚**D:**',), geben dann die folgenden Beschwörungsformel ein - **CD\AMON\RA** - drücken einmal auf die **[Eingabetaste]**, geben danach **INSTALL** ein und drücken die **[Eingabetaste]** erneut.

Messer sind gewetzt, die Särge stehen weit offen - der Start

Unter **Windows** klicken Sie das „The Dagger of Amon Ra„-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe an und heften sich dann auf die Fersen eines gemeingefährlichen Mörders.

Unter **DOS** wechseln Sie in das Spieleverzeichnis durch die mutige Eingabe von der folgenden Buchstabenkombination: **CD\SIERRA\RA**. Danach drücken Sie die **[Eingabetaste]** und starten das Spiel mit **RA** und erneutem Drücken besagter **[Eingabetaste]**.

Der Schnellstart für alle Ungeduldigen

SHIVERS - Bei der **Windows95**-Installation legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk (das wissen Sie jetzt schon, gell?), dann warten Sie kurz, bis das Autorun-Menü erscheint. Unter **Windows 3.1/3.11** wählen Sie **Datei -> Ausführen ->D:\setup**, und die Geister gehen ab wie ein Zäpfchen.

LAURA BOW - Unter **Windows95** legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und warten dann kurz, bis das Autorun Menü erscheint. Unter **Windows 3.1/3.11** wählen Sie zunächst **Datei->Ausführen>** und danach **D:\amon\setup**

Unter **DOS** wechseln Sie auf Ihr auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und tippen folgendes ein: **cd\amon\ra** und danach **install.** Und schon tritt Laura Bow in Aktion.

Demos

Kings Quest VIII (Film)

Die Maske der Ewigkeit

Roberta Williams neuestes Meisterwerk stellt alle bisher erschienenen Folgen der Bestseller-Reihe in den Schatten. Der klassische Handlungsablauf des Adventures wird ergänzt durch Rollenspielelemente und Action-Szenen! Hauptdarsteller ist erstmals ein waschechter Bürgerlicher: Daventry und mit ihm die ganze königliche Familie ist zu Stein erstarrt, nachdem die Maske der Ewigkeit bei einem magischen Unfall in acht Teile zersprungen ist. Einzig der junge Connor Mac Lyrr, 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!

Sie brauchen mindestens:
Pentium 90 • Windows 95 • 16 MB • 4x-CD-ROM-Laufwerk • SVGA • Windows-kompatible Soundkarte

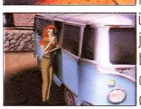
Starsiege (spielbare Demo)

Die HERCS erobern den Weltraum! Erleben Sie einen Kampf bis zur letzten Stahlplatte auf insgesamt sieben Planeten! In mehr als 45 Einzelmissionen können Sie entweder als Cybride, Rebell oder Terraner zwischen 25 verschiedenen Fahrzeugen wählen - vom HERC über den Panzer bis zum Flugzeug ist alles dabei, was Actionfans anmacht. Das Zauberwort aber heißt „Anpassung": Stellen Sie sich Ihr eigenes, individuelles Fahrzeug zusammen - über 40 verschiedene Waffensysteme stehen Ihnen dafür zur Auswahl - und achten Sie auf die unterschiedlichen äußeren Bedingungen. Temperaturen, Wetter oder Schwerkraft können sich ändern. Nur wer sich den Erfordernissen perfekt anpaßt, hat eine Überlebenschance!

Sie brauchen mindestens:
Pentium 133 • Windows 95 • 16 MB • 4x-CD-ROM-Laufwerk • SVGA • Soundblaster-kompatible Soundkarte • 3D-Beschleuniger-Karte

Gabriel Knight III (Film)

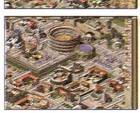
- The Blood if the Sacred, The Blood of the Damned



Gabriel Knight reist auf Einladung eines leibhaftigen Prinzen nach Rennes le Chateau, einem kleinen Dorf in Südfrankreich. Der Schloßherr bittet ihn um Mithilfe bei der Aufklärung einiger übernatürlicher Vorkommnisse der jüngsten Vergangenheit. Doch schon bald erkennt er, daß die Ursachen für diese Ereignisse bis weit in die Vergangenheit reichen und daß Sie untrennbar mit der Familiengeschichte seines Gastgebers verflochten sind. Jane Jensens neuestes Abenteuer entführt Sie in die faszinierende und mysteriöse Welt des Languedoc, seine Mythen und Abgründe. Schlüpfen Sie in die Rolle des großen Schattenjägers und lüften Sie das Geheimnis von Rennes le Chateau!

Sie brauchen mindestens:
Pentium 90 • Windows 95 • 16 MB • 4x-CD-ROM-Laufwerk • SVGA • Soundblaster-kompatible Soundkarte

CAESAR III (Film)



Ihre Ausgangsposition ist lausig: Sie haben nichts weiter als ein ödes Stück Land, ein paar Steinquader, eine verlotterten Haufen Stadtsoldaten und einen Befehl des römischen Kaisers in der Tasche. Und daraus soll die blühendste Metropole außerhalb der römischen Kernlande werden? Mit Amphitheater, Thermen, Forum, Tempeln, stabilen Stadtmauern und allen anderen Attributen, die eine römische Stadt ausmachen? Machen Sie sich keine Sorgen. Es geht. Mit viel Umsicht, diplomatischem Geschick, Durchsetzungsvermögen und dem richtigen Präsent am richtigen Ort können Sie die schönste Stadt des römischen Imperiums aus dem Boden stampfen. Also gut, die zweitschönste Stadt, denn an Rom kommt keine vorbei. Wenn Sie sich klug verhalten, ist Ihre Karriere nicht mehr aufzuhalten: Cäsar anstelle des Cäsars! Wenn das kein Ansporn ist!

CAESAR III ist die spannende Fortsetzung des Aufbau-Klassikers CAESAR II mit zahlreichen neuen Features (Brücken, Schiffe, fünf verschiedenen Göttern geweihte Tempel unterschiedlichsten Ausmaßes), neuen Charakteren und einem neuen Steuerungssystem. Sie haben alles im Blick - Ihre ökonomischen Verhältnisse, die Konsistenz Ihrer Stadtmauern, das Ansehen beim Chef in Rom oder Ihr Image bei Ihren Untertanen. Das sollten Sie nebenbei bemerkt im Auge behalten - unzufriedene Bürger neigen schon mal zu unautorisiertem Mistgabelgebrauch.

Sie brauchen mindestens:
Pentium 90 • Windows 95 • 16 MB • 4x-CD-ROM-Laufwerk • SVGA • Soundblaster-kompatible Soundkarte

Larry's Casino (spielbare Demo)

Larry hat es endlich geschafft. Er hat sein eigenes Spielkasino. Und was für eins: Inmitten des geschmackvoll eingerichteten Salons (Flauschteppiche, Lavalampen) stehen Whirlpools, in denen es sich eine illustre Gästeschar - von Wydoncha Jugg, einer der beiden Möpse, über Peter Purser, dem leicht paranoiden Portier bis hin zu Peggy, der dezent unauffälligen Putzfrau mit dem gepflegten Wortschatz - bequem macht, um an das große Geld zu kommen (die nicht konvertierbare Währung ist die beinharte Larry-Mark). Ob Roulette, Blackjack, Poker, Craps oder Glücksrad - Larry hat es an nichts fehlen lassen. Also gut, vielleicht am Personal, denn er macht alles selbst, vom Kellner bis zum Kartengeber. Da kann es zuweilen schon mal Engpässe geben. Schlüpfen Sie in die Rolle Ihrer Lieblingsfigur, und versuchen Sie Ihr Glück: Zunächst offline mit der komplett synchronisierten deutschen Version und dann, wenn Sie Ihre Schüchternheit erstmal abgelegt haben, online über Cendants Won-Net mit Gleichgesinnten aus aller Welt. Viel Spaß!

Sie brauchen mindestens:
Pentium 90 • Windows 95 • 16 MB • 4x-CD-ROM-Laufwerk • SVGA • Soundblaster-kompatible Soundkarte

So installieren Sie:

Die spielbaren Demos lassen **sich nur über Windows 95 installieren und starten**. Alle anderen Betriebsysteme müssen leider draußen bleiben.
Die Installation unter **Windows 95** ist völlig unproblematisch. Klicken Sie im Autorun-Menü der BoS 8-CD auf die Demo Ihrer Wahl und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wer nicht der englischen Sprache mächtig ist, für den sei gesagt, daß er durch Klicken auf „Setup" bzw. „Next" die Installation fortführen kann.

Und so starten Sie:

Die spielbaren **Demos** lassen sich durch einen Linksklick auf ihr Symbol in der Sierra-Programmgruppe starten. Die Filme durch Klick auf „Demo starten" im BoS-Installer.

Best of Feedback

Hallo Best of Sierra Team,

Ich finde zwar die Spiele aus der Jubiläumsausgabe gut, finde aber auch, daß die Spiele nicht in eine Jubiläumsausgabe passen. Wenn ich ehrlich sein soll, bin ich enttäuscht. Bei eurer dritten Ausgabe habt Ihr „3D Ultra Pinball 2" gewählt und dann kommt zum Jubiläum „3D Ultra Pinball 1"? Ich find das Spiel, und auch Casino de Luxe" zwar gut und wollte es auch aus der Sierra Originals Reihe kaufen, aber zu Eurem Jubiläum hätte ich mir eigentlich was ganz anderes vorgestellt. Ihr hättet wenigstens Spiele nehmen können, die nicht zu neu und nicht zu alt sind, wie z.B.: Larry 7, Red Baron 1, Diablo, Woodruff 2 oder vielleicht auch Playtoons. Das soll jetzt keine Beleidigung sein aber ich finde Eure anderen Ausgaben (1-6), die ich übrigens auch habe, mehr für eine Jubiläumsausgabe geeignet als die Jubiläumsausgabe selbst. Ich hoffe, Ihr nehmt mir diese Kritik nicht übel sondern seht sie eher als Anregung für die nächste Jubiläumsausgabe. Danke für Euer Verständnis und dafür, dass Ihr Euch die Zeit genommen habt, meinen Brief zu lesen. Ich werde mir auch weiterhin Euer tolles Heft kaufen und hoffen, daß Ihr so weiter macht (mal abgesehen von der Jubiläumsausgabe).

Euer Fan, Andreas Römer

BoS: Lieber Andreas,

erst einmal tut es uns sehr leid, daß Dir unsere Auswahl für die Jubiläumsausgabe nicht gefallen hat. Gerne hätten wir für all unsere Leser die richtige Kombination gefunden. Aber, wie Du vielleicht gesehen hast, haben wir gerade deswegen eine Umfrage nach Wunschtiteln in der BoS Nr. 6 durchgeführt. Und das Ergebnis: 500 Leute mit 700 verschiedenen Wünschen! Da war es natürlich gar nicht so einfach, die richtige Wahl zu treffen. Gerne erklären wir Dir aber unsere Beweggründe! Unser Grundgedanke war, das die Jubiläumsausgabe alle ansprechen sollte - sowohl Spielefreaks als auch Einsteiger (ein generelles Konzept unserer Zeitschrift). Zudem war die Pinball Ausgabe unsere weitaus erfolgreichste, was uns darauf schließen ließ, daß eigentlich jeder gerne flippert! Außerdem, auch wenn es sich hierbei um den ersten Pinball handelt, heißt das nicht das dieser schlechter ist. In der Firma werden Flipperwettbewerbe ausschließlich mit dem ersten Pinball abgehalten.

Und hier Briefe zwei unserer Gewinner:

Hallöchen Allerseits,

Ich bin der Größte! Ich bin ein Genie! Alle lieben mich! Ich bin ein Gott! Oder, um es einen Tick humaner zu formulieren: Ich habe gewonnen! Kein Witz! In echt jetzt! Sogar den allerallerallerersten Preis! Jawollja!

Ich fange am Besten ganz von vorne an:

Heute, als ich mich beim Durchwühlen der alltäglichen Postberge durch die obligatorischen Unmengen von Teppichräumungs-allesmuß-noch-heute-raus-verkaufsprospekten gekämpft hatte, entdeckte ich einen einfachen, unscheinbaren, fast schon schüchtern wirkenden, kleinen weißen Brief.

Kaum war Umschlag zerfetzt, traf mich der Schlag! (Nein, mir geht's bestens, war nur so ´ne Redewendung) Der erste Preis der Best of Sierra - Verlosung von Ausgabe Nr.6 ist Mein! Jippieeh!!! Nun sollte ich Euch ein Foto von mir schicken, was sich aufgrund fehlender Adresse etwas schwierig gestaltet hat. Aber lange Geschichte, kurzer (bzw. gar kein) Sinn: Ich habe mich nun dafür entschieden, das Foto an die Verlagsadresse zu schicken (Originell, was?), so falsch kann das doch nicht sein und falls doch, bitte ich Euch hiermit darum, dieses Schreiben und das beiliegende Foto an die richtige Anschrift weiterzuleiten.

Eine softwarespezifische Frage noch: Das Spiel Casino de Luxe stürzt immer dann ab, wenn man beim Roulette zuviel Geld besitzt! Zur Zeit liegt mein Kontostand bei 285.000 Dollar, und falls man nun mehr gewinnt oder verliert als die Münzstapel am rechten Bildschirm darstellen kann, meldet Windows eine „Allgemeine Schutzverletzung", woraufhin das Programm beendet wird. Gibt es für dieses Problem schon ein Bugfix?

Noch ein Wort zum Foto: Manch einer würde wohl meinen, die Person auf dem Bild sähe nicht unbedingt so aus, wie man sich einen 19-jährigen Computerspieler gemeinhin vorstellt, aber so gut habe ich seit damals nicht mehr ausgesehen...

So, das war´s auch schon wieder; Bis zum nächsten Mal!

Gerald Laner, Volders (Österreich)

BoS: Lieber Gerald,

wir freuen uns, daß Du zuden Leuten gehörsrt, die noch richtig ausflippen können, wenn sie mal was gewinnen. Da haben wir ja wirklich den richtigen getroffen. Zu Deinem Problem mit mit Casino de Luxe...tja...dieses Problem ist uns auch erst seit neuestem bekannt und wir haben leider noch kein wirksames Mittel gegen die Verhinderung von Millionären gefunden! Sorry! Aber ehrlich gesagt, zuviel Geld verdirbt doch den Charakter, oder?

Sehr geehrtes „Best of Sierra" Team,

Ich finde Eure Hefte echt gut, bis jetzt habe ich mir kein Heft entgehen lassen!!! Aber sicher kennt Ihr meine Beurteilung über Euer Magazin schon aus meinem ersten Brief und ich finde Ihr habt Euch seit dem 1. Heft verdammt gebessert, ich finde das gut, macht weiter so wie bisher! Ich lese und beurteile Computer-Spiele-Magazine schon seit Jahren, aber keine ist mir so positiv aufgefallen wie Eure!!! (Zumal ich Produkte von Sierra bevorzuge, ja Sierra und Ihre Tochtergesellschaften gehören zu meinen absoluten Favoriten! Meine Sammlung an Computer Spielen und Software Produkten stammt ausschließlich aus dem Hause Sierra und das ist schon erstaunlich denn bisher hat es kein anderer Spiele- oder Softwarehersteller geschafft mich zu überzeugen Sierra zu vernachlässigen, ich bin halt auch ein bisschen wählerisch und anspruchsvoll wenn ich Produkte für meinen PC teste, dass ist ein Sieg, denn Eure Produkte haben meinen Ansprüchen bisher immer genüge geleistet und sie werden es sicher auch in Zukunft tun! Ich hoffe, ich habe Euch jetzt nicht zuviel gelobt! Desweiteren möchte ich mich noch ganz herzlich für den 2. Preis Euerer Verlosung bedanken, ich war ganz überrascht als ich aus dem Urlaub kam und Eure Benachrichtigung in meinem Briefkasten fand! Auch möchte ich Euch alles Gut für Eure Zukunft wünschen!

PS: Für Sierra würde ich alles opfern! Ich rechne es euch hoch an, daß der Kunde bei Euch an erster Stelle steht, bzw. daß der Kunden Service bei Euch so groß geschrieben wird. Könntet ihr mir ein Autogramm von dem gesamten „Best of Sierra" Team zusenden? Ich finde Euer Magazin verdient eine Auszeichnung, deswegen lege ich eine selbstgestaltete Urkunde bei, ich hoffe, Ihr nehmt dies zur Kenntnis! Am guten Schluß möchte ich die gesamte „Best of Sierra" Redaktion noch einmal herzlich grüßen, bis zum nächsten Brief!

Melanie Welter, Neuss

BoS: Liebe Melanie,

vielen Dank für die Blumen! Wir gratulieren natürlich auch Dir noch einmal ganz herzlich zu Deinem Gewinn und hoffen, daß wir auch weiter in Deiner Hitliste ganz oben stehen.

Verlosung Best of Sierra Nr.: 6

1. Preis
Gerald Laner, Völders

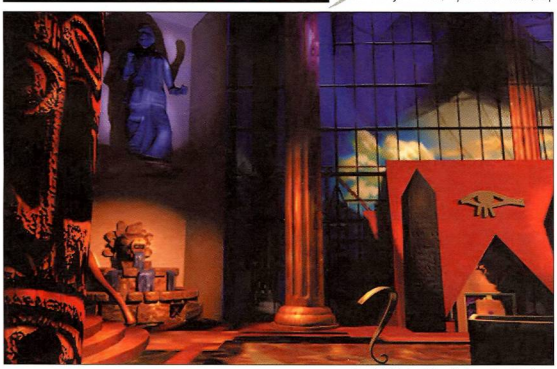
2. Preis
Melanie Welter, Neuss

3. Preis
Axel Vipotnik, Hamm

Im **Museum** ist die Hölle los

Lösen Sie das Geheimnis der verschwundenen Kinder - aber passen Sie auf, daß Sie nicht selbst von der Bildfläche verschwinden!

Museen sind in der Regel ein Ort der Hochkultur. Sie widmen sich bestimmten Themen (Natur, alte Meister, neue Wilde, antike Römer o.ä.) und stellen gnadenlos alles aus, was in irgendeiner Form von Bedeutung für das entsprechende Fachgebiet sein könnte - von der abgewetzten Sandale eines römischen Legionärs, über Bilder aus der pointilistischen Phase Picassos bis zur Keramikscherbe eines mittelalterlichen Trinkgefäßes, das 1288 bei der Schlacht bei Worringen am Gürtel eines Erzbischöflichen hing und dann beim Sturm auf....aber lassen wir das. Bildungsbeflissene und Bildungsbefohlene strömen jedenfalls in Scharen herbei, wenn Plakate von sensationellen Ausstellungen oder reichen Schätzen künden.



Museen sind aber auch äußerst beliebte Kulissen für die Horror- oder Gruselgeschichten. Der Grund: Sie widmen sich in der Regel vergangenen Zeiten. Ausgestellt werden zumeist Trümmer und Bruchstücke einer untergegangenen Epoche - nirgendwo außer auf dem Friedhof (noch so eine beliebte Kulisse) kommt der Betrachter derart unmittelbar mit der Vergänglichkeit alles Irdischen, dem morbiden Charme des Todes (und des Verbrechens) in Berührung wie in einem Museum. Die Älteren unter unseren Lesern werden sich vielleicht noch an die Fernsehserie ‚Belphegor' (mit Juliette Gréco in der Hauptrolle) erinnern, an jenes stets schwarz gewandete, mysteriöse Wesen, daß im Louvre von Paris, der weltberühmten Gemäldegalerie, des nächtens sein Unwesen trieb und dabei mit Vorliebe unschuldige Museumswärter meuchelte.

Ein möglicher zweiter Grund: Ein Museum ist auch ein geschlossener Raum, aus dem es kein Entrinnen gibt, wenn sich die Pforten des Musentempels erst mal geschlossen haben. Wer, aus welchem Grund auch immer, in eine solche Situation gerät, in dem kann schon mal das Gefühl des lebendig begraben Werdens aufkeimen - und wenn es das Letzte ist, was da keimt. Auch Belphegor, diese gallige französische Batmanvariante, mordete mit fast anstößiger Pünktlichkeit stets nach 18. 30 Uhr.

Warum wir Ihnen das alles erzählen? Ganz einfach: ‚Shivers', das Spiel, das wir in den Mittelpunkt unserer nèuesten Ausgabe stellen, spielt ebenfalls in einem Museum. Und wenn wir Ihnen darüber hinaus verraten, daß Roberta Williams, die Autorin des Gruselschockers ‚Phantasmagoria', zusammen mit Marcia Bales die Story geschrieben hat, dann wissen Sie endgültig, was die Stunde geschlagen hat.

In Shivers haben sich vier ‚Freunde' für Sie eine besondere Mutprobe ausgedacht: Sie stehen mitten auf dem Innenhof eines merkwürdigen Museums und die mehrfach um das Tor geschlungene Kette weist darauf hin, daß Sie da so schnell nicht wieder herauskommen werden. Die feixende Clique erklärt Ihnen noch mal kurz, was Sie tun müssen (Überleben!) und erzählt Ihnen auch brühwarm, wer hier schon alles reingegangen und nie wieder herausgekommen ist, bevor sie in einem Auto der gehobenen Mittelklasse davonfährt und Sie Ihrem Schicksal überläßt. Wer jetzt glaubt, er brauche bei solchen Freunden seine Feinde nicht mehr zu fürchten, der kennt die Ixupi noch nicht. Aber keine Bange, das gibt sich.

Jene Ixupi nämlich - Dämonen, die nachts durch die Korridore und scheinbar verlassenen Ausstellungsräume des Museums geistern - machen Ihnen in dieser Nacht die Hölle heiß. Wenn es Ihnen nicht gelingt, die Dämonen zu fassen und sie in entsprechende Gefäße wegzusperren, dann könnte das Ihre letzte Nacht gewesen sein.

Shivers unterscheidet sich gleich in doppelter Hinsicht von den üblichen Adventures, die man so kennt. Das liegt zum einen an der nichtlinearen Handlung: Wenn Sie erst mal ins Museum hineingekommen sind, ist es völlig egal, welchen Raum Sie zuerst betreten. Die Ixupis machen Ihnen überall das Leben schwer. Zum anderen liegt das an einem ziemlich üblen Trick der Shivers-Entwickler: Wenn Sie hier mit dem Cursor auf einen Gegenstand zeigen....passiert nichts. Keine Veränderung des Mauszeigers, die selbst dem blutigsten Adventure-Anfänger signalisiert, daß es hier etwas zu holen gibt, kein Aufleuchten, kein Flackern... nichts. Das nackte Grauen sozusagen. Machen Sie's gut.

Museumsbesuche leicht gemacht

Wie jedes Museum hat auch das Windlenot-Museum eine Hausordnung. Die alte Grundregel „Bitte nicht berühren" hat hier allerdings keine Gültigkeit. Im Gegenteil, anfassen ist nicht nur erlaubt, sondern zwingend notwendig. Auf was Sie sonst noch alles achten müssen, bevor Sie den Ixupis zeigen, wer hier der härtere Dämon ist, erfahren Sie auf dieser Seite.

Die Objektleiste

Optionenmenü - Das Optionenmenü rufen Sie mit einem Klick auf die rechte Schaltfläche auf (rechts vom Auge).

Spielen - Ein Klick, und Sie kehren zum Spiel zurück.

Speichern - Rechtzeitiges Abspeichern verlängert das eigene Leben ungemein. Bevor Sie also irgendein Risiko eingehen (müssen), sollten Sie Ihr Spiel abspeichern. Diese Funktion eignet sich auch ganz gut zum Ausprobieren verschiedener Strategien (Abspeichern, gucken, ob's klappt, im Todesfalle neue Strategie überlegen, usw.). 32 Spielstände können Sie speichern, danach müssen Sie mindestens einen wieder opfern.

Automatisches Speichern - Die Option tritt immer dann in Aktion, wenn Sie einen der Dämonen im Kasterl haben, es sei denn, sie haben sie in einem Anfall von Todesmut (oder Rinderwahnsinn) vorher abgeschaltet.

Schnellspeichern - Funktioniert wie Speichern, nur eben schneller.

Halbe/Volle Bildschirmgröße - Betrifft vor allem die Filmsequenzen. Je nach Geschwindigkeit Ihres Rechners respektive CD-ROM-Laufwerks laufen diese Sequenzen auf dem halben oder auf dem vollen Bildschirm. Kleiner Tip: Lassen Sie die Einstellungen so wie sind.

Erinnerung - Läßt Sie manchmal Ihr Gedächtnis im Stich? Bei Shivers brauchen Sie keine Pillen, da genügt ein Klick auf diese Fläche. Für Sequenzen, die Sie schon hinter sich hatten, aber noch mal sehen möchten.

Untertitel ein/aus - Wer will, kann sich diese Untertitel zusätzlich zur Sprachausgabe auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Auch das Musikrätsel ist visuell lösbar.

Beenden - Ein Klick, und Sie landen wieder auf dem Titelbildschirm, wo Sie wieder unter mehreren Optionen wählen können. Wer wirklich beenden möchte, muß sich allerdings die Frage gefallen lassen, ob er abspeichern will oder nicht.

Laden - Hier erhalten Sie per Mausklick eine Liste mit den gespeicherten Spielständen.

Inventar - Sie können nur ein Gefäß nebst passendem Talisman mit sich herumtragen. Die übrigen Gefäße müssen Sie ggf. an einem sicheren Ort deponieren. Speichern Sie dieses Versteck aber sicherheitshalber ab. Im Nichterlebensfall kommen die Ixupi daher und verändern die Standorte Ihrer Fundstücke (das ist zwar gemein, aber so sind sie eben)
Haben Sie ein Gefäß und den entsprechenden Talisman beisammen, vereinen sich die beiden Teile und erscheinen im Inventar. Ist Ihnen ein Ixupi ins Netz gegangen, dann erscheint das Objekt nebst Dämon in der Objektleiste und kann dann nicht mehr verwendet werden.

Auge - Wenn Sie ein Objekt im Inventar haben, können Sie es sich mit dieser Option aus der Nähe anschauen. ‚Cursor nach rechts' bedeutet ‚Gegenstand nach rechts', usw.

Lebenskraft - Der in dezentem Grün gehaltene Balken ist ein Spiegel Ihrer Gesundheit. Ist er grün, geht's Ihnen blendend. Ist er rot, freut sich der Ixupi. Merke: Ein frisch gefangener Ixupi weckt die Lebensgeister und läßt auch Halbtote wieder auferstehen.

Die Spielstrategie

Das Spielziel - Sie müssen nichts weiter tun, als eine Nacht in diesem Museum zu überleben und dabei zehn dieser Ixupis einzufangen. Scheint ja wohl nicht so schwer zu sein, jedoch.....
...die Ixupis sind hinterlistige und mörderische Dämonen, die die unterschiedlichsten stofflichen Formen annehmen können - Wasser, Asche, usw. Das Problem besteht nun darin, den Ixupi mit dem dazu **passenden** Gefäß **und** Talisman zu fangen. Wenn Sie also einen Wasserixupi treffen, kriegen Sie den nur, wenn Gefäß und Talisman ihrerseits ein Wasserzeichen aufweisen.

Bewegungen

Nach vorne marschieren

Herumdrehen

Nach links

Nach links zurück

Nach rechts

Nach rechts zurück

Bewegung nach oben

Bewegung nach unten

Obacht, Animation! Sie verlieren die Kontrolle.

Verändert die Perspektive

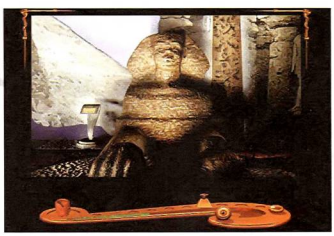
Gefäße und Talismane - Müssen zueinander passen. Vergleichen Sie die Deckelform mit dem Rand des Gefäßes (mit dem ‚Auge'). Haben Sie beide Teile beisammen, kommt die Magie ins Spiel. Sie werden zu einer Einheit verschmolzen. Jetzt können Sie versuchen, den entsprechenden Dämon zurück in die Flasche zu kriegen. Klicken Sie auf die neu entstandene Einheit, solange das grüne Lebenselixir noch köchelt. Das muß schnell gehen, denn wenn der Ipuxi Sie erst mal angreift, haben Sie kaum noch eine Chance.

Falsches Gefäß - Der Versuch, einen dieser Dämonen mit einem falschen Gefäß einzufangen, ist zum Scheitern verurteilt. Schlimmer noch: Die Ixupis treiben Schabernack mit Ihnen, schnappen sich Ihr Gefäß und verstecken es irgendwo im Museum. Um sich das zu ersparen, sollten Sie die Zeichnung auf dem Gefäß mit dem Element, in dem der Dämon steckt, vergleichen.

Gestohlenes Gefäß - Was aber tun, wenn das Kind in den Brunnen gefallen ist und Sie Ihr geklautes Gefäß wieder haben wollen? Dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, Sie müssen alle Räume - auch die, in denen Sie schon mal waren - erneut abklappern. Achten Sie auf Veränderungen!

Punkte sammeln - Punkte erhalten Sie durch fleißiges Anklicken verschiedenster Gegenstände, aufmerksames Lesen diverser Briefe, Tafeln etc. oder aber, besonders attraktiv, durch den Fang eines dieser Plagegeister. Das Dumme daran ist nur, daß Sie Ihre Punkte auch wieder verlieren können, bei einem Ipuxi-Angriff etwa. Ganz übel wird es, wenn Sie ein falsches Gefäß verwenden - dann schmelzen Ihre Pünktchen dahin wie Ihre Lebenskraft beim Ipuxi-Generalangriff.

Wer alle Dämonen im Sack...pardon, im Gefäß gefangen und die Nacht überlebt hat, der hat das Spiel gewonnen und kann sich am anderen Morgen von seinen komischen Freunden wieder abholen lassen. Für alle Dämonenbezwinger aber haben wir noch ein Bonbon parat: Nach dem Sieg erscheint die Option „Erforschen". Ein Klick genügt und Sie können sich die Kostbarkeiten des Museums in aller Ruhe noch einmal ansehen - ohne Dämonen, ohne Attacken, ohne Hektik. Und das Windelnot-Museum wird wieder zum Hort der Hochkultur.



Tips und Tricks für eine erfolgreiche Nacht

Shivers

Die Viagra-Familienpackung für Dämonenfänger - kostenlos und ohne Rezept

Die Ixupis sind Dämonen wie sie im Buche stehen - hinterhältig, gemein und fies. ‚Best of Sierra' gibt Ihnen ein paar Überlebenstricks an die Hand, damit Sie nicht gleich beim Aufeinandertreffen ins Gras beißen müssen.

Eine eherne Regel gleich vorweg: Fangen Sie die Ixupis solange der Effekt (welcher, das werden Sie dann schon sehen) anhält und - wichtig - **bevor sie sich in ihre endgültige Gestalt** verwandeln. Wenn Sie diesen Zeitpunkt verpassen, können Sie nur noch ein letztes Gebet zum Himmel schicken. Aber bitte ein kurzes, zu mehr als einem ‚Amen' wird es nicht mehr reichen.

Wenn Sie auf Ihren Streifzügen durch das Museum das Bedürfnis nach Hilfe beschleicht, dann laufen Sie in die **Bibliothek** und schauen Sie dort nach. Vielleicht finden Sie dort ja das **Buch**, das Ihnen bei der **Zuordnung** der Gefäße hilft (welches Gefäß paßt zu welchem Ixupi). Daß Sie bei Ihrer Suche nicht allein sind, dämmert Ihnen allerdings schon nach kurzer Zeit. Merkwürdigerweise sind Ihre Widersacher zumeist bestens über Ihren Aufenthaltsort informiert. Der Grund: An manchen Stellen des Museums hängen **Überwachungskameras**, die jeden Ihrer Schritte genau verfolgen.

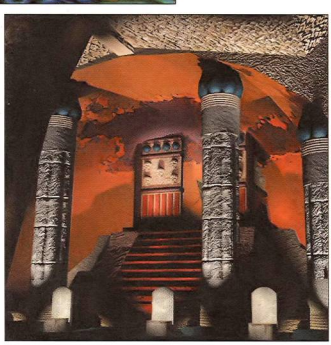
Gehen Sie vorsichtig mit Ihrer Maus um: Wildes, aktionistisches und vor allem blindes Rumklicken kann in den unmöglichsten Augenblicken die Ixupis auf den Plan rufen. Dann hilft Ihnen unter Umständen nur noch die Flucht in einen **Geheimgang**. Wie Maulwurfsgänge ziehen sich diese Gänge quer durch das Museum, nur finden muß man sie halt und - noch schwieriger - öffnen. Ganz verzwickt wird es, wenn Sie in ein **Labyrinth** geraten. Da die alte Steinchenmethode hier nicht angewendet werden kann, sollten Sie zu einem anderen Mittel greifen: Halten Sie sich an einer Wand fest, vorzugsweise an einer Außenwand. Ja, wenn man jetzt einen **Plan** des Museums hätte, einen Grundriß! Den gibt es tatsächlich hier irgendwo. Wo? Ja, glauben Sie im Ernst, das binden wir Ihnen auf die Nase? Suchen Sie ihn bitteschön selbst, das erleichtert Ihre späteren Botengänge ungemein.

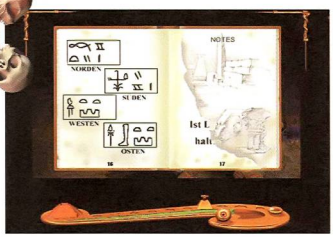
Für die Älteren unter Ihnen ist die **Erinnerungs**- oder Flashbackfunktion von großem Vorteil. Wen das Gedächtnis zuweilen im Stich läßt, der kann sich bereits gefundene Gegenstände mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche im Hauptmenü noch einmal ansehen.

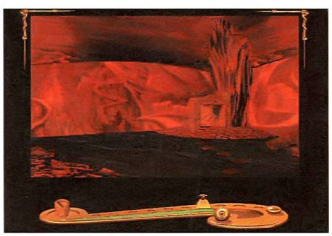
Denken Sie daran, daß die direkten Wege bei Adventures in den seltensten Fällen zum Erfolg führen. Der Weg ins Museum beispielsweise führt mit Sicherheit nicht über die Treppe. Da müssen Sie sich schon einen pfiffigeren Zugang überlegen.

Ebenfalls unerläßlich für einen Dämonenfänger ist ein gutes **Gedächtnis**. Merken Sie sich alles, was Sie finden - Gegenstände, Farben, Formen, Ornamente. Auch Symbole sind von Bedeutung. Kein Zeichen in diesem Museum ist zufällig. Sie können alles noch mal gebrauchen - wenn Sie noch wissen, was und wo es sich befand und wie es aussah. Viel mitnehmen können Sie nicht - wenn Sie also Ihre Fundstücke für einen späteren Verwendungszweck aufheben bzw. vor den Dämonen in Sicherheit bringen wollen, sollten Sie sie **verstecken** - aber notieren Sie sich die Stelle.

In einer Beziehung ist Shivers wie jedes andere Adventure: Die Lösung für ein Puzzle finden Sie in den seltensten Fällen an Ort und Stelle. Die Bruchstücke müssen Sie sich also nach und nach zusammensuchen. Zudem lohnt es sich auch bei Shivers, manche Räumlichkeiten **mehrmals** aufzusuchen. Und wenn Sie in einem Raum nicht weiterkommen, dann untersuchen Sie halt den nächsten.

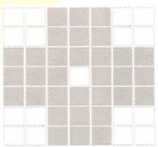






Noch ein letzter Tip: Grabschen Sie nicht gleich jedes unbekannte Gefäß an! Das wird von den Dämonen, die es möglicherweise bewachen, nicht gerne gesehen. Und die reagieren dann immer gleich so unfroh.
So, und jetzt viel Spaß bei Ihrer ersten Nacht - mit den Dämonen!

Rätsel-Hilfen und Lösungen



GLOBUS PUZZLE (Geheimnisse des Tiefen Raumes)

Die Karte auf dem Boden gleicht der Karte im Büro. Länge und Breite waren eingekreist . Versuchen Sie 75 West und 20 Nord

PROJEKTOR-RAUM

Da der Film nicht aufgerollt ist, muß die obere Rolle 5 Mal angeklickt werden. Anschließend wird das rote Licht grün. Klicken Sie auf das grüne Licht.

SCHUBLADENRÄTSEL (Werkstatt)

Sehen Sie sich die Zahlen auf der Tierzeichnung (auf der Werkbank) an, um zu wissen, welche Schubladen zu öffnen sind.

SIRENE (Geheimnisse des Tiefen Raumes)

Spielen Sie die Tasten (von links): 1/6/5 1/6/5/7/4 2/1

BEWEGLICHE WAND (im Labyrinth)

Haben Sie den Film im Projektor-Raum gesehen? Skizzieren Sie die Tür und seine Bilder in Umriss-Form, beobachten Sie den Theater-Film. Prof. Windlenot öffnet die gleiche Tür. Notieren Sie, welche Tasten zu drückten sind.

TÜR-PUZZLE (Flur ausserhalb des Theaters)

Gehen Sie zum Haupt-Fahrstuhl, der zwischen den drei Stockwerken fährt. Lesen Sie den Namen und setzen Sie ihn in die gleiche Position auf die Tür. Der Name ist Geoffrey und steht auf dem rechten Viertel.

TÜR-RÄTSEL (Gräber und Flüche)

Bewegen Sie die Stücke, bis Sie eine Verbindung zwischen Oben und Unten haben.

SARKOPHAG / OBELISKEN RÄTSEL

Lesen Sie die Gedenktafel neben der Sphinx. Berühren Sie die Sphinx zwischen den Beinen und später die Lippen für eine zweite Mitteilung. Auf Seite 6-7 des ägyptische Hieroglyphen Buches finden Sie den einzigen Pharaoh und die Königin, die in einem Ihrer Bücher erwähnt wird. Benutzen Sie das Pharaohbild auf dem linken Obelisken, und die Königin rechts. (Echnaton und Nofretete).

CHINESISCHES PRÜFER-RÄTSEL *(siehe rechts unten)*
(Tierischer Sarkophag im Begräbnis-Riten-Raum)

Der letzte Ball muß im Zentrum zu enden. Um dahin zu gelangen, müssen Sie über einen anderen Ball gesprungen sein, wie bei Halma. Teilen Sie das Kreuz in Koordinaten. Erste Angabe von oben, zweite von links und dazu die Richtungsangabe. Bezüglich der Richtung, werde ich L=links, =rechts, U=unten und O=oben benutzen.

6-4 O, 5-2 R, 4-4 U, 7-3 O, 5-6 L, 5-4 L, 5-1 R, 7-5 L, 4-3 U, 7-3 O, 3-5 U, 6-5 O.

Setzen Sie nun:

3-7 L, 5-7 O, 3-4 R, 3-7 L, 3-5 U, 1-5 U, 2-3 U, 3-1 R, 4-3 O, 1-3 U.

Dann:

1-4 U, 4-1 R, 4-3 U, 6-3 R, 6-5 O, 4-5 O, 3-3 R, 2-5 U, 4-6 L.

TROMMEL (Schamanen-Raum)

Nehmen Sie den Klöppel vom Schamanen und klicken auf jede der 5 Trommeln.

Die Lösung liegt im Uhren-Turm. Sie werden die RAM,TA,BO,BA und TA Zeichen beim Schamanen finden. Falls Sie im Uhr-Turm gewesen sind und die richtige Kamera ausgewählt haben, kann man die Worte ramta boba taramba gesehen haben, die auf dem Baldachin geschmiert waren. (Ram Ta Bo Ba Ta Ram Ba). Spielen Sie diese auf den Trommeln und die Geheimtür öffnet sich.

TÜR-PUZZLE (Raum der Götter)

In Beth's Adressbuch ist des Rätsels Lösung. Finden Sie das Bild der „Roten Tür" und benutzen Sie es.

SPIELDOSEN-RÄTSEL (Mythen Raum)

Fanden Sie die Jukebox im Uhrenturm und legten Sie B2 auf?

VEXIERBILD (erster Stock Geheimgang)

Es ist ein Bild eines Mannes auf einem Pferd mit einem Schwert. Zwei andere Pferde bilden den Rest des Bildes.

FLIPPERAUTOMAT (im Rätsel-Raum)

Geben Sie jedem Viereck eine Zahl, 1 bis 9, von links nach rechts. Zielen Sie mit dem Ball auf den leeren Schlitz.

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

nächster Satz:

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

8-5-6-9-8-5-4-7-8-5

6-9-8-5-6-9-8-5

WAHRSAGER - Rätsel

Heben Sie das Eincent-Stück auf und lassen es in den Schlitz fallen. Sie werden eine Karte mit dem Ersten von vier Anhaltspunkten bekommen. Schreiben Sie den Satz auf, weil er nicht wiederholt wird. Aber, im Fall, dass Sie es nicht tun, hier ist er nochmal:

RÄTSEL 1

Erde muss mit Liebe und Krieg ausgerichtet werden. Das bedeutet Erde - Venus - Mars ist die Reihenfolge der Planeten, wie Sie sie im Planetarium ausrichten müssen.

RÄTSEL 2

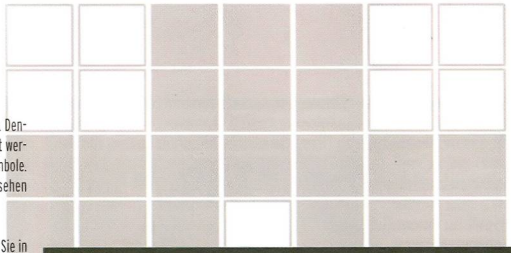
Im Sturm tut der Nordgott die donnernde Tat. Finden Sie Thor und seinen pferdebespannten Streitwagen, drehen Sie den Pfeiler und finden Sie Rätsel Nummer 3.

RÄTSEL 3

In den Hieroglyphen von Ägypten, liegt ein Geheimnis verborgen. Betrachten Sie Seite 17, dort wird die Lösung enthüllt.

Da beim ägyptischen Hieroglyphenbuch die Seite 17 fehlt, müssen wir diese finden vor Beendigung des Spiels. Bei Ihren vorigen Besuchen im Mechanischen Raum, bemerkten Sie die Hochspannungstafel und eine Schalttafel, dort schien auch eine Geheimtür zu sein. Die Schalttafel sollte zu dieser Zeit offen sein. Wenn nicht, betätigen Sie den Mittel-Schalter der Schalttafel, dann ein zweites mal und ein Teil von der Wand öffnet sich. Sie werden eine Leiche und die vermisste Seite 17 mit seiner vollendeten Mitteilung - Rätsel-Zahl 4 finden.

Shivers



RÄTSEL 4

Eine edele Bestrafung, oder die Bestrafung eines Edlen. Denken Sie an die Guillotine. Der Hebel rechts muss betätigt werden. Nachdem das Messer gefallen ist sehen, Sie die Symbole. Falls Sie sich erinnern, wo Sie diese zwei Symbole gesehen haben, besuchen Sie den Ort.

TÜR-PUZZLE (in der Haupthalle zum Theater)

Schauen Sie in Ihre Bücher nach den Symbolen. Blicken Sie in Ihre ägyptisches Hieroglyphenbuch, auf Seite 16.

ALCHEMIE-MASCHINE (Lagerraum)

Benutzen Sie B=blau, P=pink, G=gelb, und Gr=grün, fangen Sie an der oberen Farbe an und gehen Sie dem Uhrzeigersinn nach BGGrPPGrGB. Gerade aus von hier, dann:
oben ist GrBGGrPGPB, dann die zwei nächsten PGGrBGrGPB, dann BGrPPBGGGr. Links ist GrGPBGGrBP, unten ist BGrGPBGrGP. Die nächsten zwei sind BGrGrPPGGB, dann PGrGBGrGBP und das Untere ist GGPGrBBGrP.

SUMERER LEIER-RÄTSEL

Spielen Sie einfach die Saiten nach. Nötigenfalls notieren Sie sich die Reihenfolge auf einem Blatt.

PICTOGRAPHISCHES RÄTSEL (Planetarium)

Schauen Sie in dem Buch „Auf der Suche nach dem Unerklärlichen" auf die Seiten 18-19.

UHREN PUZZLE (Turm-Treppen)

Bewegen Sie die Ketten und benutzen Sie die Video-Monitor-Station, um zu sehen, um wieviel die Uhr verstellt worden ist. Die erste Kette bewegt die Uhr fünf Stunden vor, die zweite um den gleichen Zeitraum zurück. Die dritte Kette bewegt die Uhr 35 Minuten vor, die vierte wieder zurück. Stellen Sie die Uhr auf 5:30.

GALGEN

Auf der Gedenktafel steht, welche Zahl Sie einstellen müssen (120).

SONDERLEISTUNGEN:

DURCHQUEREN DES LABYRINTHES

Nehmen Sie den rechten Durchgang.

RAUM JENSEITS DES RÄTSEL-RAUMS (mit Falltür im Boden)

Lösen Sie die vier Rätsel, die mit dem Wahrsager anfangen. Nach dem vierten Anhaltspunkt, kehren Sie zu diesem Raum zurück. Der Stein (mit seinen zwei Symbolen) sollte nicht länger unterbrochen in der Wand erscheinen. Drücken Sie darauf und machen Sie sich für eine wilde Fahrt bereit!

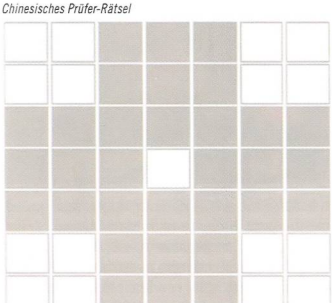
IXUPI VERSTECKE

Wachskerzen in der Bibliothek, **Schlange** im Mythen und Legenden Raum, der **Humanoide** im Schamanen-Raum.
Donner und Blitz - Lichtanzeige im Planetarium, elektrischem Stuhl in des Menschen Unmenschlichkeit, Generator-Raum.
Brennendes Wasser (Öl) - Grube in Fremde Tieren Raum, Ecke des Unterirdischen Raumes.
Sand - Poseidon's Tempel in Geheimnissen des Tiefen Raumes, Sand-Haufen im erstaunlichen Pflanzen Raum.
Asche - Kamin in Büro, Einäscherungs-Anzeige im Begräbnis-Riten Raum.
Tuch - rotes Tuch in HausmeisterRaum, rotes Tuch in Begräbnis-Riten-Raum Metall - Pferd in fremdartige Tiere Raum.
Kristall - Kronleuchter in der Haupthalle, Geheimnisse der Tiefe Raume.
Wasser - Unterirdischer See, Brunnen in Haupthalle.
Toter Baum - humanoides Objekt in Werkstatt, Nutzholz-Haufen in Mythen und Legenden, Nutzholz neben Wahrsager-Raum.
Jade, Stein, und Feuer - durch die drei Gespenster.
Filmdosen im Vorführraum.

TOPF UND DECKEL-ORTE

Unterirdischer See Topf und Deckel für Stein-Ixupi bei Professor W's Gespenst.
Wahrsager-Raum Topf und Deckel für Jade-Ixupi von Merrick's Gespenst.
Uhr-Turm Topf und Deckel Feuer-Ixupi von Beth's Gespenst
Metall-Deckel im Uhr-Mechanismus.
Bibliothek-Statue oben auf einem Büchergestell
Werkstatt-Schrank unter Schubladen-Rätsel
Büro-Schreibtisch Schublade
Theater hinter Vorhang
Zauberhafte Pflanzen auf Regale links von Eingang
Sarg gegenüber Sphinx
Geheimnisse der Tiefe unter Markierung
Subterrane Welt in der Ecke hinter Öl-See.
Zwischen den **Obelisken** Beerdigungsriten
Sarkophag im Planetarium
Mythen und Legenden geschnitzte Kiste enthält einen Artikel (neben Wachs-Schlange)
Hausmeisterkleidung unter rotem Tuch
Galgen am Boden unter Klappe
Raum vor 6 Schädel-Wählscheibe
Lagerraum in Alchemie-Maschine
Götter und religiöse Artikel im Stier (neben Leier-Rätsel)
Spieldose Spinne hinter Vorhang.
Haupthallen Schalttafel neben Stein-Brunnen
Vogel in der Mitte in Haupthalle.

Chinesisches Prüfer-Rätsel



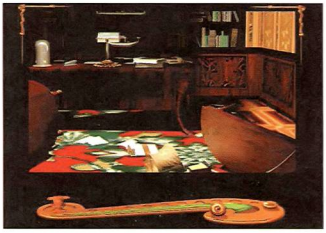
Wenn unter den **Dämonen** Panik ausbricht...

...sind unsere Lösungsseiten garantiert nicht weit.

Es ist also wieder mal soweit - Sie haben sich weder von Strategietips, noch von zarten Andeutungen bei allen Rätselfragen und schon gar nicht von unseren Überlebenstricks abhalten lassen, die Seiten für die passionierten Schummler aufzuschlagen. Ihnen gehen die Ixupi also auf die Nerven? Sie wollen denen mal zeigen, wie es sich in einem Gefäß lebt? Sie sind es demnach leid, dauernd als Schlachtopfer für mißgelaunte Dämonen herhalten zu müssen? Können wir ja alles irgendwie verstehen. Auf den folgenden sechs Seiten zeigen wir Ihnen, wie sich Dämonen fachgerecht eintüten lassen. Hören Sie diese merkwürdigen Geräusche, die vom Museum herüberschallen? Die Dämonen klappern schon mit den Zähnen...

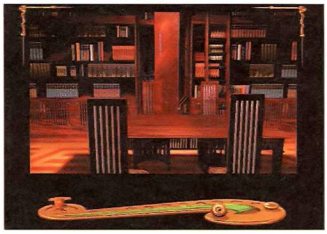
Nachdem Ihre Freunde sich von Ihnen verabschiedet haben - wenn Sie das hier alles überstanden haben, sollten Sie diese Leute mal zum Freundschafts-TÜV schicken - wenden Sie sich zunächst einmal nach links. Dieser Riesenkopf mit dem leuchtenden Auge gehört - Gruselfans erkennen das sofort - zu einem **Gargoyle**. Doch der hier ist harmlos. Ein Zug an der **Kette** und er läßt einen interessanten **Brief** fallen. Lesen Sie sich den Brief gut durch, merken Sie sich die **Nummer**, die dem Gargoyle ins Maul gebrannt wurde und gehen Sie nun aufs Museum zu. Nach einigen Stufen stehen Sie vor einer **verschlossenen Tür** und ein Lautsprecher teilt Ihnen auf Anklicken mit, daß die feierliche Eröffnung noch auf sich warten lasse. Merken Sie sich die **Markierungen und die Farben** über dem Eingang und neben der großen **Vase**. Laufen Sie nun auf den **Pavillon** zu. Hinter dem großen, merkwürdigen Objekt finden Sie weitere Markierungen (hinter dem Bogen). Weitere Zeichen warten auf Sie hinter dem dreieckigen Stein und auf der Bank. Betreten Sie nun den Pavillon und schauen Sie sich die Metallkiste einmal aus der Nähe an. Jetzt kommt die Nummer aus dem Gargoyle-Maul, die **029**, zu Ehren. Mit dieser Kombination öffnen Sie die Kiste und mit ein bißchen Grips knacken Sie Ihr erstes Puzzle. Folgen Sie nun den **Fußspuren** am Ende des Weges. Sie gelangen zu einer Nachbildung des legendären **Stonehenge**. An einer **Wand**, der ‚Perimeter Wall', finden Sie die letzten Markierungen, die Sie noch für das nächste Puzzle brauchen. Blicken Sie nun **nach unten** und lösen Sie mit den **Farben und Zeichen**, die Sie bisher entdeckt haben, das Stonehenge-Rätsel. Die Kelten machen Ihnen den Weg frei. Steigen Sie die Treppe ins Innere hinab, schalten Sie am Ende der Treppe das Licht an (Schalter auf der linken Seite) und öffnen Sie nun die schwere Tür. Vor Ihnen liegt der **unterirdische Fluß**.

Und an dem liegt ein Körper. Jetzt wird nicht gezuckt, den gucken Sie sich an. In der Nähe liegt ein **Buch**, das Sie an sich nehmen und lesen sollten. Der Erfolg: Ihr virtuelles Gedächtnis weist nicht mehr ganz so viele Lücken auf, denn nun ist dort eine zweite Filmsequenz abgespeichert. Jetzt entern Sie das Boot, drehen sich zunächst **nach links, werfen einen Blick nach unten und ziehen den „Anchor Pin" runter**. Ein zweiter Ankerbolzen befindet sich am Bootsbug, den ziehen Sie **in die Höhe**. Wenn Sie nun den Hebel immer fleißig **drehen**, setzt sich das Boot in Bewegung. Noch bevor Sie das rettende Ufer erreichen, machen Sie Bekanntschaft mit einem Wassergeist, der Ihnen einen Teil der Lebenskraft raubt. Lassen Sie sich von dem Geist nicht weiter irritieren, der **Topf** am anderen Ufer ist viel interessanter. Heben Sie ihn auf und werfen Sie einen Blick hinein. Normalerweise sitzen Geister ja in Flaschen, bei Shivers sitzt er im Topf. Professor Windlenots Geist läßt Ihnen eine Warnung zukommen, bevor er sich wieder ins Nirwana zurückzieht. Bevor Sie sich in Richtung Tunnel verabschieden, sollten Sie **die Kerben**, die irgend jemand in den Topf geschnitzt hat, zumindest zur Kenntnis nehmen, einprägen wäre allerdings besser. Am Ende des Tunnels sehen Sie vielleicht kein Licht, aber auf alle Fälle einen **Fahrstuhl**. Die Muster auf **den Türen und auf der Kiste**, die dort steht, sind miteinander identisch, es sind beides Muster aus diagonalen Linien (diagonal pattern). Der Aufzug ist der eigentliche Eingang ins Museum. Und der erste Raum, den Sie untersuchen sollten, ist das **Büro**.

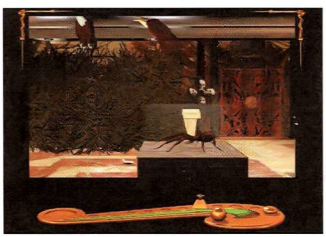


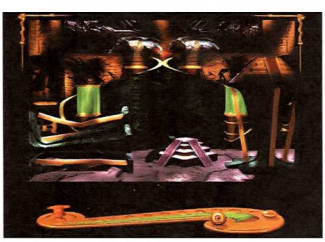
Ein kleiner Tip, so ganz unter uns Museumsschändern: lassen Sie nur ja den **Kamin** in Frieden, Sie ahnen hoffentlich warum. Ansonsten gibt hier reichlichen Papierkram, den Sie sich zu Gemüte führen sollten: **die Zeitung (im Mantel), den Brief auf der Erde, den Brief nebst Deckelchen** im Schreibtisch. Überhaupt, dieser Schreibtisch: Dort finden Sie noch ein Notizbuch und einen Kassettenrecorder mit interessantem Material. Auch die Karte an der Wand hilft Ihnen weiter.

Das Büro ist rein informationstechnisch gesehen vorerst abgefrühstückt. Wissensdurstig machen Sie sich auf den Weg in die **Bibliothek**. Der Zugang befindet sich **links** neben dem Kamin (haben wir Ihnen nicht gesagt, Sie sollen den Kamin in Frieden lassen? Also bitte, ja? Kein Angrabschen im Vorbeigehen. Das schickt sich ohnehin nicht).



In der Bibliothek schauen Sie sich die **vier Bücher** an (rechts vor dem Leuchter). Danach verlassen Sie den Hort der Weisheit durch die Eingangstür, halten auf den **Schaukasten** in der Raummitte zu und statten durch die Doppeltür rechts dem Zimmer mit den Geheimnissen der **Tierwelt** (Strange Beasts) einen Besuch ab. Dort angekommen erkennt das geübte Auge des Forschers sofort die **grüne Doppeltür**,





die die Tierwelt von der **Pflanzenwelt** trennt. Jetzt stehen Sie kurz vor der ersten Metamorphose des ersten Ixupi-Gefängnisses. Gehen Sie nach **links, dann einen Schritt vor und dann wieder einen nach links**. Jetzt erst erfährt das Bürodeckelchen seine eigentliche Bestimmung, denn vor Ihnen liegt ein Gegenstand, der nur auf diesen Deckel gewartet hat. Und jetzt nichts wie hin **zum Kamin** - bringen Sie Ihren ersten Dämon hinter Schloß und Deckel! Da waren's nur noch neun!

Zurück ins Zimmer mit den obskuren Tieren. Dort befindet sich **eine weitere Doppeltür**, die für Sie kein Hindernis darstellt. Im Raum selbst liegt eine **Karte auf der Erde**, die Sie ebenso wie die Poseidon-Neptun-Apparatur unbedingt studieren sollten, bevor Sie Ihrer Puzzleleidenschaft frönen: Beim **Globus-Rätsel** genügt es, die Scheiben auf die Koordinaten **„75 West, 20 Nord"** einzustellen und schon hagelt es Gegenstände, die Sie allesamt noch mal gut gebrauchen können. Besonders die Blaupausen vom Museum sind da hilfreich. Im gleichen Raum werden Sie außerdem mit dem **Sirenen-Orgel-Rätsel** konfrontiert - Sie erinnern sich hoffentlich, die Geschichte mit dem Nachspielen. Ein Tip unter uns Orchestermusikern: Schalten Sie die Untertitel ein, und vieles wird Ihnen leichter fallen.

Wenn Sie dieses Rätsel mit Pauken und Trompeten hinter sich gebracht haben, wird sich eine Tür öffnen. Lassen Sie sich die Chance nicht entgehen, gehen Sie hindurch und...schon haben Sie das nächste Rätsel am Bein. Nur, wie **verschiebt man diese geheimnisvollen Formen**, wenn man nicht den geringsten Hinweis auf eine mögliche Lösung hat? Ganz einfach, man geht wieder hinaus und sucht nach einem solchen Anhaltspunkt. Aber Obacht, einer der Dämonen, der Erd-Ixupi hat sich angeschlichen. Halten Sie auf den Globus zu, drehen Sie sich kurz dahinter nach rechts, gehen dann wieder ein Stückchen vor, schließlich noch mal nach rechts und schleichen Sie - **immer an der Wand lang** - ans andere Ende des Zimmers. Nach diesem Cha-cha-cha sacken Sie quasi im Vorübergehen die **Kristalle** ein und sehen dann zu, daß Sie weg kommen.

Auch die Eingangshalle ist nicht uninteressant - besonders der **Steinbrunnen**. Aber halt - wir erinnern uns: die Ixupis nehmen mit Vorliebe die Form von Elementen an, und Wasser ist nun mal ein Element,

das sich gewaschen hat. Der Schreibtisch dagegen lädt zum gefahrlosen Spionieren ein: die **Broschüre** kann noch mal von Nutzen sein. Im Korridor zwischen Büro und Bibliothek findet sich eine **Vogelmaske**, die bei näherer Untersuchung einen interessanten Gegenstand preisgibt. Zudem haben Sie noch ein weiteres Rätsel vor der Brust: Wer ins Theater möchte, der sollte zunächst das dazugehörige **Türrätsel** lösen.

Gehen Sie zunächst nach rechts und klettern Sie auf die Bühne. Dort finden Sie eine **vergessene Notiz**. Nun hasten Sie auf der Bühne nach links in Richtung des **Vorführraums**, wo ein neues Puzzle auf seinen Meister wartet. Zur Belohnung gibt es wieder mal ein ‚Kinokarte':

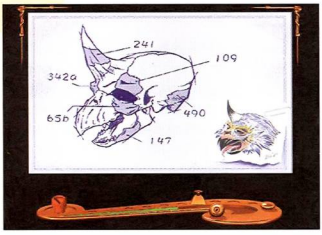
Sie sehen **einen Film**, in dem Windlenot sich an einer Tür zu schaffen macht. Schauen Sie sich das Filmchen genau an und notieren Sie sich die Kombination. Was es sonst noch so gibt in einem Vorführungsraum? Na ja, einen Anhaltspunkt vielleicht, wie man das Verschiebepuzzle löst. Danach dürfen Sie getrost zurück auf die Bühne - am anderen Ende befindet sich ein Gegenstand, den Sie sich einstecken sollten.

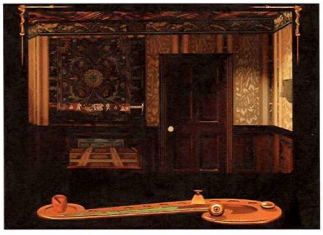
Am besten wird sein, Sie kehren zurück in den Raum mit den wilden Tieren, am Adler vorbei, auf die **Schädelanzeige** zu. Die stellen Sie auf ‚**Blau**', marschieren dann geradewegs weiter durch die Tür zwischen den Säulen in den nächsten Raum. Dort haben Sie ein Wandpuzzle vor sich. Moment, **wie oft hat der Professor doch gleich an den Knöpfen gedreht?** In Fällen akuter Amnesie empfehlen wir unsere virtuelle Gedächtnisstütze, die Erinnerungs-Funktion. Ist es Ihnen jetzt wieder eingefallen? Prima, dann gehen Sie weiter durch die Halle in einen Raum **mit drei Ausgängen** (und wenn Sie das alles heil überstanden haben, gehen Sie mal zum Arzt. Diese Gedächtnislücken...)

Jetzt geht es schnurstracks quer durch das **Labyrinth**. Äh, also jedenfalls auf so direktem Wege wie möglich. Labyrinthe sind ja in der Regel nicht besonders übersichtlich. Aber eine **Expreß-Verbindung**

gibt es trotzdem. Und weil wir Sie nicht bei einem Sierra-Spiel verdursten lassen wollen, verraten wir sie Ihnen auch. Schlendern Sie durch die **mittlere Tür** und laufen Sie den **Gang** weiter und halten Sie sich dann erstmal nach **rechts**. Um die nächste Ecke biegen, dann **wieder rechts**, die **nächste noch mal rechts** und schließlich **links**. Danach müssen Sie bloß noch dem Flur folgen. Was sich anhört wie eine Wegbeschreibung durch die Kölner Innenstadt ist in Wahrheit der schnellste Weg zur Unterwelt. Und dahin, geben Sie's ruhig zu, wollten Sie doch schon immer mal.

Wenn unter den **Dämonen** Panik ausbricht...





In der **Unterwelt** treffen Sie, wer hätte das gedacht, zunächst auf einen Schädel, genauer gesagt auf einen Schädelzeiger, den Sie erst mal auf Gelb stellen sollten. Paßt einfach besser zum Ambiente. Ein Blick über das Öl hinweg genügt, und Sie wissen, daß es hier etwas zu holen gibt. Ein **Gefäß**, um genau zu sein. Das sollten Sie sich schnappen, aber passen Sie mit dem Öl auf, sollte der dazugehörige Ixupi gerade dort sein Domizil aufgeschlagen haben, ist es besser, ihn nicht mit Ihren Angelegenheiten zu behelligen. Die Ixupis reagieren ziemlich unwirsch, wenn man Sie aus Ihren dämonischen Träumen holt. Wenn Sie das Gefäß eingesteckt haben, marschieren Sie durch das Labyrinth und den Korridor zurück ins Büro und von dort aus ins **Arbeitszimmer**.

Auf der linken Raumseite lauert wieder Arbeit auf Sie. Das Schubladenpuzzle will gelöst werden. Zu allem Überfluß findet sich im gleichen Zimmer auch noch ein unmißverständlicher Anhaltspunkt auf die Lösung. Und als Belohnung winkt wie immer ein Gefäß. Danach machen Sie eine Runde um den Tisch, lassen aber das hölzerne Kunstwerk in Ruhe. Möglicherweise hat ein Holzixupi dort seinen Hauptwohnsitz (muß nicht sein, kann aber sein). So, jetzt haben Sie hier für`s erste genug herumgeschnüffelt, nehmen Sie den Fahrstuhl, nein, nicht zum Schafott, sondern machen Sie einen Abstecher in die vierte Etage.

Dort befinden sich nämlich ein **Schlafgemach.** Windlenots Tagebuch ist auf alle Fälle interessant, ebenso die Uhr. Zudem wartet das Schlafzimmer mit zahlreichen Hinweisen auf noch zu lösende Puzzles auf, vorausgesetzt, Sie durchwühlen das Zimmer nach Strich und Faden. Die Ritterrüstung sieht ganz possierlich aus, ist aber u.U. das Schlafzimmer des Metall-Ixupis. Also, Sie kennen das mittlerweile, Finger weg.

Im Schlafzimmer haben Sie genug gesehen. Sie sollten aber noch mal einen Blick in eines der Bücher in der **Bibliothek** werfen. Dort angekommen, klettern Sie die Leiter hoch und schauen Sie sich die rechte Statue einmal näher an. Wenn Sie sich jetzt nach links drehen

und sich das Buch schnappen, kehrt die Statue ihr Innerstes nach außen: Sie bewegt sich und gibt ein Gefäß frei. Weitere Geheimnisse gibt es nur auf Anfrage. Also, das dickste Buch anklicken, das Sie finden können, und abwarten, was passiert. Haben Sie's gehört? Da hat sich eine Tür aufgetan, und dahinter liegt ein Geheimgang. Wo kam das Geräusch doch gleich her? Also, runter von der Leiter und ein paar Schrittkombinationen aus der Tanzschule aufs Parkett gelegt: einmal links, zweimal vor und einmal rechts. Voilà. Wenden Sie sich nun nach links und Sie entdecken...Lippenstiftreste. Mooooment! Dämon mit Lippenstift? Doch bevor Sie jetzt weiter nachgrübeln, drehen Sie sich lieber noch zweimal nach links, entdecken Sie den zweiten Fahrstuhl, holen sich dort einen Hinweis für ein künftiges Rätsel ab und verlassen Sie den Lift wieder. Aber hinterlassen Sie ihn gefälligst in sauberem Zustand. Heben Sie alles auf, was da auf dem Boden rumliegt.

Eine weitere Drehung nach links und einen kleinen Fußmarsch ums Eck später finden Sie ein herrenloses Portemonnaie. Nun werden Sie Zeuge eines kleinen Films, der Einlaß in Ihr virtuelles Gedächtnis findet. Etwas weiter unten liegt das sogenannte **Generatorzimmer**. Warum das so heißt, erkennen Sie an dem Kasten mit der Aufschrift „Danger - High Voltage". Auch Sprachunbegabte werden unschwer erkennen, daß man hier möglicherweise einen gewischt bekommt. Also, ein kurzer Blick auf die Wand unterhalb der Schalttafel (die ein wenig anders aussieht als der Rest), danach geht es zurück ins **Theater**, von dort auf der linken Seite nach vorn und dann ab durch die Mitte, äh, durch den **Flur** natürlich.

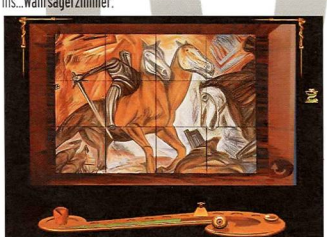
Eines der beliebten **Türpuzzles** versperrt Ihnen den Weg zum **Glockenturm**. Jetzt heißt es, Fachliteratur wälzen. Ist das Hindernis beiseite geräumt, steht Ihrem Gipfelsturm nichts mehr im Wege, wenn man mal von der Tatsache absieht, daß sich plötzlich Beths Geist vor Ihnen aufbaut. Und wo ein Geist ist, da ist auch ein Topf nicht weit. Untersuchen Sie die Markierungen, um einen der Dämonen zu identifizieren. Die Inneneinrichtung ist für einen Glockenturm eher ungewöhnlich, da steht eine echte Jukebox herum. Sie können sich ja ein paar Stücke anhören. Oder besser, Sie lassen die Einstellung wie sie ist: Der ‚Anansi Spider Song' war ja vor Jahren mal der Hit in den Charts. Schnappen Sie sich nun den Monitor (ebenfalls ziemlich turmunspezifisch) und schauen Sie sich die Gesichter auf der Uhr bzw. die Zeit auf der Monitorkamera an. Nun machen Sie sich an die Lösung des Turmuhrrätsels: Wie kriegen Sie die Köpfe dazu, sich zu bewegen? Ganz einfach: Die erste Kette stellt die Uhr um fünf Stunden

vor, mit der zweiten setzen Sie die erste wieder zurück, die dritte stellt die Uhr 35 Minuten vor und die vierte stellt die dritte Kette wieder zurück. Alles klar? In den Notizen des Professors finden Sie die richtige Zeit - 5.30 Uhr. Nun geben die Köpfe ein weiteres Gefäß frei.

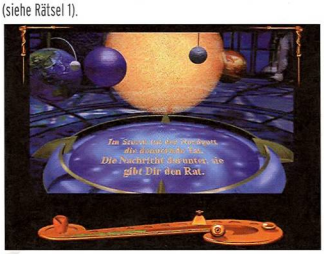
Shivers

Danach haben Sie hier nichts mehr verloren. Verlassen Sie den Turm, gehen Sie zurück in die **Eingangshalle**. Sie erinnern sich, den Ort mit

dem Steinbrunnen. Dort befand sich, Sie haben es sicher bereits bemerkt, eine **Treppe**, die nach oben führte. Wenn Sie es nicht schon längst gemacht haben, dann wird es jetzt höchste Zeit, dort einmal nach dem Rechten zu sehen. Oben angekommen, ist gleich Alarmbereitschaft angesagt: Im Kronleuchter hockt der Kristallixupi. Gehen Sie durch die Flügeltür in den Gräberraum (Tombs und Curses). Eine Drehung nach rechts und Sie befinden sich schon im nächsten Zimmer, wo früher die Schiffe der Dämonen vor Anker lagen. Am besten, Sie hauen gleich wieder ab, drehen sich nach Osten und schalten die Schädelampel auf Grün. Noch ein Blick auf die Schalttafel, ein Klick auf die Blattornamente über dem Eingang und Sie gelangen ins...**Wahrsagerzimmer**.



Wenn da nicht ein Bildpuzzle den Zugang versperren würde (kleiner Tip für alle Samuraifans: Stellen Sie dem schwertschwingenden Wüterich zwei Pferde zur Seite und schon ist der Weg frei). Im Wahrsagerzimmer machen Sie erneut Bekanntschaft mit einem Geist: Diesmal ist es Merrick. Eine Münze verhilft Ihnen zu einem Blick in die eigene Zukunft und das Wahrsager-Rätsel zu einer Menge Arbeit. Insgesamt vier dieser geheimnisvollen Sätze gilt es zu lösen. (siehe Rätsel 1).



Dem Rätsel wollen Sie natürlich auf den Grund gehen. Verlassen Sie den Raum und wenden Sie sich an der Kreuzung nach links. Ein paar Treppen hoch, sich rechts halten und wieder ein paar Treppen hoch - schon sind Sie im dritten Stock. Dort werden Sie bald ein großes „A" an der Wand finden. Dahinter entdecken Sie den Zugang zum **Lagerraum**. Links von der Tür steht eine Kiste. Da schauen Sie mal kurz rein, bevor Sie ins **Planetarium** gehen.

Aber aus Ihrem geheimen Wunsch, einmal nach den Sternen zu greifen, wird nichts. Denn zunächst haben Sie den zweiten Rätselspruch vor der Brust. (sieht Rätsel2)

Also machen Sie sich wieder auf den Weg und geraten an das Piktogramm-Rätsel. Für dessen Lösung ist das Buch „Auf den Spuren des Unerklärlichen" von großer Bedeutung. Die Seiten 18 und 19 enthalten Bilder, die Ihnen bekannt vorkommen. Der Lohn ist wie gehabt ein Gefäß. Und nun nichts wie raus aus dem Planetarium hinein in die Rumpelkammer: Dort harren noch zwei Kisten der Entdeckung. In einer diesen Kisten stoßen Sie auf das Alchimistenpuzzle.

Das besteht aus lauter Röhren in den verschiedensten Farben. Ihre Aufgabe ist es nun, die gleichfarbigen Röhren miteinander zu verbinden (siehe Alchemie Maschine). Das Ganze ist ein üble Pfriemelei, aber lassen Sie sich trösten, es geht. Es dauert vielleicht lange, aber es geht. Schnappen Sie sich das Belohnungsgefäß und gehen Sie durch die nächste Tür. Was Sie dann erwartet, ist nur wenig erbaulich: Sie stoßen auf ein Skelett.

Wenn unter den **Dämonen** Panik ausbricht...

Sie befinden sich nun im sogenannten **Rätselraum**. Warum der - so heißt, werden Sie schon bald merken. Zunächst sollten Sie die Folterwerkzeuge einzeln ausprobieren. Wenn Sie diesen Ausflug in die Welt des Sado-Masochismus hinter sich haben, werden Sie mit einem erneuten Puzzle konfrontiert, dem Galgen. Ihre Aufgabe hier: Rechnen Sie die Länge des Seils in Zoll um (siehe Galgen). Stellen Sie die drei Schalter ein und fummel Sie ein wenig an dem Hebel herum. Damit öffnen Sie eine Falltür und finden am Fuße des Galgens einen Talisman. Jetzt marschieren Sie ein paar Treppen hinunter, lassen den elektrischen Stuhl links liegen (wegen des Blitz-Ixupis, der sich manchmal hier rumtreibt) und inspizieren dann das nächste Zimmer. Natürlich erst, wenn Sie das Türpuzzle gelöst haben. Sieben Bilder hat dieses Puzzle (von A bis G). Das Spiel wird mit dem Score-Knopf gestartet. Spielen Sie zunächst nur mit den Initialsymbolen (also z.B. AAAAA, usw.) und achten Sie auf Ihren Punktestand. Wenn Sie 10 Punkte bekommen, haben Sie eine richtige Lösungskomponente am richtigen Platz, wenn Sie nur einen Punkt erhalten, dann steht die richtige Komponente auf dem falschen Platz. Haben Sie alles beisammen? Na prima, dann kann es ja weitergehen zum nächsten Rätsel, dem Flipper-Puzzle. Hier muß jeder der Bälle in seinem jeweiligen Behälter aufgefangen werden. Numerieren Sie die Vierecke von links nach rechts durch (von 1 bis 9). Und das sind die Ziele der Hebel:

Quelle:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ziel:	42	51	62	75	82	53	84	97	86

(Siehe Flilpperautomat)

Nun ist der Weg zu einem weiteren Schädelzeiger und einem Gefäß frei. Wenn Sie alle Schädelzeiger des Museums auf die richtige Farbe gestellt haben, öffnet sich eine Tür. Gehen Sie nun über die Rumpelkammer durch den Geheimgang. Halten Sie sich rechts und steuern Sie den Fahrstuhl an. Mit dem geht's erstmal hinauf auf den zweiten Gang, hier halten Sie sich zunächst wieder rechts und latschen geradeaus hinunter in die Halle. Das Loch auf der rechten Seite und auch die nächste Abbiegespur nach rechts übersehen Sie geflissentlich, bevor Sie in die nächste Biegung einscheren. Gehen Sie die nächste Passage fast bis zum bitteren Ende durch und werfen Sie dort einen Blick auf die Schalttafel, die rechts an der Wand hängt. Kurz vor dem Ende des Ganges wenden Sie sich nach links. Sie landen in einem Raum, den Sie schon kennen, dem Gräber- und Flüche-Raum. Wenden Sie sich nun in Richtung der Gräber. Die erste Möglichkeit rechts (klingt wie in der Fahrschule) biegen Sie wieder ein und treffen auf...eine leibhaftige Sphinx. Studieren Sie alles, was mit der Sphinx in Zusammenhang steht und vor allem - berühren Sie deren Lippen! Wer sich nach derartigen Intimitäten nach einer abkühlenden Denksportaufgabe sehnt, dem kann geholfen werden. Das Sarkophag-Obelisken-Puzzle ist so recht etwas für leicht überdrehte Sphinx-Küsser. Schlagen Sie in dem schon bekannten Hieroglyphen-Schmöker auf den Seiten 6 und 7 nach, memorieren Sie das, was Ihnen die Sphinx erzählt hat und komponieren Sie dann das Bild des Pharaos auf dem linken und das der Königin auf dem rechten Obelisken (siehe Sarkophag/Obelisken Rätsel). Für Ihre feine, künstlerisch wertvolle Arbeit werden Sie bei Shivers mit Gefäßen bezahlt. Lassen Sie die Sphinx jetzt links liegen (so sind sie, die Männer), dann stoßen Sie auf ein weiteres Grab, das aber u.U. Ixupi-verseucht sein könnte. Vorsicht ist also geboten. Zwischen den Grabsteinen kraxeln

Sie sich bis zum nächsten Türrätsel empor. Da das aber nicht so schwierig ist, erreichen Sie ohne wesentliche Zeitverzögerung den **Begräbnisritenraum**. Hier nehmen Sie erstmal Kurs auf den Schädelzeiger, dafür müssen Sie vom Fuß der Treppe aus nach links vorstoßen, dann einmal nach vorn, und dann wieder nach links. Die Farbe ist Tages ist blau. Danach geht es ab nach rechts in die Begräbniskammer, ein Räumchen, das auch der Tuchixupi bevorzugt aufsucht. Stillen Sie Ihre nekrophilen Neigungen und inspizieren Sie diesen unheimlichen Ort. Nun suchen Sie besser das Weite, aber nicht bevor Sie **Merricks Notizbuch** gefunden haben. Das muß bei irgendeiner Löwenskulptur rumliegen. Wenn Sie nun auf die am weitesten entfernte Tür zusteuern, entdecken Sie zu Ihrer Rechten einen Tiersakrophag, wo Sie zur Entspannung eine Partie Halma spielen (die Regeln dürften bekannt sein: Jeder Stift wird kann durch Überspringen herausgenommen werden und am Ende darf nur noch ein Gegenstand

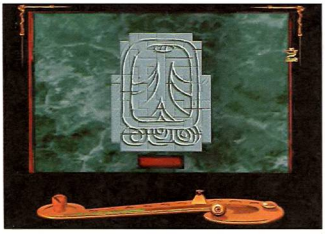
Shivers

in der Mitte übrig bleiben; siehe Seite Chinesisches Prüfer Rätsel). Nehmen Sie das freiwerdende Gefäß zu Ihrer Sammlung und verlassen Sie den Raum.

Sie treffen auf die Spuren eines Medizinmanns oder Schamanen. Folgen Sie den Spuren auf dem Boden, sie enden vor einer Schalttafel. Was nun? Dabei kommt Ihnen die Gegend doch ziemlich bekannt vor. Warum nur? Werfen Sie mal einen Blick nach oben. Da hängt...eine Kamera! Sieh an, sieh an. Wie hieß doch gleich der Spruch, den Sie damals von oben gesehen haben? Ramba Boba Taramba? Genau! Hacken Sie diesen Spruch mit einem Hammer in die bereitliegenden Trommel und die Geheimtür zum **Raum der Götter** tut sich weit auf (siehe Hexen-Arzt Trommel).

Auch hier liegen Lösung und Rätsel wieder eng beisammen. Der zweite Spruch klärt sich hier vollends auf, allerdings folgt der dritte gleich auf dem Fuße. Achten Sie auf eine Kutsche und eine altgermanische Gottheit. In deren Nähe befindet sich ein Steinchen, das sich vortrefflich bewegen läßt. Dahinter liegt eine interessante Nachricht. Thor selbst steht an einer Säule, die Sie in Augenschein nehmen sollten. Sie läßt sich nämlich drehen. Dahinter verbirgt sich, wir haben es ja schon angedroht, zweierlei: die Lösung des zweiten und die Enthüllung des dritten Rätselspruchs. **„In hieroglyphs of Egypt ancient, a secret is concealed. Contemplate page 17, the solution is revealed.“** Das Ganze erinnert Sie fatal an die fehlende Seite in dem komischen Hieroglyphenbuch...

Im Nebenraum ist noch einer der sattsam bekannten Schädelzeiger. Parole diesmal: Rot. Drüben, am anderen Ende, können Sie nochmals Ihre musischen Talente unter Beweis stellen: Spielen Sie die Melodie auf der sumerischen Lyra nach und nehmen Sie das Gefäß an sich.



Doch die Zeit der Rätsel ist noch nicht vorüber. Schon an der Flügeltür wartet die nächste Denksportaufgabe auf Sie: Finden Sie das Bild der roten Tür (wenn Sie es nicht gerade zufällig bei sich haben, kann ja sein) und setzen Sie es hier ein. Der Weg in den **Mythenraum** ist frei.

Schnappen Sie sich zunächst einmal den herrenlosen **Kleidersack**, der da rumliegt, und halten Sie Ihre Nase rein. Es enthält ein neues Buch, ein richtiges „Erinnerungs“-Stück. Am anderen Ende des Raums (Vorsicht vor dem Wachsixupi) befindet sich eine **Truhe** mit einem weiteren Gefäß. Verlassen Sie nun diese gastliche Stätte und durchqueren Sie die folgenden Räume bis Sie an einen **Werwolf** geraten.

In dessen Nähe muß sich ein weitere Schädelzeiger befinden, Parole ist, Sie wissen schon, Rot. Zu Ihrer Rechten befinden sich Treppen. Doch bevor Sie sich ins Planetarium stürzen, machen Sie zweimal auf dem Absatz nach links kehrt und gehen durch die Tür hinter der Ecke. Jetzt sind Sie in der **Besenkammer**. Obacht, hier befinden sich gleich zwei Ixupis, im Lappen und in der Toilette (der Klorollenixupi???). Aber, was heißt hier eigentlich Obacht? Bei Lichte besehen haben wir Sie nun bis zum Abwinken vor den mörderischen Plagegeistern gewarnt. Sie haben alle passenden Gefäße zusammen. Sie wissen, wie man die Viecher fängt. Warum, im Windlenots Namen, knöpfen Sie sich keinen von denen vor?

Aber mal im Ernst: wir halten nun tatsächlich den Zeitpunkt für gekommen, wo Sie den Kampf aufnehmen sollten. Sie sind jedenfalls materialmäßig und informationstechnisch gesehen gerüstet. Natürlich haben Sie Angst, wer hätte die nicht? Aber haben Sie eine Wahl? Nein. Also bitte schön. Vamos, daemones!...

...Sie sehen, wir haben Ihnen etwas Zeit gelassen. Jetzt dürfte eigentlich nur noch ein Ixupi übrig sein, der aber ist von besonderer Güte und Konsistenz, der Blitz-und-Donner-Ixupi. Das entsprechende Gefäß hat sich auch noch nicht eingefunden. Und noch etwas fehlt: Seite 17. Gehen Sie also ins Generatorzimmer an die nun geöffnete Schalttafel. Drücken Sie zweimal auf den mittleren Schalter und...schon kommt eine Seite angeflattert, Seite 17, wie gewünscht. Doch, wie gewonnen, so zerronnen: Kaum haben Sie Seite 17 in der Hand, haben Sie auch schon den vierten und letzten Rätselspruch an der Backe: **„A Noble punishment, It still causes dread. This be your choice, Relinquish your head.“** Die Lösung für Ihre beiden letzten Probleme liegen im Rätselraum, wo die Inhumanität des Menschen gegenüber dem Menschen beklagt wird. Dort sollten Sie zunächst den Raum mit der Guillotine stürmen (3. Flur), dann am Schädelzeiger vorbei in das Puzzlezimmer weiterwandern und von dort ins letzte Zimmer gehen. Dort ist eine Falltür in den Boden eingelassen. Auf die sollten Sie aufpassen. Stecken Sie den Stein an die Wand mit den beiden Symbolen. Jetzt schnell zurück zum Hackebeil. Wenn Sie sich das Display näher anschauen, werden Sie bemerken, daß das heruntergefallene Schneidwerkzeug die gleichen Symbole aufweist, wie die, die Sie gerade an der Wand haben prangen sehen! Also wieder zurück ins Zimmer mit den beiden Symbolen. Jetzt hat sich der Stein bewegt. Vergessen Sie die alte Museumsregel und berühren Sie ihn - und ab geht die Post!!!! Was tut man nicht alles für das letze, das ultimative Gefäß. Der Blitz-und-Donner-Ixupi kann kommen. Auf ins Generatorzimmer, gleich hat der Dämon ausgeblitzt....

Eine aufregende Jagd quer durch das mysteriöseste Museum, das Sie je gesehen haben, ist zu Ende. Die Dämonen sind eingekästelt, und erleichtert verlassen Sie mit Ihren Freunden diesen Hort des Grauens. Wischen Sie sich noch mal schnell, bevor es jemand bemerkt, den Angstschweiß von der Stirn, und genießen Sie die atemberaubende Schlußsequenz.

"www.coktel.de"

Im Internet tut sich was. Coktel, eine von Cendants Edutainment-Schmieden, hat eine Internet-Seite eingerichtet, die sich in erster Linie an Kinder richtet. Hier stellt der Edutainment-Spezialist den kleinen, aber keineswegs unkritischen Kunden seine neuesten Produkte aus den ADDY-, Fisherprice- und StartKlar-Serien vor.

Mit Hilfe der "Mini-Sites" gelangen Sie in die jeweiligen Rubriken und erhalten einen Überblick über die vollständige Produktpalette und Informationen über die Produkte selbst, deren Lehrinhalte, Entwicklung und Systemvoraussetzungen. Wichtige Neuigkeiten und Bekanntmachungen werden hier natürlich auch als Erstes preisgegeben.

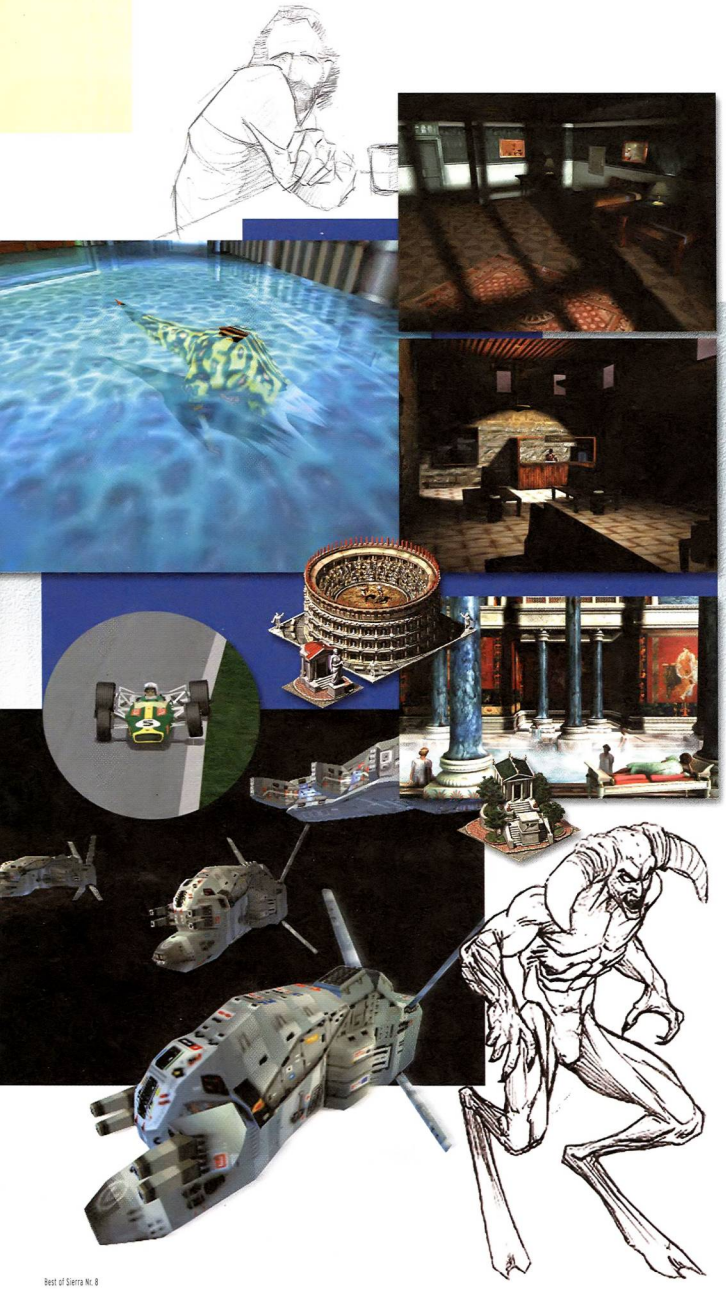
Das Vorschul-Lernprogramm "Startklar - Kindergarten" eröffnet Kindern zwischen 3 und 6 Jahren unwiderstehliche interaktive Spielmöglichkeiten, die Spaß machen und die Neugier der Kinder wecken sollen - auf die Schule zum Beispiel. Die Kinder schreiben Geschichten, spielen lustige Spiele und singen Lieder.

Die Serien „Abenteuer Lernen" und „Spiel- & Lernwerkstatt" bieten eine Reihe von Titeln, die eigens von Pädagogen bei Fisher-Price und Davidson entwickelt wurden, um Kindern spielerisch Spaß am Lernen zu vermitteln. Neben grundlegenden Computerkenntnissen gewinnen sie so Selbstvertrauen in das eigene Leistungsvermögen - und das ist immer noch die beste Voraussetzung für spätere Erfolge, nicht nur in der Schule.

Natürlich ist diese Seite auch für Eltern geeignet (die sollen ja auch was davon haben, wenn Sie Ihren Sprößlingen beim Surfen zugucken) - denn neben den umfangreichen Informationen für ratsuchende Eltern erhalten die interessierten Benutzer Einblicke über Hintergründe und Entwicklung von Computerprogrammen. Zum Auftakt unserer neuen Web-Seite können Sie zusammen mit ADDY sein achtjähriges Jubiläum feiern. Die Kinder erfahren etwas über ADDYs Geschichte, wie er entstand, und was er unterrichtet. Ein Fotoalbum mit lustigen Grafiken illustriert seinen Werdegang und seine Interessen. Zudem kann sich der Netsurfer hier mit den neuesten Witzen und Geschichten eindecken.

Seit seinem Geburtsjahr 1990 wurde ADDY von 2 Millionen Kindern in der ganzen Welt adoptiert. Die ADDY-Methode ist das Ergebnis jahrelanger Forschungsarbeit einer interdisziplinären Expertengruppe: Lehrer, Autoren, Ergonomen, Psychologen und Grafiker haben bei der Entwicklung von ADDY mitgewirkt. Darüber hinaus haben mehr als 150 Familien und mehrere Schulen ADDY und seine Programme acht Monate lang auf Herz und Nieren geprüft. Angepaßt an die Lehrpläne der Schulen bietet ADDY allen Kindern von der ersten bis zur achten Klasse eine komplette, optimal aufeinander abgestimmte Lernsoftware-Reihe für die Fächer Deutsch, Mathematik und Englisch.

Fremde **Welten**, fremde Sitten



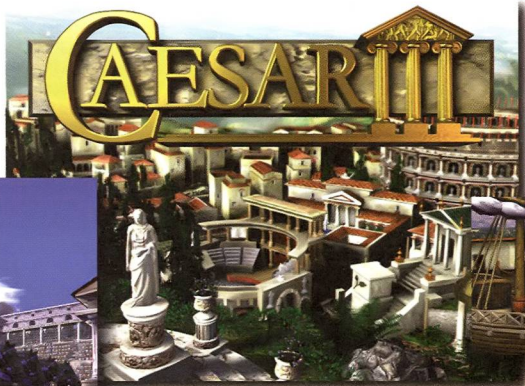
Tja, liebe Leser, die schönste Zeit des Jahres geht für jeden von uns irgendwann einmal zu Ende, jetzt hat es halt auch Sie erwischt - der Urlaub ist zu Ende! Gar nicht so einfach, sich im harten, phantasielosen Alltag wieder zurechtzufinden, wie?...Was gucken Sie denn jetzt so unwirsch? War doch gar nicht böse gemeint, im Gegenteil - Sierra will Ihnen helfen. Wir schicken Sie ganz einfach noch mal auf die Reise, was halten Sie davon? Die Neuheiten von Sierra entführen Sie auch nach dem Ende der Ferien in fremde, faszinierende Welten. Keine Kohle für solche Experimente, meinen Sie? Da machen Sie sich mal keine Sorgen, eine Neuerscheinung bei Sierra kostet garantiert weniger als 1 Woche Mallorca oder 3 Tage Lüneburger Heide. Und das Beste: für die Abstecher in die bunte Welt von Sierra müssen Sie nicht mal einen Urlaubsantrag einreichen.

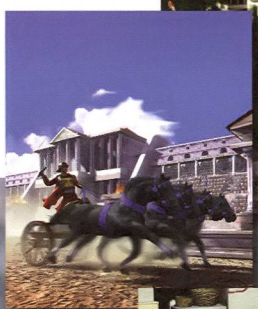
Tauchen Sie ein in die Welt des römischen Kaiserreichs, wo zahlreiche Städte und Provinzen in ganz Europa nur darauf warten, von Ihnen gegründet und verwaltet zu werden. **CAESAR III**, die historische Stadtsimulation, ist da! BoS sprach mit David Lester, dem Chef von Impressions und Designer der CAESAR-Reihe über die neuen Features. Auch unsere zweite Neuvorstellung wirft einen Blick zurück in die Vergangenheit, genauer gesagt, in die Geschichte der Formel-1-Weltmeisterschaft: **Grand Prix Legends** entführt Sie in die Saison 1967, als Formel-1-Rennen noch auf der Strecke entschieden wurden und nicht an der Boxengasse. Oder ziehen Sie die Welt der mittelalterlichen Mythen und Legenden den quietschenden Breitreifen vor? **Quest of Glory V** und **Return to Krondor** sind Abschluß bzw. Fortsetzung zweier Serien, die in Fan-Kreisen Kult-Status genießen. Ach, Sie reisen lieber in die Zukunft? Wie wär's dann mit **Half Life**, der Geschichte um ein grandios gescheitertes Experiment und die Bestien aus einer Parallelwelt. Gegen die wirkt Alien wie Urmel aus dem Eis. Oder haben Sie ein Faible für die Welt der Schatten, für übernatürliche Phänomene und unerklärliche Ereignisse? Dann heißen wir Sie herzlich willkommen im uralten Schloß von Rennes le Chateau. Nehmen Sie ruhig schon Platz, aber warten Sie bitte mit dem Stühlerücken bis **Gabriel Knight**, der weltberühmte Schattenjäger, eingetroffen ist.

Na, Appetit bekommen? Dann reservieren Sie schon mal ein paar ein Paar Doppelzimmer auf Ihrer Festplatte, am besten mit Blick aufs Speichertal. Und lassen Sie sich auf keinen Fall auf einen festen Abreisetermin festnageln!

„Du mußt Deinen Kaiser bei Laune halten..."

Impressions-Gründer und Chefdesigner David Lester über Caesar III, seine neuen Features und kleine Tricks für die Karriere





Caesar II war eines der erfolgreichsten Aufbau-Spiele, die es je gab. Habt Ihr an der Grundidee des Spiels etwas geändert?
David Lester: Nein, die Idee ist nach wie vor dieselbe. Den Zugang haben wir allerdings komplett neu gestaltet, doch ich bin mir sicher, daß jeder, der Caesar II mochte, Caesar III lieben wird. Der Spieler soll allerdings an keiner Stelle das Gefühl haben, das gleiche Spiel vor sich zu haben.

Gibt es neue Einheiten und Gebäude?
David Lester: Oha, ich hoffe, Ihr habt etwas Zeit mitgebracht? Die Aufzählung könnte länger dauern. Also gut, fangen wir mal mit den Gebäuden an. Da wäre als erstes das Senatsgebäude zu nennen, das es in zwei verschiedenen Größen gibt (je nach Finanzlage), einen Fischereihafen, Brücken, die entweder als Schiffsbrücken oder ganz normale Übergänge verfügbar sind, Warenhäuser, Friseure (die Römer waren ganz schön eitel) und Kornspeicher. Und weil die Bürger in Caesar III nicht so leicht zufrieden zu stellen sind, muß der Spieler für entsprechende Zerstreuung und Kurzweil sorgen - Theater, Zirkus, Wagenrennen. Und da solche Leute auch in Rom nicht auf den Bäumen wachsen, muß man sie ausbilden. Also gibt es Gladiatorenschulen und Wagenlenkerfahrschulen. Die verschiedenen Tempel sollte man nicht vergessen, den Gouverneurspalast, die Bauernhöfe, die Mühlen, Minen, Marmorsteinbrüche, und, und, und. Außerdem haben wir jede Menge neuer interessanter Bewohner eingebaut wie Plebejer, Patrizier, Ingenieure, Gladiatoren, Aufständische, Obdachlose, Schulkinder, Ärzte, STEUEREINTREIBER und viele andere mehr. Das sind zwar keine neuen Einheiten im eigentlichen Sinne, denn der Spieler kann sie nicht steuern, aber sie bringen Abwechslung in den Regierungsalltag und tragen viel zur Atmosphäre einer Stadt bei.

Wie lange habt Ihr für die Entwicklung gebraucht?
David Lester: Wir haben im Januar 1997 mit dem Programmieren begonnen, die Grafikabteilung machte sich im Sommer des gleichen Jahres an die Arbeit. Konzept und Spieldesign wurden schon im Herbst 1996 festgelegt. Wenn alles glatt geht, dann sind wir im August 1998 fertig.

Basieren die Neuheiten auf historischen Grundlagen?
David Lester: Das Spiel orientiert sich weitaus stärker an historischen Gegebenheiten als Caesar II. Nur wenn es Konflikte zwischen der historischen Exaktheit und dem Gameplay gab, haben wir uns immer für die bessere Spielbarkeit entschieden. So sind die Anforderungen im Karrieremodus historisch annähernd exakt - der Spieler baut seine Städte in Gegenden, die die Römer zu diesem Zeitpunkt tatsächlich erobert hatten. Weiteres Beispiel: Festspiele, die im alten Rom ausgesprochen populär waren, gehören auch in Caesar III zu den wesentlichen Formen der Unterhaltung, während wir in Caesar II darauf noch verzichtet haben.

Was zeichnet Caesar III Deiner Meinung nach vor allem aus?
David Lester: Caesar III ist eine echte, auf historischen Tatsachen basierende Stadtsimulation - die Städte entwickeln sich oder verfallen, wenn man nichts tut. Und obwohl die Römer ja nun wirklich ein kriegerisches Volk waren, das halb Europa unterworfen hat, verzichtet Caesar III auf einen Eroberungs- oder Kampfmodus. Die Kämpfe bei Caesar III sind kein Selbstzweck, sondern rein defensiv - der Spieler braucht seine Armee nur, wenn er selbst angegriffen wird. Der Spieler kann bei jeder Beförderung zwischen zwei verschiedenen Anforderungen wählen, einer friedlichen und einer gefährlicheren. Wer also auf Kämpfe nicht verzichten mag, der kann die zweite Variante wählen. Aber, wie gesagt, es bleibt alles defensiv. Verteidigung in Caesar III soll Spaß machen und die Stadt vor der Zerstörung bewahren. Das Herz unseres Spiels ist sie nicht. Die Interaktionsmöglichkeiten einer römischen Stadt mit ihrem Umfeld sind viel zu reichhaltig, als daß man sie nur auf Eroberung beschränken sollte.

Caesar III simuliert das urbane Leben im alten Rom, mit allen Facetten, die das damalige Leben zu bieten hatte: Kriminalität, Religion, Arbeitslosigkeit, Unterhaltung etc. Das intuitiv zu erlernende Interface erleichtert den Einstieg ins Spiel und aufgrund völlig neuer Techniken erhält der Spieler seine Informationen nicht mehr über tausend verschiedene Berichte, sondern auf grafischem Wege.

Caesar III

Worauf sollte der Spieler besonders achten?
David Lester: Er muß zunächst einmal zusehen, daß er genügend Leute hat, die die nötigen Arbeiten ausführen können. Aber diese Leute kommen ja nicht von allein: Sie müssen in die Stadt gelockt werden, durch entsprechende Versorgung, Arbeit, niedrige Steuern oder hohe Löhne. Diese Leute brauchen Wohnungen und wollen ernährt werden. Der Spieler muß also auf das richtige Lohn- und Steuerniveau acht geben und ständig darum bemüht sein, seine Bürger zufrieden zu stellen. Alle Dinge sind miteinander vernetzt - jede Entscheidung des Spielers hat Auswirkungen auf Bereiche, an die er zunächst vielleicht nicht gedacht hat. Es reicht nicht aus, einfach nur ein neues Haus zu bauen. Mehr Häuser bedeuten mehr Arbeiter im Wohnungsbau, das heißt also mehr Familien, die in der Stadt leben müssen, also müssen auch mehr Tempel, Badehäuser oder Schulen her, usw. usw.

Wie kann der Spieler die Gunst des Kaisers gewinnen?
David Lester: Der Kaiser setzt die Anforderungen fest, die der Spieler in der jeweiligen Stadt zu erfüllen hat. Ist der Spieler erkennbar auf dem richtigen Weg, dann ist der Caesar glücklich. Von Zeit zu Zeit stellt er Tributforderungen - der Verwalter möge doch bitteschön ein paar Säcke Weizen schicken, ein paar Dinarii, das ein oder andere Weinfäßchen vielleicht, oder sogar eine Armee. Erfüllt der Proband diese Tribute in der erlaubten Zeit, dann macht er seinen Chef überglücklich. Schafft er das nicht, kann Caesar aber auch unangenehm werden. Der Spieler sollte ab und an ein Geschenk ins ferne Rom schicken - dafür ist er empfänglich. Du mußt Deinen Kaiser bei Laune halten. Böswillige Naturen könnten auch Schleimen dazu sagen.

Wie kann der Spieler eine flächendeckende Zufriedenheit der Bürger erreichen?
David Lester: Sie müssen in Lohn und Brot stehen, wohl genährt und vor Verbrechen und Feinden aller Art sicher sein, sie wollen gute Unterhaltung geboten bekommen, die Steuern sollten sich in einem mäßigen und nachvollziehbaren Rahmen bewegen und, nicht zu vergessen, auch die Götter sollte man umschmeicheln!

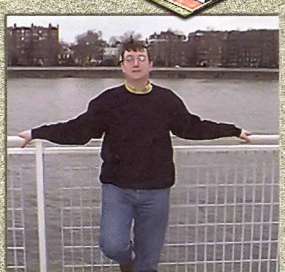
Was passiert, wenn man in die roten Zahlen gerät?
David Lester: Zunächst wird der Imperator mehr Geld anweisen. Danach wird er eine Art Überziehungskredit gewähren mit der Auflage, daß die Stadt alsbald zu einer ausgeglichenen Bilanz zurückfindet. Gelingt dem Spieler das nicht, dann hat er bald die Armee auf dem Hals, die die Geschicke der Stadt in die Hand nimmt. Der Spieler macht danach Karriere als Galeerensträfling. Und selbst von diesem Schlag kann der Spieler sich noch erholen.

Mit welchen gegnerischen Einheiten hat ein Verwalter zu rechnen?
David Lester: Der Spieler hat sich mit einer ganzen Reihe unterschiedlichen Armeen auseinanderzusetzen, je nachdem in welcher Gegend Europas oder Kleinasiens seine Stadt liegt. Er muß sich mit Karthagern, Ägyptern, Griechen, Phöniziern, Etruskern, Galliern, Kelten, Goten, Nubiern und Persern herumschlagen, die mit dem unterschiedlichsten Kriegsgerät anrücken können: Vom Streitwagen über Elefanten bis hin zu Kamelen ist alles vertreten, was die antike Fahrzeugtechnik zu bieten hat. Die Krieger sind mit den unterschiedlichsten Schwertern bewaffnet, mit Speeren, Streitäxten und natürlich mit Pfeil und Bogen.

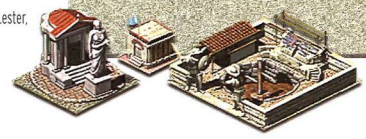
Sind die virtuellen römischen Einheiten ihren Gegnern genauso überlegen wie ihre historischen Vorbilder?
Den gemeinen römischen Soldaten gibt es in drei verschiedenen Varianten: als Legionär der schweren Infanterie, als einfacher Soldat bei den Hilfstruppen und als Reiter in der leichten Kavallerie. Römische Einheiten verfügen über die gleichen Qualitäten wie ihre Gegner, überlegen sind sie ihnen nicht. Wer seine Schlachten gewinnen will, der muß sich schon die richtige Taktik und Schlachtaufstellung zurechtlegen.

Kann man seine eigene Armee auch aufrüsten?
David Lester: Die Qualität der eigenen Truppen steigert man am besten mit der Gründung einer eigenen Militärakademie.

David Lester, habemus gratiam pro locutionem. *
* Das ist Küchenlatein und bedeutet so viel wie „David Lester, wir bedanken uns für dieses Gespräch".



David Lesters Karriere in der Computerspielbranche begann in London Anfang der 80er Jahre, als er für mehr als ein Dutzend größerer Magazine Spielekritiken schrieb. 1988 gründete er Impressions™ Software, betrachtete sein Unternehmen aber zunächst eher als Hobby. Doch der überraschende Erfolg seines ersten Projekts veranlaßte ihn, die Schreiberei an den Nagel zu hängen und sich mit ganzer Kraft für seine Firma zu engagieren. Als das öffentliche Interesse an Strategiespielen zunahm, trafen seine Spiele besonders bei amerikanischen Publishern auf eine überwältigende Resonanz. Die unmittelbare Folge dieser Begeisterung war die Gründung einer US-Tochter Impressions™ Software. Schon bald war der amerikanische Ableger größer als die britische Muttergesellschaft, und dank solcher populärer Spiele wie Air Bucks, Caesar™ und Lords of the Realm überquerte David den großen Teich, um die Yankees im Zaume zu halten. Nachdem er sich davon überzeugt hatte, daß die dortigen Angestellten keine Bleistifte klauen, kehrte er nach London zurück, wo er seitdem das europäische Büro leitet und sich weiterhin der Entwicklung neuer Spiele widmet.



Grand Prix Legends - eine historische Rennsimulation im Härtetest

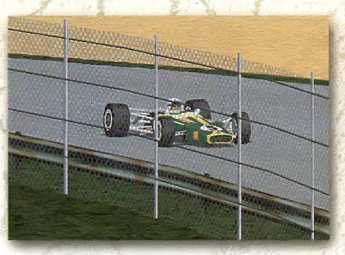
Karl-Xavier Neubig, unser Chefredakteur höchstpersönlich, sitzt am Steuer eines virtuellen Boliden. Seine Erfahrungen schildert er uns in einem - im wahrsten Sinne des Wortes - aufrüttelnden Bericht.

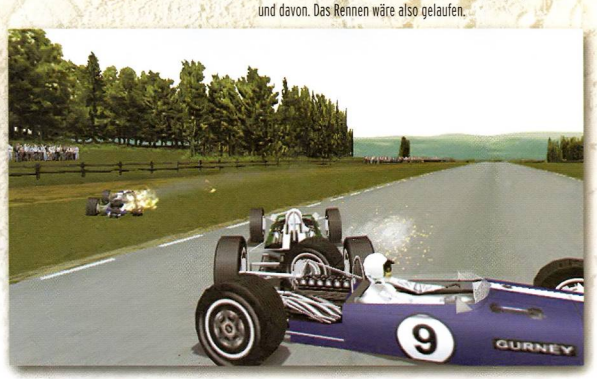
Was mich dazu treibt, Grand Prix Legends, das neueste Opus der Rennsim-Experten von Papyrus, meinen Lesern vorzustellen? Ganz einfach, ich kann einfach nicht Nein sagen. Als die Redaktion auf die Idee kam, an das Steuer einer historischen Grand-Prix-Simulation wie dieser gehöre eindeutig der Chefredakteur, habe ich mich halt breit schlagen lassen. Als hätte ich sonst nichts zu tun.

Wie man auf solche Ideen kommt? Ich muß Ihnen gestehen, ich habe keinen blassen Schimmer. Vielleicht glauben die wirklich, jeder Franzose verhalte sich im Straßenverkehr so, als sei er Alain Prost persönlich. Dabei halte ich es - wenn wir schon von Vorbildern sprechen - eher mit Michael Doohan, dem australischen Motorradweltmeister der 500-ccm-Klasse. Oder zur Not vielleicht noch mit Ralf Waldmann. Denn mit meinem Hochgeschwindigkeitsroller breche ich auf der Rennstrecke Frankfurt - Dreieich mittlerweile alle Rekorde. Mit Rennsituationen, abrupten Ausweichmanövern und haarsträubenden Überholmanövern bin ich also bestens vertraut, und auch bei der Wahl des richtigen Sprits liege ich selten daneben. Beste Voraussetzungen also für einen Testfahrer.

Grand Prix Legends geht mit den Boliden der Formel-1-Saison 1967 ins Rennen. Daß sich die Entwickler von Papyrus ausgerechnet auf dieses Jahr kapriziert haben, ist kein Zufall. 1967 - das war nicht nur die große Zeit des Schmusesängers Engelbert Humperdinck, der Studentenproteste oder des Vietnamkriegs. Im Automobilrennsport der Formel 1 war das Jahr 1967 das Jahr des Umbruchs, der technischen Revolution. Es war die letzte Saison, in der es noch keine Bremshilfen oder Spoiler gab, von Computern, die dem Piloten sagen, was er zu tun hat („Zielflagge; Jubeln!") mal ganz zu schweigen. Die Reifen hatten noch Profil (das sie jetzt langsam wieder bekommen) und entsprechend wenig Grip. Rutschfahrten in die Kurven mit blockierten Rädern gehörten hier noch zum Alltag. Trotzdem, oder vielleicht gerade deswegen, stammen die besten Piloten aller Zeiten, aus diesem Jahrgang. Jim Clark, laut Papyrus-Chef David Kaemmer, einem ehemaligen Rennfahrer, der beste Pilot aller Zeiten, über Graham Hill bis zu Jackie Stewart.

Ich sitze also am Volant eines dieser PS-Ungetüme, spiele lässig mit dem Gaspedal und gebe nach dem Startsignal erstmal Vollgas. Was für ein Gefühl! Gleich in der ersten Kurve spüre ich am eigenen Leib, daß die Geschichte mit dem mangelnden Grip (für Nichtrennfahrer: das ist der Halt, den der Reifen auf der Straße hat, wird vor allen Dingen in Kurven oft schmerzlich vermißt) kein leeres Gerede ist. Die Pneus quietschen, das Lenkrad läßt sich nur mit Mühe einschlagen (die Servolenkung wollte erst noch erfunden werden) und ich rutsche gekonnt geradeaus. Eine Betonmauer setzt meiner hoffnungsvollen Karriere ein vorläufiges Ende. Meine Computergegner sind auf und davon. Das Rennen wäre also gelaufen.





Grand Prix Legends

Jetzt weiß ich, warum Papyrus vier Jahre gebraucht hat, um die physikalische Routine zu entwickeln. Wie perfekt sie funktioniert, kann ich mir mit der Replay-Funktion ansehen: in superrealistischen Bildern sehe ich mir meinen Mauerfunktionstest noch mal en detail an. Jetzt weiß ich, was ich falsch gemacht habe: Zu heftige Lenkbewegungen haben meine rechte Seite aufs Grün rutschen lassen, und danach wurde ich zum Spielball der Fliehkraft, mähte alles nieder, was sich auf dem Weg zwischen mir und der Mauer befand: Heuballen, Reifenstapel, ehemals gepflegte Wiesen...

Gott sei Dank hatte ich mich zuvor entschieden, den vollen Realismus-Modus mit Wagenschäden **nicht** auszuwählen, so daß mein Wagen noch heil blieb und kein Fall für die Schrottpresse wurde. Grand Prix Legends erstaunliche Routine macht den Anblick schon schmerzhaft genug, wie sich alle Einzelteile meines Roadsters völlig zwanglos über Watkins Glen verteilen. Diese Cabrios von damals hielten wirklich nicht viel aus.

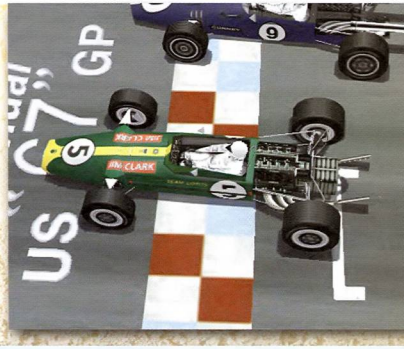
Aber ein Chefredakteur gibt so schnell nicht auf. Also die Heureste aus den Haaren gekämmt, kurz geschüttelt, die Option „Instant Recovery" gewählt (man weiß ja nie) und das alte Rennen abgebrochen - wenn ich schon rausfliege, dann soll auch der Computer nicht gewinnen!

Ich stehe also wieder am Start, das Signal kommt und ich lasse mich zunächst aus taktischen Gründen zurückfallen. Besagte Kurve nehme ich diesmal mit dem gebührenden Respekt und entsprechend gedrosselter Geschwindigkeit; erst auf der nächsten Geraden gebe ich nun zum erstenmal und gefahrlos Vollgas.

Wirklich beeindruckend - dieses überzeugende, realistische Gefühl für Geschwindigkeit, das man bei Grand Prix Legends bekommt. Auch die Funktionen „Nach links sehen" bzw. „Nach rechts sehen" sind wirklich verführerisch. Ich erkenne meine Konkurrenten im Kampf um ein Platz auf dem Treppchen zu erhaschen neben mir und lasse die Muskeln spielen: Du kommst hier nicht vorbei. Graham Hill vielleicht, aber Du nicht...Wie schnell ich bin, merke ich weniger am Tachometer als vielmehr an den vorbeirasenden Tribünen, den Bäumen, den Wiesen, den Heuballen...den HEUBALLEN???? Hektisch reiße ich das Lenkrad rum, das Heck bricht aus, einen Moment sieht es so aus, als könnte ich das Momentum nutzen und wieder auf die Strecke zurückfinden, aber ganz so leicht macht es mir die Karre nicht, also bleibt mir nichts anderes übrig, als den Konkurrenten endgültig ziehen zu lassen und erneut die Wiese durchzupflügen.

Allen künftigen Grand-Prix-Piloten sei daher ins Stammbuch geschrieben: Laßt Euch nicht von den wunderschönen Grafiken blenden oder den komfortablen Menüs ablenken: Schaut nach Möglichkeit geradeaus!

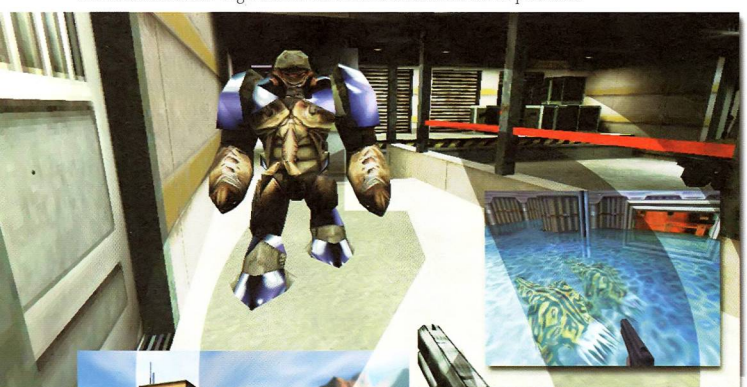
So, und bevor ich jetzt zum Gespött der gesamten Redaktionskonferenz werde, versuche ich es ein drittes Mal. Das wollen wir doch mal sehen! Und der Realismus-Modus mit Wagenschäden bleibt AUSGESCHALTET!!



Bericht aus der Besenkammer

Half-Life, der beeindruckende und vielgerühmte Action- Shooter von Sierra, kommt in die Läden.

Ein Mitarbeiter des Best-of-Sierra-Stabes, der auf eigenen Wunsch hin anonym bleiben will, hat es sich nicht nehmen lassen, einmal in die Haut des Protagonisten zu schlüpfen und läßt nun seine Erlebnisse des ersten Tages auf der Station des Schreckens Revue passieren.



Zunächst ein paar Worte zur Einleitung für all jene, die von Half-Life noch rein gar nichts gehört haben und überhaupt keine Ahnung haben, was da auf sie zukommen könnte. Half Life ist ein intelligentes 3D-Actionspiel auf extrem großen Terrain und von solch hoher Detailgenauigkeit, die selbst ‚Titanic'-Regisseur und Ausstattungsperfektionist James Cameron zur Ehre gereichen würde. Eine ausgefeilte Story mit überraschenden Wendungen, Charakterwechselwirkungen und nicht zu vergessen einem ganzen Zoo ausgesprochen schlecht gelaunter Monster runden ein atemberaubendes Erlebnis ab. Doch nun zu mir.

Ich bin ein leidlich renommierter Naturwissenschaftler, der aus datenrechtlichen Gründen nicht namentlich genannt werden möchte (nennen Sie mich von mir aus Dr. Notorius Ignorantia), und sitze fern der Heimat auf einer weit abgelegenen und stillgelegten Raketenbasis. Ich nehme an einer Forschungsreihe teil, die so geheim ist, daß selbst ich nicht genau weiß, worum es hier überhaupt geht. Das stört mich nicht weiter, solange ich auf meinem kleinen Arbeitsgebiet schalten und walten kann, wie es mir paßt. Wo kämen wir auch hin, wenn sich alle Naturwissenschaftler über die Konsequenzen Ihres Tuns im Klaren wären. Das wäre ja noch schöner.

Alles ist wunderbar. Hier ist alles so schön sauber, so ruhig. Kein Autoverkehr, keine bimmelnden Straßenbahnen, keine durchgeknallten Radfahrer - paradiesische Zustände. Im Labor läuft alles wunderbar, das Projekt läuft wunderbar (soweit ich das beurteilen kann) und selbst der Cola-Automat auf dem Gang läuft wunderbar - wenn man sich nicht von gewissen technischen Unwägbarkeiten bei der Geldrückgabe aus der Fassung bringen läßt. Doch mit einem Mal ist es mit meiner weltabgewandten, nur der reinen Forschung verpflichteten Idylle vorbei - ein ohrenbetäubender Knall, eine Explosion, unheimliche, gurgelnde Laute, wie ich sie noch nie zuvor gehört habe, Stromausfall, Dunkelheit: mein Paradies ist offenbar den Bach hinunter gegangen. Und das alles bloß wegen diesem kleinen Hebelchen, daß irgendeiner meiner Kollegen (oder war ich das etwa?) zur Unzeit nach unten gedrückt hat! Unser Experiment ist offenbar gründlich in die Hose gegangen.

Ich tappe durch die Dunkelheit und versuche mich nicht von den Sirenen und dem Alarm-Geschrei scheppernder Computerstimmen kirre machen zu lassen. Und plötzlich sind sie da: Gräßliche, grunzende Kreaturen, so abscheulich, die können nicht von dieser Welt sein. Ich schnappe mir die erstbeste Waffe, die ich finden kann, und renne um mein Leben. Doch sie verfolgen mich und alle anderen Überlebenden, die genau so durch die Gänge irren wie ich. Und sie stellen sich, trotz ihrer scheinbaren Unbeholfenheit, dabei gar nicht mal dumm an. Vor allem aber sind sie unhöflich.

Von fremden Wesen aus einer anderen Welt, die sie ja wohl sind, könnte man doch zumindest erwarten, daß sie sich erst mal erkundigen, höflich nach dem Weg zur Kantine fragen oder zum Parkscheinautomaten. Tun sie aber nicht. Diese Kreaturen sind unhöflich. Extrem unhöflich sogar. Treten ein, ohne anzuklopfen, machen alles kaputt, greifen harmlose, bis an die Zähne bewaffnete Wachleute an, und...aber was soll ich räsonnieren. Ich muß zusehen, daß ich hier wegkomme. Doch das Laufen fällt mir zusehends schwerer, jetzt erst merke ich , daß ich verwundet bin. Mist! An mindestens fünf Erste-Hilfe-Päckchen bin schon vorbeigerannt und jetzt, wo ich ein bißchen Mull gut gebrauchen könnte, ist natürlich keines da. Na egal, jetzt verschanze ich mich erst mal in dieser Besenkammer hier und warte, bis das Schlimmste vorbei ist. Durch den offenen Türspalt kann ich gerade noch erkennen, daß Regierungstruppen und sehr offiziell wirkende Herrschaften eingetroffen sind. Die Rettung ist nah....aber was machen die denn da, um Gottes willen? Sind die wahnsinnig???

...Mein Vertrauen in die Regierung ist zutiefst erschüttert. Im Moment weiß ich wirklich nicht, wen ich hier in meiner Besenkammer mehr zu fürchten habe - die Monster oder diese Geheimdienstleute...Das Grunzen sagt mir, daß wieder eines der Monster in der Nähe sein muß. Jetzt klopft es mit irgendwas gegen meine Tür. Das erst Mal, daß einer von denen anklopft! Ich will gar nicht wissen, was dieses Untier da in seiner Pranke hält, ich will wieder zurück zu meinen Reagenzgläsern, ich will...nur noch auf den Arm....

Der Held ist immer noch im Trainingslager

Doch jetzt ist Licht am Ende des Tunnels. Quest for Glory V erscheint im Herbst.

Die Fans des Rollenspiel-Klassikers hatten in den vergangenen Monaten ihre wohl schwerste Aufgabe zu lösen: die Bezähmung der eigenen Ungeduld. Denn der fünfte und letzte Teil der Kultserie wollte und wollte nicht fertig werden. Der Grund: Sierra hat seinen Helden noch mal ins Trainingslager geschickt.

Nicht, daß er seinen Herausforderungen nicht gewachsen gewesen wäre, nein, neue technische Standards und Möglichkeiten bewogen die Entwickler dazu, auf die ohnehin schon erstaunlichen Fähigkeiten der 3D-Grafikengine noch ein paar Features zusätzlich draufzupacken. Und das kann eben dauern. Doch jetzt sitzt das Team der Sierra-Softwareschmiede in Oakhurst, Kalifornien Tag und Nacht zusammen und gibt dem epischen Rollenspiel endgültig den letzten Schliff.

Mehrfarbige Zaubersprüche geben den Helden erst den richtigen Kick

Um beispielsweise die Bilder und Spezialeffekte noch realistischer und detailgetreuer darstellen zu können, erhöhten die Entwickler kurzerhand die Farbtiefe von 8 Bit auf 16 Bit. Tauchen Sie ein in die pittoreske Welt der griechischen Mythologie, die Inselwelt von Marete und seiner Hauptstadt Silmaria und lassen Sie sich von den opulenten Landschafts- und Panoramagrafiken des Spiels verzaubern.

Wo wir gerade davon reden: Der moderne Held von heute, auch wenn er sich mit der ganzen Hierarchie griechischer Halb- und Nebengötter herumplagen muß, wehrt Bösewichter natürlich längst nicht mehr nur mit ordinären Zaubersprüchen ab. Der Hi-Tech-Held mit 16-Bit-Technologie zaubert bitteschön mehrfarbig. Dabei ergeben sich erstaunliche Effekte - etwa wenn das Licht mehrfarbiger Zaubersprüche wie Irrlicht oder Flammenpfeil von der jeweiligen Umgebung gebrochen oder reflektiert wird. Oder wenn es dem Ruhmsucher zu dunkel wird und er sich eine Fackel anzündet: Das Licht strahlt dann nicht nur die Gegenstände der Umgebung ab, der Spieler kann die Objekte sogar regelrecht anleuchten.

Ein Monster zum Verlieben

Auch die Arbeiten an einem der Hauptwidersacher, dem Drachen, dauerten länger als ursprünglich geplant. Aber was ist das auch für ein Kerl: Satte 42 Meter lang und immerhin noch 25 Meter groß! So ein Hüne will erst mal in Polygonen ausgerechnet sein. Da mußte schon eine speziell für den Drachen zugeschnittene Hybridvoxel- und Polygon-Grafikengine her, um den feuerspeienden Unhold in seiner ganzen Prächtigkeit darstellen zu können. Die kleinere Variante, der sogenannte Halbdrache, ist zwar unter Zoologen nicht unbekannt (schon ein gewisser Jim Knopf stieß auf einer seiner Expeditionen außerhalb von Drachenstadt auf einen Vertreter dieser Spezies namens Nepomuk - aber das ist eine völlig andere Geschichte), kam für die Entwickler von Quest of Glory V in diesem Fall aber nicht in Betracht. Ein kleiner Drache in solch einem Epos? Unvorstellbar. Und bei einer Geschichte, die ursprünglich „Dragon Fire" heißt, ganz auf einen Drachen zu verzichten, das hätten wohl nicht nur eingefleischte Quest for Glory Fans übelgenommen. Einem Sierra-Gerücht zufolge soll der Drache außerdem über gute Kontakte zu Gewerkschaftsanwälten verfügen: Angeblich hat er sich vertraglich eine bestimmte Mindestanzahl an Polygonen zusichern lassen, sonst wäre er zur Konkurrenz gegangen...

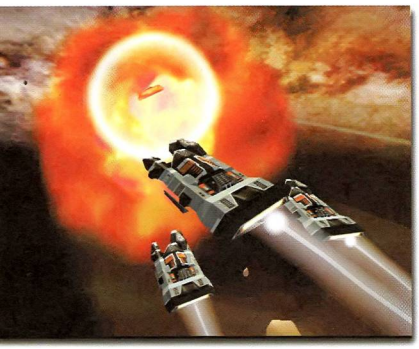
Wie dem auch sei, der Autorin Lori Cole und dem Oakhurster Entwicklerteam ist mit Quest of Glory V eines der ambitioniertesten Rollenspielprojekte der letzten Jahre gelungen. „Dragon Fire" ist die wohl anspruchsvollste Episode der erfolgreichen QfG-Reihe - Höhepunkt und würdiger Abschluß zugleich.

Und was machen die Fans bis zum Herbst? Best of Sierra empfiehlt allen notorischen Helden und unverbesserlichen „Ruhmsuchern" ein Trainingslager. Denn der Herbst, das können wir jetzt schon versprechen, wird verdammt hart.

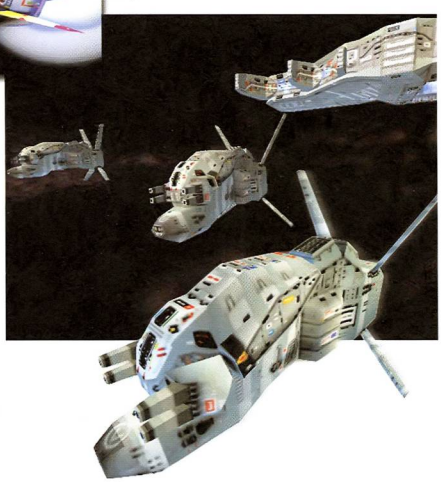
Eine Galaxis ganz hier in der Nähe

Ein Volk macht sich auf die Suche nach einer besseren Welt

Viele Publisher sehen sich genötigt, jedes einzelne neue Produkt als das „revolutionäre Spiel, das die Welt verändert" anzukündigen. Wer darauf vertraut, hat sich in einem halben Jahr 30 weltverändernde Programme zugelegt, nur um hinterher ernüchtert feststellen zu müssen, daß eigentlich alles beim Alten geblieben ist. Tatsächlich ist es aber so, daß auf solche Phrasen kein Benutzer mehr hereinfällt, wenn es denn überhaupt jemals einer getan hat.



Solche Sprüche sind im Prinzip nur noch albern. Deshalb verzichten die Sierra-Studios und Relic Entertainment bei der Vorstellung ihres ersten gemeinsamen Projekts „Homeworld" mit Bedacht auf weltveränderndes Vokabular. In den Augen der beiden Unternehmen ist „Homeworld" eher ein „evolutionärer Schritt in der Spieleentwicklung" - ein Schritt in die mögliche Richtung also, denn es vereint die Elemente der verschiedensten Genres in einem Projekt. Auf den ersten Blick ist „Homeworld" kein allzu entfernter Verwandter unserer Lieblings-Weltraum-Kampf-Spiele, wie z.B. X-Wing vs. Tie-Fighter oder die Wing- Commander-Serie.
Dennoch haben wir es hier nicht mit einem rein Cockpit-gesteuerten Spiel zu tun. Genießen sie beispielsweise aus der Perspektive der dritten Person wie detailgetreue 3D-Raumschiffe durch die Galaxis schweben und fast „betörend" schöne Kondensstreifen hinter sich herziehen (wenn man an Kondensstreifen im luftleeren Raum glaubt). Jedes Schiff hält für den Spieler seine eigenen, einzigartigen Features bereit - hier beginnt das strategische Element des Spiels. Wie bei X-Wing vs. Tie Fighter wird Ihr Erfolg von den richtigen Entscheidungen abhängen, also z.B. welches Schiff Sie für welche Aktionen einsetzen. Treffen Sie die falsche Wahl, können Sie sich darauf gefaßt machen, Ihr kostbares Schiff in virtuelle Flammen aufgehen zu sehen.



Totale Bewegungsfreiheit beseitigt die Beschränkungen der 2D-Welt

Homeworld spielt in einem richtigen 3D-Universum, und damit Sie das auch in vollen Zügen genießen können, hat Relic dem Spieler die vollständige Kamerakontrolle gegeben. Ganz gleich, ob Sie sich an einzelne Schiffe heranzoomen oder den kompletten Kampf lieber aus der Ferne beobachten wollen, die Option für die Kamerabewegungen aus jedem nur denkbaren Winkel steht ihnen jederzeit zur Verfügung. Zudem können Sie mit Hilfe eines einfachen zu benutzenden, aber mächtigen Interface ihre Schiffe beliebig im dreidimensionalen Raum hin und her bewegen. Mit dieser Bewegungsfreiheit befreien Sie sich von den Beschränkungen der 2D-Welt, denen die meisten Weltraumsimulationen bisher unterlagen. Stellen sie sich vor, sie beordern ihre Flotte **über** ihre Gegner und geben anschließend den Befehl zum Angriff - direkt über den verdutzten Köpfen des Feindes. Wer weiß, daß er aus allen möglichen Richtungen her angegriffen werden kann, der muß schon mit einem gesunden Schuß Paranoia ausgestattet sein, wenn er überleben will, besonders im Mehrspielermodus.
Dort können sich in einer Homeworld-Partie bis zu acht Spieler gleichzeitig tummeln, sei es über ein LAN (lokales Netzwerk) oder über das World-Opponent-Netzwerk (WON.NET) im Internet. Und wem die Lackierung seiner Schiffe nicht gefällt, der kann mit Hilfe eines selbst erklärenden Tools seine Flotte nach Gusto umspritzen, bevor er sie in die Schlacht schickt. Der Einzelspielermodus bietet dem künftigen Weltraumhelden viel Spaß und große Herausforderungen, ohne dabei demotivierend zu wirken. Die Spieler sollen nicht durch ein unfaires Gameplay entmutigt, sondern im Gegenteil für die Mehrspielerarena fit gemacht werden.

Ein Versprechen der besonderen Art

„Viele Entwickler haben den eigentlichen Grund ihrer Arbeit, den Spaß, aus den Augen verloren," sagt Alex Garden, der Chef von Relic Entertainment. „Relic hat sich zur Aufgabe gemacht, den Spaß wieder ins Geschäft zu bringen. Erwarten Sie nicht, daß unsere Spiele psychotisch schwer sind oder unglaublich lang, aber erwarten sie eine phantastische Zeit, während sie sie spielen. Wir wollen, daß alle Spieler mit unseren Spielen rundum zufrieden sind."
Wer seine Kunden aber restlos zufrieden stellen will, der muß auch auf solche Teilbereiche achten, die von anderen Spieleherstellern oft nur zu gerne übersehen werden - Sound und Hintergrundmusik, zum Beispiel. Das nervtötende Gedudel und die dauernd wiederholten Standardsätze, die sich bei manchen Spielen durch die Soundkarte quälen, laden geradezu zum Abschalten ein. Das Homeworld-Team ist da etwas ehrgeiziger: Mehr als 4000 Dialogzeilen wurden eigens für dieses Spiel aufgenommen, Sprachsequenzen voller Mitgefühl und Humor, und natürlich in bester 3D-Stereo- und CD-Qualität.
Noch ein Wort zur Grafikdarstellung. Homeworld unterstützt so viele 3D- und Grafikkarten wie nur möglich. Zur Zeit unterstützt Homeworld alle 3Dfx-Chipsätze, Voodoo, Voodoo Rush und Voodoo 2 mit Direct-3D-Unterstützung. Das Spiel benötigt keine Beschleunigerkarte du hält noch ein besonderes Bonbon für Windows-Fans bereit: Homeworld läuft unter Windows 95 genauso wie unter Windows NT 4.0 und ist natürlich auch entgegengesetzt kompatibel, d.h. Windows NT-Spieler können problemlos auf Windows 95-Spieler treffen.

What´s up?

Hier präsentieren wir Ihnen von nun an aktuelle Meldungen, Neuigkeiten und andere interessante Dinge rund um Cendant Software.

+++ Sierra räumt Awards auf der E3 ab. +++ Unter den Gewinnern befindet sich das kommende Spiel „HOMEWORLD" als „das vielversprechendste neue Spiel" und als „Bestes Echtzeit-Strategie-Spiel". Das in Kürze erscheinende „HALF-LIFE" hat auch gleich zwei Trophäen geholt als „Bestes Spiel" insgesamt und als „Bestes Action Spiel". +++
+++ Da nicht nur gespielt wurde, sondern natürlich auch kräftig gefeiert, wurde die „BABYLON 5" Party im Rahmen der E3 zur „Besten Party" gewählt. +++ Alles nachzulesen unter: http://www.e3.net/1998/award/details.html +++

+++ Release rückt näher: +++ Grand Prix Legends („Das beste Rennspiel aller Zeiten" Vorabzitat einer bekannte Spiele-Zeitschrift) wird im September alle Hobby-Rennfaher am PC zum Lenkrad greifen lassen. +++ Das lang ersehnte Half-Life wird in Kürze in den Regalen stehen. +++ Caesar 3, der Nachfolger des Bestsellers Caesar 2 kann bald wieder alle virtuellen Stadthalter in strategische Planungen verwickeln. +++

+++ Kooperation mit DSF wird weiter ausgebaut. +++ Auch in Zukunft sind Sie bei Sportspielen mittendrin statt nur dabei. Alle Basketballer können sich bereits auf Anfang ´99 freuen, wenn Sierra und DSF auf Korbjagd gehen. +++

+++ Nichts paßt zu einem Lenkrad von Thrustmaster besser, als die Realitätsnähe unseres Rennspieles Grand Prix Legends. Durch diese Kooperation nimmt jeder GPL-Käufer, der seine Registrierkarte einschickt, an der Verlosung des neuen Thrustmaster Lenkrades teil. +++

+++ Alle Starcraft Fans dürfen sich auf das Add-On „Broodwars" freuen. Ein genauer Erscheinungstermin läßt sich zwar noch nicht sagen, aber es wird die Zeit sein, in der das Freibad schon geschlossen hat und man wieder viel mehr Zeit am Rechner verbringen kann. +++

+++ Endlich! Red Baron II unterstützt nun alle 3Dfx-Karten und sieht nochmal so schön aus wie vorher. Nebenbei läuft es nun auf einem P133 genauso schnell wie auf einem P233.
Der 3D Patch läßt sich unter http: //www.sierra.de herunterladen +++

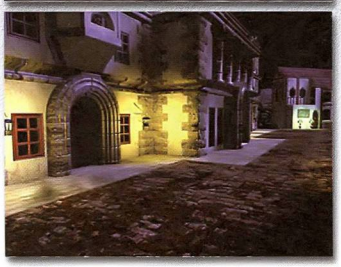
+++ ADDY jetzt auch im Fernsehen! Eine noch die dagewesene Fernsehspot Karriere wird dem allseits beliebten Außerirdischen zuteil. In 230 Spots auf 5 Sendern zwischen dem 08. und 29. September können alle Kids Ihren Liebling in Großaufnahme sehen. +++

+++ Das Lords of Magic Add-On „Legends of Urak" ist verfügbar. Neben 8 neuen Quests, inklusive der Nibelungensage, ist auch der deutsche Patch auf die Version 2.02 enthalten, der das Spiel um einiges schneller und stabiler macht und sämtliche Fehlerchen behebt. +++

Es geht eine **Träne** auf Reisen

Betrayal at Krondor von Raymond E. Feist erschien 1993 bei Sierra und war das bestverkaufte Rollenspiel aller Zeiten.

Nun hat der Designer und Bestsellerautor wieder zugeschlagen - zusammen mit 7th Eleven-Tochter PyroTechnix entwickelte er auf der Grundlage des Originals den Nachfolgetitel Return to Krondor. Und der erscheint im Herbst - natürlich wieder bei Sierra.



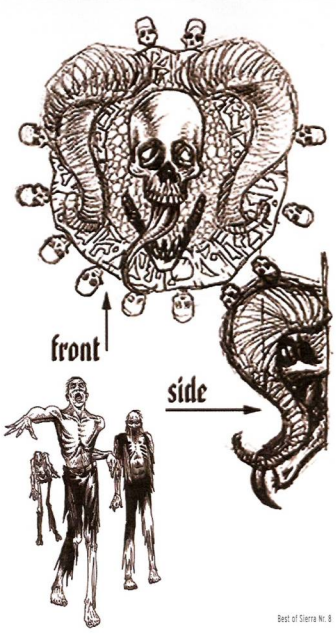
Die Handlung spielt in der von Feist entworfenen Welt Midkemia. Diesmal dreht sich die Geschichte um das tragische Verschwinden des größten Heiligtums, das die Kirche von Ishapian kennt - die „Träne der Götter". Eine Bande abgefeimter und rauhbeiniger Piraten erhielt von Sidi, einem düsteren und halb verrückten Zauberer den Auftrag, diese Reliquie von Bord eines ishapianischen Schatzschiffes zu rauben und in ihre Gewalt zu bringen. Doch wie Piraten nun mal so sind: Wenn sie in Fahrt kommen, sind zu kaum zu bändigen. Und so endete der Kaperversuch in einer Katastrophe - das Schiff wurde versehentlich versenkt und mit ihm versank auch die „Träne der Götter" in den Fluten.

Aufgabe des Spielers ist es nun, besagte Träne auf dem Meeresgrund ausfindig zu machen. Keine leichte Aufgabe, denn der Spieler hat mächtige Kontrahenten. Aber auch vielseitige und pfiffige Verbündete, denn auf seiner Suche kann er in die Haut von fünf verschiedenen Figuren schlüpfen. Da wäre zunächst Squire James, ein ehemaliger Meisterdieb, der auf den Pfad der Tugend zurückgefunden hat, dann noch die keshianische Zauberin Jazhara, William Condoin, der Sohn von Pug, dem Zauberer und Bruder Solon, ein sturmerprobter Kampfpriester aus Ishap. Doch der wichtigste Mann in dieser Gruppe ist der eigenwillige Zauberer Kendaric, auf dessen Kunst die anderen (und der Spieler, versteht sich) dringend angewiesen sind, denn sie sind nicht die einzigen, die nach der Reliquie fahnden. Und wie immer bei einer solchen Konstellation, kommt es alsbald zum Kampf. Die Suche führt die Gefährten durch die phantastische Landschaft Krondors, von den Höhen des Palastes bis hinunter in die Abgründe eines uralten, verfluchten Tempels, der dem Bösen geweiht ist. Seinen hohen Grafikstandard verdankt die neueste Krondor-Saga vor allem der leistungsfähigen True-3D-Engine von PyroTechnix. Lichteffekte beispielsweise laufen bei Return To Krondor in Echtzeit ab - wenn also eine Figur mit der Fackel in der Hand einen dunklen Raum betritt, dann folgt der Lichtkegel den Bewegungen der Fackel. In 10 abwechslungsreichen Kapiteln mit immer neuen Wendungen und mehr als 150 Figuren entwirft der Bestseller-Autor Raymond E. Feist eine fesselnde und geheimnisvolle Welt voller Überraschungen. Dabei genießt der Spieler große Freiheiten - so sorgt ein Alchimie-System dafür, daß man sich individuelle Zaubertränke und -sprüche zusammenstellen kann.

„Wir sind davon überzeugt, daß Return to Krondor auf die Zukunft des Rollenspielgenres großen Einfluß haben wird", sagt Sinjin Bain, der Chef von PyroTechnix, dessen Softwareschmiede seit kurzem zur großen Cendant-Familie gehört. Alle Beteiligten freuen sich auf die künftige Zusammenarbeit. Auch Autor Raymond E. Feist, der seit Jahren äußerst kreativ und produktiv mit PyroTechnix zusammenarbeitet, hat schon angedeutet, daß es über das aktuelle Spiel hinaus weitere Episoden der Krondor-Saga geben wird. Eine Nachricht, die das Herz vieler Rollenspiel-Enthusiasten mit Sicherheit höher schlagen läßt.

Ein Mann mit Vergangenheit

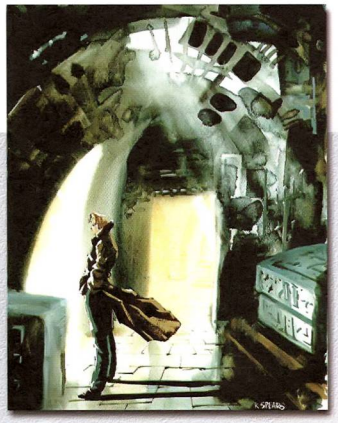
Raymond E. Feist hat sich nicht nur mit Computerspielen einen Namen gemacht. Im Bereich der Fantasy-Literatur ist er mit einem guten Dutzend Bücher zur festen Größe geworden. Seine Werke wurden in insgesamt 13 verschiedene Sprachen übersetzt. Sein letzter Roman „Rage of a Demon King" wird seit seinem Erscheinen im April 1997 auf der Bestsellerliste der New York Times geführt. Die Gesamtauflage seiner Bücher beläuft sich weltweit auf mehr als 12 Millionen Exemplare.

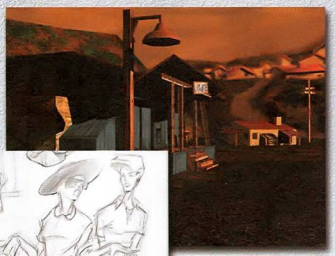


Lost in France

Gabriel Knight, Buchhändler von Beruf und Schattenjäger aus Passion, ist wieder in der Alten Welt unterwegs. Diesmal können sich die Schatten in Frankreich auf was gefaßt machen!

Daß die Hauptfigur einer „gothic story" (der U.S.-amerikanische Begriff für eine Gruselgeschichte) in das Land reist, dem wir die Gotik zu verdanken haben, ist eigentlich nur konsequent. Gabriel Knight, der unerbittliche Schattenjäger aus New Orleans, ist zu Gast auf dem Schloß von Rennes le Chateau, einem kleinen Ort im Languedoc, und versucht, Licht in einige übernatürliche Vorkommnisse zu bringen, die sich dort in letzter Zeit ereignet haben. Schnell wird ihm klar, daß die Familie seines Gastgebers stärker in diese Vorfälle verstrickt ist, als ihm lieb sein kann....



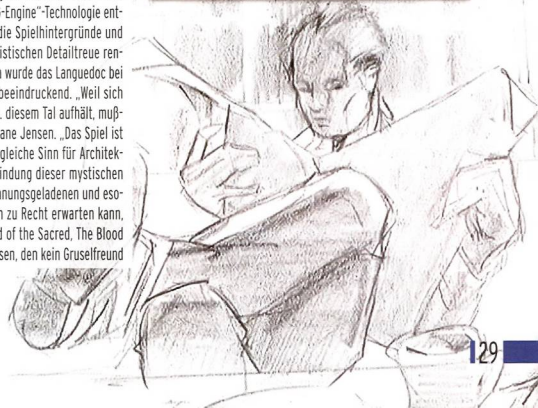


Jane Jensen, die Autorin und Designerin der erfolgreichen Gabriel-Knight-Reihe, hat für die neue, die dritte Folge ihres Serials wieder genauso penibel recherchiert wie für die beiden Vorgängerepisoden (in Gabriel Knight II - The Beast Within gab es z.B. einen originalen Fahrplan der Münchner U-Bahn zu bewundern). Bei ihrer Suche nach geeigneten Schauplätzen und wahren Gegebenheiten für ihre Geschichte stieß die Autorin relativ schnell auf Frankreich, genauer gesagt auf den Languedoc, eine teils schroffe und urtümliche, teils aber auch liebliche Landschaft im Süden des Landes, die sich ihre mystische Ausstrahlung über die Jahrhunderte bewahrt hatte. Die wollte, nein, die mußte Sie für ihr neues Spiel einfangen! Die Römer schürften hier nach Gold und brachten den Weinbau mit, die Katharer, von der Inquisition unerbittlich verfolgte religiöse Abweichler, hatten hier ihr Zentrum, und auch der Orden der Tempelritter, dieser geheimnisumwitterte Bund der armen Ritter Christi, unterhielt hier seine Stützpunkte. Es war jedoch eine Geschichte aus der jüngeren Vergangenheit, die Jane Jensen endgültig dazu brachte, ihre Koffer zu packen und vor Ort weiter zu recherchieren. Um das Jahr 1900 herum soll in einem malerischen kleinen Ort namens Rennes le Chateau ein armer Landpriester gelebt haben, der bei Restaurierungsarbeiten an der Kirche des Ortes etwas gefunden haben muß, daß ihm zu sagenhaftem Reichtum verhalf. Niemand vermochte zu sagen, um was genau es sich handelte, doch die Spekulationen schossen natürlich ins Kraut. Das ging bis hin zu der Vermutung, der Glückliche habe den Heiligen Gral gefunden.

Mehr als 90 Jahre später fuhr Jane Jensen die Stationen dieser Geschichte, die für eine Gabriel-Knight-Story wie geschaffen war, noch einmal mit dem Auto ab, und spürte sofort die eigentümliche Atmosphäre, die noch immer von dieser Gegend ausging. „Als ich dann aus dem Auto stieg und merkte, daß ich auf Rennes le Chateau blickte, war ich überwältigt. Das war ein nahezu surrealer Augenblick", sagt die Autorin.

Mit Photos und Notizen bepackt kehrte sie in die Staaten zurück. Es mußte möglich sein, diese geheimnisvolle Atmosphäre grafisch umzusetzen, sie zu bewahren und, wenn möglich, noch zu verstärken. Zu diesem Zweck wurde die sogenannte „G-Engine"-Technologie entwickelt, eine fortschrittliche 3D-Engine, die Spielhintergründe und Gegenstände mit einer nahezu photorealistischen Detailtreue rendern kann. Anhand der Photos und Notizen wurde das Languedoc bei Sierra neu „errechnet". Das Resultat ist beeindruckend. „Weil sich Gabriel die ganze Zeit in dieser Stadt bzw. diesem Tal aufhält, mußten wir alles in 3D modellieren", erklärt Jane Jensen. „Das Spiel ist ein Spiegelbild der wirklichen Stadt, der gleiche Sinn für Architektur, die gleiche Ausstrahlung..." Die Verbindung dieser mystischen Aura des Languedoc mit der dichten, spannungsgeladenen und esoterischen Story, die man bei Jane Jensen zu Recht erwarten kann, machen aus Gabriel Knight III - The Blood of the Sacred, The Blood of the Damned einen Adventure-Leckerbissen, den kein Gruselfreund versäumen sollte.

(Mehr zu Jane Jensen siehe Seite 33.)



Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 7 mit:

3-D Ultra Pinball

Das intergalaktische Flippererlebnis.
Drei Tische voller atemberaubender Action und knisternder Spannung.

Casino De Luxe

7 klassische Glücksspiele
für den gepflegten Zocker von heute.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 3 mit:

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

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 4 mit:

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

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 5 mit:

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

Caesar
Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 6 mit:

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

Aces over Europe
Duell mit den größten Fliegerassen der Geschichte.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Sierra Shop

Bestellen unter:
Fax: 06103 / 99 40 35
Fon: 06103 / 99 40 53

1 Super Sierra Sweater

XL - By „Fruit of the Loom"
DIE Arbeitskleidung für jeden ernsthaften Spielefreak.
(Rückseite wie Abbildung; Vorderseite Logo als kleiner Labelaufdruck)

DM 49,- (inkl. Porto & Versand)

2 Half-Life CD

Sierra presents Half-Life
Vier spacige Trance-Tracks zum Abhotten: lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent, bekannt als Musikus hinter Chartgrößen wie Culture Beat und La Bouche

DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

3 Phantasmagoria

Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
Als Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker, als Buch ein Horrorschocker ersten Ranges!

DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)

4 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)

5 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 29,90 (inkl. Porto & Versand)

Jede Bestellung inclusive: einem

6 Cup-Pad

Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad.
und einem

7 Großen Jubiläumsposter

Größe A2

Ja, ich bestelle

☐ BoS Nr. 3. :		x 15 DM =	DM
☐ BoS Nr. 4. :		x 15 DM =	DM
☐ BoS Nr. 5. :		x 15 DM =	DM
☐ BoS Nr. 6. :		x 15 DM =	DM
☐ BoS Nr. 7. :		x 15 DM =	DM
☐ Super Sierra Sweater		x 49 DM =	DM
☐ Half-Life CD		x 12 DM =	DM
☐ Phantasmagoria		x 9,90 DM =	DM
☐ Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER		x 12,90 DM =	DM
☐ LODE RUNNER, The Legend Returns		x 29,90 DM =	DM

Gesamtbetrag: DM

☐ Ich lege der Bestellung einen Euroscheck bei (Empfänger: Cendant Software Deutschland GmbH)
☐ Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,50 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per ☐ Visacard ☐ Mastercard
Kartennummer:
Ablaufdatum:

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

Name:
Vorname:
Straße:
PLZ:
Ort:
Land:
E-mail:

Bitte zurück an: Cendant Software Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

Bestell-Fax: 06103 / 99 40 35 · Bestell-Fon: 06103 / 99 40 53

Grand Prix Legends Fan Shop

8 Tasse
DM 14,95 (inkl. Porto & Versand)

9 T-Shirt
(XL, 100% Baumwolle)
DM 12,95 (inkl. Porto & Versand)

10 Cap
DM 9,95 (inkl. Porto & Versand)

11 Sporttasche
DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

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

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

E-mail: _____

Ja, ich bestelle

- ☐ Grand Prix Legends Tasse ____ x 14,95 DM = ____ DM
- ☐ Grand Prix Legends T-Shirt ____ x 12,95 DM = ____ DM
- ☐ Grand Prix Legends Cap ____ x 9,95 DM = ____ DM
- ☐ Grand Prix Legends Sporttasche ____ x 19,95 DM = ____ DM

Gesamtbetrag: ____ DM

☐ Ich lege der Bestellung einen Euroscheck bei (Empfänger: Cendant Software Deutschland GmbH)

☐ Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,50 NN-Gebühr) - gilt nur für Deutschland!!!

Ich bezahle per ☐ Visacard ☐ Mastercard

Kartennummer: _____

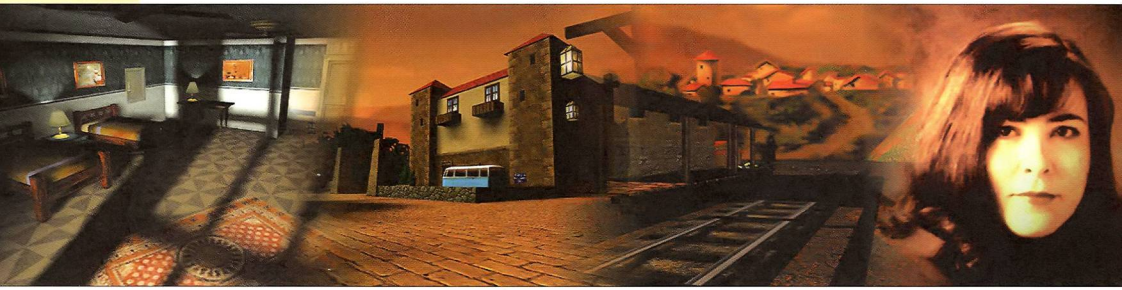
Ablaufdatum: _____

Bitte zurück an: Cendant Software Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

Bestell-Fax: 06103 / 99 40 35 · Bestell-Fon: 06103 / 99 40 53

Interview mit Jane Jensen

Die Designerin von Gabriel Knight 3 plaudert aus dem Nähkästchen



BoS: Kannst Du uns in kurzen Worten deinen Lebenslauf beschreiben! Ganz besonders in der Spielebranche?

Jane Jensen: Ich habe ein Studium der Computer Wissenschaften absolviert und habe danach einige Jahr als Programmierer bei Hewlett Packard gearbeitet. Mein eigentliches Ziel blieb jedoch weiterhin als Autor tätig zu werden. Als mir dann das erste Sierra Spiel, King´s Quest 4, in die Hände fiel, war ich total begeistert und wußte plötzlich, daß Computer Spiele zu entwerfen mein Schicksal sein sollte. Also schickte ich kurzerhand einen Lebenslauf und eine Kostprobe aus meiner Feder zu Sierra. Ein Jahr später stellten sie einen Autoren Pool zusammen, um die Designer zu unterstützen - und ich gehörte dazu! Kurz nachdem ich dazugestoßen war, wurde mir bereits die wunderbare Chance geboten, Roberta Williams bei King´s Quest 6 zu assistieren. Nach diesem Projekt bot Sierra mir eine eigene Reihe an und ich habe mich für "Gabriel Knight" entschieden.

BoS: Warum hast du die Story von Rennes-Le-Chateau für GK3 gewählt? Es ist nicht das populärste Mysterium dieses Jahrhunderts. Speziell in Frankreich gibt es ja eine Menge anderer Geschichten.

JJ: Ich hatte schon immer ein großes Interesse an Religion, besonders die Ketzerei, das Mittelalter und die katholische Kirche. Außerdem habe ich mich schon immer für Geheimbünde interessiert. Als ich das Buch „Holy Blood, Holy Grail (Heiliges Blut, Heiliger Gral)" fand, faszinierte es mich besonders, da es alle meine Interessen verband. Aber ich habe nicht daran gedacht, aus dem Stoff ein Spiel zu machen, bis ich ein Jahr später „Tomb of God (Gruft Gottes)" aufgespürt hatte, das die Idee eines Geheimnisses oder eines Schatzes im Rennes-le-Chateau aufgriff. Es beinhaltet sogar ein Karte mit heiligen Zeichen basierend auf den Pergament-Rätseln und anderen „Hinweisen" bezüglich des Mysteriums. Ich war fasziniert und dachte „Das ist genauso wie Puzzle-Spiele" Das war, als ich die Idee hatte , Rennes-le Chateau in GK3 zu verwenden und den Spieler dazu zu bringen, eine Schatzkarte zusammen zu setzen, als Teil des Spiels. Natürlich mußte ich meine eigene Lösung für die Karte entwickeln.

BoS: Wie lange hat es gedauert, die Story zu schreiben? Wie groß war der Umfang der Recherche? Hast du das alles alleine gemacht?

JJ: Es hat etwa 5 Monate gedauert , bis der Grundplot für GK3, die Schlüssel-Puzzel-Sequenz und die Karte fertig waren. Während dieser Zeit habe ich alleine gearbeitet, so wie ich das immer tue. Ich habe viele dem Thema entsprechende Bücher für die Nachforschungen gelesen sowie ein paar Arbeiten über den Templer-Orden. Ich habe auch viel Zeit damit verbracht, an meiner eigenen Interpretation und an dem Plot im Spiel selbst zu arbeiten.

BoS: Hast du deine eigenen Nachforschungen gemacht, als du in Frankreich warst? Hast du mit Spezialisten gesprochen?

JJ: Ich habe versucht mit einigen englischen Autoren Kontakt aufzunehmen, besonders Freemasons, aber die sind sehr rätselhaft und wollen nicht interviewt werden! Ich bin sicher , da waren noch mehr Leute mit denen ich hätte sprechen können als ich in Frankreich war. Es arbeiten seitdem nämlich viele Autoren an dem Rennes-le Chateau Mysterium. Die Nachforschungen, die ich über den Landprister machte, kamen hauptsächlich von den Quellen, die ich vorher schon erwähnte. Er ist ein Teil der Hintergrund-Story in GK3 aber spielt eine nicht allzu große Rolle im Ablauf des Spiels.

BoS: Was ist deine Ansicht über dieses Mysterium? Ist es das Ende von GK3 oder hast du dich entschlossen deine Meinung zu ändern und ein „Happy-End"-Szenarium zu bringen?

JJ: Das gute an einer fiktiven Arbeit ist, daß ich eine Lösung entwerfen kann, aber nicht auf meine Ruf achten muß ! Ich bin Halb-Skeptiker und Halb-Gläubiger von allem was ich lerne. So, um wirklich ernsthaft zu sein, würde ich nicht mein Gehalt verwetten, daß irgendetwas in Rennes-le-Chateau gefunden wird. Auf der anderen Seite glaub ich, daß einige wichtige archäologische Artefakte von einigen Gruppen zurück gehalten werden, vielleicht in Rennes-le-Chateau, vielleicht auch woanders.
Ich glaube auch , daß es ein paar umstrittene Sachen rund um Rennes-le-Chateau gibt, sehr alte sogar. Ich glaube auch an einige „Ketzereien" die von der Kirche verschwiegen wurden und nun ans Licht kommen. Ob diese Auswirkungen auf unsere heutige Welt haben, ist eine andere Frage. Aber was GK3 macht, ist, daß es alle Schlüssel-Elemente dieses Mysteriums kombiniert, sowie meine eigenen Ideen über Gruppen und Vereinigungen, in einem dramatischen und hoffentlich zum Denken anregenden Plot vereinigt. Es hat sehr viel Spaß gemacht die Karten-Lösung auszuarbeiten und ich hoffe , daß es einige neue Ideen für diejenigen bringt, die sich dafür interessieren. Die Lösung am Ende offenbart mehr als die Geschichten des Mysteriums. Es wird sehr dramatisch.

BoS: Was sind die Grenzen für dich in Adventure-Spielen? Erwartest du technische oder konzeptionelle Innovationen in den nächsten Jahren?

JJ: Meine Idee der Zukunft ist mehr Zugang zur virtuellen Welt. Ich möchte den Spieler in einem Headset, Handschuhen, etc. sehen, denn ich denke, das ist der Punkt an dem das „Geschichten-Spiel" ein neues Gefühl und eine neue Bedeutung bringt. Aber das dauert wohl noch ein bißchen. In der Zwischenzeit machen wir halt ganz kleine Schrittchen in diese Richtung, wie z..B. in GK3. Die anderen Charaktere haben ein eigenständiges Leben und der Spieler hat mehr Freiheit als in 2D-Spielen.

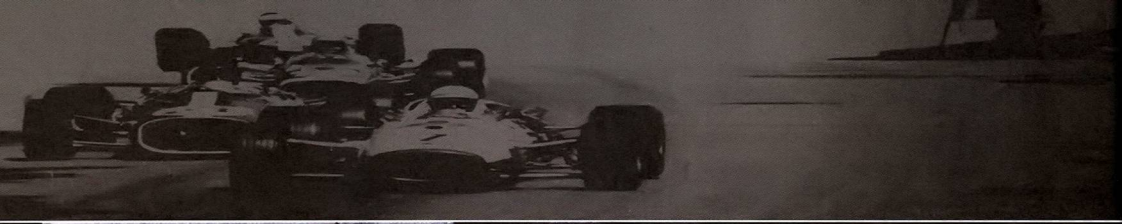
BoS: Es ist dein erster Versuch mit einer 3D-Engine. Jetzt wo du damit arbeitest, wird es komplett die Art und Weise ändern, wie du die Story deiner Spiele designst? Wie?

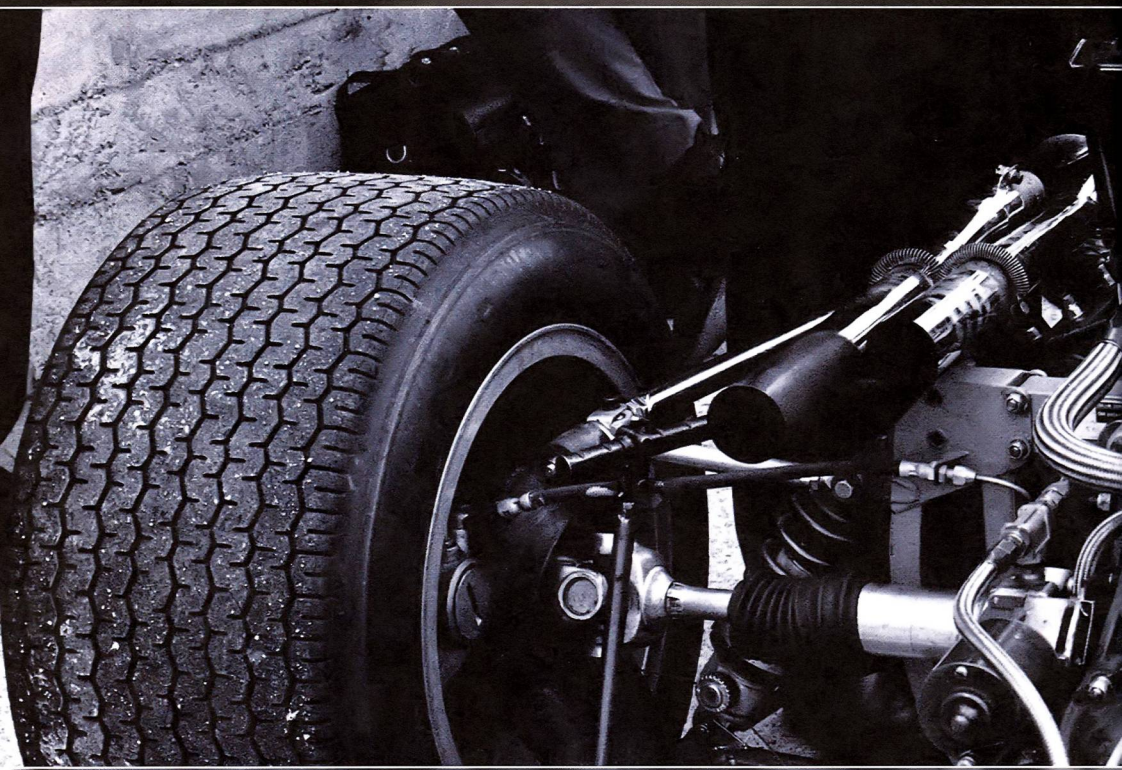
JJ: Jedes Spiele-Design ändert sich mit dem Aussehen und dem Gefühl des Spiels, genauso wie die Stärken und Schwächen der Technik, die du benutzt. GK3 hat ein anderes Design als GK1 oder GK2. Aber ich habe auch gelernt, daß die Technik sich zu schnel ändert um wirklich darauf zu zählen. Wir werden abwarten und sehen was für eine Technologie hinter GK4 steckt, bevor ich weiß, wie sie sich auf das Spiele-Design auswirkt.

BoS: Kannst du dir vorstellen etwas neues zu probieren, z.B. Filme, Bücher, Comics, Zeichentrickfilme. Vielleicht eine Serie wie Akte X mit mehreren Folgen?

JJ: Einen Gabriel Knight Film fände ich ganz gut, aber das liegt nicht in meiner Hand. Das ist Sache von Sierra und eines Filmstudios es zu verwirklichen. Ich arbeite an GK Büchern. Das „Sins of the Fathers" Buch ist in Amerika schon erschienen und „The Beast within" kommt im Oktober. Mein Roman „Millenium Rising" wird im Herbst 99 erscheinen.

BoS: Vielen Dank für das Gespräch.





18

Grand Prix Legends

BEST OF SIERRA

Planet Sierra

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

ADVENTURE

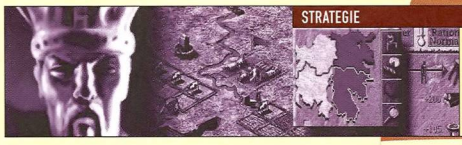
Leisure Suit Larry 7	B	Der liebenswerte Verlierer ist wieder da!
Phantasmagoria 2	C	Psychologische Horrorstory (Deutsche Anleitung)
Roberta Williams Anthology	B	Die Entwicklung des Adventures in einer Box.
Urban Runner	B	Spannender „Full-Motion Video" Thriller

SIMULATION

Casino De Luxe 2.0	C	Vergnügen im Casino und am Kartentisch
Asse der Tiefe	B	Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben
USA Racing Power	C	Bringen Sie Ihren Adrenalinspiegel auf Hochtouren

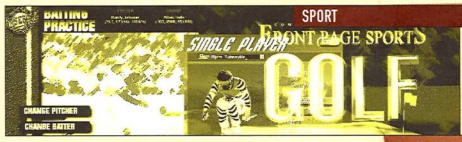
ACTION

Action Pack	C	Action pur mit Silent Thunder und Earthsiege 2
Hellfire	B	Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!
Lode Runner On-Line	B	Der Arcade-Klassiker als Netzwerk-Version
3-D Ultra Pinball Der vergessene Kontinent	B	Ausflippern die Dritte



STRATEGIE

Birthright	D	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Caesar Gold Edition	B	Bauen Sie das römische Imperium wieder auf!
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
Outpost 2	B	Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum
Power Chess	D	Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein



SPORT

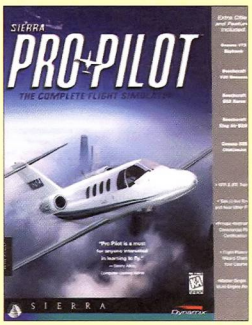
DSF Baseball 98	A	Phantastische Simulation von Profi-Baseball
DSF Football 98	C	Detaillierte Statistiken und realistisches Gameplay!!
DSF Fußball Manager 98	B	Führen Sie Ihren Club an die Spitze!
DSF Golf	C	Let him swing!
Trophy Bass	A	Faszinierende Simulation um das Barsch-Angeln
Trophy Bass 2	A	Der zweite und erweiterte Teil der Angelsimulation

PRODUCTIVITY

Print Artist 4	B	Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
Print Artist 4 + Kai's Power Goo (SE)	C	Zerren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Goo
Print Artist 4 + T-Shirt Pack	C	Inklusive Spezialfolie zum T-Shirt bedrucken
3D Besser Wohnen	B	Professionelles Wohndesign leicht gemacht

SIERRAORIGINALS

ADVENTURE		
Gabriel Knight 2	B	Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns
Harvest of Souls	B	3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
Larry 6	A	Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuern
Police Quest SWAT	B	Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden
Betrayal in Antara	A	Mystisches Rollenspiel-Adventure
Torin's Passage	A	Phantasievolles Familien-Abenteuer
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		
Birthright	A	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Civil War	A	Rekonstruktion des amerikanischen Bürgerkriegs
Outpost	A	Interstellare Besiedelung
R. & R. of Ancient Empires	A	Großartiges Epos, das mehr als 5.000 Jahre umspannt
ACTION		
Last Dynasty	A	Abenteuer in „Full Motion Video" Technik



Pro Pilot

Der Himmel gehört Ihnen!

Angefangen bei der außergewöhnlichen Geländewiedergabe bis zu den völlig realistischen Flugstunden wurde nichts dem Zufall überlassen, um den wohl komplettesten Flugsimulator aller Zeiten zu entwickeln.

Red Baron II

Der Rote Baron ist zurück

Sie werden sehr schnell verstehen, welchen Mut und welches Charisma ein Pilot brauchte, um ein legendäres Flieger-As zu werden!

DSF Fußball Manager 98

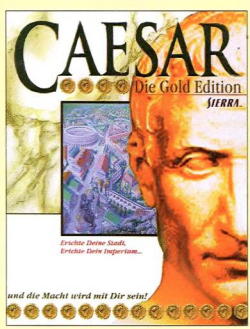
Führen Sie Ihren Club an die Spitze!

Wohl niemals zuvor hat ein Fußballmanagement-Spiel so extrem umfangreiche Daten für Clubs und Spieler aus sechs europäischen Ligen mit einem kinderleicht zu bedienenden Benutzerinterface verbunden.

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.



Caesar Gold

Zwei historische Computerspiele

Mit dabei sind die zwei Originalversionen Caesar und Caesar 2 samt einem für diese Ausgabe entwickelten Strategieführer. Und als Sonderbonus: ein exclusiver Blick hinter die Kulissen von Caesar 3.

Asse der Tiefe

In den eisigen Fluten des Nordatlantiks

Übernehmen Sie den Befehl in einer der wirklichkeitsgetreuesten U-Boot Simulation des zweiten Weltkrieges !

ADDY

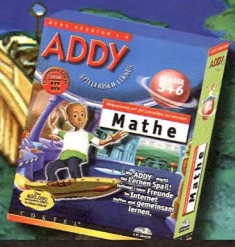
SPIELERISCH LERNEN

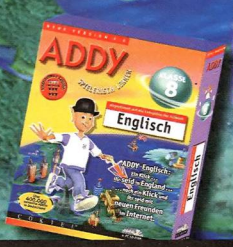
Bekannt aus der TV-Werbung!

Über 400.000 verkaufte ADDYs in Deutschland

Mit ADDY fängt die Schule an!

Schulbegleitende Lernsoftware für die 1. - 8. Klasse.
Deutsch. Mathe. Englisch.





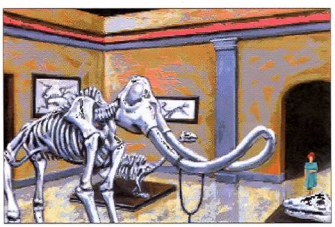
COKTEL®

Cendant Software Deutschland, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich, Tel. +49 (0) 61 03 - 99 40 - 0, Fax +49 (0) 61 03 - 99 40 - 35, www.coktel.de

Laura Bow II Das große Hauen und Stechen in den Goldenen Zwanzigern

Wenn wertvolle Messer in die falschen Hände geraten, ist die nächste Blutlache nicht weit

Die Geschichte spielt im New York der Zwanziger Jahre, einer Zeit, die auch heute noch in den Vereinigten Staaten als goldenes Zeitalter angesehen wird. Fragt sich nur für wen es so golden war. Für die Arbeitslosen der Weltwirtschaftskrise? Wohl kaum. Eher schon für Leute wie Al Capone, die sich an der Prohibition, dem strikten Alkoholverbot, eine goldene Nase verdienten.



Für Laura Bow jedenfalls, einer hübschen Tochter aus gutem Hause (der Vater schiebt in New Orleans Dienst als Polizist), war es eine goldene Zeit. 1925 ist sie knapp über zwanzig und soll, wenn es nach dem Willen des Vaters geht, eine akademische Laufbahn einschlagen. Doch daraus scheint irgendwie nichts zu werden, die Dame hat ihren eigenen Kopf und verfolgt ganz andere Pläne. Sie pfuscht ihrem Daddy quasi ins Handwerk, allerdings nicht bei der Polizei - das gab es damals wohl noch nicht - sondern als Privatdetektivin. Und Ihre Feuertaufe hat sie in Laura Bow I und dem Haus des Obersts auch schon bestanden. Trotzdem...So kann das nicht weitergehen mit dem Mädchen, sagt sich der Herr Papa, und besorgt seinem Töchterlein einen Platz in der Redaktion der New York Tribune, einem angesehenen Blatt in der Ostküstenmetropole.

Noch nicht mal angekommen, hat sie gleich ihren ersten Auftrag: An Bord der „Andrea Doria", einem Luxusliner auf dem Weg von Europa nach Amerika, soll es merkwürdige Vorkommnisse gegeben haben...

Die Gästeliste jedenfalls liest sich wie ein Who-is-Who der feinen amerikanischen Gesellschaft: Dr. Archibald Carrington III ist dabei, künftiger Präsident des Leyendecker-Museums, und auch Dr. Pippin Carter, ein bedeutender Archäologe, der sich auf See gerade von seiner aufsehenerregenden Expedition in den Nahen Osten (der damals noch Levante hieß) erholt. In Ägypten (das immer schon so hieß, auch wenn es unter fremder Leuts' Verwaltung stand) entdeckte Carter dereinst den Tempel des Amon Ra, und, fast noch bedeutender, den Dolch des Sonnengottes, ein Heiligtum, das seit jeher die Phantasie seiner Zeitgenossen beflügelte...und, wie wir sehen werden, leider auch erhitzte.

Schon während der Kreuzfahrt muß es zu einem tödlichen Zwischenfall gekommen sein. In New York angekommen, wird Carter zudem von einem ägyptischen Freiheitskämpfer ultimativ aufgefordert, den Dolch wieder herauszurücken. Der gehöre Ägypten und nicht irgendwelchen Yankees. Rückgabe von Kulturgütern - für die damalige Zeit durchaus revolutionär. Hätte Carter in unseren Tagen gelebt, hätte er das Ansinnen vielleicht etwas weniger heftig zurückgewiesen. So aber entwickelte sich ein Wortgefecht...

Polizistentochter Laura ist zu diesem Zeitpunkt noch in New Orleans. Sie trifft erst eine Woche später ein und lernt New York gleich richtig kennen: Irgendein Schelm nimmt sich nachhaltig ihres Koffers an und auch ihr Portemonnaie behält sie nicht lange. Ein Bettler verleiht seinem Ansinnen mit einem gezückten Messer Nachdruck. Doch all der Ärger ist bald vergessen, als Laura erfährt, daß der berühmte Dolch, eben jener Dolch des Amon Ra, kurz nach Ankunft des Schiffes verschwunden ist...Ihre alte Passion bricht wieder durch.

Laura Bow II

Das große Hauen und Stechen in den Goldenen Zwanzigern will gelernt sein.

Die Icon- und Cursorleiste

Geben Sie's zu: Fast hätten Sie sie schon vergessen, Sierras berühmte Iconleiste. Mittlerweile gibt es elegantere Steuerungsmöglichkeiten, aber bei Laura Bow II kommt sie nochmal voll zur Geltung und zwar am oberen Bildschirmrand. Um Sie anzuwählen, bewegen Sie entweder den Mauszeiger ganz nach oben oder Sie drücken einfach die <ESC>-Taste.

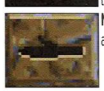
Damit rufen Sie alle wichtigen Funktionen auf, die Laura braucht, um dem verschwundenen Dolch wiederzufinden. Klicken Sie einfach auf das Icon, das die Aktion darstellt, die Laura ausführen soll. Danach klicken Sie noch auf den Bereich, wo eben jene Aktion durchgeführt werden soll. Fertig ist die Laube.

Gehe-Symbol » Wird angewandt, wenn Laura irgendwohin gehen soll. Bei einem Spiel über die Tastatur müssen Sie ihr aber vorher sagen, wohin sie laufen soll, sonst geht die Dame mit dem Kopf durch die Wand.

Gehe-Zeiger » (per Maus) Setzen die Füße des Männchens auf den gewünschten Punkt und Laura marschiert los.

Schaue-Symbol » Wird angeklickt, wenn Laura sich was ansehen soll.

Schaue-Zeiger » Der Cursor verwandelt sich in ein Auge, wenn Schaue gewählt worden ist. Plazieren Sie das Auge auf den Punkt Ihres Interesses.



Nimm-Symbol » Laura soll einen Gegenstand aufheben oder benutzen.

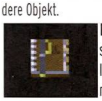
Nimm-Zeiger » Wurde vorher die Nimm-Option gewählt, verwandelt sich der Cursor in eine Hand. Halten Sie die Hand über den betreffenden Gegenstand und klicken Sie.

Sprich-Symbol » Sie wünschen Konversation? Bitte auf dieses Icon klicken.

Sprich-Zeiger » Nach Wahl des Sprich-Icons wird der Zeiger zum Sprich-Symbol. Klicken Sie die Figur, die Laura interviewen soll, einfach an.

Gegenstandssymbol » Zeigt das Objekt an, das Sie zuletzt gewählt haben. Nehmen Sie dieses Symbol, um einen Gegenstand zu benutzen.

Inventarsymbol » Ein Klick darauf, und Sie wissen genau, was Laura in der Tasche hat, und welchen Gegenstand Sie auswählen wollen. Innerhalb des Inventarfensters gibt es noch die Optionen Schaue, Aktion und OK. Wählen Sie Schauen und klicken Sie auf den Inventargegenstand, wenn Sie eine Beschreibung wünschen. Wollen Sie zwei Gegenstände gemeinsam einsetzen, wählen Sie den einen mit dem Pfeil-Symbol an und klicken Sie danach auf das andere Objekt.

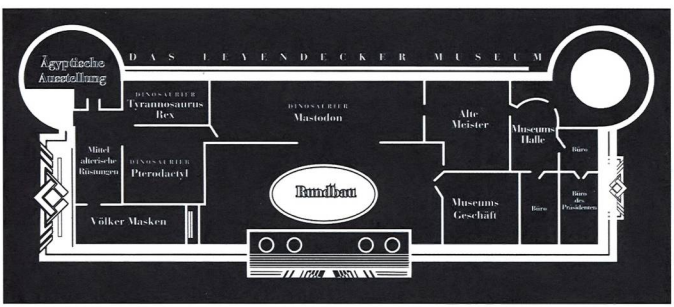


Inventar-Objektzeiger » Der Objektzeiger sieht aus wie der Gegenstand, mit dem aus dem Inventarfenster heraus eine Aktion vorgenommen werden soll. Und so wird's gemacht: Inventarfenster öffnen, den Pfeilzeiger auf den Gegenstand setzen, auf das OK-Symbol klicken und den Objektzeiger auf den gewünschten Punkt des Bildschirms plazieren.

Systemsteuerungs-Symbol » Enthält die Optionen Speichern, Laden, Neustart, Ende, Hilfe, Über (Sierra), Spielen, Lautstärke, Geschwindigkeit (des Spiels) und Detail (Auflösung).

Frage-Symbol » Das Frage-Symbol erscheint in der Iconleiste neben der Sprich-Schaltfläche. Verwenden Sie dieses Icon genau so wie Sie es mit den anderen tun - wie gewohnt mit der Tastatur oder der Maus. Der Cursor wird daraufhin zum Frage-Cursor. Klicken Sie mit dem Frage-Cursor auf jede beliebige Person, mit der Sie sprechen möchten. Daraufhin erscheint ein Notizbuch. Klicken Sie jetzt mit dem Hand-Icon auf einen der Themenvorschläge. Das Notizbuch öffnet sich, und zeigt nun die möglichen Fragen zu diesem Thema an. Klicken Sie in die rechte untere Ecke des Blattes, um zu sehen, ob sich weitere Einträge auf einer zweiten Seite befinden. Erscheint der gewünschte Punkt auf dem Bildschirm, klicken Sie ihn an. Daraufhin wird der Eintrag markiert. Danach wechseln Sie vom Hand-Icon zum Ende-Icon - das Notizbuch verschwindet und die befragte Figur wird Ihnen antworten. Aber denken Sie daran: Nicht jeder hat zu jedem Thema etwas zu sagen und nicht jeder wird Ihnen bereitwillig die Wahrheit erzählen wollen.

DER GRUNDRIß DES LEYENDECKER-MUSEUMS



Bei Shivers mußten Sie sich noch die Hacken ablaufen, hungrige Ixupis abwimmeln und kryptische Rätsel lösen, bevor Sie an einen Plan des Museums kommen. Die Presseabteilung des Leyendecker-Museums ist da von ganz anderem Kaliber. Sie hat uns freundlicherweise einen Grundriß zur Verfügung gestellt.

von links nach rechts:
Ägypten-Ausstellung • Dinosaurier T-Rex • Dinosaurier Mastodon • Alte Meister • Museumshalle • Büro • Rüstungen • Masken • Dinosaurier Pterodactylus • Empfangshalle • Museumsshop • Büro • Büro des Präsidenten

Ein Tip noch zum Schluß: Beachten Sie genauestens die Checkliste am Ende jeden Kapitels. Sollte Ihnen auch nur ein Teil fehlen, werden Sie es spätestens am Ende bitter bereuen....

Die Götter der Ägypter

Laura Bow II

So überlistet man auf legale Weise den Kopierschutz...

Amon Ra:

Amon begann seine Karriere als lokale Gottheit der Stadt Theben. Bald darauf übernahm er die Aufgaben der von den Prinzen von Theben besiegten Götter und später die von Shu und wurde zum Gott des Windes, der die Schöpfung begann. Während des mittleren Königreichs wurde Amon als eine Gans dargestellt und war als der große Gackerer bekannt, der das kosmische Ei gelegt hatte . Mit Ausnahme seiner Federn, verlor er sein Abbild als Gans doch plötzlich wieder. Er wurde als Sonnengott bekannt, der die größte Macht besaß und das Zeichen der Sonnenscheibe trug . Er bekam die Kraft , mit seiner Barke über den Himmel und durch die Unterwelt zu segeln. Er wurde als "König der Götter" und "Gebieter über die Throne der Welt" bekannt, ebenso als Vater der Pharaonen. Die Bürgerlichen sahen Amon Ra als liebenden Vater, der sie gegen die Ungerechtigkeit der Mächtigen schützte. Die Griechen sahen in Amon Ra ihren eigenen Gott Zeus.

Osiris:

Als Gott der Erde und der Vegetation brachte Osiris das Korn zum Wachsen . Nachdem er ursprünglich das Symbol der jährlichen Trockenheit und der Überschwemmung des Nils war, übernahm Osiris viele der Aufgaben der Götter, die über die Toten und die Lebenden befahlen. Indem er die Sonne nach ihrem Untergang darstellte , symbolisierte er den bewegungslosen Tod. Osiris wurde auch als der Beschützer des Planeten Venus angesehen.

Horus:

Horus war der Himmelsgott und der Geist des Lichts, Horus begann seine Karriere als Lokalgott; der im Nildelta angebetet wurde. Sein Kult breitete sich über ganz Ägypten aus und war so beliebt, daß er bis ins römische Reich reichte. Als die Könige des oberen Ägypten in den Süden zogen und die beiden Länder vereinigten , wurde Horus als" Verbinder des Nordens und des Südens" bekannt. Horus beschützte ebenfalls den Planeten Saturn.

Isis:

Die poulärste ägyptische Göttin war Isis. Die Mutter von Horus und die Schwester- Frau von Osiris, war auch als "Königin aller Götter" bekannt. Sie war das Symbol der weiblichen Schöpfungskraft, die alles Lebende gebar. Sie war die große Mutter, die die Kinder beschützt. Ihre Liebe überschritt die Grenzen von Himmel, Erde und der Unterwelt. Das Symbol von Isis im Nachthimmel war der Stern Sept, der darum ausgewählte wurde, weil sein Auftauchen den Beginn des neuen Jahres anzeigte und damit die kommende Überschwemmung des Nils.

Thoth:

Thoth war der Gott der Weisheit. Als Schutzpatron der Wissenschaft und der Künste, schuf Thoth die Sprache, die Hieroglyphen und schrieb das ägyptische Buch der Toten, wie auch viele andere Dinge. Er wurde als das Herz und die Zunge des großen Sonnengottes, Amon Ra, angesehen. Nachdem er die Worte der Toten gehört hatte, war es auch Thoth, der das letzte Urteil darüber sprach, ob eine Seele bestraft oder belohnt werden sollte. Später identifizierten die Griechen Thoth mit ihrem Gott Hermes und übertrugen ihm damit die Aufgaben der Einführung von Astronomie, Astrologie, Mathematik, Landvermessung, Medizin und Botanik. Er war auch der erste, der die Religion und die Regierung organisierte.

Hathor:

Hathor war die älteste bekannte Göttin in Ägypten. Große Feste wurden in ihrem Tempel gefeiert, das größte davon war das Fest ihrer Geburt, das am Neujahrsanfang abgehalten wurde und mit einer Orgie von Betrunkenen endete. Ihr Tempel wurde als Platz für Genuß und Rausch bekannt und kreierte so ihren Ruf als "Herrin der Fröhlichkeit," gleichzeitig stieg auch ihre Popularität als Göttin der Liebe und des Glücks. Sie überbrachte den Toten aus der Unterwelt auch das himmlische Essen. Die Griechen nannten sie Aphrodite.

Seth:

Er war auch als Set bekannt und war der Gott des Teufels und der Dunkelheit. Ursprünglich wurde er als Gott des oberen Ägyptens verehrt, doch als Seths Verehrer möglicherweise durch die Diener von Horus besiegt wurden, kam Seths Name in Verruf. Die Priester von Horus erklärten Seth als Feind aller anderen Götter und befahlen die Zerstörung seiner Bildnisse. Als Erzfeind von Amon Ra, wurde er als natürlicher Feind aller guten Dinge des Universums angesehen. Er wurde auch mit der Wüste und mit den Stürmen in Verbindung gebracht.

Anubis:

Anubis führte die Begräbnisriten und den Ablauf einer Mumifizierung ein, als er den ermordeten und zerstückelten Körper von Osiris so einbalsamierte, daß er dem Verfall widerstand. Nach diesem Zwischenfall überwachte Anubis Begräbnisse und führte die Toten durch die Unterwelt. Anubis wachte über den Körper des Toten während seiner Reise und stellte sicher, daß dieser nicht von Amam, den "Verschlinger der Toten," gefressen wurde.

Ptah:

Ptah war der Beschützer der Künstler und der Handwerker. Er war ein Meister der Metallbearbeitung, baute die Städte und formte die Götter. Ptah wurde zusammen mit Sekhmet, der löwenköpfigen Göttin des Krieges, als lokaler Gott von Memphis verehrt. Die Griechen identifizierten Ptah mit ihrem Gott Hephaestos und die Römer nannten ihn Vulkan.

Nephthys:

Nephthys war die Göttin, die Dunkelheit , Zerfall und Tod darstellte - das weibliche Gegenstück zu Seth. Trotzdem war sie eine Freundin der Toten und symbolisierte das Leben, das aus dem Tod auferstand. Sie wurde oft mit Isis auf Sarkophagen dargestellt und ihre Arme waren schutzbietend ausgestreckt. Sie war auch als "Herrin der Götter" bekannt.

Min:

Als Gott der Fruchtbarkeit und des Regens wurde Min als Gott der Straße und der Reisenden verehrt. Führer von Karawanen brachten Min vor ihren Reisen durch die Wüste Opfer dar. Als Ehre beim Erntedankfest erhielt Min immer das erste Opfer des Pharaos. Mins Aufgaben wurden später von Amon Ra übernommen. Die Griechen brachte Min mit ihrem Gott Pan in Verbindung.

Sobek:

Der Krokodilgott Sobek wurde in den Städten, die vom Wasser abhingen, wie zum Beispiel Crocodilopolis, verehrt. In Crocodilopolis wurde ein heiliges Krokodil, das Kristall - und Goldohrringe wie auch Reifen um seine Vorderbeine trug, in einem See an Sobeks Tempel gehalten. Es wurde behandelt, als ob es der wahre Sobek sei und wurde nach seinem Tod mumifiziert und in einem heiligen Grab aufbewahrt. Sobek war gleichzeitig Freund und Feind des gottes Osiris.

1. Akt - Laura Bow

Die Dame mit dem richtigen Näschen

Für die Zeitungen New Yorks ist das natürlich eine Festessen. Laura Bow steht in der Redaktion an ihrem Schreibtisch - sie muß sich von irgendwoher ein paar neue Klamotten besorgt haben - und inspiziert ihren neuen Arbeitsplatz. Neben ihr steht ihr neuer Kollege **Crodfoller Rhubarb**, der den Fall bisher bearbeitet hat. Crodfollers Anwesenheit geht Laura an die Physis, sie setzt sich erst mal. Die Schublade ist zwar abgeschlossen, aber unter der **Schreibunterlage** findet sie den passenden Schlüssel. Jetzt ist die Schublade wieder offen, dafür steckt der Schlüssel fest. Na ja, was soll's, man kann nicht alles haben, immerhin findet Laura einen **Ausweis** (in der Schublade) und einen Baseball (im Papierkorb). Beides wird eingesteckt, bevor sie den Kollegen nach Einzelheiten fragt. Der gibt sich leidlich kollegial -selbst den Trick mit dem Ausweis, eigentlich bloß eine Wäschereikarte für **Lo Fats** Waschsalon, gibt er zum Besten. Die Taxifahrer in New York seien ja so obrigkeitsverliebt, wenn die einen

Ausweis sehen, glauben sie sofort man sei von der Polizei (das Ganze spielt wie gesagt in den 20er Jahren). Außerdem gibt er ihr den Tip, mal in den **illegalen Clubs** (wegen des Alkoholausschanks) zu recherchieren. Da laufe einiges zusammen.

Laura, nicht faul, verläßt die Redaktionsstube und läuft über die Straße. Aber Obacht, die Autofahrer in NY sind rücksichtslose Gesellen, also schön nach rechts und links schauen. Zunächst läuft Laura die nächste **Polizeidienststelle** an. Der Penner vor der Tür wird leicht **angetippt**, aber sonst links liegen gelassen, auch der mürrische Beamte am Schreibtisch interessiert Laura weniger. Zielgerichtet läuft unsere Heldin auf die verschlossene Tür zu. Detective **Hanrahan O'Riley** hat den Fall an der Backe, kann ihr aber nicht weiterhelfen. Auch die **Polizeiakte** ist so dünn wie das Handbuch der englischen Kochkunst. Der Dolch ist weg - aber es gibt keine Spuren, keine Fingerabdrücke (der letzte Schrei damals), kein gar nichts. Der Detective verweist Laura schließlich an den Sergeant, doch der verweigert so kurz vor dem Mittagessen die Aussage. Unterhaltungen mit **leerem Magen** sind immer so ermüdend. Laura verläßt die Wache, schaut nach dem Penner, doch der ist weiter gezogen. Allerdings hat er eine Zeitung dagelassen und in dieser steckt der Gutschein für einen **Sandwich**.

Das ist die Rettung für den halbverhungerten Sergeant, denkt sich Laura, überquert vorsichtig die Straße und läuft in die **Imbißbude**,

die es offenbar nötig hat, hin und wieder mit Gratisaktion zu locken. Ein Blick ins Innere und sie weiß warum. Der Verkäufer rückt eine Delikatesse heraus, und Laura verläßt den Ort des kulinarischen Grauens so schnell wie möglich.

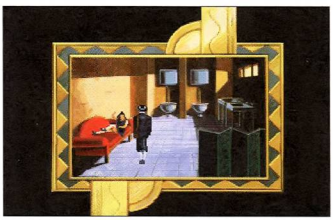
Der Sergeant schiebt sich mit sichtlichem Genuß sein Würstchen rein, die Laune steigt mit jedem Bissen. Schließlich rückt er mit einem Paßwort raus: Mit dem Slogan **„Charleston"** öffnet sich auch neugierigen Damen das **Speakeasy im Flower Shop**, eine übel beleumundete Bar in New York.

Also rein ins Taxi. Rocco, der Taxifahrer ist tatsächlich so dämlich wie Crodfollers immer vermutet hat - er fällt auf den Trick mit der Waschsalonkarte rein. Laura läuft zur Hintertür, klopft, antwortet (**„secret word"**) und sucht in ihrem Täschchen nach dem Codewort. **Ziggy**, so hat man ihr gesteckt, könne ihr vielleicht weiterhelfen. Der Glatzkopf da drüben, das muß er sein.

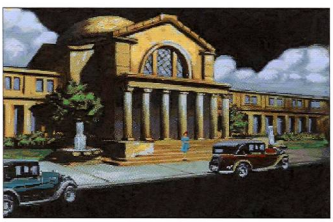
Laura muß schon beiläufig Crodfollers Namen einflechten, bevor Ziggy auftaut. Er kenne da einen Ägypter, **Ramses Najeer** mit Namen. Soll sie den doch löchern.

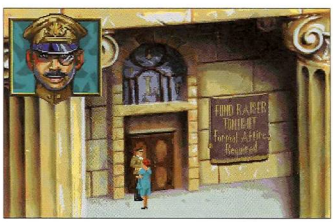
Laura verläßt diesen Club der gehobenen Kategorie (was den Alkoholgehalt der Getränke betrifft) wechselt die Straßenseite und beobachtet drei irregeleitete Jugendliche, die sichtliches Vergnügen daran finden, mit ihrer Lupe vorbeikommende Ameisen zu grillen. Was die Kinder brauchen, ist sportliche Betätigung, denkt sich Laura und tauscht den **Baseball gegen die Lupe** ein. Eine Lupe ist ihrem Image als Privatschnüffler ohnehin zuträglicher. Weiter geht es mit dem Taxi zu den Hafendocks in der **12. Straße**. Vor dem Ozeandampfer trifft Laura einen überaus netten Hafenarbeiter, **Steve Dorian**, mit dem sie eine anregende Unterhaltung pflegt. Dabei eröffnet sie ihm, daß sie um **19 Uhr** an der feierlichen Eröffnung des Museums teilzunehmen gedenkt.

Laura steigt in ein Taxi, in dem der Fahrer offenbar Pilzkulturen züchten möchte. Auf die Frage, ob der Dreck ihr unangenehm sei, verneint sie mit gerümpfter Nase (**Antwort 1, bitte**). Beim Aufräumen bemerkt sie einen **Lieferschein** von Lo Fats Wäscherei. Also läßt sie sich vom Pilzfreund zum Waschsalon fahren. Für den Zettel bekommt sie ein 1a Abendkleid, das perfekt zu den mittelalterlichen Rüstungen des Museums paßt. Laura fragt Lo Fat noch ein paar Löcher in den Bauch, bevor sie, mit ein paar Namen gespickt, die Fahrt **ins**



Speakeasy antritt. Nach all dieser Hektik überkommt sie ein menschliches Rühren und sie steuert zunächst die **Toiletten** an. Auf dem Weg dorthin macht sie die Bekanntschaft mit einer etwas abgerissen wirkenden Dame, die ihr einige Informationen über die **Countess Lavinia Waldorf** gibt. Doch jetzt drückt nicht nur die Blase, sie will endlich ihre neue **Ausgehrüstung** anprobieren. Frisch gestylt verläßt sie den Club und fährt **ins Museum**.





CHECKLISTE Laura Bow - ACT 1: Schlüsselchen • Ausweis • Baseball • Gutschein für Sandwich • Stück aus Imbißbude • Paßwort („Charleston") • Lupe • Abholkarte • Abendkleid

2. Akt - Laura Bow

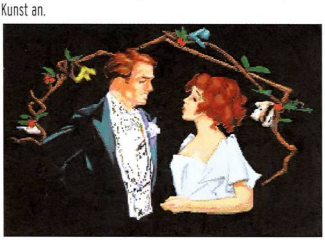
Laura Bow II

Eine Leiche zum Empfang

Der Empfang im Museum besteht aus dem üblichen Small Talk, das hat sich in den letzten 60 Jahren kaum geändert. Einige Vertreter der Haute Volée sind erschienen, und Laura quatscht

sie alle gnadenlos an. Auf dem linken Tisch stehen ein paar **Wassergläser**, Laura kann nicht widerstehen und nimmt eines davon mit. Kleptomanie soll ja gerade in Polizistenfamilien weit verbreitet sein. Irgendwann trifft sie auf besagte **Countess Lavinia Waldorf**, aber die Dame ist ziemlich maulfaul. Laura wechselt die Strategie. Statt den Leuten mit ihrer Neugier auf den herrschaftlichen Keks zu gehen, versucht sie es mit **Lauschangriffen**. Also postiert sie sich hinter dem

Tisch einer „**Fünferbande**" und spielt Mäuschen. Aber auch die anregendste Konversation geht irgendwann einmal zu Ende, die Gruppe zerfällt in mehrere **Untergruppen**. Doch Laura Bow entkommt keiner. Gerade als sie auch den letzten Besucher auf Neuigkeiten abgeschöpft hat, trifft Sie **Steve Dorian**, den knuffigen Hafenarbeiter von heute nachmittag. Im Mondschein spazieren die beiden in den Abend hinaus. Was ein dahergelaufender Fischentgräter auf einem solch piekfeinen Empfang zu suchen hat, die Frage stellt sie sich nicht. Statt dessen baggert sie Steve nach allen Regeln der Kunst an.



Über die möglichen Folgen (Fischgeruch im Schlafzimmer!) hat sie sich offensichtlich noch gar keine Gedanken gemacht.
Es ist schon **nach Neun**, als Laura den **Geschenkeshop** des Museums inspiziert. Was aus dem charmanten Fischentgräter geworden ist, soll uns an dieser Stelle nicht interessieren. Wenn sie die Lupe benutzt, kann sie die Gravuren an den Dolchen erkennen. Es sind alles **Imitate**, hergestellt in Pittsburgh (damals wohl eine Art amerikanisches Taiwan mit Schwerindustrie). Nur an einem dieser Dolche

kann sie **keinen Stempel** erkennen. Bevor sie weitere Schlüsse ziehen kann, kommt der Hausdetektiv angestiefelt und verweist sie energisch des Raumes.
Beleidigt zieht Laura von dannen und schlendert statt dessen durch die **Dinosaurierausstellung**. Im T-Rex-Saal macht sie eine überaus

merkwürdige Entdeckung: einen **großen Knochen** mit der Aufschrift „Bitte berühren". Das läßt sie sich nicht zweimal sagen und steckt den Knochen ein, auch auf die Gefahr hin, daß er ihr die Abendgarderobe ruinieren könnte. Über den Saal mit den Rüstungen gelangt sie zur Sonderausstellung „**Ägypten**".

Dort nimmt sie den **Rosetta-Stone** an der Wand unter die Lupe. Danach wandert sie weiter zu den Sarkophagen. Mehrere tausend Jahre alte Mumien haben hier ihre letzte Ruhestätte gefunden und **bluten** still vor sich hin. Diese kleine **Lache** vor dem Sarkophag wird sicher jemand gleich wegpu...Halt, stop! Blutende Mumien? Viertausend Jahre lang einbalsamiert und jetzt bluten die wie frisch Operierte?

Moooment! Laura untersucht die Stelle etwas genauer. Sie findet Abdrücke hochhackiger Damenpumps und ein Ankh-Medaillon mit den Anfangsbuchstaben P.S. Laura steckt das Medaillon ein und öffnet mit pochendem Herzen den Sarkophag....

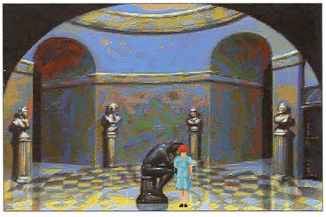
Dr. Pippin Carter, der bedeutendste Archäologe nach Heinrich Schliemann, ist genauso tot wie die ägyptischen Pharaonen, deren Gräber er jahrelang gefleddert hat. Irgendein Strolch hat der For

scherikone eine dieser Pittsburgh-Nachbildungen in den Brustkorb geheftet.
Wo wir gerade beim Leichenfleddern sind: Auch Laura bildet da keine Ausnahme. Sie klopft den Entleibten auf verwertbare Gegenstände ab und schnappt sich das Notizbuch des Professors. Doch auch die Lupe vermittelt ihr keine weiteren Aufschlüsse. Auch Detective O'Riley hat mittlerweile gemerkt, daß hier irgend etwas nicht stimmt. Mit der ganzen Würde seines Amtes nimmt er die weiteren Untersuchungen in die Hand. Laura macht, daß sie wegkommt.

CHECKLISTE Laura Bow – ACT 2: Wassergläser • Knochen • Ankh-Medaillons

3. Akt - Laura Bow

Das Museum wird langsam zum Friedhof



Der Detective hat alles im Griff. Doch **Ernie Leach** merkt sofort, wer hier die Hosen anhat. Pflichtschuldigst teilt er Laura mit, er habe alle Ausgänge gesperrt. Sagt's und verschwindet wieder. Der hat Laura gerade noch gefehlt. Schon wieder so ein Wichtigtuer! Jetzt nimmt sie sich dessen Brüder im Geiste zur Brust, den **Detective und diesen Herrn Heimlich**. Vor soviel geballter Frauenpower schrecken die beiden Helden zurück und verabschieden sich unter windelweichen Vorwänden. Bei den Alten Meistern macht sie Bekanntschaft mit dem designierten Museumsdirektor **Carrington III**. Auf Fragen nach dem Verblichenen weicht er aus. Er kenne den Professor nicht sonderlich. Laura ist gefrustet. Sie setzt ihren Streifzug durchs Museum fort und kommt in eine Halle, die von dem Denkmal eines Geistesfürsten beherrscht wird. Wo kommen nur diese kompromittierenden Geräusche her? Laura peilt und hat kurz darauf den richtigen Raum geortet: das **Büro** einer gewissen **Yvette Delacroix**. Laura will wissen, was da vor sich geht. Leider versteht sie so gut wie nichts. Sie hat eine Idee: Sie holt ihr **Wasserglas** aus der Tasche und hält es an die Tür. Ein prima **Verstärker**! Doch Laura ist entrüstet über das, was die da hören muß. O'Riley, dieser Hinterhofcasanova, baggert diese französische Tippse an. Lauras puritanisches Erbe schlägt jetzt voll durch. Wütend reißt sie die Tür auf und erwischt die beiden in flagranti auf dem Schreibtisch. Die beiden reagieren etwas unwirsch auf die kleine Spannerin und bitten sie nachdrücklich zu gehen. Laura wüßte nicht, was sie lieber täte - da geht sie doch lieber ins **Büro** dieser Griechin, wie hieß die doch gleich...richtig, **Dr. Myklos**. Merkwürdiges Büro... Laura untersucht zunächst den **Rosetta-Stone**, nachdem sie das Tuch entfernt hat. Aber mit **Hieroglyphen** kann sie nichts anfangen. Noch nichts, besser gesagt, denn wenn Sie diese **bemalte Tafel** aus der Nähe betrachtet, dann wird sie ein vollständiges **Hieroglyphen-Alphabet** entdecken. Alt-Ägyptisch für Anfänger. Das kommt ihr wie gerufen. Sie **malt die Zeichen ab** und testet ihre **neuerworbenen Kenntnisse an der Tafel** selbst. Lesen kann sie jetzt, aber verstehen? Laura wird nicht schlau aus dem Kauderwelsch. **Ra, der Sonnengott, wird höflichst ersucht, jemanden doch bitte nicht schon wieder umkommen zu lassen, so wie er es mit dessen Mumie habe geschehen lassen**...Hä? Unsere angehende Ägyptologin hat keinen Schimmer, was das bedeuten soll. Lieber schaut sie sich den Schreibtisch an, hm..., **Schlangenöl** (Snake Oil), was das wohl... Bevor sie zu Ende überlegt hat, kommt die Dame des Hause, Frau Olympia Myklos, ins Zimmer, schnappt sich das Öl, murmelt irgendeine eine halbgare Erklärung und verschwindet. Lauras Versuche, der Dame noch ein paar Fragen zu stellen, schlagen fehl. Sie ist **spurlos verschwunden**.

Laura geht zurück ins **Büro der Delacroix**. Die Dame ist fertig mit dem Detective und Laura hat freie Bahn. Das **Durchschlagpapier** im Papierkorb enthüllt einiges, wenn es **vor die Lampe** gehalten wird. So, so, Ernie und „Big Al", wer immer das sein mag. Laura **löscht das Licht** und wechselt in Carringtons Büro. Sie hat die Tür noch nicht ganz zu, da zieht Yvette schon wieder vom Leder. Nun ist es **Ramses Najeer**, dem sie an die Wäsche geht. Schließlich sei sie ihm ja behilflich gewesen, bei seiner Suche nach einem geeigneten Ort für seine Treffen. Der Detective hat offenbar keine bleibende Wirkung hinterlassen. Dem guten Ramses ist der Schreibtisch entschieden zu unerotisch, also ziehen die beiden auf der Suche nach einer geeigneten Unterlage wieder ab.

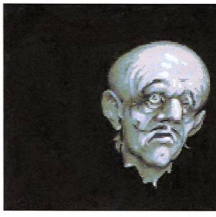
Laura hat den Raum wieder für sich allein. Jetzt heißt es sich beeilen, bevor diese Nymphomanin ihren dritten Lover über den Tisch zieht. Mit der **Sprechanlage** belauscht sie wieder die Leute (oberster Knopf links sowie die untere Reihe). Auch die **Kohle aus dem Kamin** ist nützlich. Pippin Carter ist doch kein unbeschriebenes Blatt. In seinem Notizbuch hatte er sich drei Termine vorgemerkt: **Yvette, 20 Uhr (dieses männermordende Aas), Tut um 22.15 Uhr im ägyptischen Ausstellungsraum und um 23 Uhr schließlich Carrington**, natürlich im Büro des Chefs. Laura hat fürs Erste genug gesehen. Sie will noch auf einen Abstecher in die Ägyptenausstellung. Der Grund: Es ist Viertel nach Zehn, und wenn die Information stimmt, dann müßte dieser Tut eigentlich bald hier auftauchen. Sie erinnern sich, der Terminplan des Professors...

Der Mann läßt nicht lange auf sich warten. Als Laura ihm vom gewaltsamen Ende seines Gesprächspartners erzählt, tut er völlig überrascht. Vielleicht kommt daher dieser merkwürdige Name. Unsere Journalistin stellt ihm jedenfalls noch einige indiskrete Fragen: Wo er denn während der Tatzeit, so um 20 Uhr herum, gewesen sei, will sie wissen, und was es mit dem Medaillon auf sich habe. Dr. Tut Smith gibt an, er sei von Herrn Heimlich ins Büro des Direktors zitiert worden, angeblich wegen eines Telefonats. Doch die Leitung sei tot gewesen. Nicht nur die Leitung, denkt sich Laura, und das Medaillon? Ja also, das könne er sich gar nicht erklären, das müsse irgendwo verloren gegangen sein...Laura weiß nicht recht, was Sie von dem Herrn halten soll. Doch in ihren Überlegungen wird sie jäh unterbrochen...

Laura Bow II

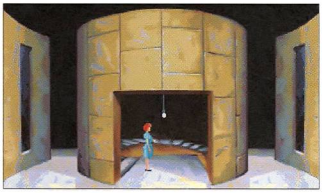
Fassen wir mal zusammen: Mittlerweile ist es 23.15 Uhr Greenwich-Zeit, wir befinden uns in einem merkwürdigen Museum, das von einigen äußerst verdächtigen Personen bevölkert wird, die sich auch von einem Mord nicht sonderlich aus der Ruhe bringen lassen, eine liebestolle Sekretärin, einen liebebedürftigen Kommissar, einen Kotzbrocken, der sich als Sicherheitschef verkleidet, und eine Leiche ...Sagten wir gerade eine Leiche? Oh. Wir nehmen diese Äußerung mit großem Bedauern zurück. Tatsächlich haben wir **zwei Leichen**.

Im Dinosaurierraum hat der Pterodactylus zu einem letzten Rundflug angesetzt. Von der bedauernswerte Kreatur, die das Pech hatte, gerade in diesem Moment da unten vorbeizulaufen, ist nicht mehr viel übrig. Zum Beispiel hat sie, um nur ein schauriges Detail zu nennen, **keinen Kopf** mehr. Dieser Umstand gibt Laura zu denken. Ansonsten



fällt Laura bei einem ersten Check nichts weiter auf, bis, ja; bis sie sich die Halterung des Flugsauriers einmal näher ansieht. Kein Materialfehler, kein menschliches Versagen, eher schon menschliche Niedertracht: Die Seile jedenfalls wurden akkurat **gekappt**. Soviel zu einer möglichen Unfalltheorie. Nur...wo hat der Kerl eigentlich seinen Kopf? Lauras Kopf ist aber noch vorhanden und er arbeitet schneller als manch anderer, nicht wahr Mr. O'Riley? Laura kommt eine fürchterliche Idee. Der „**Masken**"-Raum, dort wo die Sammlung mit den Schrumpfköpfen steht... Sie will sich vergewissern, untersucht den Ausstellungsraum und berührt unabsichtlich einen Kopf, der auf einer **sibirischen Landkarte** stand. Laura läuft es eiskalt über den Rücken... Der Kopf rollt direkt auf sie zu. Es ist **Ziggy**, der Glatzenträger.

Einen spitzen Schrei später sind O'Riley und Heimlich zur Stelle. Heimlich wird langsam pampig, er will der Reporterin die Morde in die Schuhe schieben, doch der Detective winkt ab. Laura geht ihrer Wege. Sie geht noch mal in die Halle mit dem Denkmal und von dort aus **in das Büro der nymphomanen Sekretärin**. Die Lampe konnte sie vorhin nicht in aller Ruhe untersuchen. Die **Birne** läßt sich rausschrauben. Laura nimmt sie mit. Birnen kann man immer gebrauchen. Jetzt noch mal zurück an die Stelle, wo sich vorhin die Spur der Dr. Myklos verlor. Da gibt es irgendwo einen Trick, Laura spürt es. Nur wie und wo? Das Denkmal? Hm, vielleicht...Köpfe spielen hier im Moment ja wohl die Hauptrolle. Also schraubt sie etwas am **Kopf der Statue** herum, und schon ist die Wand offen wie ein Scheunentor.



In dem Augenblick, wo sie die Treppe betreten will, gibt die Treppenhausbeleuchtung ihren Geist auf. Laura nimmt ihre **Glühbirne** aus der Tasche, die Inspektion kann weiter gehen. Am Fuße der Treppe geht sie nach **rechts** und kommt in den **Konservierungsraum**.

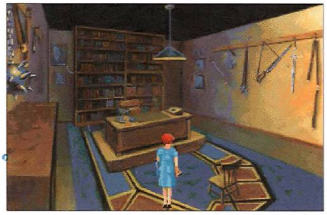
Wie lecker, Tierchen in Spiritus! Rechts die Tür führt ins Büro von Ernie Leach. Der ist wohl gerade mal austreten, also stolpert Laura hinein und schnüffelt herum. Aus den Lautsprechern ertönt die bekannte Stimme der griechischen Wissenschaftlerin: Ernie solle doch bitte mal den „**VAT 13**" überprüfen. Da stimme was nicht.

Laura inspiziert das Büro und stößt auf Dinge, die sie allesamt einsackt: ein **Schlangenlasso, eine Drahtschere und schließlich das „VAT"-Buch**. Das ist im Prinzip eine Liste der „VAT"-Behälter. Unter „VAT 13" steht „**Warzenschwein**".

Wo wir gerade davon reden: Ernie ist wieder da und tobt. Was ihr denn einfiele, hier herumzuschnüffeln und überhaupt...Laura geht stiften, bemerkt die Griechin, die nach ihrem Frettchen sucht(?!?!). Ein Blick in den Spiegel würde völlig genügen, denkt sie sich wahrscheinlich, als sie sich auf die **Suche nach dem VAT 13-Behälter** macht. Ein Stück weiter links und die Leiter hochgeklettert, schon ist Laura am Ziel, in VAT 13 schwimmt...**der Dolch des Amon Ra!** Bei allen Sonnengöttern!

Laura nimmt das gute Stück an sich. Ernies Büro ist schon wieder leer. Der Herr Heimlich geistert hier allerdings auch noch rum. Und noch ehe Laura „Pappnase" sagen kann, ist sie auch schon aus dem Labor rausgeflogen.

Laura ist geladen. Zurück in der Halle bemerkt sie, daß sie sich in diesem merkwürdigen Glas **spiegeln** kann. Den Anblick erträgt sie keine Sekunde länger Warum schleppt man denn die ganze Zeit einen **Saurierknochen** im Abendkleid mit sich herum? Also holt sie ihren Knochen raus und zersemmelt die **Scheibe**. Dahinter steckt eine **aufziehbare Laterne**. Was Menschen nicht alles möglich machen! Jetzt will sie **Heimlichs Büro** heimleuchten. Dieser Fatzke! Mal sehen, was der zu verbergen hat.

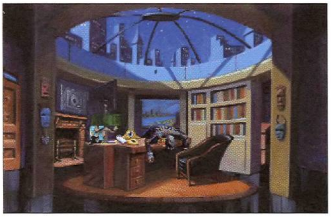


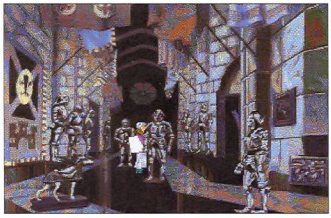
So, so, den großen Security-Spezialisten spielen, aber Angst vor Mäusen haben! Lächerlich! Doch um die **Mausefalle** kümmern wir uns später. Erst mal ein Blick ins Regal: „**The Heimlich Death Maneuver**". Dieser Analphabet kann schreiben? Erstaunlich. Laura rückt noch ein Buch gerade, das falsch herum steht - Lord Byrons Liebesgedichte. Und was findet sich darin? Ein **Strumpfband!** Und was glauben Sie, welcher Name da drauf steht? Yvette, dieses Schlingelchen, quer durchs ganze Museum hat sie sich geb...oh, Entschuldigung. Unter der Lupe offenbart das Strumpfband noch ein weiteres süßes Geheimnis. Da bittet jemand diesen Heimlich zum **Rendezvous im Konservierungsraum. Schlag 3 Uhr**. Laura soll's recht sein. Jedenfalls steckt sie das Strumpfband ein. Jetzt zur **Mausefalle**. Mit dem **Universalknochen** macht sie einen Funktionstest. Den hätte sie fast mit dem Leben bezahlt, denn die Falle ist unmittelbar mit einer versteckten, automatischen Wumme verbunden. Immerhin, das **Käsestückchen** ist heile geblieben, und Laura steckt es ein. Wenn der kleine Hunger kommt. Plötzlich schnurrt Myklos' Stimme durch den Raum: **Treffpunkt um 2 Uhr im Rittersaal**, Wolfie. Öha, denkt sich Laura, was die Weiber bloß an diesem Heimlich finden? Na egal, noch ein letzter Blick ins Büro. Haben wir etwas vergessen? Na klar, das unterste Bild rechts an der Wand. Schieben Sie das **Bild** mal zur Seite. Sehen Sie den **Knopf**? Drücken Sie ihn und das Regal tritt zur Seite ab. Ein **Geheimgang** führt nach oben...

3. Akt - Laura Bow

Das Museum wird langsam zum Friedhof

Unsere Heldin landet in **Carringtons Büro**. Carrington selbst gibt sich reserviert. Was soll er auch groß machen, wenn er tot über einem Stachelschwein hängt? Ausgeblutet hat er ohnehin schon. Allerdings noch nicht allzu lange, wie die entsetzte Laura feststellt. Die Uhr hat ihren Geist zusammen mit ihrem Chef aufgegeben, sie steht auf **vier Minuten nach Zwölf**. Einige andere Einzelheiten kommen der Journalistin spanisch vor: Die Initialen **„CP"** die der Tote offenbar mit den eigenen Fingern auf den Schreibtisch gepinnt hat. Seine rechte Zeigerfingerkuppe jedenfalls ist rotgefärbt. Oder soll hier jemand auf den Rollmops geschoben werden? Auf dem Notizblock ist ein weiterer Treffpunkt vermerkt: **„Countess und Ziggy um 1 Uhr, Rittersaal."** Na prima, das paßt ja, den Termin kann Laura wahrnehmen, ohne die beiden anderen Schmusedates zu verpassen. Nur Ziggy wird wohl verhindert sein...





Laura blättert sich einmal quer durchs **Telefonbuch (verdächtigen Einträge gut merken)**, hebt das Telefon ab und merkt, daß die **Leitung tot** ist. Hat dieser Tut also doch nicht gelogen!!

Nach all dem Schlachten und Morden steht Laura der Sinn nach höherer Literatur. Und was fällt ihr in die Hände? Dostojewskis **„Schuld und Sühne"**. Ausgerechnet. Trotzdem lohnt es sich, einen Blick hineinzuwerfen. Denn jetzt rücken sich die Dinge langsam wieder gerade.

Inmitten des Schmökers findet sich eine **Akte von Scotland Yard**. Dort wird von einem gewissen **Watney Little** berichtet, der gerade wieder mal ausgebrochen ist. Ist Carrington gar nicht der, für den er sich ausgibt? Doch damit nicht genug: In dem **Wandtresor (Kaminbild zur Seite und die memorierte Kombination 0527 aus dem Telefonbuch eingegeben)** liegt das Tagebuch des früheren Museumsdirektors Sterling-Waldorf. Laura nimmt es unter die Lupe. Dieser Sterling-Waldorf lebte ganz offenkundig in panischer Angst davor, seine Gattin, die Countess (wir hatte ja schon mal das Vergnügen), könne ihn umbringen. Auch die Nymphomanin soll sich ähnlich gefühlt haben. Weiteres Schmökern macht keinen Sinn, die erste Verabredung will belauscht sein **(Buch liegenlassen, Tresor schließen)**. Nur für eine kleine Durchsuchungsaktion ist gerade noch Zeit: **Yvettes Büro** lockt. Am **scharfen Papierschneider** klebt auffallend rote Flüssigkeit, ein Narr, wer das für Marmelade hält.

Wieviel Uhr ist es? Zehn vor? Dann bleibt noch Zeit für einen Abstecher ins die **Galerie der Alten Meister**: Das Bild von H. Bosch wollte Laura schon die ganze Zeit untersuchen. Dieses **Funkeln**...Gehen Sie ruhig mit der **Lupe** ran. Beim ersten Funkeln erhalten Sie einen Bildausschnitt, erst beim zweiten erkennen Sie, was da so funkelt: **Ein Schlüssel**. Holen Sie den da raus **(mit dem Dolch)**. Jetzt aber hurtig. Wenn schon Ziggy und Carrington verhindert sind, dann soll wenigstens Laura pünktlich erscheinen (ab mit ihr **hinter den Vorhang**). Schlag 1 betritt die Countess die Szene. Laura kann sich hinter dem Vorhang kaum zurückhalten, bricht hervor und stellt die Alte zur Rede. Langsam wird die Dame gesprächiger: Ja, sie habe Watney Little engagiert und mit ihm zusammen einen florierenden Handel mit alten Kunstschätzen aufgezogen, indem sie die Originale des Museums durch billige Repliken ersetzte. Nein, mit dem Stachelschwein-Mord an Little alias Carrington III habe sie nicht das Geringste zu tun.

Laura hat diese Nacht noch ein paar Termine vor der Brust. Doch bevor sie sich dieses Liebesgesäusel anhört, will sie doch noch mal runter in den **Keller, um mit Ernie zu sprechen**. Ihm stellt sie alle möglichen Fragen, bevor sie weiter ins **Labor** stiefelt. Warum, weiß sie eigentlich nicht genau. Nennen wir es weibliche Intuition...ach was, das ist ja nun wirklich zu blöd...Jedenfalls geht sie ins Labor und kriegt diesmal das **Schlangenöl** zu fassen. Was jetzt noch fehlt, ist ein Tütchen Pfeffer und ein ordentliches Steak. Schaun mer mal...im **Kühlschrank** nach. Et voilà... **ein Steak**! Doch Laura ist jetzt doch nicht nach Kochen, sie steckt sich das Fleisch ein und inspiziert lieber die **Seemannskiste** (mit dem **Schlüssel aus dem Bild**). Sie öffnet den Deckel...und ist heilfroh, daß Sie dieser Bande von **fleischfressenden Ameisen** das gut gekühlte Steak vor die Nase halten kann. Ein Blick in die Seemannskiste und ihr wird endgültig schummrig ums Gemüt: das **Skelett des richtigen Dr. Carrington**! Das jedenfalls geht unmißverständlich aus der Inschrift der Uhr hervor, die das Skelett noch bei sich trägt.

Ein Blick auf die Uhr zeigt ihr, daß sie sich beeilen muß, will sie Wölfchens erstes Rendezvous nicht verpassen. Also **steckt sie die Uhr ein** und macht sich auf in den **Rittersaal** hinter den Vorhang. Olympia und Wölfchen turteln wirklich, daß einem das Herz aufgehen möchte. Aber Laura ist nicht unfroh, daß sie irgendwann aus ihrem Versteck wieder hervorkriechen kann. Sie möchte der lieben **Olympia Myklos nämlich gerne noch ein paar Fragen stellen (über den kleinen Schlüssel, aber auch über ihren Knochen fürs Grobe, den Saurierknochen)**. Doch für derartige Banalitäten hat die Griechin im Moment keinen Sinn. Laura folgt ihr bis in den **Mastadon-Raum**, doch dann bleibt sie wie angewurzelt stehen....An den Stoßzähnen des Urtiers klebt **Ernie** und er sieht alles andere als glücklich aus. Wieder macht sich Laura an die erste Untersuchung und entdeckt ein paar **Härchen an seinem Hemd**. Doch er ist keinem wilden Tier begegnet, sondern eher einem der riesigen Spiritusbehälter. Ernie ist im Schnaps ertrunken.

Und was tun die Herren, die dem Gemetzel Einhalt von Amts und Berufs wegen gebieten sollten? Streiten sich über Schnaps und Weintraubenstengel. Frau glaubt es nicht.

CHECKLISTE Laura Bow - ACT 3: Durchschlagpapier • Kohle • Birne • Schlangenlasso • Drahtschere • Dolch • Laterne • Käsestückchen • Strumpfband • Schlüssel • Snake Oil • Steak • Goldene Taschenuhr • Tierhaare

4. Akt - Laura Bow

Laura Bow II

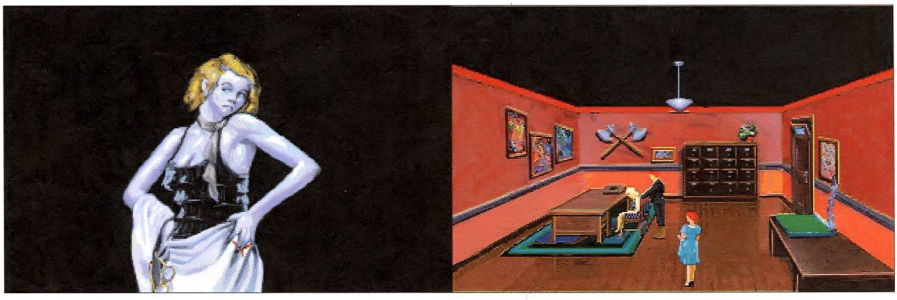
Die Schlinge zieht sich zu

Diesem armseligen Gezänk unter zwei noch armseligeren Würstchen mag Laura keine Sekunde länger zuhören. Sie geht über die Denkmalhalle in **Yvettes Büro** und findet das anlehnungsbedürftige Mädchen in einem Zustand der völligen Auflösung. Warum ausgerechnet Ernie, der war doch so ein netter Kerl mit ganz überraschenden Qualitäten. Ernie sei aber in krumme Dinger verwickelt gewesen, einen „**Icepick**" habe er mehrmals erwähnt, irgendein Kreditvermittler, dem Ernie wohl noch Geld schuldete. Laura läßt sie jammern und geht. In der Halle trifft Laura Dr. Myklos, die sich, man glaubt's ja nicht, mit **Steve Dorian** unterhält, dem charmanten Fischentgräter. Laura beginnt mit Steve ein Gespräch, das abrupt beendet wird, als das französische Nymphchen ihre Trauer um Ernie für beendet erklärt und sich an Steve anschmiegt. Die beiden verschwinden im Büro. Diese Schlange! Laura schnappt sich ihren **Verstärker aus Glas** und horcht in bewährter Weise an der Tür. Die Geräusche sind ziemlich eindeutig. Jetzt ist es endgültig genug. Dieses intrigante Mistaas! Laura stürmt ins Büro - Steve massiert der Französin die Schultern. Offenbar leidet die Dame zuweilen an Verspannungen. Nicht verwunderlich bei all diesen Aktivitäten. Laura hat die Nase voll. Sie läuft in den **Konservierungsraum.** Schließlich ist es **3 Uhr** in der Nacht, das nächste Date steht an. Aber im Moment ist keiner da, den sie belauschen könnte. Sie geht in **Heimlichs Büro** und von dort aus mit dem bewährten Trick (Knopf hinterm Bild) durch den Geheimtunnel in **Carringtons Büro**. Dort muß es zu handgreiflichen Auseinandersetzungen gekommen sein. **Kleiderfetzen von Yvette, ein Büschel rote Haare, ein hochhackiger Schuh**. Das verheißt nichts Gutes. Laura wetzt in den Raum mit den alten Meistern.

Irgendwas hat sich verändert in der **Galerie**. Diese **Figur** dort, die stand doch vorhin noch nicht da? Außerdem...alte Meister und frischer Gips? Das paßt nicht zusammen. Laura zückt ihren Knochen fürs Grobe und...Yvette kommt ihr entgegengerutscht, die Strumpfhose trägt sie diesmal um den Hals. Das ist nicht etwa der Dernier Cri aus Paris, das ist Mord...Laura findet noch eine Brille und ein weiteres Büschel roter Haare.

Wenn das so weitergeht, dann ist von den Gästen dieses Empfangs bald keiner mehr übrig. Auch im **Rittersaal** liegen schon wieder ein Blutlache und ein herrenloser Stiefel herum. Der Stiefel, da ist sich Laura sicher, gehört an den Fuß des Fischentgräters mit den zarten Händen. Laura inspiziert noch mal den **Pterodactylus** und schneidet ein **Stück Draht** von der Halterung ab. Wozu schleppt sie denn die ganze Zeit diese verfluchte Drahtschere mit sich rum?

Dr. Myklos findet in der Zwischenzeit eine gefesselte und auch sonst ziemlich derangierte **Countess** in ihrem Büro vor. Sie kann gerade noch den Namen „**O'Riley**" murmeln, bevor sie in Ohnmacht fällt. Olympia verläßt in Panik das Büro und trifft in der **Halle** auf Laura, der sie alles erzählt. Während sich die Griechin auf die Suche nach O'Riley, diesem falschen Fuffziger macht, hastet **Laura in Myklos' Büro.** Dort muß sie sich einer **Schlange** erwehren - dreimal verwendet sie das **Schlangenöl**, dann hat sie das Tier soweit, um es mit dem **Schlangenlasso** einzufangen und zurück in den Käfig zu verfrachten. Die Aufregung war allerdings umsonst, dem Tier fehlte seine wichtigste Waffe, der **Giftzahn**. „Tod, wo ist Dein Stachel?" möchte Laura ausrufen, doch sie muß nicht lange suchen. Das Zähnchen steckt im **Oberschenkel der Countess** und hat seine Wirkung auf die schrullige Alte nicht verfehlt. Das **Riechsalz**, das bei der Leiche liegt, steckt Laura ebenso ein wie diese ominösen **Weintraubenstengel**, die da noch liegen...



CHECKLISTE Laura Bow - ACT 4: Schuh • Arbeitsstiefel • Ein Stück Draht • Riechsalz • Weintraubenstengel

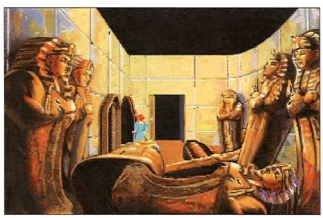
5. Akt - Laura Bow

Die wilde Hatz

Lauras Vorrat an guten Nerven geht langsam zu Ende. Dummerweise kann sie sich gerade jetzt keine Sinnkrisen erlauben, denn nun ist sie selbst an der Reihe. Sie hat sich ohnehin schon gewundert, warum der mysteriöse Massenmörder ausgerechnet sie in Ruhe läßt. Damit ist es nun vorbei. Ein **schwarzgekleideter Mönch** rückt ihr auf die Pelle, und mit seinem Morgenstern versucht er, Laura von den Vorzügen des Jenseits zu überzeugen. Doch Laura ist fest entschlossen, sich nicht missionieren zu lassen, jedenfalls nicht mit solchen Brachialmethoden. Sie gibt Fersengeld und steuert den **Dinosaurier-Raum** an. Dort angekommen will sie die Tür mit dem **Stück Draht** sichern, das sie sich vorher eingesteckt hat. Danach hechtet sie weiter in den **Rittersaal**. Dort entdeckt sie vor der **abgeschlossenen Tür links** einen Stuhl. Sie springt auf den Stuhl und öffnet die **Lüftungsklappe**. Danach rennt sie weiter zur **ägyptischen Sammlung,** schnappt sich den **linken Sarkophag** und klettert hinein. Der unfromme Mönch stürzt seinerseits in den Raum, kann aber niemanden entdecken und zieht mürrisch wieder ab. Kurze Zeit später hört Laura ein häßliches Geräusch.
Irgend jemand hat die Tür eingeschlagen. Laura hat eine Idee: Sie läuft zu dem **Kran** und plaziert die **Kiste vor der Tür**. Mit der **Drahtschere** kappt sie die **Halterung**, krachend fällt die Kiste vor die Tür.

Soweit ist also alles nach Wunsch verlaufen. Jetzt nimmt sich unsere Heldin die **andere Kiste** vor. Sie schiebt sie zur Seite, und richtig, dahinter befindet sich eine Tür. Es ist der Eingang zu einem **Lift**.

Nichts wie weg, denkt sich Laura, und fährt mit dem Aufzug in die Tiefe. Der Mönch aber bleibt ihr auf den Fersen, der Lift bewegt sich wieder nach oben. Laura wirft hektisch einen Blick in die Runde: bei dieser geballten Ansammlung von **Sarkophagen** kriegt sie weiche Knie. Es muß doch einen Ausweg geben!



Keine Bange, Laura, es gibt ihn - der **Sarg auf der linken Seite** kann ihr aus dem Schlamassel helfen. Sie muß nur versuchen, das **Ornament mit dem Schlangenlasso zu öffnen**, dann ist der Weg frei - für die nächste Katastrophe. Laura macht Bekanntschaft mit den **Jüngern des Amon Ra**, einer Sekte von Sonnenanbetern, und Ramses Najeer, Anführer und Cheftheologe in einer Person, kommt auf die Idee, Amon Ra ein Menschenopfer darzubringen: Laura.

Die wiederum hat langsam die Schnauze voll von religiösen Fanatikern: vor ihr die Sonnenjünger und hinter ihr ein mordlüsterner Mönch! Sie versucht, die Jünger mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und behauptet kackfrech, **Menschenopfer habe es in der ägyptischen Geschichte nie gegeben**. Ramses muß nachdenken - rein dogmenhistorisch betrachtet hat sie sicherlich recht, aber wie ist Amon Ra zu seiner Zeit mit mißliebigen Zeugen umgegangen? Genau, er hat sie kryptische Rätsel lösen lassen. Also Laura, wenn Du diese beiden Rätsel löst, schriftlich und in der Landessprache versteht sich, dann kannst Du gehen! Ramses grinst: Das schafft die nie. **„Welchen Raum verläßt man, ohne ihn zu betreten? Und welchen Raum betritt man, ohne ihn zu verlassen?"** Aber Laura hat ihren Grundkurs in Alt-Ägyptisch noch im Kopf oder besser gesagt im Notizbuch. Außerdem erinnert sie sich an den merkwürdigen Spruch, den sie zwar übersetzt, aber nicht verstanden hatte. Zum Erstaunen des Cheftheologen tippt sie nacheinander auf die richtigen Hieroglyphen: **WOMB (Mutterleib) und TOMB (Grab)**. Ramses muß die lernfähige Dame freilassen. Um den verrückten Mönch brauche sie sich keine Sorgen zu machen, daß werde er schon erledigen. Laura stiefelt weiter und entdeckt im **Heizungsraum** unter ein paar **Kohlen** versteckt Yvettes neuen Krampflöser, **Steve**.

Zeit für ein klärendes Gespräch aber bleibt den beiden nicht. Die Schüsse lassen die Vermutung gerechtfertigt erscheinen, daß für Ramses so bald keine Sonne mehr scheinen wird. Steve zieht sich seinen Stiefel wieder an und sucht verzweifelt nach einem Ausgang. Laura findet ihn. Der **verzierte Stein** muß von beiden beiseite geschoben werden, dann wäre der Weg frei, vorausgesetzt, sie lassen sich nicht von den **Kobras** aus der Fassung bringen, die sich in Kompaniestärke auf die Flüchtenden zu bewegen. Das **Schlangenöl** ist wirklich eine Klasse für sich. Jetzt brauchen Sie bloß noch die **Ratten mit dem Käsewürfel** abzulenken und - schwupps - landen sie im Maul eines Dinosauriers. Rasch sind sie wieder auf dem Boden der Tatsachen. Und sie wissen: jetzt sitzen sie in der Falle. Der Mönch kommt schon den Schlund des Urviechs emporgehechelt, da hat Laura die rettende Idee, den finalen Geistesblitz sozusagen: Sie drückt auf den **Knopf**, der den Saurier zum Sprechen bringt. Der war eigentlich als Touristengag gedacht, um den Saurier persönlich seine Geschichte

erzählen zu lassen. Jetzt werden die mahlenden Kiefer für den Verfolger zur Todesfalle. Dem Saurier soll's recht sein. Zum erstenmal seit Jahrmillionen endlich wieder Frischfleisch! Laura läuft auf die Leiche zu...Sie will endlich wissen, mit wem sie es zu tun hatte. Sie zieht die Kapuze zurück...

CHECKLISTE Laura Bow - ACT 5: Mumie

6. Akt - Laura Bow

Laura Bow II

Die Stunde des Leichenbeschauers

Hanrahan O'Riley - dieser Weintrauben kauende, ewig nach Schnaps duftende zynische Anti-Typ hätte es also fast geschafft, die gesamte Belegschaft dieses Galaempfangs ins Jenseits zu befördern! Nur mit Lauras Einfallsreichtum hat er nicht gerechnet.

Der Gerichtsmediziner, der sonst nur mal kurz zum Leichenbeschauen benötigt wird, bekommt jetzt richtig Arbeit. So viele Leichen auf einmal hat er schon lange nicht mehr gesehen. Und natürlich stellt er Fragen. Doch Laura ist bestens präpariert, wie die Tierchen im Konservierungsraum. Sie kann alles aufklären, die Beweise hierfür hat sie in der Tasche - vom Saurierknochen fürs Grobe bis zum Haarbüschel. Alles da. Die Untersuchung geht schnell vonstatten.

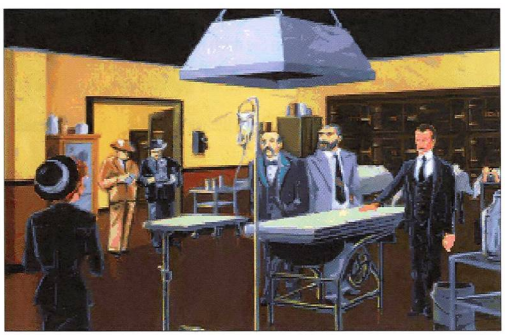
Schon der erste Tote, Dr. Pippin Carter, fiel O'Riley zum Opfer. Der hatte das schnelle Geld gewittert und war den Machenschaften der Museumsclique auf die Schliche gekommen. Das Motiv? Schlicht und ergreifend Habgier. Das schmale Polizistengehalt hat schon so manchen Kriminalisten vom Pfad der Tugend abweichen lassen. Was es mit dem Skelett in der Seemannskiste auf sich hat? Das sind die sterblichen Überreste des bedauernswerten Dr. Archibald Carrington, dem Dritten und Echten. Und wer hat ihn derart abmagern lassen? Ein gewisser Watney Little, geflohener Sträfling aus England, der im Auftrag der Countess dessen Rolle übernahm. Und wer, bitteschön, hat diesen Little auf dem Gewissen? Natürlich wieder O'Riley, das Aas, denn der wollte einen Mitwisser und Mitkassierer aus dem Weg räumen. Hatte Little doch im Auftrag des Detectives den Dolch des Amon Ra gestohlen und an einem vermeintlich sicheren Ort deponiert.

Was es mit diesem Gemäldediebstählen auf sich hat? Die Countess hat mit Little als Verbindungsmann einen schwungvollen Handel mit alten Meistern aufgezogen, das Museum mit Falsifikaten vollgestopft und Ziggy Ziegfeld die Bilder verkaufen lassen.

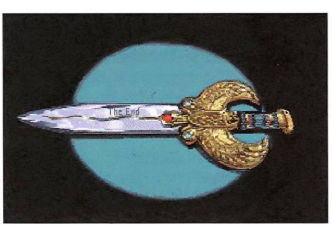
Und wer hat Ziggy geköpft? Fast überflüssig zu erwähnen... natürlich O'Riley. Und warum? Gegenfrage: Warum wohl hat er all die anderen umgebracht? Habgier, natürlich, Geldgier.

Und Ernie, der Junge mit den ungeahnten Qualitäten, betrieb seinerseits seine Hehlergeschäfte aus dem Museum heraus. O'Riley muß das zutiefst mißfallen haben.

Und Yvette, war die auch in die Hehlerei verwickelt? Nein, die nicht, die ist ausnahmsweise mal nicht wegen Habgier umgebracht worden, sondern aus Eifersucht. O'Riley konnte ihre amourösen Eskapaden einfach nicht mehr ertragen (da war er nicht der Einzige, denkt sich Laura, sagt es aber nicht). Der Mord an der alten Schachtel, der Countess, aber geht wieder voll auf O'Rileys Kosten. Der konnte einfach nicht zusehen, wenn andere Leute zu viel Geld verdienten.



Erschüttert packt der Gerichtsmediziner seine Sachen ein. Ein Angehöriger des New York Police Department als Massenmörder! So schlecht bezahlt der Staat ja nun doch wieder nicht. Und was wird aus Steve und Laura? Nun, wir wissen es nicht so genau. Wahrscheinlich wird sie ihm erstmal gehörig den Kopf gewaschen haben. So schnell massiert der keine Sekretärin mehr.



"www.sierra.de"

Letzte Woche stieg über der Deutschland-Zentrale von Cendant Software in Dreieich weißer Rauch auf! Das konnte nur eines bedeuten: Unsere Umfrage ist endlich ausgewertet worden, die Ergebnisse liegen nun vor (manchmal hilft es eben doch, wenn man seine Kollegen eine Weile lang einschließt)!

Zunächst einmal möchten wir uns bei allen Beteiligten für ihr Engagement und die konstruktive Kritik bedanken. Die meisten Anregungen haben wir in bezug auf das Layout unserer Web-Seite erhalten. Und weil wir Kritik ernst- und nicht übelnehmen, haben wir an der Anmutungsleiste dieser Seite einige Renovierungsarbeiten vorgenommen. Schauen Sie doch mal rein. Es lohnt sich!

Abgesehen von einen rundum neu gestalteten Seitenlayout, haben wir auch etliche inhaltliche Änderungen vorgenommen: Die Menüführung wurde benutzerfreundlicher, es gibt seit neuestem einen technischen Ratgeber und... einen eigenen BoS-Bereich!

BoS-Ausgabe Nr. 6 werfen. In dem Unterordner "nützliche Dateien" finden Sie kleine (oder größere) Tools und Packer (z.B. WinZip), die Sie möglicherweise für das eine oder andere Update oder Patchfile benötigen und nun bequem downloaden können. Der FAQ-Bereich ist der eigentliche Ratgeber. Hier finden sie zu fast allen Fragen eine leicht verständliche Antwort.

Doch das Beste kommt zum Schluß: Ein Teil der Web-Seite haben wir nun endlich auch für unsere BoS reserviert. Informieren Sie sich über alte und neue Ausgaben sowie deren Inhalte und gewinnen Sie einen Überblick über die Klassiker aus unserem Spielebereich. Technische Daten, Produktinformationen und Screenshots lassen die Highlights der frühen Computergenerationen noch einmal im alten Glanz erstrahlen...

Bereits beim ersten Besuch unserer neuen Web-Seite können Sie sich blitzschnell mit den aktuellsten Nachrichten versorgen und sich über die neuesten Produkte informieren - die ständig aktualisierten "Mini-Sites" machen's möglich. Eine Web-Seite der kurzen Wege!

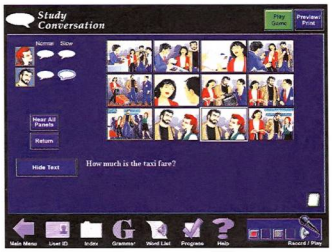
Langwierige Suchaktionen und Klickorgien müssen nicht sein! Eine neue Menüführung ermöglicht Ihnen die Direktanwahl entsprechender Bereiche und Unterpunkte. Der Online-Shop mit seinen Abteilungen Spiele, Education, Productivity und Sierra Originals ist Tag und Nacht für Sie geöffnet! Wählen Sie Ihren Lieblingsbereich ganz bequem und komfortabel direkt von der Hauptseite aus.

Auch unserer technischen Hilfe haben wir eine Frischzellenkur verpaßt. Der neue Ratgeber bietet konkrete Hilfestellungen zu (fast) allen Problemen der kompletten Produktpalette. Suchen Sie einfach unter dem gewünschten Spiel nach Ihrem Problem. In der Regel wird Ihnen schon nach kurzer Zeit ein Stein vom Herzen fallen. Sollte Ihnen der Ratgeber trotz alledem nicht weiterhelfen können, steht Ihnen nach wie vor unser technischer Kundendienst per Telefon oder E-Mail zur Verfügung. Die technische Hilfe ist in folgende Teile gegliedert: FAQs (‚Frequently Asked Questions', auf gut Deutsch ‚häufig gestellte Fragen'), Patches/Updates, Technisches Forum, nützliche Dateien und E-Mail.
Die Verzeichnisse Patches, Technisches Forum und E-Mail dürften Ihnen bereits bekannt sein
oder vielleicht doch nicht ?!? Na, dann sollten Sie einen Blick in die

Keine Angst vor Fremdsprachen!

SLS entwickelt innovative, preisgekrönte Multimedia-Sprachlernsysteme.

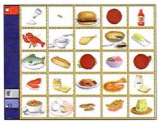
Nach den neuesten Erkenntnissen der Sprachforschung sollte eine optimale Sprachausbildung mit dem Hören und Nachsprechen deutlich gesprochener Beispiele beginnen und nicht mit schriftlichen Texten. Die Multimedia Programme von SLS bieten eine authentische Lautwiedergabe und lehren mit Hilfe von hoch interaktiven Spielen, Übungen und Konversationen. Unterrichtsstunden abreißen und plumpes Auswendiglernen sind passe´. Lernen soll und kann Spaß machen. Denn: Wer Spaß am Lernen hat, lernt schneller.



Die integrierte Spracherkennung und die Aufnahmefunktion ermöglicht es Ihnen, Ihre Aussprache zu kontrollieren und darauf aufbauend eine natürlich klingende Betonung zu entwickeln. Zur Einführung wird es eine Limited Edition geben, bei der den Einsteiger- und Fortgeschrittenen-Programmen ein Mikrofon beiliegen wird, das optimal auf die Software abgestimmt ist und so eine exzellente und zuverlässige Spracherkennung garantiert. Nehmen Sie Ihre Aussprache einfach auf, und die Spracherkennung vergleicht Ihre Wörter und Sätze mit denen des Muttersprachlers. Sie hören sofort, in welchen Bereichen Sie Ihre Aussprache noch verbessern können. Weiterer Vorteil: Die Spracherkennung wird nie müde, hat nie einen schlechten Tag und ist zur Beurteilung Ihrer Aussprache fast so gut wie ein muttersprachlicher Privatlehrer.
Auf unterhaltsame Art und Weise lernen Sie schnell in einer fremden Sprache zu kommunizieren und sich zu unterhalten. Die SLS-Sprachlernreihe bietet auch für Ihren Wissensstand das geeignete Programm.

Die Einsteiger Titel für die Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch:

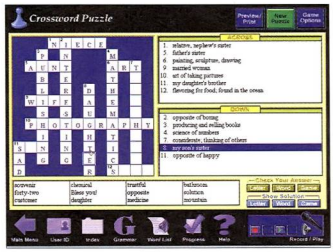
yes! Einsteiger Englisch • oui! Einsteiger Französisch • sí! Einsteiger Spanisch • si! Einsteiger Italienisch



Dutzende farbenfroher interaktiver Spiele und Übungen machen das Erlernen jeder neuen Sprache zum Vergnügen für die ganze Familie. Die Einsteiger-Programme bringen Ihnen grundlegendes Vokabelwissen bei sowie Redewendungen und Alltagskonversationen. Während Sie sich mit dem einsprachigen Programm beschäftigen, lernen Sie spielend zu sprechen, zu lesen und zu verstehen.
Leichtverständliche Benutzermenüs und drei verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen nicht nur für rasche Lernerfolge, sondern auch für eine Vertiefung und Steigerung des aktuellen Wissenstands.
Mehr als 1000 Vokabeln zu Themen wie Speisen und Getränke (was, zum Kuckuck, heißt jetzt „Der Fisch ist aber nicht frisch" auf Französisch?), Zuhause und im Büro, Orte und Transportmittel, Menschen und Kleidung und Aktivitäten machen sie fit für (nahezu) jede Situation. Keine roten Ohren im Restaurant und kein zielloses Herumirren mehr, weil man sich nicht traut nach dem Weg zu fragen. Selbst der Taxifahrer in Paris weiß, wohin Sie wollen. Ob er sie auch auf dem schnellsten Wege dorthin befördert, steht auf einem ganz anderen Blatt.

yes! Fortgeschrittene Englisch

yes! Fortgeschrittene Englisch bietet allen, die bereits Vorkenntnisse besitzen einen vollständigen Sprachkurs mit integriertem Sprachlabor, der mit zahlreichen farbenfrohen Multimedia-Aktivitäten und lebendiger Sprache aufgelockert wird. Das Programm bietet fundierte Kenntnisse in Grammatik, Vokabular, Aussprache, Verständnis, Lesen und Schreibweise und ist ideal für Geschäft, Reise und Ausbildung. Und das alles keineswegs durch sturres Pauken sondern mit richtig viel Spaß!
Der Lernende bewegt sich in realistischen Alltagssituationen und kann mit den dargestellten Personen interaktive Dialoge führen. Durch die jeweilige Antwort läßt sich der Fortgang der Unterhaltung selbst bestimmen. Die Themen reichen von Essen gehen über einen Besuch beim Arzt bis hin zu Bekanntschaften schließen.



In Vorbereitung
Die yes! Business-Englisch-Reihe!

Die Titel der yes! Business-Englisch-Reihe lehren Vokabeln und deren Anwendung in professionellen Konversationen mit Personen, in Meetings, am Telefon, per Email oder bei formeller Korrespondenz Die Titel werden sowohl einzeln als auch im attraktiven 3er-Set erhältlich sein und sind für jeden geeignet, der bereits Englischkenntisse besitzt und sie für den beruflichen Gebrauch (oder die Jobsuche) perfektionieren möchte. In die Unterrichtsstunden integrierte Videosequenzen lockern die Atmosphäre auf, das Tempo bestimmen Sie selbst. Ein Wörterbuch mit 50000 Einträgen und etliche Konversations-Rollenspiele runden das Angebot ab.

Wie es sich für einen führenden Anbieter von Lernprogrammen gehört, hat CENDANT auch einen Titel für unsere jungen Englischfans im Programm. Innerhalb der SLS-Reihe erscheint in Kürze auch **yes! Kinderleicht Englisch,** das seinen Akzent eher auf die spielerische Variante des Lernens setzt. Mehr Einzelheiten können wir noch nicht verraten, nur eines vorweg: jede Menge Spaß und Lernerfolge sind garantiert.

GROSSE ABENTEUER Auf dem Piratenschiff

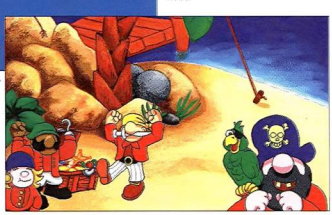
Auf dem Piraten-schiff

Ahoi kleine und große Matrosen - Das Abenteuer auf dem Piratenschiff kann beginnen!

Der neueste Titel von Fisher-Price liefert Spannung und Abenteuer pur! Hat man sich einmal ins Piraten- Logbuch eingeschrieben, kann die Fahrt auch schon beginnen. Auf der Suche nach den Teilen der Schatzkarte gibt es immer wieder neue Überraschungen. So trifft man etwa auf den Piraten Kanonen-Tom, der den Kanonendonner über alles liebt und es gerne so richtig krachen läßt.

Da muß man sich schon schnell in Sicherheit bringen, wenn man nicht selber als Kanonenfutter herhalten möchte. Helga, der Steuermann- oder besser die Steuerfrau des Piratenschiffes ist da schon eher ein sympathischer Zeitgenosse, Entschuldigung: Zeitgenossin. Sie lenkt das Schiff souverän in Richtung Pirateninsel - und somit in Richtung Schatz - vorbei am Haifischfloß und anderen gefährlichen Hindernissen. Und da soll nochmal einer „typisch Frau am Steuer" sagen. Der Kapitän mit Namen Stachelrochen ist die meiste Zeit damit beschäftigt, Briefe an seine Mutter in der fernen Heimat zu schreiben, doch abends kann man auch ihm schon mal unter Deck bei einem Glas Piratengrog Gesellschaft leisten. Ob beim Deck schrubben oder bei der Papageienfütterung, beim Singen fröhlicher Piratenlieder oder beim Überwachen der Umgebung vom Mastkorb aus- es gibt immer wieder etwas neues zu entdecken.

Überall kann ein Teil der Schatzkarte versteckt sein, die den Ort des Schatzes auf der Pirateninsel preisgibt. Und da bedarf es schon einer Menge Phantasie und Erfindergeist der kleinen Matrosen. Und hat man den Schatz endlich gefunden und ausgegraben, so kann das Abenteuer gleich wieder von vorne beginnen, aber - leider hat man sich geirrt, wenn man glaubt, die Teile der Schatzkarte an den gleichen Orten wiederzufinden. Diese sind diesmal in ganz anderen Winkeln versteckt - Pech gehabt.



Einmal auf der Pirateninsel angekommen- egal ob mit oder ohne kompletter Schatzkarte: ein Ausflug dorthin lohnt sich immer - auch wenn man sich nur kurz über festen Boden unter den Füßen freuen kann denn: An Entspannung ist überhaupt nicht zu denken!! Ein spannender Rundgang auf der Pirateninsel kann beginnen. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten!

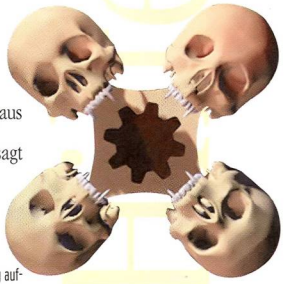
Eine eigene Flagge zu gestalten gehört zu den alltäglichen Beschäftigungen von Piraten - auch auf dem Piratenschiff von Fisher-Price. Hier können die unterschiedlichsten Varianten ausprobiert und sogar ausgedruckt werden. Die Flaggen sind auch bestens als Türschmuck geeignet- Frei nach dem Motto: Eltern müssen draußen bleiben - Private Piratenhöhle.
Außerdem gibt es ein virtuelles Buch, in dem man Karten sammeln kann, die man jedoch zuvor den einzelnen Piraten auf dem Schiff entlocken muß. Diese Sammelkarten können selbstverständlich auch ausgedruckt und nach eigenem Belieben angemalt werden.

Kapitän Stachelrochen, der Papagei Ali Ara, Steuerfrau Helga und der Rest der Besatzung würden sich freuen, Euch bald an Bord des Piratenschiffes begrüßen zu dürfen - Ahoi!

Grosse Abenteuer Auf dem Piratenschiff wurde speziell für Kinder ab 4 Jahren entwickelt - es ist aber auch für junggebliebene große Piraten mit Freude an Abenteuer und spannender Unterhaltung bestens geeignet.

Weitere Titel von Fisher-Price:

Ausgeklappert



Wenn Geistern der Schrei im Halswirbel steckenbleibt und ruchlose Mörder ihren Revolver nicht aus dem Halfter kriegen, dann hat sich wieder einmal der Fehlerteufel eingeschlichen. Doc Sierra sagt Ihnen, wie Sie ihn rausekeln können.

Wenn Geister nicht kompatibel sind - Shivers und seine Problemchen

Konkrete Bugs (zu deutsch: Programmierfehler) oder häufig auftretende Abstürze konnten bei Shivers bisher nicht beobachtet werden. Wenn doch etwas haken sollte, dann kann es sich eigentlich nur um allgemeine Kompatibilitätsprobleme handeln.
In der einschlägigen Fachliteratur wurde zuweilen über **Schwierigkeiten mit der Maus-Steuerung** berichtet. Das wirksamste Gegenmittel in solchen Casi ist ein Blick in die Systemsteuerung Ihres Rechners. Unter Windows 95 klicken Sie in die **START**-Leiste und wählen dort die Option **EINSTELLUNGEN**, dann das Feld **SYSTEMSTEUERUNG.** Dort befindet sich ein Icon mit Namen **MAUS**. Unter **ALLGEMEIN** entscheiden Sie sich entweder für die Option „**serielle Standardmaus**„ oder aber für „**Standard PS/2 Maus**„. Danach müßten Sie ein für allemal von allen Mäusekrankheiten kuriert sein.
Bei **Problemen mit der Soundausgabe** sollten Sie zunächst sicherstellen, daß die Standard-Soundblastervariablen gesetzt sind und diese gegebenenfalls von Hand selbst herstellen.
Diese Variablen lauten (auch das kennen die meisten unserer Leser bereits):
Adresse 220, Interrupt 5, Low-DMA 1, High-DMA 5
Unter Windows95, können Sie sich die Einstellungen unter Systemsteuerung -> System -> Gerätemanager -> Audio,Vid...-Controller über den Karteireiter **Eigenschaften** anzeigen lassen. Dort sollte es so aussehen:

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

Bei Ihnen sind andere Werte vermerkt? Dann verändern Sie diese Einstellungen mit Hilfe Ihres Soundkartenhandbuches bzw. der Windows95-Onlinehilfe. Erfüllt Ihre Soundkarte die Kompatibilitätsvoraussetzungen, wird Sie mit den oben genannten Einstellungen optimal funktionieren.

Sollten Sie mit diesen Einstellungen in unseren Programmen immer noch nicht die gewünschte Audio-Qualität erreichen, dann gibt es nur noch eins: Verpassen Sie Ihrem Treiber ein neues Outfit. Der alte Treiber ist alt und runzlig geworden und entspricht nicht mehr den modernen Anforderungen. Wenden Sie sich dazu bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte oder an Ihren Fachhändler. Durch ständig verbesserte Treiber kann fast jede Soundkarte eine 100%ige Soundblaster-Kompatibilität erreichen. Und die brauchen Sie nun mal.

Ausgeklappert

Erste Hilfe

Die Angst des Mörders vor zu wenig Speicherplatz - Probleme bei Laura Bow

Eines vorweg: Die deutsche Version von **Laura Bow hat keinerlei Sprachausgabe**, sondern nur Musik und Geräusche! Werfen Sie Ihre geharnischten Protestbriefe an den Soundkartenhersteller oder an Sierra ruhig wieder in den Papierkorb. Die gute Laura bleibt in jedem Falle stumm wie ein Fisch. Im Installationsprogramm können Sie zwar Ihre Soundkarte für die Sprachausgabe auswählen, dies hat jedoch keine Auswirkung.

Wenn Mörder Angst vor zu wenig Speicherplatz haben, dann bedeutet das nicht, daß die hiesigen Gefängnisse überbelegt sind. Sondern das heißt rundheraus, daß Ihr Rechner wegen zu geringem freiem Speicher nicht startet.

Laura Bow benötigt 560 KB freien konventionellen Speicher. Zur Überprüfung des freien Speicher tippen Sie an der MS-DOS-Eingabeaufforderung das Wörtchen „**mem**„ ein. Dann können Sie die Speicherverteilung kontrollieren. Dabei ist der letzte Eintrag in der ersten Zeile wichtig (der Wert muß mindestens 560K betragen).

Falls jedoch nicht genügend Speicher frei sein sollte, schnappen Sie sich die Datei config.sys (**edit C:\config.sys**) und tragen Sie bitte dort folgende Speichervermehrungsformel in die ersten Zeilen ein:

device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe noems ram
dos=high,umb

Das müßte genügen, um Ihrem Lieblingsmörder alle unbegründeten Ängste zu nehmen.

Falls Sie **Laura Bow nicht mit der Maus** bedienen können, so folgt daraus zwingend, daß unter DOS kein Treiber für Ihre Maus installiert ist. Dem müssen Sie abhelfen. Installieren Sie den Treiber mit der Software, die Ihrer Maus beilag. Doc Sierra empfiehlt im Zweifelsfalle einen Microsoft Maustreiber ab Version 8.20a. Damit kann eigentlich nichts schiefgehen.

Zudem sind mir Berichte zu Ohren gekommen, daß manche Spieler beim Spielstart folgende Fehlermeldung erhalten sollen:
Kann die Audio Hardware nicht initialisieren.
Das ist insofern ärgerlich, weil die Betroffenen nun rein gar nichts mehr hören können. Sprachausgabe nicht vorhanden und jetzt ist nicht mal das kleinste Röcheln zu vernehmen? Lassen Sie das nicht auf sich sitzen! Unter Umständen läßt sich da was machen.

Sind zum Beispiel die **Soundkartentreiber unter DOS installiert**? Wenn nicht, dann schauen Sie ggf. im **Handbuch** der Soundkarte nach, wie die Installation unter DOS funktioniert. Vielleicht haben Sie aber auch bei Installation des Spieles nicht die korrekte Auswahl getroffen. Diesen Mißgriff können Sie korrigieren, wenn Sie aus dem Spieleverzeichnis „**install**„ aufrufen und „**andere Einstellungen**" oder „**keine Soundkarte**" auswählen.

Oder Sie überprüfen, ob die Einstellungen der Soundkarte (**A220 I5 D1**) richtig sind. Geben Sie unter DOS „**SET**„ in die Befehlszeile ein, und lassen Sie sich die Blasterzeile anzeigen.

Sind andere Einstellungen vorhanden, ändern Sie diese mit Hilfe Ihres Soundkartenhandbuches.

So, die heutige Sprechstunde von Doc Sierra ist beendet. Bis zum nächsten Mal, Hals- und Headcrash
Ihr Doc Sierra.

SOFTSALE CHEAT CHECKER 2222 PLAYSTATION-TIPS, TRICKS UND CHEATS

AUSGABE 1/98

DM 7,80
öS. 70
sfr. 7,80
lfr. 190

SOFTSALE®

CHEAT CHECKER

2222

PLAYSTATION-TIPS, TRICKS UND CHEATS ZU ÜBER 300 SPIELEN

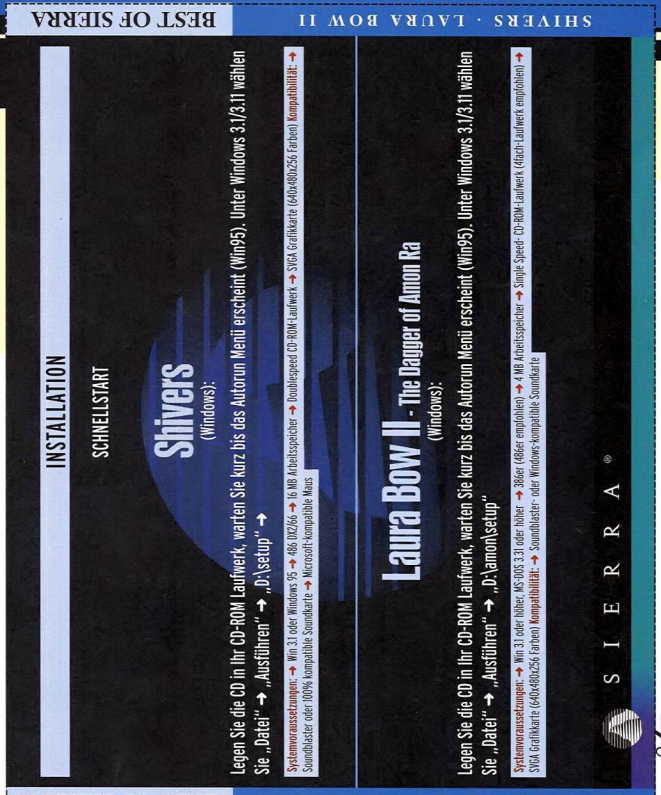
PLUS SPECIAL

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

NEU AM KIOSK AB 4. SEPTEMBER '98!

NUR 7,80 DM

SOFTSALE® LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416



Impressum

IMPRESSUM

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

CHEFREDAKTION / MARKETING
Karl-Xavier Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION
Alexandra Hustert

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

TECHNIK
Redaktion · Marcus Hartmann
Test · Josh Mosler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ
Planet Pixel · Köln
Anja Wülfing · Ansgar Hiller · Oliver Funke · Ilga Tick

CD-ROM
Das Team, Bühl

VERTRIEB
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel. 089/3190 60, Fax 089/31906113

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.:
Thomas Dönnecke, Mike Fuller, Quentin Gauthier, Stephanie Garnault, Sebastian Gracco, Sonja Langhammer, David Lester, Frank Matzke, Angela Mosler, Miriam Nau, Marie-Cecile Pineau, Markus Rafflenbeul, Holm Siebenborn, Sandra Waßmuth, Norbert Weis.

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

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Shivers und Laura Bow II 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 Cendant Software Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-Rom. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an Cendant Software Deutschland GmbH zurück.

→ Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei Cendant Software Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

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

Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!

3 Ausgaben von CD Info

6/98

CD INFO

Flugsimulationen

Himmelsstürmer oder Bruchlandung?

Alles über die Fußball-WM '98

nur DM 19,95 inkl. EuroRoute

21 Vollversionen

★ DEBRIS - Asteroids-Klone

★ Kreuzwort-Rätsel 4.2 - mit Rätselgenerator - 15.500 Einträge

zum Abonnement:

Euro Route
* CD-ROM Routenplaner für Europa
* Berechnung von Alternativrouten
* schnellste od. kürzeste Strecke
* Druck von Karten und Infos
* Erweiterungsfähig
* für Windows 3.x / 95 / NT

21 Voll-versionen

DEBRIS * Kreuzworträtsel 4.2

Addy Simulationen * Postme * IDE-Viewer * Pizza * Cachesurf * Masterquiz * PSA 2.0 * RND * Schiebekatze * Pedda * HGS-WinCD * Polter Katze * CD

Serien:
Fernreisen (Tibet)
Städteführer (Köln)
Tierlexikon
Sport & Fitneß
Cliparts & Fotos

POWERDrive for

Juni 1998

Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 3. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch.
Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 11 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 92,-.
Jedes Abo verlängert sich um weitere 11 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Ja, ich möchte ihr Probe-Abo nutzen und **drei** Ausgaben **CD Info** inkl. POWERDrive CD-ROM und inkl. **EuroRoute** zum Sonderpreis von nur DM 19,95 beziehen.

Ich bezahle
- ❑ bar (Banknote od. Scheck)
- ❑ per Nachnahme (zzgl. DM 5,50)

Lieferanschrift

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum, 1. Unterschrift

_____

Ich erkläre mich mit den Abobedingungen einverstanden. Mit meiner Unterschrift bestätige ich desweiteren, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen beim CDA Verlag widerrufen zu können.

_____

Datum, 2. Unterschrift

bitte ausreichend frankieren

An den
CDA Verlag
Hintereck 20
D-77796 Mühlenbach
Fax: 07832/979886

Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

Diesmal möchten wir Sie wieder einmal um Ihre Meinung bitten, denn wir denken, daß es von Zeit zu Zeit nicht schaden kann, die Leviten von Ihnen gelesen zu bekommen! Wir möchten weiterhin die Best of Sierra so gestalten, wie Sie sie haben möchten und brauchen daher nunmal Ihr für uns wichtiges Feedback. Natürlich bekommen wir viele Leserbriefe, doch wir möchten auch denjenigen Gehör verleihen, die uns nicht regelmäßig Kritik um die Ohren hauen (nein, nein,...unsere lieben Leserbriefschreiber sind uns wirklich sehr, sehr gut gesonnen.). Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie an unserer Umfrage teilnehmen....außerdem gibt es ja für ein paar Worte etwas zu gewinnen....das hat man ja auch nicht oft!

Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall viel Glück und hoffen auf Ihre geschätzte Meinung!

COUPON

1. Frage: Wie gefällt Ihnen die Spieleauswahl in dieser Ausgabe?

- a Super, auf die Spiele hab ich schon immer gewartet
- b Gut, zwei vernünftige Spiele
- c Na, ja, ich hätte mir eher etwas anderes vorgestellt
- d Ich bin total enttäuscht

2. Frage: Wie gefällt Ihnen das Layout dieser Ausgabe?

- a Sehr gelungen
- b Ansprechend
- c Könnte schöner sein
- d Nicht mein Geschmack

3. Frage: Wie gefällt Ihnen die inhaltliche Gestaltung dieser Ausgabe?

- a Verständlich, witzig und informativ
- b Klar und Verständlich
- c Gut, aber nicht ausreichend verständlich
- d Ein anderer Stil würde mir besser gefallen

4. Frage: Was wünschen Sie sich für die nächste Ausgabe? Was sollen wir besser machen, was möchten Sie zusätzlich zu den bereits bestehenden Rubriken finden?

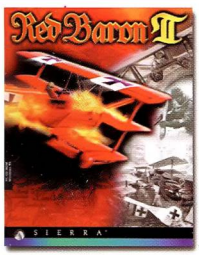
Bitte ausfüllen: ☐ Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen ☐ Ja, ich will mich registrieren lassen

Name	Vorname
Straße	PLZ
Ort	Land
Telefon	e-mail
Geburtsdatum	

Ausgefüllten Coupon bitte vor dem 31.10.1998 an folgende Adresse zurückschicken:
Cendant Software - Best of Sierra
Robert-Bosch-Straße 32 - D-63303 Dreieich

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 01.09.98 bis zum 31.10.98 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens Cendant Software Deutschland GmbH und deren Angehörigen.Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfaßt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

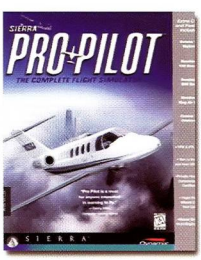
Sierra gibt sie Euch alle...

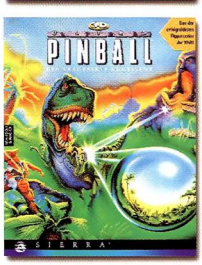


1. Preis: Gutschein für 3 Spiele nach Wahl
+ 3 Artikel nach Wahl aus dem Best of Sierra Shop

2. Preis: Gutschein für 2 Spiele nach Wahl
+ 2 Artikel nach Wahl aus dem Best of Sierra Shop

3. Preis: Gutschein für 1 Spiele nach Wahl
+ 1 Artikel nach Wahl aus dem Best of Sierra Shop





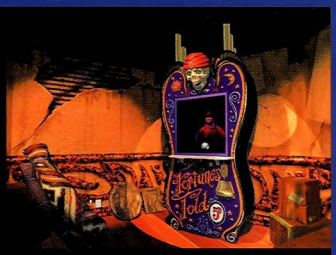
Die nächste Ausgabe ist am
2.November
überall im Zeitschriftenhandel

In diesem Heft:

Shivers

Spiel 1 (Vollversion) Spiel in Englisch, mit deutscher Anleitung

Das Museum der Dämonen! Lüften Sie das Geheimnis um ein Museum, das noch nie ein Mensch lebend verlassen hat!



- ➔ Grusel und Spannung in einer Welt voller bizarrer 3D- Bilder
- ➔ geheimnisvolle Story mit dramatischen Wendungen
- ➔ Ihre einzige Waffe ist Ihr Verstand
- ➔ hohe Bewegungs- und Erkundungsfreiheit durch nicht lineares Gameplay
- ➔ schwierige Rätsel und Aufgaben

Systemvoraussetzungen: ➔ Win 3.1 oder Windows 95 ➔ 486 DX2/66 ➔ 16 MB Arbeitsspeicher ➔ Doublespeed CD-ROM-Laufwerk ➔ SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** ➔ Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte ➔ Microsoft-kompatible Maus

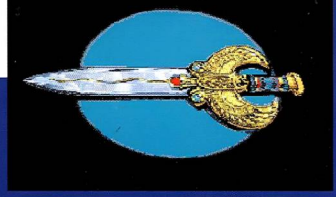
Laura Bow - The Dagger of Amon Ra

Spiel 2 (Vollversion) Spiel in Englisch, mit deutscher Anleitung

Eine spannende Detektivgeschichte im New York der goldenen 20er Jahre. Was mit Diebstahl beginnt, endet mit Mord! Eine clevere Journalistin nimmt die Ermittlungen in die Hand.

- ➔ Phantastische VGA-Grafik
- ➔ komplexe Handlung und stimmige Hintergrundstory
- ➔ deutsche Untertitel

Systemvoraussetzungen: ➔ Win 3.1 oder höher, MS-DOS 3.31 oder höher ➔ 386er (486er empfohlen) ➔ 4 MB Arbeitsspeicher ➔ Single Speed- CD-ROM-Laufwerk (4fach-Laufwerk empfohlen) ➔ SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** ➔ Soundblaster- oder Windows-kompatible Soundkarte



Demos:

King's Quest VIII - Die Maske der Ewigkeit: Das neueste Abenteuer aus dem Königreich Daventry! Nach einem magischen Unfall ist das ganze Land versteinert. Connor, ein junger (und verliebter) Bursche entging dem gleichen Schicksal nur durch Zufall. Es liegt an ihm, sein Königreich und seine Geliebte zu retten. • **Starsiege:** Earthsiege im Weltraum! Die HERCs bekommen Konkurrenz. Hochvariables Action/Strategiespiel auf sieben verschiedenen Planeten. • **Gabriel Knight III - The Blood of the Sacred, The Blood of the Damned:** Geheimnisvolle Vorgänge um ein uraltes französisches Adelsgeschlecht rufen den berühmten Schattenjäger auf den Plan. • **CAESAR III:** Das Aufbau/Strategiespiel des Jahres! Gründen und verwalten Sie eine römische Stadt, sichern Sie deren Grenzen und ökonomische Entwicklung und...vernachlässigen Sie nur ja nicht die Götter. Die sind nämlich schnell beleidigt. • **Larry's Casino:** Großer Zockerspaß mit dem erfolglosesten und lausigsten Liebhaber der Computerspielgeschichte! Larry eröffnet ein Internet-Kasino, an dem Sie auch offline zocken können. Doch der größte Spaß ist es, nackt in der Badewanne sitzend gegen Leute aus aller Welt Poker zu spielen. Bei Larry's Casino spielen Sie um virtuelle LarryMark, also keine Angst wegen Ihrer realen Scheinchen.

Systemvoraussetzungen: ➔ Windows 95 ➔ Pentium 75 ➔ 16 MB Arbeitsspeicher ➔ 4fach-Cd-ROM-Laufwerk ➔ SVGA Grafikkarte **Kompatibilität:** ➔ Windows-kompatible Soundkarte