



BEST OF

SIERRA

Nr. 11
TM

3-D

Vollversion - in Deutsch
Überraschungen am laufenden Band!
 U L T R A
MINIGOLF

Der verrückteste Minigolfspaß, den es je gab!

Exklusiv
- nur bei uns!

Das komplette erste Kapitel

Return
to
KronosDie spannende Jagd nach der Krone der Götter
jetzt als OEM-Version

SIERRA



Inhalt

EDITORIAL

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

3D Ultra Minigolf, Return to Krondor Seite 4

3D ULTRA MINIGOLF

Tausend mal berührt, tausend mal ist nichts passiert... Seite 7

Putt, putt, putt - Wie spiele ich Seite 10

Feld-, Wald- und Wiesentips - Die Parours im Detail Seite 12

RETURN TO KRONDOR (OEM)

Es geht eine Träne auf Reisen Seite 41

Reine Einstellungssache - Wie spiele ich Seite 42

Harbinger of Shadows - Die Lösung zu Kapitel 1 Seite 44

Aus dem Gesicht geschnitten - die Charaktere Seite 46

Seite 3

NEUHEITEN

Caesar III - der große Strategieführer Seite 18

Starsiege - Die HERC Schlacht geht weiter Seite 22

Sierras Racing Games - Nascar 99, Seite 24

Grand Prix Legends, Viper Racing Seite 26

Die Sportschau - Neues aus der DSF Sportreihe Seite 27

DSF Fußball Manager 99 - Frisch auf dem Feld Seite 28

Fliegen ist schöner - Pro Pilot 99, Red Baron 3D Seite 29

RETURN TO KRONDOR - DAS POSTER

Return to Krondor - Die Karte zum Spiel Seite 30

Sierra's Entwicklungskiste Seite 33

EDUTAINMENT

Syracuse Language Systems - Business English Seite 48

Der Sierra Publisher Seite 50

ADDY Junior Seite 52

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbrief Seite 6

Was sagt die Presse Seite 34

Intern Seite 35

Planet Sierra Seite 36

Best of Sierra Shop Seite 38

What's up - heiße News kurz vor Redaktionsschluß Seite 40

Erste Hilfe Seite 53

Cover CD Seite 56

Impressum Seite 56

Verlosung Seite 58

Liebe Leser,

Sie halten heute wieder einmal ein historisches Heft in der Hand. Nein, es ist ausnahmsweise mal kein Jubiläum (noch nicht), auch das Layout und unsere Schriften haben wir beibehalten. Sogar die Typen auf Seite 3 sind immer dieselben. Wir haben keine Gratisproben von Laberfeld im Heft versteckt und auch kein drittes Spiel auf die CD gepreßt. Sie können unsere Bos-CD also in aller Ruhe aus der Hülle nehmen und brauchen sie nicht hektisch aus der Verankerung zu reißen.

Trotz solcher Konstanten grassiert bei Best of Sierra heute das Premierenfieber. Und das hat doch eine ganze Menge mit den beiden Spielen zu tun, die wir Ihnen heute vorstellen wollen.

Bisher haben wir (zu einem unschlagbar günstigen Preis) ältere, aber qualitativ hochwertige Spiele präsentiert, die den Namen Best of Sierra alle Ehre machten. „Wissen wir“, werden manche jetzt denken, „wissen wir längst. Aber wieso Premiere? Etwa keine hochwertigen Spiele mehr? Oder eine Preiserhöhung?“ Nichts von alledem, liebe Leser! Aber wir wollen Sie nicht länger auf die Folter spannen. Vorhang auf für unsere drei Premieren!

Da wäre zunächst, im Großen Haus sozusagen, 3D Ultra Mini-golf, der knifflige Spielspaß für die ganze Familie oder den halben Freundeskreis, mit seinen verrück-

ten Kursen und gemeinen Fällen. Das erste Spiel, das wir in Best of Sierra vor nicht allzu langer Zeit noch unter der Rubrik „Neuheiten“ vorgestellt haben! Nach etwas mehr als einem Jahr nun bei uns als Hauptspiel im Programm!

Gleich im Anschluß daran eine Uraufführung bei unseren „Kammerspielen“: Best of Sierra proudly presents - **„Return to Krondor“**, das Rollenspielereignis dieses Frühjahrs, als OEM-Version, exklusiv, nur bei uns. Statt unseres Zweitspiels können Sie heute das komplette erste Kapitel des neuen Sierra-Knüllers durchspielen! Dabei ist die deutsche lokalisierte Fassung noch gar nicht auf dem Markt! „Return to Krondor“ erscheint in Deutschland erst in paar Wochen.

Die dritte Premiere erleben Sie bei unserem Preisausschreiben, dem „Foyer“, um weiter in der Theatersprache zu bleiben. Hier gibt es einen funkelnelgeneuen ersten Preis zu gewinnen, den MPlayer3: ein tragbares Abspielgerät für Musik aus dem Internet! Gerüchten zufolge sollen wegen dieses Geräts schon zahlreiche virtuelle Pflichttiere verendet sein!

Na, habe ich zuviel versprochen? Premieren in allen Spielstätten. So was können wir natürlich nicht in jeder Ausgabe bringen. Schließlich müssen viele Interessen unter einen Hut gebracht werden: Die Entwickler müssen einverstanden sein, die Marketingabteilung will ihr Plazet geben, schließlich muß auch unser Chef das Ganze noch absegnen („Ein fast flammneues und ein noch nicht veröffentlichtes Spiel für nicht mal 15 Mark? Habt Ihr eigentlich was am Sträuschen?“). Und Sie natürlich, liebe Leser. Aber davon gehen wir erstmal frech aus.

Viel Spaß beim Spielen wünscht Ihnen wie immer

Ihr Karl-Xavier Neubig



Von links nach rechts:

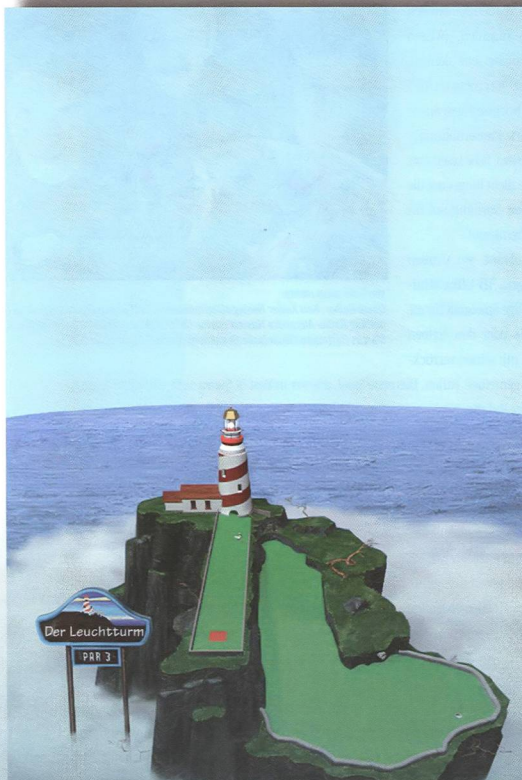
Obere Reihe: Karl Xavier Neubig (Chefredaktion), Rolf Busch (Redaktion), Anja Wülfing (Grafik)

Mittlere Reihe: Alexandra Hustert (stellv. Chefredaktion), Thomas Schmidt (Redaktion), Oliver Funke (Grafik)

Marcus Hartmann (Technische Redaktion), Vorne: Ansgar Hiller (Grafik)

Mondstation oder Midkemia?

Gleichgültig, mit welchem Spiel Sie beginnen möchten, unsere heutigen Spiele brauchen etwas Platz, um sich frei entfalten zu können. 18 Minigolfkurse und ein Königreich lassen sich nun mal nicht auf 10 MB unterbringen. Schaufeln Sie also schon mal vorsorglich ein paar MBchen auf Ihrer Festplatte frei, bevor Sie mit der Installation beginnen - und wenn Sie die folgenden Hinweise beachten, steht Ihrem Spielvergnügen nicht mehr im Wege.



3D Ultra Minigolf- Schlag auf Schlag

Unter **Windows 95** brauchen Sie keine Komplikationen zu fürchten. Es genügt völlig, die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einzulegen und auf **3D Ultra Minigolf** zu klicken, um die Installation zu starten. Alles Weitere erledigt der Rechner. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und es kann nichts schiefgehen.

Wer beim Spiel auf ein Vollbild nicht verzichten möchte, der muß unter **Windows** mit einer Auflösung von 640x480 arbeiten. Die notwendige Farbtiefe beträgt 256 Farben. Sollten auf Ihrem Rechner andere Werte eingestellt sein, können Sie diese über **Start->Einstellungen->Systemsteuerung->Anzeige->Einstellungen** neu festlegen. Noch etwas: Das Spiel benötigt **DirectX**. Sollte **DirectX** noch nicht auf Ihrem Rechner installiert sein, holen Sie das bitte nach. Wir haben eine entsprechende Vorsorge getroffen und liefern die aktuellste Version auf unserer **BoS-CD** gleich mit. Ohne diese Komponente rollt bei **Minigolf** kein einziger Ball.

Auch wer immer noch **Windows 3.1/3.11** verwendet, muß deswegen nicht auf sein Minigolfvergnügen verzichten. Legen Sie einfach 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 **D:\SETUP** ein, vorausgesetzt, Ihr CD-ROM-Laufwerk ist mit dem Buchstaben „D“ gekennzeichnet. Wenn Sie einen anderen Kennbuchstaben verwenden, ändern Sie die Zeile bitte entsprechend ab. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und es geschieht Ihnen nichts. Dazu zählt aber auch, daß Sie die **Windows 3.1-Erweiterungen „WinG, Win32s und Video für Windows“** ebenfalls installieren, sobald Sie dazu aufgefordert werden. Auch unter **Windows 3.1/3.11** sollte die Auflösung 640x480 und die Farbtiefe 256 Farben betragen. Alles andere ist wie ein Doppel-Bogey an der Windmühle.

Die Experten unter unseren Lesern werden sich schon gefragt haben, wo sie denn bleibt - unsere Tatarenmeldung des Monats, die unter den Betroffenen regelmäßig für Heiterkeitsausbrüche sorgt. Bitte schön, hier ist sie:

Sollten Sie eine der beiden folgenden Meldungen erhalten

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder Integer Divide by 0

so bedeutet das, daß Ihre Hardware nicht korrekt erkannt werden kann. Den Übeltäter kennen Sie ja schon. Löschen Sie also in einem solchen Fall die Datei „**sierra.ini**“, die in dem **Windows-Verzeichnis C:\windows\sierra.ini** für Unfrieden sorgt. Haben Sie der Datei den Garaus gemacht, starten Sie zunächst **Windows** und dann „**Setup**“ neu. Wenn der unausweichliche Systemtest darauf besteht, seines Amtes zu walten, klicken Sie einfach auf „**Nein**“, woraufhin der sich beleidigt zurückzieht, allerdings nicht ohne die hinterlistige Meldung, Ihr System sei nicht ausreichend. Das ist natürlich blanke Unsinn. Ignorieren Sie diese unfälligen Bemerkungen und fahren Sie mit der Installation fort.

Start



Der Ball wartet nur darauf endlich geputtet zu werden -

der Start unter Windows

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows neu. Danach können Sie das Spiel mit dem 3D Ultra Minigolf-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe starten. Und dann fehlt Ihnen nur noch eine ruhige Hand.

Return to Krondor (OEM-Version) -

auf der Jagd nach der versunkenen Träne

Eine Bemerkung vorweg: Die Benutzer von Windows 3.1/3.11 müssen leider dem Fortschritt Tribut zollen. Return to Krondor läuft nur unter Windows 95. Traurig, aber nicht zu ändern.

Windows 95-Besitzer hingegen dürfen sich auf unseren besonderen Leckerbissen freuen. Zugeschnalzend legen Sie die CD in ihr CD-ROM-Laufwerk und klicken auf „Return to Krondor“, um die Installation zu starten. Wer den Bildschirm anzeigt, dass das Spiel nicht läuft, ist das eine Folge dessen, dass Sie nicht bald auf die Suche nach der Träne im Ozean machen. Auch dieses Spiel benötigt DirectX, diesmal sogar die Version DirectX 6. Doch Panikausbrüche sind nicht angebracht: Wir haben, wie gesagt, für diesen Fall gewisse Vorkehrungen getroffen.

Aufbruch nach Midkemia -

der Start unter Windows 95

Das Bündel ist geschnürt, Ihr Schiff liegt gleich ab. Nach erfolgreicher Installation muß der Krondor-Pauschalreisende lediglich Windows neu starten. Danach kann er sich mit einem Klick auf das Return to Krondor-Symbol in der Sierra Programmgruppe auf die Reise machen.

Best of Feedback

Liebe Leserin, lieber Leser,

endlich haben wir sie! Die Best of Sierra E-mail Adresse. Ab sofort können Sie uns unter „BoS@cendantsoft.de“ nun alle Ihre Wünsche, Kritik und Anregungen auf dem schnellen elektronischen Wege mitteilen.

Die Nachrichten landen dann direkt in unserem Redaktionsbüro und wir versprechen Ihnen, daß auch jedes Mail beantwortet wird! Wir hoffen, daß wir Ihnen damit den Kontakt zu uns ein wenig vereinfachen können und damit noch mehr Feedback als bisher bekommen. Denn, wie schon so oft erwähnt, ist uns Ihre Meinung sehr wichtig! Wie Sie auch in dieser Ausgabe sehen, konnten wir endlich einmal dem Wunsch vieler Leser nachgehen, und eine DEM Version eines nigelnagelneuen Spiels auf die CD packen! Wir wünschen uns, daß Sie uns auch weiterhin den Weg weisen! Also, lassen Sie unser Postfach nicht verhungern, ob auf elektronischem oder postalischem Wege, wir freuen uns auf Ihre Briefe.

Ihr Best of Sierra-Team

Heute in unserer Feedbackecke ein paar Anregungen zum Thema Glühbirnenwechseln in Computerfirmen....

- Wieviele Informatiker braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Keinen, das ist ein Hardware - Problem!
- Wieviele Macintoshbenutzer braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Keinen. Glühbirnen sind aus Glas und sehen deshalb zu stark nach Windows aus.
- Wieviele OS/2-Benutzer braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Wurde noch nicht getestet. OS/2-Glühbirnen sind crash-sicher.
- Wieviele Supportmitarbeiter braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Bitte warten Sie, jemand wird gleich bei Ihnen sein.
- Wieviele Windows 3.1 Benutzer braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Nur einen gleichzeitig, sie benutzen kein preemptives Multitasking.
- Wieviele Windows 95 Benutzer braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Soviele wie Sie wollen, aber nur falls Sie mindestens einen schnellen 486 Prozessor mit 16MB RAM besitzen.
- Wieviele Evangelisten braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Alle. Einen, um die alte Emailadresse der Glühbirne zu publizieren und den Rest für eine Mail-Bomb, bis sie weggeht.
- Wieviele Computermagazinredakteure braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
Wissen wir nicht. Sie antworten nie auf Emails oder Anrufe.
- Wieviele Webmaster braucht man, um eine Glühbirne zu wechseln?
404 (Not found).
- Frage: „Wie wechselt Bill Gates eine Glühbirne?“
Antwort: „Gar nicht. Er erklärt die Dunkelheit(tm) zum Standard.“
- Wie lange dauert es, bis ein NT-Netzwerkverwalter eine defekte Glühbirne gewechselt hat?
Das hängt davon ab, wie viele kaputte Glühbirnen er mitgebracht hat.
- Wie wechseln 100 Windows-Anwender eine defekte Glühbirne?
Einer schraubt, und 99 klicken die Fehlermeldungen weg.

Verlosung Best of Sierra Nr.: 9

And the winner is...



1. Preis Jochen Gönsch, Steinbach



2. Preis Anja Riebe, Potsdam



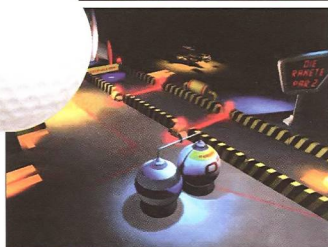
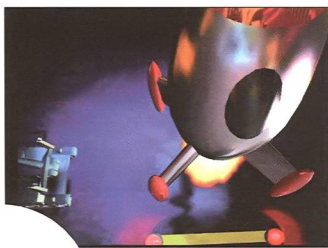
3. Preis Claus Stamer, Düsseldorf



Tausend mal berührt, tausend mal ist nichts passiert...

Bis der Ball endlich eingelocht ist, können manchmal kleine Ewigkeiten vergehen

Auch wenn der alte Hit von Klaus Lage eine Liebesgeschichte mit Anlaufschwierigkeiten beschreibt, die Idee für den Refrain muß dem Autor beim Minigolfspielen gekommen sein - vielleicht als es ihm selbst im 39. Anlauf nicht gelang, den Ball endlich im Loch zu versenken.



Die Angst beim Putten hat schon so manchen Minigolfcrack in den Wahnsinn getrieben. Ein unvermitteltes Zucken der ansonsten ruhigen Hand im entscheidenden Moment des Schläges - und schon kulvert ein Punkt mehr aufs Konto, ist die bis dahin nahezu makellose Bilanz dahin. Mit dem hämischen Grinsen des Konkurrenten im Rücken macht man sich an den nächsten Versuch. Wenn nur dieses verdammte Zittern nicht wäre!...

Minigolf war in Deutschland lange Zeit weit populärer als der „große Bruder“ Golf. Nicht weiter erstaunlich, denn eine kurze Partie Minigolf ist ein Spaß für die ganze Familie, kostet nicht die Welt und kann praktisch überall gespielt werden: Minigolfanlagen gibt es in jedem mittelmäßigen Ausflugsort, der seinen Gästen etwas bieten will. In letzter Zeit hat das populäre Freizeitvergnügen freilich einiges von seiner früheren Attraktivität eingebüßt, versprühen viele in die Jahre gekommenen Anlagen doch immer noch den etwas miefigen Charme der frühen 60er Jahre. Zudem zeichneten sich die Planer von Minigolfanlagen nicht immer durch überbordende Phantasie aus - manche Kurse glichen einander wie ein Ei dem anderen.

Doch nun kommt frischer Wind in die Minigolfszene! Wer immer schon mal davon geträumt hat, am Fuße eines Vulkans, im tropischen Urwald oder unter Wasser zu spielen, der kann nun seine Phantasien voll ausleben: 3D Ultra Minigolf von Sierra ist da! Mit 18 ausgefallenen Bahnen, vielen kleinen Tricks, einigen üblen Fallen und drei verschiedenen Spielvarianten - Normalspiel, Zeitspiel und Skins. Trommeln Sie ein paar Freunde zusammen und ermitteln Sie Ihren Minigolf-Champion! Zeigen Sie denen mal, wie man richtig puttet. Ohne zu zucken.

Tausend mal berührt, tausend mal ist nichts passiert...

Über die Tücken der Menüsteuerung von 3D Ultra Minigolf

3D Ultra Minigolf ist wie sein reales Vorbild kein hochkompliziertes Spiel (was sich von den Hindernissen nicht unbedingt behaupten läßt). Die Grundregeln dürften bei 98% der bundesdeutschen Bevölkerung bekannt sein. Was Sie dennoch über die Menüsteuerung und Benutzerführung wissen sollten, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.



Sollten Sie trotzdem einmal nicht weiterwissen, haben Sie wie immer zwei Möglichkeiten: Entweder klicken Sie nach der Installation auf das Hilfe-Symbol im Hauptmenü und arbeiten sich danach quer durch das Online-Handbuch, indem Sie oben auf **Inhalt** und später auf die „>>“-Taste klicken. Oder aber Sie lesen sich die folgenden Seiten aufmerksam durch.

Das Hauptmenü ist aller Kurse Anfang

Quickplay oder Schnellstart

Nach der Erledigung sämtlicher Formalitäten können die Eiligen unter Ihnen über die **Schnellstart**-Schaltfläche ohne viel Federlesens ins Spiel einsteigen. Hier ist kein Drehen an irgendwelchen Knöpfen, Schiebern oder Schaltern nötig, alle Voreinstellungen werden übernommen, es geht gleich zur Sache. Wir sagen's lieber gleich vorweg: Wer mit seinen Ergebnissen vor seinen Freunden strunzen will, der sollte sich etw. Zeit nehmen. Schnellstart-Resultate finden keinen Eingang in die Statistik.

• Website

Wer sich mit „Sierra.de“, unserer deutschsprachigen Website, in Verbindung setzen möchten, kann das gerne tun. Ein Klick auf diese Stelle hier genügt - wenn Sie ein Modem haben, versteht sich.

• Neues Spiel

Auf einen Klick mit der linken Maustaste hin öffnet sich ein Bildschirm, von wo aus gewisse Voreinstellungen getroffen werden können (Zahl der Löcher bzw. Mitspieler und die Spielart).

• Putten üben

Eine sichere Hand beim Putten (zu deutsch „Einlochen“) ist Voraussetzung für eine Minigolfkarriere. Wer beim Umgang mit dem virtuellen Eisen noch unsicher ist, kann mit dieser Option an seinen Vollstreckerkualitäten arbeiten. Gelbt wird das Putten in der Ebene, auf dem Hügel und in der Senke.

• Beste Resultate

Eine Art ewige Bestenliste Ihrer unzähligen Minigolfpartien. Für die Nachwelt, zum eigenen Ansporn oder zum Ärger der Konkurrenten.

• Voreinstellungen

Stellen Sie das Spiel nach Ihrem Gutdünken ein. Helligkeit, Begleitmusik und Soundeffekte sind allesamt regel- oder abstellbar, ebenso die Zielhilfe, die Sprachausgabe und die Umgebungsanimationen. Und wem die Sprüche des Ansagers auf den Keks gehen, der kann dem Herrn per Mausklick das Maul verbieten.

• Hilfe

Wenn's mal wieder länger dauert - mit unserer Notrufschaltfläche rufen Sie das Online-Handbuch auf den Plan. Außer im Hauptmenü finden Sie die Hilfe-Funktion noch auf der Zählkarte.

• Verlassen

Durch entschlossenes Anklicken dieser Schaltfläche verlassen Sie fluchtartig unseren Minigolfplatz. Sie wollen mitten im Spiel den Beitel hinwerfen? Führen Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand und wählen Sie aus dem Menü „Datei“ die Option „Verlassen“.

Putt, Putt-Putt, True

Wer sich in einer knackigen Minigolfrunde gegen seine Freunde durchsetzen will, der muß eiserne Nerven haben und darf nicht zucken beim Einlochen. Das Putten will gelernt sein. Virtuelle Golfcracks, die sich auch für Minigolf nicht zu schade sind, werden die True-Putt- bzw. Easy-Putt-Technologie von Dynamix schon kennen.

• Easy Putt

Der Name soll es ja so dezent wie möglich andeuten: Mit Easy Putt wird das Einlochen zum Kinderspiel. Bringen Sie zunächst Ihren Minigolfschläger, den Putter, in die richtige Position. Die dünne weiße Linie zeigt Ihnen, wohin Sie zielen (tut sie das nicht, hat irgendein Schlingel diese Option im Optionenfenster ausgeschaltet). Sie holen zum Schlag aus, indem Sie die linke Maustaste drücken und zunächst gedrückt halten. Je länger Sie die Taste gedrückt lassen, desto härter schlagen Sie. Um aber den eigentlich Schlag zu führen, müssen



Sie die Maustaste loslassen. Das einzige, was Ihren Ball jetzt noch aus der Bahn werfen kann, sind Unebenheiten im Gelände oder Hindernisse aller Art (von denen es allerdings mehr gibt, als Ihrem Handicap gottut).

• True Putt

Der wahre Putter läßt sich seine Arbeit aber nicht vom Computer abnehmen, er schlägt selbst. True Putt kommt dem natürlichen Ablauf eines wirklichen Schlages am nächsten, benötigt aber ein wenig Training. Halten Sie den Putter in die gewünschte Richtung, klicken Sie danach mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt im Spiel-fenster und ziehen Sie nun die Maus in die Richtung, in die der Putter sich bewegen soll. Bewegen Sie die Maus auf den Ball zu, um den Schlag auszuführen. Nebenbei über die Härte des Schlages entscheidet nicht die Länge des Rückschwungs, sondern die Geschwindigkeit, mit der Sie schlagen. Sie können bei True Putt den Schlag ruhig seitlich etwas verziehen, der Richtung des Balles macht das nichts aus.

Tausend mal berührt, tausend mal ist nichts passiert...



Der Spielbildschirm

Wenn Sie mit einer Minigolfrunde begonnen haben, erscheint vor jedem Hindernis im Spielfenster zunächst eine Übersichtsdarstellung. Vor allem den Standort der Fahne sollten Sie sich gut einprägen - es hat gewisse Vorteile, wenn man weiß, wo sich das Loch befindet. Klicken Sie noch einmal auf einen beliebigen Punkt des Bildschirms, dann kann es losgehen.

Der Minigolfschläger erscheint, einem Hole-in-One steht nichts mehr im Wege. Natürlich bleibt es Ihnen unbenommen, den Ball in jede beliebige Richtung zu schlagen. Unkonventionelle Spieler müssen allerdings damit rechnen, daß Ihr Spielgerät schon mal häufiger über die Bande fliegt und Ihre Zählkarte mit einem Strafschlag belegt wird. Der Ball erscheint dann an exakt der Stelle, von wo aus er zum letzten Mal geschlagen wurde. Zielen Sie ruhig mal auf einen der Gegenstände oder Tiere, die sich auf den Parcours tummeln. Einige von denen sind Ihnen behilflich, manch andere hingegen...

Wo wir gerade beim Thema sind - Strafschläge hagelt es immer dann, wenn sich Ihr Ball in eine der zahlreich aufgestellten Fallen verirrt und dort zerhäckselt, verdampft, eingeschmolzen oder überfahren wird. Häufig fällt er auch ganz ordinär ins Wasser. Solche Meisterleistungen werden unerbittlich auf der Zählkarte vermerkt. Diese Karte läßt sich durch einen Klick auf die Schaltfläche „Punkte“ in der linken oberen Bildschirmcke aufrufen. Mit „Fortsetzen“ kehren Sie zum Spiel zurück. Zwischen den einzelnen Löchern wird eine Anzeigetafel eingeblendet, auf der Ihnen der Computer Ihr (ernüchterndes?) Gesamtergebnis mitteilt. Haben Sie sich für ein normales Spiel entschieden, gibt Ihnen die Tafel Ihre Schläge über Par (dem Platzstandard) bekannt, beim Zeitspiel erfahren Sie mehr über die abgelaufene Spielzeit und die Sekunden, die Sie im Vergleich zum Standard verloren oder gewonnen haben. Bei „Loch-für-Loch“ wird vermerkt, welcher Spieler welches Loch für sich entschieden hat.

Das Optionenfenster



Das Optionenfenster läßt sich mitten im Spiel mit einem Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt des Spielfensters oder über die Optionen-Schaltfläche in der rechten oberen Bildschirmcke öffnen. Von hier aus können Sie jederzeit die für jeden Spieler gültigen Bedingungen ändern.

• Weiterspielen

Setzen Sie Ihre Partie fort, sobald Sie alle gewünschten Änderungen vorgenommen haben.

• Hauptmenü

Diese Option führt Sie zurück zum Hauptmenü und bricht Ihre Partie ab (auch über das Optionenmenü in der Menüleiste am oberen Bildschirmrand erreichbar).

• Dieses Loch wiederholen

Wenn Sie z.B. bei einem Par-2-Loch den Ball selbst nach dem 25. Schlag und zwei Wutausbrüchen immer noch nicht eingelocht haben, bietet 3D Ultra Minigolf Ihnen die Chance, Ihre Schmach ein für allemal aus den Annalen zu tilgen. Nehmen Sie den Ball auf und spielen Sie dieses Loch noch mal. Ein Cheatmodus für chronisch Erfolglose (auch über das Optionenmenü erreichbar).

• Ball aufheben/Neues Loch

Die Option für Resignierte. Bei normalen Spielen über 9 bzw. 18 Löcher können Sie den Ball aufheben und am nächsten Loch weiterspielen, vorausgesetzt, Ihre Konkurrenten haben das Hindernis bereits alle gemeistert. Die wollen ja schließlich auch mal nach Hause. Wer nur ein einzelnes Loch spielt, der muß sich dann halt für ein neues entscheiden und zum Loch-Auswahlbildschirm zurückkehren (auch über das Optionenmenü erreichbar).

• Zielhilfe

Diese Option hilft bei der Platzierung des Schläges. Wer sich vom Computer nicht dauernd vorschreiben lassen will, wie er zu schlagen hat, entfernt kurzerhand die Markierung.

• Schlagstärke

Für diese Option gilt das gleiche wie für die Zielhilfe. Die Option ist auch über das Optionenmenü erreichbar.

• Easy Putt

Haben wir Ihnen bereits erklärt. Markieren Sie dieses Kästchen, wenn Sie im Easy-Putt-Modus spielen möchten.

• Easy Putt

Markieren Sie dieses Kästchen, wenn Sie im True-Putt-Modus spielen möchten.

Tausend mal berührt, tausend mal ist nichts passiert...



Viel Feind, viel Ehr- der Eingangsbildschirm

Hier legen Sie die Zahl Ihrer Konkurrenten fest - maximal vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Wenn Sie die entsprechenden Namen eingeben haben, darf sich jeder noch schnell die Farbe seines Balles aussuchen. Diesen beiden Bildschirmen werden Sie immer wieder begegnen, es sein denn, Sie haben sich für den „Hektiker“-Modus entschieden und den „Schnellstart“ gewählt. Klicken Sie die gewünschte Teilnehmerzahl an und geben Sie danach die Namen ein. Ein Klick auf den Abwärts Pfeil auf der rechten Seite des Textfensters gibt eine Liste der Namen preis, die bei einer solchen Runde schon mal mit von der Partie waren. Klicken Sie auf „Weiter“, um entweder einen weiteren Namen bzw. eine neue Farbe anzugeben oder das Spiel zu starten.



Die Spielfarten

Wenn Sie sich im Hauptmenü für die Option „Neues Spiel“ entschieden haben, landen Sie auf diesem Bildschirm. Hier können Sie wählen, welchen Modus und wieviel Löcher Sie spielen möchten.

• Normales Minigolf

Ein Spiel wie im richtigen Leben. Die Runde geht über 18 Löcher und am Ende wird abgerechnet.

• Loch für Loch

Diese Variante entspricht dem „Skins“ beim Golf. Hier treten mindestens zwei bis maximal vier Spieler gegeneinander an. Wer die wenigsten Schläge hat, gewinnt das Loch und bekommt den Punkt. Haben zwei oder mehrere Teilnehmer die gleiche Schlagzahl, wird der Punkt zum nächsten Loch „mitgenommen“. Der Spieler, der dann gewinnt, erhält zwei Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

• Zeitspiel

Ein Modus, exklusiv für 3D Ultra Minigolf. Ihr größter Gegner ist die Uhr. Aus der abgelaufenen Zeit und der Zahl Ihrer Schläge wird eine

Spielzeit ermittelt, die getreulich auf Ihrer Zählkarte eingetragen wird. Derjenige mit der besten Zeit gewinnt.

• Gesamter Parcours

Eine geballte Ladung Minigolf - das Spiel geht über 18 Löcher.

• Loch 1 - 9

Offenbar haben Sie nur wenig Zeit und wollen nur die ersten neun Löcher spielen.

• Loch 10 - 18

Sie spielen lieber die letzten neun Löcher. Die sind nämlich etwas anspruchsvoller.

• Einzelloch spielen

Über diese Option können Sie sich Ihr ganz spezielles Loch aussuchen. Zunächst erscheint der Loch-Auswahl-Bildschirm. Klicken Sie eines der 18 grafischen Symbole an. Danach müssen Sie dem Rechner noch Ihren Namen und den Ihrer Konkurrenten mitteilen sowie Ihre Lieblingsfarbe. Und schon kann's losgehen.

• Hauptmenü

Ein Klick und Sie landen - erraten - im Hauptmenü.



Minigolf

Die besten Minigolfer aller Zeiten -

Beste Ergebnisse

Wenn Ihnen die Namen, die hier verewigt sind, etwas fremd vorkommen, drücken Sie einfach den Reset-Knopf. Dann finden nur noch die Partien, in denen Sie Ihre Finger mit im Spiel hatten, Erwähnung. Um die Bestenliste einer anderen Spielvariante zu sehen, klicken Sie einfach die Schaltfläche rechts oben an und wählen Sie danach die Anzahl der Löcher (z.B. „Loch für Loch, Löcher 1-9“). Um in allen Spielvarianten als Primus geführt zu werden, müssen Sie entweder noch viel üben, oder Sie dürfen niemanden mitspielen lassen. Diese Bestenliste enthält neben den Spartsiegern auch noch den amtierenden 3D Ultra Minigolf-Champion aller Klassen (z.B. „Schmidt-Nippes“).



Lassen Sie sich nichts vorschreiben -

wie man die Voreinstellungen ändert



Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Voreinstellungen“, wenn Ihnen an der Spielkonfiguration irgendwas nicht paßt. Während einer Partie erreichen Sie diesen Bildschirm über die Option „Voreinstellungen“ in der Menüleiste am oberen Bildschirmrand.

• Helligkeit

Ein Schieberegler sorgt für die richtige Platzbeleuchtung ganz nach Ihren Wünschen.

• Minigolf- Musik

Schaltet die Hintergrundmusik ein oder aus. Ein Schieberegler sorgt für die angemessene Lautstärke.

• Soundeffekte

Chronisch Erfolgreiche können das Zischen des Balles, der wieder mal vom Laserstrahl zerbrutzelt wird, nicht mehr hören. Hier haben Sie die Chance, sich am Sound zu rächen und ihn einfach abzustellen.

• Umgebungsanimationen

Sollte die hochauflösende Grafik von 3D Ultra Minigolf Ihrem Rechner Probleme bereiten, können Sie über diese Option einige Animationen abschalten, die mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben. Dann hat so manche Ruckelei ein Ende.

• Zielhilfe

Hier schalten Sie die Zielmarkierung aus, die Ihnen beim Anvisieren des Lochs helfen soll.

• Ansager

Ist Ihnen der Ansager zu vorlaut? Dann bringen Sie ihn zum Schweigen.

• Sprache

Was für den Ansager gilt, gilt gleichermaßen für die teils hässlichen, teils bewundernden Kommentare nach dem Schlag.

• Voreinstellungen speichern

Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit geregelt ist, speichern Sie hier Ihre Einstellungen ab.

• Abbrechen

Sie haben es sich anders überlegt und lassen lieber alles beim Alten.

• Hilfe

Das Online-Handbuch gibt Hilfe in (fast) allen Minigolf-Lagen.

(Nur im Optionenmenü während des Spiels):

• Bewegungsschärfe für Ball

Die Bewegungsunschärfe des Balles, ein schöner Effekt bei hart geschlagenen oder schnell rollenden Bällen, kann hier ein- bzw. ausgeschaltet werden. Sie finden diese Option im Menübalken am oberen Bildschirmrand unter „Voreinstellungen“.

So, das wär' eigentlich alles, was wir Ihnen zu 3D Ultra Minigolf mitzuteilen haben. Auf den folgenden Seiten finden Sie noch ein paar goldene Tipps für Ihren ganz persönlichen Weg zum Erfolg. Eine eigens gegründete Testabteilung hat sich drei Tage lang gegenseitig die Bälle um die Ohren gehauen und das Ergebnis ihrer Recherchen auf fünf Seiten festgehalten. Viel Spaß damit!

Nieder mit dem Platzstandard!



Parcours 1 - 9

Die Programmierer von Dynamix haben in ihren Minigolfparcours einige Gemeinheiten hineinge packt. Da ist es nicht mehr als recht und billig, wenn Best of Sierra Ihnen mit ein paar Tips unter die Arme greift. Um es gleich vorweg zu sagen: Wir erheben mit unserer Liste keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wenn Sie einen noch schnelleren Weg zum Ziel finden, um so besser.

Von der Windmühle bis zur vergessenen Goldmine - die ersten neun Löcher

• Die Windmühle (Par 2)

Zunächst geht alles ja ganz harmlos los. Das erste Hindernis überwinden Sie vor allem mit einem guten Timing. Das hügelige Gelände auf beiden Seiten hilft Ihnen bei der Orientierung. Die Tür der Mühle muß offen sein. Achten Sie auch auf die Flügel der Mühle. Die können Ihnen schon mal einen gut platzierten Ball wegschaufeln. Hat der Ball die Tür passiert, wirft ihn der Müller zum Fenster wieder raus und platziert ihn in der Nähe des Lochs. Übrigens: Er mag es nicht, wenn Sie ihm den Ball mit voller Wucht in die Bude zimmern. Dann wirft er Ihnen das Ding wieder vor die Füße. Haben Sie die Tür verfehlt, spielen Sie den Ball einfach an der Seite entlang. Er liegt dann etwas weiter vom Loch weg.



Tom-2



Tom-4

• Die Rakete (Par 2)

Auch hier kommt es entscheidend auf das Timing an. Die beiden Laserbarrieren leuchten in einem bestimmten Rhythmus auf. Den gilt

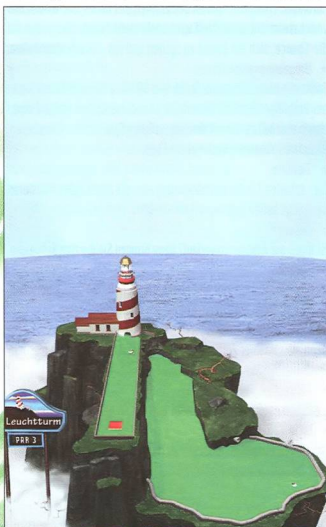


Tom-0

es genau abzuspielen, wenn Ihr Spielgerät nicht gnadenlos zerbrutzelt werden soll. Vorsichtige Naturen spielen die Kugel zunächst ins Halbfeld zwischen den Lasern und versuchen von dort aus zu putten.

• Der Leuchtturm (Par 3)

Auch der Leuchtturmwärter steht auf Ihrer Seite. Schlagen Sie den Ball durch die (geöffnete) Tür, der Wärter sorgt dann für den Weitertrans-



• Neptuns Reich (Par 2)

Eben jener Meeresgrund ist der Schauplatz unseres nächsten Hin-



Tom-0

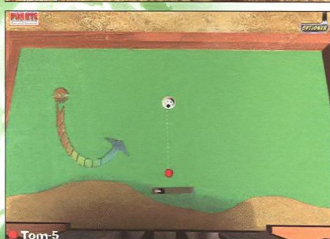
dernisses. Sie müssen versuchen, den Ball an den Fängen der Krake vorbei zu schlagen und gleichzeitig eine kleine Anhöhe zu überwinden, in der sich das Loch versteckt hat. Hier sind keine Tricks vonnöten, sondern hundertprozentiges Ballgefühl.

• Das Sägewerk (Par 3)

Sie müssen den Ball durch den mittleren Gang spielen - die beiden



Tom-0



Tom-5

Minigolf

äußeren verarbeiten Ihre Kugel gnadenlos zu Plastikspänen. Benutzen Sie die abgeschrägte Begrenzung als Bande, um mit nur einem Schlag (und etwas Glück) auf die sichere Seite zu kommen (die Bande muß im ersten Drittel getroffen werden).

• Das Märchenschloß (Par 3)

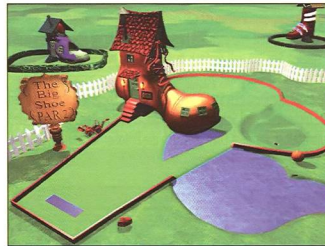
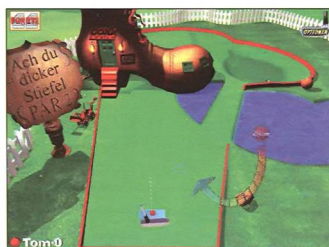
Auch hier können Sie dem Platzstandard zeigen, was eine Harke ist. Schlagen Sie Ihre Kugel mitten durchs Schloß - das funktioniert natür-



lich nur, wenn die Zugbrücke heruntergelassen ist. Wer auf Nummer Sicher gehen will, spielt zunächst das Katapult an. Der Ball bleibt dann aber in der Regel an einer ungünstigen Stelle kurz vor dem Loch liegen. Ein weiterer Schlag ist dann nahezu unvermeidlich.

• Ach Du dicker Stiefel! (Par 2)

Den Bewohnern des Stiefels kommen Sie besser nicht ins Gehege. Der sicherste Weg führt unter der Schuhsohle hindurch. Allerdings sind Sie dann ziemlich weit vom Loch entfernt. Die riskantere Variante ist die über den schmalen Steg zwischen den beiden Wasserflächen.



• Das Piratenfort (Par 2)

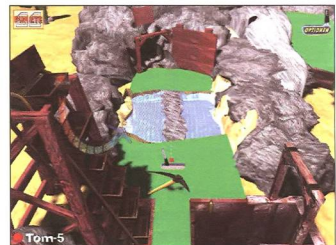
Drei Kanonen feuern mit allem, was sie haben. Spielen Sie eine von ihnen an, am besten die in der Mitte. Schlagen Sie den Ball aber nicht zu fest (Strafschlag) und nicht zu sachte (dann bleibt



er liegen) und achten Sie auf die Richtung der Kanone. Die beiden äußeren Kanonen bringen Ihre Kugel zwar ebenso zuverlässig ins Zielgebiet, allerdings weit ober- bzw. unterhalb des Lochs.

• Die vergessene Mine (Par 3)

Spieren Sie den Ball genau durch die Mitte. Am besten holen Sie zum Schlag aus, kurz bevor die Brücke wieder aus dem Bach auftaucht.



Wer auf den Graben oder das Förderband zielt, gerät auf die schiefe Bahn. Und die kostet bekanntlich Punkte. Auch bei der Öllampe kurz vor dem Loch ist äußerste Vorsicht geboten. Wenn Sie die berühren, sprudelt eine Ölfantäne aus dem Erdreich hervor und spült Ihren schönen Ball in die Nähe des Förderbandes zurück.

Nieder mit dem Platzstandard!



Parcours 10 - 14

Die zweite Hälfte unseres Minigolfparcours liegt vor Ihnen! Bereiten Sie sich schon mal mental auf ein paar kniffligere Aufgaben vor, als Sie sie bisher gewohnt waren. Den sogenannten „Yps“, das berühmte Zittern des Golfspielers beim Putten, können Sie sich von nun an noch viel weniger leisten.

• Das Spukhaus (Par 3)

Auf dem unübersichtlichen Gelände sollten Sie sich zunächst einmal orientieren. Das Loch liegt genau hinter besagtem Spukschloß. Sie haben nicht weniger als vier Möglichkeiten.

Da wäre zunächst die Mausoleum-Variante. Hauen Sie den Ball ohne Rücksicht auf die Totenruhe mitten in die Grabstätte. Das scheucht einen Raben auf, der sich den Ball krallt und ihn in der Nähe des Lochs wieder abwirft. Eine ruhige Hand vorausgesetzt, lochen Sie mit dem zweiten Schlag ein.

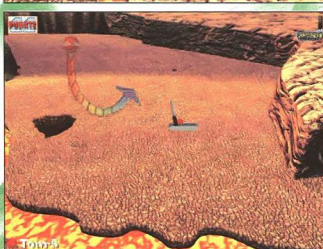
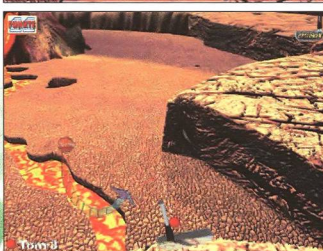
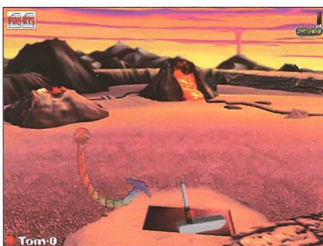
Der Gedanke, den Ball einfach durch das Spukhaus hindurch ans Loch heranzuschlagen, hat auf den ersten Blick etwas Zwingendes. Wer den Gedanken jedoch in die Tat umsetzt, wird bald feststellen, daß er mit Zitronen gehandelt hat, denn der Ball liegt in der Regel so ungünstig, daß ein dritter Schlag nötig wird.

Der einfachste Weg führt den Ball rechts am Haus vorbei in die Nähe des Brunnens. Von dort aus haben Sie freien Zugang zum Loch. Es gibt aber auch einen Königsweg: Wenn Sie mit dem ersten Schlag (und nur mit dem) den angeleuchteten Grabstein links vom Haus treffen, tritt das Schloßgespenst persönlich auf den Plan. Mit einem schauerlichen Heulen auf den blutleeren Lippen erhebt es sich aus seinem feuchten Grab und wirft den Ball direkt ins Loch. Ein As wie von Geisterhand!



• Der Vulkan (Par 3)

Ein Tanz auf dem Vulkan ist nie ganz ungefährlich. Allerdings gibt es eine Möglichkeit, wie man die Lavaströme gefahrlos überwinden kann - spielen Sie den Ball einfach in das große Loch im Halbfeld. Friedlich kullert der Ball auf der anderen Seite wieder hinaus, bleibt aber an einer ungünstigen Stelle liegen. Mit der „Lochvariante“ kommen Sie nicht unter drei Schlägen davon. Außerdem laufen Sie Gefahr, daß unmittelbar vor dem Loch plötzlich die Erdoberfläche nachgibt und einem kleinen See kochender Lava Platz macht, was der Konsistenz



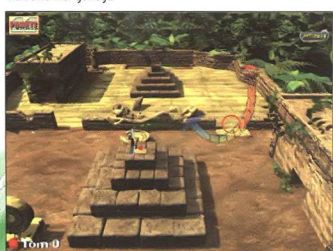
Ihres Balles eher abträglich ist. Besser ist es da, den Ball über die gefährlich schmale Brücke zu spielen, da die Kugel in der Nähe des Lochs ausrollt - wenn sie kein Bad in der Lava nimmt und sie einen Strafschlag aufgebrummt bekommen.

Drei interessante Varianten sind uns noch aufgefallen. Die eine bezieht sich auf die kleine Rampe halbrechts vom Abschlag. Wenn Sie die treffen, landet der Ball ziemlich sicher auf der anderen Seite. Mit dem richtigen Timing sogar beim ersten Schlag! Die zweite Möglichkeit besteht darin, den Ball direkt auf den Vulkan zu spielen. Nehmen Sie das feste Stück Fels links neben dem Lavaström ins Visier. Danach springt der Ball entweder links oder rechts über den Krater hinweg auf die andere Seite. Drittens können Sie auch versuchen, den kleinen Vulkan ganz links anzuspielen. Der reagiert auf die Berührung ziemlich impulsiv, bricht aus und schleudert das Hartplastikbällchen in die Luft. Der Nachteil dieser Methode: Der Ball bleibt weit entfernt vom Loch liegen.

• Die Urwaldstadt-Ruinen (Par 5)

Die härteste Nuß des gesamten Parcours - für den, der den entscheidenden Trick nicht kennt! Das Loch liegt mitten auf der im Vordergrund stehenden Pyramide, in deren Rücken sich eine Rampe befindet. Durch diese hohle Gasse muß der Ball kommen. Zwei Öffnungen fallen dem geübten Spieler sofort ins Auge. Über das Loch rechts vom Abschlag führt Sie der klassische Weg über die Rinne am Fuße der Pyramide und die Rampe hinauf in die luftigen Höhen des Ziels. Mit fünf Schlägen sind Sie da noch gut bedient.

Der etwas schwierigere, aber kürzere Weg führt Sie durch das Tempelportal. Die Rampe erreichen Sie mit ein wenig Glück gleich nach dem ersten Schlag. Die Tür muß allerdings geöffnet sein. Gemeinerweise öffnet sich jenes Portal aber nur einige wenige Male und schließt dann für immer seine Porten. Schnelligkeit und Genauigkeit sind hier gefragt.



Minigolf

Doch der wahre Champion muß gar nicht in Hektik verfallen – in aller Seelenruhe nimmt er Maß und zielt auf den Papagei, der rechts am Beckenrand des Wasserbassins hockt, und haut ihm den Ball vor die gefiederte Brust. Der Vogel schnappt sich die Kugel, flattert los und läßt sie exakt über dem Loch wieder fallen. Hole-in-One bei einem Par-5-Kurs! Das macht Eindruck!

• Die Krater-Katastrophe (Par 3)



Das Loch befindet sich im Krater jenseits der Berge. Ungeübte erleben bei diesem Hindernis regelmäßig eine Punktzahl-Katastrophe. Lassen Sie es nicht so weit kommen!

Wer seine Kugel nach rechts schlägt, muß eine der beiden Sprengstationen anspielen. Seien Sie aber vorsichtig und kommen Sie nicht in die Nähe des Kleintransporters. Der macht sonst aus Ihrem Ball eine Frisbeescheibe! Wer lieber nach links spielen möchte, kann versuchen, sich den Ball vom Kran auf die andere Seite heben zu lassen. Der Haken dabei ist dieser dämliche Bagger, der keine Anstalten macht, nur wegen eines kleinen Stücks Hartplastik seine Arbeit zu unterbrechen.

Am besten wird sein, Sie nehmen Ihren ganzen Mumm zusammen und hämmern die Kugel mit Schmackes über die Mauer! Einfach, geradeaus und erfolgreich!

• Der Krabbelkäfer (Par 3)

Nach zwei dicken Brocken präsentiert sich nun ein vergleichsweise harmloser Parcours, der mit maximal zwei Schlägen zu schaffen sein sollte. Die einfachste Weg führt unter dem Ast hindurch in die Nähe des Lochs. Ein kurzer Putt – fertig ist die Laube! Natürlich können Sie auch den Frosch anspielen, der links vom Tümpel im Gras hockt. Der schlürft den Ball auf und spuckt ihn ins Loch.

Verspielte Naturen versuchen, den Ball im Ameisenhaufen unterzubringen. Das ist die schwierigste Variante, aber auch die lohnendste, denn die fleißigen Ameisen transportieren Ihre Kugel direkt ins Loch. Wenn Sie den Ball mit dem ersten Schlag im Ameisenhaufen versenken, ist Ihnen das As nicht mehr zu nehmen!

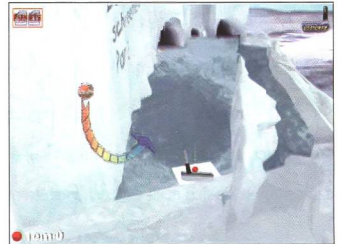
Hüten Sie sich aber vor dem Spinnennetz, das da so unverfänglich über den Boden gesponnen wurde. Es ist ein Bilanzvernichter erster Ordnung!



• Der schauerliche Schneemensch (Par 3)

Was den Schneemenschen so schauerlich aussehen läßt, ist die dicke Beule an seinem Kopf. Und Sie sind dafür verantwortlich, schließlich haben Sie den Ball ziemlich fest mitten in die linke Höhle geschmettert. Auch dem Eisbären in der rechten Höhle gehen die vielen Golfbälle mittlerweile ganz schön auf den Pelz. Nehmen Sie also den mittleren Durchlaß und schlagen Sie mit viel Feingefühl – der Untergrund besteht aus blankem Eis, der Ball rollt daher schneller als auf der grünen Wiese.

Hüten Sie sich vor dem Pinguin auf der zweiten Etage (den Ball einfach geradeaus an ihm vorbei spielen) und vor dem Eisloch gleich neben dem Ziel. Der Wal, dessen Umrisse unter dem Eis nicht zu übersehen sind, prustet Ihr Spielgerät sonst kurzerhand zurück auf den zweiten Stock.



Nieder mit dem Platzstandard!



Parcours 15 - 18

Setzen Sie zum Endspurt an! Minigolf-Champion und Platzrekordhalter aber werden Sie nur, wenn Ihnen auf den letzten drei Kursen keine schwerwiegenden Fehler mehr unterlaufen. Und dafür müssen Sie sich noch ganz schön abstrampeln!

• Dinosaurier (Par 4)

Richten Sie Ihr Augenmerk ganz auf den ersten Hügel. Viel weiter müssen Sie hier gar nicht denken - das Schild mit der Aufschrift „Vorsicht Dino“ steht nämlich nicht ohne Grund da. Wenn Sie an Ihrem nahezu makellosen Punktekonto hängen, lassen Sie die Gegend dort hinten in Frieden. Schlagen Sie den Ball also mit sicherer Hand über den kleinen Hügel. Daraufhin rollt er automatisch durch den hohlen Baumstamm hindurch vor die Füße eines Dinosauriers. Der allerdings ist nur Staffage und darf getrost links liegen gelassen werden. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten - entweder Sie halten nach rechts auf den im Fluß arbeitenden Triceratops (den Saurier mit den drei Hörnern) zu und warten, bis dieser seinen Baumstamm abgelegt hat,



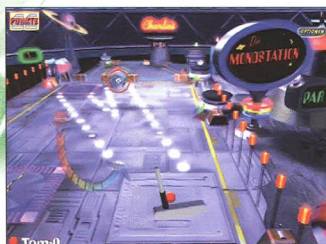
oder aber Sie spielen den Ball an den Hinterläufen des Staffagedinos vorbei in die Höhle. Der Bewohner, ein Urzeitmensch und eigentliche Erfinder des Golfsports, drückt den Ball mit einer Keule ans andere Ufer. Wenn Sie Glück haben, landet die Kugel in der Nähe des Lochs, wenn Sie Pech haben im Wasser.

• Die Mondstation (Par 3)

Auf der Mondstation lernen Sie die Tücken des öffentlichen Nahverkehrs der Zukunft kennen, vorausgesetzt Sie gönnen Ihrem Ball eine kleine Busfahrt. Das ist nämlich nur eine von den (üblichen) zwei Möglichkeiten. Die erste, traditionelle Variante ist das in der Mitte des Spielfeldes gelegene Schleusentor. In der Regel müssen Sie dieses Tor jedoch erst einmal mit dem Ball „aufschließen“, bevor es sich endgültig öffnet. Danach können Sie sich bis zum Loch durchspielen. Vorsicht ist allerdings bei den Bumpen geboten, die um das Loch herum gruppiert sind. Wenn Sie einen von denen berühren, landen Sie wieder am Abschlagn.

Die Bushaltestelle ist der zweite, erfolgversprechendere Weg - ein regelrechter Verkehrsknotenpunkt. Nicht weniger als 5 Buslinien klappen von hier aus die Mondstation ab. An der Tafel über der „Haltestelle“ sehen Sie, welche Linie gerade abfährt. Die Linie 3 ist die ideale Verbindung. Sie fährt Ihren Passagier unmittelbar ans Loch, und wenn Ihr Ball einen freundlichen Busfahrer erwischt, wird er gleich im Loch abgesetzt (ein Hole-in-One ist also möglich). Die Linie 5 ist zwar keine Direktverbindung mehr, aber immer noch sehr günstig. Linie 1 hingegen ist bestenfalls semi-optimal, Ihr Ball darf wenigstens irgendwo in der Nähe des Lochs aussteigen. Falsch verbunden sind Sie hingegen mit den Linien 2 und 4 - die liefern den Ball genau da ab, wo er hergekommen ist - am Abschlagn. Achten Sie aber bei allen Linien auf die Baugrube vor der Haltestelle. Die öffnet sich von Zeit zu Zeit und zerrt unschuldige Bälle in die Tiefe!

Die Wagemutigen unter Ihnen können sich auch an der Rampe bei Haltestelle 4 versuchen. Wer seinen Ball von dort aus mit einem gewissen Elan nach vorne treibt, landet ganz in der Nähe seines Ziels.



• Die unglaubliche Maschine (Par 4)

Spätestens jetzt werden einige aufmerksame Best-of-Sierra-Leser aufhorchen. Da war doch mal was? Richtig, in Heft Nr. 2 haben wir Ihnen „The Incredible Machine“ vorgestellt, ein Spiel um Logik und technisches Verständnis. Das letzte Loch ist eine einzige Hommage an eines der schönsten Rätselspiele, die es je gab! Auch auf die Gefahr hin, uns zu wiederholen: Sie haben zunächst zwei Möglichkeiten. Entweder Sie spielen den Ball geradeaus und verwenden den Stromkasten als Bande, oder Sie spielen den Käfig an, um die Maus in Panik zu versetzen. Die setzt ein Förderband in Bewegung, das Sie ein gutes Stück vorwärts bringt. In beiden Fällen ist das Berühren irgendwelcher Schalter unbedingt zu vermeiden - Ventilator und Staubsauger können Ihnen das Leben so schwer machen, daß Sie am Ende auf dem letzten Loch pfeifen. Danach können Sie entweder über das Trampolin auf die andere Seite wechseln oder über den in den Boden eingelassenen Stern. Darunter befindet sich nämlich ein „Springteufel“, der Ihren Ball auf die andere Seite des Spielfeldes hinüberkatapultiert. Das Trampolin ist in jedem Falle die bessere Alternative, weil der Ball in der Regel vor dem Maul des Krokodils zum Liegen kommt. Von dort aus können Sie mit ein wenig Glück direkt einlochen, wenn



Sie das Krokodil als Brücke verwenden. Wer bei der „Unglaublichen Maschine“ mit einem Schlag unter Par ankommt, darf sich glücklich schätzen.

So, verehrte Leser, unsere Minigolfrunde ist nun zu Ende. Wir hoffen, daß Sie an unserem Match Freude hatten und unsere Tips zu einer spürbaren Entlastung Ihres Punktekontos beitragen konnten. Wer weiß, vielleicht treffen wir uns ja irgendwann einmal wieder - auf irgendeinem Minigolfplatz.

Das Ende der Saure-Gurken-Zeit!

Die ersten Wochen des Jahres sind für richtige Spielefans eine Zeit der Prüfungen und des Leidens.

Der Rausch der Weihnachtszeit mit seinen zahlreichen Neuerscheinungen ist verfliegen, neue Herausforderungen sind nicht in Sicht. Katerstimmung senkt sich wie grauer Staub über die Festplatten. Depression macht sich breit. Das muß nicht sein!



Bevor Sie zu irgendeinem Anti-Depressivum greifen, raffen Sie lieber Ihre letzten Lebensgeister zusammen, schleppen Sie sich ins nächste Kaufhaus oder zum nächstgelegenen Spielehändler und fragen Sie nach den Neuerscheinungen von Cendant Software. Nehmen Sie sich aber Zeit. Die Leute haben Ihnen Einiges zu erzählen.

Zum Beispiel über **CAESAR 3**, das lorbeerumkränzte Aufbau-Strategiespiel von Impressions, in dem Sie ein römisches Oppidum (Dorf, Marktflecken) zur Urbs (Stadt) ausbauen und vor seinen Feinden schützen müssen, ohne die Gunst Ihres Kaisers zu verlieren. Und die verlieren Sie schnell, wenn in den Stadtkassen Ebbe herrscht.

Oder über **Starsiege**, den neuen Action-Strategiehit von Sierra, wo Sie mit einem HERC Angst und Schrecken unter Ihren Gegnern verbreiten können. Oder wie wär's mit ein paar rasanten Rennsimulationen? Bei Cendant gibt's gleich drei neue Rennspiele der Extra-Klasse: **NASCAR '99**, **Viper Racing** und natürlich das unvergleichliche **Grand Prix Legends**.

Sachkundige Verkäufer/innen werden darüber hinaus auf die prallgefüllte Sportabteilung verweisen: **Ski**, **American Football**, **Golf** und natürlich **Fußball** - alles in top-aktuellen 99er Editionen. Und sie werden die beiden neuen Flugsimulationen von Sierra in den Himmel heben - **Pro Pilot '99** und **Red Baron 3D**, die beide das Letzte aus Ihrer Grafikkarte herausholen.

Spiele von Cendant - das ideale Mittel gegen die Winterdepression. Gegenanzeigen: keine. Wechselwirkungen mit anderen Präparaten: keine bekannt. Nebenwirkungen: In nahezu allen Fällen steht mehr Lebensfreude zu erwarten, ein mehrfach erhöhter Spielspaß sowie unvermittelt auftretende Energieschübe und Aktivitätsattacken. Phobienexperten berichten übereinstimmend von stark nachlassenden Flugängsten. Selbst desensibilisierungsresistente Probanden beginnen, von der wunderschönen Aussicht bei **Pro Pilot '99** zu schwärmen.

Cendant - und die Saure-Gurken-Zeit hat keine Chance!

Aufstieg und Fall des Marcus Augustus Cocovinus

Was passionierte Computerspieler aus dem Schicksal eines römischen Emporkömmlings lernen können.

Wenn man der Überlieferung glauben darf, wurde der Mann, dessen bewegter Lebenslauf im Mittelpunkt unseres aufwühlenden Tatsachenberichts steht, um das Jahr 350 v. Chr. als Sohn des wohlhabenden, maßvoll korrupten Senators Livius Nimes geboren. In seiner frühen Jugend muß er ein ordentlicher Bruder Leichtfuß gewesen sein, der bar jedes Verantwortungsbewußtseins munter in den Tag lebte und das mühsam zusammengeraffte Vermögen der Familie mit beiden Händen verpraßte. So schnell konnte der Vater seine Hand gar nicht aufhalten, wie der teure Filius all die Denare, Sesterzen, Dupondien und Quadrigaten wieder unters Volk brachte. Schließlich wurde es dem Vater zu bunt und er schickte seinen nichtsnutzigen Sohn in die Wüste - genauer gesagt, in einen menschenleeren Landstrich nördlich der Hauptstadt. Er stattete ihn noch mit einigen wenigen bürokratischen Kompetenzen aus und gab ihm den Rat, sein Glück fürderhin in der Politik zu suchen. Das sei der Ort, wo Männer ohne Eigenschaften und erkennbare Fähigkeiten noch Karriere machen könnten. Wenn er, Marcus Cocovinus, 150 Siedler dazu bringe, sich in dieser trostlosen Gegend niederzulassen, dann sei der erste Schritt in der eigenen Karriere getan. Damit sei allen geholfen - Söhnen Marcus habe eine Perspektive und Rom einen hoffnungsvollen Administrator mehr und der Papa einen teuren Kostgänger weniger.

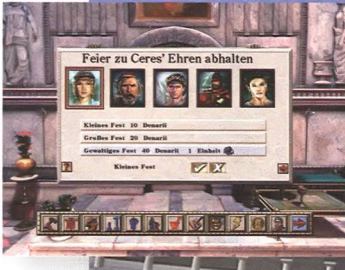


Cocovinus' Lehrjahre

Wie man 150 anspruchlose Siedler dazu bringt, einen hoffnungslos öden Flecken Erde als Heimat zu betrachten
Beim Anblick des trostlosen Landes, das ausgerechnet er, Marcus Cocovinus, zu neuer Blüte führen sollte, rutschte dem jungen Tunichtgut zunächst das Herz in die Toga. Mit welchen Versprechungen sollte er 150 Siedler hierher locken? Jeder Bademeister in Rom hatte mehr Befugnisse als er. Sein kluger Berater empfahl ihm, mit der Schippe in der Hand das Land vom Gestrüpp zu befreien, Siedlungen auszuweisen und Häuser bzw. Straßen bauen zu lassen. Und tatsächlich: Kaum waren die ersten Pflöcke im Boden, da tauchten sie auch schon auf - Siedler, die Ihr Hab' und Gut auf einem kleinen Karren hinter sich her zogen und es sich in den spartanischen Unterkünften „gemütlich“ machten. Ziehbrunnen stellten die Wasserversorgung sicher und Präfecturen kümmerten sich um Recht, Ordnung und Brandbekämpfung. Bei seinen Gängen durch sein „Reich“ merkte Cocovinus, wie wichtig es war, mit den Leuten zu reden. Er sprach sie einfach an, und bereitwillig erzählten sie, was ihnen hier gefiel und was nicht. So war er über die Bedürfnisse und Macken seiner Untertanen stets auf dem Laufenden - eine Angewohnheit, die er sich im Laufe seiner Jahre zum Prinzip machte. Das brachte ihm schon früh die Anerkennung des gemeinen Volkes ein.



Caesar III

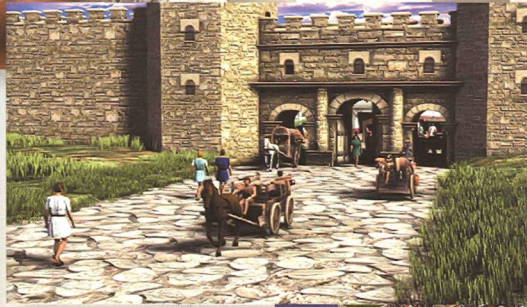
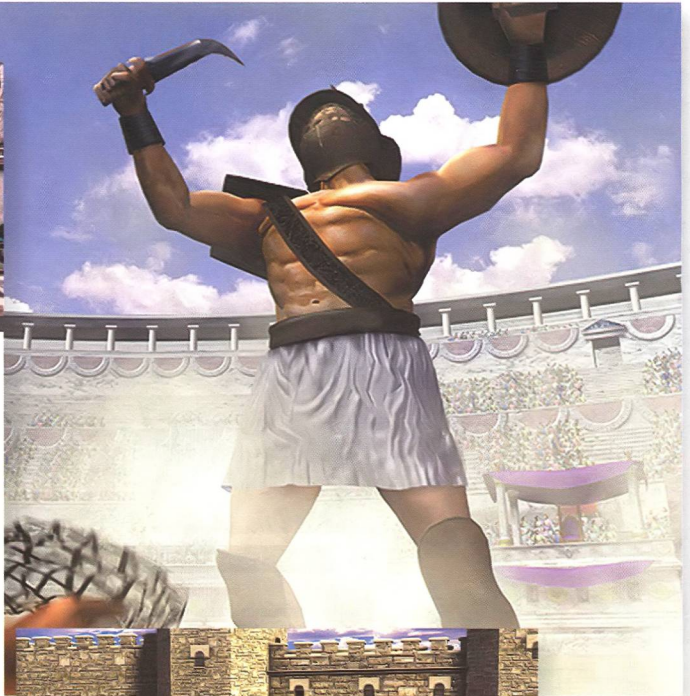


das Gesellenstück

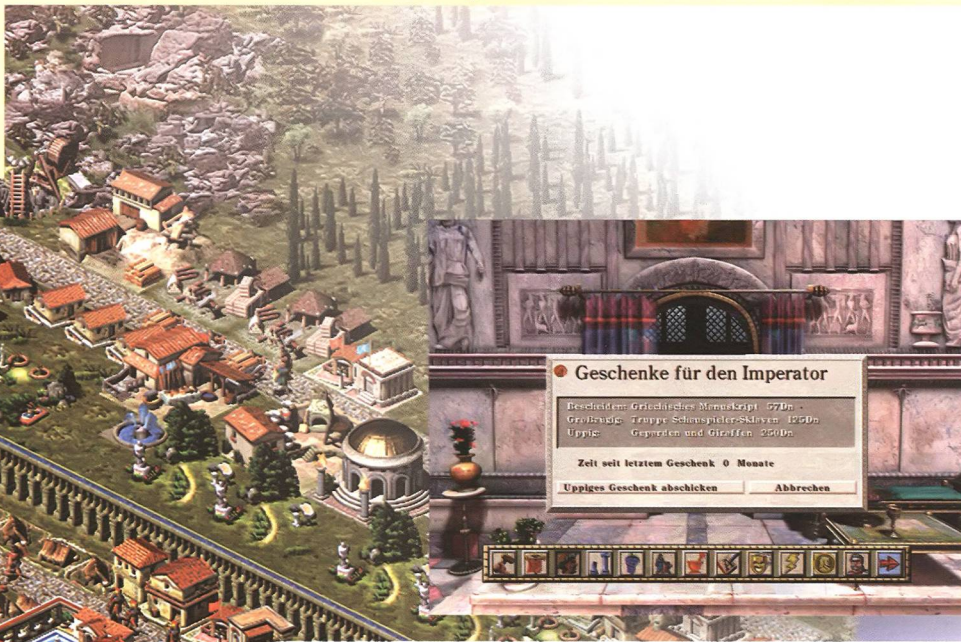
Die Entwicklung Brundisiums
zum landwirtschaftlichen Zentrum

Mit einem Eifer, den sein Vater bislang so schmerzlich vermißt hatte, machte sich Cocovinus an seine zweite, kniffligere Aufgabe: die Errichtung eines Marktfleckens mit funktionierender Landwirtschaft. Mittlerweile hatte er es dank Cäsars Großzügigkeit zum Sekretär gebracht. Die ewigen Wahrheiten seiner Lehrzeit vergaß er auch in Brundisium nie: Immer dem Volk aufs Maul schauen, eine funktionierende Wasserversorgung installieren, durch geschickten Wohnungs- und Städtebau Arbeitskräfte anziehen und nicht zu vergessen, eine moderate Steuerpolitik zu verfolgen. Schließlich war der Geldbeutel schon bei den Römern das empfindlichste Körperteil.

Seine Stadt baute Cocovinus diesmal mit strategischer Finesse - gerade Straßen, wenige, aber wohlüberlegt angelegte Kreuzungen, eine akribische Planung der Wasserreservoirs, Brunnen und Aquädukte und die genaue Platzierung der Farmen, Silos und Märkte. Immerhin galt es, 650 Leute in die Stadt zu ziehen und eine florierende Infrastruktur mit Freizeit- und Bildungsmöglichkeiten sowie eine effiziente Stadtverwaltung aufzubauen. Er mußte einfach an alles denken - an die Errichtung von Ingenieursposten etwa, die mit ihrem Fachwissen dafür sorgten, daß die eilig zusammengeschusterten Häuser nicht in sich zusammenfielen, oder an das ambivalente Verhältnis seiner Bewohner zu Sicherheit und Lebensmittelversorgung: Sie liebten es, auf Märkten zu flanieren oder sich von dienstfertigen Präфекten schützen zu lassen, aber wehe, sie sollten in der Nähe einer Präфекtur, eines Marktplatzes oder eines Wasserreservoirs wohnen! Geschrei und Gestank nahmen Sie übel. Cocovinus merkte, daß es auf die richtige Balance ankam. So empfindlich, wie ein Organismus auf Eingriffe reagiert, so empfindlich reagierte auch Brundisium auf seine Anordnungen, und wenn sie noch so gut gemeint waren. Als eine Feuersbrunst eines der weniger feinen Stadtviertel abfackelte und er die Gegend daraufhin mit Präфекturen übersäte, mußte er feststellen, daß auch die „besseren“ Wohngebiete auf einmal an Attraktivität verloren. Doch Cocovinus war clever: Er riß die Präфекturen wieder ab, doch anstatt seine guten Steuerzahler ihrem Schicksal zu überlassen, ließ er breite Straßen bauen - Feuerschneisen, die verhinderten, daß spätere Brände auf wirklich teure Gebäude übergreifen konnten.



Aufstieg und Fall des Marcus Augustus Cocovinus



Cocovinus Meisterprüfung

Die etruskischen Reiter

Cocovinus mauert sich zum umsichtigen Stadtplaner und Organisator. Mittlerweile im Range eines Ingenieurs, entwickelte er nach bewährter Manier Wohngebiete, schuf durch die Anlage von Tongruben, Eisenminen, Töpfereien etc. Arbeitsplätze. Kümmerte sich um den Ausbau der Handelswege und achtete darauf, daß alle „Schäffen“ brav ihre (moderaten) Steuerabgaben entrichteten.

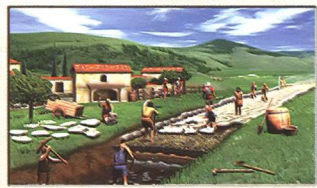
Was den ehemaligen Tagedieb aber von der Masse seiner Kollegen unterschied, war sein virtuoser Umgang mit den subtileren Formen der Regierungsarbeit. Er achtete darauf, daß er seinen verwöhnten Bürgern ein entsprechendes Unterhaltungsprogramm bieten konnte, und als gläubiger Römer vergaß er auch die Götter nicht. Er hatte die Erfahrung gemacht, daß der Bau von Tempeln nicht immer ausreichte. Also veranstaltete er im Zwei-Monats-Rhythmus ein Fest zu Ehren eines seiner fünf Götter – und er vergaß keinen. Götter können ja sooo sensibel sein und ganz schön pampig reagieren, wenn sie sich zurückgesetzt fühlen!

Doch nicht nur der Umgang mit den himmlischen Heerscharen verlangte viel Fingerspitzengefühl: Auch das Verhältnis zu den weltlichen Autoritäten – Pardon, DER weltlichen Autorität – wollte gepflegt sein. Cäsar war streng und doch so leicht zufriedenzustellen! Alljährlich in der Winterzeit ließ er seinem eitlen Herrscher im fernen Rom ein etwas großzügigeres Geschenk zukommen, das aus der Menge kleiner Präsenten herausragte, ein paar seltene Giraffen beispielsweise oder ein gebildeter Sklave, der dem Amateurschriftsteller bei der Formulierung seiner Memoiren („Bellum Gallicum“) zur Hand gehen konnte.

TIP

Straßenbau – immer geradeaus:

Planen Sie gerade Verbindungen, mit wenigen, unter strategischen Gesichtspunkten gewählten Kreuzungen



Zudem beeilte er sich, den in unregelmäßigen Abständen erhobenen Tributforderungen des Imperators (mal Wein, mal Olivenöl, je nachdem was im dekadenten Rom gerade en vogue war) umgehend nachzukommen. Er wies seine Lagerhäuser an, die entsprechenden Waren zu hamstern und schickte die Ladung frühzeitig auf die Reise. Rom war schließlich weit weg und unterwegs konnte viel passieren. Ob Piraten, gedopte Gallier oder randalierende Westgoten – Wegelagerer gab es schließlich genug. Cocovinus wußte: Mißachtete Anfragen kaiserlicherseits sorgten in aller Regel für Stirnrunzeln bei Hofe – und für heftige Kopfschmerzen beim Provinzstatthalter.

Daß aber Banditen sich bis in seine Stadt wagen könnten, der Gedanke kam ihm erst, als es fast zu spät war. Aufgeschreckt von Berichten, wonach die berüchtigten etruskischen Reiter ganz in der Nähe ihr Unwesen trieben, hob er eilends eine Legion Pilumwerfer aus (die waren billiger und schneller zu bekommen als eine reguläre Armee) und schickte diesen verlorenen Haufen in die Schlacht. Auch wenn die Pilumwerfer den Angreifern unterlegen waren – Cocovinus gewann die nötige Zeit, um an jeder Straßenkreuzung einen seiner bewaffneten Präfekten zu postieren, und die schlugen die Eindringlinge zurück.

Ein Jahr brauchte die Stadt, um sich von den Folgen des Überfalls zu erholen. Aus Schaden klug geworden, kratzte Cocovinus jeden Sesterz zusammen, den seine neu eröffneten Handelsrouten einbrachten, um seine gefährdete Nordflanke endlich mit einem doppelten Wall aus Holz zu sichern. Zudem hob er eine Legion Kavallerie aus und postierte sie in der Nähe des Ausfalltores. Als die Etrusker sich erneut anschickten, die Stadt anzugreifen, bissen sie sich schon am Wall die Zähne aus. Die Kavallerie gab den Barbaren schließlich den Rest.

Caesar III

Was passionierte Computerspieler aus dem Schicksal eines römischen Emporkömmlings lernen können.

Cocovinus Schicksal

Karthago

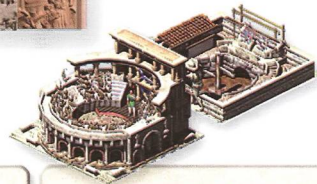
Elefanten konnte Cocovinus noch nie leiden. Sie schienen ihm zu schwerfällig, dickhäutig und unempfänglich gegen die Segnungen der römischen Kultur zu sein. Außerdem erkannte er in ihnen die natürlichen Feinde seiner schönen Marmorsäulen. Doppelt bitter für ihn, daß es ausgesprochen Elefanten waren, die schließlich sein Schicksal besiegelten.

Im Laufe der Jahre hatte sich Cocovinus immer weiter nach oben gearbeitet. Als das Verhängnis seinen Lauf nahm, bekleidete er die Position eines Prokurators und galt vielen politischen Beobachtern in Rom schon als der kommende Mann auf dem Pfadenthron. Kein Wunder also, daß Cäsar seinen besten Mann nach Lugdunum schickte, als er hörte, daß seine Erzfeinde, die Karthager, sich mit Sack und Pack auf die Reise nach Rom gemacht hatten. Dort sollte Cocovinus nicht nur die Stadtentwicklung vorantreiben, sondern vor allem die nördliche Grenze dieser Provinz nach allen Regeln der Kriegskunst befestigen und drei Stützpunkte für die römische Legion anlegen. Von Anfang an hatte der erfolgsverwöhnte Prokurator mit Problemen zu kämpfen - das Ärgste war die Lage der Eisenminen, die zu weit von den Befestigungsmauern entfernt lagen. Der Waffentransport wurde zum Geduldsspiel. Trotzdem gelangen Cocovinus ein paar aufsehenerregende Erfolge - er war es, der aus dem verschlafenen galischen Provinznest ein „Rom des Nordens“ machte und den von Natur aus aufsässigen südgallischen Brauseköpfen die Segnungen römischer Kultur näherbrachte.

Doch auch die half ihm im entscheidenden Moment nicht weiter. Die von Hannibal angeführten Karthager dachten gar nicht daran, den Fehler der Etrusker zu wiederholen, und sich an den Wällen Lugdunums blutige Nasen zu holen. Hannibal umkurvte das Hindernis und griff völlig überraschend von Süden her an. Hier hatte Cocovinus diesen elenden Dickhäutern, die der Karthagerfürst überall mit sich rumschleppte, nicht entgegenzusetzen. Selbst die kampferprobten Gladiatoren mußten sich am Ende geschlagen geben.

Als Hannibal vernehmlich an die Portale seines Palastes klopfte (der Schrei des Kammerdieners „Hannibal ante portas“ hallte noch durch die Flure), wußte Cocovinus, was die Stunde geschlagen hatte. Der Aussicht auf die Privilegien eines 2. Ruderers auf einem nubischen Sklavenschiff konnte unser tragischer Held nichts abgewinnen - also nahm er sein wunderschönes Schwert von der Wand und stürzte sich in die Klinge aus feinstem nordbritannischen Stahl.

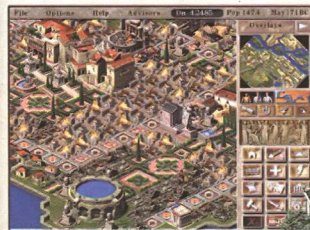
Dennoch sollte der Tod des Marcus Cocovinus nicht umsonst gewesen sein - die Kämpfe um Lugdunum hatten die Karthager so geschwächt, daß sie in der nachfolgenden Schlacht um Rom dem großen Cäsar nicht mehr gefährlich werden konnten. Der wiederum wußte, wem er sein Überleben letztendlich zu verdanken hatte und benannte ein in Gallien äußerst beliebtes Hühnchengericht nach unserem Helden.



TIP

Einem Ingenieur ist nichts zu schwör:

Beschäftigen Sie Ingenieure - die Gebäude Ihrer Stadt brechen rasch in sich zusammen, wenn Sie nicht regelmäßig von ausgebildetem Fachpersonal gewartet werden.



TIP

Geschrei, Gestank, Gesindel - Märkte

Die Leute lieben das geschäftliche Treiben der Märkte und verlangen einen freien Zugang - nur leben möchten sie dort nicht. In Wohngebieten mit Märkten gibt es bald Ärger.



Starsiege - HERCs erschüttern das Sonnensystem

Über die neue Freiheit im Cockpit eines Kampfkolosses

Die HERCs kommen wieder - und sind schlagkräftiger als je zuvor! Der ewige Kampf zwischen Menschen und Hybriden wird nicht einfach fortgesetzt, sondern erfährt eine völlig neue Dimension - im Weltraum. Starsiege, das neue HERC-Abenteuer, ist weit davon entfernt, lediglich eines von vielen Shooter-Spielen zu sein. Die beeindruckende Spieltiefe des neuen Sierra-Hits lässt sich schon allein an dem 150 Seiten starken Kompendium ablesen, das sich auf den Spiel-CDs befindet. Hier werden die Fans nicht nur mit einer fesselnden Story bzw. der ungewöhnlichen Geschichte des Starsiege-Universums vertraut gemacht, sondern auch mit allen Details der verfügbaren Fahrzeuge und Waffen.

Freiheit, die ich meine

Was Starsiege aber vor allem auszeichnet, ist seine Variabilität. Die fängt bei der großen Zahl unterschiedlicher Einsätze an (alles in allem mehr als 45 Missionen sind schon mal ein Wort) und hört mit der nahezu unendlichen Vielfalt der Optionen noch lange nicht auf. Die Freiheit des Starsiege-Spielers ist grenzenlos. Allein im Fahrzeuglabor können pedantische Naturen Stunden zubringen, wenn sie im Einzelspielermodus Photos oder Geschwaderabzeichen ihrer Wahl anbringen oder an der Ausstattung ihrer HERCs feilen.

Doch selbst jene, die so schnell es irgend geht auf dem Schlachtfeld mitmischen wollen, kommen angesichts der Waffenvielfalt schon mal ins Grübeln. Mehr als 70 verschiedene Waffen stehen zur Verfügung - automatische Geschütze, Raketen, Laser, elektromagnetische Impulsprojektoren, Nanitankonnen, um nur einige zu nennen. Und weil die Feuerkraft des Gegners ebenfalls nicht von schlechten Eltern ist, sollten alle, die an ihrem Leben hängen, einen Blick auf die verschiedenen Panzerungsarten, Sensorenanordnungen und Tarnvorrichtungen werfen.

Wer mit den 45 Missionen immer noch nicht einverstanden ist und selbst entworfene Szenarien bevorzugt, dem sei schon jetzt geraten, sich unmittelbar nach Erscheinen von Starsiege den Einsatzeditor aus dem Internet herunterzuladen. Mit Hilfe dieses Tools lassen sich strategisch ausgefeilte Einzelmissionen ebenso zusammenstellen wie Mehrspielereinsätze oder komplette Feldzüge. Dabei steht es Ihnen völlig frei, für die Einsatzbesprechung Ihre ganz persönlichen Videos oder Bitmaps einzuspielen. Bei soviel gestalterischer Freiheit ist natürlich gar nicht einzusehen, warum Sie sich ausgerechnet bei der Lackierung Ihrer gepanzerten Lieblinge dem persönlichen Geschmack der Programmierer unterwerfen sollten. Bemalen Sie Ihre HERCs also nach Belieben mit Insignien, Karikaturen oder Logos, wenn Sie unter den Layoutvorschlägen, die Dynamik für Sie vorbereitet hat, nichts Passendes gefunden haben. Auch das Aufpinseln höhnischer Parolen wird allenfalls vom Gegner krummgenommen. Und dem können Sie durch die Abbildung eines gestreckten Mittelfingers oder vergleichbarer Demutsgesten zumindest andeuten, was Sie von Ihm halten. Die Variabilität macht nicht einmal vor dem Head-Up-Display (HUD), dem wichtigsten Werkzeug eines Piloten neben dem Feuerknopf, halt. Alle Anzeigen und Kontrollinstrumente wie etwa Radar oder Schutzschildanzeige lassen sich auf dem Bildschirm verschieben, wie es Ihnen in den Kram paßt.

Frei wählbar auch die Rolle, die Sie übernehmen. Ob Sie als Ritter des Imperiums oder als Rebell in die Schlacht ziehen, bleibt allein Ihnen überlassen. Und wer den Part des strahlenden Helden gründlich satt hat und statt dessen mal so richtig Schwein sein möchte, der darf getrost in die Haut(?) eines Cybriden schlüpfen. Angenehmer Nebeneffekt: Sie lernen nicht nur zwei verschiedene Handlungsstränge kennen, sondern vor allem die HERCs der Gegenseite. Viel Vergnügen!

Doch dieses Kompendium ist nicht das einzige Nachschlagewerk in Starsiege. Innerhalb des Spiels erhält der HERC-Pilot Zugang zu „NewsNet“, einer Art Ticker, der den Spieler mit Schlagzeilen immer auf dem Laufenden hält. Ein Klick genügt, und der informationshungrige Kämpfer kann sich die komplette Hintergrundgeschichte auf den Nachrichtenbildschirm holen. Im Laufe des Spiels erscheinen dann immer mehr Nachrichten, die auf die Eingriffe des Spielers zurückzuführen sind. Eine „Enzyklopädie“ sorgt für einen lückenlosen Überblick über die Chronologie solcher Ereignisse.

Wer nun glaubt, bei „Starsiege“ werde mehr geschmökert als gekämpft, hat sich ganz tief geschnitten - das HERC-Universum bietet Action satt. Spieltiefe geht hier nicht zu Lasten der Feuerkraft. Mehr als 30 verschiedene und individuell einstellbare Fahrzeuge - vom HERC bis zum Kampfpanzer - sorgen dafür, daß (transparente) Rauchschwaden zu Ihren treuesten Begleitern zählen werden.



Starsiege

Die Spielsteuerung für Amateure und Profis

Gerade Anfänger klammern sich krampfhaft an die Tastaturbelegung, die sie von Ihrem ersten Ausflug ins Actiongenre her kennen. Das hat auch seinen Grund, denn halbwegs antrainierte Bewegungsabläufe können beim Versuch, im Starsiege-Üschungel zu überleben, durchaus hilfreich sein. Profis hingegen vertrauen auf die Belegung, die sich in Tausenden von Gefechten bestens bewährt hat. Deshalb hat Dynamix auf ein klassisches Steuerungsschema zurückgegriffen, das auch blutigen Anfängern vertraut vorkommt: Mit den Richtungstasten bewegen Sie Ihren HERC vor, zurück und zur Seite, die Maus dient als Zielcursor und die linke Maustaste als Feuerknopf. Alte Action-Haudegen müssen deswegen auf Ihre gewohnte Anordnung nicht verzichten, denn sie können jede Taste nach Belieben mit einer anderen Spielfunktion neu belegen. Zudem bietet Starsiege noch etliche vorkonfigurierte Steuerungsschemata für Joysticks und Joystick-Maus- oder andere Eingabekombinationen.

Noch schnell ein paar Tips für Führerscheineulinge der HERC-Klasse: Auch ein HERC hat seine schwachen Seiten. Visieren Sie mit Ihrem Zielcursor immer die Arme oder Beine Ihres stählernen Kontrahenten an. Scharfschützen können auch versuchen, mit einem Laser Ihrem Gegner alle Waffen wegzufeuern. Einen HERC hektisch übers Schlachtfeld stolpern zu sehen, ist das Risiko wert, daß er tatsächlich ein paar Reparaturpäckchen findet. Und danach können Sie ja immer noch ernst machen.

Die direkte Unterstützung von 3D-Sound sowie 3Dfx Voodoo- und Voodoo 2-Grafikkarten machen Starsiege auch zu einem klangvollen und visuellen Hochgenuß. Genießen Sie den Anblick ausgetrockneter martianischer Außenposten, das farbenfrohe Glühen eines abgefeuerten Partikelstrahls oder den transparenten Rauch, der sich über die Szenerie legt, wenn eine Schlacht ihr Ende gefunden hat. Stauen Sie über die nahtlosen Übergänge (Ladezeiten? Da war doch mal was?) zwischen Außen- und Innenbereichen. Normalsterbliche Computerbesitzer, die weder Geld noch Neigung besitzen, um sich im 12-Monats-Rhythmus einen noch schnelleren Rechner zu leisten, wird die Nachricht freuen, daß Starsiege auch schon mit einem moderaten 166 Mhz-Pentium auskommt.

Viel Feind, viel Ehr' - der Mehrspielermodus

Die Zahl Ihrer Konkurrenten bei einer zünftigen Mehrspielerrunde ist im Prinzip unbegrenzt. Schranken setzen allein der Spielleiter (Technologie- und Tonnagebeschränkungen sind einstellbar), die Bandbreite und die Geschwindigkeit des Servers. Wenn man den Äußerungen von Dynamix Glauben schenken darf, dann sind - ein 28.8-Modem und ein dienstbarer Server vorausgesetzt - Internetspiele mit 16 Teilnehmern überhaupt kein Problem mehr. Dabei können Sie wählen, ob Sie solche Massenaufmärsche lieber als Deathmatch, Eroberung der Flagge, oder König des Hügels spielen. Bei epischen Schlachten über ein lokales Netzwerk wurden sogar schon 20 Mitspieler gezählt! Das ideale Spiel für Großraumbüros! Einzige Systemvoraussetzung in diesem Fall - Ihr Chef sollte einverstanden sein. Lassen Sie ihn hin und wieder gewinnen.



Drei auf einen Streich!

In früheren Jahren konnten Freunde zünftiger Rennspiele schon froh sein, wenn angesehene Entwicklerteams wie Papyrus wenigstens ein Spiel pro Jahr herausbrachten. Diese Leidenszeit ist seit dem vergangenen Jahr endgültig vorbei. Denn 1998 präsentierte Sierra gleich drei Rennsimulationen, die allesamt im Hause Papyrus und MGI entstanden sind. Wer geglaubt hatte, sowas sei ohne Qualitätseinbußen gar nicht möglich, mußte sich eines Besseren belehren lassen: Grand Prix Legends, Nascar '99 und Viper Racing mischen im Rennen um die Pole Position kräftig mit. Das Fachblatt „Power Play“ hat sich in seiner Februar-Ausgabe entschieden und „Grand Prix Legends“ zur besten Rennsimulation 1998 erkoren (die gleiche Redaktion wählte übrigens Sierras „Half-Life“ zu ihrem Spiel des Jahres. Aber das nur nebenbei). Die Motorsportredaktion von Best of Sierra stellt sie Ihnen alle noch mal vor.

Das Referenzspiel des Genres Grand Prix Legends oder der Star ist das Auto

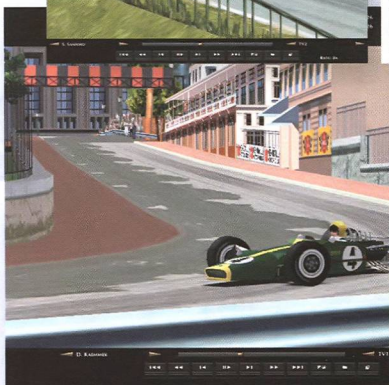
Bisher schien es ein ungeschriebenes Gesetz der Branche gewesen zu sein, daß Rennsimulationen entweder mit allen vier Rädern in der Gegenwart zu stehen hatten oder in der Zukunft anzusiedeln seien. Aber historische Simulationen? Fehlanzeige.

Dabei ging es gerade in der Vergangenheit des Automobilrennsports weitaus spannender und gefährlicher zu als in der Gegenwart. Die Formel-1-Stars vergangener Tage saßen noch in kaum zu beherrschenden „Zigarrenkisten“ auf Blech, ohne Sicherheitsstandards oder steuernde Elektronik und rasten auf unsicheren Strecken dem Ziel entgegen. Das ist auch der Grund, warum sich die Entwickler von Papyrus ausgerechnet die Formel-1-Saison 1967/1968 als Hintergrund für ihr faszinierendes Spektakel ausgesucht haben. 1967, das war das letzte Jahr ohne aerodynamische Hilfen wie den heute allgegenwärtigen Flügeln, die großen Einfluß auf die Bodenhaftung ausübten. Es war die letzte Saison, bevor der Siegeszug der Elektronik begann. Auch die Rennstrecken waren damals von etwas anderem Kaliber. Die



berichtigte Nordschleife des Nürburgrings beispielsweise, die erst aus dem Formel-1-Kalender genommen wurde, als Niki Lauda dort fast verbrannt wäre, oder auch der alte Kurs von Spa-Francorchamps, der mit der heutigen Strecke kaum mehr als den Namen gemein hat. Der Kurs war allein wegen seiner Größe kreuzgefährlich. Auf den einzelnen Streckenabschnitten herrschten mitunter völlig andere Witterungsbedingungen. Kein Fahrer konnte sicher sein, daß die Fahrbahn nach Einfahrt in die nächste Kurve immer noch staubtrocken war oder sich nicht längst in eine seifige Piste verwandelt hatte.

Weil Papyrus sich zum Ziel gesetzt hatte, das nahezu unverhersehbare Fahrverhalten dieser Boliden so exakt wie nur möglich zu simulieren, trugen die Entwickler eine unvorstellbare Menge an Archivmaterial zusammen. Die Strecken sollten akribisch nachgebaut werden – also sandte man Künstler aus, die die Kurse fotografieren und ausmessen sollten. Diese Aufgabe glich eher einer detektivischen Fleißarbeit, denn die alten Strecken präsentierten sich in völlig veränderter Gestalt, wenn sie überhaupt noch existierten. Die jahrelange Recherche hat sich gelohnt: Grand Prix Legends ist auf dem Markt der Rennsimulationen ohne Beispiel. 19 Fahrer in fünf peinlichst genau rekonstruierten Formel-1-Boliden kämpfen um den Titel des Weltmeisters, unter ihnen solche Größen wie Jack Brabham und Jim Clark. Doch das Hochgefühl, am Steuer eines 67-Lotus oder BRM zu sitzen, verwandelt sich relativ schnell in blankes Entsetzen, wenn die erste Unebenheit der Strecke Ihren Flitzer zerschießt auf ein stabiles Eichenwäldchen zurasen läßt. Die Spieler zahlen für diesen Realismus zunächst einen hohen Preis: Sie müssen sich ihr fahrerisches Können erst hart erarbeiten. Grand Prix Legends ist nicht nur bei weitem das beste, sondern auch das schwierigste und anspruchsvollste Rennspiel am Markt. Leichte Siege sind hier nicht drin. Doch darin liegt auch der Reiz: Wer es hier schafft, schafft es überall.



Racing



Berührungen erwünscht die Pedalritter von NASCAR-Racing - 1999 Edition

Daß ein amerikanischer Entwickler wie Papyrus die in Europa so populäre Formel-1-Serie zum Thema macht, ist ungewöhnlich, wenn man bedenkt, daß die Formel 1 in den USA eigentlich niemanden so richtig interessiert. Hier ist es neben der Indy Car-Reihe vor allem die NASCAR-Serie, die Woche für Woche Hunderttausende in Arenen lockt, die aussehen wie zu groß geratene Radrennbahnen. In diesen riesigen Betonschüsseln liefern sich robuste, bullige und seriennahe Stock Cars hitzige Gefechte um die Führungsposition. Über die Aufregung der Europäer, wenn Michael Schumacher und Jacques Villeneuve sich gegenseitig von der Piste drücken, kann ein echter NASCAR-Fan nur müde lächeln. Ein Crash gehört hier nicht nur zum guten Ton, er wird sehnlichst erwartet - ein Renntag ohne zünftige Rempleien ist ein verlorener Tag.

1994 präsentierte Papyrus seine erste NASCAR-Simulation (die Leser von Best of Sierra werden sich hoffentlich mit Freude an das vorletzte Heft erinnern) und wurde dafür hochgelobt. Nach NASCAR 2 präsentieren die Rennsportfans von Papyrus nun NASCAR-Racing 1999 Edition. Während Grand Prix Legends sich mit der Geschichte beschäftigt, besticht die 99er Edition durch Ihre Aktualität. Das Spiel enthält alle Daten der abgelaufenen Saison 1998, alle Fahrer, Fahrzeugmodelle, Teams und Rundkurse der beiden NASCAR-Serien Winston Cup und Busch Grand National. Änderungen der Streckenführung, wie sie an manchen Kursen vorgenommen wurden, sind selbstverständlich berücksichtigt.

Doch NASCAR '99 ist nicht nur ein Daten-Upgrade - Papyrus legt großen Wert auf eine Optimierung der Grafik. Das werden Sie vor allem den alten Strecken anmerken. Vergleichen Sie mal den Bristol Motor Speedway aus NASCAR 2 mit dem neuen Bristol-Kurs bei Nacht - kaum zu glauben, daß es sich um ein und dieselbe Strecke handelt.

Im wirklichen Renngeschehen gibt es allerdings eine dritte NASCAR-Serie, die bei Papyrus-Simulationen bisher unberücksichtigt blieb: die Truck-Rennserie. Auf vielfachen Wunsch besonders der amerikanischen Fans beendet die Edition 1999 diesen Zustand. Die Trucks, die eher einem Pick-Up ähneln, haben nicht ganz so viel PS unter der Haube wie die Stock Cars, doch dem Fahrspaß tut das keinen Abbruch, im Gegenteil. Das veränderte Fahrverhalten - weniger Bodenhaftung, größere Fliehkräfte - sorgt für eine willkommene Abwechslung.

Ein Monster auf Rädern

Zum Schluß wartet noch ein ganz besonderer Leckerbissen auf Sie: Viper Racing - eine in vielerlei Hinsicht ungewöhnliche Simulation. Die opulenten Grafiken und das realistische Fahrverhalten der Modelle beispielsweise heben das Spiel weit über die sattem bekannte Dutzendware hinaus - auch die Tatsache, daß der Spieler hier nur ein einziges Fabrikat fahren kann, macht das Spiel zu einer Ausnahmeerscheinung. Aber glauben Sie bloß nicht, es sei deswegen eintönig! Im Mittelpunkt steht schließlich nicht irgendein amerikanischer Durchschnittsstraßenschlittler, sondern das schnellste und teuerste Serienauto, das zur Zeit in den Staaten produziert wird: Die Dodge Viper, ein amerikanischer Traum.

Entscheiden Sie sich für den Arcademodus, können Sie auf acht verschiedenen Strecken gegen eine Auswahl computergesteuerter Konkurrenten antreten. Im Karrieremodus hingegen haben Sie drei verschiedene Viper-Rennklassen vor der Brust, bevor Sie wirklich in den Kampf um den Meisterschaftslohrer eingreifen können. Dabei genügt

es nicht, einfach nur zu gut zu sein (auch wenn es hilfreich ist): Um die notwendige Aus- und Aufrüstung an Ihrem Boliden vornehmen zu können, müssen Sie tief in die Tasche greifen und sich Ihre Körner erst mal verdienen.

Grafische Leckerbissen gibt es in Hülle und Fülle: Während Sie bei herkömmlichen Simulationen kaum mehr als ein paar Gegenstände sehen, die sich am unmittelbaren Streckenrand befinden, gibt es bei Viper Racing selbst weit entfernte Details zu entdecken, was bei noch ungeübten Piloten schon mal zu dem ein oder anderen Crash führen kann. Aber auch solch kleineren Zwischenfälle bleiben ein ästhetischer Genuß, denn die Schäden sind äußerst detailliert und vor allem wirklichkeitsgetreu. Ungewöhnliche Kameraperspektiven runden das Bild ab: Wenn Sie immer schon mal wissen wollten, welchen Belastungen eine Vorderachse im Rennen ausgesetzt ist, dann können Sie ihr und allen anderen Fahrzeugkomponenten in diesem Bereich jetzt bei der Arbeit zusehen.



Hole-in-One, Touchdown und Spinning Quinn

- die DSF-Sportreihe von Sierra

Wer bei den rasanten Positionskämpfen unserer Rennsimulationen immer noch nicht auf seine Kosten gekommen ist (solche Leute soll es ja auch geben), der muß deswegen noch lange nicht Trübsal blasen. Die DSF-Sportreihe von Sierra hat noch ganz andere Herausforderungen zu bieten. Die reichen vom gefühlvollen Put bei einem PGA-Golfturnier über genau getimte Pässe eines Quarterback bis hin zu den atemberaubenden Verrenkungen eines Trickskiakrobaten.



American Football vom Feinsten - DSF Football 99

Die von der US-Fachpresse (und die müssen es schließlich wissen) hochgelobte Football-Serie von Sierra präsentiert sich im neuen Jahr in einem komplett neuen Gewand. Eine brandneue 3D-Engine mit Direct 3D-Unterstützung und ein völlig überarbeiteter Spieleditor sorgen für bisher noch nie dagewesene Action und Dramatik auf dem Spielfeld. Wenn Sie nicht bis in die Puppen wachbleiben wollen, um ein Football-Spiel einmal live am Fernsehbildschirm zu erleben, dann holen Sie sich DSF-Football 99 auf den Desktop, mit den aktuellen Daten der letzten Saison - allen Mannschaften, Stadien, Neuzugängen und Abgängen (Stichtag ist der 5. September 1998).

Es liegt ganz bei Ihnen, ob Sie als Besitzer, Manager oder Coach Ihres Lieblingsteams ins Rennen um den Super Bowl einsteigen, ob Sie Verträge aushandeln, Verkäufe abwickeln oder mit Ihrer Truppe ein Trainingslager beziehen wollen. Wer die Spannung mit niemanden teilen möchte, kann offline den Titel entgegenfeiern. Die Wagemutigen unter den Football-Fans messen ihre Kräfte lieber online gegen den Rest der Welt. Haben Sie schon mal einen hoffnungsvollen Rookie über das Internet gedraftet? Bei DSF-Football 99 kein Problem (Für Nichteingeweihte: Unter „Drafting“ versteht man die Verpflichtung eines neuen Spielers; „Rookies“ sind Nachwuchsspieler, die ihre erste Saison bei einem NFL-Klub bestreiten). Bei der Entscheidungsfindung helfen 24 Bewertungskategorien für jeden Spieler, ein umfangreicher Überblick über die Ligageschichte und detaillierte Spielerstatistiken. Und wem die Kostüme seiner Cheer Girls nicht gefallen, der kann den Mädels einen kompletten Satz selbst entworfener Leibchen spendieren.



Mit neuem Schwung ins neue Jahr - DSF Golf '99

Sportfans, die der Jagd nach dem Lederball nichts abgewinnen können und der brodelnden Stimmung eines Footballstadions die eher gediegene Atmosphäre eines Golfplatzes bevorzugen, sind bei DSF-Golf '99 genau richtig.

Die 99er Edition der beliebten Golf-Reihe hat sich für



Sie richtig in Schale geschmissen! So wurde die bewährte TrueSwing-Technologie nochmals optimiert. Beim Golfswung am Schreibtisch kommt es nunmehr auf die gleichen Qualitäten an, die ein echter Golfer auch auf dem Platz an den Tag legen muß: Tempo, Disziplin und Genauigkeit. Und mit ReadyPlay werden Sie unabhängig von Ihren Mitspielern. Von nun an beobachten Sie nur noch die Schläge, um die es wirklich geht - Ihre eigenen! Machen Sie Ihren Schlag, gehen Sie zu Ihrem Ball und schlagen Sie erneut. Den Flug des Balles können Sie dabei aus nicht weniger als 15 verschiedenen Blickwinkeln verfolgen.

Insgesamt 12 Spieltypen - von Medal über Stableford oder Skins bis hin zum Ryder Cup, dem renommierten Vergleich zwischen Amerika und Europa - lassen selbst bei verwöhnten Golfenthusiasten keine Langeweile aufkommen. Wenn Sie sich stark genug fühlen, ein Turnier vor mehreren tausend Zuschauern zu spielen, dann treten Sie an - ein Mausclick genügt. Denn bei DSF Golf '99 sind Sie nicht nur Herr über die Golfkurse (der Editor macht's möglich), sondern auch über die Turnierbedingungen. Von den Zuschauern, den Fernsehkameras und den Preisgeldern bis hin zu den Bodenbeschaffenheiten (ein schnelleres Grün gefällig?) können Sie sich selbst ein Turnier nach Maß zusammenstellen. Ob Sie das dann auch gewinnen, steht auf einem ganz anderen Blatt. Denn es gibt Leute, die etwas dagegen haben - Ihr Freund etwa, gegen den Sie über ein lokales Netzwerk spielen, oder irgendein Typ aus einem der entlegensten Flecken der Erde, der Ihnen online über WON-Net und SGA (die Sierra Sports Golf Association) auf die Pelle rückt.



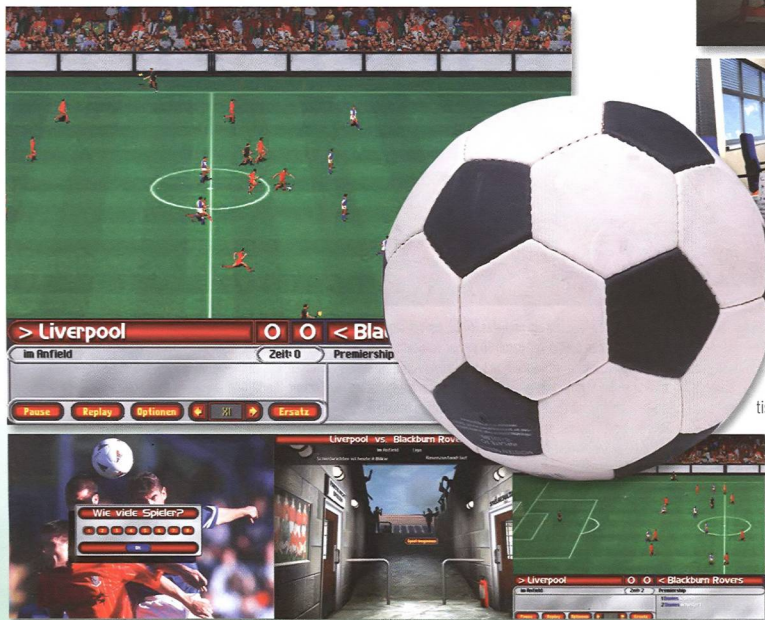
Für alle, die Extreme lieben - DSF Ski '99

DSF-Ski, die erste Simulation des alpinen Rennzirkus für den PC, hat sich im Laufe des letzten Jahres eine feste Fan-Gemeinde erobert. Endlich konnte auch derjenige Triumphe auf der Piste feiern, der sonst schon bei der Skigymnastik zu Hause die Blumenvase vom Tisch fegte! Auf sechs verschiedenen authentischen Strecken liefern sich Desktop-Alpinisten spannende Rennen um den neugeschaffenen Sierra-Cup. Doch nun setzt Sierra noch einen drauf: Bei der neuen DSF Ski '99 Extreme Edition können Sie sich nicht nur kopfüber eine weltberühmte Abfahrtsstrecke hinunterstürzen, sondern auch Ihrer bisher geheimgehaltenen Neigung frönen: dem Extremski. Und wer Emilys Höcker, die bekannte Passage in Val d'Isère, schon im Schlaf meistert, der fühlt sich vielleicht auf der Buckelpiste von DSF Ski '99 besser aufgehoben. Der Clou aber sind die sieben Flugfiguren, mit denen Sie die Zuschauer an der Piste und zu Hause am Monitor begeistern können, z.B. mit dem „Spinning Quinn“. Außerhalb Ihrer Festplatte nicht zur Nachahmung empfohlen!

Eine runde Sache

Erfolg läßt sich planen!

Der Job eines Fußballmanagers ist eine der undankbarsten Positionen, die es in der freien Wirtschaft gibt. In allen anderen Branchen kann ein Manager den Erfolg seines Unternehmens für sich reklamieren. Nicht so im Fußball: Steht ein Team an der Tabellenspitze, dann sind vor allem anderen die Spieler dafür verantwortlich und natürlich der Trainer, dieser ausgefuchste Motivationskünstler, der es wieder einmal verstanden hat, die Mannschaft auf den Punkt genau vorzubereiten. Vom Manager spricht kein Mensch.



gungen Jahr nicht gekauft haben. Für diese Gruppe bietet Sierra eine upgedatete Vollversion an, den DSF-Fußballmanager 98/99 - Saisonedition. Wiederum mit allen aktuellen Daten und Statistiken sowie einem kleinen Extra für die Freunde des besten Fußballs der Welt - und der wird z.Z. bekanntlich in den Niederlanden gespielt. Also hat Sierra die Zahl der verfügbaren europäischen Ligen um zwei erhöht und die niederländische Eredivisie sowie die zweite holländische Liga in seinen Manager miteinbezogen.

Die bewährte Struktur des Spiels hat sich nicht verändert. Nach wie vor gibt es einen Coaching-Modus, in dem die praktische Arbeit mit der Mannschaft im Vordergrund steht, sowie einen Managermodus, wo Sie sich auf die klassischen

An den erinnern sich die Öffentlichkeit erst, wenn das Kind (sprich die Mannschaft) in den Brunnen gefallen ist und Punkte wie Zuschauer gleichermaßen ausbleiben. Dann macht die Presse darauf aufmerksam, daß es schließlich der Manager war, der diese überbezahlten Nullen für teures Geld eingekauft hat. Selbst dem Trainer wird mangelnder Erfolg zuweilen nachgesehen (der sogenannte „Jogi-Effekt“), dem Manager hingegen schlägt in einem solchen Fall blanke Ablehnung entgegen. Auch die ökonomischen Verhältnisse werden mit zweierlei Maß gemessen. Steht der Verein ganz oben, sind Schulden ein Zeichen weitsichtiger Planung und zeugen von Mut zum Risiko - liegt der Verein dagegen am Tabellenende, dann ist der gleiche Betrag das sichtbare Kainsmal einer verfehlten Einkaufspolitik, für die selbstverständlicher der Manager... Und so was tun Sie sich freiwillig an? Von solchen leidens- und bußbereiten Leuten gibt es aber offen-

bar mehr, als man glauben sollte. Jedenfalls war der DSF-Fußballmanager '98, der sich dieses undankbaren Jobs annimmt, im abgelaufenen Jahr recht erfolgreich. Grund genug für Sierra punctlich zum neuen Jahr ein Update herauszubringen. Die Besonderheit dabei: Es ist in zwei verschiedenen Versionen erhältlich. Für all jene, die sich mit dem Fußballmanager '98 bereits ihre ersten Sporen (und Sponsoren) verdient haben, kommt ein Add-On namens „DSF-Fußballmanager FAN PACK“ auf den Markt. Es enthält nicht nur alle Daten für die Saison 98/99 (auch die traurigen wie etwa den Abstieg des 1. FC Köln!), sondern auch zwei besondere Bonbons für alle Fußballfans - den Bundesliga-Timer und das Fußball-Cup-Pad. Mit dem Add-On können Sie alle Daten des FBM 98 auf den neuesten Stand bringen, wenn Sie die Vollversion Ihr eigen nennen.

Es soll aber noch ein paar Leute geben, die den FBM '98 im ver-

Aufgaben eines Fußballmanagers konzentrieren können: Spielerverträge aushandeln, kündigen oder verlängern, Gehälter prüfen und ggf. kürzen oder erhöhen, Transfers anbahnen und abwickeln, Talente ausfindig machen und langfristig an den Verein binden, Stadion unterhalten und gastronomisches Angebot ausbauen, Eintrittspreise festlegen, Werbefeldzüge starten oder das Merchandising-Geschäft ankurbeln - um nur die wichtigsten Bereiche aufzuzählen.

Wie schon gesagt: Fußballmanager ist ein undankbarer Job. Aber schließlich wollen Sie ja Ihren Verein nach oben bringen. Was brauchen Sie da noch öffentliche Anerkennung? Noch ein kleiner Tip im Guten: Seien Sie vorsichtig mit dem Stadionumbau! Gerade kleinen Vereinen können solche Projekte relativ schnell den Hals brechen. Lassen Sie sich bloß nicht zum Rüßmann machen!

Die neuen Sterne am Horizont

Die Abteilung Flugsimulatoren bei Sierra vermeldet zwei schwergewichtige Neuzugänge: Red Baron 3D und Pro Pilot '99. Beide Programme arbeiten nun mit 3D- bzw. 3Dfx-Unterstützung. Damit verpaßt Sierra seinen beiden Flugsim-Flaggschiffen nicht nur ein neues ansehnliches Outfit. 3D vermittelt dem Spieler ein völlig neues Fluggefühl - und neue taktische Möglichkeiten.



Dogfight in der Nebelbank - Red Baron 3D

Daß Red Baron II letztes Jahr ohne 3D-Unterstützung herauskam, haben viele Fans des roten Barons richtig übelgenommen. In Eugene (Oregon), der Zentrale von Dynamix, hat man sich diese Kritik zu Herzen genommen und viel Zeit und Energie auf ein Upgrade verwandt, das diesen Mangel beseitigt. Das Ergebnis dieser Bemühungen ist derzeit in den Regalen der Computerspielhändler zu besichtigen: Red Baron 3D.

Herausgekommen sind dabei nicht bloß ein paar grafische Leckerbissen, sondern fast ein komplett neues Spiel. Denn Dynamix hat sich nicht nur mit der Grafikbeschleunigung beschäftigt, sondern sich auch Gedanken über die Flugphysik und den Mehrspielermodus gemacht.

Natürlich fallen die Veränderungen in der grafischen Darstellung sofort ins Auge. Setzen Sie sich ruhig mal ins Cockpit, gehen Sie in den Tiefflug und genießen Sie die sanft vorbeifliegende Landschaft. Bäume, Hügel und Berge sind deutlich zu sehen und klar definiert. Bei Ihren Ausflügen hinter die feindlichen Linien können Sie nun das Gelände als natürliche Deckung benutzen. Ein weiteres beeindruckendes Beispiel sind die Explosionen. Bei Einsätzen in der Morgen- oder Abenddämmerung ist das sanfte Glühen, das dabei entsteht, besonders gut zu erkennen. Wolken und zarter Nebel vermitteln nicht nur ein realistisches Fluggefühl, sondern eröffnen dem geschulten Piloten neue taktische Möglichkeiten - gerade bei Zielanflügen oder Ausweichmanövern sind Wolken eine ideale Deckung. Doch für ausgebildete Flieger kommt es nicht nur auf die visuellen Eindrücke an, sondern auf ein möglichst exaktes Fluggefühl. Dynamix hat für Red Baron 3D neue Flugmodelle entwickelt, in denen die Kräfte, die tatsächlich auf die Maschinen einwirken, wirkungsgetreu simuliert werden.

Dreh- und gyroskopische Effekte lassen den Flug in einem dieser Vögel zu einem kraftaufraubenden Erlebnis werden. Auf das Fliegen

scharfer Kehren, ehemals ein probates Mittel, um Verfolger abzuschütteln, sollten Sie bei Red Baron 3D besser verzichten. Der Geschwindigkeitsverlust wäre einfach zu hoch. Und was dann passiert, müssen wir Ihnen wohl nicht gesondert erklären. Man braucht schon einige Erfahrung, um die Maschinen sicher im Griff zu behalten. Falls dann doch mal was schief gehen sollte, dürfen Sie sich auf verbesserte, weil wirklichkeitstreuere Schadeffekte freuen. Ihren Absturz beispielsweise. Unter grafischen Gesichtspunkten ist das eine Delikatesse. Löcher im Tank? Dann sollten Sie besser Ihren Schub etwas wegnehmen, wenn Ihre Maschine nicht Feuer fangen soll. Nur zur Info: In der Regel liegt der Tank unter Ihrem Sitz. Fürsorge ist also angebracht. Generell gilt, daß der Treibstoffverbrauch weit exakter gemessen als je zuvor, Schubstellungen und Schäden wirken sich direkt auf den Verbrauch aus. Mit anderen Worten: Sie kommen nicht weit.

Noch ein letztes Wort zum Mehrspielermodus. Um seinen Kunden epische Kämpfe über das Internet zu ermöglichen, hat das Dynamix-Team diesen Bereich völlig neu entwickelt. Keine aasig langen Anflüge mehr ins Zielgebiet, kein Nasebohren auf der Suche nach möglichen Gegnern: Alle Ziele und Gegner sind in unmittelbarer Nähe. Der Spieler genießt dabei die Freiheit, das Spiel nach seinem Gusto zu beeinflussen - von Teilnehmerbeschränkungen über die Auswahl an Schauplätzen und Flugmodell-Stufen bis hin zu einzelnen Flugbedingungen (Dogfight bei Nacht? Mais oui). Und natürlich dürfen Sie in einer individuell lackierten Maschine zum Rendezvous erscheinen. Das empfiehlt sich sogar, denn in einer normalen Maschine fallen Sie unter Umständen gar nicht mehr auf. Im „Massen-Mehrspieler-Modus“ können sich bis zu 20 Kontrahenten via Internet gleichzeitig beharken. Da will man doch wenigstens auf sich aufmerksam machen.



Wo die Grenzen zwischen Simulation und Realität verschwimmen - Pro Pilot '99

Nach der Veröffentlichung von Pro Pilot, DER Flugsimulation für die zivile Flugfahrt, wurde das Programm für seinen akribischen Realismus hoch gelobt. Ob Flugphysik oder Fluggefühl, ob Abläufe, Funkverkehr oder Funktion der Instrumente, jedes Detail entsprach der Realität. Lehrvideos als Anschauungsmaterial, ein Handbuch zum Nachschlagen - und sowas kann man noch verbessern? Man kann.

Natürlich läßt sich die Realität nicht noch „realer“ machen. Aber Dokumentationen können noch umfangreicher, aktueller und übersichtlicher gestaltet werden. Durch die wohl einmalige Zusammenarbeit mit der NAFL, der National Association of Flight Instructors der USA, sind alle Informationen auf dem neuesten Stand. Für Profis, die ihr Wissen überprüfen bzw. auffrischen wollen, ist Pro Pilot '99 eine wahre Fundgrube. Ein Pop-up-Handbuch bietet sofortigen Zugang zu allen wesentlichen Informationen - jederzeit, wo Sie wollen. Sie möchten ausgerechnet während der Landung wissen, was mit NASI und PAPI gemeint ist? Bitte sehr, wer sind wir denn, daß wir Ihnen vorschreiben, sich gefälligst einen passenden Moment zum Lesen auszusuchen. Auch Flugschüler, die alles über den Start eines Flugzeugs wissen wollen, finden im Programm ein 75-Seiten-Handbuch allein zu diesem Thema.

Doch der eigentliche Clou von Pro Pilot '99 liegt eindeutig in der verbesserten Grafik, denn das Spiel nun unterstützt 3Dfx. Um zu ermessen, was das bedeutet, genügt ein vorwitziger Blick aus dem Cockpit. Die 3D-Grafikbeschleunigung läßt Übergänge weicher erscheinen, grafische Effekte wie Wolkenschleier, Sonnenspiegelungen und Nebelschwaden machen Pro Pilot '99 zu einem Festival der Sinne. Selbst heftige Gewitter, für viele Zeitgenossen sonst Anlaß genug, trübsinnig zu werden, sind hier von hohem ästhetischem Reiz. Wer trotz solcher visueller Sahnheubchen bei diesem Wetter zur Schermut neigt, der kann sich mit Pro Pilot '99 für jede Flughöhe eine ganze Palette unterschiedlichster Wetterbedingungen zurechtlegen. Und damit die Pro-Pilot-Fans nicht nur mit offenem Mund im Cockpit hocken und dem faszinierenden Spiel der Wolken hinterherstarren, bietet Dynamix zusätzlich noch eine komplett neue Maschine, die Cessna Skyhawk 172R, als Zuckerl an. Das war' aber doch nicht nötig gewesen!





BEST OF
SIERRA



E. FEIST'S
R.L.D.
Kronador

Heart of The World

The Blackwood

Eastern
Kingdom

The
Kingdom • Tiburn

The
Kingdom
of
Roldem

The Straits of Ithos

The
Kingdom
Sea

With deepest gratitude,
Squire James

I present you with this map.
May it serve you as well
as you have served me.

Set forth this
Sixth Day of Dazanin,
in the Eleventh Year
of the Reign of
King Iyam the First,
by my Hand and Seal.

Arutha,

Prince of Kronador,
Lord of the
Western Realm,
Heir to the
Royal House of Isles.

Arutha



The Empire of
Great Kesh

Kemia

sources worldly and arcane,
Geographer Royal, R.O. of C.

300 Miles

Dark Haven

Mother
of
Waters

Queral

Grimstone
Mountains

Kimri

Mallow Haven

Rillanon

Deep Tauntone

Silden

Cheam

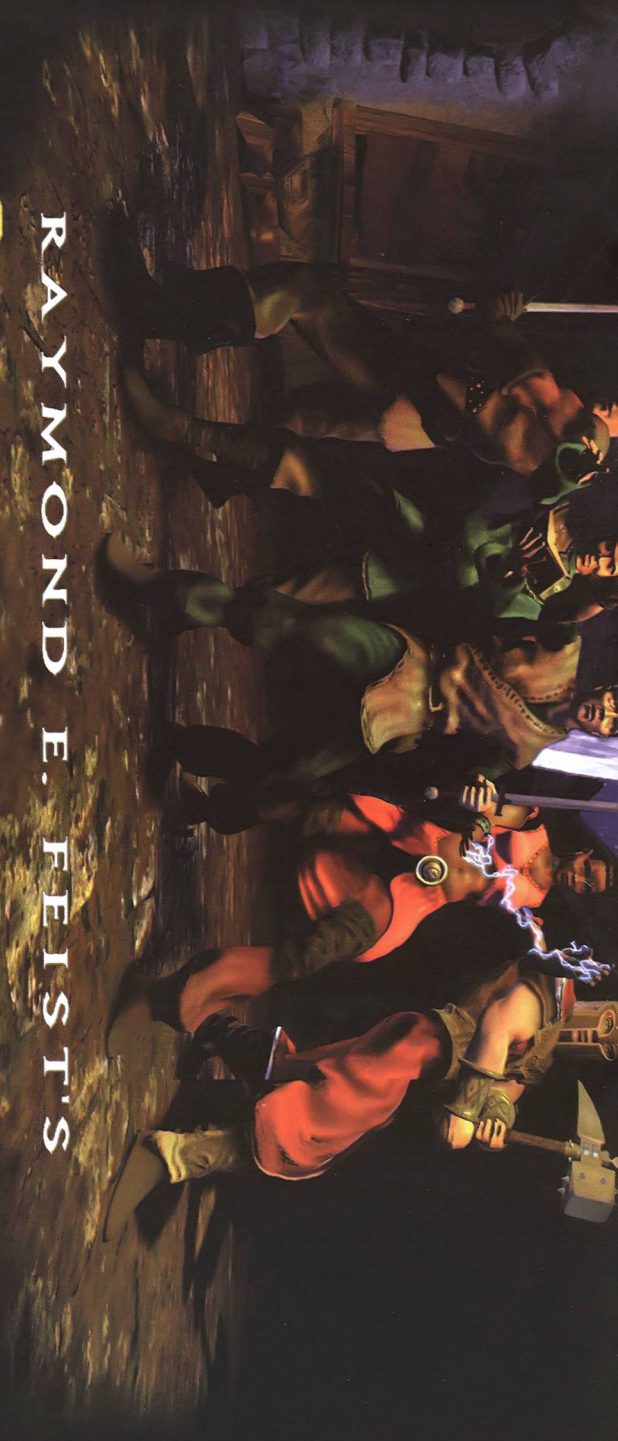
Romney

Sadara

Rodez

Ran

s Cross



RAYMOND E. FEIST'S

Road Runner

BEST OF
SIERRA

Aus unserer Entwicklungskiste



MITTELERDE

ein interaktives Rollenspiel nach Motiven von J.R.R. Tolkien

Die faszinierenden Erzählungen des britischen Autors J.R.R. Tolkien, besonders aber die Abenteuer des kleinen Hobbit und der verzweifelte Kampf seines Volkes gegen die Mächte des Bösen, haben Millionen von Lesern über Generationen hinweg in der ganzen Welt in ihren Bann gezogen. Doch alle Versuche, die epische Fülle dieses Stoffs für ein audio-visuelles Medium umzusetzen, verliefen eher enttäuschend. Egal ob Film oder Zeichentrick - an die literarische Vorlage reichte keines der Projekte auch nur annähernd heran. Am ehesten wußte da noch die Hörspieladaption zu gefallen, die vor einigen Jahren in allen öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten über den Äther lief. Auch die Computerspielindustrie hat sich mehrmals an dem Sujet versucht. Denn Tolkiens Erzählungen sind wie geschaffen für ein Computerspiel! Für alle Tolkien- und Hobbitfans gibt es gute Nachrichten - der kleine Hobbit wird wieder interaktiv! Yosemite Entertainment hat mit Tolkien Enterprises einen Vertrag geschlossen, der dem amerikanischen Entwickler die Rechte für ein interaktives Spiel auf der Grundlage der Erzählungen „Der kleine Hobbit“ und „Der Herr der Ringe“ sichert. Das geplante Online-Rollenspiel soll den Namen tragen, den Tolkien seiner weltberühm-

ten Phantasiewelt gegeben hat - Mittel-erde. Die mit großer Sorgfalt entwickelten Schauplätze, Helden und dunklen Gestalten der virtuellen Welt orientieren sich eng an Tolkiens Vorlage. Die Handlung setzt mehrere Generationen nach dem Ende des Dritten Zeitalters ein und die Spieler schlüpfen in die Haut eines ihrer Lieblingsfiguren - egal ob Hobbit, Elf, Zwerg oder Mensch.

Und sie machen sich auf die Suche - z. B. nach Rivendell, um dort die Minen von Moria zu erkunden. Begegnungen mit furchterregenden Orks, giftigen Spinnen und mächtigen Drachen sind unvermeidlich. Und wer nach der Schlacht Hunger verspürt, der kann ja die Hobbits um ein Stück ihres köstlichen Kummelkuchens bitten.

Sierra und Yosemite Entertainment sind schon jetzt auf den Online-Ansturm tausender Tolkien-Fans gerüstet. „Mittel-erde“ greift auf eine Technologie zurück, die Sierra bereits für den Mehrspielermodus von Rollenspielen wie „The Realm“ entwickelt hat. Hier können bis zu 3000 Hobbits gleichzeitig über einen Server spielen.

Die Beta-Version soll Mitte des Jahres vorliegen, das fertige Spiel erscheint voraussichtlich im Jahr 2000. Wenn das keine Zukunftsaussichten sind!

NAVY SEALS

Wenn alle anderen versagen...

Navy SEALs nennt man die Spezialeinheiten der US-Marine, die immer dann zum Einsatz kommen, wenn es besonders knifflig zu werden verspricht. Diese Kampfgruppen stehen im Mittelpunkt einer neuen 3D-Taktiksimulation von Yosemite Entertainment, die schon bald bei Sierra erscheinen wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Kommandeurs einer dieser Truppen und übernimmt im Laufe des Spiels Aufgaben, wie sie auch ein echter SEALs-Kommandeur bestehen muß. Die Missionen umfassen Einsätze zu Wasser (logisch), zu Lande und in der Luft. Das Einsatzgebiet: die ganze Welt. Ob im Dschungel, der Großstadt, der Arktis oder irgendwo unterhalb der Meeresoberfläche: Navy SEALs-Teams greifen überall da ein, wo die anderen lieber knifeln.

Alle Schauplätze, egal ob Innen- oder Außenbereiche, werden in Echtzeit-3D dargestellt. Der Spieler kann sich sein Team nach seinen Vorstellungen zusammenstellen und Ausrüstung wie Tarnvorrichtungen

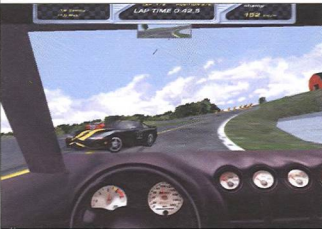
den Zielvorgaben anpassen. Bei der Entscheidung, welche Maßnahmen zum Erreichen des Auftrags nötig sind, hat der Kommandant freie Hand. Ob er sein Team mit dem Fallschirm abspringen läßt, einen Überraschungsangriff unter Wasser plant oder auf dem Landwege vorrückt, bleibt allein ihm vorbehalten. Der Spieler kann mehrere Kampfgruppen gleichzeitig steuern, auch den Blickwinkel der Kamera bestimmt er selbst.

In Bezug auf Waffen und Material steht der Spieler dem echten SEALs-Kommandeur in nichts nach - vom Unterwasser-Landungsfahrzeug der SEALs, dem Mark VIII, dem HK MP5-Unterwassergeschütz oder dem CHICOM TY56-2 Sturmgewehr ist alles vertreten, was die schwierige Aufgabe dieser Spezialeinheiten etwas leichter macht. Weiterhin gehören Schlauchboote, Wüstenfahrzeuge und Unterwassergeräten zum Arsenal eines Navy SEALs-Kommandanten. Machen Sie sich auf ein paar knackige Missionen gefaßt!

Pressestimmen

Tests, Quotes, Meinungen

Viper Racing

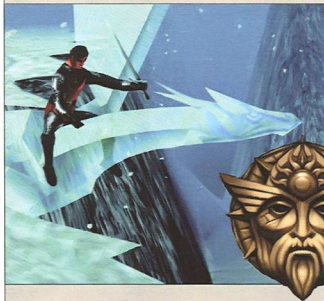


- „Grafisch ist Viper Racing ohne Abstriche in die Oberklasse einzuordnen - zumal gerade in diesem Bereich mit vielen kleinen Tricks und Überraschungen aufgewartet wird, die ihresgleichen suchen.“
PowerPlay 2/99-



King's Quest 8 - Maske der Ewigkeit

- PC Joker - Wertung 90%
„Die Mischung aus 3D-Umgebung, Kämpfen aus der Ego-Perspektive und kniffligen Knoeleien fasziniert vom ersten Anspielen bis zum Abspann. Und das ist hier ganz schön lange.“
- Games & More - Wertung 90 %
„Die perfekte Mischung aus Action und Rätselerei könnte den achten Teil ebenfalls zu einem Vorreiter des Genres machen“



- PC Action - Wertung 86%
„Von der hervorragenden Steuerung und dem Kamerasystem können sich so manche 3D-Action Spiele eine Scheibe abschneiden.“ „Sie werden erstaunt sein, wie leicht Ihnen alle Aktionen mit dem genial ausgefüllten Interface von der Hand gehen, wie dicht die Atmosphäre rüberkommt und wie abwechslungsreich die Puzzles strukturiert sind.“
- Power Play - Wertung 83%
„Eine ziemlich coole Adventure/Rollenspiel Hybride.“
- PC JOKER - Leserwahl: „Spiel des Jahres“
Half-Life - 2. Platz Actionspiel
Leisure Suit Larry's Casino - 3. Platz Online-Game

Print Artist

- „Empfehlung“
Computer easy (4/98)
- „Tip“
Computer & Co (12/97)
- „CD-ROM der Woche“
Computer Bild 16/97

Pro Pilot 99

- „Sierra setzt noch einen drauf! Der ohnehin schon superrealistische Flugsimulator „Pro Pilot“ hat einen Nachfolger: Pro Pilot 99 wartet nun auch mit erstklassiger 3Dfx-Grafik auf PC - Flug - Sim - Abenteuer...“
PowerPlay 2/99-



Intern

THANK GOD IT'S FRIDAY

CHILL OUT BEI SIERRA NACH FEIERABEND!



Planet Sierra

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



ADVENTURE

Gabriel Knight Mysteries	B Generalprobe für den dritten Teil
King's Quest 8	D Echtzeit-3D Adventure
Phantasmagoria 2	C Psychologische Horrorspiele (Deutsche Anleitung)
Roberta Williams Anthology	B Die Entwicklung des Adventures in einer Box
Urban Runner	B Spannender „Full-Motion Video“ Thriller



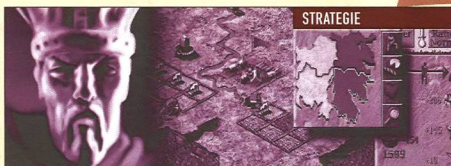
SIMULATION

Asse der Tiefe	B Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben
Casino De Luxe 2.0	C Vergnügen im Casino und am Kartentisch
Grand Prix Legends	D Rennsimulation aus dem Jahre 1967
Red Baron 2	D Der rote Baron ist zurück
Pro Pilot	D Der Himmel gehört Ihnen
3-D Ultra Pinball Turbo Racing	C echtes Spielhallen-Feeling garantiert



ACTION

3-D Ultra Deluxe	C Erst einlochen, dann ausfliegen
CorpWars	D Strategie, Aliens und Wurmlöcher
Half-Life	D Eine atemberaubende realistische Umgebung
Hellfire	B Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!



STRATEGIE

Birthright	D Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Civil War 2	D Keine weiße Fahne in Sicht!
Lords of Magic	D Zauberkraftiges Echtzeit-Strategiespiel!
Lords of the Realm II	D Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action
Lords of the Realm II-Add-On	A Neuer Kampfmodus und neue Szenarien-Erweiterungsset
Lords Royal Edition	D Echtzeit-Action ohne Ende
Outpost 2	B Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum
Power Chess	D Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein



SPORT

DSF Fußball Manager 98 Fan-Pack	B Mit den neusten Bundesliga-Daten
DSF Golf	C Let him swing!
DSF Off-Road	C Auf die Plätze, fertig, Gas!
DSF Ski	C Ski-Sause in 3D
Fly Fishing	A Fischers Fritz fischt mit Fliegen
DSF Ski '99 Extreme Edition	C Absolute Extreme Edition



PRODUCTIVITY

3D Besser Wohnen	B Professionelles Wohndesign leicht gemacht
Print Artist 4	B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
Print Artist 4 Kai's Power Goo	C Zeren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos mit Power Goo
Print Artist Junior	B Das Druckstudio für Kinder
Print Artist Gold	C Das komplett neue Druckstudio

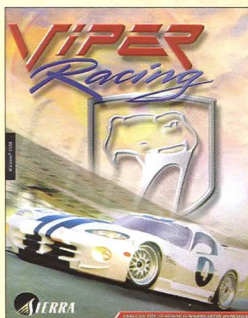


SIERRAORIGINALS

ADVENTURE	
Betrayal in Antara	A Mystisches Rollenspiel-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 Abenteuer
SIMULATION	
3-D Ultra Pinball	A Ausfliegen die Dritte
Aces of the Deep	A U-Boot Simulation im WK II
Nascar 2 + 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 1+2	A Der starke Doppelpack
Power Chess	A Lauschen Sie den Worten der Däme
R. & R. of Ancient Empires	A Großartiges Epos, das mehr als 5.000 Jahre umspannt
Police Quest SWAT	B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden

Highlights

Planet Sierra



Viper Racing

Unbegrenzt Renneffing

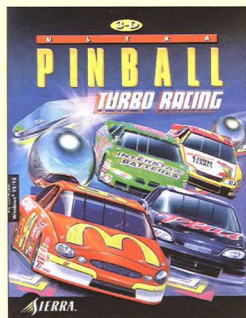
Die erste Sportwagen-Rennsimulation mit dem PS-stärksten Serienauto der Welt. Erleben Sie eine ultrarealistische Rennsimulation mit grosser Spieltiefe. Unbegrenzte Auswahl an Optionen: lackieren, tunen und bauen Sie Ihr Fahrzeug nach belieben aus.



Print Artist Gold

Das komplette Druckstudio

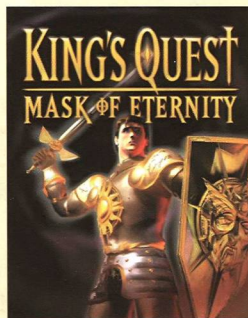
Print Artist Gold bietet eine umfangreiche Vorlagenauswahl an mit bspw. Fallmodellen für Glückwunschkarten, Modellen für Jahres- und Monatskalender und einem ganzen Arsenal an Etiketten jeglichen Formats. Aber auch für den Bürobedarf ist gesorgt durch Visitenkartenvorlagen, Briefpapier u.ä.



3D-Ultra Pinball

Turbo Racing

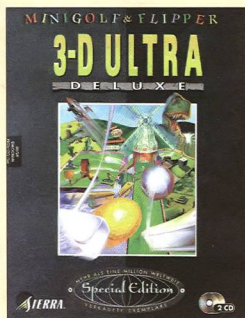
Erleben Sie Rennaction mit komplett gerenderten 3D-Grafiken, Charakteren und Animationen. 3 Flipperische, jeder ausgestattet mit 4 einzigartigen Hintergründen, die abhängig von den Fähigkeiten des Fahrers und seinen Weltmeisterschaftsboni erschlossen werden können. Alle 12 Flipper - Szenarien sind miteinander verbunden und bieten Turbo Spielspaß.



King's Quest 8

Maske der Ewigkeit

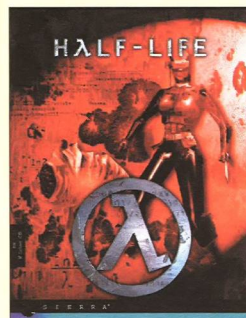
Die einzige Grenze, die existiert ist Ihre Phantasie! King's Quest 8: holt den Spieler zurück in das Königreich Davenry, das von einem magischen Sturm verwüstet wurde. Sieben phantastische Länder muß der Spieler auf der Suche nach der Maske der Macht erforschen.



3-D Ultra Minigolf Deluxe

3D Spiele im Doppelpack

Freuen Sie sich auf die Veröffentlichung, der neuen Spezial Edition, mit den Erfolgstiteln „3D Ultra Minigolf“ und „3D Ultra Pinball: Der verlorene Kontinent“ sowie auf einen komplett neuen Minigolf Parcours mit neun nie dagewesenen Löchern! Es erwarten Sie 3D-Echtzeit-animierte Charaktere, die auf gänzlich unerwartete Weise mit Ihrem Ball interagieren.



Half-Life

Ein Actionspektakel der Sonderklasse

Freuen Sie sich auf ein strahlendes Action-Spektakel, das dem bewährten Genre neues Leben einhaucht: Half-Life, der nächste Schritt in die Evolution der 3D-Action Spiele! Modernste Computertechnologie und dutzende innovative Spielelemente garantieren, daß Half-Life ein absoluter Bestseller wird.

Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 10 mit:

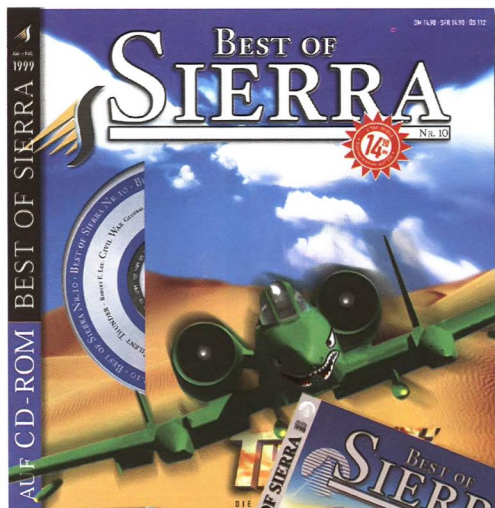
SILENT THUNDER

Das „Warzenschwein“ in geheimer Mission

CIVIL WAR GENERAL

Fesselndes Taktikspiel über den amerikanischen Bürgerkrieg!

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 Fliegerasen der Geschichte.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 7 mit:

3-D Ultra Pinball

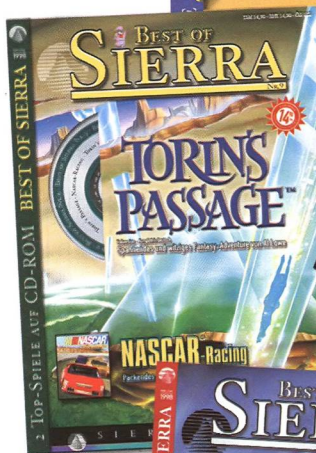
Das intergalaktische Flitzperlelebnis.

Drei Tische voller atemberaubender Action und knisternder Spannung.

Casino De Luxe

7 klassische Glücksspiele für den gepflegten Zucker von heute.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Best of Sierra Nr. 8 mit:

Shivers

Knisternde Spannung im Museum der Dämonen

Laura Bow

The Dagger of Anon Ra – Krimi im New York der 20er Jahre

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 9 mit:

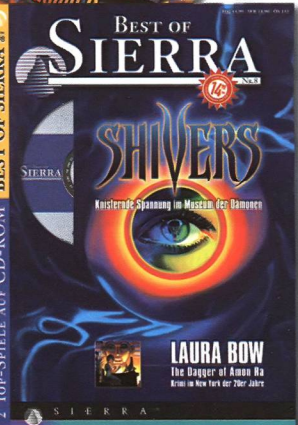
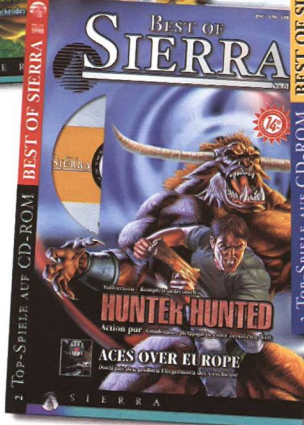
Torin's Passage

Spannendes und witziges Fantasy-Adventure von Al Lowe

Nascar®-Racing

Pfechendes Rennspektakel in bulligen Kraftmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Bestellen unter:

Fax: 06103 / 99 40 35

Fon: 06103 / 99 40 53

Sierra Shop

Nur so lange
der Vorrat reicht!



1 Half-Life (Zur deutschen Version)

Strategie & Lösungsbuch von Steve Whitton, Sybex-Verlag
Da bleiben keine Fragen offen und kein Alien lebendig

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

2 King's Quest 8 Maske der Ewigkeit

Strategie & Lösungsbuch von Steve Whitton, Sybex-Verlag

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

3 Half-Life CD

Sierra presents Half-Life

Vier spazige Trance-Tracks zum Abhören: lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug LaBouche, bekannt als Musikus hinter Chartgrößen wie Culture Beat und La Bouche

DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

4 Phantasmagoria

Roman von Steve Whitton, Bastel Lübbe

Als Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker, als Buch ein Horrorschocker ersten Ranges!

DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)

5 Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER

Roman von Steve Whitton, Bastel Lübbe

Nach „Nieten in Nadelstreifen“, jetzt „Loser in Polyester“ - Larry Laffer so sexy, so charmant und so beherzt wie nie zuvor! Der Computer Held jetzt auch als Buch. Kongential und superwitzig.

DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)

6 LODE RUNNER, The Legend Returns

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

DM 29,90 (inkl. Porto & Versand)

Jede Bestellung inclusive: einem

7 Cup-Pad

Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad.
und einem

8 Großen Jubiläumsposter

Größe A2

Ja, ich bestelle

☐ BoS Nr. 6.: x 15 DM = DM

☐ BoS Nr. 7.: x 15 DM = DM

☐ BoS Nr. 8.: x 15 DM = DM

☐ BoS Nr. 9.: x 15 DM = DM

☐ BoS Nr. 10.: x 15 DM = DM

☐ Half Life, Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM

☐ King's Quest 8 Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM

☐ Half-Life CD x 12,00 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: Candant Software Deutschland GmbH)

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

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

Kartennummer:

Ablaufdatum:

BESTELLCOUPON

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ:

Ort:

Land:

E-mail:

Bitte zurück an: Candant Software Deutschland GmbH

Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

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

World of Sierra **What's up?****Half-Life**

Für die deutsche Version ist nun aller Wahrscheinlichkeit das Add-On Team Fortress Classic zum freien Download verfügbar (der genaue Zeitpunkt stand bei Redaktionsschluß noch nicht definitiv fest). Dabei handelt es sich um eine reine Multiplayer-Erweiterung. Darin sind enthalten: neue Levels, neue Spieler-Charaktere und ein neuer Team-Modus. Außerdem soll die Internet-Performance besser sein als bei Half-Life. Sehen Sie doch einfach mal auf unserer Internet-Seite unter <http://www.sierra.de> nach.

Team Fortress 2

Geplant ist dieser Shooter für April '99. Zuerst als Half-Life Erweiterung geplant, wird Team Fortress 2 nun ein vollkommen eigenständiges Spiel werden. Das bedeutet, man benötigt keine Version von Half-Life um TF2 spielen zu können.

DSF Eishockey Manager

Der Sierra-eigene Entwickler Impressions bastelt derzeit an einem Eishockeymanager, der zur nächsten Saison Ende '99 verfügbar sein soll. Wahrscheinlich wird das Spiel eine offizielle DEL-Lizenz haben, wodurch es alle original Spielernamen der Deutschen Eishockey Liga beinhalten wird.

DSF Basketball

- Alle Basketball-Freunde müssen wir leider bis auf das Jahr 2000 trösten. Vorher ist nicht mit DSF Basketball zu rechnen.

Red Baron 3D

Nun ist er endlich da. Der deutsche 3Dfx-Patch für Red Baron 2. Wie alle deutschen Patches läßt auch er sich unter <http://www.sierra.de> herunterladen.

Geplante Titel in der Sierra Home Reihe:

Web Artist

Gestaltung individueller Internetseiten/Web pages ohne HTML-Programmierkenntnisse. Viele Vorlagen, Cliparts, Sounds und animierte GIF-Dateien helfen bei der Kreation.

Photo Artist

Alles rund um die Verwendungsmöglichkeiten von Photos. Erstellung eigener Photoalben, Gestaltung von Grußkarten mit Photos, Retuschieren und Verwalten von Photos.

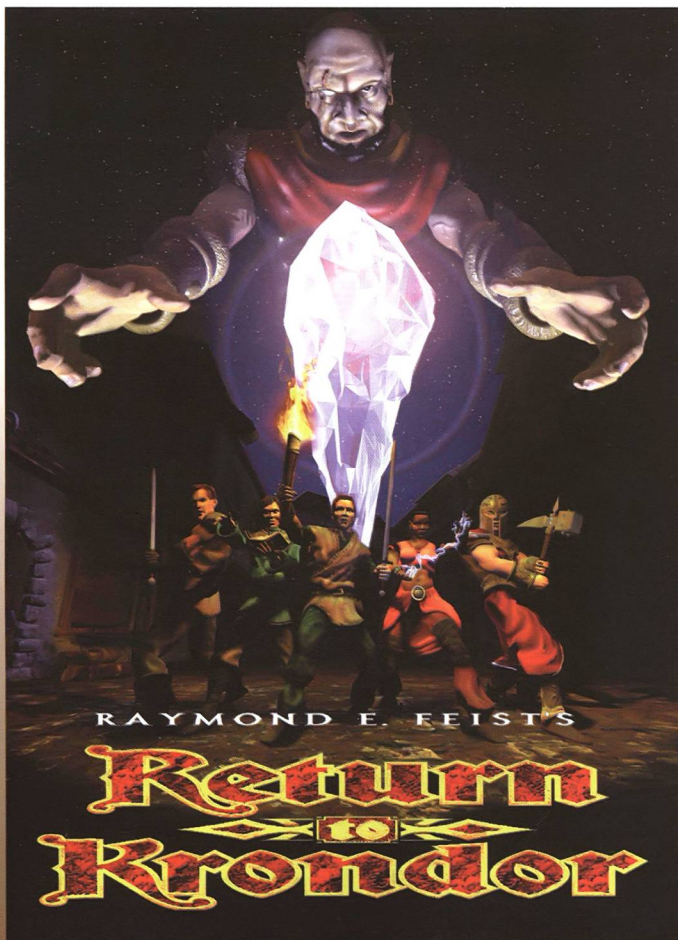
Nota bene: beide Programme besitzen natürlich die „easy to use“ Eigenschaften, die schon vom Print Artist bekannt sind!

What's Up

Aufbruch im Königreich Midkemia

Nur bei uns - das erste Kapitel des brandneuen Rollenspielhits als OEM-Version.

Darauf haben Rollenspielfans schon lange gewartet - „Betrayal at Krondor“, eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten, hat einen Nachfolger. „Return to Krondor“ kommt aller Voraussicht nach im März auf den deutschen Markt. Doch warum solange warten? Mit Best of Sierra können Sie exklusiv Ihren ersten Abstecher in das Königreich Midkemia unternehmen, Ihre ersten Kämpfe bestehen, die ersten Bündnisse schließen.



Wir haben in den letzten Ausgaben immer wieder über „Return to Krondor“ berichtet. Doch nun können Sie sich selbst ein Bild von der Atmosphäre machen, die die amerikanische Software-Schmiede PyroTechnix in enger Kooperation mit Raymond E. Feist, dem Autor der Krondor-Reihe, geschaffen hat.

Das neue Rollenspiel-Epos erstreckt sich über nicht weniger als elf Kapitel - das erste davon hat Best of Sierra vier Wochen vor der Markteinführung für Sie reserviert. Unser Einführungskapitel führt Sie ziemlich unvermittelt ins Innere eines Schlosses (auf das Intro müssen Sie noch ein wenig warten - und wer Bootsfahrten auf stürmischer See nichts abgewinnen kann, ist vielleicht ganz froh darüber). Sie befinden sich auf dem bescheidenen Anwesen von Arutha, dem Prinzen von Midkemia. Schlüpfen Sie in die Rolle des Squire James, eines Mannes mit Vergangenheit, der den Auftrag erhält, die neue Hofmagierin Jazhara im Schloß willkommen zu heißen. Die hat die Nachfolge von Kulgan angetreten, der in den magischen Ruhestand gegangen ist und sich auf die Magierinsel Stardock zurückgezogen hat.

Noch ein Wort zur Spielweise: Bei einem Rollenspiel steuern Sie Figuren der verschiedensten Charakterklassen (Dieb, Zauberer, Ritter, Bogenschütze, Kampfpriester oder ähnliche) einzeln oder zusammen durch die verschiedensten Spielstufen bzw. Kapitel. Im Laufe des Spiels sammeln Ihre Helden durch gewonnene Kämpfe oder gelöste Aufgaben Erfahrungspunkte, die Sie als Herr des Geschehens frei über die verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten Ihrer Charaktere verteilen dürfen. Die Entwicklung der Geschichte hängt aber nicht nur vom Erfahrungsschatz Ihrer Figuren ab, sondern vor allem von der Kommunikation mit anderen Figuren, in deren Verlauf Sie wichtige Informationen erhalten. Daß manche dieser Leute mit Ihrem Wissen nicht immer freiwillig herausrücken, sondern erst sanft (mit Bargeld) oder unsanft (mit der Streitaxt) überredet werden müssen, versteht sich dabei fast von selbst.

Einen kleinen Haken hat unsere OEM-Version allerdings - am Hofe des Prinzen Arutha wird Englisch gesprochen. Wer dieser Sprache nicht ganz so mächtig ist, sollte sich aber nicht entmutigen lassen. Die meisten Dinge erklären sich von selbst - verschlossene Türen, beispielsweise, oder Finsternisse, die sich im Schatten verborgen.

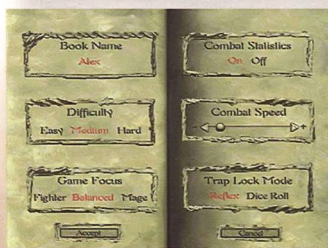
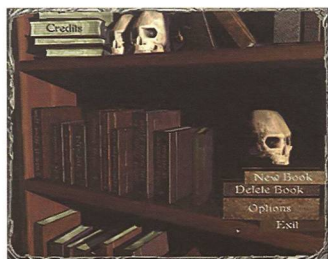
So, und jetzt wollen wir Sie mit Ihren Problemen allein lassen, Squire James - finden Sie die neue Hofzauberin Jazhara und geleiten Sie sie zurück zum Schloß. Sollten Sie einmal nicht weiterwissen, dann nehmen Sie einfach dieses Heft in die Hand und lesen Sie sich die beiden nächsten Seiten gut durch. Dann sind Sie wieder auf dem laufenden.

Was will der Cursor uns damit sagen?

Ein kleiner Führer durch den Optionen- und Bedeutungsdschungel in Return to Krondor

Es war schon immer etwas schwieriger bei der Steuerung komplexer Rollenspiele den Überblick zu behalten. Return to Krondor macht da keine Ausnahme, im Gegenteil. Ein überaus „smarter“ Cursor liefert Ihnen Informationen ohne Ende - wenn Sie sie entschlüsseln können. Best of Sierra hilft Ihnen dabei.

Return to Krondor



Ein Bücherregal als Hauptmenü

Die geschmackvollen Bücherstützen wollen wir an dieser Stelle einmal außer acht lassen. Blicken wir lieber zunächst nach oben links. Unter dem Stichwort „Credits“ finden Sie eine kleine Liste derer, die zum Gelingen dieses Projekts beigetragen haben. Klicken Sie „New Book“ an, wenn Sie zum erstenmal nach Krondor reisen und mit dem Spiel beginnen wollen. Daraufhin öffnet sich tatsächlich ein Buch, in dem Sie oben links Ihren Namen oder Spitznamen eingeben müssen (Bookname). Weiterhin läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen (Difficulty), der Charakterschwerpunkt (Game Focus), Kampfstatistik und -geschwindigkeit (Combat Statistics bzw. Combat Speed) sowie ein bestimmter Modus für Fallen, die in zahlreichen Truhen und Kisten auf vorwitzige Schnüffler warten. Geben Sie Ihren Namen ein und lassen Sie den Rest am besten wie er ist. Mit „Delete Book“ können Sie eines der bereits vorhandenen Bücher (z.B. „Kischel 1“) wieder löschen. Unter „Options“ finden Sie Schieberegler für die Sound- und Musikaustärke, die Helligkeit (Gamma) und die 3D-Engine. Mit dieser Option können Sie überprüfen, ob eine Hardware 3D-Unterstützung Ihrer Karte möglich ist. Mit „Exit“ beenden Sie das Spiel. Eventuell bereits abgespeicherte Spielstände finden Sie als Buch unter dem eingetragenen Namen etwas weiter links im Regal. Auch hier öffnet sich ein dicker Wälzer, in dem Sie ein Spiel entweder speichern (Save), laden (Load) oder löschen (Delete). Auf der zweiten Seite oben rechts befindet sich eine Kapitel- oder Seitenangabe (z.B. Kapitel 1), mit der Sie Ihren jeweiligen Spiel- und Erfahrungsstand abspeichern können. Wollen Sie z.B. ein Spiel speichern, geben Sie einen Namen für das Kapitel ein und drücken Sie dann die <Return>-Taste. Danach klicken Sie auf die Schaltfläche „Save“. Mit einem Klick auf eine der drei unteren Schaltflächen können Sie entweder ins Spiel wechseln (Game), zum Regal zurückkehren (Bookshelf) oder das Spiel wieder beenden (Exit).

Wichtige Erledigungen am Brunnenplatz die „Krondor“-Schaltfläche

Jetzt sind Sie eigentlich mitten im Spiel und müssen trotzdem noch ein paar Dinge regeln, bevor Sie die schöne Zauberin am Nordtor abholen können. Am unteren linken Bildschirmrand prangt während des Spiels immer der blutrot gefärbte Schriftzug „Krondor“. Dahinter verbirgt sich ein Optionenmenü mit fünf Optionen, von denen zwei für Sie von besonderem Interesse sind.

Da ist zum einen die Option „Book“. Geben Sie in die obere rechte Textzeile, dort wo „Untitled“ steht, einen Namen für diese Buchseite ein, wie z.B. „Eins“, „Start“ oder „Kapitel 1“. Drücken Sie danach die <Return>-Taste und klicken Sie dann auf „Accept“. Schon stehen Sie wieder am Brunnen vor dem Tore.



Die zweite erwähnenswerte Option verbirgt sich hinter dem Begriff „Map“. Hier können Sie jederzeit eine Karte öffnen, die mehr ist als ein bloßer Stadtplan. Wenn Sie den Mauszeiger über den Plan führen, leuchten die entsprechenden Stadtviertel an. Ein Klick auf ein so markiertes Viertel „teleportiert“ Sie sofort an Ort und Stelle. Die Latscherei durch längst erkundete Gassen hat ein Ende.



Der intelligente Cursor

„Return to Krondor“ ist in der Regel ein „Point&Click“-Spiel, d.h. Sie klicken eine bestimmte Stelle an, und Ihre Figur wird dorthin laufen. Soll Ihr Held einen Bösewicht bekämpfen, genügt ebenfalls ein Mausklick auf den Schurken, und dieser erlebt sein blaues Wunder. Meistens jedenfalls. Mit der linken Maustaste leiten Sie Aktionen ein (Angriff, Auswahl), mit der rechten sammeln Sie Informationen (über Gegner, sich selbst oder bestimmte Gegenstände). Dabei verändert der Cursor ständig sein Aussehen: Halten Sie den Zeiger auf eine Stelle, zu der die Figur hinaulaufen soll, erscheint der „Bewegungscursor“ (blauer Kreis mit vier Richtungspfeilen); halten Sie den Zeiger auf einen Feind, erscheint ein „Angriffscursor“. Der Cursor sagt Ihnen, was gerade anliegt - er ist intelligent, oder „smart“, wie die Amerikaner sagen. Der Cursor in „Return to Krondor“ aber ist derart smart, daß Ihnen vor lauter Informationen Hören und Sehen vergeht. Deshalb haben wir an dieser Stelle eine kleine Auswahl für Sie getroffen. Die Liste der unterschiedlichen Cursorformen in der Vollversion ist noch um einiges länger.

Return to Kronodor

Cursorformen im Erkundungsmodus



Null-Cursor

Ein kleines goldenes Dreieck zeigt Ihnen, daß es hier nichts zu tun gibt.



Bewegungscursor

Vier Richtungspfeile auf blauem Grund. Zeigt an, daß die aktive Figur zu einem bestimmten Punkt gehen kann. Mit STRG+Linksklick bringen Sie Ihre Leute zum Laufen.



Beute-Cursor

Erscheint, wenn etwas Lohnenswertes auf der Erde liegt.



Handcursor

Zeigt an, daß etwas berührt oder manipuliert werden kann.



„Grauer“ Handcursor

Zeigt an, daß eine Manipulation im Moment nicht möglich ist.



Augencursor

Erscheint über einer Spielerfigur. Mit einem Linksklick öffnen Sie den Bildschirm „Eigenschaften“.



Mundcursor

Deutet an, daß der Betreffende mit sich reden läßt.

Cursorformen während des Kampfes

Noch eine Bemerkung vorweg: Der Kampfmodus in Return to Kronodor verläuft wie bei einem Taktikspiel in Runden, d.h. während einer Runde stehen einer Figur nur eine bestimmte Zahl an Bewegungen zu, danach wechselt das „Aufschlagsrecht“. Teilbewegungen sind also möglich.

Halbe Bewegung

Erscheint als halb roter, halb blauer Kreis auf dem Boden. Bewegt sich der Spieler auf diese Position, kann er zumindest noch einen Schlag ausführen.

Volle Bewegung

Wie oben, nur jetzt ist der Kreis vollständig blau. Eine Bewegung auf diese Position kostet den Spieler einen kompletten Zug oder zumindest den größten Teil davon. Ein Angriff ist erst wieder in der nächsten Runde möglich.

Halber Angriff

Erscheint als halb roter, halb blauer Kreis über dem Gegner. Entweder ist der Gegner zu weit entfernt, oder der Spieler hat bereits einen Teil seiner möglichen Angriffe verbraucht.

Voller Angriff

Ein blauer Kreis über dem Gegner. Der Angreifer kann die höchstmögliche Zahl an Angriffen führen.

Schildcursor

Erscheint als Schild mit einem blauen Balken und zeigt einen Punkt an, auf dem eine Verteidigung oder Parade möglich ist.

Schild ungültig

Erscheint als Schild mit einem roten Balken. Verteidigung ist hier nicht möglich. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine andere Stelle.

Zauberspruch

Erscheint als blaues Dreieck und zeigt ein gültiges Ziel für einen Zauberspruch an. Mit einem Linksklick wird der Zauber ausgesprochen. Mit einem Rechtsklick können Sie sich über die entsprechende Figur informieren.

Zauberspruch nicht möglich

Erscheint als rotes Dreieck. Das Ziel ist entweder außer Reichweite, kann nicht verzaubert werden oder befindet sich außer Sichtweite.

Für Tastaturliebhaber

Kurzbefehle während des Kampfes

Return

Stoppt alle Angriffe, die Runde der Spielfigur wird abgebrochen.

A

Angriff. Der Cursor verwandelt sich in einen Angriffscursor.

C

Aha. Sie lassen lieber kämpfen. Mit [C] übernimmt der Computer die Regie. Aber beschweren Sie sich hinterher nicht.

D

Versetzt die Figur des Spielers in die Defensive. Danach muß sich der Spieler nach einem Ort umschaun, wo er sich verteidigen kann.

F

Beendet die Bewegung einer Figur.

G

Gibt den Befehl, etwas zu bewachen. Der Cursor wird zu einem Schild, der Spieler muß einen geeigneten Ort auswählen.

I

Ermöglicht einen Blick in die Taschen der aktiven Figur. Was hat der Kerl denn so alles dabei?

S

Zauberspruch aussprechen. Kann die Figur den zuletzt verwendeten Zauberspruch aussprechen, wird dieser Spruch wiederholt. Eine gute Möglichkeit, einen Spruch schnell mehrmals hintereinander abzuleuern.

Shift

S

Waffe fallen lassen und Zauberspruch aussprechen. Die beste Methode, eine aktive Waffe loszuwerden, um auf die Kraft der Magie zu vertrauen.

W

Auf eine andere Figur warten. Die eigene Runde geht nicht verloren. Besonders nützlich, wenn die Kraft einer Figur offenkundig nicht ausreicht, um einen Gegner zu besiegen.

Hilfreich

Tastenkombinationen für jeden Anlaß

esc

Mit dieser Taste können Sie den verschiedensten Situationen entkommen, z.B. langatmigen Monologen, deren Inhalt Sie längst kennen.

Pause

Die Pause-Taste unterbricht das Spiel, wann immer Sie wollen.

alt

tab

Mit dieser Tastenkombination wechseln Sie zurück zu Windows und halten das Spiel im Hintergrund. Das Spiel wird automatisch unterbrochen.

n

bzw. **tab**

Hier können Sie die Kameraeinstellung ändern (Blick nach vorne bzw. Blick nach hinten) - immer unter der Voraussetzung, daß mehrere Kameraeinstellungen zur Verfügung stehen. Wenn ja, erscheint neben dem „Kronodor“-Schriftzug ein Auge.

Yusufs Kinder

Wie Squire James Jazhara findet und die beiden mit vereinten Kräften einen üblen Ausbeuter zur Strecke bringen.

Return to Krondor



James beginnt seine Suche am Brunnenplatz vor dem Schloß. Das bewachte Tor ist natürlich verschlossen und die Wachen erklären ihm auch warum. James muß in das Viertel um das Nordtor, den **North Gate Sector**. Also geht er nach links auf die große Steinsäule zu. Den müssen Sie, sein Alter Ego an der Maus, anklicken. Daraufhin erscheint eine Karte, die sich für alle weiteren Reisen in Krondor als äußerst nützlich herausstellen wird. Mithilfe dieses Stadtplans können James und seine zukünftigen Mitstreiter sich problemlos an jede gewünschte Stelle „teleportieren“ lassen (mit dem Cursor einfach den markierten Stadtteil anklicken). Diesen Stadtplan erreichen Sie auch über die blutrote „**Krondor**“-Schaltfläche am linken unteren Bildschirmrand (Map).



Im Nordortviertel angekommen muß Squire James bloß ein Stückchen nach unten laufen, um die Wachen und die junge Zauberin zu finden. Er begrüßt Jazhara und fragt höflich, ob sie angesichts der späten Stunde und ihrer langen Reise nicht müde sei und sie sich im Schloß

ausruhen wolle (dann wäre James' Auftrag erledigt und er hätte endlich Feierabend). Doch Jazhara macht nicht gerade einen abgekämpften Eindruck, im Gegenteil - sie ist ziemlich aufgekratzt und will noch etwas unternehmen. Sie möchte sich gerne Krondor aus der Nähe anschauen. Innerlich seufzend willigt James ein.

Aber die Sache hat natürlich auch ihr Gutes. Wer nächtens durch die Gassen streift, hat ausreichend Gelegenheit, Erfahrungen zu sammeln und in Punkte umzumünzen. Und die kann das ungleiche Paar gut gebrauchen. Gehen Sie mit Ihren beiden Figuren also in jedes Stadtviertel und schauen Sie nach, was sich unter Krondors Dächern verbirgt. Es scheint ein ungastlicher Ort zu sein: Hinter nahezu jeder Tür lauert mindestens ein schwerbewaffneter Finsterling, der glaubt, es mit den beiden aufnehmen zu können.

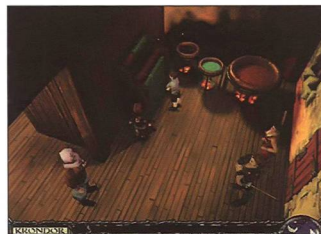
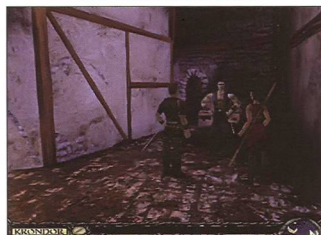
Doch die Zauberin und der Dieb wissen sich ihrer Haut zu wehren. Zumal die besiegten Gegner allerlei nützlichen Krimskrams mit sich rumtragen, den Sie an sich nehmen sollten: Goldstücke, beispielsweise, aber auch Waffen, Rüstungen, Manschetten oder Heiltränke. Die Ausrüstungsgegenstände sind zumeist nicht mehr im besten Zustand, aber was soll's: James und Jazhara müssen schließlich zunächst in Räuberzivil herumlaufen, da ist eine angefressene Rüstung immer noch besser als gar keine. Nach mehreren Kämpfen und etlichen Erfahrungspunkten kehren die beiden zum Schloß am Brunnenplatz zurück. Eigentlich will James den hiesigen Wachen nur noch mal kurz die neue Assistentin des Prinzen vorstellen, als ein kleines Mädchen an ihm vorbeischnurrt und ihn beobachtet.



Ein bestohlener Dieb! Das ist nun wirklich die Höhe! „Na warte, wenn hier einer klaut, dann bin ich das!“, sagt sich James und rennt der Göre hinterher. Kurze Zeit später bekommt er sie zu packen und stellt sie zur Rede. Und das Kind hat etwas zu sagen: Eine verbrecherische

Organisation setze Kinder wie sie unter Druck, mißhandle sie und schicke sie regelmäßig auf Raubzüge. Dieser Organisation sollten James und Jazhara einmal auf den Zahn fühlen. James muß nicht lange überlegen, um zu wissen, daß solche Leute am ehesten in den Armenvierteln zu finden sind, den **Poor Quarters**.

Yusuf - Geschäfte mit dem Elend



Bei seiner Suche nach den Verantwortlichen wird James bald fündig: Ein spärlich bekleideter Kleiderschrank versperrt den Weg und macht keine Anstalten zu weichen. Schließlich sei sein Chef nicht da, und in dessen Abwesenheit komme hier niemand rein. Jazhara, an solche Unbotmäßigkeiten noch nicht gewöhnt, verlangt als Gesandte des Prinzen ultimativ Einlaß (**Demand Entrance**). Auf obrigkeitshörige Naturen wie diesen Türsteher macht die Bemerkung jedenfalls Eindruck - er läßt die beiden passieren.

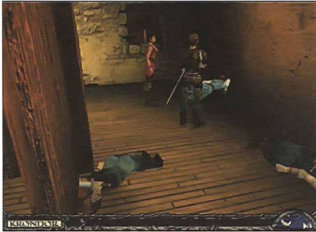
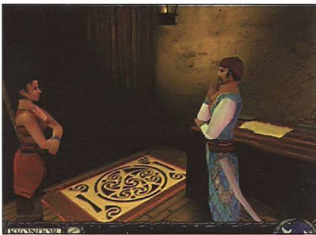
Jazhara und James lassen einen Typ mit dickem Säbel links liegen und marschieren sofort ins Büro des Chefs. Natürlich hatte der Türsteher gelogen - Yusuf, der Geschäftsmann mitten in den Favelas von Krondor, ist durchaus präsent. Und wie. Auf James Vorhaltungen reagiert der Mann völlig cool. Man wisse ja, wie in diesen Zeiten des modernen Merkantilismus die Konkurrenz miteinander umspringe - Verleumdung, Bestechung, bössartiges Geschwätz bringe selbst den ehrlichsten Kaufmann in Verruf. James scheint sich mit diesen Beteuerungen zufrieden geben zu wollen. Jazhara bleibt hingegen skeptisch und bittet ihren Stadtführer, er möge doch mal für ein paar Minuten vor die Tür gehen. Sie habe mit Yusuf noch ein paar Takte zu reden. Im Verlauf der vertraulichen Unterredung zeigt sich, daß Jazhara und Yusuf nicht nur Landsleute sind - beide stam-

Return to Kronodor

men aus Kesh -, sondern auch, daß der windige Geschäftsmann auf der Gehaltsliste von Jazharas Onkel steht. Doch das scheint nicht Yusuf's einzige Einnahmequelle zu sein. Er macht der neuen Hofmagierin das Angebot, sie solle sich doch bitteschön auf ihre eigentliche Nationalität besinnen und bei Hofe für seine Geheimorganisations Informationen sammeln.

unangenehm können allerdings die beiden bewaffneten Männer im Vordergrund werden. Erst wenn die beiden den Weg alles Irdischen gegangen sind, können James und Jazhara an die Befreiung der Kinder denken. Die rennen in großer Panik aus dem Haus und laufen den Wachen direkt in die Arme. Geben Sie den Wachsoldaten den Auftrag, die Kinder sofort zum Prinzen zu bringen.

Keine Panik, liebe Leser, Sie werden es erfahren. Allerdings nicht sofort. Ein wenig werden Sie sich noch gedulden müssen - wir wollen ja nicht gleich alles im ersten Kapitel verraten. Schließlich ist „Return to Kronodor“ noch nicht einmal auf dem deutschen Markt erschienen.



Jazhara hat nun mehrere Möglichkeiten: Sie kann das Angebot annehmen, sie kann so tun, als wolle sie das Angebot annehmen oder sie kann es rundweg ablehnen. Entscheiden Sie sich für die zweite Variante (Play Along with Yusuf) und versuchen Sie, den öligen Typ etwas zu veralbern. Danach muß Jazhara ihren gekränkten Meisterdieb aufmuntern und erklärt ihm die Zusammenhänge. Beide beschließen, im Interesse der Kinder dem Herrn einen erneuten Besuch abzustatten. Doch Yusuf reagiert diesmal reichlich ungehalten: Zusammen mit seinen Knallchargen greift er unsere beiden Helden an. Doch das hätte er besser bleiben lassen.

In Yusuf's Büro

Nachdem das Diebsgesindel sein verdientes Ende gefunden hat, machen sich James und Jazhara zunächst über die Hinterlassenschaften der Besiegten her (vae victis), bevor Sie in aller Ruhe das Büro durchstöbern. Dort stoßen sie auf ein Manuskript, aus dem hervorgeht, daß Yusuf Jazharas Onkel nach allen Regeln der Kunst gelehrt hat. Auch die Truhe ist von großem Interesse. Mithilfe der „Probe“, einer Sonde, öffnet James das Schatzkästlein, nimmt alle Gegenstände an sich und vergißt auch nicht, den Schlüssel einzustecken. Gelernt ist eben gelernt. Im Nebenraum machen die beiden eine unangenehme Entdeckung - ein Käfig mit schreienden Kindern. Noch



Das erste Kapitel von „Return to Kronodor“ neigt sich dem Ende zu. James und die junge Zauberin machen sich auf den Weg zum Schloß. Ein kurzer Plausch noch, bevor ein ereignisreicher Tag zu Ende geht. Allerhand ist schon passiert - Jazhara ist eingetroffen, Yusuf, ein schmieriger Diebsfürst, konnte ausgeschaltet werden und Sie haben etliche Erfahrungspunkte gesammelt. Aber was hat das alles mit der wertvollen Reliquie, dieser Träne, zu tun? Wo bleiben die versprochenen Mitstreiter? Wann tritt Sidi auf den Plan?

Sieben auf einen Streich

Die Hauptdarsteller und wie man mit ihnen umgeht

In Krondor wimmelt es geradezu von Charakterköpfen, Nebenfiguren, Helden und Bösewichtern. Mit einigen von ihnen werden Sie es häufiger zu tun bekommen. Die Wege dieser Hauptdarsteller kreuzen sich jedoch häufig erst im weiteren Verlauf des Spiels. In unserer OEM-Version des ersten Kapitels haben Sie es zunächst nur mit Squire James und Jazhara sowie einigen mehr oder minder namenlosen Widersachern zu tun. Auch Sie, liebe Leser, erfahren den eigentlichen Hintergrund der Geschichte erst nach und nach - wenn es nicht Best of Sierra gäbe.

Bear



Bear ist einer der übelsten Zeitgenossen, dem Sie auf den Handelsrouten und in den Küstenregionen des Bitteren Meeres begegnen können. Dort geht der Söldner und Pirat unbehelligt seinem blutigen Handwerk nach, wenn er nicht gerade als Agent für den „Crawler“ arbeitet, einen zwielichtigen Kriminellen, der von Durbin aus sein Unterweltimperium koordiniert.

Squire James



James ist ein Kind der Straßen von Krondor - dort ist er geboren und aufgewachsen. Mittlerweile hat er Karriere gemacht: Er ist nicht nur der Knappe des Prinzen von Krondor, sondern auch Aruthas engster Vertrauter. Nicht schlecht für einen ehemaligen Dieb. Als Bear, der unverbesserliche Pirat, beginnt, in den Straßen seiner geliebten Heimatstadt Angst und Schrecken zu verbreiten, erhält James den Auftrag, Bear dingfest zu machen und seiner gerechten Strafe zuzuführen. Eine Aufgabe, die er nur zu gerne übernimmt.

Jazhara



Jazhara, eine junge Zauberin aus Kesh, wurde erst vor kurzem zur Hofmagierin von Krondor berufen. Sie hat stets versucht, sich aus den politischen Intrigen ihrer Familie und ihres Heimatlandes herauszuhalten. Dennoch ist sie stolz auf ihre Herkunft. Jazhara ist wunderschön und erfolgreich, denn sie verfügt über exzellente Kenntnisse in der Kunst der Magie.

Kendaric



Kendaric, der arme Bastard aus Kesh, hat es zu was gebracht: Er nimmt eine herausgehobene Position in der Gilde der Plünderer ein. Eines muß man diesem bemerkenswert häßlichen und dürrn Mann lassen - er hat einen exquisiten Geschmack und zeigt sich stets nur in den kostbarsten und edelsten Gewändern. Seine dunklen, aber rappelkurzen Haare werden durch einen sündhaft teuren Öhring nochmals betont.

William



William ConDoin ist eigentlich der Sohn von Pug, dem berühmten Zauberer. Doch aufgrund seiner Heldentaten zu Beginn des Krieges hat ihn die Familie ConDoin adoptiert. Obwohl er in seiner Jugend ein großes magisches Talent an den Tag legte, entschied sich William für einen anderen Weg - den des Kriegers. Er ist Mitglied der Stadtwache von Krondor.

Bruder Solon



Bruder Solon ist ein frommer Priester des Tempels von Ishap. Er wurde dazu auserkoren, seinen Tempel zu repräsentieren und Squire James bei seiner Suche nach Bear und der Träne der Götter zur Hand zu gehen. Ein glaubensfester Gottesmann, der kein weltliches Schicksal fürchtet, weil er sich der wahren Macht seines Gottes stets bewußt ist.

Sidi



Sidi ist die Schaltzentrale des Bösen, der führende Kopf, der hinter dem Diebstahl der Götterträne steckt - ein finsterner Geisterbeschwörer von großer Macht. Dabei ist er ein ehemaliger Zauberer, der erst durch den direkten Kontakt mit Nalor, dem Gott des Bösen, wahnsinnig wurde. Der Körper des kahlköpfigen und runzligen alten Mannes ist mit schrecklichen Runen der Macht übersät, die aber nach einem äußerst präzisen Muster in die Haut eintätowiert worden sind.

Noch ein letztes Wort zur Taktik, dann lassen wir Sie mit den Helden von Krondor allein: Wie in einem Rollenspiel üblich, steuern Sie als Spieler eine Gruppe verschiedener Charakterklassen. Ob diese Figuren sich zu einem Meister ihres Fachs entwickeln, hängt davon ab, ob Sie die gewonnenen Erfahrungspunkte sinnvoll verteilen. Bemerkenswert hierbei, daß alle Mitglieder Ihrer Gruppe von einem gewonnenen Gefecht profitieren, ob sie nun daran teilgenommen haben oder nicht. Halten Sie Ihre sensiblen Zauberer, denen ein gemeiner Axthieb ja ganz schön zusetzen kann, zunächst noch zurück und werfen Sie ihn erst ins Getümmel, wenn er durch die Kraft der Anderen soviel an Erfahrung hinzugewonnen hat, daß er seine Magie voll entfalten kann.

Überhaupt ist die Reihenfolge, in der die Figuren in eine Schlacht eintreten, von großer Bedeutung. Ihr Erfolg hängt entscheidend davon ab, wer wann und gegen wen antritt und welche Waffen oder Zaubersprüche in welcher Reihenfolge ausgewählt werden. Sollten Sie dabei ein paar mal Ihr Bildschirmleben aushauchen, ist das kein Grund, weitere Tränen zu vergießen, im Gegenteil: Manchmal ist es sogar besser, wenn Sie ein Gefecht verlieren. Wurden alle Ihre Figuren im Kampf getötet, können Sie das Gefecht danach sofort wieder aufnehmen - mit Mann und Maus und in alter Frische. Gewinnt Ihr letzter verbliebener Held dagegen mit Mühe und Not, erwachen die anderen zwar zu neuem Leben, aber in was für einem Zustand! Völlig geschwächt und ohne ein einziges zusätzliches Erfahrungspunkten müssen sie sich durch eine Welt voller Gefahren schleppen, in der Hoffnung irgendwo einen Heiltrunk zu finden, der sie wieder auf die klapprigen Beine bringt.

Portable MP3-Player for Music from the Internet



Der MPlayer3 ermöglicht es, MP3-Musik aus dem Internet auf kleine Speicherkarten – die MultiMediaCards – zu laden und diese unterwegs anzuhören.

Die multimediale Wunderkiste ... zum Abheben in neue Sphären. Bizz

...eine neue Revolution der Musikkonserven bahnt sich mit dem MPlayer3 an.

XXLiving

Edith & Nilsberg

Weitere Informationen und Bestellservice unter:

www.mplayer3.com

Ein Produkt der PONTIS Electronic GmbH
92521 Schwarzenfeld, Telefon (094 35) 54 07-0

PONTIS



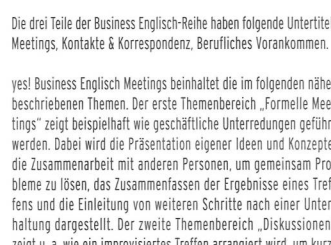
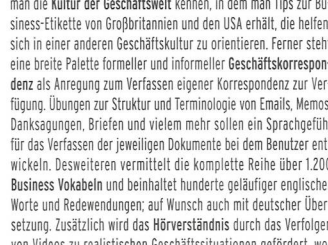
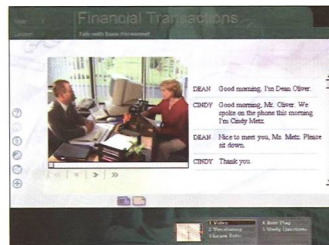
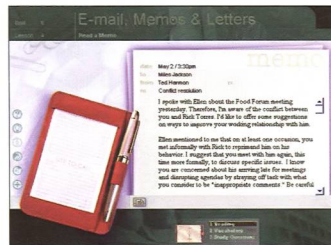
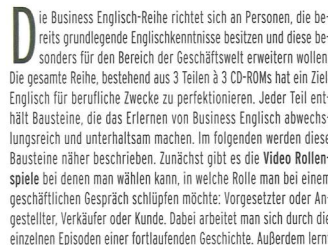
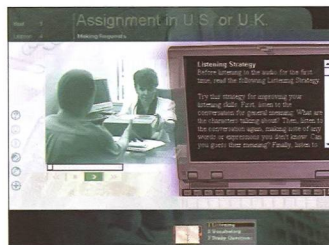
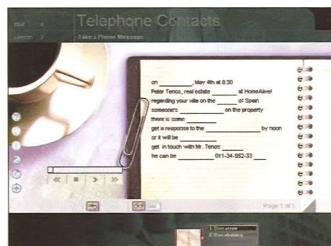
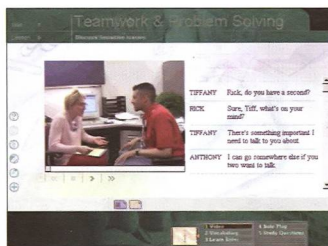
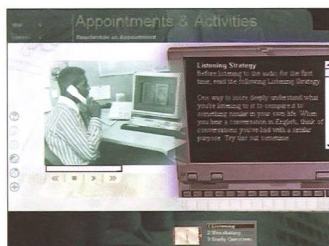
Music à la card

Perfektes Business Englisch: einfach lernen - effektiv kommunizieren

Sie kennen vielleicht folgende Situation: Ihr Kollege, der perfekt Englisch spricht, ist im Urlaub und Sie müssen nun selbst Kontakt mit einer Filiale, einem Geschäftspartner oder einem Kunden im Ausland aufnehmen.

Wenn Sie selbst perfekt Englisch sprechen, ist das kein Problem. Ist Ihnen Geschäftsendglish aber nicht so geläufig, kostet es Sie Zeit und Mühe die Informationen, die Sie benötigen, zu bekommen. Die neue Business English-Reihe von Syracuse bietet Ihnen verschiedene Themenbereiche mit Vokabeln und Redewendungen der Arbeitswelt, die Ihnen die Verständigung in Geschäftsendglish wesentlich erleichtern.

integriert, mit der die eigene Aussprache aufgenommen und wiedergegeben werden kann. Hierbei informiert die patentierte Spracherkennung IBM ViaVoice™, ob die Aussprache korrekt ist und hilft so, sie zu perfektionieren. Ferner gibt es Tipps zur richtigen Lernstrategie, die zur Optimierung des Lernfortschritts beitragen. Wenn man ihn überprüfen möchte, verschafft die Checkliste einen Überblick über den persönlichen Lernfortschritt. Zudem können im Elektronischen Notebook Anmerkungen zu den Übungen eingetragen werden.



Die Business English-Reihe richtet sich an Personen, die bereits grundlegende Englischkenntnisse besitzen und diese besonders für den Bereich der Geschäftswelt erweitern wollen. Die gesamte Reihe, bestehend aus 3 Teilen à 3 CD-ROMs hat ein Ziel: Englisch für berufliche Zwecke zu perfektionieren. Jeder Teil enthält Bausteine, die das Erlernen von Business English abwechslungsreich und unterhaltsam machen. Im folgenden werden diese Bausteine näher beschrieben. Zunächst gibt es die **Video Rollenspiele** bei denen man wählen kann, in welche Rolle man bei einem geschäftlichen Gespräch schlüpfen möchte: Vorgesetzter oder Angestellter, Verkäufer oder Kunde. Dabei arbeitet man sich durch die einzelnen Episoden einer fortlaufenden Geschichte. Außerdem lernt man die **Kultur der Geschäftswelt** kennen, in dem man Tipps zur Business-Etikette von Großbritannien und den USA erhält, die helfen, sich in einer anderen Geschäftskultur zu orientieren. Ferner steht eine breite Palette formeller und informeller **Geschäftskorrespondenz** als Anregung zum Verfassen eigener Korrespondenz zur Verfügung. Übungen zur Struktur und Terminologie von Emails, Memos, Danksgängen, Briefen und vielem mehr sollen ein Sprachgefühl für das Verfassen der jeweiligen Dokumente bei dem Benutzer entwickeln. Desweiteren vermittelt die komplette Reihe über 1.200 **Business Vokabeln** und beinhaltet hunderte geläufiger englischer Worte und Redewendungen; auf Wunsch auch mit deutscher Übersetzung. Zusätzlich wird das **Hörverständnis** durch das Verfolgen von Videos zu realistischen Geschäftssituationen gefördert, wodurch grundlegende Fähigkeiten verbessert werden können, um effektiv geschäftliche Beziehungen zu pflegen. **Wiederholungsfragen** am Ende jeder Übungseinheit bieten die Möglichkeit, zu überprüfen, ob man das richtige gesagt und getan hat.

Weitere Features:

Die yes! Business English-Reihe enthält das Random House Webster's Dictionary of American English mit mehr als 50.000 Wörtern. Außerdem ist eine Aufnahme / Wiedergabe-Funktion

Die drei Teile der Business English-Reihe haben folgende Untertitel: Meetings, Kontakte & Korrespondenz, Berufliches Vorankommen.

yes! Business English Meetings beinhaltet die im folgenden näher beschriebenen Themen. Der erste Themenbereich „Formelle Meetings“ zeigt beispielsweise wie geschäftliche Unterredungen geführt werden. Dabei wird die Präsentation eigener Ideen und Konzepte, die Zusammenarbeit mit anderen Personen, um gemeinsam Probleme zu lösen, das Zusammenfassen der Ergebnisse eines Treffens und die Einleitung von weiteren Schritte nach einer Unterhaltung dargestellt. Der zweite Themenbereich „Diskussionen“ zeigt u. a. wie ein improvisiertes Treffen arrangiert wird, um kurzfristig aufgetretene Probleme zu erörtern. Dabei werden Meinungen dazu geäußert, Lösungsvorschläge gemacht und diskutiert, wobei versucht wird die Gesprächspartner von Vorschlägen zu überzeugen. Dazu werden Gesprächsnotizen verfaßt. Ferner wird die Interpretation von Informationen demonstriert, die auf Charts präsentiert werden. Der dritte Themenbereich „Finanzielle Transaktionen“ zeigt Beispiele zum Umgang mit Bankangestellten, zur Analyse von Kontoauszügen, wie man Schecks, Überweisungen und Akkreditive anfordert.

Formal Meetings
Rethink What Means Informal

Listening Strategy
Before listening to the audio for the first time, read the following Listening Strategy.

If you find it hard to follow everything, start with a transcription. Try using the **Who, What, Where, When and Why** strategy. It might seem like the subject is there and things are same because both of you can hear for 70% so they keep talking.

1. Listening
2. Reading
3. Practice Transcription

Einfach professionell

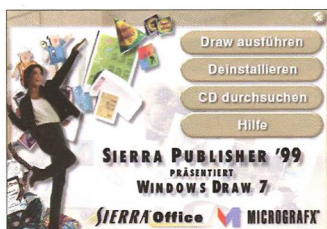
Sierra Publisher - So unkompliziert kann Leistungsfähigkeit sein!

Sie wollen professionelle Ergebnisse im Büro und zu Hause, haben aber nicht die Zeit, sich in ein komplexes Publishing-Programm einzuarbeiten? Sierra Publisher bietet Anfängern durch die vielen Vorlagen einen guten Einstieg in ein solches Programm und hält professionelle Werkzeuge für erfahrenere Anwender im Umgang mit Publishing-Programmen bereit.

Cliparts. Außerdem ermöglicht er eine Stichwortsuche, den Druck von Übersichten der Cliparts und den Import von Cliparts und Photos aus anderen Quellen.

Zusätzlich enthält der Sierra Publisher 32.000 Cliparts, Photos und animierte GIF-Dateien sowie 300 True Type Schriftarten.

Mit all diesen Werkzeugen des Sierra Publisher können Sie ein-drucksvolle Projekte für jeden Anlaß entwerfen. Für geschäftli-



Der Sierra Publisher ist ein Produkt für den Büro- und Heimbereich, mit dem Sie Ihren Projekten einen individuellen und vor allem professionellen Anstrich verleihen können. Er enthält 4 leistungsstarke Instrumente:

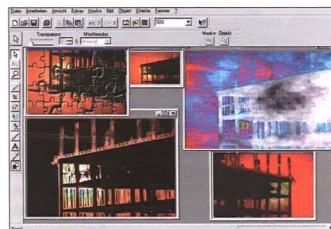
1. Windows Draw 7
2. Photo Magic
3. Instant 3D
4. Media Manager

Diese ermöglichen Ihnen ein absolut professionelles Arbeiten bei einfacher Handhabung.

Textes. Außerdem können grafische Texte mit verschiedenen Effekten versehen werden. Die Vorlagen-Kataloge für Büro, Zuhause und soziale Belange (Themen wie Schule, Kirche, etc.) sind voneinander getrennt und bieten so eine bessere Übersicht.

Photo Magic ist ein hochwertiges Bildbearbeitungsprogramm mit dem man Bilder einfach und schnell retuschieren kann. Es ermöglicht das Einscannen eigener Photos und deren Bearbeitung. Die Bilder können mit entsprechenden Werkzeugen und über 50 Spezialeffekten neu gestaltet werden. Dabei stehen beim Nach-

che Zwecke können Sie ohne großen Zeitaufwand beispielsweise Broschüren, Briefköpfe, Internetseiten, Briefpapier, Flyer, Mitteilungsblätter und vieles mehr kreieren. Für persönliche Anlässe stehen Ihnen beispielsweise Vorlagen für Kalender, Urkunden, Fotoalben, Einladungen, Spruchbänder und andere Projekte zur Verfügung. Wenn Sie also nach einem leistungsfähigen Programm suchen, daß sowohl den Anforderungen für berufliche Publishing-Projekte als auch den Anforderungen für private Projekte genügt, dann ist der Sierra Publisher genau der richtige Helfer für Sie.



Windows Draw 7 bietet eine benutzerfreundliche Oberfläche, druckfertige Vorlagen für geschäftliche und persönliche Anlässe und Projekt-Assistenten für Anfänger, die noch nie mit einem Publishing-Programm gearbeitet haben. Es enthält aber zusätzlich auch professionelle Zeichen- und Bearbeitungswerkzeuge für Profis.

Im folgenden werden kurz die neuen Features in Windows Draw 7 im Vergleich zu seiner Vorgängerversion vorgestellt. Windows Draw 7 bietet eine neue Benutzeroberfläche, die die Suche nach Vorlagen und Assistenten erleichtert. Die Textgestaltung ermöglicht jetzt auch die Arbeit mit mehrspaltigen Texten, die Einstellung des Abstands zwischen den Spalten und die Ausrichtung des mehrspaltigen

bessern und Retuschieren verschiedenste Assistenten hilfreich zur Seite. Die Bilder können auch einfach in Windows Draw 7 importiert werden.

Mit Instant 3D können in Dokumente, Internetseiten oder Präsentationen ganz einfach beeindruckende 3D-Texte oder -Grafiken eingefügt werden. Mit Hilfe der Assistenten können die Texte oder Grafiken mit Schatten, Texturen, Hintergründen und Beleuchtungen versehen werden.

Der Media Manager hilft bei der Verwaltung und Katalogisierung der Cliparts und Photos. Er bietet einen raschen Zugriff auf Photos und

Gestalten wie die Profis!

Briefbögen oder Einladungen. Visitenkarten oder Urkunden. Für individuelle Gestaltungsmöglichkeiten rund um Freizeit und Büro bietet Print Artist Gold fast unbegrenzte Möglichkeiten. Wenn's mal schnell gehen soll, besteht Zugriff auf zahlreiche Dokumentvorlagen. Ansonsten kann man der eigenen Phantasie völlig freien Lauf lassen. Da wird grafisches Arbeiten zum reinsten Vergnügen. Vom ersten Entwurf bis zum fertigen Ausdruck.

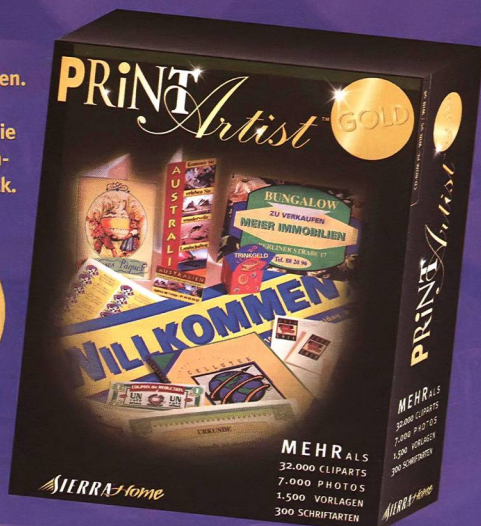
Über
2.500
druckfertige
Dokument-
vorlagen

3-D-
Animationen
für Präsentationen
und Web-Site-
Gestaltung

Bild-
und Photo-
bearbeitungs-
programm

integriertes
Schriften-
gestaltungs-
programm

Über
40.000
Illustrationen
und
Photos



SIERRA Home

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

SIERRA Home



Malen, entwerfen, gestalten und drucken: Print Artist Junior ist der kinderleichte Einstieg in Grafik-Programme für kleine und große Kinder. Einfache Bedienung macht das Erstellen von Postkarten, Einladungen, Aufklebern oder Zeichnungen zum reinsten Kinderspiel. Von der ersten Idee bis zum fertigen Ausdruck. Zahlreiche Funktionen fördern zudem die Kreativität auf kindgerechte Art und Weise. Da ist der Spaß schon vorprogrammiert.

Über 600 druckfertige
Vorlagen für Post-
karten, Aufkleber etc.

50
verschiedene
Schrifttypen

Über 5.000
kindgerechte
Grafiken

Verschiedene
grafische
Effekte

Gesprochene
Online-Hilfe

Kinder mögen's kreativ!

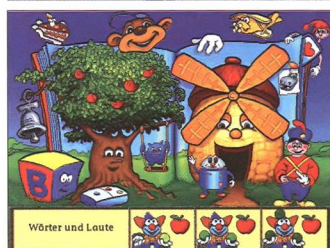
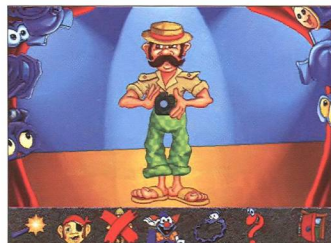
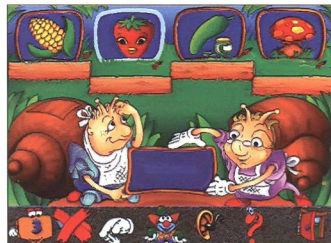
Mit ADDY Junior in eine neue Welt

...des Spielens und Wissens.

Kinder lieben Geschichten, Abwechslung und spannende Unterhaltung. Wenn all diese Dinge nicht nur Selbstzweck bleiben, sondern Spiel, Spaß und Lernen sinnvoll miteinander verknüpfen, dann sind Sie sicher bei den beliebten Vorschulprogrammen von ADDY Jr. angekommen.

Mit ADDY Jr., dem kleinen Cousin von ADDY, entdecken Kinder die abwechslungsreiche Welt des Spielens und Lernens am Computer. Ein lustiger kleiner Freund für die Jüngsten ab 4 Jahren, mit dem sie behutsame Schritte in die Welt der ersten Buchstaben und Zahlen machen können. ADDY Jr. zeigt, wie ein ideales Programm für Kinder aussehen kann: abwechslungsreich, farbenfroh, musikalisch und sehr verspielt.

zum Entdecken und Erforschen, 30 Lernspiele zum Lesen und Rechnen, viele Lieder und mehr als eine Stunde Zeichentrickanimationen. Vor dem phantasievollen kleinen Haus lernen die Kinder die Bewohner und Freunde von ADDY Jr. kennen. Mit ihnen können viele lustige Spiele veranstaltet werden. So hilft Robotick beim Anpflanzen magischer Blumen, Plop, der ungewöhnliche Hund, freut sich über eine neue Behausung und Bumm Bummidumm, das



merkwürdige Wesen, ist immer zu einem Schabernack aufgelegt. Im Haus von ADDY Jr. gibt es viel zu entdecken: so sind dort Puzzlespiele, ein Radio und ein Fernseher, das Gesichterspiel und ein originelles Filmstudio und vieles mehr. Im Zeichenprogramm können



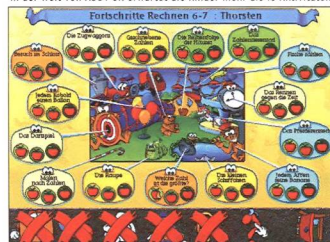
eigene Bilder erstellt werden und in der Küche warten leckere Rezepte auf den kleinen Juniorkoch.

Im Land des Wissens gibt es jeweils 15 Aktivitäten zur spielerischen Vorbereitung auf die Schule. Die Übungen sind in drei Stufen aufgeteilt, so dass ein Kind in seinem eigenen Tempo lernen kann. Mit dem Zauberbuch unternimmt es seine ersten Schritte in die Welt des Lesens. Es erkennt Silben, verbindet Klänge mit Bildern, Formen und Farben und lernt auf diese Weise sehr spielerisch das ABC. Beim Durchstöbern und Erforschen des Dachbodens beginnt das Kind zu rechnen. Während es mit Ballons jongliert und Bonbons gewinnt, wird das Kind mit den Zahlen vertraut gemacht.

ADDY Jr. ist ein vielseitiges und nach modernen, didaktischen Methoden konzipiertes Programm, das Kindern im Vorschulalter wichtige Impulse zum leichteren Einstieg in die Schule bietet. Für die Eltern gibt es eine Erfolgskontrolle und die Kinder erhalten durch gesprochene Kommentare immer Rückmeldungen darüber, wie gut sie gearbeitet haben und was noch verbessert werden kann. Und zum Abschluß aller Übungen mit ADDY Jr. gibt's zur Belohnung eine schöne Urkunde und per Post sogar eine kleine Überraschung!

Wenn die Eltern ihren Spröblingen unterstützend zur Seite stehen, erlebt die ganze Familie eine wundervolle Zauberwelt mit vielen Überraschungen, Aktivitäten und einer Menge neuer Freunde. Machen wir doch einfach einen kurzen Rundgang...

In der Welt von ADDY Jr. erwartet die Kinder mehr als 15 Aktivitäten



Ein Schlag ins Leere



Es ist völlig egal, ob Sie gerade am 18. Loch oder in Krondors engen Gassen zum Schwung ausholen - in beiden Spielen entscheiden gut geführte Schläge über Sieg oder Niederlage. Wenn aber Softwarefehler selbst die genialsten Züge verpuffen lassen, dann beginnt es bei passionierten Spielern zu gären. Doc Sierras Informationen helfen gegen mögliches Sodbrennen.

'Nur die Harten kommen in den Garten' -

3D Ultra Minigolf und seine Bestenliste

Auch wenn Sie gerade eine Spitzenrunde hingelegt und alle Konkurrenten in Grund und Boden gespielt haben, heißt das noch lange nicht, daß Ihr Name Eingang in die ewige Bestenliste („Beste Resultate“) findet. Wer sich in einem solchen Fall ungerecht behandelt fühlt, der überprüfe bitte zweierlei:

Hat sich in Ihren Spielernamen vielleicht ein Umlaut eingeschlichen? Ein Ä, Ü oder Ö? Wenn ja, dann ändern Sie den Namen schleunigst ab (aus H. Blödmann wird also H. Bloedmann - sieht ohnehin edler aus). 3D Ultra Minigolf kann mit Umlauten leider nichts anfangen.

Oder haben Sie an einem Loch unter Umständen die Option „Letzten Schlag wiederholen“ wahrgenommen? Womöglich noch in unlaute-rer Absicht? Sehen Sie, kleine Sünden bestraft unser Programm so- fort - den Eintrag in die Bestenliste können Sie sich abschminken.

Was Minigolfspielern mit Windows 3.1/3.11

so alles passieren kann

Alle, die noch mit diesem Programm arbeiten, sollten im Interesse eines ungestörten Spielverlaufs ihre Bildschirmschoner ausschalten, bevor sie mit ihrer Minigolfrunde beginnen. Außerdem kann es unter Windows 3.1 zuweilen zu dem allseits beliebten und immer wieder erheiternden **WIN32s-Error** kommen. Das Programm „Win32s“ ist eine 32-Bit-Emulation der Firma Microsoft und ermöglicht unter besag- ten Windows-Versionen den 32-Bit Zugriff auf das System. Ein Win32s-Error ist daher kein Fehler unserer Spiele, sondern sagt lediglich, daß auf Ihrem System aus den unterschiedlichsten Gründen kein 32-Bit-Zugriff erfolgen kann. Sie können sich aber Erleichterung verschaffen. Versuchen wir es zunächst mit Plan A:

1. Löschen Sie das Verzeichnis C:\windows\system\win32s (aber bitte nur win32s, pregol)
2. Installieren Sie nun Win32s erneut, indem Sie von der CD aus dem dortigen Verzeichnis Win32s\Disk1 die Datei Mssetup.exe starten.
3. Öffnen Sie die Datei SYSTEM.INI mit z. B. dem Windows-Editor und prüfen Sie,
4. ob sich im Abschnitt [386Enh] die Zeile device=c:\windows\system\win32s\w32s.386 befindet. Falls nicht, tragen Sie diese bitte von Hand ein (bitte nicht mit Filzstift auf den Monitor malen, nehmen Sie gefälligst die Tastatur).
5. Starten Sie Windows neu. Wenn das Programm nun einwandfrei läuft, deutet vieles darauf hin, daß dies die Ursache war.

Sollten Sie immer noch Win32s-Fehlermeldungen erhalten, war sie es offenkundig nicht. Jetzt schlägt die Stunde von Plan B. Durchaus

möglich, daß Ihr System aufgrund der Konfiguration einen 32 Bit-Zugriff nicht erlaubt. Überprüfen Sie also Ihre Windows-Einstellungen, und zwar wie folgt: Systemsteuerung->386 erweitert->Virtueller Arbeitsspeicher->Ändern.

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

Eine weitere mögliche Fehlermeldung ist der Satz „WinG need to be installed“. Starten Sie einfach die Datei „Mssetup“ aus dem Ordner WinG. Durch einen Klick auf „Continue“ läßt sich die Installation fort-führen. Nach der Installation müssen Sie Windows (wie immer) neu starten.

Falls Sie WinG bereits installiert haben und beim Start eines der bei- den Spiele die Meldung „Please update your Version of WinG“ erhalten, sollten Sie sich nicht auf Glatteis führen lassen. Sie brau- chen keine Update von WinG (witzigerweise gibt es nämlich nur diese eine Version), sondern ein Treiberupdate für Ihre Grafikkarte.

Möglich auch, daß Sie die Videos in den Spielen nicht sehen können. Dann sollten Sie Video für Windows installieren. Sie finden die Installationsdatei „mssetup.exe“ auf der CD im Ordner „vfw“.



Ein Schlag ins Leere

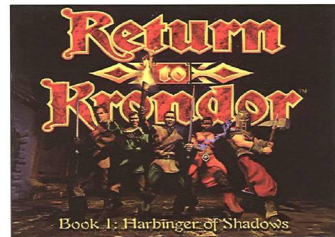
Erste Hilfe



Wenn BUG, der berüchtigte Fehlerdämon, Einzug hält in Midkemia -
mögliche Probleme bei Return to Kondor

Ein Hinweis gleich vorweg: Diese OEM-Version ist noch keine endgültige Verkaufsfassung. Sollten einige Details Ihr Mißfallen erregen, denken Sie bitte daran, daß das offizielle Produkt erst in ein paar Wochen auf den Markt kommt. Manche Kleinigkeiten (etwa das betuliche Aufschlagen der Bücher) werden bis dahin zu Ihrer Zufriedenheit geregelt sein. Trotzdem gibt es einige Besonderheiten, auf die wir Sie jetzt schon aufmerksam machen wollen.

Da wäre zunächst die Angelegenheit mit den Dateinamen. Die sollten möglichst knapp ausfallen. Bezeichnungen wie „Kampf mit dem



Return to Kondor

Ritter, der wo eine Streilaxt in der Hand hält“, mögen präzise sein, sind aber entschieden zu lang. Kürzen Sie die Namen auf maximal 10 Zeichen, und alles wird gut.

Desweiteren lassen sich einige Gegenstände partout nicht aufheben, wenn das Spiel in Direct3D läuft. In einem solchen Fall sollten Sie es mit einem Trick versuchen: Verändern Sie die Kameraeinstellung mit den Tasten „ß“ und „f“, so, daß der widerspenstige Gegenstand aus einem anderen Blickwinkel heraus zu sehen ist und versuchen Sie es danach erneut - wenn eine solche Einstellung zur Verfügung steht (wenn ja, erscheint ein Auge neben dem „Kondor“-Schriftzug). Da dieses Problem nur unter Direct3D auftritt, ist auch das Umschalten in den Softwaremodus hilfreich.

Wenn die Spielfigur durch Wände oder Gegenstände auf dem Boden laufen kann, liegt das nicht an dem neuesten Zauberspruch. Wahrscheinlicher ist in einem solchen Fall, daß mit Direct3D oder 3DFX manche Texturen einfach nicht geladen werden. Dagegen hilft in der Regel ein Austausch des Grafiktreibers. Manche ältere Treiber haben Probleme mit der Darstellung einer 3D-Spielfigur vor einem 2D-Hintergrund. Die meisten Grafikkartenhersteller bringen in Abständen von ca. 3 Monaten neue Treiber heraus. Loggen Sie sich via Internet auf der Homepage des Herstellers ein und suchen Sie nach einem aktuellen Treiber. Sind Sie fündig geworden, müssen Sie sich den nur noch herunterladen und ihn auf Ihrem Rechner installieren. Danach sollte sich dieses Problem eigentlich erledigt haben.

STAR CRAFT

EXPANSION SET

BROOD WAR

Korsar / Protoss / Nachschubjäger

Schau mir in die Augen

Kleiner

Neue Einheiten

Neue Welten

Neue Kampagnen

Die einzige offizielle Erweiterungs-
CD direkt von Blizzard!

„Galaktisch gut“!
GAMESTAR

Der Overmind ist gefallen!

Jetzt muß jede Spezies komplett neue Kampfsysteme erschaffen, um ihr Überleben zu sichern. Wie ein Phoenix aus der Asche erhebt sich Kerrigan, Königin der Klingen, in der Hoffnung, die Zergs wiederzuvereinen und die Herrschaft über den zerstörten Sektor an sich zu reißen. Ihr entgegentreten ist der ultimative Kräftevergleich!

Walkürenbomber / Terraner / Raketenfregatte



Sanitärer / Terraner / Feldarzt



Vergichter / Zerg / Schwere Kampfplieger



Schleicher / Zerg / Schwere Nachschub

StarCraft, Brood War und Battle.net sind Warenzeichen und Blizzard ist ein in den USA und/oder anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.de

INSTALLATION

SCHNELLSTART

3-D Ultra Minigolf

(Windows): Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint (Win95). Unter Windows 3.1/3.11 wählen Sie „Datei“ -> „Ausführen“ -> „D:\setup“

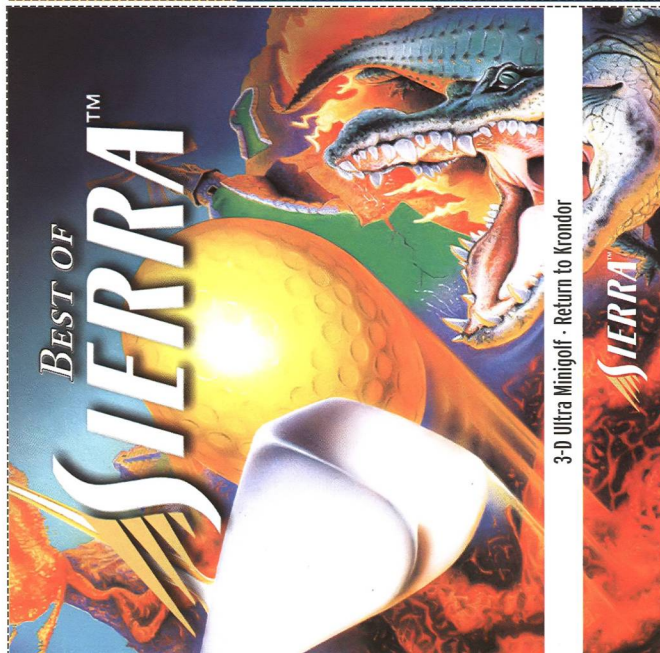
Mindestvoraussetzungen: -> Win 3.1 oder Windows 95 -> 406 MHz/66 -> 24mb CD-ROM-Laufwerk -> 8 MB Arbeitsspeicher -> SVGA 640x480 -> 256 Farben -> Windows-kompatible Soundkarte -> Maus, Tastatur

Return to Krondor

(Windows95/98): Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun Menü erscheint.

Mindestvoraussetzungen: -> Pentium 166 -> 24 MB Arbeitsspeicher -> 170 MB freier Festplattenspeicher -> 32 MB freier Speicherplatz für Windows-Auslagerungsdatei -> 16 bit DirectSound-kompatible Soundkarte -> 2 MB Grafikkarte

SIERRA™



3-D Ultra Minigolf · Return to Krondor

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 · Joshi Mosler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln · www.planetpixel.de
Anja Wülling · Ansgar Hiller · Oliver Funke · Ilga Tick

CD-ROM

Das Team, B&H

VERTRIEB

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

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH · Frankfurt/Main

AUFLAGE: 120.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

WIR DANKEN ALLEN, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:
Thomas Dönnecke, Birgit Fröhlich, Stephanie Garnault, Sebastian Gracco, Michael Junkel, Nathan Kaplan, Frank Matzke, Miriam Nau, Marie-Cécile Pineau, Stefanie Pranz, Natalie Rauh, Thorsten Reinmann, Jens Schäfer, Olivier Schittenhelm.

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 des Programmes 3-D Ultra Minigolf und der OEM Version Return to Krondor 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.

SPIEL DES JAHRES 1998...

...PC PLAYER, POWER PLAY, GAMESMANIA, NBC GIGA !



HALF-LIFE

SCHIESSEN UM ZU ÜBERLEBEN. DENKEN UM ZU GEWINNEN!



www.sierra.de

SCREENFUN



WAD
GAMES



92+
GameStar
Half-Life

PC
GOLD



PLATIN
PLAYER

PC
GOLD
Spiel
des
Jahres



© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Entwickelt von VALVE Software.

VALVE

Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

auch für diese Ausgabe haben wir uns wieder besonders viel Mühe gegeben, Sie mit tollen Preisen für Ihre Treue zu belohnen. Ganz innovativ geht es diesmal in unserer „Geschenkeboutique“ zu – denn auf der CeBIT Home 1998 in Hannover wurde der Mplayer3 – der wahrscheinlich kleinste „Walkman“ seit es tragbare Musikwiedergabegeräte gibt - zum ersten Mal offiziell präsentiert. Sie sehen also, wir machen nicht halt davor, auf allen erdenklichen Veranstaltungen nach adäquaten Preisen für Sie Ausschau zu halten. Und trotz der tollen Preise sind die Fragen, die Sie dafür beantworten müssen, mit einem gezielten Blick ins Heft ruck zuck beantwortet.

Viel Glück!

Frage 1:

Wie heißt der Autor der Romanvorlage für das Spiel „Middleearth“?

Frage 2:

Welche zusätzliche europäische Liga bittet der DSF Fußballmanager 99?

Frage 3:

Wie heißen die Roboter im neuen Action - Hit „Starsiege“?

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

☐ Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Name	Straße
Vorname	PLZ / Ort
Geburtsdatum	Telefon
Land	e-mail

Ausgefüllten Coupon bitte vor dem 30.04.1999 an folgende Adresse zurückschicken:

Cendant Software - Best of Sierra
Robert-Bosch-Straße 32 - D-63303 Dreieich

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

Datum / Unterschrift

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 03.03.99 bis zum 30.04.99 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.

Verlosung

Jetzt stecken Sie sie alle in die Tasche...

...denn der „MPlayer3“ von Pontis ist ein Zwerg unter den tragbaren Musikwiedergabegeräten und ein Riese in seiner Performance. Auf 16 MB MultiMediaCards im Briefmarkenformat können Sie Ihre Lieblingssongs, welche sowohl aus dem Internet als auch von Ihrer privaten CD Sammlung stammen können, komprimiert laden! Best of Sierra verlost drei dieser revolutionären Geräte. Sie sehen, es lohnt sich wieder einmal mitzumachen....

1. Preis: 1 MPlayer3

inclusive 3 x 16MB MultiMediaCards

2. Preis: 1 MPlayer3

inclusive 2 x 16MB MultiMediaCards

3. Preis: 1 MPlayer3

inclusive 1 x 16MB MultiMediaCards



Die nächste Ausgabe ist am
5. Mai 1999
überall im Zeitschriftenhandel

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion) Spiel komplett in Deutsch

3-D Ultra Minigolf

Ein traumhafter Kurs mit 18 kniffligen Löchern, seltsamen Kreaturen, bösen Fallen und unverhofften Helfern in der Not!

- Alle Bahnen in authentischem 3D (9 Klassiker und 9 Phantasiebahnen)
- Hohe Langzeitmotivation durch vier verschiedene Spielvarianten
- Stundenlanger Spielspaß für Anfänger und Profis durch EasyPutt- und TruePutt-Schwungsteuerung
- Bis zu vier Mitspieler gleichzeitig an einem PC

Mindestvoraussetzungen: → Win 3.1 oder Windows 95 → 486 DX2/66 → 2fach CD-ROM-Laufwerk → 8 MB Arbeitsspeicher → SVGA 640x480
→ 256 Farben → Windows-kompatible Soundkarte → Maus, Tastatur



Spiel 2 (komplettes 1. Kapitel in englischer Sprache, 380 MB)

Return to Krondor

Erstmals in Deutschland - das erste Kapitel eines phantasievollen und spannungsgeladenen Abenteuers nach Motiven des Bestsellerautors Raymond E. Feist. Die Krondor-Saga geht weiter!

- Mehr als 180 verschiedene Charaktere
- Opulente Grafik durch Hardware 3D-Unterstützung
- Welche Fähigkeiten Ihre Figur besitzt, bestimmen Sie - Erfahrungspunkte sind frei verteilbar.
- Rundenbasierter Kampfmodus mit unzähligen taktischen Feinheiten!

Mindestvoraussetzungen: → Pentium 166 → 24 MB Arbeitsspeicher → 170 MB freier Festplattenspeicher → 32 MB freier Speicherplatz für Windows-Auslagerungsdatei → 16 Bit DirectSound-kompatible Soundkarte → 2 MB Grafikkarte

