



BEST OF SIERRA

Nr. 5

Vollversion - Komplet in Deutsch

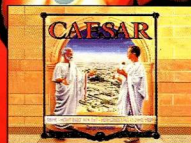
WOODRUFF and the SCHNIBBLE of AZIMUTH

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

Vollversion - Mit deutscher Anleitung

CAESAR I

Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!



S I E R R A ®



Inhalt

III

EDITORIAL

Seite 3

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

Woodruff, Caesar, Demos Seite 5

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Goblins, Buzuks, Menschen und ein Obersack Seite 8

Die Spielsteuerung Seite 10

Buzukueli für Anfänger - Glossar Seite 12

Der Lösungsweg Seite 14

CAESAR 1

Auch Caesar hat mal klein angefangen Seite 40

Die Spielsteuerung Seite 42

Kleiner Leitfaden für
den erfolgreichen Imperator Seite 44

NEUHEITEN

Sierra Pro Pilot Seite 24

DFS Fußball Manager 98 Seite 26

Lords of Magic Seite 27

Red Baron II Seite 30

DSF Off Road Seite 32

DSF Ski Racing Seite 33

Print Artist Seite 52

Red Baron II Poster Seite 28

Sierra's Entwicklungskiste Seite 34

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbrief Seite 6

Planet Sierra Seite 36

Best of Sierra Shop Seite 38

Edutainment Seite 50

Hinter den Kulissen Seite 53

Erste Hilfe Seite 54

Cover CD Seite 56

Impressum Seite 56

Verlosung Seite 58

Liebe Spielefreunde,

ich hoffe, Sie haben sich für die nächste Zeit nichts Wichtiges vorgenommen. Falls doch, müssen Sie es halt absagen. Denn „Best of Sierra“ hat Großes mit Ihnen vor. Ein Angebot, das Sie unmöglich ablehnen können: Wir laden Sie zu einer Reise ein! Für 14, 90 DM! Wer es also noch nicht getan hat, wird gebeten, sich schleunigst noch zwei oder drei Butterstullen zu schmieren, einen warmen Pullover einzupacken, eine Zahnbürste und ein wenig Seife mitzunehmen und sich auf die Wollsocken zu machen. Geben Sie Ihrem Freund bzw. Ihrer Freundin noch ein Bussi zum Abschied und canceln Sie alle übrigen Termine - in den nächsten zwei Wochen haben Sie wichtigere Dinge zu tun. Zeitreisen dauern nämlich eine Weile.

Sie haben richtig gehört - Zeitreisen. Seit H.G. Wells wissen wir, daß der gewöhnliche Zeitreisende zumeist ein Hobbybastler ist, der sich seine Zeitmaschine in mühevoller Kleinarbeit selbst zusammenschustert. Nun müssen Sie nicht befürchten, von uns einen Kurs in Feinmechanik verpaßt zu bekommen. Alles, was Sie für Ihre Zeitreise benötigen, sind ein Computer (den werden Sie haben, nehme ich an) und die neueste Best of Sierra Ausgabe. Im Zeitalter des Personalcomputers ist der Reisende nicht länger (wie bei H.G. Wells) auf eine Art Pferddecke mit Hyperraumantrieb angewiesen. Heutzutage reist man komfortabel mit dem eigenen PC vom heimischen Schreibtisch aus.

Unser erstes Spiel, „Woodruff and The Schnibble of Azimuth“, führt Sie ohne Umschweife in eine aberwitzige Welt der Zukunft. Nachdem es der Menschheit nach mehreren Anläufen endlich gelungen ist, sich selbst fast vollständig auszurotten, entwickelt sich auf der atomar verseuchten Erde eine neue Spezies: die Buzuks, ein friedliches und unendlich weises Volk. Doch nach einer gewissen Karenzzeit unter Tage, verlassen die überlebenden Menschen ihre Verstecke und es kommt zur Großen Schlacht. Die unterlegenen Buzuks geraten unter das diktatorische Regiment des neuen Präsidenten und seines Stellvertreters, des Obersacks. In dem witzigen und turbulenten Adventure schlüpfen Sie

in die Rolle des jungen Woodruff, helfen den Buzuks, sich aus Ihrer mißlichen Lage zu befreien, klären, was es mit dem „Schnibble“ auf sich hat und zeigen dem Obersack, was Sie schon immer über Despoten dachten.

Unser zweites Angebot katapultiert Sie in die entgegengesetzte Richtung, in die Vergangenheit. Mit „CAESAR“ lassen Sie per Mausclick zwei Jahrtausende europäische Geschichte souverän hinter sich und landen mitten im ersten römischen Kaiserreich. Augustus hat sich gerade erst zum Kaiser des Imperium Romanum küren lassen und sucht händeringend begeisterten- und leistungsfähige Statthalter für seine quer über Europa verstreuten Provinzen. Bauen Sie sich eine Hauptstadt nach Ihren eigenen Vorstellungen, sichern Sie Ihr Gebiet gegen raffigierigere Barbaren und verwalten Sie das Ihnen anvertraute Gemeinwesen nach allen Regeln der Administration, dann steht Ihrer Beförderung nichts mehr im Wege. Und wer weiß, vielleicht bringen Sie es ja fertig, selbst zum Kaiser von Rom ausgerufen zu werden. In dieser gelungenen Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation ist alles möglich, es ist eine Art Roman Way of Life.

Selbstverständlich hat Best of Sierra, Ihr Zeitreisenspezialist, auch etliche Kurztrips auf Lager: wir führen Sie in eine mittelalterliche Welt der Magie (Lords of Magic), in die Zeit des 1. Weltkriegs und seiner Kämpfe um die Lufthoheit (Red Baron II), wir zeigen Ihnen, wie Ihre Kinder in Zukunft besser lernen (Edutainment) und... wie Ihre eigenen vier Wände aussehen könnten (3D-Besser Wohnen).

Noch ein Tip vornweg: Bei unvorhergesehenen Unterbrechungen nimmt sich der coole Zeitreisende von heute selbstverständlich die Zeit und liest sich unseren Abschnitt auf Seite 45 über den ökologisch korrekten Umgang mit Bugs aufmerksam durch, anstatt hastig zum Telefonhörer zu greifen. Nach dieser Lektüre lösen sich die meisten Probleme wie von selbst.

Und jetzt wünsche ich Ihnen wie immer viel Vergnügen bei unseren Spielen
Ihr
Karl-Xavier Neubig



Von links nach rechts:

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

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



Die Sierra-Zeitmaschine steht bereit...

Gleichgültig, ob Sie sich in die Zukunft ‚beamen‘ oder in die Vergangenheit zurückkatapultieren wollen, in beiden Fällen müssen Sie noch einige Reisevorkehrungen treffen. Best of Sierra sagt Ihnen, was noch alles in den Kulturbbeutel muß.

Woodruff & The Schnibble of Azimuth

Wie kommt der Obersack auf Ihre Festplatte?

Wer der Obersack ist und was der so alles auf Ihrer Festplatte treibt, erzählen wir Ihnen auf der nächsten Seite. Lassen Sie sich nur soviel gesagt sein, daß Sie ihn für unser Adventure dringend brauchen, denn was wäre ein Adventure ohne einen richtigen Bösewicht? Doch auch Finsterlinge wollen zunächst einmal installiert sein.

Unsere Bemerkungen zur DOS-Installation müssen an dieser Stelle leider ausfallen. Der Grund: Woodruff und seine Freunde sind für Windows programmiert worden und das gute alte DOS guckt in die Röhre. Pech gehabt!

Unter **Windows 95** verliert der Installationsvorgang seinen Schrecken. Sie müssen lediglich die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen und kurz warten bis der Autostart erfolgt. Alternativ können Sie die Installation über die **Taskleiste** mit „**Start** → **Ausführen** → **D:setup.exe**“ auf den Weg bringen. Folgen Sie nun den **Bildschirmanweisungen**. Auch unter **Windows 3.1/3.11** legen Sie erstmalig die CD in aller Ruhe in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen dann in der **Menüleiste** des **Program-Manager**s **DATEI** → **AUSFÜHREN**. Geben Sie in die Befehlszeile nun Folgendes ein: **D:\WOODRUFF\SETUP** (falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht mit dem Buchstaben **D** gekennzeichnet ist, ändern Sie dies bitte entsprechend ab). Folgen Sie nun erneut den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Tauchen während des Systemtests die **Tataten-Fehlermeldungen Setup** verursacht eine **allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup** oder

Integer Devide by 0

auf, dann kann die Hardware Ihrer Zeitmaschine nicht erkannt werden. Aufmerksame Best of Sierra-Leser kennen den Schuldigen bereits: die Datei „sierra.ini“. Dieser ignorante Störenfried sollte schleunigst von Ihrer Festplatte entfernt werden. Er hat sich im **Windows-Verzeichnis** (**C:\windows\sierra.ini**) eingenistet. Holen Sie ihn da raus, **starten Sie danach Windows neu** und starten Sie erneut „**Setup**“. Bei der Aufforderung, Ihr System zu testen (Sie wissen schon, Setup kann nicht anders, das ist schon manisch bei ihm, er muß es einfach tun, um sicherzugehen ob...) klicken Sie auf „**Nein**“ und führen den Test nicht durch. Im nächsten Bild werden Sie gewarnt, Ihr System reiche nicht aus. Ignorieren Sie das tunlichst und fahren Sie mit der Installation fort.

Der Start in eine ungewisse Zukunft

Möglicherweise müssen Sie jedoch zuvor Ihre **Farbtiefe auf 256 Farben** umstellen. Alle Vorbereitungen sind getroffen und das **Raum-Zeit-Kontinuum** wartet nun darauf, außer Kraft gesetzt zu werden. Um dem Obersack zu zeigen, wo der Bartel den Most holt, müssen Sie jetzt nur noch zwei Dinge tun. Zunächst **starten Sie Windows neu** und dann klicken Sie das **Woodruff-Icon** in der **Sierra-Programmgruppe** an. Und schon werden Sie Zeuge einer dramatischen Entführung...

CAESAR I

Nachfolger des Augustus für sofort oder später gesucht!

Unser zweites Sonderangebot führt Sie mit der Sierra-Zeitmaschine stante pede ins Imperium Romanum. Augustus ist der erste römische Kaiser. Doch die Nachfragefrage ist noch offen. Die Höf- und Günstlinge des Kaisers belauern sich gegenseitig. Plötzlich erscheint ein unbekannter Statthalter aus den fernen germanischen Provinzen... Das Spiel ist noch für DOS programmiert worden, deswegen sollte es auch im DOS-Modus gespielt werden. Doch auch mit **Windows 95** können Sie sich zunächst weiterhelfen. Legen Sie zur **Installation** die **CD ein** und klicken Sie auf das entsprechende Spiel. Folgen Sie einfach den **Bildschirmanweisungen**.

Bei **Windows 3.1/3.11** dagegen haben Sie keine Chance. Wer Cäsar anstelle des Augustus werden möchte, der verlasse **augenblicklich Windows** und begeben sich zurück zu DOS.

Im **DOS** angekommen, legen Sie zunächst, wer hätte das gedacht, die CD-ROM in das gleichnamige Laufwerk und geben dann den Buchstaben ein, der für Ihr CD-ROM-Laufwerk zuständig ist, also in der Regel „**D**“. Bestätigen Sie die Operation mit **[Enter]**. Der Bildschirm zielt nun folgende Zeile: **D:\>**. Geben Sie nun **INSTALL** und drücken Sie die **(Eingabe- oder Enter)-Taste**. Die nun folgenden **Bildschirm-anweisungen** arbeiten Sie durch. Durch Drücken der **[Enter]-Taste** gelangen Sie zum nächsten Bildschirm. Möchten Sie **abbrechen**, genügt ein kurzgebundenes Drücken der **[ESC]-Taste**.

Wenn Sie eine **Soundblaster-** oder **kompatible Soundkarte** besitzen, wählen Sie auf dem entsprechenden Bildschirm „**Soundblaster**“ und drücken Sie im nächsten Bild „**2**“. Die Standardeinstellungen lauten in der Regel „**Int 5**“ bzw. bei der **IO-Card-Address „220**“. Ist Ihre

Soundkarte auf andere Werte eingestellt, dann nehmen Sie doch ganz einfach diese. Oder aber Sie ändern die Einstellungen Ihrer Soundkarte mit Hilfe Ihrer Soundkarten-Software auf die Standardwerte ab. Genauere Informationen entnehmen Sie Ihrem Soundkartenhandbuch.

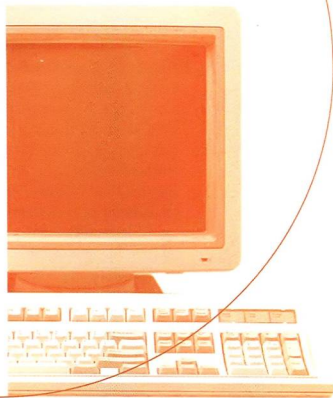
Der Start ins Römische Reich

Bei **Windows95** erscheint nach erfolgreicher Installation wieder der **Sierra-Auto-Starter**. Klicken Sie auf „**Schließen**“, um ihn zu beenden. Wechseln Sie nun über die **MS-DOS-Eingabeaufforderung** zu **DOS**, oder noch besser, **beenden Sie Windows** und **starten Sie Ihren Computer** im **MS-DOS Modus neu**.

Sie stehen kurz vor einer Bilderbuchkarriere. Sie brauchen nur in das **Caesar-Verzeichnis** zu wechseln, indem Sie **CD\CAESAR** in die Befehlszeile eingeben, und die **[Eingabetaste]** zu drücken. Starten Sie nun das Spiel durch Eintippen des geheimen Lösungsworts **CAESAR** und einem finalen Druck auf die **Eingabetaste**. Schon stehen Sie auf Ihrer ganz persönlichen Geröllhalde. *Nunc est agendum...*

Autorun oder nicht, das ist hier die Frage

Nachdem Sie die Spiele oder Demos Ihrer Wahl installiert haben, können Sie nunmehr die eigentlich unnötige Aktivierung des **Sierra-Auto-Runners** beim Einlegen der **BoS-CD** ausschalten, indem Sie im Hauptmenü das Kästchen unten links anklicken. Wenn Sie irgendwann das Menü wieder starten möchten, müssen Sie die Datei „**Autorun**“ auf der CD starten.



Installation



Print Artist 3 (Demo)

Print Artist kann man mit Fug und Recht als Klassiker bezeichnen - mehr als 150.000 verkaufte Exemplare in Deutschland sprechen eine deutliche Sprache. Die Demo gibt Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf die umfangreichen Bibliotheken, Clipart-Grafiken, Schriftarten und Zitate von Print Artist 3. Werden Sie kreativ und gestalten Sie Ihre Glückwunschkarten und Einladungen selbst. Schriftzüge lassen sich nach Belieben biegen, drehen oder verdoppeln. Auch der Einbau von Fotos ist problemlos. Mit Print Artist können Sie selbst die ausgefallensten Ideen realisieren. Schwebeln Sie in unzähligen Spezialeffekten für Text und Cliparts, lesen Sie Grafiken direkt vom Scanner ein oder importieren Sie Ihre Bilder in allen gängigen Grafikformaten. Wer es eilig hat, greift auf die druckfertigen Vorlagen und Dokumente zurück.

Sie brauchen mindestens: 486/SX - Windows 95 oder 3.1 - 8 MB - Doublespeed CD-ROM-Laufwerk - SVGA - Drucker



Print Artist 3
Lords of Magic

Red Baron II (Video)

Schlüpfen Sie für einige Sekunden in die Rolle eines WKI-Kampffliegers und verschaffen Sie sich einen Einblick in die Welt von Red Baron II, dem neuen Standard bei historischen Flugsimulationen. Die selbstablaufende Demo im AVI-Format erklärt Ihnen, worauf Sie achten müssen, wenn Sie einmal gegen den legendären Roten Baron antreten wollen. Wer weniger am Dogfight interessiert ist, sondern statt dessen eine von 10 Einzelmissionen oder aber einen kompletten Feldzug fliegen möchte, kann sich bei Red Baron richtig austoben. Das Programm legt sich nicht auf ein bestimmtes Spielziel fest.

Pro Pilot (Video)

Eine Flugsimulation wie aus dem Lehrbuch. Das dürfen Sie getrost wörtlich nehmen, denn Pro Pilot ist die ideale Lernsoftware für alle, die bald ihren Privatflugerschein machen wollen. Außerdem bietet Pro Pilot wunderschön gerenderte 3D-Landschaften, die aussehen, als stammten Sie vom Fotografen. Wählen Sie eine von fünf verschiedenen Maschinen und trainieren Sie mit einem virtuellen Fluglehrer alle Situationen, denen Sie auf Ihrem ersten Alleinflug begegnen können.

DSF-Ski (Video)

Unser kurzes Video im AVI-Format entführt Sie auf eine von sechs verschiedenen virtuellen Skipisten und vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck von der Rasan- und technischen Perfektion von DSF-Ski, der aufregenden Skisimulation von Sierra!

Red Baron II (Screensaver)

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



Red Baron II



Pro Pilot



DSF-Ski

So installieren Sie:

Die Installation unter **Windows 95** ist völlig unproblematisch. Klicken Sie im Autorun-Menü der BoSS-CD auf die Demo Ihrer Wahl und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Noch ein Hinweis: **Unsere Lords of Magic-Demo läßt sich nur über Windows 95 installieren und starten.** Alle anderen Betriebssysteme müssen leider draußen bleiben.

Unter **Windows 3.1/3.11** wählen Sie zunächst über den Dateimanager die BoS 5-CD an. Daraufhin öffnet sich freundlicherweise deren Verzeichnisstruktur. Suchen Sie im Ordner **Demos** nach dem Ordner **PA3** und öffnen Sie ihn. Darin befindet sich das Programm **setup**, das Sie mit einem künstlerisch begabten Doppelklick installieren.

Um sich den Red-Baron-Screensaver auf die Festplatte zu holen, klicken Sie im Verzeichnis **\Demos\Redbaron** auf die Datei **RB2**.

Und so starten Sie:

Alle **Demos** lassen sich durch einen Links Klick auf ihr Symbol in der Sierra-Programmgruppe starten.

Den **Bildschirmschoner** zaubern Sie sich über **Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> Anzeige -> Bildschirmschoner** auf das Desktop. Die Videos aktivieren Sie mit einem Doppelklick auf die entsprechende AVI-Datei (Propilot, Rb2, Ski).

Best of Feedback

Lieber BoS-Leser,

zum zweiten Mal nun Ihr Feedback auch in gedruckter Form und zum ersten Mal mit einem Brief des Monats. Daß wir diesen Brief ausgewählt haben, hat nichts, wie man vermuten könnte, mit Bauchpinselei zu tun. Obwohl wir uns natürlich freuen, soviel nettes Lob zu bekommen, fanden wir diesen Brief und seinen Schreiber einfach originell. Wenn jemand sich für etwas so begeistern kann, daß er am liebsten der ganzen Welt dasselbe zuteil kommen lassen will, das finden wir in der heutigen Zeit schon bewundernswert. Also, lieber Herr Fischer, wir hoffen, daß Ihre Freunde und Bekannten sich inzwischen selbst für die BoS begeistern konnten, so daß Ihre „PR-Aktivitäten“ für uns Sie nicht am Ende noch in den Ruin treiben.

BRIEF DES MONATS

Nächstenliebe mit Best of Sierra

...Ich habe lange überlegt, ob ich wirklich schreibe, weil ich bei Leserbriefen immer einen faden Beigeschmack habe. Lobt man zu sehr, wirkt dies ein bißchen wie anbiedern... kritisiert man zu viel, wird der Schreiber sehr schnell als Nörgler abgetan. Keine Angst, natürlich will ich mich anbiedern... Na ja, jedenfalls haben Sie in Ausgabe 3 von „Best of Sierra“ nochmals um Aktivitäten gebeten und nun dachte ich, vielleicht finden Sie meine Geschichte doch irgendwie interessant. Ich bin nämlich nicht das, was man als Spielfreak bezeichnen könnte. Für mich war ein Computer ein reines Arbeitsgerät, wobei ich bereit war, für Anwendungssoftware Geld auszugeben, aber für Spiele...? Irgendwann im Oktober „stolperte“ ich über die BoS Nr. 2 und damit begann das Drama. Ich wurde plötzlich zum Adventure-Fan. Es gefiel mir natürlich auch, daß die BoS-Serie mit 14,90 DM genau meinen Vorstellungen von Ausgaben für Spiele entsprach. In einigen Katalogen fand ich dann weitere Spiele von Sierra in ähnlichen Preisklassen. Im Prinzip ein unerhörter Vorgang... ich gab Geld für Spiele aus. Nun habe ich eine weitere ulkige Eigenschaft. Wenn mir irgend etwas toll gefällt, glaube ich immer, das müßte anderen Menschen ebenso gefallen. Aber unter Umständen waren die genauso „unwissend“ wie ich vorher. Also habe ich sämtliche Zeitschriftenläden der Umgebung von der BoS „befreit“ und an Freunde, meine Studenten an der Fachhochschule und Kollegen verschenkt. Das Ergebnis war höchst erfreulich, denn alle haben sich nicht nur gefreut, sondern waren zu 90% genauso begeistert wie ich. Nun könnten Sie natürlich sagen, wenn er 12 BoS kauft, kann er auch ca. 100 DM für ein neues Produkt von uns ausgeben. Theoretisch absolut korrekt, aber ich kann für dieses Geld eben ca. 8 anderen Menschen eine Freude machen. Übrigens hat sich dieses Verfahren bei den Nummern 4 und 5 nicht geändert, das Ergebnis ist nach wie vor unverändert (langsam wird's teuer, macht aber immer noch Spaß!). Ist doch eine verrückte Geschichte, oder?...

Harald Fischer, Berlin

Flipper statt Tannenbaum

Leider habe ich nun sehr wenig Zeit, Ihnen so richtig die Meinung zu geigen. Ich werde mich also kurz fassen, denn da sind immer noch ein paar Geschenke zu verpacken, der Weihnachtsbaum im Wald zu schlagen und zu schmücken, sowie die Koffer für den lang ersehnten Winterurlaub zu packen: Rein zufällig habe ich die BoS heute entdeckt, als ich mit Fräulein Tochter auf Geschenksuche war. Sowaß muß doch an die Große Glocke gehängt werden. Zwei Ausgaben habe ich schon verpaßt. Hoffentlich klappt es noch mit dem Nachbestellen. Die erste Computerzeitschrift seit Jahren, der ich eine Zukunft vorhersage. Ihr habt meinen Nerv voll getroffen. Die Spieleauswahl hätte gar nicht besser sein können. Al Lowe begeistert mich schon seit meinem ersten AT/286. Und Sohnmemann ist einer der enthusiastischsten Flipperspieler aller Zeiten. Da ich neben meinem eigenen PC und jenem von Herrn Sohn auch noch Frau und Kinder sowie unser Eigenheim zu versorgen habe, kommt mir Ihre Zeitschrift wirklich wie gerufen. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Wenn schon ein Glossar (Seite 19), dann bitte alphabetisch. Nicht so zipperlich mit der Rubrik „Planet Sierra“. Warum denn kein Bestellschein für die lieferbaren Produkte? Bei den Neuheiten fehlen mir die Angaben zu minimal erforderlichen Hardware...

Norbert Schneider, Münster

BoS: Daß Sie sich trotz akuten Zeitmangels während der Weihnachtsvorbereitungen so intensiv mit unserer Zeitschrift beschäftigt haben, empfinden wir als sehr großes Kompliment. Wir hoffen, daß wir Sie und Ihre Familie auch weiterhin mit der BoS begeistern können. Nun zum „Schatten“: Wie Sie bei Woodruff sehen werden, ist es uns diesmal gelungen, das Glossar in alphabetischer Reihenfolge zu erstellen. Bezüglich des Bestellscheins, haben wir mit voller Absicht darauf verzichtet, weil wir unseren Lesern nicht den Eindruck geben wollten, daß es sich bei BoS um ein verstecktes Verkaufskatalogchen handelt. Wenn Sie aber Feuer und Flamme für eines unserer Spiele sind, können Sie jederzeit per Fax (06103-9940-35) oder Telefon (-53) direkt bei uns bestellen und auch gleichzeitig die Mindestvoraussetzungen erfragen.

Feedback

Antiquitäten gesucht

Zu Beginn erst einmal ein Lob, denn die Tatsache, daß ein Softwarehersteller selbst ein derartiges Angebot macht, muß man schon hoch anerkennen. Als ich Mitte August Best of Sierra im Zeitschriftenregal sah, fand ich das toll aber bereits da wollte ich euch einen Vorschlag zukommen lassen, den Ihr wie es im zweiten Heft schien, wie von Geisterhand erfahren hattet. Schlimm ist nur, daß von diesem guten Ansatz schon in der dritten Ausgabe nichts mehr zu sehen ist. Dabei dreht es sich um absolute Klassiker, wie KQ1 bis KQ3, die ersten PQ und SO Teile sowie Larry 1-3 oder den „UrLarry“ als PC-Version, über solche kleinen Bonbons würden sich sicher Fans dieser Raritäten freuen und den jüngsten Computerspielern sollten sie nicht vorenthalten bleiben, es wäre schon super, wenn es solche „Beilagen“ wenigstens in jeder zweiten Ausgabe gäbe.

Peter Altrichter, Schimborn

BoS: Viele Leser haben uns wie Sie gefragt, warum wir nicht öfters ältere, fast schon antike Spiele mit auf die CD legen. Wir müssen gestehen, daß wir nicht vermutet haben, daß so viel Interesse an diesen meistens doch recht pixeligen Urversionen besteht. Aber abgesehen davon, wird es uns auch zukünftig nicht oft möglich sein, solche „Bonbons“ beizufügen, denn durch den begrenzten Speicherplatz auf der CD ist es auf schon recht schwierig, zwei Vollversionen auf die CD zu „quetschen“. Außerdem versuchen wir unseren BoS Lesern immer die neuesten Demos zu liefern, die sonst noch nicht erhältlich sind. Aber ein kleiner Tip: Für alle Sammler haben wir die größten Reihen zu Collections zusammengefaßt (Police Quest, King's Quest, Space Quest, Larry, etc.). Darin sind von der ersten Version an alle Teile enthalten.

Gruselflipper - Kindgerecht

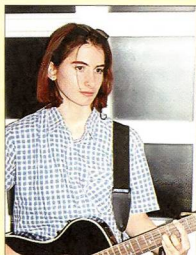
Ich hoffe, daß auch Kinder an der Verlosung teilnehmen dürfen. Ich bin nämlich 11. Ich wohne in Borken in Nordrhein-Westfalen. Ich finde Eure Produkte echt klasse. Ich habe mir schon die zwei Folgen gekauft. Als meine Eltern erfahren haben, daß es sich um einen Gruselflipper handelt, hatten sie Zweifel. Doch der Flipper ist echt gut. Ich finde die Aufmachung Eures Heftes ist Euch sehr gelungen. Nur die Komplettlösung finde ich nicht ganz so gut. Z.B. Ich versuche bei King's Quest 7 immer dem Windpferd den Sattel aufzusetzen. Es gelingt mir nicht! Mein Urteil: gut +

Nikolaus Kellermann, Bocholt

BoS: Lieber Nikolaus, natürlich dürfen bei unserer Verlosung alle Leute von 0-199 mitmachen. Was Dein Problem mit der Komplettlösung von KQ7 betrifft, da haben wir etwas für Dich. Unsere lieben Kollegen vom Sierra Kundendienst haben sich sofort aufgemacht, eine Lösung für die Stelle zu finden an der Du hängen geblieben bist. Hier der Vorschlag unserer Profis: ... Durch den Ozean und den Tempel erreicht, wird das Eis mit dem Kristall geschmolzen. Die Eiskönigin gibt Ihnen ein magisches Zaumzeug, mit dem Sie den Pferdetraum, der auf der Spitze des Berges haust, einfangen können. (Dazu müßt Du Dich hinter der Höhle verstecken und das Zaumzeug im richtigen Moment auf das Pferd anwenden), worauf dieses Kapitel nach einer weiteren Zwischensequenz ebenfalls beendet wäre... Wir hoffen, daß Du damit einen Schritt weiter kommst. Viel Spaß noch mit King's Quest 7.

Verlosung Best of Sierra Nr.3

And the winner is...



1. Preis:
Claudia Dollberger
Altenberg (Österreich)



2. Preis:
Ronny Malyska
Riesa



3. Preis:
Gerhard Hopf
Hannover

Herzlichen Glückwunsch!

Das Lösungswort lautet:
KONTINENT

Gobliiins, Buzuks, Menschen und ein Obersack

Über Woodruff, den unfreiwilligen Helden unseres neuesten Abenteuers, und seine Verwandten aus prä-atomarer Zeit, die Goblin-Kobolde.

Mit dem Fantasy-Adventure „Gobliiins“ landete Coktel Vision, eine junge französische Softwarewerkstatt, Anfang der 90er Jahre einen unerwarteten Erfolg sowohl beim Publikum, als auch bei der kritischen Fachpresse. Die Gobliiins waren vorwitzige kleine Kobolde von hoher Niedlichkeitsdichte, die sich in einer zumeist feindlichen Umwelt zu behaupten hatten. Nicht gerade eine revolutionär neue Spielidee, könnte man meinen. Putzige, kinderfreundliche Helden, die sich in einer eigenen Märchenwelt gegen allerlei übelwollende Hexen, Zauberer, Gnome oder, schlimmer noch, Monster durchsetzen mußten, gab es schließlich genug.

zitierten, der wollte gebeten werden. Eine undankbare Aufgabe. Doch mit vereinten Kräften, den magischen Fähigkeiten eines Ignatius, den technischen Kenntnissen eines Oups, dem zupackenden Naturreich eines Asgard und der Intuition des adventure-erfahrenen Spielers sollte der Zähmung des Widerspenstigen und der Heilung des Gesalbten nichts im Wege stehen.

„Gobliiins 2“ entledigte sich eines „Y“ und gleich auch eines Helden. An dem gobliins-typischen Konzept jedoch änderte sich nichts. Fingus, der zurückhaltende, aber ausgeschlafene Kobold, war auf den exzotisch-vertierten Winkle, den Kerl mit der harten Faust, angewiesen, um sich den Mächten des Bösen entgegenzustemmen. Ruchlose Kidnapper hatten in erpresserischer Absicht den Thronfolger der Gobliiins entführt. Fingus und Winkle erhielten vom völlig verzweifelten König den Auftrag, die Entführer ausfindig und dingfest zu machen.

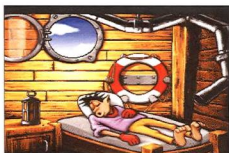


Drei kleine „I“ im Namen, drei kleine Kobolde im Spiel. In den Knudeldgrafiken des ersten Gobliiins-Spiels verstecken sich etliche Rätsel von teils knackigem Schwierigkeitsgrad. Was diese Puzzles so interessant macht, ist die Tatsache, daß der Spieler die unterschiedlichen Fähigkeiten jedes einzelnen Gobliiins optimal einsetzen muß, um durch geschickte Kooperation die Fallen und Hindernisse zu überwinden. Doch statt wildem Rumpfroben hilft meist auch der gute, alte und hoffentlich gesunde Menschenverstand weiter.

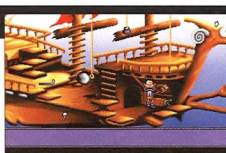


Die King's Quest-Reihe des damaligen Konkurrenten Sierra ist da nur ein (wenigleich das bekannteste) Beispiel unter vielen. Und dennoch gelang den Entwicklern von Coktel Vision ein einzigartiger Wurf. Das Ungewöhnliche an den Gobliiins waren nicht nur der Spielwurf der Handlung und die wunderschönen Grafiken, sondern vor allem die zutiefst verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere, die der Spieler miteinander zu kombinieren hatte, wollte er das Abenteuer heil überstehen und den Oberbösewicht besiegen.

Ohne die magischen oder praktischen Eigenschaften seiner Wichtelkollegen wäre der einzelne Gobliiins schon nach wenigen Spielminuten reif für den Friedhof der Kuscheltiere.



Gobliiins Ahoi (oder heißt das in diesem Falle „Ahoi!“): Wieviele hinterhältige Fallen kann ein guter Programmierer auf einem simplen Oberdeck verstecken? Der Spieler findet die Antwort recht schnell heraus - wenn er gut ist. Ansonsten dauert es eben etwas länger, vielleicht sieht er dafür aber auch die eine oder andere (Ablebe-)Grafiksequenz, die der zielstrebige Rätsellöser versäumt.



In den nächsten beiden Jahren brachte Coktel Vision noch zwei weitere Abenteuer der Gobliiins auf den Markt, zunächst wie damals üblich auf Diskette, später dann, mit verbessertem Sound, wirkungsvollen Effekten und englischer Sprachausgabe auch auf CD-ROM.

In der ersten Folge erhielten die drei Kobolde Ignatius, Oups und Asgard den Auftrag, den Zauberer Niak herbeizuschaffen. Dieser sollte dem todkranken König der Gobliiins wieder auf die Beine helfen. Gegen die rätselhafte Krankheit des Gobliiins-Herrschers war mit konventionellen medizinischen Maßnahmen offenkundig nichts zu machen. Doch Niak war nicht nur ein begnadeter Zauberer, sondern auch ein eigensinniger und eitler Wicht. Der Mann ließ sich nicht herbei-

Anfang 1994 erschien dann „Gobliiins 3“ - und, der geneigte Leser ahnt es schon, wieder mit einem weiteren fehlenden „Y“ und einem Helden weniger. Im Mittelpunkt stand diesmal Blount, der Starreporter der „Goblin-News“, dem besten Blatt im Koboldreich. Blount war ein Knüller auf der Spur - dem Streit zwischen zwei rivalisierenden Goblin-Stämmen. Was ein richtiger Reporter ist, der riskiert für eine gute Story Leib und Leben. Folgerichtig mutierte Blount bei seinen Recherchen zeitweise zum Riesen, begegnete einem Werwolf und... Wynona, einer reizenden Goblina. Der Spieler mußte beweisen, daß die Dame an den Richtigen geraten war. Also puzzelte er sich quer durch 19 Ebenen (wie immer im Teamwork), um am Ende den Streit zwischen den Stämmen zu schlichten und vor Blounts Herzdame gut dazustehen.

Noch im gleichen Jahr präsentierte Coktel Vision mit „Woodruff & The Schnibble of Azimuth“ ein Spiel, das mit dem Gobliiins-Konzept durchaus vergleichbar war, sich aber in vielerlei Hinsicht von den ersten drei Gobliiins-Folgen unterschied. Ein Seitenlinie, sozusagen. Das lag nicht nur daran, daß das Spiel mit der reziproken Relation zwischen Vokal und Held ganz ohne „Y“ unweigerlich schief gegangen wäre. Die französische Softwarefirma wollte eine komplexere Welt entwickeln, als dies mit der bewährten Gobliiins-Technik möglich gewesen wäre. Außerdem hatte das Coktel-Team stets von einer Gobliiins-Trilogie gesprochen und man wollte sich nun ungern dem Vorwurf aussetzen, nicht bis drei zählen zu können.



Die üppige Vegetation kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich die Welt seit den letzten Atomkriegen ziemlich verändert hat. In den Urwäldern entwickelten sich geheimnisvolle neue Spezies aber auch völlig harmlose und friedliche Wesen wie die Buzuks. Die Menschen hingegen haben in ihrer Stadt am Purpurhügel einen Polizeistaat errichtet. Professor Azimuth, ein angesehener Wissenschaftler, beschäftigt sich gerade mit einem wichtigen Experiment, als die Schergen des Obersacks in sein Haus eindringen. Der Mann hat etwas zu verbergen...



Die Welt der Buzuks - ein kulturhistorischer Überblick

Manche Eigenarten der Buzuks sind für normale Menschen zunächst nur schwer zu verstehen. Die Völkerkunde-Spezialisten von 'Best of Sierra' haben daher einige Informationen über das dieses seltsame Völkchen zusammengetragen.

Die Stadt am Purpurhügel setzt sich auf mehreren Ebenen aus ca. 40 Bildschirmen (Innen- und Außenansichten) zusammen. Diese 'Stockwerke' bestehen aus 3 bis 5 Bildschirmen, die alle miteinander verbunden sind. Suchen Sie nach diesen Passagen, denn für die Lösung so manchen Puzzles ist es nötig, zum Ausgangsbildschirm der jeweiligen Ebene zurückzukehren. Der Spieler beginnt in der Unterstadt und arbeitet sich kreisförmig bis zum Ziel nach oben vor.

Doch wer die 12 Ziffern der Buzuks nicht kennt, steht alsbald vor verschlossenen Türen. Ohne eine bestimmte Kombination gibt auch das Tobozon, eine Art Fernsehen, keinen Mucks von sich. Die Buzuks haben ein System entwickelt, das aus 12 Ziffern besteht und an das Tastenfeld eines Telefons erinnert: KAH, ZIG, SIO; BLAZ, DRU; GÖZ, LRZ; POO; TBZ; GNEE; BNZ und GLAP. Der Zugangscode für eine Tur besteht immer aus vier verschiedenen Ziffern.

Auch im Buzuk-Reich ist die Macht des Geldes ungebrochen. Doch die Zeiten von DM, Euro oder Dollar sind passé. Strul heißt die Währung der Zukunft. Zu Beginn des Spiels ist Woodruff arm wie eine Kirchenmaus und Arbeit verbietet sich für einen anständigen Buzuk von selbst. Also muß er seine Strulchen mit Zocken verdienen.

Bevor der Obersack kam, wurde das Buzukreich vom Rat der 7 Weisen regiert. Jeder dieser Weisen verfügte über eine Silbe, mit der allein er rein gar nichts anfangen konnte. Doch die Weisen kombinierten die 9 Silben des Alphabets zu insgesamt 7 Formeln, mit deren Hilfe sie die Stadt am Purpurhügel regierten.

Der Rat der Weisen tagte auf drei Etagen des Buzuktempels. Dort trafen sich in unregelmäßigen Abständen der Weise des Wortes (und Hüter der Elementarsilbe), der Zeitweise und stolze Besitzer der Zeitsilbe), der Weise der Kraft (mit der Energiesilbe), der Fruchtbarkeitsweise (und intime Kenner der Grünen Silbe), der Weise der Begabung (nebst der sorgsam gehüteten Künstlersilbe), der Gesundheitsweise (und profunde Expertin der Medizinsilbe...äh...silbe)



und der Weise des Geschmacks mit seiner Buzujajoli. Das war ausnahmsweise keine Silbe, sondern die Leib- und Magenspeise der Ratsmitglieder. Nach übereinstimmenden Überlieferungen soll es ein sehr schmackhaftes Gericht gewesen sein. Daneben gab es noch spezielle Silben für Intuition, Führung und Beratung. Die Kunst, diese Silben zu 7 Formeln zu kombinieren, macht die Buzuks zu waschechten Nachfahren der Goblines: Die Gedächtnisformel, mit der Erinnerungen am Leben gehalten wurden, die Heiterkeitsformel, die die Buzuks zum Singen und Tanzen animierte, die Wahrnehmungsformel, die dem Kenner sämtliche Tricks und Kniffe bescherte, die Wachstumsformel, mit deren Hilfe man ein Wachstumshormon herstellen konnte, die Vergangenheitsformel, die den Beschwörenden in die Vergangenheit versetzte, die Kraftformel, die jeden Buzuk zum Energiepaket werden ließ und zuguterletzt die Diagnoseformel, mit der sich die Ursprünge des Bösen lokalisieren ließen.

Den sieben Weisen war es gelungen, das Böse nicht nur aufzuspüren, sondern sogar im Schrotznog, einem heiligen Gefäß, einzusperren! Das war der Grund für ihre Friedfertigkeit.

Leider war besagtes Gefäß in den Wirren der Großen Schlacht unter nie ganz geklärten Umständen abhanden gekommen. Auch der Rat der Weisen verstreute sich in alle Winde. Unter der Herrschaft des Obersacks gab es für die Weisen nichts mehr zu regieren.

Für Woodruff, unseren neuen Helden, ist das eine harte Nuß. Wenn er den Obersack so richtig abledern möchte, muß er zunächst die Silben finden... und den Schrotznog... und das Monster... den Schnibble... Azimuth... Sie sehen schon, liebe Leser, es wartet eine Menge Arbeit auf Sie, die auch noch unter erschwerten Bedingungen geleistet werden muß. Während einer Lachsalmé das Richtige zu tun, ist nämlich gar nicht so einfach.

In 'Woodruff & The Schnibble of Azimuth' sind an die Stelle der Goblines entfernte Verwandte getreten, die Buzuks. Die Handlung spielt nicht wie bisher im Reich der Kobolde, sondern ganz prosaisch auf der Erde. Die hat sich von den letzten Atomkriegen gerade soweit erholt, daß die ersten Menschen es wagen können, ihren unterirdischen Verstecken den Rücken zu kehren und sich an die Rückeroberung der Erdoberfläche zu machen. Doch der Dschungel, der sich im Laufe der Jahrhunderte wieder ausgebreitet hat, scheint undurchdringlich. Einzig der sogenannte 'Purpurhügel' läßt eine Besiedelung zu. Dumm nur, daß ausgerechnet dort eine neue Rasse entstanden ist, die Buzuks, ein friedliches Volk, das auf solche archaischen Spielereien wie Kriege längst zu verzichten gelernt hat. In ihrer Verblendung mißdeuten die Menschen die Friedfertigkeit der Buzuks als Aggression und zetteln einen Kampf um den Purpurhügel an. Mit der 'Großen Schlacht' scheint das Schicksal der Buzuks besiegelt: Sie verlieren ihre Freiheit und kulturelle Eigenständigkeit an den Präsidenten der Menschen und dessen rechte Hand, den Obersack. Die letzte Hoffnung der Buzuks ist Professor Azimuth, der Entwickler des sagenumwobenen 'Schnibble', von dem keiner so recht weiß, was es ist.

Als dem Obersack, der seine Untertanen mit immer neuen Steuern und Abgaben belüchelt (ob er mit Vornamen 'Theo' heißt, ist unbekannt), Gerüchte über staatsgefährdende Umrtriebe zu Ohren kommen, entschließt er sich, zu handeln. Er ordnet eine Razzia im Labor des Professors an. In letzter Sekunde gelingt es Azimuth, den kleinen Woodruff unter einem Videofrotzer zu verstecken. Als die Gefahr vorüber ist, krabbelte Woodruff zurück in die Freiheit. Doch zu welchem Preis! Der kleine Junge ist vorzeitig erwachsen geworden und er weiß weder, wer er ist, noch wo er sich befindet. Das ist Ihre Chance, liebe Leser! Schlüpfen Sie in die Rolle eines großen Kindschöpfes, lüften Sie das Geheimnis des Schnibble (nicht zu verwechseln mit dem satt-sam bekannten Schnibbelchen!), machen Sie ein Monster fertig und jagen Sie den Obersack zum Teufel!

Steuertafel, Tobozon und die Gewalten des Meisters

- über den Bildschirmaufbau und die Spielsteuerung bei Woodruff und seinen Kumpanen.

„Best of Sierra“ zeigt Ihnen, worauf Sie achten müssen, wenn Sie dem Obersack ans Leder wollen. Nach der erfolgreichen Installation erscheint ein Spielbildschirm, der sich in drei verschiedene Zonen aufteilt: die Steuertafel, den Mittelteil und die Instruktionszeile.

Im Mittelteil verfolgen Sie die Handlung unseres Abenteuers, hier geht die Action ab. Damit Ihnen keines der zahlreichen Details entgeht, läßt sich diese Zone bisweilen nach oben, unten oder zur Seite „scrollen“.

Das Kernstück der Spielsteuerung - die Steuertafel

Die besteht aus drei Symbolen und erscheint, sobald Sie den Cursor



an den oberen Bildschirmrand bewegen.

Hinter dem Manager-Icon verbirgt sich ein Menü mit den Optionen **SPEICHERN**, **LADEN** und **VERLASSEN**.

Unter **SPEICHERN** finden Sie einige vorprogrammierte Positionen, unter denen Sie Ihre verschiedenen Spielstände speichern können. Mit der Option **LADEN** können Sie ein bereits abgespeichertes Spiel erneut aufrufen und mit **VERLASSEN** beenden Sie das Spiel, um sich den ersten Dingen des Lebens zu widmen.

Das Hand-Icon ist das Symbol für das Inventar. Dort legen Sie den ganzen Krimskrams ab, den Sie im Laufe Ihrer Erkundungstour durch die Stadt am Purpurhügel aufsammeln. Mit einem Linksklick auf dieses Icon öffnen Sie das Inventar. Wenn es mal hektisch zugehen sollte, genügt auch ein Rechtsklick auf eine beliebige (leere) Stelle des Bildschirms.

Die Schaltfläche mit der Schraube enthält die Optionen **Musik** (mit der sich die Musikuntertunung ein- oder ausschalten läßt) und **Info** (die Ihnen einen Überblick über das Datum, die Uhrzeit und die Spieldauer gibt).

Der Cursor und seine Funktionen



Mit dem **Pfeilcursor** erforschen Sie die einzelnen Zonen des Bildschirms. Wenn Sie eine Zone von Belang mit diesem Cursor berühren, erscheint in der Instruktionszeile ein erklärender Text. Mit dem Cursor können Sie also nicht nur Gegenstände aufnehmen oder interessante Stellen inspizieren, sondern auch Personen zum Sprechen bringen, ihnen ein Objekt überreichen oder auf etwas hinweisen. Zudem erleichtert Ihnen der Cursor die Orientierung: Ist ein Ausgang in der Nähe, verwandelt er sich in den sogenannten „**Türcursor**“. Ein Blick auf die Instruktionszeile genügt und Sie wissen sofort, in welcher Richtung sich der Ausgang befindet.

Weiterer Vorteil: Mit dem Pfeilcursor machen Sie Woodruff Beine. Ein Linksklick auf eine bestimmte Stelle am Boden und Woodruff wird nichts besseres zu tun haben, als sofort dorthin zu laufen und ggf. eine Aktion auszuführen (z.B. einen Knopf drücken). Klicken Sie mit dem Cursor auf einen verwertbaren Gegenstand, dann

läuft Woodruff nicht nur darauf zu, sondern nimmt das Objekt sofort an sich und versteckt es in seinem Inventar.

Wollen Sie sich einen Gegenstand aus dem Inventar näher ansehen bzw. in die Hand nehmen, dann öffnen Sie das Inventar (Linksklick auf das Hand-Icon) und klicken Sie mit dem Pfeilcursor auf den



gewünschten Gegenstand. Daraufhin verwandelt sich der Cursor in einen Pfeil mit einem Querstrich, den sogenannten **Objektcursor**. Sie halten das Objekt nun in der Hand und können es auf eine bestimmte Weise verwenden. In der Instruktionszeile erscheint der Text „**BENUTZEN AN**“. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Ort, an dem der Gegenstand verwendet werden soll. Ein Klick mit dem Objektcursor auf das Inventarsymbol verstaubt das Objekt wieder in den Untiefen Ihres Inventars.

Die Zukunft der Telekommunikation und des Transportwesens - Tobozon und Transportzoon

Das **Tobozon**, ein Mittelding zwischen Videotelefon, Fernsehen und Faxgerät, hat für den modernen Buzuk die gleiche Bedeutung wie heutzutage ein Handy. Man muß es einfach haben. Damit erhält Woodruff Zugang zu den Kanälen des Wetterberichts, zur Kultsendung „Herz zu Busen“ und zur Azimuth-Konferenz. Zudem sind dort höchst wichtige Telefonnummern gespeichert, wie z.B. die Nummern von



Miss Pook Letzt, der Rekrutiererin und...dem Finanzamt. Der Wetterbericht ist für Woodruff von besonderer Bedeutung. Wählen Sie den entsprechenden Kanal über das Tobozon an, merken Sie sich genau, wo eine Störung vorhergesagt wird und schicken Sie unseren Helden dorthin. Mit der **Meteozon-Uhr** ist die exakte Lokalisierung kein Problem.

Das Tobozon öffnen Sie mit einem Linksklick im Inventar. Der Bildschirm befindet sich auf der rechten Seite. Links sehen Sie eine Tastatur mit Buzukziffern sowie einen Notizblock, dessen Inhalt Sie nach oben bzw. unten verschieben können.

Auch das Transportzoon finden Sie im Inventar. Es enthält eine Liste aller Örtlichkeiten, die Woodruff bereits gesehen hat. Ein Klick auf den gewünschten Ort und Woodruff wird augenblicklich dorthin befördert. Ohne Staus oder Wartezeiten. Allerdings existiert im Buzukreich auch eine Art „Fahrverbot“: Erscheint Woodruff in Großaufnahme, bleibt die Verwendung des Transportzoons ohne Wirkung.

Der Obersack ist nicht allein...

Auch wenn man es diesem Hängling nicht ansieht: Woodruff schleppt neben seinen Fundstücken noch drei Säcke mit sich rum: den **Silbensack**, den **Formelsack** und den **Sack mit den Gewalten des Meisters**. Wenn eine Silbe in Woodruffs Gegenwart ausgesprochen wird, wandert sie automatisch in den Silbensack. Wollen Sie eine der Silben anwenden (um sich daraus eine Formel zusammenzukaufen), dann öffnen Sie den Sack im Inventar, klicken Sie auf die gewünschte Silbe und verwenden Sie diese wie einen Gegenstand. Für eine Formel benötigen Sie allerdings mindestens drei Silben. Wenn Sie die zusammen haben, öffnen Sie das Fenster „Formelfabrikation“ und versuchen Sie Ihr Glück. Entspricht Ihre Silbenkombination einer tatsächlichen Formel, dann erscheint diese im unteren Fensterbereich. Außerdem wandert sie automatisch in den sogenannten **Formelsack**. Formeln haben magische Kräfte und wirken wahre Wunder auf versperrte Durchgänge oder andere lästige Hindernisse. Den **Formelsack** öffnen Sie mit einem Klick auf das gleichnamige Icon. Die Formeln lassen sich dann wie Gegenstände oder Silben mit dem Cursor verwenden.

Im Laufe seines Abenteuers trifft Woodruff auf Heinzeln, den Meister des Aerobic. Der nimmt Woodruff als Schüler auf und lehrt ihn die Kontrolle der **fünf magischen Kräfte**: Die Kontrolle der Ohren, der Haare, der Augen, der Nase und des Gesichts (Aurikular-, Kapillar-, Okular-, Nasal- und Fazialkontrolle). Jede einzelne Gewalt wird in Heinzels Spezialsack abgelegt. Hat Woodruff alle magischen Kräfte beisammen...Aber was erzählen wir Ihnen das alles? Lassen Sie sich überraschen!



DOUBLE THE FUN!

NUR
190
DM



**JETZT NEU
AM KIOSK**

Buzukueli für Anfänger - das große Sierra-Fremdwörterlexikon

Das Verständnis der buzukischen Sprache stellt für jeden Neuankömmling eine besondere Herausforderung dar. In Zusammenarbeit mit dem Institut für buzukuelische Sprachforschungen hat ‚Best of Sierra‘ die gängigsten Begriffe und ihre Bedeutung zusammengetragen.

Fremdwörterlexikon

Buzukueli

Alte Schachtel, die: Hier handelt es sich um eine nicht mehr taufrische Dame, die zu ihrer Glanzzeit Sekretärin des Königs war und Kontakte zu allen Weisen pflegte. Seit der Machtübernahme des Obersacks fristet sie ihr Dasein als Buzukuierte im Rotlichtviertel.

Aufseher, der: Ein Unsympath der Sonderklasse. Er überwacht die Fließbandarbeiten in der Hütefabrik. Besonders grantig wird er, wenn es wieder mal so richtig zlotet.

Azimuth, Professor: Die oberste wissenschaftliche Autorität der Stadt und Entdecker des Schnibble. Seine Experimente über den Alterungsprozeß der Zellen haben Weltniveau. Gerne würde sich der Obersack in seinem wissenschaftlichen Glanz sonnen. Seine offenen Sympathiebekundungen für die Buzukuguerilla aber machen ihn zu einem Gegner der herrschenden Säcke.

BBF, die: Die Buzuk-Befreiungs-Front ist die Stadtguerilla der Buzuks und ein unversöhnlicher Gegner der Herrschenden. Höhepunkt ihres revolutionären Treibens ist das Beschmieren der Wände mit Sprüchen.

Blauaugenbrille, die: Der Name sagt alles: eine Brille mit blauen Augen.

Böse, das: Integraler Bestandteil der (friedfertigen) Buzuk-Mythologie und Verkörperung aller Übel, die das kollektive Unterbewußtsein der Buzuks heimsuchen können.

Buzuajoli, das: Eine überaus köstliche Buzuk-Spezialität, deren Herstellung allein dem Weisen des Geschmacks vorbehalten war. Besteht im wesentlichen aus dem Schnapure-Gewürz und war in früheren Zeiten der Hauptenergielieferant aller Buzuks. Weil man mit Buzuajoli auch das Böse exkorporieren konnte, wurde es in großen Mengen verzehrt. Da die Schnapure mittlerweile selten geworden ist, sind die Buzuks dazu übergegangen, die weniger nahrhaften menschlichen Furzer zu verzehren.

Buzuk, die: Ein friedlicher Volksstamm, der schon am Purpurhügel siedelte, als die Menschen noch in ihren Erdlöchern hausten. Obwohl sie in der Großen Schlacht von den Menschen besiegt und versklavt wurden, zeigten sie keine Neigung, diesen Zustand zu ändern. Der Grund: Den 7 Weisen sind ihre Gewalten abhanden gekommen.

Buzuk-Sultan, der: Geistiger und weltlicher Herrscher der Buzuks. Vegetiert und sabbert nach seiner Entmachtung durch die Menschen in einem Buzuk-Tempel vor sich hin.

Buzuk-Ritter, der: Mitglied des Buzuk-Ritterordens und Träger des Buzuk-Ritter-Schlüsselbunds. Nach der Großen Schlacht zerfiel der Orden zusehends.

Buzuk-Tempel, der: Dreigeschossiges Gebäude mit Ratszimmer der Weisen und Thronsaal. Liegt im oberen Bereich der Stadt.

Brotophoton, das: Gerät zur Herstellung von Paßbildern.

Club der Guten Sitten, der: Vereinigung von angesehenen Persönlichkeiten zur Aufrechterhaltung der Moral. Um Anfechtungen bereits im Keime zu ersticken, übt der Club im Namen des Schnibble die Zensur des Gesunden Volksempfindens aus.

Cyber-Gesichtserker, der: Die kybernetische Nase des Obersacks. Weniger ein Körperteil als vielmehr eine gefährliche Waffe.

Dünnbretthor-Terrasse, die: Hier finden die Bälle der Reichen und Schönen statt. Man geruht, unter sich zu bleiben. Der Zugang wird streng kontrolliert.

Enzian-Schnapure, die: Selten gewordene Gewürzpflanze, unter Liebhabern des Buzuajoli wegen ihres Geschmacks hochgeschätzt.

Flumpelrötz, das: Optisches Gerät. Dient der Reflexion von Lichtwellen und kann auf mannigfaltige Weise eingesetzt werden.

Funktionär, der: Besonders borniertes Exemplar eines Verwaltungsbeamten. Diese Spezies überlebt sogar Atomkriege.

Furzer, der: Das einzige Nahrungsmittel der Menschen. Bei den Buzuks führt der Verzehr von Furzern zu schwersten Mangel- und Ausfallerscheinungen. Konsequenz: Degeneration.

Gebetsloch, das: Die Spendenkasse der Schnibble-Sekte, vergleichbar mit dem heutigen Klingelbeutel.

Großmameluk, der: Oberster Feldherr der Menschenheere während der Großen Schlacht. Hat es zu einer eigenen Gedenkstätte gebracht.

Große Schlacht, die: Entscheidende Schlacht zwischen Buzuks und Menschen. Der Ausgang dürfte mittlerweile bekannt sein. Im Laufe der denkwürdigen Auseinandersetzung wurden fast alle Buzuks massakriert. Im Anschluß daran erfolgte die Grundsteinlegung der Stadt.

Haselwal, der: Nußähnliche Frucht mit extrem harter Schale. Das Fruchtfleisch gilt unter Gourmets als Delikatesse. Die Buzuks sind aber in der Regel zu faul, die Schale aufzubrechen.

Haus der Seligkeit, das: Hinter dem wohlklingenden Namen verbirgt sich die städtische Psychiatrie. Es wird gemunkelt, der Obersack lasse hier Regimegegner einsperren.

Heinzel: Das geistige Oberhaupt der Buzuks ist in der High Society für seine Aerobic-Kurse berühmt.

Hemdrust, die: Smoking für Arme.

Herz zu Busen: Erotische Sendung mit Kultstatus, moderiert von der begehrenswerten Miss Pooh Lett. Noch nie nahmen die Graishüter der Moral Anstoß. Madame hat offenkundig gute Beziehungen.

Hohepriester, der: Zeremonienmeister und zweiter Mann der Schnibble-Sekte. Der oberste Chef will partout anonym bleiben (er soll ein angespanntes Verhältnis zum Finanzamt haben).

H.P. Sebastian: Intellektueller mit Hang zu Hochprozentigem. Pichelt sich quer durch alle Bars der Unterstadt und ist stets bestens informiert.

Hütespiel, das: Beliebtes Glücksspiel, das schon im prä-atomaren 20. Jahrhundert gespielt wurde. Der Spieler muß erraten, unter welcher der drei Holzschalen ein Morphoplastock-Auge versteckt liegt.

Komplutor, der: Der Zentralrechner der Schnibble-Sekte. Für jedermann zugänglich, vorausgesetzt, er kann die Gebühren bezahlen.

Krokammut, das: Kreuzung zwischen Krokodil und Mammut (oder umgekehrt). Lebt im Dschungel außerhalb der Stadt.

Mantra, das: Ein Meditationsmotto, das von Anhängern der Schnibble-Sekte solange rezitiert wird, bis sie das Stadium der fundamentalen Erkenntnis erreicht haben. Verschreibungspflichtig! Angegebene Dosis auf keinen Fall überschreiten!

Meteo, das: Bei Buzuks und Menschen gleichermaßen beliebte Wettervorhersage im Tobozon. Aufgrund der instabilen Wetterlage gilt die Prognose des Meteo nur für wenige Minuten.

Meteozon-Uhr, die: Dient der genauen Lokalisierung der vorhergesagten Wetterphänomene.

Miss VollGans: Angesehenes Mitglied des städtischen (Geld)Adels, Produzentin und Hauptdarstellerin der Sendung Herz an Busen.

Morphoplastock, das: Material zur Prothesenherstellung.

Obersack, der: Auch als „rechte Backe des Präsidenten“ bekannter zweiter Mann im Staate. Sein rabiaties Naturell macht ihn zum gefürchtetsten Mann der Stadt. Schenkt man den Gerichten Glauben, so verfügt er über geheimnisvolle Fähigkeiten und Waffensysteme.

Papugei, Jeff: Der zurückhaltende und wohlgezogene Vogel war jahrelang Portier im Club der Guten Sitten. Nun wartet Jeff in einer Zoohandlung auf ein neues Herrchen.

Pochtron, die: Eine Clique von Quartalsäußern, die vor allem in der Säufergasse ihr Unwesen treibt.

Poohsmurgl-Fabrik, die: Hutmanufaktur mit großen Personalproblemen und hochkomplexen Produktionsabläufen. Wenn eines der Fließbänder zlotet, gerät der Aufseher in Raselei. Das kommt ziemlich häufig vor.

Präsident, der: Verhuschtes Männlein an der Spitze des Stadtstaates. Steht eindeutig im Schatten des Obersacks und tritt nur bei offiziellen Tobozon-Erklärungen in Erscheinung.

Prödelwurz, das: Ein optisches Gerät wie das Flumpelrötz. Mannigfaltige Einsatzgebiete.

Rommé, das: Besonders bei Gefängniswärtinnen beliebtes Kartenspiel. Spielregeln erfahren Sie über die Vereinigung der Freunde des Rommé (VFR).

Rat der Weisen, der: Die ehemalige Regierung des Buzukreiches bestand aus sieben Persönlichkeiten mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten und Kräften, die im Verlaufe der Okkupation durch die Menschen aber allesamt verloren gingen. Früher war eine Ratsversammlung stets auch Schauplatz des Schprotznog-Ritus.

Rekrutiererin, die: Personalchefin der Poohsmurgl-Fabrik mit eisernen Grundsätzen.

Schnibble, der: Von Azimuth entdeckter, sagenumwobener mythischer Gegenstand, den niemand bisher gesehen hat. Die Meinungen über Bedeutung und Wirkungsweise sind mannigfaltig, kontrovers und spekulativ (das hat nichts mit dem gleichnamigen Gebäck zu tun). Manche begreifen ihn als bloße Glücksverheißung, andere wiederum halten ihn für ein kultisches Objekt, dessen wahre Bedeutung nur den religiösen Führern der Schnibble-Sekte bekannt ist.

Schnibble-Sekte, die: Hochkonservatives Zentrum der Schnibbelverehrung. Das beständige Murmeln der Mantra-Formel soll den Sektenmitglieder angeblich die Fundamentale Erkenntnis beschern. Für materielle Zuwendungen hat sie wie alle Sekten stets ein offenes Ohr, oder sollten wir besser sagen, ein offenes Loch? Das Gebetsloch ist das Sammelbecken für Spenden aller Art. Ob Scheine, Schecks oder Karten: genommen wird, was dem Schnibble frommt.

Schprotznog, das: Das sakrale Gefäß, in dem das Böse eingefangen und festgehalten wird. Ist in den Wirren des Krieges irgendwie abhanden gekommen.

Schprotznog-Zeremonie, die: Spezielles Ritual, in dessen Verlauf die in Trance versetzten Weisen das Böse exterosieren und in einem sakralen Gefäß einschließen. Unverzichtbarer Bestandteil des Rituals sind der eigene Gesang und der massenhafte Verzehr von Buzuajoli. Nach dem Verlust der Silben fand die Zeremonie nicht mehr statt.

Staatsäckelschneider, der: Eine Art Inquisitor, der unermüdlich die unsinnigsten Steuern eintreibt. Nachdem Sie den Staatsäckelschneider kennengelernt haben, werden Sie anfangen, Ihre Finanzbeamten zu lieben!

Stadt, die: Heißt eigentlich Vluxtrznbnaxl. Wurde nach der Großen Schlacht am Purpurbügel errichtet und wird vom Präsidenten und seiner rechten Backe, dem Obersack, regiert. Unten lebt das gemeine (und arme) Volk, oben die High Society. Entrechtet und ausgebeutet versuchen die Buzuks, irgendwie zu überleben.

Steuern, die: Werden auf alles Mögliche erhoben und unnachsiglich eingetrieben. Anstatt sich zu freuen, die Stadt bei ihren zahlreichen Aktivitäten unterstützen zu dürfen, stößt die Abgabennut bei den Bürgern zunehmend auf Unmut. Undankbares Pack!

Strul: Alleiniges städtisches Zahlungsmittel.

Tobozon, das: Eine Kombination aus Fernseher, Video, Telefon, Fax und Taschenkalender. Seit es tragbare Modelle gibt, mag kaum ein Stadtbürger mehr darauf verzichten. Wird vom allgegenwärtigen Sonnenwind angetrieben.

Transportozon, das: Öffentlicher Nahverkehr in Vollendung. Versetzt den Benutzer an jeden gewünschten Ort. Datenstaus beim Laden von Bildschirmen und nur ruckelnd sich bewegende Bilder beim Scrollen haben ihre Schrecken verloren.

Urkröt-Uhr, die: Geniale Buzuk-Wasseruhr auf Krötenbasis. Das letzte noch existierende Exemplar ist vor geraumer Zeit kaputt gegangen.

Urkröt, der: Lassen Sie sich durch den männlichen Artikel nicht verwirren. Der Urkröt ist zweifelsfrei das Weibchen des Grünods. Eine Kreuzung aus heute ausgestorbenen Frotscharten.

Vibleprotzer, der: Die Erfindung, die Professor Azimuth berühmt gemacht hat. Ein tragbares Gerät zur Beschleunigung bzw. Unterbrechung aller Alterungsprozesse.

Virtuelle Reise, die: Ein kybernetisches Spiel. Seit sein Erfinder, ein spielebegeisterter Buzuk, spurlos verschwunden ist, sorgt ein gewisser Ernst Blnst für den weiteren Absatz. Bei Programmfehlern kommt der Gesundheitsweise ins Spiel.

Weizezimmer, das: Hier haben nur Mitglieder der Schnibble-Sekte Zugang. Schauplatz der Schnibble-Erleuchtung.

Zensoren, die (Plural): Die Mitglieder des Clubs der Guten Sitten sind die selbsternannten Hüter der Moral.

Zloter: Ein Buzukuell-Verb. Bedeutet so viel wie „in die Hose gehen“ oder, wenn Sie es dezentler lieben, „schlecht funktionieren“.

Zugangscod (zum Raum der Weisen), der: Wurde eingerichtet, weil der Wort-Weise dauernd seine Schlüssel vergaß. Danach vergaß er ständig den Code.

Vom Findelkind zum Volkshelden - So befreit Woodruff die Buz

Da ist es wieder - das beliebte Nachschlagewerk für die Mühseligen und Beladenen, die trotz aller Anstrengungen immer wieder in der Sackgasse landen und nicht mehr weiter wissen. Der Stadtführer von „Best of Sierra“ dirigiert Sie zielsicher zu allen Sehenswürdigkeiten der Metropole am Purpürhügel.

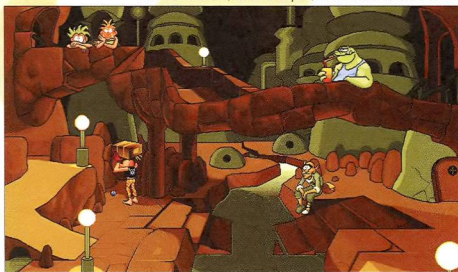
Internationale Städtereisen haben zuweilen ihre Tücken. Wer auf eigene Faust die Stadt seiner Träume erforscht, kann schon mal entscheidende Hinweise übersehen - und landet prompt in irgendeiner Baugrube. Oder wissen Sie, was „Vorsicht! Betreten der Baustelle auf eigene Gefahr!“ auf buzukuelisch heißt? Na bitte. Gerade in der weltbekannten Stadt am Purpürhügel kann man sich schon mal verlaufen. Auch den Schergen des Obersacks sollten Sie besser nicht im Dunkeln begegnen. Mit unserem kleinem Stadtführer bleiben Sie immer im Bilde.

Nachdem der Obersack und seine miesen Spießgesellen das Labor des Professors eingenordet und den Teddybären gelüchelt haben, landet der schlagartig erwachsen gewordene Woodruff vor dem Haus seines Mentors und...kann sich an nichts mehr erinnern. Was tut man in einer solchen Situation? Richtig, man fragt sich durch. Gegenüber vom Hauseingang lehnt ein Zuschauer gelassen am Geländer und kann sich ein hämisches Grinsen nicht verkneifen. Der wird ja wohl wissen...Doch als Woodruff auf ihn zugeht, kneift ihn der Gaffer bloß in die Wange. Das Sackgesicht findet das offenbar auch noch komisch, irritiert geht Woodruff auf die höhergelegene Terrasse und findet dort einen Knopf. Den steckt er erstmal ein. Alle weitere Erkundigungen führen zu nichts, denn Woodruff kann weder lesen noch schreiben. Wenn er den Mülleimer öffnet, kommt irgendein Blöddian zum Vorschein, der ihn nach seinen Steuern fragt. Aber den darf Woodruff getrost links liegen lassen. Nach links geht es zur **Straße zum traurigen Buzuk**. Der Namensgeber hockt desillusioniert auf einer Mauer. Weiter oben, auf einer Empore, steht eine bestrickende Schön-

heit mit einer avantgardistischen Frisur. Vom traurigen Buzuk erfährt er, wie lausig das Leben für die Buzuks geworden ist, und die junge Frau gibt mit ihrem fotografisch genauen Gedächtnis an. Zwei Wege führen zur **Elendsbrücke**, Ihrem nächsten Ziel. Nehmen Sie den unteren, es sei denn, Sie finden Vergnügen daran, sich von einem Mutanten zusammenfallen zu lassen. Der **Bettler lügt** wie gedruckt: Die trübe Brühle ätzt Ihnen die Zehennägel ab, wenn Sie versuchen, den Fluß zu überqueren. Das schreit nach **Rache! Unterhalb der Kiste fin-**



den Federn schmücken, aber Woodruff hält wenig auf Etikette. Er nimmt sich eine **Feder** und geht in die Kneipe. Da ist immer was los. Klicken Sie auf die **Wirtin** und es gibt eine kleine Wiedersehensfeier. Sie entpuppt sich als Woodruffs frühere Lehrerin. Wenn Sie den **Zeitungsartikel auf die Wirtin anwenden**, ist sie gerne bereit, für eine kurze Zeit wieder in ihrem alten Beruf zu arbeiten und ihrem ehemaligen Zögling erneut das Lesen und Schreiben beizubringen. Ein steinernes „A“ gibt sie ihm obendrein. Und einen Tip: Sie zeigt ihm, wer **H.P. Sebastian** ist. Der blasierte Intellektuelle ist das, was man die „gut informierten Kreise“ nennt. Nachdem Woodruff seine **Kaffeetasche eingesteckt** hat gibt H.P. einige Details der Razzia zum Besten, der Azimuth zum Opfer gefallen ist. Woodruff geht ein Licht auf. Sein Gedächtnis setzt wieder ein. Er wird auf den sogenannten „**Titelboulevard**“ versetzt. Dort findet er einen Pinsel und steckt ihn ein. Wenn er sich unter das „A“ begibt, wartet noch ein herkulische Aufgabe auf ihn. Danach kann er getrost wieder zurück in die Kasse. Der **Kellner** mit der ungewöhnlichen Serviermethode hat noch etwas bei sich, was Woodruff später gut gebrauchen kann: einen **Flaschenöffner**. Warten Sie, bis er sich **abgesellt** hat, und greifen Sie ihm beherzt in die Tasche.



heit mit einer avantgardistischen Frisur. Vom traurigen Buzuk erfährt er, wie lausig das Leben für die Buzuks geworden ist, und die junge Frau gibt mit ihrem fotografisch genauen Gedächtnis an. Zwei Wege führen zur **Elendsbrücke**, Ihrem nächsten Ziel. Nehmen Sie den unteren, es sei denn, Sie finden Vergnügen daran, sich von einem Mutanten zusammenfallen zu lassen. Der **Bettler lügt** wie gedruckt: Die trübe Brühle ätzt Ihnen die Zehennägel ab, wenn Sie versuchen, den Fluß zu überqueren. Das schreit nach **Rache! Unterhalb der Kiste fin-**

s vom Joch des Obersacks



Der Abstecker hat sich für Woodruff gelohnt: er hat sein Gedächtnis wieder, einen Bildungsurlaub genossen, einen Pinsel zum Malen und einen Öffner für heiße Tage. Wenn er sich jetzt noch das Plakat ansieht, erfährt er außerdem noch die Nummer des **Wetterbericht-Tobozons**: **KAH ZIG STO BLAZ**. Nun kann er die Stätte buzikischen Frohsinns verlassen. Hier gibt es für ihn nichts mehr zu tun. Schicken Sie den Jungen zurück auf die **Säufergasse**. Dort kann er den Pinsel mit **Teer** volllaufen lassen (Pinsel auf Teer anwenden). Wenden Sie sich nun an die **Schnapsdrossel** und geben Sie ihr den Kaffee. Für die nüchternen Momente im Leben. Dankbar kramt er eine **Meteozone-Uhr** hervor und gibt sie Woodruff. Die kann man immer gebrauchen.

Zurück auf der Straße des traurigen Buzuk legt Woodruff das **steinerne 'A'** auf die **A-Form**, die im Boden eingelassen ist. Dafür gibt es eine Belohnung: sein erstes **Tobozon**. Eine Nummer für den Wetterbericht hat er ja bereits. Und die erste Nachricht wartet auch schon auf ihn: Professor Azimuth hat ihm etwas mitzuteilen. Nun geht es zurück zum Platz vor **Azimuths Haus** und von dort aus nach links zur **Treppengasse**. Wer noch nicht **abgespeichert** hat, sollte das jetzt nachholen.



An den Drachen im Schaufenster des Spielzeugladens kommt Woodruff nicht heran. Jedenfalls jetzt noch nicht. Auf dem Boden liegt eine **Konservendose**. Beim ersten Tritt kullert eine **Bohne** heraus, aber die Dose kann Woodruff noch nicht aufheben. Lassen Sie nicht locker. Sammeln Sie ruhig ein **zweites Mal** dagegen, denn die Dose können Sie später verdammt gut gebrauchen. Ein Blick auf die Gedenkstätte kann nicht schaden, bringt aber nichts ein. Also zurück zum **Haus von Azimuth**.

Woodruff sieht jetzt viel klarer, denn er hat ja Lesen gelernt. Nun weiß er, daß es sich bei dem roten Knopf um einen **Aufzugsknopf** handelt, den er nur zu drücken braucht. Ein Klick und er landet im **Ammtschimmelzentrum**. Der knorrige Schalterbeamte klärt Woodruff über die Vorzüge der Arbeit auf. Woodruff bleibt skeptisch. Arbeiten, nur um Steuern zu zahlen? Das kann es ja wohl nicht sein. Woodruff läßt das dünne Leiden hinter dem Tresen sitzen und geht weiter nach links zum **Protophonplatz**.

Doch auch dort will man ihn zur Arbeit anhalten. Die Fabrik jedenfalls sucht Arbeiter per **Announce**. Zu melden bei...unter folgender Tobozonnummer...Woodruff faßt sich ein Herz und wählt die Nummer. Am anderen Ende der Leitung meldet sich die **Rekrutiererin**. Die verlangt von unserem Arbeitsuchenden zunächst eine **Atmungsbescheinigung** und **Protophon-Foto**. Doch der Protophon-Automat verlangt für die Herstellung eines Paßbildes Geld. Einen Strul, um genau zu sein. Und den hat Woodruff nicht, woher auch? Er will sich seine Strulchen ja erst noch verdienen. Woodruff kommt sich vor wie der Hauptmann von Köpenick.

Also woher nehmen, wenn nicht stehlen? Was hat es denn mit diesem ominösen Turm auf sich? Der Turm zur virtuellen Reise? Die Reise fällt vorerst ins Wasser. Der Durchgang ist blockiert. Und das Geschäft da, mit dem niedlichen Namen? Ah, Woodruff, hallo...Laß die Finger von dem Finger. Speicher lieber ab und geh' zurück ins **Ammtschimmelzentrum**. Atmungsbescheinigungen sind eine Spezialität dieses Verwaltungsbeamten.

Doch er reagiert wie ein waschechter Bürokrat. Da könnte ja jeder kommen. Außerdem benötigt er für die Atmungsbescheinigung eine Atmungsprobe, abgefüllt in einem amtlich anerkannten und geeichten Behälter. Diesen Mumpitz macht Woodruff nicht mit und inspiziert den Rest des Bildschirms. Doch das gesamte Zentrum gibt sich ausgesprochen reserviert. Der Nußverkäufer sagt nichts und der Club der Guten Sitten verlangt schroff eine bessere Garderobe. Woodruffs Leisure Suit scheint den Herren nicht angemessen zu sein. Genervt kehrt Woodruff zum **Protophonplatz** zurück, spricht den Spieler an und folgt ihm ins Innere des Ladens. Die Ratte scheint den schlafenden Besitzer mit Frischluft zu versorgen. Benutzen Sie die **Schraubenmutter** am Laufrad und die Ratte wird die mit der Nagergewerkschaft ausgehandelte Pause einlegen. Verlassen Sie jetzt das Geschäft und nehmen Sie sich den Finger. Der Besitzer trägt sein Haar jetzt offen, der kriegt nichts mehr mit. Zurück im Geschäft, wendet sich Woodruff zunächst an den Papagei. Doch er reagiert nicht. Er glotzt ständig auf das Poster mit einer nackten Schönheit. Ein bißchen überreizt, der Junge. Nehmen Sie den **geteerten Pinsel** und ziehen Sie **die Mädchen was an**. Das reißt den Papagei aus seinen überhitzten Träumen. Er erzählt, daß er bis vor kurzem beim Club der Guten Sitten als Portier in Stellung gewesen und dort wegen unschicklichen Seins gefeuert worden sei, bloß weil er seine Schwanzfedern verloren habe. Woodruff hat Mitleid mit dem armen Kerl und pappt ihm die **Federn** aus seinem Inventar an. Der Neueinstellung steht nichts mehr im Wege.

Woodruff mustert den übrigen Laden. Wo ist der Zocker von vornhin nur hingelaufen? Er kann keinen weiteren Ausgang entdecken. Hinter der Froschkröte? Die funktioniert nicht. Aber wie soll man auch was erkennen können bei dieser Schummerbeleuchtung? Woodruff sucht einen Lichtschalter und stößt dabei auf einen **Flumpelrötz** und

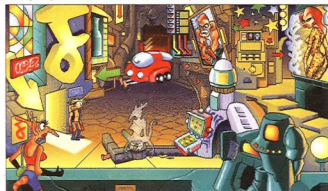
einen **Prödelwurz**, beides optische Geräte von hoher Präzision. Solche Hi-Tech-Geräte in diesem Schuppen? Hier will jemand was verborgen. Dafür hat Woodruff eine Nase. Und was für eine! Wenn Woodruff nicht das Licht einschaltet, sondern **zweimal auf den Prödelwurz** und **einmal auf den Flumpelrötz** klickt, dann erscheint ein riesiger Riecher. Woodruff begreift: Er schnappt sich den **Morphoplast-Finger** aus seinem Inventar und verwendet ihn auf die **virtuelle Nase**. Das war das Zeichen: Links von der Nase öffnet sich die Tür eines Geheimgangs. Der Eingang zur **illegalen Spielhöhle**. Bangen Herzens betritt Woodruff das Zentrum des Lasters. Vorsichtshalber speichert er noch einmal ab. Man lebt schließlich nur einmal.



Vom Findelkind zum Volkshelden - So befreit Woodruff die Buz

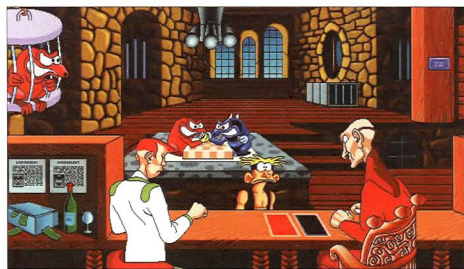
Mit leeren Taschen in die Spielhölle

Woodruff betritt den illegalen Spielsaal. Er würde ja gerne eine Runde zocken, aber ohne einen bestimmten Grundeinsatz läuft hier gar nichts. Und Woodruff hat keinen müden Strul in der Tasche. Also läßt er die Zocker links liegen, marschiert quer durch den Saal und macht, trotz der Warnungen seiner Lehrerin, einen Abstecher in das Rotlichtviertel. Was soll ihm schon passieren? Wer nichts besitzt, der kann auch nicht beklaut werden. Woodruff trifft auf die **Alte Schachtel**, die ehemalige Privatsekretärin des Buzukönigs. Sprechen Sie das in die Jahre gekommene Freudenmädchen

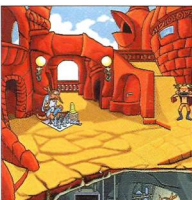


ruhig mehrmals an. Sie läßt Woodruff nicht ins Séparée ein, sondern gibt ihm den **Digicode** für den Thronsaal: **ZIG STO DRU BLAZ**. Danach klicken Sie dreimal auf den Flipper und Ihr Schützling hat den ersten Strul seines Lebens verdient. Den kann er am **Spielautomaten** sofort gewinnbringend einsetzen. Dort gewinnt er vier weitere Strul. Noch ein kleiner Tip fürs Leben: Wenn Woodruff nicht mehr als einen Strul in der Tasche hat, kann er hier immer seinen Kontostand aufbessern. Besitzt er aber mehr als diesen einen, läuft er Gefahr alles zu verlieren... Seien Sie also vorsichtig. Sie sind hier im Rotlichtviertel, nicht bei der Caritas.

Soviel Kohle hat Woodruff noch nie auf einem Haufen gesehen. Und schon packt ihn die Gier. Führen Sie in ruhig in Versuchung und setzen Sie ihn an den **Roulettetisch**. Dort kann er auf rot bzw. schwarz



setzen und dabei entweder drei Strul gewinnen oder aber einen verlieren. Klicken Sie auf den **Croupier**. Er wird alles weitere veranlassen. Sie sollten versuchen, das Etablissement mit mindestens sechs Strul wieder in Richtung **Brotophonplatz** zu verlassen. Halten Sie sich dort aber nicht allzu lange auf, sondern gehen Sie zum **Obersackplatz**. Den erreichen Sie ganz komfortabel über den **Aufzug**.



Dort wartet ein Roboter nur darauf, von seiner **Hemdbrust** befreit zu werden. Zudem residiert hier ein Spezialist für künstliche Gliedmaßen, ein Paradebeispiel für den hohen Standard der buzukuelischen Sanitätstechnik. Spezialgebiet

Blauaugenbrillen und Gebisse aus Morphoplast. Wenn Sie sich sechs Strul zusammengezockt haben, sollten Sie jeweils ein Exemplar davon käuflich erwerben. Auch das Schild weiter links ist eine nähere Untersuchung wert, denn dort erfahren Sie den Kanal, auf dem „Herz zu Buzen“ läuft, die Kultsendung im Buzukreich: **POO BNZ BLAZ DRU**. Die Show, ein Mittelding zwischen Seifenoper und Talkshow, wird moderiert von Miss Pooh Lett, einer Dame der oberen Zehntausend, deren Charme Woodruff auf der Stelle erliegt, als er die Sendung auf dem Tobozon anwählt. Und wenn Woodruff dann noch die Sendung selbst unter **ZIG DRU GNEE BNZ** anruft, darf er sogar einen **Plausch** mit der Sekretärin halten. Mehr noch: Sie verspricht, ihn zurückzurufen. Woodruff ist happy. Das ist sein Tag.

Das andere Schild enthält einen Hinweis auf eine virtuelle Reise und der Fleck ist gar kein Fleck, sondern eher ein **Müllbeutelspender**. Jedenfalls plumpst ein Müllbeutel herunter, den Sie ruhig **aufheben** sollten. Erfahrene Spieler wissen: In einem Adventure gibt es (in der Regel) keine unwichtigen Gegenstände. Jedes noch so unscheinbare Objekt hat eine Funktion. Irgendwann.

Bleibe eigentlich nur noch der **Fabrikvorhof**. Doch für den ist es noch zu früh. Speichern Sie lieber ab und kehren Sie zurück zum **Brotophonplatz**. Ein **Klick** auf das **Brotophon** und Woodruff gelangt in den Bildschirmvordergrund. Wenn er noch Geld in der Tasche hat, kann er jetzt ein **Paßphoto** machen lassen (Gebühr: 1 Strul). Über den Tobozonleser kann er sein **Abbild der Rekrutiererin** zusehen (um Arbeit zu finden, Sie erinnern sich), doch die Antwort ist ernüchternd: Jetzt muß er auf einmal gut gekleidet sein. Diese Bürokraten mit ihrer Kleiderordnung! Haben die eigentlich keine anderen Probleme? Offenbar nicht: Nachdem Woodruff das Garderobe-Problem mit der Hemdbrust gelöst hat, verlangt die Dame auf einmal, er müsse blaue Augen haben. Lassen Sie sich nicht provozieren und gehen Sie gar nicht erst darauf ein. Das

Spiel gipfelt nämlich in der Forderung nach einem „künstlichen Lächeln“. Die Dame will Ihnen im Moment noch nicht weiterhelfen. Sie können sich ja schon mal die Reihenfolge merken. Zu einem späteren Zeitpunkt werden Sie die Dame mit Ihrem perfekten Styling beeindrucken.

Nächstes Ziel ist der **Trockener-Brunnen-Platz**. Den erreichen Sie, wenn Sie den **Obersackplatz** nach unten links verlassen. Dort angekommen, wird Woodruff zunächst feststellen, daß der Brunnen nicht mit Wasser, sondern mit Erde gefüllt ist. Eigentlich kein Wunder, denn sonst müßte der Platz ja auch „**Voller-Brunnen-Platz**“ heißen. Klicken Sie nun auf das **Tobozon**. Sie haben die einmalige

Chance Ihren Präsidenten zu hören! Der Anlaß der Ansprache ist allerdings weniger erhaben: Er kündigt (wieder einmal) neue Steuern an. So genau wollten Sie es nun auch nicht wissen. Wenden Sie sich lieber an den sorgenvoll dreinblickenden **Souvenirverkäufer**. Der entpuppt sich als der ehemalige **Weise der Begabung**, der jetzt dazu gezwungen ist, ein Leben als Hut- und Andenkenverkäufer zu fristen. **Kaufen** Sie ihm einen der Hüte ab, denn dann wird er richtig vertrauenselig: Nicht nur, daß er mit dem Digicode seines früheren Zimmers im Tempel rausrückt (**KAH LRZ GOZ GNEE**) und ihm den Verlust seiner Kunstsilbe gesteht, nein, er verlangt geradezu, Woodruff solle seiner Frau einen Besuch abstatten. Der Mann ist offenbar nicht mehr ganz bei sich. Das muß mit diesen Silben zusammenhängen. Bevor er Woodruff auch noch seine ganze Krankengeschichte erzählt, seitlich dieser links durch die **Mitte in Richtung Kerkersackgasse** ab. Doch die Gasse ist alles andere als eine touristische Attraktion. Ein Abdruck im Fels, ein unzugänglicher Kerkermeister... Was soll er hier, denkt sich Woodruff nicht ganz zu Unrecht: Da gab's doch vorhin, den sogenannten **Fabrikvorhof**, was ist denn mit dem? Also gut, Woodruff, gehen wir nachschauen. Sie kennen den Weg nicht, liebe Leser? Also, vom Trockener-Brunnen-Platz aus nach unten rechts zum **Fabrikvorhof** schwenken. Sehen 'se, ist doch ganz einfach.

Vor der Fabrik gerät Woodruff in einen kleinen **Menschenauflauf**. Auf dem Platz stehen einige Leute, deren entrücktes Grinsen sie als Mitglieder der **Schnibblesekte** ausweist. Sie schwenken irgendwelche Transparente. Ob Sie gegen die neue Meditationsabgabe agitieren oder für die neueste Erleuchtungsfete Klame murmeln, kann Woodruff nicht auf Anhieb feststellen. Also fragt er den **Cheferleuchter**, um was es geht.

Als er die **Zeitung** aufhebt, trifft ihn fast der Schlag. Aus dem Artikel über Pooh Lett geht hervor, daß seine Flamme und der Obersack schon seit geraumer Zeit ein Paar sind. Geld macht sexy, lieber Woodruff, wußtest Du das nicht? Da hilft kein blonder Wuschelkopf, keine cool gestreifte Hose und schon gar kein Schnibble. Woodruff, die größten Säcke laufen immer mit den besten Frauen rum, das war schon immer so.

Doch auf diese Sorte Trost kann der Junge jetzt auch verzichten. Er setzt sich lieber auf die Bank und lebt seinen **Liebeskummer** aus.



Wenn Sie Woodruff jetzt ein wenig triezen und immer wieder **anklicken** (ist nicht nett, wissen wir), dann wird er anfangen, zu weinen. Das ruft einen gutmütigen Buzuk auf den Plan (vorausgesetzt, Sie haben die **Schelle** angeklickt), der dem Rotz und Wasser heulenden Woodruff ein **Taschentuch** reicht. Während er das tut, fliegt ein Papierflugzeug zum Buzuk hinein. Ein erneuter **Klick** auf die **Schelle** bringt den Buzuk dazu, Woodruff den **Papierflieger** zu zeigen. Dessen Laune bessert sich merklich: Es ist eine neue **Tobozonnummer**. Eine Nachricht von Professor Azimut! Kopf hoch, Woodruff! Keine Weine, wenn der Regen fällt... es gibt einen, der zu Dir hält! Er erinnert sich seines Auftrags. Für Sie eine gute Gelegenheit, **abzuspeichern**.

Woodruffs Vorstoß ins Allerheiligste - eine Geschmacksfrage

Woodruff steht vor der Eingangstür zum Tempelbezirk, dem früheren Machtzentrum der Buzuks. Auch wenn sich die Weisen des Rats in alle Himmelsrichtungen verstreut haben, einen Tempelwächter, der den Zutritt verweigert, gibt es immer noch. Der Wächter verlangt allerdings kein Formular, keinen Code oder so was ähnliches, sondern einen Haselwal, diese nach Nuß schmeckende Frucht, der kein Buzuk widerstehen kann. Wo, zum Teufel, befand sich doch gleich der Verkaufstand für Haselwale? Da sind Sie doch schon mal dran vorbeigelaufen?...Keinen Schimmer? Kleiner Tip am Rande: Wie fanden Sie eigentlich das Amtsschimmelzentrum? Na, ist der Groschen gefallen? Also, nichts wie hin! Dort angelangt, eröffnet Ihnen der Haselwalverkäufer, er habe seinen letzten Haselwal gerade soeben an einen gewissen Ernst Blist verkauft, den Chef der Virtuellen Reise. Und der residiert bekanntlich im Vergnügungsviertel.

Kaum angekommen, türmen sich auch schon die nächsten Schwierigkeiten auf: Die Gasse zwischen dem Brotophonplatz und dem Turm der Virtuellen Reise ist versperrt. Erst ein Klick auf den Meteoriten auf der rechten Seite beseitigt das Problem. Aber Woodruff kommt



nicht weit. Das Vergnügungsviertel verdiente seinen Namen nicht, wenn es hier nichts zu spielen gäbe. Und Woodruffs Auge fällt auf das jahrhundertalte Hütchenspiel, bei dem schon Millionen Menschen vor ihm besch...äh, erleichtert wurden. Also schön, Woodruff, wenn Du unbedingt willst, dann geh hin und verlier' Dein Geld. Das Prinzip dürfte ja bekannt sein: Du mußt herausfinden, unter welchem Hütchen sich das Auge aus Morphoplast befindet. Holzgaue sei wachsam!



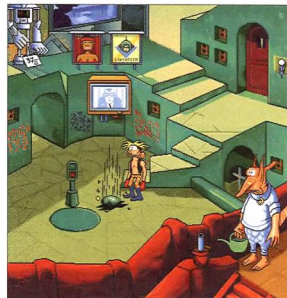
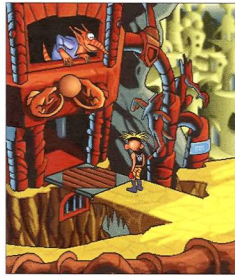
Wenn Sie diese Episode (wie auch immer) hinter sich gebracht haben, sollten Sie Ihr eigentliches Ziel in Angriff nehmen, und das lautet: Finden Sie Ernst Blist und knüpfen Sie ihm den Haselwal ab. Sonst läßt Sie der verfressene Tempelwächter kalttätelnd vor dem Tor vertrocknen! Klicken Sie also auf den Aufzug und nehmen Sie Kurs auf das Basement. Dort steht der Geschäftsführer dieses Etablissements und wartet darauf, von Ihnen angeklickt zu werden. Tun Sie ihm den Gefallen, und zwar mehrmals. Dann wird er Woodruff nicht nur eine Virtuelle Reise anbieten (gegen Cash, versteht sich), sondern auch damit prahlen, daß er einen Haselwal besitze, den er um nichts in der Welt eintauschen wolle. Wegen der Härte seiner Schale sei der Haselwal die ideale Stütze für seinen Safe. Nur wenn ihm jemand ein noch härteres Material anböte, wäre er unter Umständen bereit, seinen Haselwal dagegen einzutauschen.

Jetzt ist beinharte Überlegung gefragt. Wo findet man ein Material, das härter ist als der Haselwal? Vielleicht findet Woodruff ja einen Tip im Tobozon. Im Wetterkanal gibt's immer Infos über die aktuellsten Naturkatastrophen. Was hat das Wetter denn heute so im Programm? Hagelschauer? Erdbeben? Meteoriteneinschläge...Moooment! So ein richtig dicker Meteoritenkrümel, das ist doch die Härte! Also, Woodruff, obacht beim Wetterbericht. Wo, bitte schön geht der nächste Meteoritenhagel nieder? Merken Sie sich das Bild, und sehen Sie zu, daß Sie dort hinkommen. Mit der Meteozonuhr können Sie den Aufschlagort genau lokalisieren. Lassen Sie Woodruff ein schwarzes Kreuz malen und üben Sie sich eine Weile in Geduld. Ist der Meteorit niedergegangen, sollten Sie hin einstecken und ins Vergnügungsviertel zurückkehren. Der Reiseunternehmer ist mit dem Deal einverstanden und gibt Ihnen den Haselwal. So ein Erfolg muß gespeichert werden.

Zurück zum Tempelgang. Da wird der verfressene Wächter aber Augen machen, denkt sich Woodruff, und liegt wieder einmal schief. Der Kerl da oben in seinem Wachturm ist nicht nur verfressen, sondern auch noch stinkend faul. Da das Öffnen der Schale nur mit gewissen Mühen verbunden ist, delegiert er diese Aufgabe lieber an Woodruff. Und der hat daran ganz schön hart zu knacken. Zangen hat er noch keine gefunden, Nußknacker ebensowenig. Und wenn er mit der bloßen Hand...Was reden Sie denn da? Haben Sie sich mal die dünnen Ärmchen Ihres Helden angesehen? Sie haben es mit Woodruff zu tun und nicht mit Conan.

Aber Woodruff ist ja nicht auf den Kopf gefallen und Sie schon gar nicht, liebe Leser! Also steuern Sie den hageren Jüngling schnurstracks in die Säufergasse. Auf der Suche nach einer Lösung des vertrackten Problems ist Ihnen die Geschichte mit dem Meteor und dem schwarzen Kreuz wieder eingefallen. Also schnappen Sie sich den Haselwal, tauchen ihn kurzerhand in den Teer, nehmen sich dann das Tobozon und wählen Sie den Wetterkanal. Wenn Sie wissen, wo ein Meteorit niedergehen soll, gehen Sie dort hin, nehmen Ihren geteerten Haselwal und legen ihn auf das schwarze Kreuz. Geteert wie er ist, bleibt der Haselwal an Ort und

Stelle. Den Rest erledigt der Himmelskörper. Nach erfolgreicher Operation kehren Sie zurück zu Ihrem besonderen Freund, dem Tempelwächter. Dem läuft jetzt das Wasser im Munde zusammen. Bereitwillig gewährt er Woodruff Einlaß.



Vom Findelkind zum Volkshelden - So befreit Woodruff die Buz

Zu Besuch bei den 7 Weisen des Buzukreiches

Untersuchen Sie zunächst den Eingangsbereich des Tempels. Die Türen des Geschmacks- und des Gesundheitsweisen bleiben Woodruff verschlossen, denn er kennt die Digicodes nicht. Auch die Tür des Zeitweisen ist zu, aber wenigstens hängt dort ein



Zettel, mit dem er etwas anfangen kann. „Ich bin im Rat, Digicode BLAZ KAH ZIG DRU.“ Das sind doch wenigstens noch Nachrichten! Nun können Sie beruhigt den Kanister und den Topfdeckel anklicken und sich danach zum zweiten Stock aufmachen (oben links; auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich das Treppenhaus zur dritten Etage).

Dort trifft er auf einen völlig verstörten Buzuk, der weder sein Zimmer findet, noch einen klaren Satz zu Ende sprechen kann. Der soll



der Weise des Wortes sein? Langsam bekommt Woodruff eine Ahnung, warum das Buzukreich untergehen mußte. Wenn die Weisen des Rates alle so waren wie die beiden, die er kennengelernt hat... Wundere Dich nicht, Woodruff, inszeniere lieber die Türen. An den Eingang des Fruchtbarkeitsweisen kommt er nicht heran, aber den Digicode für die Tür des Begabungsweisen, den kennt er. Schließlich hat er dem Herrn ja einen Hut abgekauft. Kaum hat er Code eingegeben, lernt Woodruff endlich die Frau kennen, die er partout besuchen sollte. Gott sei Dank hat er den Besuch unterlassen.

Die Tür zum Ratssaal öffnet sich wie von selbst, hat er doch den Digicode vorhin erst auf der Tür des Zeitweisen gelesen. Und dieser befindet sich tatsächlich an Ort und Stelle. Wenn Sie ihn anklicken, erfahren Sie, daß der Zeitweise seine Zeitsilbe verloren hat, Woodruff erinnert sich: Hatte er nicht in dem Laden mit diesem merkwürdigen Namen eine Zeitsilbenuhr gesehen, die wegen akuten Wassermangels nicht funktionierte? Die Erkenntnis sollten Sie erstmal abspeichern, bevor Sie Ihren Rundgang durch die heiligen Hallen im dritten Stock fortsetzen.

Auch im obersten Stockwerk des Tempelbezirks sind die Türen durch Digicodes gesichert. An der Tür des Wortweisen hat Woodruff Pech, denn der entsprechende Code ist ihm noch nicht begegnet. Der Weise der Kraft hat einen Zettel hinterlegt, wo er zu erreichen ist, nämlich bei Seiner Majestät persönlich. Und wo belieben Ihre Gnaden zu residieren? Natürlich im Thronsaal.

Wer sich einmal mit der Alten Schachtel eingelassen hat, der weiß, was er nun eingeben muß: ZIG STO DRU BLAZ. Sesam öffne Dich! Woodruff betritt das weltliche Zentrum des früheren Buzukreiches. Der Herrscher ohne Land konferiert gerade mit dem Weisen der Kraft. Lassen Sie Woodruff ruhig auf ihn zugehen, der König ist zwar ein wenig umständlich, aber kein Despot. Mit dem Mann kann man reden. Nach einer Weile rückt er sogar mit der Leitsilbe raus.

Jetzt ist ein wenig Kreativität gefragt. Was sollte man in Gegenwart eines Königs unter keinen Umständen tun? Einen Flaschenöffner aus der Hose pulen und dem Herrscher unter die Nase halten, sagen Sie? Stimmt. Überall auf der Welt würde man Sie wegen unverbesserlichen Proletentums in den Karzer werfen. Doch dieser König ist eben anders. Der freut sich über ein Geschenk des täglichen Bedarfs, befördert unseren Helden aus Dankbarkeit zum Ritter des Buzukordens und überreicht ihm feierlich dessen Ehrenzeichen: den Schlüsselbund. Und an einem solchen darf ein Flaschenöffner bekanntlich nicht fehlen.

Derart geadelt wagt sich Woodruff an ein Schwätzchen mit dem Weisen der Kraft. Der hat zwar seine Energiesilbe verloren, aber wenigstens weiß er, wo er sie gelassen hat: Sie befindet sich zusammen mit der Asche des Unbekannten Buzuk in einer Truhe, an deren Digicode er sich beim besten Willen nicht erinnern kann. Um an den Code zu

kommen, muß Woodruff zurück in die Vergangenheit. Wahrscheinlich in die Zeit, zu der der Unbekannte Buzuk eingescannt wurde.

Der Thronsaal enthält noch einige weitere beachtenswerte Details. Die Speisekarte etwa, die Aufschluß über den Digicode des Geschmacksweisen gibt: KAH BLAZ ZIG STO. Wer lieber Kaugummi mag, kann sich an einem Original-Buzuk-Kaugummi erfreuen. Vor allem die Schriftolektüre sollten Sie aus der Nähe betrachten: Sie enthält Hinweise auf die Buzukformeln und deren Entstehung sowie einen hochheiligen Auftrag: Woodruff soll nichts weiter tun, als die Silben aufzuspielen, die Formeln zu entdecken und alle Weisen im Ratssaal zu versammeln. Als ob er nicht schon genug um die Ohren hätte! Ein Glück, daß er wenigstens die Leitsilbe schon im Sack hat. Im Silbensack, um genau zu sein (befindet sich im Inventar).

Also, Woodruff, was ist als Nächstes zu tun? Richtig, die Geschichte mit der Zeitsilbe, der Urkröt-Uhr und dem fehlenden Wasser in Ordnung bringen. Wo kriegst Du auf die Schnelle Wasser her? Wenn Sie es auch nicht wissen, liebe Leser, dann fragen Sie doch mal den Wetterbericht und begeben Sie sich zu dem vorhergesagten Bild. Dort benutzen Sie die Meteozoneuhr im gesamten Bild und malen ein schwarzes Kreuz. Dann stellen Sie den Hut darauf und warten Sie, bis es schüttet.



Schnappen Sie sich nun den gefüllten Hut und kehren Sie zurück in den Piep-Piep-Wau-Wau-Laden. Dort verstopen Sie das undichte Rohr mit dem Kaugummi und setzen dann den Hut über dem Wasserbehälter der Zeithuhr ein. Der Urkröt spuckt daraufhin die Zeitsilbe aus. Zwei Dinge sollten Sie noch beachten, bevor Sie sich auf den Weg in den Ratssaal machen. Erstens, abspeichern und zweitens, den Kaugummi wieder einstecken! Der ist viel zu lecker, als ihn an einem schönen Rohr vertrocknen zu lassen.

Im Ratssaal angekommen, übergibt Woodruff dem Zeitweisen feierlich seine Silbe, dafür erhält er nicht nur den Digicode für die Tür des Wortweisen (BNZ BNZ BNZ GLAP), sondern auch noch die Ratgeber-silbe.

Woodruff will überprüfen, ob der neue Code für den Wortweisen auch stimmt. Also hoch in den dritten Stock und die Kürzel eingegeben. Zum Vorschein jedoch kommt ein merkwürdiges Tier, das Woodruff ein Schwätzchen aufnötigt. Ob das Tierchen heute schon was gegessen hat? Nicht die Bohne, wahrscheinlich, diese Weisen sind einfach zu vergeßlich. Jedes Bönnchen gibt ein Tönchen, sagt sich das Tier, und spricht in Woodruffs Gegenwart die Elementarsilbe aus. Nun sind es schon vier: Leit-, Zeit-, Ratgeber- und Elementarsilbe. Da läppert sich was zusammen, das sollten Sie wieder einmal sichern.

Am Tempeleingang trifft Woodruff erneut den Wortweisen und gibt ihm die Elementarsilbe. Die wirkt wahre Wunder. Aus dem sabbernden Alzheimer-Patienten wird wieder das entscheidungsfreudige Mitglied des Buzuk-Kabinetts. Für unseren Helden hat er gleich einen Auftrag: Woodruff soll den Gesundheits- und den Fruchtbarkeitsweisen ausfindig machen, die beide unter nicht geklärten Umständen verschwunden sind. Er verrät ihm zwei weitere Digicodes: das P00 ZIG DRU BNZ des Gesundheitsweisen und das BNZ P00 GLAP BLAZ des Weisen der Fruchtbarkeit. Der Wortweise selbst geht schnurstracks in den Ratssaal. Dort ist er zumindest nicht mehr allein. Kurz abspeichern, bevor Sie in den ersten Stock hochsteigen.

Der neue Digicode öffnet die Luke des Gesundheitsweisen und Woodruff sieht sich erst mal um. Den Notizblock nimmt er an sich. Die Aufzeichnungen sind höchstinteressant: Offenkundig wurde der Gesundheitsweise zum „Debugging“ am Programm der Virtuellen Reise gerufen und sitzt jetzt dort fest.

Der Geschmacksweise wiederum, so erfährt Woodruff nach Eingabe des Codes, hat die letzten Enzian-Schnapflure-Vorräte verbraucht. Um das Lieblingsgericht der Buzuks, die Buzuajoli, ist es schnell bestellt.

Auch der Aufenthaltssort des Fruchtbarkeitsweisen ist schnell recherchiert: Woodruff gibt den entsprechenden Code ein und schon teilt ihm die Ehefrau mit, ihr Gatte sei bei seiner Suche nach der grünen Silbe im Haus der Seligkeit eingekehrt.

Woodruffs Reise in eine glorreiche Vergangenheit

Zunächst kümmert sich unser Held um den Gesundheitsweisen, der bei Arbeiten an der Programmhigiene der Virtuellen Reise offenkundig ausgerutscht und dort eingesperrt ist. Woodruff organisiert die Befreiungsaktion. **Drei Strul** bezahlt er, um selbst auf die Reise zu gehen. Er macht den Gelehrten ausfindig, befreit ihn aus seiner **müßigen Lage** und erhält zum Dank die **Medizinsilbe**. Der Gelehrte selbst hat den Ruf des Königs mit Freuden vernommen und beeilt sich, in den Ratssaal zu kommen. Langsam ist es an der Zeit, sich um die Herstellung von Formeln zu kümmern. 5 Silben haben Sie mittlerweile zusammengetragen, da läßt sich was daraus machen. Ach, Sie sind zu faul, es selbst zu probieren? Oder haben Sie eine Formelpsychose? Nun gut, wir wollen mal nicht so sein. Drei Formeln können wir Ihnen schon anbieten: **Leitsilbe + Elementarsilbe + Leitsilbe = Gedächtnisformel**, **Elementarsilbe + Medizinsilbe + Elementarsilbe = Diagnoseformel**, **Leitsilbe + Elementarsilbe + Leitsilbe = Vergangenheitsformel**. Die Sammlung kann sich doch sehen lassen, nicht wahr? Ab in den Formelsack damit, kurz abspeichern und weitersuchen!

Die **Energiesilbe** fehlt noch in Woodruffs Sammlung. Rekapitulieren wir: Die **Silbe** ruht in der Truhe mit der Asche des Unbekannten Buzuks, allein der **Digicode** ist niemandem mehr erinnerlich. Ja, wenn man einen **Blick** in die Vergangenheit werfen könnte, in das Zeitalter der Großen Schlacht! Mit der frisch zusammengeführten **Vergangenheitsformel** ist ein Ausflug in die letzten Tage des Buzukreichs kein Problem mehr. Steuern Sie Woodruff zur **Gedenkstätte** des Großmameluks und verwenden Sie dort die besagte Formel. Einen kurzen Moment später steht Woodruff mitten auf dem Schlachtfeld. Der **Großmameluk** duldet keinen Absteher nach rechts. Den Mameluk müs-



sen Sie aber loswerden, wenn Sie den sterbenden Buzuk erreichen wollen. Wie also schaltet man einen bis an die Zähne bewaffneten Kriegerherrn aus? Entscheiden Sie sich für das Nächstliegende. Klicken Sie auf das Gefäß, das zur Seite gekippt ist und klicken Sie auf den nun erscheinenden, **Steinbereich**. Wie Sie sicher erwartet haben, zeigt sich nun ein **Helm**, den Sie unbedingt **aufheben** sollten. Darin befindet sich nämlich der **Fisch**, nach dem Sie die Hand halten, um den Großmameluk außer Gefecht setzen können. Wenden Sie also den **Fisch** auf den **Feldherrn** an und der große Kriegerheld reagiert wie alle Helden, die einen **Fisch** vor den Latz bekommen: Er steht da wie angesteinert. Offenbar eine Fischvergottung. Jetzt kann Woodruff nach rechts und dem **sterbenden Buzuk** die Hand halten. Dem haben die Menschen wirklich übel mitgespielt. Verwenden Sie den **Schlüsselbund** auf den von Pfeilen und Schrauben(!) durchbohrten Krieger und er wird Ihnen den **Digicode der Steintruhe** verraten. Neben der Kombination **GLAP POO GNEE ZIG** überreicht der wackere Kämpfe seinem Freund aus der Zukunft auch noch **Buzuk-Horn**. Pusten Sie es kräftig durch - es entsteht ein weiterer 'Steinbereich', unter dem ein **eingeklemmter Buzuk** steckt, der mit Nachdruck auf sich aufmerksam macht. Woodruff hat ein weiches Herz und will dem armen Kerl helfen, nur wie? Mit dem **Dreizack** könnte es gehen. Doch

zunächst kullert nur ein weiterer Stein herunter. Verwenden Sie den **Dreizack** nun auch auf diesem Stein und klicken Sie auf die **Füße** des Buzuks, dann können Sie den Buzuk aus seiner vertrackten Lage befreien. Das ist dem verschütteten Krieger ein Versprechen wert: Er werde die **Intuitsilbe** in der **Statue des Buzuk-Kriegers** verstecken, wo Woodruff sie sich zu einem späteren Zeitpunkt gerne abholen könne. Untersuchen Sie den Rest des Bildschirms **peinlichst genau**, denn nach Woodruffs Rückkehr muß er zu seinem (und Ihrem) Entsetzen feststellen, daß einige Langfinger in Menschengestalt die Statue haben mitgehen lassen. Aber schon in der Vergangenheit gab es gewisse **Hinweise**. Wenigstens der **steinerne Fisch** ist noch da. Klicken Sie auf die Rüstung des Großmameluks und Sie können ihn wieder einstecken. Die Ergebnisse Ihrer ausgedehnten Reisetätigkeit sollten Sie vorsichtshalber **abspeichern**.

Woodruff lernt seinen Meister kennen

Nun lohnt sich ein kleiner Spaziergang in die **Kerkersackgasse**. Auf dem **Landschaftsplatz** erstrahlt ein neues Haus in seinem Glanz. Klicken Sie es an und Woodruff macht die Bekanntschaft eines Mannes, der sein Leben verändern wird: **Heinzel**, der **Buzuk-Meister** aller Klassen. Weil Woodruff sich um seine Ahnen verdient gemacht hat, bietet ihm der **Aerobic-Champion** eine kostenlose Einführung in die Kunst der totalen **Körperkontrolle** an. Und da Woodruff schon immer mit den Ohren wackeln wollte, beginnt der Meister gleich mit der ersten Lektion: die Kunst der **Aurikularkontrolle**. Wo er schon mal da ist, kann Woodruff das Haus des Meisters auch gleich einer kleinen

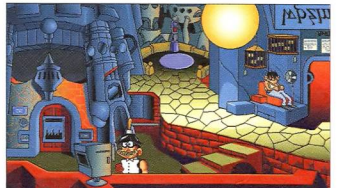


Inspektion unterziehen. Vor allem der **Steinarm** und das **Schneckenhaus** haben es ihm angetan. Wenn Woodruff den **Steinfisch** auf den **Abdruck** anwendet, erhält er von Professor Azimuth nicht nur eine Nachricht, sondern sogar ein **Transportozon**. Die verstecken sich erfahrungsgemäß gerne in steinernen Abdrücken. Woodruffs Reiseschulung haben von nun an ein Ende, mit dem **Transportozon** bricht der Luxus aus. Jetzt kann er sich in den bereits erforschten Teilen der Stadt blitzschnell von einem Ort zum anderen bewegen. Nach dem Klick auf das **Transportozon** öffnet sich ein Stadtplan mit Straßennamen. Ein weiterer Klick auf den gewünschten Namen und Woodruff befindet sich an Ort und Stelle. Das ständige Gelatsche ist Vergangenheit. Einzige Ausnahme: Unbekanntes Gelände aber muß nach wie vor zu Fuß erobert werden.



Zurück in den **Thronsaal**. Es gilt, den König und den Kraftweisen zu beeindrucken. Also baut sich Woodruff vor der **Truhe** auf, wählt den **Code GLAP POO GNEE ZIG**, kassiert die **Energiesilbe** ein und gibt sie dem Weisen der Kraft. Damit ist allen gedient: Der Weise darf zur Versammlung und Sie können sich Ihre vierte Formel abholen: **Energiesilbe + Ratgeberilbe + Elementarsilbe = Kraftformel**.

Woodruff kostet das **Transportozon** voll aus und macht einen Absteher in die **Treppenstraße**. Der **Drache** im Schaufenster! Dem Besitzer der Kraftformel kann kein Schaufenster auch nur eine Sekunde widerstehen. Auch im **Amtsschimmelzentrum** läßt sich der Schalterbeamte von den Vorzügen der Kraftformel überzeugen und stellt ihm mit großem Vergnügen die längst fällige **Atmungsbescheinigung** aus. Den **Bescheid** übermittelt er mit dem Tobozon an die zuständige Stelle, die **Rekrutiererin**, jener Dame mit dem energischen Tonfall. Selbst die abstrusesten Arbeitsaufnahmbedingungen sind nun kein Hindernis mehr, denn mit dem **Brotophon** macht Woodruff zwei



gestochten scharfe Fotos, wenn er sich an die **folgende Reihenfolge** hält: Erst das **Plastron** nehmen, dann die **Blauaugenbrille**, nun das **Gebiß**, hernach den **geteerten Pinsel** und zuletzt den **Mais**. Macht zwei Strul. Woodruff! Die Fotos scann unser Arbeitsuchender in das Tobozon ein. Die **Rekrutiererin** streckt die Waffen. Ihr fällt keine bürokratische Schikane mehr ein und sie schickt notgedrungen die ersehnte **Einstellungsbescheinigung**.

Mit diesem Formular sollten Sie Woodruff zum **Fabrikvorhof** schicken. Dort kann er dem **Portier** das Schreiben unter die Nase halten. Und wieder werden wir Zeuge eines historischen Augenblicks: Woodruff gehört von **Stund** an zur arbeitenden Bevölkerung. Mach Dich auf was gefaßt, Woodruff! Und Sie liebe Leser, sollten an den alten gewerkschaftlichen Grundsatz der Besitzstandswahrung denken und nochmals kräftig abspeichern.

Vom Findelkind zum Volkshelden - So befreit Woodruff die Buzi

Die Phantome des Hutmakers - Woodruffs Abenteuer in der Fabrik und die Folgen

Der Aufseher ist ganz heiß darauf, Woodruff die Pflichten eines Fließbandarbeiters zu erklären: Er muß einen Hut **nehmen** (anklicken), ihn auf einwandfreien Zustand prüfen (**Hut an Spiegel klicken**), ihn ggf. in den Müll schmeißen und aufpassen, daß der nachfolgende Hut nicht automatisch im Müll landet. Ist der Hut in Ordnung, hat er auf den **Schalter** zu klicken und abzuwarten, bis die Kiste runterfällt. Zu seinem Aufgabenbereich zählen aber auch die Verpackung (**Kiste durch Anklicken aufs Band stellen**) und den Hut in die Kiste befördern. Nach kurzer Zeit muß sich Woodruff einstellen, daß er den größten Fehler seines Lebens gemacht hat. Denn nur mit viel Glück fällt die Kiste so, daß er nach oben laufen kann, um die Schleife zu befestigen. Als es Woodruff schließlich gelingt, einen Hut einwandfrei zu verpacken, zeigt er sein Werk stolz dem Aufseher (**den Aufseher anklicken, bevor der nächste Hut eintrudelt**). Doch der hat an allem was auszusetzen. Außer sich vor Wut geht Woodruff seinem Vorgesetzten an die Gurgel, was ihm einen kostenlosen Aufenthalt im Haus der Seligkeit einbringt, der städtischen Irrenanstalt.

Wer hier in einer Zwangsjacke hängend von der Decke baumelt, muß nicht unbedingt verrückt sein, aber er wird es zwangsläufig, wenn nicht bald etwas geschieht. **Klicken Sie Woodruff sechsmal an (!)**, um ihn aus dieser Position zu befreien. **Klicken Sie auf die Kette** und

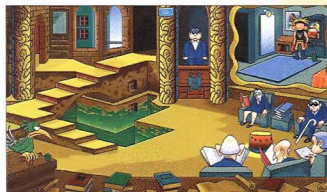


danach mit der Kette auf die weiche Stoffwand. Hinter dem zerrissenen Stoff ist eine Schraube zu erkennen, die genau in das Türschloß paßt, wenn man sie anklickt. Woodruff beendet seine Einzelhaft und betritt den Gemeinschaftsraum. Den Zugang zum nächsten Raum blockiert ein robuster Pfleger. Doch Woodruff will ohnehin zunächst an den Schrank, denn dort lagern seine Sachen. **Wenden Sie die Schraube auf die Halterung an und befestigen Sie das Fach an der Wand.** Nun läßt es sich öffnen. Kurze Zeit später hat Woodruff wieder alle Tassen im Schrank. Jetzt will er sich ein wenig mit seinen Kollegen unterhalten. Beim Autisten aber ist er an den Falschen geraten: der hält sich für eine Pflanze. Und der ehemalige Steuereintreiber murmelt dauernd was von einem Digicode: **GNEE BNZ GLAP POO**. Doch mit dem Code läßt sich nichts anfangen: Über das Tobozon ist nur dummes Zeug zu hören. Woodruff erleidet seinen zweiten schweren Tobzuchttsanfall. Die Wut setzt Kräfte frei, die man diesem dünnen Hemd nicht zugetraut hätte. Er zerreißt seine Zwangsjacke. **Speichern Sie kurz ab, bevor Sie sich an den Pfleger herannähern: Klicken Sie ihn und danach den linken Hebel an, um die Türe zu öffnen.** Woodruff landet in einem Labor.



Was er nun mit ansehen muß, ist nicht dazu angetan, seine miese Laune zu heben: Irgendein durchgeknallter Wissenschaftler macht **Versuche an einem lebenden Buzuk!** Und zwar an dem **Weisen der Fruchtbarkeit**, der nur in das Haus der Seligkeit gegangen ist, um diese vermaledeite **Grüne Silbe** zu finden! Einer der Irren muß sie haben! Woodruff kann im Moment nichts für den Fortpflanzungs-Experten tun. Er sieht sich kurz um (**Müllschluckler, Enzian-Schnaplure**) und verschwindet nach links in Richtung des Ventilators. Der ist Gott sei Dank ausgeschaltet. Woodruff genießt die Aussicht. Da entdeckt er die **Statue**, in der sein Freund aus der Vergangenheit eine Silbe versteckt hat. Nichts wie hin! Nur wie? Er hat eine glänzende Idee. Er füllt Benzin in den Behälter und startet den Ventilator. Das Ergebnis zieht ihm die Socken aus: der Sog wirbelt einiges durcheinander und Woodruff landet ziemlich unangezogen **mitten im Club der Guten Sitten**.

Ausgerechnet! Hastig versucht er, sich keine Blöße zu geben. Doch dem Auge der Zensorin entgeht nichts. Der Anpfiff fällt entsprechend aus. Wenn Sie einen alten Bekannten, den Papagei, **anklicken**, öffnet sich die Tür des Clubvorsitzenden. Jeder Versuch, das Zimmer zu betreten, löst den Widerspruch der Zensorin aus. Na warte, alte Hexel! Verwenden Sie den Müllsack auf das Kohlebecken. Das wird sie für eine Weile einräuchern. Endlich kann Woodruff zum Vorsit-



zenden, der gerade an seiner neuesten Rede feilt. Wenn bloß nicht dauernd diese Hose rutschen würde! Woodruff gibt dem obersten Sittenwächter einen Knopf. Der zieht sich für eine Weile zurück. Zeit genug für Woodruff, sich einmal umzusehen. Ein Blick auf diese Videos hier wird ja noch erlaubt sein! Auf einem der Bänder ertönt das **hohe C** einer Buzuk-Sängerin: die **Kunstsilbe!** Jetzt schnell, Woodruff, bevor der Hüter des Geschmacks wiederkommt - bastle Dir Deine neueste Formel, die bei richtiger Anwendung eine beschönernde Laune auslöst. Karnevalisten aufgepaßt, hier ist die **Formel für Heiterkeit**:

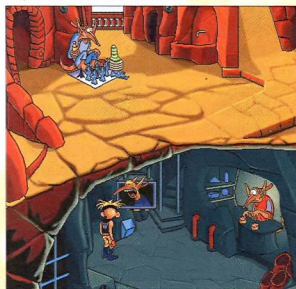
Kunstsilbe + Elementarsilbe + RatgeberSilbe.

Am Clubausgang wartet schon Heinzl, der Meister. **Klicken Sie das Graffiti an der Wand an, dann erhalten Sie einen Intensivkurs in Nasalkontrolle (Kontrolle der Nase).**

Nachdem unser Held seinen Riecher unter Kontrolle hat, hindert ihn nichts mehr an einem erneuten Besuch des Hauses der Seligkeit. Denn wenn es stimmt, daß einer der Insassen die Silbe besitzt, dann kann das, nach Woodruffs Meinung, eigentlich nur der Autist sein. Mit der Heiterkeitsformel wird er ihn schon zum Reden bringen! Und tatsächlich: Singend gibt er die **Grüne Silbe** her. Damit können Sie die Wachstumsformel zusammenstellen: **Elementarsilbe + Grüne Silbe + RatgeberSilbe**. Acht Silben und sechs Formeln haben Sie jetzt schon im Sack! Gratulation!

Bevor Sie ins Labor zurückkehren, um den durchgeknallten Professor zur Schnecke zu machen, sollten Sie noch kurz **abspeichern**. Da-

nach steht der Befreiung des armen Buzuks nichts im Wege. Verwenden Sie die **Wachstumsformel am Wissenschaftler**. Auf der polierten Platte des Professors zeigt sich ein Haar, das erste seit Jahren. Der Mann ist völlig hin und weg. Haare! Auf seinem Schädel! Was interessiert ihn da noch dieser Wicht? **Woodruff kann den Weisen befreien.** Der geht sofort zum Rat. Dort sind mittlerweile fünf Weise eingetroffen. Fehlen also nur noch zwei.



Woodruff erinnert sich: Am **Trockener-Brunnen-Platz** hockt der frustrierte Weise der Begabung und verkauft Andenken. Dem Manne kann geholfen werden. Woodruff gibt ihm die **Kunstsilbe** und informiert ihn über das Treffen. Diese Wendung seines Schicksals versetzt den Weisen in Hochstimmung und er verabschiedet sich singend. **Klicken Sie nun das öffentliche Tobozon an**, der Meister ist schon ganz begierig, seine nächste Lektion loszuwerden: die **Kontrolle der Augen (Okularkontrolle)**. Der Brunnen erweckt in Woodruff botanische Gefühle: Er pflanzt die **Enzian-Schnaplure** in den Brunnen und begießt sie mit **Wasser aus dem Hut**. Und siehe da: die Pflänzchen beginnt zu wachsen. Das ist die Gelegenheit! **Klicken Sie das Gewürz an, speichern Sie kurz ab und eilen Sie schnurstracks zurück zum Geschmacksweisen in den Tempelgängen (Digicode KAH BLAZ ZIG STO).** Geben Sie ihm das Gewürz und er kocht für Woodruff die Buzu-oli. Danach sucht er umgebend seine Kollegen im Rat auf. **Geschafft! Sieben auf einen Streich!**



Der Auftrag des Rates - Woodruff jagt das ewige Böse

Die erste Rasttagung seit Buzukgedenken kann stattfinden. Der König und alle Weise sind übereinstimmend der Meinung, daß das Böse, das jahrhundertlang im Schprotnozg eingesperrt war, offenkundig freigelassen worden ist und von der Stadt Besitz ergriffen hat. Es darf sich nicht weiter ausbreiten! Also muß zunächst ein neuer Schprotnozg her. Klicken Sie auf die **Konservendbüchse** und schon hält Woodruff das neue sakrale Gefäß in den Händen. Er bekommt den Auftrag, das Böse zu finden und wieder dingfest zu machen.

Wir nähern uns mit Riesenschritten dem Finale. Zunächst sollte Woodruff die **Gedächtnisformel** bei dem anwenden, der dauernd die einfachsten Dinge vergißt: dem **Trinker aus der Säufergasse**. Der gibt Woodruff den Tip, sich doch mal bei den **Kerkermeistern** zu bewerben. Die suchen immer Nachwuchs. Er selbst sehe offenbar nicht seriös genug aus. Wenn Woodruff ihm nun ein **schönes Photo** überreicht, erhält er dafür im Gegenzug die **Spielregeln für Rommé**, dem Lieblingspiel der Wärter. Zu allem Überfluß erscheint auch noch der Meister - wenn Woodruff zuvor den kleinen goldenen Schalter am Treppengeländer auslöst - und unterweist seinen gelehrigen Schüler in die Kunst der **Kapillarkontrolle**. Von nun an kann Woodruff selbst bestimmen, wann ihm die Haare zu Berge stehen.



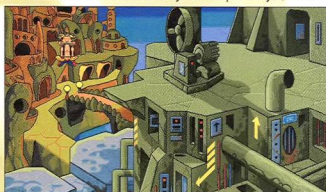
Auf in die **Kerkersackgasse** und den **Kerkermeister** um Arbeit gebeten! Für die Einstellung ist zunächst das **Formular 2675A** notwendig. Woodruff weiß schon, bei wem er das bekommt. Doch der Schalterbeamte gibt vor, das Formular verlegt zu haben. Mit der **Gedächtnisformel** helfen Sie dem Kerl ein wenig auf die Sprünge. Bevor Woodruff dem Gefängniswärter das Formular überreicht, sollten Sie noch einmal **abspeichern**, denn von nun an wird es ziemlich knifflig. Wer die nun folgenden goldenen Verhaltensregeln nicht haargenau befolgt, dem droht kurz vor dem Ziel das **GAME OVER**. Also acht geben und gut durchlesen!

Nachdem Sie den Innenhof betreten haben, klicken Sie auf den **Lappen**, um die Fenster zu putzen. Einer der romméspielenden Wärter will Ihnen mitteilen, für diese Arbeiten gebe es einen **Roboter**, der kurz darauf erscheint. Klicken Sie ihn an und lassen Sie ihn sich bei Woodruff ausweinen. Sein KI-Programm fühle sich nicht ausgelastet, es sehe sich nach interessanten Dingen. Woodruff setzt sich an den **Tisch** zu den Spielern, und zwar auf den **leeren Stuhl** (anklicken). Der Wächter im Turm komplettiert die Runde. Woodruff kann immer nur kurz aufstehen und weggehen, wenn sonst ist das Spiel für alle zu Ende, die nicht zusehendermaßen abgespeichert haben. Bevor Woodruff aufsteht, sollten Sie die **Rommeregeln** greifbereit im Inventar liegen haben und wissen, wo sich die **Toiletten** befinden. Denn nun muß es fix gehen. Nacheinander die Toiletten und die Luke anklicken, dem Roboter die Regeln in die Hand drücken und ihn auf den **leeren Stuhl** buginieren, das alles muß praktisch eine Bewegung sein. Nur dann haben Sie eine Chance. Sitzt der Roboter an Ort und Stelle? Wenn ja, können Sie in aller Seelenruhe nach rechts zur Turmtür gehen.

Nun steht Woodruff vor dem Turm und kommt trotzdem nicht hinein. Er muß sich vom **Wind hochheben lassen**. Wie Sie die Naturgewalten für sich ausnutzen können, haben Sie ja schon gelernt. Also hören Sie über das **Tobozon** den **Wetterbericht** ab, benutzen Sie die **Meteozon-Uhr**, malen Sie ein **schwarzes Kreuz** und...verwenden Sie den **Drachen auf das Kreuz**. Jetzt brauchen Sie bloß noch auf den richtigen Wind zu warten. Im ersten Stock angekommen, klicken Sie zunächst auf den **Sträfling** und benutzen Sie dann den **Steinarm mit dem Strick**. Das ist ein alter Seeräubertrick und ergibt einen prima **Enterhaken**. Die **Wasserrinne** links ist wie geschaffen für einen kleinen Bungee-Sprung. Da schwebt unvermittelt der Meister ins Bild und unterrichtet Woodruff ein letztes Mal. Die **Fazialkontrolle**, die Kontrolle des Gesichts, hat Woodruff gerade noch gefehlt. Denn nun besitzt er nicht nur alle Gewalten des Meisters, sondern auch noch die **Levitationskraft**. Er weiß zwar nicht, was das heißt, aber das Schweben über dem Erdboden macht richtig Spaß!

Diese neue Fähigkeit muß er sofort ausprobieren! Mittels Transportozon beamt sich Woodruff auf die Ventilatorplattform und schwebt schließlich zu der Würdenträgerterasse empor.

Trotzdem bleibt ihm die Welt der High Snobiety verborgen, denn an



der verschlossenen Tür kommt er auch im Schwebestand nicht vorbei. Da gibt's nur eins: **Voll & Gans** unter **BLAZ KAH POO GLAP** anrufen (wenn nötig, mehrmals) und sich eine **Einladung zur Fete** erschleichen. Doch Voll & Gans ist in Geberlaune: Sie teilt ihm nicht nur den **Digicode** für die Tür (**GLAP ZIG GNEE LRZ**) mit, sondern auch ihre Ängste in Bezug auf Obersack. Details muß sie leider schuldig bleiben, denn sie wird mitten im Gespräch **entführt**.



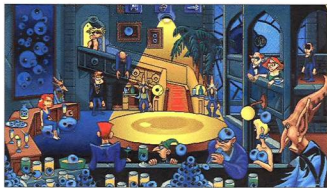
Das ist kein Ober-, sondern ein Drecksack, denkt sich Woodruff und will zur Fete, doch leider macht der Portier Zicken. Woodruff sieht sich um. Er entdeckt die **Buzuk-Statue** mit dem **Spiralabdruck**. Wenn Sie die **Muschel** auf die **Nase** der Statue anwenden, öffnet sich die Nase und die Statue spricht völlig gelassen die lang verschollene **Intuitivsilbe** aus. Und die hinterläßt ihre Wirkung: Sie spüren neu gefühlsmäßig, daß Sie alle Zutaten für die **Wahrnehmungsformel** zusammen haben: **Intuitivsilbe + Intuitivsilbe + Elementarsilbe = Wahrnehmungsformel**. Jetzt hat Woodruff endgültig alle Tassen im Schrank - 9 Silben und 7 Formeln. So was sollte gespeichert werden.

Zurück in den **Gefängnisturm**, schließlich will Woodruff ja seinen Professor befreien. Diesmal machen Sie den Enterhaken an der rechten **Regenrinne** fest, bis ein sogenannter **Mauerbereich** erscheint. Ein souveräner Klick auf die neu gewonnene **Wahrnehmungsformel** und...schwups, Woodruff sitzt in der Zelle des Professor Azimuth.



Der Mann in der Zelle ist kein alter Wissenschaftler, er wirkt eher wie ein Primus der 12. Klasse. Doch Azimuth hat sich lediglich einer Frischzellenkur unterzogen. Er erklärt seinem fassungslosen Adoptivsohn die Situation. Demnach muß der Obersack solange an dem Schprotnozg herumgefummelt haben, bis das Böse unter leisem Pfeifen entweichen und vom Stellvertreter des Präsidenten Besitz ergreifen konnte. Mit dem **Vibelefrotzer** ist Woodruff der Einzige, der dem Obersack noch Paroli bieten kann.

Woodruff erinnert sich: Dieser Ober-Mistsack hatte seine Voll & Gans entführt! Höchste Zeit, um auf der Augenfeier nach den beiden zu fahnden. Nun weiß er auch, wie er den Portier beeindruckt kann. Er kehrt zurück in das **Rotlichtviertel** (Finger weg von der **Virtuellen Reise**) und will dem **Hütchenspieler** das Auge abknöpfen. Er greift...und das edle Teil kullert runter zur **Treppenstraße**. Woodruff hechelt hinterher und holt es ein. Klicken Sie es an, dann kann niemand mehr über Woodruffs Outfit meckern.



Die Dame ist der Mittelpunkt des Abends. Leider ist sie auch ziemlich weggetreten. Da hilft auch kein Alka Seltzer. Vielleicht läßt sich ja mit der **Diagnoseformel** was machen. Das ermittelte Gegengift muß allerdings noch zusammengemührt werden. Also auf ins **Labor**, Woodruff, und experimentiere ein wenig mit den **Reagenzgläsern**.

Vom Findelkind zum Volkshelden

Noch rechtzeitig taucht Woodruff wieder auf der Fete auf, aber Madame will sich partout nicht retten lassen. Madame legen Wert auf ein stilvolles Glas. Bitte schön, rühren Sie ihr das Mittel in ihr Glas.



Das wirkt. Der TV-Star ist wieder bei sich, doch Woodruff will nicht als ihr Retter gelten. Da könnte ja jeder kommen! Beweis ihr, daß Du der Richtige bist, Woodruff. Zeig ihr, wie ein Buzuk tanzt! Verwenden Sie die Heiterkeitsformel auf Voll & Gans und unser schüchtern Held wird zum Latin Lover. Und wieder ist Madame völlig weg. Mit dem Unterschied, daß es gegen diesen Zustand noch kein Mittel gibt. Wäre ja auch noch schöner...

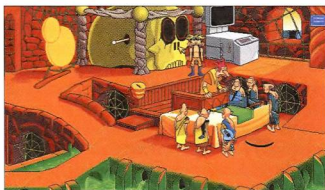
Die beiden Frischverliebten texten sich gegenseitig zu. Doch neben allerlei Gesäusel erfährt Woodruff auch knallharte Facts: Der Obersack, der mächtigste Usurpator, hat ein Problem: Er altert vorzeitig. Um seine Macht weiter zu festigen, hat er die Schnibblesekte gegründet. Die Sekte! Um diesem Kerl beizukommen, muß Woodruff in den sauren Apfel beißen und zum Hare-Schnibble-Jünger werden. Wo fand doch gleich deren machtvoll Demonstration statt? Richtig auf dem Fabrikvorplatz.

Knöpfen Sie sich den Cheferleuchter vor und fragen Sie ihn, wie man Mitglied werden kann. Gerne wird er Woodruff das Mantra übergeben. Wieder ist vollste Aufmerksamkeit geboten, wollen Sie nicht kurz vor dem Ziel noch alles verspielen. Geld müssen Sie dabei haben (drei Strul mindestens), den „Sektenbildschirm“ studieren und sich die Position des Mantras auf dem Bildschirm einprägen. Sie werden es noch gut brauchen können. Benutzen Sie das Mantra im Inventar des Mikrophons und machen Sie sich gefaßt auf die große Initiation. In der Halle befinden sich einige Schnibble-Jünger und lernen das Mantra herunter. Woodruff soll sich gefälligst einreihen (Mantra auf leere Position anwenden oder schnell hinlaufen) und es ihnen gleich tun. Nach Aussage des Hohenpriesters ist es zudem ratsam, den Sektenbeitrag in voller Höhe zu begleichen. Werfen Sie also einen Strul in das Gebetsloch und warten Sie bis der Komputor sich einschaltet. Wenn Sie den Sakralcode haben wollen, sollten Sie ihn anklicken. Der Hohepriester betont, der Schnibble erwarte von Woodruff ein Sonderopfer. Abermals wandert ein Strul in das Gebetsloch, doch diesmal lohnt es sich. Der Sakralcode ist Dein, Woodruff! Doch die Sekte schielt immer noch aufs Geld: Auf Anklicken verlangt der Komputor eine weitere Spende. Ein Strulchen später erklärt der Komputor den wichtigen Konzentrationszyklus.

Konzentration ist auch vonnöten, um alle Gebote zu erfüllen und gleichzeitig das Mantra herunterzumurmeln.

Sie müssen dreimal hintereinander aus dem Mantra rezitieren, damit der Hohepriester die Eingeweide...Pardon den Eingeweihten des Tages bestimmt.

Wenn er damit beginnt, können Sie seiner Entscheidung ein wenig nachhelfen indem Sie die Levitationskraft verwenden. Danach nehmen Sie Kurs auf die Gongs, aber bleiben Sie weg von dem Initiationsraum. Das würde Woodruff noch nicht überleben. Benutzen Sie die Gongs in der folgenden Reihenfolge: Groß, groß, klein, groß, klein, klein. Das versetzt alle Anwesenden in einen angenehmen Dämmerzustand. Klicken Sie auf die Nase des Schädels und die Hypnose-Zederom gehört Ihnen!

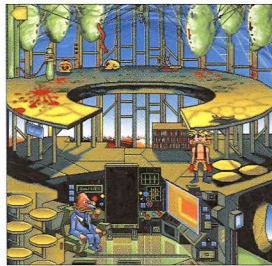


Woodruffs Kampf gegen den Obersack - die letzte Runde

Voll & Gans wohnt in unmittelbarer Nähe des Obersacks und besitzt eine Pflanze, die letzte der ganzen Stadt. Mit der Wachstumsformel beginnt sie zu wachsen. „Riffi“ Woodruff steigt in die Wohnung ein. Doch bevor er das tut, sollten Sie noch mal kräftig durchspeichern. Und noch ein Tip: Fassen Sie in der Wohnung nichts an! Das fördert Woodruffs Gesundheit.

Weil der Blickwinkel des Obersacks durch ein Haßfeld begrenzt ist, bemerkt er den Eindringling nicht sofort. Wenn Sie das Haßfeld anklicken, erscheint Heintel, der Aerobic-Meister, und gibt letzte goldene Überlebensstips. Benutzen Sie Ihre Levitationskraft an dem Haßfeld und verwenden Sie den Topfdeckel auf den Obersack. Deckel sind seit jeher der ultimative Schutz vor den Geschossen des Cyber-Gesichtskerkers.

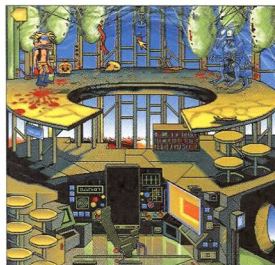
Jetzt muß es rasend schnell gehen und Sie haben nur eine Chance: Sie müssen den alternden Widerling hypnotisieren, wenn Sie verhindern wollen, daß unser sympathischer Held von den Mächten des Bösen bei offenem Gesichtskerk gegrillt wird. Verwenden Sie also



die Hypnose-Zederom mit dem Laser. Daran wird der Obersack noch lange denken. In der Hölle.

Doch die Gefahr ist noch längst nicht vorüber. Das Händchenhalten mit Voll & Gans muß Woodruff noch für einige Augenblicke verschieben. Zunächst haben Sie noch ein Entsorgungsproblem: Wie lagert man verblichene Obersäcke? Darüber ist in der Fachliteratur

nichts bekannt. „Best of Sierra“ empfiehlt den Viblefrotzer. Benutzen Sie den Jungbrunnen unter den elektrischen Haushaltsgeräten am Obersack und der zerbröckelt daraufhin in seine Atome. Schade eigentlich, daß nun das Böse aus ihm herausfährt und nach oben entfleucht. Woodruff untersucht die Kleidung seines Gegners und steckt die Magnetkarte ein. Klicken Sie nun auf den Schalter über dem Sessel. Woodruff reibt sich die Augen: die Stufen des Bösen! Klettern Sie hinauf und klicken Sie das Böse an! Jetzt ist Woodruff fällig. Das Böse schlägt zu und fährt in ihn hinein. Aber nicht für lange. Kaum haben Sie die Buzuajoli an Woodruff verwendet, da ist es auch schon wieder weg. Solche Köstlichkeiten sind selbst dem Bösen nicht zumuten. Bibbernd klebt es an der Decke. Hängen Sie den neuen Schprotznag an den Haken und kleben Sie das Loch mit Kaugummi zu. Sehen Sie die kleine rote Lasche? Nehmen Sie daneben Aufstel-

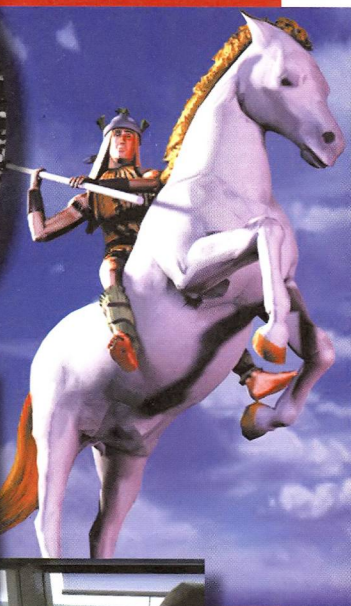
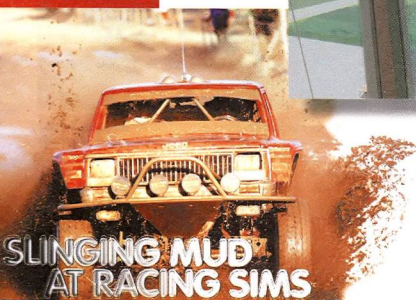


lung und warten Sie, bis das Böse zum Sprung ansetzt. Wenn es springt, klicken Sie es an. Bravo! Drin ist es. Mit der Magnetkarte öffnen Sie den Ausgang und Woodruff geht ins Freie... Unsere Gratulation, lieber Leser! Sie sind der erste Mensch der Welt, der das Böse mit einer Konservendose eingefangen hat!



Gegen die Langeweile...

Bei den Neuheiten von Sierra sind Sie nie allein - Fliegen mit Manfred, Skifahren mit Piccabo, Lernen mit Addy, Rennfahren mit Jackie und Zocken mit Larry.



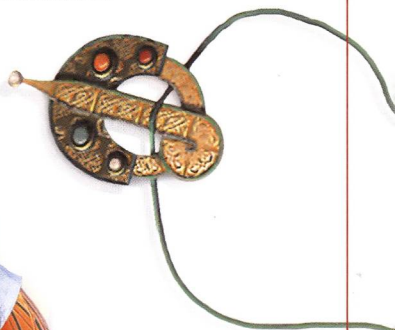
In diesen Tagen sind sie wieder zu beobachten, die merkwürdigen Verhaltensphänomene unter großen Teilen unserer Tierwelt. Unter Hasen bricht ein nahezu epidemisches Verlangen nach Hühnereiern aus, gestreifte Hennen kommen mit der Produktion nicht mehr nach und erleiden Nervenzusammenbrüche. In Hühnerställen spielen sich dramatische Szenen ab: Nachdem Sie dem entnervten Federvieh die Tagesausbeute unter dem Gefieder weggezogen haben, hechten mit Körben beladene Hasen unter Einsatz Ihrer Hinterläufe über die Straßen. Verstörte Naturfreunde verlieren den Glauben an das Gute im Tier. Die Öffentlichkeit ist ratlos.

Dabei genügt ein prüfender Blick in den (natürlich mit Print Artist selbst entworfenen) Kalender, um dem düsteren Geheimnis auf die Spur zu kommen: Ostern steht vor der Tür.

Vorbei die Zeiten, als es zu Ostern lediglich die handbemalten und absolut bijfesten Eier von Tante Elfriede als Geschenk gab. Heute kommen da ganz andere, weit weichere Waren auf den Gabentisch: brandneue Software von Sierra, beispielsweise. Die ist in vielerlei Hinsicht weit praktischer als die althergebrachten Hühner- oder Schoko-Eier: kein Huhn muß wegen ihr mehr zum Psychiater, die Schale geht leichter ab, sie ist noch Monate später absolut frisch, läßt sich entschieden besser stapeln, schmilzt nicht, wenn man sie ins Laufwerk legt, ist vielseitiger verwendbar (als Bierdeckelersatz völlig kippsticher) und rund ist sie obendrein.

Tausend Gründe also, um an Ostern auf Nester von Sierra zu bestehen. Best of Sierra gibt Ihnen einen kleinen Überblick über das, was bei uns gerade erschienen oder noch geplant ist. Damit Sie Ihrer Tante Elfriede mal einen heißen Tip geben können.

Frohe Ostern und viel Spaß beim Suchen wünscht Ihnen Ihr Best of Sierra-Team



Der virtuelle Fluglehrer

Die neue Flugsimulation von Sierra kann die praktischen Flugstunden nicht ersetzen - aber sie hilft Ihnen, sich auf Ihre Flugscheinprüfung vorzubereiten.

Wer mit Sierras Pro Pilot seine ersten Flugversuche am PC unternimmt, um den ist es unwiderruflich geschehen, den hat das Virus gepackt. Selbst notorische Flugmuffel, die schon die Flugangst packt, wenn Sie einen Airport nur aus der Ferne sehen, können sich der Faszination des Fliegens nicht länger entziehen.

Wunderschöne dreidimensionale Landschaften und 100 Stadtansichten, zum Teil in einer Qualität, die den unvoreingenommenen Betrachter zunächst eher an Filmaufnahmen denken läßt als eine Computersimulation. Wer sich einfach nur zurücklehnen und atemberaubende Ausblicke genießen möchte, der ist bei Pro Pilot an der richtigen Adresse. Doch dem gemeinsamen Entwicklungsteam der Flugsim-Spezialisten von SubLogic und Dynamik war das nicht genug. Pro Pilot richtet sich nicht nur an Liebhaber der Fliegerei, sondern auch an ausgebildete Profis und solche, die es werden wollen. Und das ist kein leeres Wortgeklänge! Mit Pro Pilot können sich angehende Privatpiloten auf ihre Flugscheinprüfung vorbereiten! 30 Schulungsvideos und ein Handbuch, das eher die Bezeichnung „Lehrbuch“ verdient hätte, decken den ganzen Stoff ab, den der angehende Privatflieger beherrschen muß, wenn er seine Prüfung bestehen will.

Die Videos sind in Form von sogenannten Avi-Dateien abrufbar und enthalten das typische Spektrum an klassischen Flugmanövern, das dem Fluglehrer in Fleisch und Blut übergehen muß. Den Anfang macht eine Einführung in die Funktionsweise der Instrumente, der Flugkontrollen und der Kommunikationssysteme. Es folgen eingehende Darstellungen von Start und Landung, den beiden kritischsten Flugphasen. Weitere Themen sind die Auswirkungen von Windeffekten und das Verhaltenstraining in Notfallsituationen. Damit der angehende Privatflieger weiß, was zu tun ist, wenn ein Teil der Instrumente plötzlich versagt. Dabei werden die tatsächlichen Abläufe eines Fluges peinlichst genau simuliert: Wenn Sie beispielsweise die Ruderpedale betätigen, sehen Sie auch, wie sich diese Pedale bewegen. Auch wenn die Videos einen richtigen Flugsimulator nicht ersetzen können, steigern sie in Verbindung mit dem informativen Handbuch Ihr Gefühl und Ihr Verständnis für die Grundlagen der Fliegerei. Sollten trotz der umfangreichen Informationen immer noch Fragen offen bleiben, können Sie im Anhang des Handbuchs nach weiterführender Literatur fahnden.

Das Handbuch richtet sich nicht nur an die blutigen Anfänger, die hier ihre ersten Erfahrungen sammeln können, sondern auch an gestandene Piloten, die Ihr theoretisches Wissen einfach nur aufpolieren wollen. In sechs informativen und leicht verständlichen Kapiteln erfahren Sie alles, was Sie über Pro Pilot und die Grundlagen des Fliegens wissen müssen. „Best of Sierra“ möchte Ihnen vier dieser Kapitel etwas näher vorstellen.

Nach der Einführung „Learning to Fly“ und einem Abschnitt über Flugzeuge und Systeme folgt das dritte Kapitel, das sich mit der Klassifizierung des Luftraums und den jeweiligen Kommunikationssystemen beschäftigt. Die Klassifizierung richtet sich nach der Dichte des Flugverkehrs. Je mehr Starts und Landungen durchgeführt werden,

desto komplexer sind die Anforderungen an die Überwachungs- und Kommunikationssysteme. Zunächst erhalten Sie Informationen über die stark frequentierten funküberwachten Airports der obersten Klassen B und C. Anschließend stellt Ihnen Pro Pilot die Flughäfen vor, auf denen sich entweder zeitweise geöffnete Tower oder Flugservicestationen befinden. Ist der Tower besetzt, gehören sie zur Klasse D, ist er geschlossen zur Klasse E. Unterschieden wird weiterhin zwischen Unicom-unterstützten Flughäfen (Klasse E oder E) und solchen ohne Boden-Luft-Kommunikation.



Das vierte Kapitel behandelt die Navigation. Schließlich müssen Sie jederzeit im Bilde sein, wo Sie sich gerade befinden. Dem angehenden Piloten stehen eine ganze Reihe verschiedener Möglichkeiten zur Verfügung, um von Punkt A nach Punkt B zu fliegen. Ausführlich behandelt werden das Very High Frequency Omni Range/ Distance Measuring Equipment (VOR/ DME), das Non Directional Radio Beacon (NDN - d.h. die Navigation erfolgt über einen ungerichteten Leitstrahl) und das Global Positioning System (GPS). Außerdem erhalten Sie wichtige Tips für die Positionseinschätzung und den Instrumentenanflug.

Der fünfte Abschnitt beschäftigt sich mit dem Instrumentenflug. Es gibt immer wieder Situationen, in denen sich ein Pilot nicht mehr auf die Sicht, sondern ausschließlich auf die Instrumente seines Cockpits verlassen muß. Beim Instrumentenflug unterscheidet man vier Kategorien, die sich nach der jeweiligen Flugphase richten: Start, Flugstrecke, Anflug und Landung. Da zahlreiche instrumentenbezogene Themen jedoch für alle Flugphasen relevant sind, beginnt dieses Kapitel mit einer allgemeinen Erörterung.

Das sechste und letzte Kapitel behandelt die Anforderungen FAA, die Sie als Flugschüler erfüllen müssen, um einen der verschiedenen Flugscheine zu erhalten. Auch wenn Pro Pilot die nachgewiesenen Stunden mit einem geprüften Fluglehrer nicht ersetzen kann, so ist es doch eine wertvolle Unterstützung bei Ihren Prüfungs Vorbereitungen. Im Anhang dieses Abschnitts finden Sie die Auszüge aus den Richtlinien der FAA, die sogenannten Federal Aviation Regulations (FAR). Diese Bestimmungen enthalten allerdings auch Querverweise auf Abschnitte, die Sie in unserem Handbuch nicht finden werden, weil Pro Pilot sich auf FAR's für ein- und mehrmotorige Privatflugzeuge beschränkt.

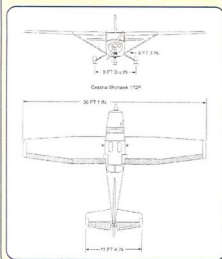


Eine Simulation wie aus dem Lehrbuch. Mit dreißig anschaulichen Schulungsvideos, die alle gängigen Flugmanöver abdecken, kann sich der angehende Privatpilot auf seine Prüfung vorbereiten. Die Stellung des Steuers und die Bewegungen der Ruderpedale hat der virtuelle Pilot dabei immer im Blick. Unterschiedliche Kamerawinkel sorgen dafür, daß dem gestrengen Auge des virtuellen Fluglehrers nichts verborgen bleibt.



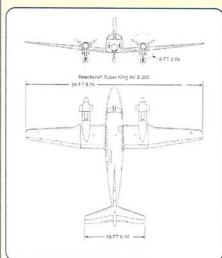
Cessna 172 Skyhawk

Zulässige Höchstgeschwindigkeit	152 KCAS	158 KIAS
Höchstzulässige Reisegeschwindigkeit	123 KCAS	127 KIAS
Max. Reichweite bei 75% Schub in 8000ft	440 NM	
Max. nutzbarer Tankinhalt	40 US gal	
Flugzeit mit 40 US gal	3.8 hrs	
Dienstgipfelhöhe	13000ft	
Max. Steigrate	700 ft/min	
Leergewicht	1414 lbs	
Höchstzulässiges Gewicht	2407 lbs	



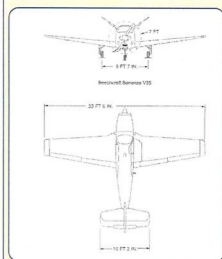
Beechcraft Super King Air B200

Zulässige Höchstgeschwindigkeit	260 KCAS	259 KIAS
Höchstzulässige Reisegeschwindigkeit	182 KCAS	181 KIAS
Nutzbarer Tankinhalt	544 US gal	
Höchstzulässiges Gewicht	12590 lbs	



Beechcraft Bonanza V35

Zulässige Höchstgeschwindigkeit	195 KCAS	196 KIAS
Höchstzulässige Reisegeschwindigkeit	165 KCAS	167 KIAS
Nutzbarer Tankinhalt	44 US gal	
Leergewicht	1414 lbs	
Höchstzulässiges Gewicht	2407 lbs	



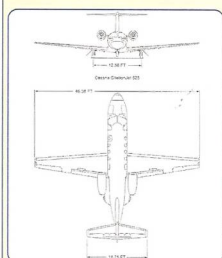
Abkürzungen

KCAS	Knots Calibrated Airspeed (berichtigte Fluggeschwindigkeit in Knoten)
KIAS	Knots Indicated Airspeed (angezeigte Fluggeschwindigkeit in Knoten)
NM	Nautische Meilen
US gal	US-Gallonen (1 US Gallone = 3,784l)



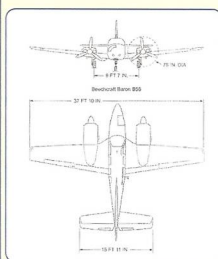
Cessna CitationJet 525

Zulässige Höchstgeschwindigkeit	263 KIAS	
Dienstgipfelhöhe	41000ft	
Max. Reichweite	1485 NM	
(inkl. Start, Steigflug, Reiseflug in 41000ft, Sinkflug, Landung u. 45 min Reserve)		
Nutzbarer Tankinhalt	476 US gal	
Höchstzulässiges Gewicht	10500 lbs	



Beechcraft Baron B58

Zulässige Höchstgeschwindigkeit	223 KCAS	223 KIAS
Höchstzulässige Reisegeschwindigkeit	195 KCAS	195 KIAS
Nutzbarer Tankinhalt	136 US gal	
Höchstzulässiges Gewicht	5524 lbs	



„Viel Spaß beim Fliegen wünscht AOPA Germany“

Die AOPA Germany (Aircraft Owners and Pilot Association), ist als Verband der allgemeinen Luftfahrt so etwas wie der ADAC der Privatpiloten.

Seit 1962 setzt sich der Verein für die Belange von mittlerweile mehreren Tausend Mitgliedern ein und bemüht sich um die Piloten-Ausbildung, Flug-Sicherheit und den Erhalt der Allgemeinen Luftfahrt in Deutschland und in den letzten Jahren auch vermehrt in Europa.

Bei Vorführungen früherer Beta-Versionen von Sierra ProPilot zeigte sich die AOPA dermaßen begeistert, daß wir die Geschäftsleitung nicht besonders überreden mußten unseren Flugsimulator zu empfehlen.

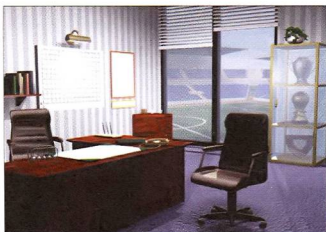
Sierra zeigt den Fußball wie er wirklich ist

DSF Fußball Manager 98 - so rund wie der Ball

Auch eingefleischte Sportenthusiasten und Spielefans verlieren zuweilen den Überblick angesichts der Flut von Spielen, die den Fußball zum Thema haben. Wie soll es da 'Otto Normalspieler' gehen, der, wenn es hoch kommt, zwei- bis dreimal im Jahr ins Kaufhaus geht, um sich ein Computerspiel zu kaufen? Staunend oder verzweifelt (je nach Naturell) steht der interessierte Fußballfan vor dem Regal mit den Sportsimulationen und reibt sich die Augen: Das Angebot ist gerade in den letzten Jahren unübersehbar geworden. Orientierung tut also not.

Auch Sierra hat mit dem DSF Fußball Manager 98 sein Scherle in zu dieser Springflut beigetragen. Um seinem PC-Fußballspiel bzw. -manager ein unverwechselbares Profil zu geben, mußte sich das englische Programmiererteam schon etwas einfallen lassen. Ob und wie ihnen das gelungen ist, können Sie, liebe Leser, etwa ab März nachprüfen. Dann kommt der jüngste Sproß der großen Sierra-Sportfamilie in die Läden. Best of Sierra aber war neugierig und hat für Sie schon vorher einen Blick riskiert.

Was sofort auffiel: Der DSF FM 98 wird eine ausgesprochen runde Sache, und das nicht nur, weil hier die begehrteste Lederkugel der Welt im Mittelpunkt steht. Das Entwicklerteam hat alle Aspekte des modernen Fußballs in seine Simulation hineingepackt - vom Trainingsalltag bis zur taktischen Marschrichtung, vom packenden Punktspiel bis zur tiefgreifenden Spielanalyse, von den Klubfinanzen bis zu den Spielertransfers ist alles dabei, was einen Manager ausmacht. Dazu zählen natürlich auch Infrastrukturmaßnahmen wie Stadionausbau oder Unterhaltskosten des Geländes. Allerdings werden bei dem DSF FM 98 auch alle Begleitumstände miteinbezogen, die andernorts nur gar zu gerne ausgeblendet werden, weil sie die Hochglanz-Abziehbildchen-Atmosphäre trüben könnten. Ausschreitungen durch fanatische Zuschauer beispielsweise.



Bestätigt wird der runde Eindruck noch durch die drei Schwierigkeitsgrade, unter denen Sie wählen können. Als Trainer Ihres Lieblingsklubs (die Vereine sind frei editierbar, von Ball-weg Irresheim bis zu den Tottenham Hotspurs ist alles möglich) haben Sie da fast noch den leichtesten Job, das Fußballspiel steht hier eindeutig im Mittelpunkt. Kniffliger wird es schon, wenn Sie sich für die zweite Stufe, den Managerposten entscheiden. Und den härtesten Job, den ein Klub im DSF FM 98 zu vergeben hat, ist der des Vereinspräsidenten. Die haben wahrlich nichts zu lachen.

Die Managerfans werden sich über das ausgeklügelte neue Transfersystem freuen, mit dem sie Spielertransfers und die Ein- bzw. Ausgaben aus den Leihgeschäften noch exakter abwickeln können als sie das bisher vom DSF FM 98 schon gewohnt waren. Sie können nach Herzenslust Transfer-Obergrenzen festlegen und sich in beinährte Vertrags- und Aböseverhandlungen einschalten. Sind Sie der Auffassung, daß auf dem deutschen Markt niemand für die gesuchte Position in Frage kommt, dann dehnen Sie Ihre Suche eben europaweit aus. Aufgrund der neuen Suchkriterien und Beobachtungsmöglichkeiten verschaffen Sie sich recht bald ein klares Bild über das Spielerangebot.

Sie können in sechs verschiedenen europäischen Ligen Karriere machen, das gilt für die obersten Spielklassen in Schottland, England, Frankreich, Spanien, Italien und Deutschland. Alle Ligen laufen gleichzeitig ab, so daß Manager wechseln können, wenn es anderswo in Europa einen interessanteren Job gibt. Wenn sich Ihre Erfolge mit Ball-weg Irresheim bis nach Barcelona rumgesprochen haben, dann wissen Sie hoffentlich, was Sie zu tun haben - Sie bleiben natürlich in Irresheim, der besseren sportlichen Perspektive wegen. Sierras

Fußballspieler waren lange und überall in Europa unterwegs, um die Spielerstatistiken für den DSF FM 98 genauestens zu recherchieren. Die Folge: Neue Statistikdetails wie die 'optimale Position' helfen dem erfolgreichen Manager bei seiner Entscheidung, ob er einen bestimmten Kicker holen soll oder nicht. Mit versteckten Spielerdaten, etwa dem Kriterium der beschleunigten Entwicklung, können Sie die Stars von morgen ausfindig machen und langfristig an Ihren Klub binden.

3D-generierte Locations, eine unerhört schnelle und obendrein anwendungsfreundliche Benutzeroberfläche, neue Animationen, echte Fotografien und vor allem die vielen verschiedenen Kameraeinstellungen während des Spiels sorgen dafür, daß der optische Eindruck vom DSF FM 98 sich nicht hinter dem inhaltlichen zu verstecken braucht. Alle Klub- und Spielerdaten des Vorjahrs wurden für die neue Saison natürlich auf den aktuellsten Stand gebracht, Auf- und Absteiger hat Sierra ebenso berücksichtigt wie Spielertransfers, Regeländerungen oder die Qualifikanten für einen der europäischen Wettbewerbe.

Besonderes Highlight aber ist die Tatsache, daß der Fußballfan mit USM nicht nur die taktische Marschrichtung vorgeben, sondern jeden Spielzug, jeden Freistoß einzeln konfigurieren kann. Das ist Realismus pur. Zu einem realistischen Gesamtbild gehört auch die Einsicht,



daß der Fußball durchaus seine komischen Elemente hat und es nicht immer ganz so bierernst zur Sache geht (eine äußerst tröstliche Vorstellung für den Autor dieser Zeilen, der als erklärter Fan einer in die Jahre gekommenen rheinischen Diva derzeit nichts, aber auch rein gar nichts zu lachen hat). Im DSF FM 98 gibt es als besonderes Bonbon einen Cheat-Modus, mit dem Sie sich nach allen Regeln der Kunst an die Spitze mogeln können. Der Haken dabei: Sie sollten sich auf keinen Fall erwischen lassen. Fast hätten wir vergessen: Bei der Suche nach einem unverwechselbaren Profil hat sich Sierra tatsächlich noch etwas einfallen lassen. Statt an der Qualität, spart man lieber am Preis. Für genaue Zahlen ist es zwar noch ein wenig früh, aber wie aus der Firmenzentrale in Dreieich verlautete, soll der Preis für den DSF FM 98 angeblich unter 50 Emmchen liegen. Wenn das keine La-Ola-Welle wert ist!

Im Reich der Phantasie Macht und Reichtum scheffeln

Zehn magische Tips für alle Nachwuchsstrategen

Erfolgreiche Diplomaten wissen aus eigener Erfahrung, wie beschwerlich und dornenreich der Weg zur Macht sein kann. Mißgünstige Nachbarn, die leidige Opposition, das liebe Geld und was der Dinge mehr sein mögen.

Im Reich der Phantasie ist das keinen Deut anders. Im Gegenteil: Hier muß man sich darüber hinaus noch mit Magiern herumplagen, die mit ihren raffinierten Zaubersprüchen für permanenten Unfrieden sorgen können - es sei denn, Sie lassen sich von der eigenen fachmagischen Abteilung einige Gegenmittel einfallen oder, besser ausgedrückt, zusammenzaubern. Gelingt das nicht, weht gerade strategisch-magischen Neulingen der Pesthauch der Niederlage mitten ins Gesicht. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Nehmen Sie lieber ein Gegengift: die 10 goldenen Tips der 'Best of Sierra'-Redaktion. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Lords of Magic kennt keinen Königsweg zum Erfolg, kein Rezept, den Widersachern ein schnelles Ende zu bereiten.

Dafür ist das Spiel zu komplex. Unsere Ratschläge sind als Hilfestellung gedacht, damit Sie im Dschungel des Phantasiereichs eine gute Rolle spielen und nicht gleich von Ihren Widersachern abgefrühtet werden.

1. Ein gutes Verhältnis zur Kirche ist immer wichtig

Wer gut ins Spiel starten will, der sollte sich zunächst einmal um die Tempel kümmern. Die religiösen Zentren befinden sich nämlich unter der Knute Ihrer Gegner und es wird Ihre vornehmste Aufgabe sein, die Tempel zu befreien. Lassen Sie sich jedoch nicht allzu viel Zeit mit der guten Tat. Wenn Sie sie nicht sofort finden - schließlich muß man sich ja erst mal orientieren - ist es sogar besser, einen kleinen Trick anzuwenden. Sehen Sie sich zunächst ausgiebig um, machen Sie die Tempel ausfindig und starten Sie dann das Spiel neu. Nun können Sie schnurstracks auf die Tempel zugehen und sie vom Joch befreien. Höhere Mächte werden es Ihnen später danken.

2. Söldner sind ein loses Völkchen

Mit Söldnern sollten Sie sich wirklich nur dann einlassen, wenn Gefahr im Verzuge ist, sprich, ein Feind vor Ihren Toren steht und Sie Ihrer eigenen Armee die Verteidigung nicht zutrauen. Auch bei sofortigen Tempelbefreiungsaktionen kann der Einsatz von Söldnern angemessen sein. Wenn die Herren ihren Zweck erfüllt und eine Aktion erfolgreich abgeschlossen haben, sollten Sie genauestens abwägen, ob Sie die Truppe wirklich noch benötigen. Söldner kosten einen immensen Rohstoffvorrat, den Sie anderswo womöglich dringender brauchen. Fällt Ihnen beim besten Willen nichts ein, wem Sie diese Junges auf den Hals hetzen können, sollten Sie die Leute einfach nach Hause schicken. Mietlinge diesen Schläges nehmen das in der Regel nicht übel, schließlich sind sie Söldner und keine Beamten.

3. Der Turm in der Schlacht

Bevor Sie sich daranmachen, Ihre ökonomischen Verhältnisse auf Vordermann zu bringen und die jeweiligen Gilden auszubauen, sollten Sie sich erst einmal mit der Aufrüstung des Magierturms denken. Der Grund: Der bauliche Zustand dieser Türme entscheidet über die



Anzahl der Plätze in der Bibliothek. Und je mehr Plätze Ihnen zur Verfügung stehen, desto schneller kann das Magierkollegium Zaubersprüche dort erforschen. Ist eigentlich logisch, oder? Ach so, noch etwas: Mit einem gut ausgebauten Magierturm lassen sich natürlich auch mächtigere Einheiten produzieren.

4. Machen Sie sich mit dem Diebesgesindel gemein



Auch wenn Diebe einen schlechten Ruf haben, sollten Sie zuweilen auf deren Berufsgenossenschaft zurückgreifen. Denn nur in der Diebesgilde bekommen Sie einen 'Späher'. Der ist zwar nur leicht bewaffnet, hat aber dafür andere Qualitäten. Er ist der 'Marathonläufer' unter Ihren Einheiten und kann in jeder Runde große Strecken zurücklegen. Wenn Sie also umfassende Informationen über die Lage von Goldminen, Brauereien (!) oder Kristalhöhlen brauchen, und wer braucht die nicht, dann ist der Späher die Idealbesetzung für diese Rolle.

5. Der Dieb hat Augen wie ein Luchs

Wer seine Umgebung ein wenig inspizieren möchte, ohne daß gleich alle Welt was davon erfährt, der greife ebenfalls auf den Dieb zurück. Für Ihre Gegner sind solche Leute einfach Luft. Weniger aus übertriebenem Ständesdünkel heraus, sondern schlicht deshalb, weil sie die Diebe kaum erkennen können.

6. Lassen Sie kämpfen!



Wenn Sie es mit mächtigen, überlegenen Gegnern zu tun haben, sollten Sie klug genug sein und sich nicht selbst überschätzen. Lassen Sie es lieber auf einen automatischen Kampf ankommen. Da haben Sie noch am allerbesten eine Chance.

7. Eine gute Ausbildung ist ein Pfand für die Zukunft

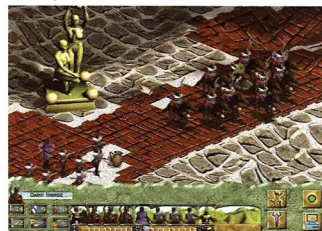
Die Ausbildung Ihrer jungen Rekruten können Sie sich ruhig was kosten lassen. Überlassen Sie die Nachwuchsarbeit dem mächtigsten Charakter, den Sie haben. Der gibt seine geballte Erfahrung an die jungen Rekruten weiter, die Ihre Karriere dann auf einem höheren Level beginnen. Bei jungen Magiern ist dieser Trick besonders effektiv, denn er steigert die Geschwindigkeit beim Erforschen ganz enorm.

8. Im Zweifel für die Magiergilde

Wenn Sie ein Dorf erfolgreich belagert und besetzt haben, dann bekommen Sie manchmal Gelegenheit, dort eine neue Gilde Ihres Clans ins Leben zu rufen. Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen, bauen Sie in besagtem Dorf eine Magiergilde und stellen Sie einen Magier zur Forschungszwecken ab. Nur wenn das Dorf weit von der Hauptstadt entfernt liegt, ist unter Umständen zu überlegen, ob Sie nicht doch besser eine Kaserne errichten.

9. Distanzschützen distanzieren

Im Kampf müssen Sie vor allen Dingen die feindlichen Fernkämpfer (egal ob Wurf- oder Schußeinheiten) im Auge behalten. Setzen Sie alles daran, diese gefährlichen Instrumente so früh wie möglich auszuschalten und versuchen Sie, genügend eigene Einheiten dieser Klasse zu produzieren.



10. Auf gute Nachbarschaft!

Gerade in schwierigeren Spielmodi ist es unerlässlich, freundschaftliche Beziehungen zu seinen Nachbarn zu pflegen. Wenn Sie es sich mit denen verscherzen, dann rühren die beim nächsten Angriff keinen Finger mehr für Sie. Das kann Sie den Kopf kosten, denn auf solchen Leveln werden Sie sehr häufig das Opfer von Attacken, verlassen Sie sich darauf!



Die acht Prinzipien des Oswald Boelcke

Red

Auch virtuelle Piloten können von den Überlebensstips eines legendären Veterans nur profitieren.

Die Geschichte des Luftkrieges zwischen 1914 und 1918 ist auch die Geschichte eines Mythos, dem der heldenhaften Ritter der Lüfte. Die Realität hinter diesem Mythos sah fast immer anders aus, denn ein Großteil der zumeist jungen, unerfahrenen Piloten bekam gar nicht erst die Gelegenheit, eventuell vorhandenen Heldenmut unter Beweis zu stellen. Die Verluste der Geschwader waren enorm. Wer über Monate hinweg durch Glück und Geschick überlebte, hatte nicht das geringste Interesse, den Neulingen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Eine rühmliche Ausnahme war der legendäre Deutsche Oswald Boelcke, ein technisch ungeheuer versierter und taktisch brillanter Flugveteran. Irgendwann während des Krieges brachte er seine Erfahrungen zu Papier, allerdings nicht in Form eines Tagebuchs, sondern als Thesenpapier, das er zu Unterrichtszwecken unter seinen jungen Kameraden verteilte. Dieses Papier ging als ‚Boelckes Prinzipien‘ in die Geschichte ein und ist bis heute eine der Grundlagen des Luftkampfes. ‚Best of Sierra‘ stellt sie Ihnen vor.

Versuchen Sie, sich Vorteile zu sichern, bevor Sie angreifen. Behalten Sie wenn irgend möglich die Sonne im Rücken.

Husarenritte im Stile eines Albert Ball oder Manfred von Richthofen können Ihnen einige spektakuläre Siege einbringen, aber sie erhöhen eben auch die Wahrscheinlichkeit, daß Sie den Waffenstillstand nicht erleben werden. Agieren Sie lieber etwas vorsichtiger und sichern Sie sich so viele Vorteile wie möglich, das erhöht Ihre Überlebenschancen. Erstens: Greifen Sie aus der Sonne heraus an, denn die Sonne ist der tote Winkel jedes Piloten. Zweitens: Attackieren Sie wenn möglich von oben, das garantiert Ihnen nicht nur eine höhere Geschwindigkeit und mehr Schwung. Sie behalten auch die Initiative in der Hand. Drittens: Den Gegner zu überraschen, ist immer noch das beste Mittel, das eigene Risiko zu minimieren. Schleichen Sie sich also an Ihren Gegner an, indem Sie über ihm und vor der Sonne bleiben. Seien Sie geduldig und warten Sie einen geeigneten Moment zum Angriff ab. Wenn Sie nicht alle drei Vorteile auf Ihrer Seite haben, kann es ratsam sein, auf Dogfights gegen eine zahlenmäßige Übermacht zu verzichten.



Wenn Sie erst einmal einen Angriff angezettelt haben, führen Sie ihn auch zu Ende.

Häufig eröffnet ein unerfahrener Pilot das Feuer auf einen Gegner, nur um dann kalte Füße zu bekommen und sich abzuwenden. Dabei präsentiert er seinem Kontrahenten das Heck und kann leicht abgeschossen werden. Ziehen Sie Ihren Angriff immer durch. Der entscheidende Punkt ist die Aggressivität, mit der Sie Ihren Gegner einschüchtern und zu Fehlern zwingen können. Gerade junge Piloten erstarren zur Salzsäule, wenn Sie einen Feind an ihrem Heck auftauchen sehen.

Feuern Sie nur aus geringer Entfernung und wenn Ihr Gegner in Sichtweite ist.

Maschinengewehre haben schon am Boden eine fürchterliche Streuung. In der Luft sind sie nicht viel präziser. Erfolgreiche Piloten gehen so nah wie nur möglich an ihr Ziel heran, bevor sie das Feuer eröffnen. Für Kunstschüsse aus der Distanz ist Ihre Munition viel zu wertvoll. Schießen Sie erst ab einer Entfernung von ca. 25 Metern. Wenn Sie das Feuer eröffnen, halten Sie den Abzug nicht allzu lange gedrückt, sondern feuern Sie kurze, wohlgezielte Stöße ab. Lange Feuerstöße vergeuden nicht nur Munition, sondern ruinieren auch Ihre Geschütze.

Behalten Sie Ihren Gegner stets im Auge und lassen Sie sich nicht durch Tricks täuschen.

Zuweilen täuscht ein geschlagener Pilot seinen Tod vor und stürzt in einer scheinbar unkontrollierten Spirale nach unten. Doch in Baumwipfelhöhe zieht er seine Maschine auf einmal wieder hoch, fängt sie ab und macht, daß er nach Hause kommt.

Den Gegner immer von hinten angreifen

Die Kunst des Vorhaltschießens beherrschen während des Krieges nur wenige. Lediglich ein paar Assen wie Mannock und Fonck gelangen solche Kunstschüsse. Die meisten anderen Piloten versuchen es erst gar nicht.

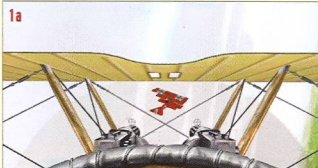
Ein Vorhaltschuß kann nötig werden, wenn das Zielflugzeug aus einer anderen Richtung kommt als der Angreifer. Der Angreifer muß sein Ziel ‚vorhalten‘ (also auf einen imaginären Punkt zielen, den die feindliche Maschine noch gar nicht erreicht hat), weil das Ziel eine andere Flugbahn hat als seine Geschosse. Ein Beispiel: Angenommen, Sie fliegen Richtung Norden und entdecken vor Ihnen einen Gegner, der nach Westen unterwegs ist. Das Ziel befindet sich also in einem rechten Winkel zu Ihnen. In einer solchen Situation können Sie den schwierigsten Schuß wagen, den es gibt, den 90-Grad-Vorhaltschuß. Wie weit Sie vorhalten müssen, hängt aber nicht nur von dem Winkel ab, sondern auch von der Geschwindigkeit, mit der Ihr Ziel unterwegs ist.

Legen Sie das Fadenkreuz weit vor die Nase des Zielflugzeugs, geben Sie einen kurzen Feuerstoß ab und beobachten Sie die Flugbahn der Geschosse. Visieren Sie danach Ihr Ziel entsprechend neu an. In vielen Situationen haben Sie aber gar nicht die Zeit, beim Anvisieren die Geschwindigkeit des Ziels mit einzukalkulieren und den Vorhaltungswinkel zu berechnen. In einem solchen Fall sollten Sie versuchen, aus einer Position zu feuern, in der Sie gar nicht erst vorhalten müssen. Mit anderen Worten, Sie müssen entweder von vorn oder von hinten angreifen.

Der Angriff von vorn hat viele gravierende Nachteile. Wegen der hohen Annäherungsrate bleibt Ihnen nicht viel Zeit zum Zielen und Schießen. Außerdem laufen Sie Gefahr, Ihrerseits getroffen zu werden. Und zuletzt können Sie auch mit dem Zielflugzeug kollidieren, wenn keiner der Beteiligten ausweicht.

Der Angriff von hinten ist eher zu empfehlen. Häufig werden Sie von Ihrem Ziel nicht gesehen. Außerdem gibt es bei einem Schuß von hinten keinen Vorhaltungswinkel. Das erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit erheblich.

Je höher der Vornahwinkel, desto schwieriger der Schuß. Die beste Position für einen erfolgreichen Schuß ist die unmittelbar hinter dem Ziel, die ungünstigste die von der Seite.
Kasten 1a: Gut; **Kasten 1b:** Sehr gut (geringster Vornahwinkel)

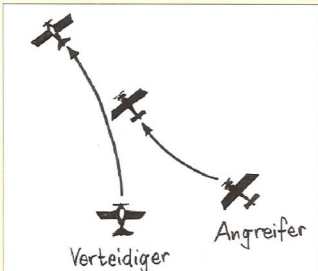


Wenn Ihr Gegner von oben auf Sie zustößt, versuchen Sie nicht auszuweichen, sondern ihm entgegenzufliegen.

Versuchen Sie nie, einer Attacke auszuweichen. Damit geben Sie Ihrem Gegner nur die Gelegenheit, Sie anzuvisieren und hinter Ihrem Heck in Stellung zu gehen. Sollte z.B. eine Fokker von hinten rechts auf Sie zufliegen, weichen Sie nicht nach links aus. Auch wenn Ihnen Ihr Instinkt etwas anderes befiehlt - damit geben Sie bloß Ihr Heck zum Abschuß frei. Wenn eine Fokker von hinten auf Sie heruntersößt, versuchen Sie nicht, nach unten abzutauchen, sondern fliegen Sie kurz nach rechts oder links und halten Sie dann genau auf ihn zu. Abtauchen sollten Sie nur dann, wenn Ihr Flugzeug erheblich stabiler ist als das Ihres Gegners.

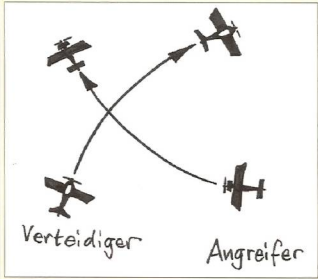
Einem Angreifer ausweichen

Der Verteidiger hat sich seinem Instinkt folgend für ein Ausweichmanöver nach links entschieden. Das Resultat: Der Angreifer landet hinter dem Heck des Gegners und hat nun leichtes Spiel.



Sich dem Angreifer zuwenden

In dieser Situation bewegt sich der Verteidiger auf den Angreifer zu. Dessen Schußbahn kreuzt er nur kurz. Der Angreifer hat keine Möglichkeit, dem Verteidiger zu folgen.



Vergessen Sie nie die eigene Rückzugslinie, wenn Sie die feindlichen Linien überfliegen.

Achten Sie darauf, daß Sie zur Not immer die Heimatbasis erreichen können. Viele Piloten bemerken zu spät, daß sie von den eigenen Linien abgeschnitten sind und müssen mit ihrer beschädigten Maschine über feindlichem Territorium landen. Stellen Sie immer die eigene Position und den Frontverlauf fest.

Für die Staffel:

Greifen Sie prinzipiell in Vierer- oder Sechsergruppen an. Wenn sich ein Luftkampf zu einer Serie von Einzelgefechten entwickelt, achten Sie darauf, daß sich nicht mehrere Maschinen Ihrer Staffel auf einen Gegner stürzen.

Um sich einen Vorteil zu sichern, ist es wichtig, bei Chancengleichheit jedes Flugzeug anzugreifen. Wenn drei Eindecker auf drei Nieuports treffen, dann herrscht Chancengleichheit, oder nicht? Das trifft aber nur dann zu, wenn jeder Eindecker einen anderen Nieuport beschäftigt. Nur dann werden alle Nieuport-Piloten gezwungen, sich mit Ausweichmanövern zu verteidigen. Wenn dagegen alle Eindecker sich auf einen einzigen Nieuport konzentrieren, haben die anderen beiden die Gelegenheit, die Eindecker anzugreifen.



Boelckes Prinzipien

1. Sichern Sie sich alle Vorteile vor dem Angriff. Behalten Sie wenn möglich die Sonne im Rücken.
2. Führen Sie einen begonnenen Angriff immer zu Ende.
3. Feuern Sie immer nur aus kurzer Entfernung und nur, wenn sich der Gegner in Sichtweite befindet.
4. Behalten Sie Ihren Gegner im Auge und lassen Sie sich nicht austricksen.
5. Greifen Sie immer von hinten an.
6. Wenn der Gegner auf Sie herabstößt, versuchen Sie nicht auszuweichen, sondern stellen Sie ihn.
7. Vergessen Sie nie die eigenen Linien, wenn Sie sich über feindlichem Territorium befinden.
8. Greifen Sie mit einer Staffel stets in Vierer- oder Sechsergruppen an. Entwickelt sich der Luftkampf zu einer Serie von Einzelkämpfen, achten Sie darauf, daß nicht mehrere Maschinen einen einzigen Gegner attackieren.





ENEMY BUNKERS
Supply Dump
Spotting Zone
ENEMY ARTILLERY ZONE
FRONT LINES

Assigned Friendly Artillery

Friendly Artillery

Assigned Artillery battery

1 A16. C111

Mancke
F.R. 62
A16. C.111

Red Baron II

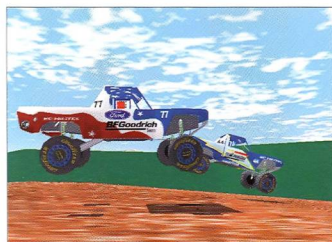


BEST OF
SIERRA

In den Dreck gezogen

Nichts für zarte Naturen - DSF Off-Road-Piloten müssen schon ein paar Schlammspritzen vertragen können.

Die heimliche Lust vieler Autofahrer, gerade Strecken, ausgetrampelte Pfade und die Straßenverkehrsordnung zu verlassen und sich mit dem Auto erst mal quer durch die Büsche zu schlagen, ist so alt wie der Asphalt auf unseren Straßen. Geländetaugliche Autos gehören daher schon lange zum Repertoire vieler Automobilproduzenten. Und wo ein solches Bedürfnis herrscht, ist der Sport nicht weit – DSF Off-Road- oder Geländerennen, wie sie im Deutschen fast verharmlosend genannt werden, erfreuen sich höchster Beliebtheit. In den Vereinigten Staaten sind sie absoluter Volkssport.



Grund genug für Papyrus, das amerikanische Entwicklerteam, das sich in der Fangemeinde mit Rennsimulationen wie NASCAR Racing und INDYCAR Racing einen hervorragenden Ruf erworben hat, mit DSF Off-Road ein Rennspiel nur für die Freunde von kalten Schlamm-packungen auf den Markt zu bringen. Off-Road-Racing bietet alles, was Motorsportenthusiasten von einer Papyrus-Simulation erwarten dürfen: detailverliebte, überaus realistische 3D-Grafiken, ein absolut authentisches Fahrgefühl, für Tüftler eine Werkstatt zum Schrauben, einen Strecken-Editor für PC-Heimwerker, eine künstliche Intelligenz, die Ihnen das Leben schwer macht und natürlich einen Mehrspielermodus mit Internetoption, mit dessen Hilfe Sie gegen Ihren Kumpanen aus der ganzen Welt antreten können.

Drei Klassen stehen Ihnen zur Verfügung: der 150 PS starke Buggy mit Zweiradantrieb, der hinterradgetriebene 800 PS-Truck und der bärenstarke 4x4-Truck, ebenfalls mit 800 PS ausgestattet.

Der Buggy ist wie geschaffen für die schnellen, flacheren Rennstrecken. Große Sprünge und steile Böschungen jedoch können für den Flitzer unter den DSF Off-Road-Rennern zum Problem werden. Der Buggy ist das ideale Fahrzeug für alle, denen fahrerisches Können wichtiger ist als PS-beladene Kraftpakete. Der Truck mit Zweiradantrieb ist ein solches Kraftpaket, das aufgrund seines höheren Gewichts und seiner besseren Beschleunigung mit unruhigen Strecken besser fertig wird als der Buggy. Der 800 PS starke 4x4-Truck hingegen

ist der Sumo-Ringer unter den Fahrzeugklassen - von unglaublicher Beweglichkeit in den Kurven, aber recht schwerfällig am Steilhang. Suchen Sie sich in Ruhe eine Klasse aus - egal, für welche Sie sich entscheiden, es wartet ein unglaubliches Fahrgefühl auf Sie. An Ihrem Auto aber gehen die beinhalten Duelle nicht spurlos vorbei: Jeder Rempler, jede Fahrbahnmarkierung und jede Anzeigetafel hinterläßt gut sichtbare Schäden, die sich je nach dem auch auf das Fahrverhalten auswirken.

Wenn Sie das Gefühl haben, die werkseitigen Voreinstellungen des Autos optimieren zu müssen, dann gehen Sie doch vor dem Start in die Werkstatt. Hier können Sie nach Herzenslust schrauben, drehen und tunen wie Sie wollen. Nötig wird das vor allem ab einem bestimmten Schwierigkeitsgrad, wenn Sie gegen eine wirklich schwer

zu besiegende künstliche Intelligenz antreten müssen. Dann sollten Sie sich ein Auto ganz nach Ihren Wünschen zusammenfeilen, sonst haben Sie gegen diese virtuellen Teufelskerle keine Chance. Aber unterwerfen Sie Ihre Einstellungen vor dem Start bitte einer G-Kraft-Analyse. Die Fliehkräfte in den Kurven sind erheblich. Und selbst hochqualifizierte Orthopäden können nicht jeden Wirbel wieder einrenken.

Wer nach einer gewissen Zeit alle vorprogrammierten Strecken abgefahren und kein Schlammloch ausgelassen hat, der muß keine Angst haben, daß Langeweile aufkommt. Mit dem Streckeneditor verwickeln Sie Ihre eigenen Vorstellungen. Hier können Sie Ihre persönlichen Grenzen austesten, denn in das Basislayout lassen sich selbst die kniffligsten Geländekombinationen einbauen. Ist das Ganze nicht mehr fahrbar, dann wird der Editor Sie das wissen lassen. Glauben Sie aber bloß nicht, Sie hätten auf einer selbst entworfenen Strecke irgendwelche Heimvorteile! Die künstliche Intelligenz analysiert Ihren Kurs und berechnet blitzschnell die zu fahrende Ideallinie - für die eigenen Piloten. Gegen diese Jungs haben Sie wahrlich nichts zu lachen. Liegt der Schwierigkeitsgrad noch nicht allzu hoch, machen die virtuellen Konkurrenten noch die gleichen Fehler wie Sie. Ab dem höchsten Level aber ist es damit vorbei. Auf irgendwelche Patzer brauchen Sie dann gar nicht erst zu hoffen. Die Krönung bei einem Rennspiel ist wie immer der Mehrspielermodus. Schon bei der Modemverbindung für zwei Spieler und der Sechsspieler-Verbindung für lokale Netzwerke kommt Arcade (Spielhallen-)Stimmung auf. Für das Rennen übers Internet, an dem ebenfalls sechs Fahrer aus aller Welt teilnehmen können, hat sich Papyrus etwas Besonderes einfallen lassen: Das weltweite Internet-Ranglistensystem. In fünf Kategorien können Sie sich an den Cracks in aller Welt messen. Vier Kategorien stehen zur Auswahl: die Rundenbestzeit und die besten fünf Runden im Einzelspielermodus sowie die Rundenbestzeit und die besten fünf Runden in einem Meisterschaftsrennen. Trauen Sie sich und treten Sie an! Die Schlammlöcher sind schon gefüllt.



mit 120 Sachen vorbei an Emilys Höcker

Best of Sierra stellt Ihnen die sechs Abfahrtspisten vor, von denen aus Sie um den neugeschaffenen Sierra-Cup antreten können.

Wer einmal Ski-Weltcup-Atmosphäre schnuppern will, ohne gleich eine Reise in die sündhaft teuren Wintersportorte in der Schweiz und in Österreich buchen zu müssen, wer aus pekuniären Erwägungen heraus heuer auf den Winterurlaub verzichten mußte oder gar das Pech hatte, oben auf dem Berg feststellen zu müssen, daß gar kein Schnee lag, muß sich nicht länger grämen.



Bilder einer Abfahrt:
Mit bis zu 70 km/h breiten Sie in einer verwegenen Jagd zu Tal. Sochen der schwierigsten Strecken stehen zur Auswahl.

Sierra hält das ultimative Trostpflaster für alle bereit, die es diesen Winter nicht auf die Piste geschafft haben. Auch für alle Flachlandalpinisten geeignet, denen der wirkliche Ausflug an die Steilhänge der Skigebiete viel zu gefährlich und der Stau auf der A3 bei Würzburg viel zu lang geworden ist. DSF-Ski-Racing – die rasante Ski-Simulation!

Abfahrt von ihrer rasantesten Seite – aus dem Blickwinkel der ersten Person und in allerbestem 3D. Wer mehr authentische Atmosphäre einfangen will, der muß entweder seinen inneren Schweinehund überwinden und doch in die Alpen fahren, oder zu ausgefalleneren Mitteln greifen, z.B. das Fenster öffnen, um sich die kalte Zugluft so richtig um die Nase wehen zu lassen. Testen Sie Ihr Können in vier verschiedenen Disziplinen und auf sechs Skipisten, auf denen schon so mancher Weltklassefahrer eingefädelt hat. Keine nur an Zeichentischen entworfenen Strecken, die außer dem Programmierer niemand kennt, sondern die Crème de la Crème des Weltcup-Skizirkus. Best of Sierra stellt sie Ihnen vor.

Da wäre zunächst Whistler Mountain zu nennen, ein kleiner Skikort, ca. 120 km von Vancouver entfernt in British Columbia gelegen. 33.000 Ski-Enthusiasten haben Whistler Mountain nun schon zum fünften Mal hintereinander zum besten Wintersportort des Jahres in Nordamerika gewählt. Whistler kann mit dem größten Höhenunterschied aller amerikanischen Skizentren aufwarten und mit einer jährlichen Schneefallmenge von ca. 10 Metern.

Die Dave-Murray-Abfahrt ist der Höhepunkt des Jahres in Whistler Mountain. Hier werden Geschwindigkeiten von bis zu 90 km/h gemessen. Nichts für Anfänger!

Vail liegt mitten in den Rocky Mountains, ungefähr 160 Kilometer von Denver entfernt und ist das größte zusammenhängende Skigebiet der Vereinigten Staaten. Aufgrund der sanften Abhänge gilt Vail als

besonders familienfreundlich. Hier fand 1996 das große Weltcupfinale statt. Der internationale Abfahrtskurs ist für seinen steilen Schließhang und seine zahlreichen Sprünge bekannt. Die Abfahrtsstrecke führt über 2591 Meter, dabei ist ein Höhenunterschied von satten 667 Meter zu überwinden. Der Kurs führt Sie an so markanten Punkten wie den Ledges und den Columbine-Sprung, den Minimus und den Maximus und den Swiss-Face-Steilhang vorbei. Bevor Sie bei Pepis Face dem Ziel zujagen, müssen Sie noch an Huey, Dewey und Louie vorbei, den drei schwierigen Sprüngen kurz vor der Ziel-einfahrt.

Aspen, Colorado, liegt westlich von Denver, tief in den Rocky Mountains. Aspen Mountain ist eines von insgesamt vier Skigebieten und begehrt dieses Jahr seinen 50. Geburtstag als Wintersportort. Mit der Aztec-Abfahrt hat Aspen das mit Abstand schnellste Rennen im gesamten Zirkus zu bieten. Der Kurs beginnt auf dem Gipfel des Rutlie, und folgt dann dem Kammverlauf, um dann in einen äußerst steilen und kurvenreichen Schlußabschnitt einzumünden.

Der Mount Bachelor liegt in Oregon und ist ca. 2.760 Meter hoch. Die Skisaison beginnt hier ausgesprochen früh und endet später als in allen anderen der hier vorgestellten Skigebieten. Auf dem Bachelor können die Fahrer von November bis Juni trainieren.

Bekannter als der Mount Bachelor ist uns Deutschen mit Sicherheit Val d'Isère, der wohl berühmteste Wintersportort Frankreichs und Schauplatz der Olympischen Winterspiele von 1992. Das riesige Killi-Gebiet umfaßt die Hänge von Val d'Isère bis Tigine. Vom berühmten Kriterium des ersten Schnees bis zu den Schnee-Kindergarten-Spielen – der französische Wintersportort bietet etwas für jede Altersklasse und für jeden Geschmack.

Die O.K.-Abfahrt, benannt nach den Initialen der beiden berühmten Skifahrer Oreiller und Killi, ist ca. 3,5 Kilometer lang und hat einen Höhenunterschied von 1000 Metern. Die beliebte Strecke führt vorbei an so bekannten Namen wie dem Karussell, das Wäldchen und „Emilys Höcker“.

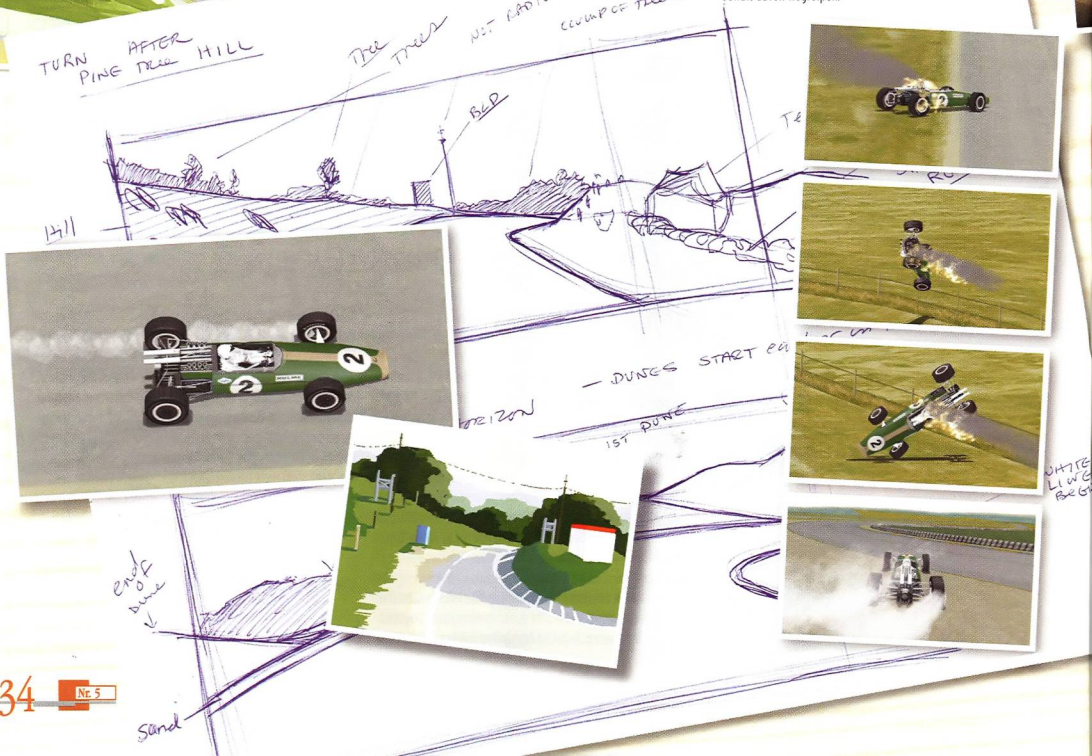
Ein absolutes Muß für alle deutschen Skifans ist natürlich Garmisch-Partenkirchen, die Olympiastadt von 1936. Das rund um Garmisch gelegene Skigebiet ist eines der größten und beliebtesten in ganz Deutschland. Seit 1928 wird hier die Kandahar-Abfahrt ausgetragen, das berühmte, nach dem englischen Stifter Sir Roberts of Kandahar benannte Weltcup-Rennen, eines der längsten und technisch anspruchsvollsten im gesamten Skizirkus. Wenn Seizinger, Ertl, Gerg und Co. hier gewinnen, dann steht nicht Garmisch Kopf.



Grand Prix Legends

Papyrus bringt historische Rennsimulation auf den Markt.

Der Spezialist für Rennsportsimulationen hat wieder zugeschlagen! Das neueste Produkt von Papyrus, gerade erst mit Off-Road-Racing in die Läden gekommen, hat schon Startaufstellung genommen. Warum es ausgerechnet die Formel 1-Saison von 1967 ist, für die sich das Papyrus-Team als Hintergrund entschieden hat, läßt sich nun, da das Spiel fast fertig ist, nicht mehr endgültig klären. Mike Lescail, der ausführende Produzent bei Grand Prix Legends jedenfalls meint, er könne tausend Gründe dafür aufzählen, aber der entscheidende sei eben der, daß David Kaemmer, der technische Direktor bei Papyrus und GPL-Designer dieses Spiel unbedingt habe machen wollen. Und Kaemmer, der Designer von NASCAR und IndyCar Racing, ist mit dem bisherigen Ergebnis hochzufrieden. Besonders das neu entwickelte physikalische Modell, mit dem Papyrus alle Fahrsituationen bis ins kleinste Detail simulieren konnte, machen in seinen Augen Grand Prix Legends zur besten Simulation, die Papyrus je gelungen ist. Power-Slides auf allen vier Reifen (!), einzelne Räder, die zu unterschiedlichen Zeiten blockieren können, ein virtuelles 3D-Cockpit, in dem der Pilot den exakt simulierten G-Kräften (das sind die Fliehkräfte, die in einer Kurve bei einer gegebenen Geschwindigkeit auf den Kopf des Fahrers einwirken) wie in der Realität ausgesetzt ist - es sind diese Details, die GPL aus der Masse der Rennsimulationen herausheben. Kaemmer jedenfalls ist von seinem Produkt so überzeugt, daß er darüber zuweilen seine Arbeit vergißt: „Wenn ich das Spiel erst mal gestartet habe, müssen Sie mich mit Gewalt davon wegreißen.“



Gabriel Knight III: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned

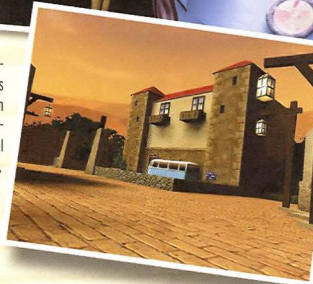
Schatten über einer alten Dynastie

Wenn sich irgendwo in der Welt dunkle Schatten zusammenbrauen, dann ist Gabriel Knight, der Schattenjäger, meist nicht weit. Nachdem er dem Voodoo-Kult in New Orleans die Basis entzogen und auch in Bayern für klare Verhältnisse gesorgt hat, ist Gabriel in seine beschauliche Buchhandlung zurückgekehrt. Doch schon bald ereilt ihn der Ruf eines Verzeifelten.

Gabriel packt seine sieben Schatten zusammen und bricht erneut nach Europa auf. Ziel ist eine Kleinstadt in einem nicht näher bezeichneten, noch ländlich strukturierten Land. Dort ist unlängst der Sproß der Königsfamilie und Abkömmling eines uralten Geschlechts der europäischen Hocharistokratie seiner Rechte als König beraubt und entthront worden. Aufgrund einiger besorgniserregender und bizarrer Vorgänge, möglicherweise übernatürlichen Ursprungs, hat seine königliche Hoheit Gabriel um Hilfe gebeten. Die Ängste, die der Prinz wegen seines neugeborenen Sohnes hegt, werden schon kurz nach Gabriels Ankunft bestätigt. Das Baby, offenkundig der Schlüssel zu

einem jahrhundertalten Geheimnis, wird entführt. Schon bald entdeckt Gabriel, daß das Geheimnis, das die königliche Familie umgibt, aufs engste mit der Geschichte der alten kleinen Stadt verflochten ist, und sich auch auf das politische Alltagsgeschehen auszuwirken beginnt...

Jane Jensen, die berühmte Gamedesignerin und Autorin, die schon die ersten beiden Gabriel-Knight-Folgen geschrieben hat, führt den Spieler diesmal in eine äußerst realistisch wirkende 3D-Umgebung, die er mit einer bisher unbekannten Freiheit erforschen und steuern kann. Die verbesserte künstliche Intelligenz der Charaktere läßt eine Welt entstehen, die unabhängig vom Spieler existiert. Das bedeutet z.B., daß Charaktere, die nicht vom Spieler gesteuert werden, sich ohne weiteres in Echtzeit unterhalten können, ohne daß der Spieler bei diesem Gespräch anwesend sein muß (auch wenn es sich wahrscheinlich auszahlen würde, wenn er dabei wäre). Und obwohl es einen roten Faden gibt, der die Handlung zusammenhält, ist es dem Spieler erlaubt, sich mit nebensächlichen Aufgaben oder untergeordneten Charakteren zu beschäftigen. Die eigens für dieses Spiel entwickelte G-Technologie für 3D erzeugt fast natürlich wirkende, flüssige Bewegungen und vermittelt dem Spieler das Gefühl, ein Teil der realistischen, bedrückenden Atmosphäre zu sein. Gabriel Knight III wird für den Sommer dieses Jahres erwartet. Dann werden sich die Schatten wohl oder übel verziehen müssen.



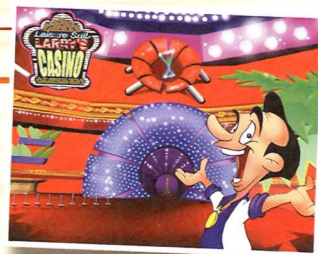
Leisure Suit Larry's Casino

Gewinnen Sie mit dem ewigen Verlierer!

Larry, der mehr oder weniger liebenswerte Taugenichts und notorische Pechvogel, der erfolglose Erotomane und lausige Liebhaber, macht Karriere! Gamedesigner und Mentor Al Lowe befördert ihn zum Geschäftsführer eines Casinos, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Die feierliche Eröffnung, zu der zahlreiche 'Verflossene' aus Larrys Liebesabenteuern erwartet werden (einige wenige haben sich offenkundig verfliegen lassen), ist für den Mai 1998 geplant.

Gastgeber Larry freut sich schon auf seine Gäste und hat alles aufgebaut, was des Zockers Herz begehrt: Roulette, Blackjack, Glücksrad, einarmige Banditen, Poker und einige ganz besondere Spiele im Multiplayer-Modus, die Sie garantiert noch nirgendwo anders gesehen haben. Casinobesucher können sowohl gegen Computergegner antreten (diejenigen, die Larrys Umgang über die Jahre aufmerksam verfolgt haben, werden einige alte Bekannte wiedertreffen), als auch über WON, Sierras Treffpunkt für Online-Spiele im Internet, gegen leibhaftige Kontrahenten aus aller Welt.

Al Lowe jedenfalls ist überzeugt davon, daß sein Schützling es diesmal packen wird: „Er mußte ja auch mal Glück haben. Wer hätte das gedacht, daß Larry einmal alles im Griff hat?“ Zunächst einmal hat er mit seiner notorischen Geschmackssicherheit, seinem Sinn für unaufdringliche Accessoires und seinem Faible für subtile Anspielungen eine Inneneinrichtung hingezaubert, die ihresgleichen sucht. „Sowas gab's nicht mehr zu sehen seit diesen freigelegten Zeiten mit Flauschteppichen, Goldlamétapeten und Lavalampen“, meint Lowe, und Larry fällt ihm ins Wort: „Mein Casino ist das coole überhaupt. Wo sonst spielen die Gäste in heißen Badewannen?“ Sie checken zunächst in einem der sogenannten 'Standard'-Hotelzimmer ein (die natürlich keinen Stern haben) und suchen sich dann aus der großen Zahl ehemaliger Larry-Charaktere die Bildschirm-Persönlichkeit aus, die Ihnen am ehesten zusagt. Erst danach betreten Sie das Casino. Sie spielen um 'Larrybucks' und können Ihre Gewinne in virtuellen Geschenkkläden, virtuellen Kneipen und Restaurants wieder loswerden. Sogar eine Kirche gibt's hier, die Quiki-Wed-Chapel, in die Sie



Online-Gäste einladen können, um dort zu heiraten. Virtuell, versteht sich. Wenn Sie dagegen verlieren, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Larrybucks wieder hinzuzugewinnen. Dafür haben sich Larry und Al einiges einfallen lassen, einen Wettbewerb im Witzereipen beispielsweise, oder Gruppens...nein, nicht was Sie jetzt denken...also noch mal von vorn...das gemeinsame Schreiben an einer Geschichte. Bis es soweit ist, sitzt Larry in seinem Apartment im Keller und organisiert die Eröffnungsfestlichkeiten. Bis dahin, bleib sauber, Larry!



Planet Sierra

Plane

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



ADVENTURE

Betrayal in Antara	D	Mystisches Rollenspiel-Adventure
Harvest of Souls	D	3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
Leisure Suit Larry 7	B	Der liebeswerte Verlierer ist wieder da!
Phantasmagoria 2	C	Psychologische Horrorstory
Roberta Williams Anthology	D	Die Entwicklung des Adventures in einer Box
Urban Runner	B	Spannender „Full-Motion Video“ Thriller



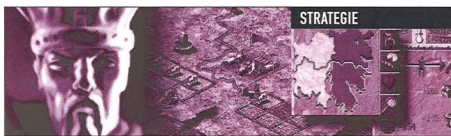
SIMULATION

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



ACTION

Action Pack	C	Action pur mit Silent Thunder und Earthsiege 2
Hellfire	B	Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!
Hunter Hunted	B	Als Jäger oder Gejagter Rätsel lösen. Fallen überwinden...
Lode Runner On-Line	B	Der Arcade-Klassiker als Netzwerk-Version
Thexder	A	Jump-and-Run mit einem gepanzerten Roboter



STRATEGIE

Birbright	D	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Caesar 2	C	Bauen Sie das römische Imperium wieder auf!
Lords of the Realm II	D	Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action
Lords of the Realm II Erweiterungs-Set	A	Neuer Kampfmodus und neue Szenarien
Outpost 2	C	Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum
Power Chess	D	Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein



SPORT

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



PRODUCTIVITY

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



SIERRAORIGINALS

ADVENTURE		
Gabriel Knight 2	B	Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns
Larry 6	A	Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuern
Police Quest SWAT	B	Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden
Shivers	A	Gruseladventure mit zahlreichen Rätseln
Torin's Passage	A	Phantasievollen Familien-Abenteuer
3D Ultra Pinball	B	Pinball wie nie zuvor

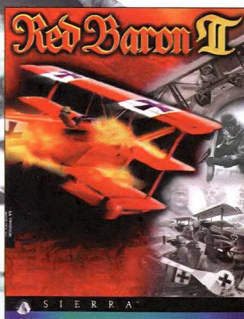
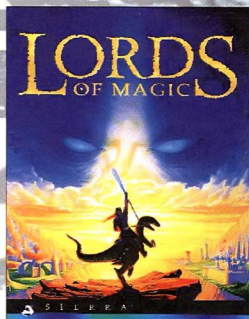
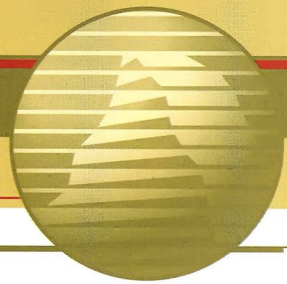
SIMULATION		
Aces of the Deep	A	U-Boot Simulation im WK II
Nascar 1 + Track Pack	A	Klassische Rennsimulation
Red Baron 1	A	Wunderbarer Flugsimulator

STRATEGIE		
Outpost	A	Interstellare Besiedelung

ACTION		
Last Dynasty	A	Abenteuer in „Full Motion Video“ Technik
3-D Ultra Pinball	B	3-D Flipper mit fünf Spielfischen

Sierra

Highlights



Lords of Magic

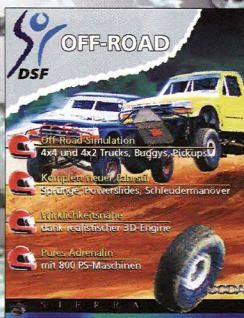
Magisches von den Entwicklern von Lords of the Realm II

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

Red Baron II

Der Rote Baron ist zurück

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



Print Artist 4

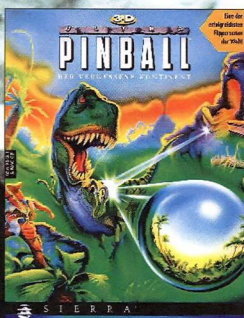
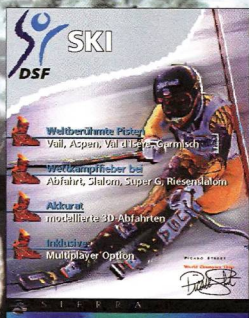
Einfach beeindruckend

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

DSF Off-Road

Auf die Plätze, fertig, Gas!

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



DSF Ski

Schleifen Sie Ihre Kanten...

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

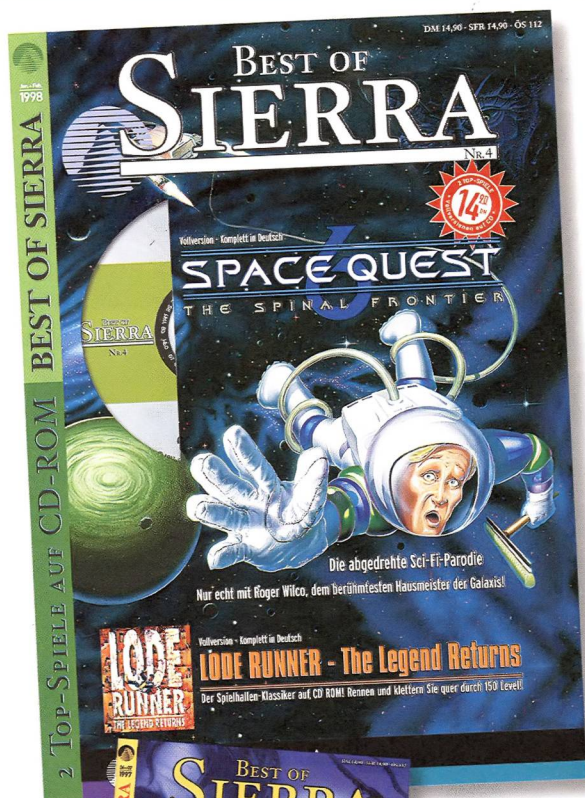
3-D Ultra Pinball

Der Vergessene Kontinent

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

Best of Sierra Shop

Sierra



Best of Sierra Nr. 4 mit:

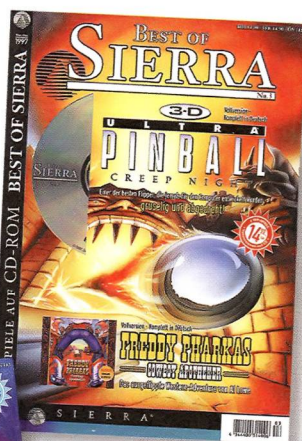
Space Quest 6

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

Lode Runner - The Legend Returns

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Best of Sierra Nr. 1 mit:

Gabriel Knight

Die Sünden der Väter
Packendes Abenteuer im Bann der Voodoo-Magie

Earthsiege

Strategie & Action pur in tonnerschweren Kampfmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 2 mit:

King's Quest VII

Die prinziöse Braut
Wahrscheinlich das zauberhafteste Zeichentrick-Adventure, das es je gab!

The even more Incredible Machine

Rätsel Spaß für die ganze Familie

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 3 mit:

3D Ultra Pinball: Creep Night

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

Freddy Pharkas: Cowboy Apotheke

Das ausgefallene Western-Adventure von Al Lowe!

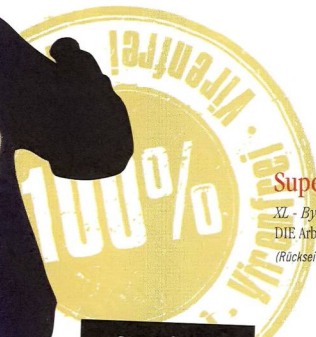
DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Stop

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



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



Super Sierra Sweater

XL - By „Fruit of the Loom“

DIE Arbeitskleidung für jeden ernsthaften Spielefreak.

(Rückseite wie Abbildung: Vorderseite Logo als kleiner Labelaufdruck)

DM 49,- (inkl. Porto & Versand)



Phantasmagoria

Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe

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

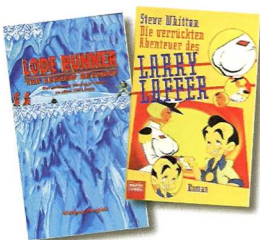
DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)

Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER

Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe

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

DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)



LODE RUNNER, The Legend Returns

Wolfgang Bergfeld, International Thomson Publishing

Haben Sie sie nicht alle...geschafft? Hier ist der definitive Strategie-Guide zu ALLEN Levels. Natürlich im Hard-Cover!

DM 29,90 (inkl. Porto & Versand)

Ja, ich bestelle

- ☐ BoS Nr. 1. : x 15 DM = DM
☐ BoS Nr. 2. : x 15 DM = DM
☐ BoS Nr. 3. : x 15 DM = DM
☐ BoS Nr. 4. : x 15 DM = DM

- ☐ Super Sierra Sweater x 49 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 Eurocheck bei (Empfänger: CUC Software International GmbH)

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

Ich bezahle per ☐ Visacard ☐ Mastercard

Kartennummer:

Ablaufdatum:

Bestellcoupon

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ:

Ort:

Land:

www.sierra.de

Die Mousefalle



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



S I E R R A ®

Auch CAESAR hat mal klein angefangen

Das Imperium Romanum als Hintergrund einer aufregenden Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel

Wirtschaftssimulationen erfreuen sich in Deutschland einer großen Beliebtheit. Von der Verwaltung einer spätmittelalterlichen Handelsorganisation bis zur Simulation eines Regierungspräsidiums, bei uns wird alles gemanagt, wo Geld im Spiel ist. Fußballmanager beispielsweise verkaufen sich fast von allein, wohl deshalb, weil die Botschaften des Fußballs („Entscheidend ist‘ aufm Platz“) von allen verstanden werden.

Kein Wunder also, daß sich Sierra bei seinem Ausflug in das Genre der Wirtschaftssimulation nicht auf die 467. Variante eines Fußballspiels (Mit Ball-weg Irresheim in die Champions League!) verlegen wollte. Statt dessen entschied man sich für eine historische Wirtschaftssimulation: Errichtung, Verwaltung und Erhaltung einer Stadt im römischen Reich. CAESAR erschien 1993 und war natürlich nicht das einzige Produkt dieser Art auf dem Markt. Doch CAESAR konnte sich gegen (äußerst starke) Konkurrenz nicht nur behaupten, sondern macht eine ausgesprochen gute Figur. Wer eine hundertprozentige Simulation zu „erbaulich“ und ein reines Strategiespiel zu „hinreißend“ findet, der ist bei CAESAR genau richtig.

Das Spiel versetzt Sie per Mausclick in das erste Jahrhundert vor Christus. Cäsar Augustus hat gerade der Republik das Lebenslicht ausgeblasen und sich zunächst zum Alleinherrscher und später dann zum ersten Kaiser des antiken Riesenreiches aufgeschwungen. Doch im Gegensatz zu seinem Vorgänger Julius Cäsar, der halb Europa von den Vorzügen römischer Herrschaft „überzeugt“ hatte (von kleinen gallischen Dörfern einmal abgesehen), sieht Augustus sein Heil weniger in der Expansion als vielmehr in der Konstruktion: Aufbau der Infrastruktur durch Straßenbau und effiziente Verwaltung, Förderung der Künste (Virgil und Horaz schmiedeten Verse zu seinem Ruhm und in seinem Auftrag) und sichere Grenzen. Sie, lieber Leser, sind eine der Hofschranzen... oh pardon, also, Sie sind eines der aufstrebenden jungen Talente, die unter Augustus ihre Chance wittern. Und Augustus läßt sich nicht lumpen - Sie bekommen Ihre Chance, als Statthalter einer Provinz. Regieren Sie Ihren Landstrich nach allen Regeln der Kunst, verwandeln Sie Ihren Garnisonsflecken in eine Metropole mit Hauptstadtcharakter. Städtebau, Trinkwasserversorgung und Ansiedlung von Handel und Gewerbe sind nur einige von zahlreichen Faktoren, die Sie zu beachten haben, wenn Sie Ihre Stadt in ein blühendes Zentrum verwandeln wollen.

Doch Ihre Provinz besteht nicht nur aus der Hauptstadt. Barbarenvölker (wildgewordene Voreilfämme beispielsweise) warten an den Grenzen nur darauf, daß Sie eine Bißle geben. Halten Sie also Ihre Verteidigungsanlagen in Schuß, üben Sie die Ketten der Stadttore und achten Sie darauf, daß Ihre Bauern einigermäßen zufrieden sind, sonst handeln Sie sich blitzschnell eine Rebellion ein. Wenn Sie sich bewähren, nimmt der Imperator dies mit Wohlgefallen zur Kenntnis und versetzt Sie in eine größere Provinz. Er betraut Sie mit noch mehr und noch schwierigeren Aufgaben und Ihr Ansehen bei Hofe steigt. Möglicherweise der Anfang einer märchenhaften Kar-

riere, an deren Ende Sie sogar zum Cäsar, also zum Kaiser, ausgerufen werden können. Wenn Sie also Cäsar anstelle des Cäsars werden wollen, müssen Sie sich ranhalten. Doch bevor wir Sie auf Ihre Untertanen und Widersacher loslassen, schicken wir Sie zunächst auf die Sierra-Fachhochschule für antike Verwaltung. Kompetenz hat noch niemandem geschadet.

Zwei Wege zum Erfolg

Stadt-Level und Provinz-Level

Das Stadt-Level gibt Ihnen einen exakten Überblick über die Struktur Ihrer Stadt. Jedes Haus und jede Straße ist durch ein scrollfähiges Fenster genau zu erkennen. Hier fallen die Entscheidungen über den Bau oder Abriß von Gebäuden, die Straßenführung oder die Verkehrsplanung. Zu Beginn des Spiels besteht dieses Level lediglich aus einer Geröllhalde, die aus einem unerfindlichen Grund zur Hauptstadt Ihrer Provinz erklärt worden ist. Das Provinz-Level ist eher eine Landkarte. Hier sehen Sie die Umrisse Ihrer Provinz, Ihre Grenzen, Landschaften und Hauptverkehrsdarren. Unerlässlich für strategische Überlegungen aller Art.

Tips für Verwaltung und Unterhalt

Ob es Ihnen paßt oder nicht: Wer erfolgreich verwalten will, muß Aufgaben delegieren können. Eine Vielzahl eifertiger und hilfsbereiter Plebejer (oder Plebs, das gemeine Volk eben) steht Ihnen zur Verfügung. Außerdem sollten Sie sich häufig mit Ihren Verwaltungsfachleuten beraten. Auch wenn Sie Steuerquoten nach Belieben erhöhen oder senken können, sollten Sie mit diesem Instrument vorsichtig umgehen. Erfahrene Volksvertreter wissen, warum.

Die eigene Haut retten

Die Verteidigung der Provinz

Sie können noch so gerecht regieren, wenn feindlich gesinnte Völker oder Stämme ein Auge auf Ihr kleines Paradies geworfen haben und Begehrlichkeiten entwickeln, sollten Sie vorbereitet sein. „Si vis pacem, para bellum“ - Wenn Du den Frieden willst, bereite Dich auf den Krieg vor. Die Römer wußten, worauf es ankam, denn Verträge waren zu dieser Zeit kaum das Papier wert, auf dem sie geschrieben waren. Neben zahlreichen Mauern und Türmen stehen Ihnen im Provinz-Level befestigte Forts und im Stadt-Level kasernierte Truppen zur Verfügung.



Geld regiert die Welt

Was nutzt Ihnen eine hübsch herausgeputzte Stadt, wenn Ihnen die Mittel zu deren Unterhaltung fehlen? Die römische Währung ist der Denarius und wenn der knapp wird, haben Sie schlechte Karten. Steuererhöhungen waren schon immer ein möglicher Ausweg - wenn Ihnen Aufstände nichts ausmachen.

Vom Bürger zum Imperator

Ihre Ziele und Pflichten

Ihre Karriereaussichten haben wir Ihnen ja schon in den schillerndsten Farben geschildert. Allerdings setzt die Entwicklung vom einfachen Bürger zum Kaiser vor allem Leistung voraus. Ihre Leistung wird nach vier Kriterien beurteilt: **Frieden** (Sicherheit der Grenzen und der Hauptstadt), **Kultur** (die Lebensqualität in Ihrer Metropole), **Wohlstand** (Größe, Qualität und Stabilität Ihrer Stadt) und **Imperium** (politische und militärische Kontrolle des Landes, Qualität der Verbindungen). Ihre Berater werden Sie zu gegebener Zeit über Ihr Ansehen informieren und Ihnen ggf. Ratschläge erteilen, wie Sie Ihr Image heben können.

Wo wir gerade vom schlechten Ruf reden: Hatten wir schon erwähnt, daß Sie durchaus auch etwas verlieren können? Ihr Leben, zum Beispiel? Nicht? Oh...Wir wollen Sie ja nicht beunruhigen, aber Ihren Tributverpflichtungen gegenüber dem Imperium sollten Sie nachkommen. Wer dreimal hintereinander die Zahlungen vergrößert, dem kann es schon mal an den Krügen gehen. Überflüssig zu erwähnen, daß das Spiel in einem solchen Fall abrupt zu Ende ist.

Noch ein letztes Wort zur Geschichte: Manches historische Detail haben wir um der Spielbarkeit willen weggelassen. Die Veränderungen der militärischen Konzeptionen beispielsweise. Oder den Anlaß für Marke's kriegerische Auseinandersetzungen. Wenn Sie partout den Wortlaut der Brindisinschen Vereinbarung kennenlernen wollen, empfehlen wir Ihnen den Blick in gutes Geschichtsbuch.

Die Kommandozentrale eines Provinzstatthalters

Wer im Übereifer die falschen Kommandos gibt, für den heißt es schon nach kurzer Zeit Edeka: Ende der Karriere. Entwickeln Sie also keinen falschen Ehrgeiz und lesen Sie sich zunächst die folgenden Zeilen aufmerksam durch. Dann können Sie sicher sein, daß Ihre Befehle keine ungewollten Nebenwirkungen haben.

Die Benutzerführung

Als eingeleiteter „Best of Sierra“-Leser wissen Sie ja mittlerweile, was in der Regel auf Sie zukommt. Auch CAESAR verfügt über eine leicht handhabbare, mausgestützte Benutzerführung, auf neudeutsch auch Point&Click-Interface genannt.

Der allergrößte Teil der verfügbaren Befehle ist in der sierra-typischen Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand untergebracht. Zeigen Sie mit der Maus auf das Icon und klicken Sie mit der linken Maustaste, um den gewünschten Befehl zu aktivieren. Einige Kommandos erreichen Sie über sogenannte Steuerleisten, die Sie ebenfalls über ein Icon anwählen können. Diese Steuerleisten enthalten jeweils eine ganze Reihe weiterführender Optionen bzw. Befehle. Notorische Mausverächter werden trotzdem nicht diskriminiert: Für all jene, die sich auf der Tastatur heimisch fühlen, haben wir auf der nächsten Seite ein kleines Glossar vorbereitet, das die Tastaturbefehle erläutert.

Unser Lernprogramm für angehende Cäsaren arbeitet mit zwei verschiedenen Spielmodi, die Sie kennenlernen sollten. Sie beginnen das Spiel im **Befehlsmodus**. Der Mauszeiger hat dann immer die Form eines Pfeils, mit dem Sie die gewünschten Icons anklicken können. Auf allen Bildschirmen, die nicht zum Stadtlevel bzw. zum Provinzlevel gehören, verharrt die Maus immer im Befehlsmodus.

Bei allen Kommandos, die einen Ortswechsel nötig machen, ändert sich der Mauszeiger (in der Regel nimmt er die Gestalt des Gegenstands an, der gebaut werden soll). In solchen Momenten wechselt das Programm in den sogenannten **Scrollmodus**. Das hat zur Folge, daß sich der Bildschirm bis zur Grenze des anzeigbaren Geländes bewegt, wenn Sie mit dem Mauszeiger die Ränder des Bildschirms berühren. Sowohl im Stadt-, als auch im Provinz-Level ist das Gelände weit größer, als es zunächst den Anschein hat. Der Gesamtbereich wird in der oberen linken Ecke in einer Positionsanzeige dargestellt. Durch Drücken der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den beiden Modi hin und her. Nach dem Bau einer Einheit kehren Sie zum Befehlsmodus zurück, um ein weiteres Icon anwählen zu können. Befanden Sie sich im Befehlsmodus, dann schaltet das Programm automatisch in den Scrollmodus. Sie erhalten dann die Kontrolle über das zuletzt gewählte Icon zurück.

In der **Icon- oder Steuerleiste** befinden sich in der Regel nur Symbole, mit denen Sie den Bau eines bestimmten Gebäudes zu einem bestimmten Preis veranlassen können. Damit aber keiner unserer Kunden über seine Verhältnisse lebt und sich im Cäsarenwahn ruinieren, finden Sie am Ende jeder Iconleiste eine Übersicht über das

Vermögen, das Ihnen zur Verfügung steht. Die Infrastruktur- und die Bau-Steuerleiste erreichen Sie über die entsprechenden Symbole in der Haupt-Steuerleiste. Die Leisten verschwinden mit einem Klick auf den links außen gelegenen Pfeil. Mit diesen Steuerungsmechanismen können Sie nur im Befehlsmodus arbeiten.

Bei der Vielzahl an Symbolen kann es schon mal zu fatalen Verwechslungen kommen („Was, Barbaren vor den Toren? Stadtmauer einreißen!“). Solche Fehlreaktionen können Sie vermeiden, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das fragliche Icon führen, ohne eine Maustaste zu drücken. Dann erscheint oben rechts der Name des Symbols. Sollte Ihnen der Name allein nicht genügen, können Sie durch das **gleichzeitige Drücken beider Maustasten (links und rechts)** ein zusätzliches Informationsfeld aufrufen. Mit einem weiteren Rechtsklick läßt sich dieses Feld wieder schließen.

Die Steuerleisten im Überblick

Die Hauptsteuerleiste des Stadt-Levels

- Zur Provinz gehen** - Schaltet um in das Provinz-Level
- Zum Forum gehen** - Hiermit stellen Sie den sieben Ratgebern des Forums einen Besuch ab.
- Spieloptionen** - Hier können Sie Ihr Spiel laden, speichern sowie die Spieleinstellungen festlegen
- Diagramme** - Sieben Diagramme geben Auskunft über die Stadtentwicklung
- Gebiet planieren** - Hiermit läßt sich ein Gebiet entschlütten, planieren oder Straßen/Gebäude einreißen.
- Wohnungen** - Mit diesen Icon bauen Sie ein Zelt auf, das in 16 Schritten bis zur Villa ausgebaut wird.
- Bäder** - Die Errichtung von Bädern erhöht den Wert der umliegenden Häuser. Man benötigt aber eine funktionierende Wasserversorgung.
- Infrastruktur** - Schaltet zur Infrastruktur-Steuerleiste um.
- Bauen** - Schaltet zur Bauen-Steuerleiste um.

Die Infrastruktur-Steuerleiste des Stadt-Levels

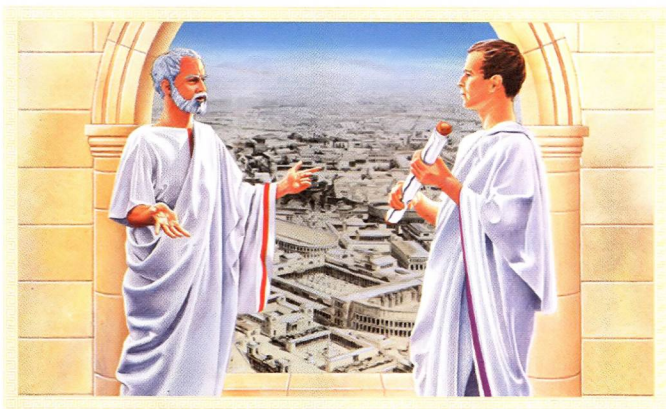
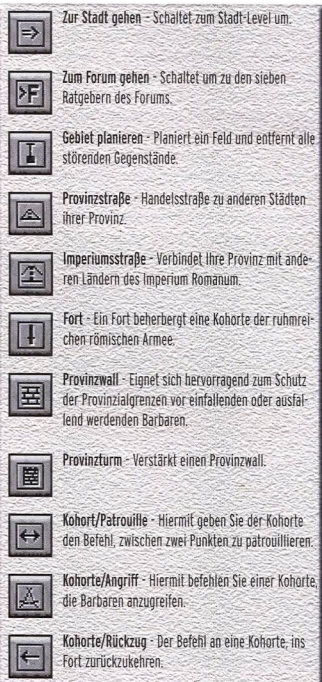
- Haupt-Steuerleiste** - Hiermit kehren Sie zur Haupt-Steuerleiste zurück.
- Straße** - Straßen verbinden Wohnungen mit Foren und Werkstätten mit Märkten.
- Platz** - Hier machen Sie aus Straßen Plätze und erhöhen den Wert des Landes.
- Reservoir/Aquädukt** - Wasserreservoir müssen Sie begrifflicherweise an Flüssen oder Seen platzieren. Mit Aquädukten verbinden Sie Reservoir und Fontänen.
- Ziehbrunnen** - Eine kleine Wasserquelle, nach der überall gegraben werden kann.
- Fontäne** - Die Fontäne versorgt viele Menschen mit Wasser, muß aber über ein Aquädukt mit einem Reservoir verbunden sein.
- Stadtmauer** - Mit Stadtmauern schützen Sie sich vor heutzutage Barbaren.
- Turm** - Türme dienen als Verstärkung der Stadtmauern.
- Präfektur** - Kleine unscheinbare Gebäude, die Steuer eintreiben und das angrenzende Gebiet schützen(!).
- Kaserne** - Soldaten sind ein wichtiger Machtfaktor nach innen (Aufstände) und außen (Barbaren). Schützen das unmittelbare angrenzende Gebiet.
- Forum** - Eines von acht sozialen Zentren Ihrer Hauptstadt, über Straßen mit den Häusern verbunden. Stiftet Frieden und treibt Steuern für ein großes Gebiet ein.

Die Bauen-Steuerleiste des Stadt-Levels

- Haupt-Steuerleiste** - Hiermit kehren Sie zur Haupt-Steuerleiste zurück.
- Tempel** - Tempel sind die heiligen Bezirke der Stadt und wachsen mit ihr.
- Krankenhäuser** - Sichern die medizinische Versorgung im umliegenden Gebiet.
- Schule** - Bedarf keiner weiteren Erklärung.
- Orakel** - Großes religiöses Denkmal mit großer Anziehungskraft.



Die Steuerleiste des Provinz-Levels



Die Tastatur-Kommandos

Wer sich keine Maus leisten kann oder will, der kann CAESAR natürlich auch über die Tastatur spielen. Den Cursor bewegen Sie mit den Pfeiltasten, das Semikolon-Zeichen (;) ersetzt die linke und die „Enter“-Taste die rechte Maustaste. Folgende Funktionen können Sie ebenfalls über die Tastatur abrufen (vorausgesetzt Sie befinden sich nicht über der Steuerleiste):

- F1** Karte des Imperiums
- F2** Provinz-Level
- F3** Stadt-Level
- 1** Haupt-Steuerleiste (nur im Stadt-Level)
- 2** Infrastruktur-Steuerleiste (nur im Stadt-Level)
- 3** Bau-Steuerleiste (nur im Stadt-Level)

- P** Pause
- Leertaste** Wechselt zwischen den Steuerleisten hin und her

- F** zum Forum gehen
- G** Statusanzeige
- P** Positionsanzeige ein- oder ausschalten
- R** Verwaltungsanzeige
- S** Zahl der Plebejer
- alt** **X** Spiel verlassen

Die Start-Optionen

Vor dem Spielstart öffnet sich ein Bildschirm mit mehreren Optionen, von wo aus Sie sich selbst das Leben schwer oder einfach machen können.

Mit **Initial Funding (Startvermögen)** stellen Sie den Betrag ein, der Ihnen am Anfang zur Verfügung steht. Je weniger Sie haben, desto schwieriger wird Ihre Aufgabe. Der Betrag schwankt zwischen 8000 und 500 Denarii.

Das **Skill Level** legt den Schwierigkeitsgrad fest. Wählen Sie zwischen Einfach, Mittel oder Schwer. Mit dem Schwierigkeitsgrad steigt die Zahl der Plebejer und die Häufigkeit von Barabarenübergriffen. Gleichzeitig wird der Zeitraum, in dem Sie zu Beginn vor Barbaren sicher sind, geringer.

Mit **Choose Name** können Sie sich einen Namen aussuchen, also z.B. Quirinus Pütz. Ein Rechtsklick genügt und der Bildschirm verschwindet wieder.

Die Schaltfläche **Load A Game** lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel. Wählen Sie einen der Spielstände, die in der Liste als Datei gespeichert sind. Eine solche Datei können Sie auch über das Verzeichnis-Fenster am unteren Rand der Steuerleiste aufrufen. Wenn Sie sich entschieden haben, klicken Sie entweder auf OK oder auf **Cancel Disk Operation** (wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten).

Ihre erste Provinz

Zu Beginn des Spiels sehen Sie eine Karte des römischen Europa. Die Provinz, die Ihr Kaiser für Sie ausgewählt hat, erkennen Sie an der darüberliegenden Standarte. Den Grenzverlauf Ihres künftigen Wirkungskreises werden Sie später im Provinz-Level wiederentdecken. Die Europa-Karte können Sie innerhalb des Forums jederzeit wieder einsehen. Nach einem kurzen Moment des Wartens finden Sie sich im Stadt-Level wieder, von wo aus Sie Ihre heimische Geröllwüste in ein urbanes Zentrum verwandeln können. Best of Sierra wünscht Ihnen viel Glück! Und denken Sie an Ihre Tributverpflichtungen!

Kleiner Leitfaden für den erfolgreichen Imperator

Im Gegensatz zu den anderen Spielen, die Sie bisher kennengelernt haben, können wir an dieser Stelle nicht mit einer Komplettlösung dienen. Bei CAESAR gibt es tausend verschiedene Wege zum Erfolg - und ebenso viele Möglichkeiten, Ihre hoffnungsvolle Karriere gründlich in den Sand zu setzen. Trotzdem wollen wir Sie nicht mit aufmüpfigen Plebejern, spitzhackenbewehrten Bauern oder mordlüsternen Barbaren allein lassen. Sonst gehen Sie womöglich in die Geschichte ein als der einzige römische Provinzstatthalter, der nie befördert wurde. Daran haben wir nun wirklich kein Interesse. Wenn Sie also am Erfolg schnuppern möchten, müssen Sie Ihre Aufgaben besser kennenlernen. 'Best of Sierra' will Ihnen dabei helfen. Wir erläutern Ihnen auf den folgenden Seiten die Voraussetzungen, die Sie erfüllen müssen, damit Sie nicht auf Ihrem Stuhl in der hintersten Provinz versauern. Wenn Sie unsere Ratschläge bei Ihren Entscheidungen ins Kalkül ziehen, dann führen wirklich (fast) alle Wege nach Rom - in den Palast Cäsars!



Mit dreierlei Maß

die verschiedenen Karten bei CAESAR

Da wir die verschiedenen Blickwinkel, unter denen Sie Ihr Reich betrachten können, schon mehrmals erwähnt haben, können wir uns bei diesem Punkt kurz fassen. **Europakarte des Imperiums, Provinz- und Stadt-Level** sind Ihnen mittlerweile geläufig. Eine Besonderheit der Imperiumskarte sollte aber nicht unerwähnt bleiben: die **Standarten**. Sie markieren zum einen die Provinz, die das Glück hat, zur Zeit von Ihnen regiert zu werden, und zum anderen die Provinzen, die von Ihnen schon heruntergewirgt...äh, Entschuldigung, die bereits unter Ihrer Obhut gestanden haben. Wenn Sie sich geschickt anstellen, haben Sie bald in ganz Europa Ihre Marke gesetzt. Im Provinz-Level haben Sie Ihren gesamten Einflusssbereich im Blick. Was Sie zu Beginn dort vorfinden, ist nicht sonderlich beeindruckend: der bereits bekannte Schutthaufen, von dem alle Welt behauptet, es sei Ihre Hauptstadt, eine Kreuzung zweier Imperiumsstraßen mitten in der Botanik und eine rote Kriegsstandarte, die den Standort eines ziemlich desolaten Haufens anzeigt, der vorgibt, eine Kohorte der römischen Armee zu sein. Auf diesem Level gibt für Sie eine Menge zu tun: Verbindungsstraßen zur Hauptstadt bauen, um den Handel anzukurbeln, Imperiumsstraßen errichten, um die Grenzen des Imperiums nach vorne zu verschieben, was sich später wiederum fördernd auf den Handel auswirken kann, Schutzwälle gegen anstürmende Feinde errichten und natürlich eine schlagkräftige Armee aufbauen, die spätestens dann auf den Plan tritt, sollte Ihr Grenzwall irgendwann einmal ein Loch haben. Das alles kostet, sagen wir es ruhig in aller Öffentlichkeit, ein Schweinegeld, und Sie werden Mühe haben, Ihre Kassen in den Griff zu bekommen. Gehen Sie also mit den Segnungen dieses Levels vorsichtig um. Der Stadt-Level zeigt Ihnen jeden Baum und jeden Strauch, der sich innerhalb Ihrer Hauptstadt befindet, und von denen gibt es zu Beginn eine ganze Menge. Ihre erste Amtshandlung kann also nur lauten: Pla-

nieren, was das Zeug hält, um das Fundament für die Errichtung von Häusern, Hospitälern oder Schulen zu schaffen. Damit Ihnen Ihre Aufgabe mit der Zeit nicht zu langweilig wird, wird das Gelände beider Level bei jedem neuen Job per Zufallsgenerator neu festgelegt.

Auferstanden aus Ruinen

Gebäude und Strukturen

Zu Ihren Hauptaufgaben zählt zweifellos die Entscheidung über die Art und den Ort Ihrer Bauprojekte. Jedes Projekt wird durch ein bestimmtes Icon in der Steuerleiste symbolisiert. Nun gibt es zwei



Wege, ein Bauprojekt zu realisieren. Der eine Weg besteht darin, den gewünschten Standort mit der linken Maustaste anzuklicken, um dort Ihr neuestes Vorhaben durchzusetzen. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und den Zeiger über den Bildschirm ziehen, wiederholt sich der Vorgang an allen Orten, die Sie mit dem Zeiger berühren. Das ist besonders praktisch beim Bau ganzer Häuserzeilen. Diese Methode lässt sich bei allen Projekten anwenden, mit Ausnahme von Straßen, Wällen, Wasserleitungen und Fernverbindungen. Für solche Fälle gibt es die zweite Möglichkeit: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Stelle und ziehen Sie den Mauszeiger die Strecke entlang, die die Straße nehmen soll. Las-

sen Sie danach die Taste los, um den Bauvorgang zu bestätigen. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die rechte Maustaste, während Sie die linke gedrückt halten. Noch ein Wort zu den Preisen: Im Stadt-Level operieren Sie mit festpreisen, das erleichtert die Kalkulation erheblich. Im Provinz-Level hingegen hängen die Kosten davon ab, wo Sie bauen wollen. So verdoppeln sich die Baiskosten fürs Planieren, wenn Sie Ihre Baustelle partout in den Wald verlegen wollen, und sie vervierfachen sich sogar, wenn Sie Ihre Projekte auf bergigem Gelände planen. Im Stadt-Level gibt es zu viele Gebäude, um sie alle auf der Steuerleiste unterzubringen. Deshalb hat Sierra alle möglichen Projekte in zwei verschiedene Kategorien eingeteilt. Die Infrastrukturleiste umfaßt alle Straßen, die Trinkwasserversorgung, Schutzwälle, Kasernen und Verwaltungsgebäude. In der Bau-Leiste finden Sie Wohn- und Geschäftshäuser sowie alle Gebäude, die der Unterhaltung dienen.

As Times Go By

die Bedeutung der Zeit in CAESAR

Sie müssen nicht unbedingt in hektisches Klicken verfallen, wenn Sie zusehen wollen, wie sich Ihre Stadt entwickelt. Das geschieht nämlich auch ohne Ihr Zutun, denn CAESAR wird in Echtzeit gespielt. Lassen Sie spaßeshalber Ihre Tastatur bzw. Ihre Maus in Ruhe - Sie werden sehen, wie sich die Stadt verändert, wie Gebäude entstehen und verschwinden. Sie können Soldaten bei Ihren Patrouillen beobachten oder den Kohorten bei Ihren Manövern zusehen (die, wie wir spätestens seit Asterix wissen, im Quadrat, in Keilform oder im Kreis durchgeführt werden können).

Stadt- und Provinzlevel laufen zur gleichen Zeit ab. Das bedeutet, daß das Provinz-Level weiterfunktioniert, auch wenn Sie gerade zum Stadt-Level umgeschaltet haben. Sie sollten daher beide Level sorgfältig im Auge behalten. Dennoch vergessen Sie nichts: Wichtige Informationen wie z.B. Barbarenattacken, Feuersbrünste oder Bevölkerungsentwicklung erreichen Sie überall, gleichgültig, in welchem Level Sie sich gerade befinden. Bei besonders wichtigen Ereignissen erhalten Sie eine Warnmeldung. Ein Rechtsklick genügt und Sie können sich gleich an Ort und Stelle ein Bild von der Situation machen.

Sie besitzen allerdings ein Privileg, um das Sie so mancher Herrscher des Altertums beneidet hätte - Sie können die Zeit anhalten. Wählen Sie das Icon „Spieloptionen“ und drücken Sie dort die „Pausen“-Taste oder drücken Sie einfach die Taste „T“, wenn Sie sich in einem der beiden Level befinden. Trotzdem können Sie sich im Pausenmodus quer über Ihre Provinz scrollen. Angehalten wird die Zeit auch dann, wenn Sie sich außerhalb der beiden Level die Imperiumkarte anschauen oder sich im Forum von Ihren sieben Beratern informieren lassen. Lassen Sie sich also nicht aus der Ruhe bringen. Die Zeit steht auf Ihrer Seite.

Die Stadtentwicklung...

...läuft fast wie von selbst

Auch wenn die maßgeblichen Projekte in Ihren Händen liegen, besitzen manche Gebäude durchaus ein Eigenleben, wenn sie erstmal errichtet worden sind. Sollten Sie beispielsweise ein bestimmtes Gebiet für den Wohnungsbau erschließen wollen, dann werden schon kurze Zeit später die ersten Siedler mit dem Bau ihrer zeltähnlichen Wohnungen beginnen. Doch sobald diese Menschen merken, daß nichts weiter für sie getan wird, wenn also für die Grundbedürfnisse wie Arbeitsplätze nicht gesorgt worden ist, werden sie ihre Siebensachen zusammenpacken und so schnell verschwinden wie sie

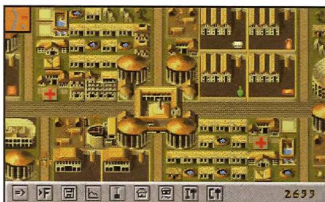


gekommen sind. Stimmen aber die Bedingungen, dann kann sich aus dieser Zeitstadt sogar ein Villenvorort entwickeln. Das gleiche gilt für Tempel und Bäder. Tempel entstehen, sobald die Stadt größer wird, und aus Bädern können große Bäder werden, wenn Sie für das richtige Umfeld sorgen. Manche Häuser verschmelzen unter Umständen mit den Gebäuden in der Nachbarschaft oder breiten sich aufs freie Feld aus. Derart gewachsene Strukturen sind ein gutes Zeichen und wirken sich positiv auf die gesamte Stadt aus.

Bürger und Soldaten

Ihre Stadt beginnt, sich zu entwickeln. Aus der geräumigen Schutthalde ist mittlerweile ein respektables Städtchen geworden, das bereits ein wenig imperialen Glanz ausstrahlt. Auch auf den Bürgersteigen regt sich das Leben: Selbstbewußte Bürger flanieren auf großzügigen Boulevards. Glauben Sie bloß nicht, die hätten nichts Besseres zu tun. Spaziergänger auf den Straßen sind ein Zeichen für gut funktionierende Verbindungen zwischen den einzelnen Gebäuden.

Auch Ihre Armee haben Sie mittlerweile auf Vordermann gebracht. Aus der demoralisierten Kohorte mit ihrem roten Kriegsfähnchen ist in der Zwischenzeit eine respektable Armee geworden. Soldaten machen ihren Rundgang durch die Stadt. Sie sichern Ihre Stadt nach außen gegen die Barbaren und scheuen auch sich nicht, unfriedlichen Aufführern einen Einlauf zu verpassen.



Kleiner Leitfaden für den erfolgreichen Imperator

Nachrichtenbörse und Regierungszentrale

das Forum

Die Arbeiten an der Stadtentwicklung nehmen einen großen Teil Ihrer Zeit in Anspruch. Den Rest des Tages aber werden Sie im Forum zu bringen müssen, denn hier steht Ihre Regierungszentrale. Ein Statthalter ist eben kein Baustellenpolier, sondern Regierungschef. Auf dem Forum erledigen Sie alle administrativen und politischen Aufgaben, mit denen Sie im Laufe der Zeit konfrontiert werden. Sieben Fachleute, sozusagen die Minister, stehen Ihnen zur Verfügung: der politische Berater, der Militärexperte, der Finanzanalytiker, ein Schatzmeister, ein Fachmann für Verwaltungsangelegenheiten, ein Experte für Industrieansiedlung und der Tribun der Plebejer. Machen Sie Gebrauch vom Sachverstand dieses Expertengremiums, um den Lauf der Dinge zu beeinflussen. Jeder Berater verfügt über entsprechendes Fachwissen.



Pecunia non olet

das liebe Geld

Sagen wir es rundheraus: Ohne Geld läuft gar nichts. Das ist in diesem Spiel nicht anders als im wirklichen Leben. Auch im alten Rom machten sich ganze Heerscharen kluger Köpfe Gedanken, wie die Einnahmen der Res Publica, des Staates, zu mehren seien. Gipfel solcher Überlegungen war eine Art Toilettensteuer, der wir den Satz „Geld stinkt nicht“ zu verdanken haben. Auf die Idee ist in Bonn zum Glück noch niemand gekommen, aber wer weiß. Wir wollen besser nichts beschreiben.

Auch bei CAESAR spielt Geld die Hauptrolle. Die Währung ist der sogenannte Denarius, oder, um den weit häufigeren Plural zu nehmen, die Denarii. Zuvorkommend wie wir sind, blenden wir Ihnen am Rand jeder Steuerleiste die jeweiligen Kosten ein. Mit Geld bezahlen Sie

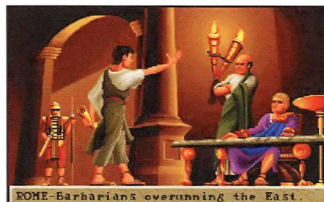


Ihre Häuser und beruhigen Ihre Soldaten bzw. den Kaiser. Sie bekommen es mit fünf verschiedenen Grundkosten zu tun: Bau- und Unterhaltskosten, Sold, Versorgung der plebejischen Bevölkerung, Bezahlung des Gouverneurs und die jährlichen Tribute.

Ihre Einnahmen bestreiten Sie, wen wundert's, aus Steuern. Hier gibt es zwei verschiedene Kategorien: die Steuern fürs einfache Volk und die Steuern für die Industrie (population tax, industry tax). Beide Instrumente sind mit Vorsicht zu genießen. Wer allzu leichtfertig an der Steuerschraube dreht, dem fliegen alsbald die Mistgabeln um die Ohren.

Die Struktur der römischen Armee

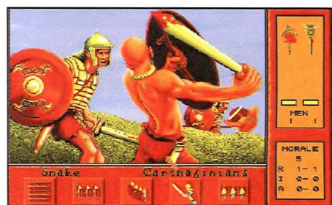
Sie leben in Ihrer Provinz natürlich nicht auf einer Insel der Seligen. Also hat Sierra ein paar Barbarenstämme miteingeprogrammiert, um Ihnen das Leben auf dem Statthalterstuhl so schwer wie möglich zu machen. Die passiven und aktiven Abwehrmaßnahmen gegen allzu forschende Eindringlinge haben wir Ihnen ja schon in epischer Breite geschildert. Im Provinz-Level gibt es die Forts, die jeweils eine Ko-



horde Soldaten beherbergen, im Stadt-Level die Mauern und Türme, usw., usw. Die aktivste Maßnahme gegen Barbaren und Aufständische aber ist die römische Armee. Die wird unter bestimmten Voraussetzungen mit allen Herausforderungen fertig, es sei denn, sie muß wieder mal gegen gedopte Gallier antreten. Aber das ist eine andere Geschichte.

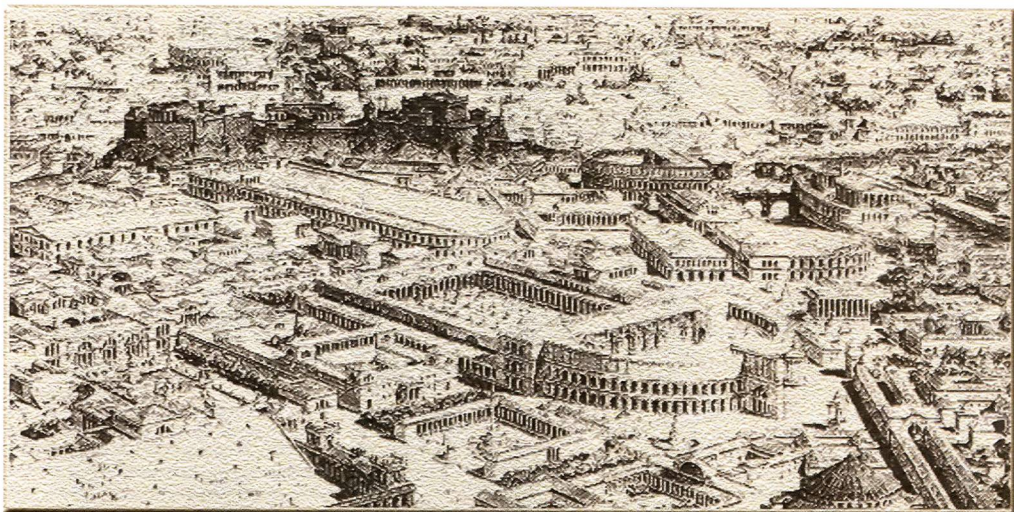
Jeder Provinz wird eine Legion Soldaten zugewiesen. Diese Legion umfaßt alle Soldaten, die Ihnen im Provinz-Level zur Verfügung stehen. Die Mannschaftsstärke dieser Truppe ist allerdings beliebig. Die Legion ist in sogenannte Kohorten (cohorts) unterteilt. Sie wissen schon, daß sind die Jungs mit der roten Kriessandarte. Eine Kohorte ist die Einheit, der Sie individuelle Aufgaben erteilen und die Durchführung bestimmter Manöver befehlen können.

Jede Kohorte wiederum besteht aus mehreren Zenturien (Century). Gruppen zu je 100 Männern, die immer nur aus einer bestimmten



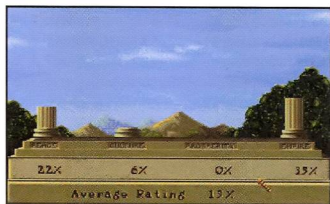
Sorte Soldaten bestehen. Denn Soldat ist auch in der römischen Armee nicht gleich Soldat. Nur im Tod sind sie alle gleich. CAESAR unterscheidet drei verschiedene Typen: die regulären und die irregulären Soldaten sowie die Hilfstruppen (regulares, irregulares und auxiliaries). Reguläre Truppen sind hervorragend ausgebildet und gut gedrillt, professionelle Soldaten eben. Irreguläre Zenturien bestehen hingegen aus eingezogenen, halb-professionellen Leuten. Die Hilfstruppen stehen an letzter Stelle der Hierarchie. Sie sind ein wahrer plebejischer Sauhaufen: schlecht ausgebildet, unmotiviert und ohne jede Durchschlagskraft. Ihr bevorzugtes taktisches Manöver ist der Rückzug. Wehe dem, der sich auf diese solche Hasardeure verlassen muß. Jede Kohorte verfügt über eine eigene Motivations- oder Moralskala, an der Sie ablesen können, wie es um Ihre Truppe bestellt ist. Jeder Sieg festigt bzw. erhöht die Moral, jede Niederlage senkt sie ab. Die Einstellung der jeweiligen Kohorte hat also einen unmittelbaren Einfluß auf die Kampffähigkeit. Wer mit demoralisierten Soldaten ins Gefecht zieht, braucht sich in Bezug auf seine Chancen keinen Illusionen hinzugeben. Die Skala für jede einzelne Kohorte können Sie auf dem Bildschirm des Militärberaters (military advisor) jederzeit einsehen.

Kohorten erkennen Sie im Provinz-Level an den flatternden roten Fahnen mit den goldenen Ornamenten. Bei Amtsantritt steht Ihnen in jeder Provinz zunächst nur eine Kohorte zur Verfügung, die „Prima Cohors“. Ein goldener Adler überragt ihre Standarte (im Laufe der Zeit können Sie durch den Bau von Forts über maximal 10 Kohorten befehlen). Wo wir gerade bei den Fähnchen sind: Auch die Barbaren besitzen ihre eigenen Standarten. Diese Leute sprechen vielleicht kein Latein, aber malen oder nähen können Sie allemal.



Beförderung um jeden Preis

Ihre Aufgabe besteht in der möglichst effizienten Administration Ihrer Provinz. Ihr Ziel aber dürfen Sie bei aller Verwaltungsroutine nie aus den Augen verlieren: Ihre Beförderung. Nur um der eigenen Karriere willen haben Sie sich schließlich in diese von allen Göttern verlassene Einöde versetzen lassen. Wer Cäsar anstelle des Augustus werden will, muß sich eben auf die Ochsentour begeben. Haben Sie es dann endlich geschafft, werden Sie in eine Provinz versetzt, die Ihnen einiges mehr abverlangen wird: höhere Entwicklungsstandards zum Beispiel, die Sie mit weniger Geld in kürzerer Zeit zu erfüllen haben. Ja, Sie haben richtig gelesen - mit weniger Geld! Wer vor dem Kaiser und allen anderen Göttern bewiesen hat, daß er mit 'Pecunia' umgehen kann, wird bei seinem nächsten Einsatz von seinem Chef mit geringeren Barschaften ausgestattet. Was für eine Belohnung! Auch wenn diese unselige Praxis, Jupiter sei Dank, ab einem bestimmten Level ein Ende hat: Nun wissen Sie, warum gegen das 'Dezemberfieber', die Ausgabenwut der Behörden am Jahresende, kein Kraut gewachsen ist - es ist wahrscheinlich eine römische Tradition!



Ihr Leistung als Provinzstatthalter wird nach vier Kriterien beurteilt: Frieden (Peace) ist der Gradmesser für die Sicherheit, in der ihre Untertanen leben. Kultur (Culture) mißt das Ausmaß der öffentlichen und kulturellen Möglichkeiten, die den Bürgern geboten werden. Wohlstand (Prosperity) bedarf eigentlich keiner weiteren Erklärung. Geht es den Leuten gut, freut sich der Statthalter - über seinen Imagegewinn. Unter dem Schlagwort Imperium (Empire) schließlich versteht man die Qualität aller Kommunikations- und Transportwege in Ihrer Region.

Aus diesen vier Kriterien ergibt sich ein bestimmter Durchschnitt, die Gesamtbewertung. Um nun nach all der Plackerei endlich in den Genuß einer Beförderung zu kommen, sollte nicht nur die Gesamtbewertung einen bestimmten Grad übersteigen. Sie müssen auch noch in jeder der vier Kategorien Mindeststandards erfüllen. Schließlich wollen Sie ja vor dem gestrengen Urteil Ihres Kaisers bestehen: für die Bedeutung und die Kompetenz, die der Erlauchte Ihnen zu-billigt, gibt es noch mal einen Sonderwert.

Auch wenn Sie alle Voraussetzungen für eine Beförderung erfüllen, heißt das noch lange nicht, daß Sie eine Beförderung annehmen müssen. Dann gehören Sie wahrscheinlich zu den erd- und schollenver-bundenen Menschen, die nichts so sehr hassen, wie ständige Orts-wechsel. Lieber hegen und pflegen solche Leute ihre wohlbekannte Provinz, als daß sie sich auf unbekannte Abenteuer einlassen. Das sind die Gärtner unter den Statthaltern, aber solche Leute muß es ja auch geben.

Abschließend wollen wir nochmals auf die enorme Bedeutung der jährlichen Tributzahlung aufmerksam machen. Rom verlangt am Jah-resende einen Obulus, der von Jahr zu Jahr teurer wird. Wenn es nun

schlecht um Ihre Geschäfte steht und Sie wegen diverser fehlent-scheidungen Ebbe in der Kasse haben, stößt dieser Umstand dem Kaiser in Rom ziemlich sauer auf. In dieser Hinsicht reagieren Ihre Gnaden äußerst ungnädig. Die Imagewerte bei Hofe pflegen in solchen Fällen in den Keller zu rasseln. Sind Sie dreimal hintereinander zahlungsunfähig, rasseln nicht nur die Imagewerte. Dann platzt dem Kaiser der Kragen und Sie sind reif für den Zirkus.

Sie sehen: Es ist gar nichts dagegen einzuwenden, bei Hofe als ewi-ger Gärtner verschrien zu sein. Richtig gefährlich wird es erst, wenn Sie dort als notorisch zahlungsunwilliger Gärtner gelten.

So, und jetzt lassen wir Sie mit unserem Spiel allein. Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt des Imperium Romanum und werden Sie Nachfolger von Kaiser Augustus. Ihrem großen Förderer. Errichten Sie eine Stadt ganz nach ihrem eigenen Geschmack und lassen Sie sich von ein paar Rückschlägen und einigen Barbaren nicht entmuti-gen. Denken Sie stattdessen an das optimistische Motto im Stadt-wappen von Lutetia, dem heutigen Paris - 'Fluctuat nec mergitur'. Von den Wogen geschüttelt, wird es doch nicht untergehen.



Endlich gefaßt – das Designerpärchen von Woodruff & The Schnibble of Azimuth

Exklusivinterview mit Pierre Gilhodes und Muriel Tramis

Wer sich tagelang an Woodruffs Seite durch das Reich des Obersacks gekämpft hat, fragt sich am Ende unwillkürlich, was es denn nun mit diesem vermaledeiten Schnibble auf sich hat und wer bit-teschön auf solche abseitigen Ideen kommt. Das Enthüllungsblatt 'Best of Sierra' hat eifrig recherchiert und die Verantwortlichen dingfest gemacht. In einem ersten Interview äußern sich die beiden Spielefreaks erstmals über ihre wahren Motive.



In Paris ausfindig gemacht: Muriel Tramis, die sich zusammen mit ihrem Kollegen Pierre Gilhodes für das Design von „Woodruff“ zu verantworten hat, stellt sich den Fragen der neugierigen Journalisten. Pierre war allerdings um keinen Preis dazu zu bewegen, sich gemeinsam mit Muriel ablichten zu lassen. Warum nur? Es gibt entschieden unangenehme Situationen, als mit Muriel zusammen auf einem Foto zu erscheinen. Ihre Ähnlichkeit mit Pooch Lett, der schönen Moderatorin ist doch unverkennbar, oder?

BoS: „Warum seid ihr ausgerechnet Designer geworden?“

Pierre Gilhodes: „Ich mußte es einfach tun. All diese Wesen in meinem Inneren mußten irgendwie ins Freie. Seit meiner Kindheit schon tanzten die Goblins auf den Rändern meines Zeichenblocks. Ich brauchte Jahre, um meine innere Welt zu entwickeln und jetzt habe ich ein Problem: Ich kann keine ernsthaften Sachen mehr zeichnen. 'Zeichencomputer' habe ich erst relativ spät, mit 25 Jahren, für mich entdeckt. Danach begann ich, mich mit 'Infographics' zu beschäftigen. Ich liebe diese Art des Zeichnens - weil mir die Pixel nicht dauernd über die Finger laufen.“

Muriel Tramis: „Ich habe zunächst als Software-Ingenieurin in der Luftfahrtindustrie an durchaus ernsthaften Projekten mitgewirkt, Überschallraketen beispielsweise. Aber aufgrund meiner Vorliebe für Spiele und digitale Bilder habe ich mich nach einem Job umgesehen, bei dem ich sowohl kreativ sein durfte als auch mit Spitzentechnologie umgehen konnte. Jetzt bin Product Managerin für Multimedia-Software und liebe es, interaktive Geschichten zu schreiben.“

BoS: „Wie seid ihr auf die Idee mit Woodruff gekommen?“

Pierre: „Nachdem ich Robocop 2 zum zweiten Mal gesehen habe. Ich habe nach einem Superhelden gesucht, physisch und moralisch überlegen, mit einem intelligenten Gesichtsausdruck. Und vor meinem geistigen Auge erhob sich Woodruff, mit seinem furchterregender Gang, seiner aufgeweckten Mimik und seiner unbändigen Energie. Wenn Du ihn siehst, weißt Du intuitiv, daß er gewinnen wird.“

Muriel: „Und natürlich ist da die Idee des Bösen... Woodruff war ein Weg, diesen ewigen Kampf zwischen Gut und Böse, mit dem sich ja auch andere rumschlagen, Stephen King und John Carpenter etwa, endlich einmal unter humoristischen Gesichtspunkten zu behandeln. Eine Art modernen Märchen... Die friedlichen Buzuks, trotz aller Weisheit von den brutalen Menschen versklavt, sind nicht in der Lage, sich von diesem Joch zu befreien. Und die Menschen, trotz ihrer Dominanz, fühlen sich kaum besser - krasse Steuern, krasse Arbeitsbedingungen, allgemeine Unsicherheit. Da muß erst Woodruff kommen, das Produkt eines Menschen und eines Buzuks, um alle zu befreien und zu versöhnen.“

BoS: „Warum ist Woodruff ein Kind und kein Erwachsener?“

Pierre: „Ich wollte den Spieler in dieser futuristischen Welt mit der Naivität eines Kindes zurücklassen. Als Kind muß er sich noch stärker orientieren, er kennt die Sprache nicht, die Plätze, die Leute und die Regeln dieser Stadt kennt er erst recht nicht. Wenn Du spielst, wirst Du automatisch wieder zum Kind.“

Muriel: „Ist Euch die Rolle des Vaters aufgefallen? Das Kind ist völlig auf sich allein gestellt, nur der Vater hilft ihm ab und an mit ein paar Tips. Eine Mutter gibt es weit und breit nicht. Vielleicht solltet Ihr Pierres Psychiater mal nach der Rolle seiner Eltern in seinem Unterbewußtsein fragen.“

BoS: „Habt Ihr Euch bei der Figur Woodruffs an einer real existierenden Person orientiert?“

Pierre: „Viele Leute haben mir erzählt, sie hätten Woodruff unter ihrer Nachbar- oder Verwandtschaft erkannt. Nicht mich, wohlge-merkt. Ich persönlich bedaure jeden aufrichtig, der Woodruff ähnlich sehen sollte.“

Muriel: „In unserem Büro ist es ja ein offenes Geheimnis: Woodruff und Pierre haben den gleichen Gang und sind sich überhaupt recht ähnlich. Für mich besteht da überhaupt kein Zweifel: Ein armes kleines Kind steht ganz verloren in einer unbekannten Welt...“

BoS: „Und die anderen Figuren?“

Muriel: „Wer ist nicht schon mal einem Bürokraten begegnet? Einem Zensor, der sich taub und blind stellt? Oder einer dummen Arbeitsvermittlerin? Natürlich sind wir von solchen Leute umgeben. Sie sind die Geißeln des modernen Lebens. Seht Euch doch nur mal den Commander an, der so stolz auf seine Siege ist, oder den verrückten Professor im Labor, sind die etwa nicht real?“

BoS: „Spielt vielleicht die Story auf eine wahre Geschichte an?“

Pierre: „Die Story ist real, weil ich sie erfunden habe.“

Muriel: „Ist das soziale Gefälle zwischen Unterstadt und Oberstadt nicht real? Oder der Satz, daß man arbeiten muß, um aufzusteigen? Oder daß Du einem bestimmten Bild entsprechen mußt, wenn Du erfolgreich sein willst?“

BoS: „Was steckt eigentlich hinter der Idee mit dem Schnibble?“

Pierre: „Niemand hat den Schnibble je gesehen, niemand weiß wirklich, was er ist, aber jeder glaubt an ihn. Jeder hat seinen Schnibble im Kopf, auch Du. Und außerdem kannst Du jeden als „Schnibblege-sicht“ bezeichnen, ohne eine Beleidigungsklage zu riskieren. Na ja, fast jeden.“

Muriel: „Was mir daran so gefallen hat, war, daß Pierre mit dem 'Schnibble' zeigen wollte, wie Mythen oder Religionen entstehen. Als Wissenschaftlerin bin ich eher eine skeptische Person, aber die Nei-gung der Menschen, an alles zu glauben, was ihnen aus der Patsche hilft, hat mich schon immer fasziniert.“

BoS: „Gibt es einen bestimmten Grund, warum Ihr Euch so weit von dem Goblins-Konzept entfernt habt?“

Muriel: „Wir wollten kein lineares Adventure mehr machen, sondern eines, in dem der Spieler die Freiheit hat, überall herumzulaufen. Die Goblins-Reihe hatte ja eher Puzzlecharakter. Bestimmte Bildschirme konntest Du nicht verlassen, bevor Du nicht bestimmte Aufgaben gelöst hattest.“

Pierre: „Und ich wollte diesmal keinen absolut positiven Helden, sondern einen menschlicheren. Woodruff kann böse werden, entmutigt sein, ja sogar weinen. Der grinst wenigstens nicht bei jeder Ge-legenheit.“

BoS: „Welche Bücher, Geschichten oder andere Einflüsse haben Euch bei dem Design des Spiels beeinflusst?“

Pierre: „Ich fühle mich in der Welt der Cartoons zu Hause. Unter meinen Lieblingszeichnern aus den USA sind Frank Miller, Bisley, Fra-zetta, Corben. Bei den humoristischen Comics mag ich besonders Calvin und Hobbes. Und ich liebe alle Filme, ohne Einschränkung, Woody Allen eingeschlossen.“

Muriel: „Wir sind beide Cartoon-Liebhaber, mögen Walt Disney und Tex Avery.“

BoS: „Was habt Ihr Euch für die Zukunft vorgenommen?“

Pierre: „Noch abgedrehtere, noch grandiosere, noch spöttischere Spiele zu entwerfen.“

Die Wahrheit über den Schnibble - alles nur Lug und Trug!!!

Geheime Tonbandaufzeichnungen enthüllen das ganze Ausmaß eines breit angelegten Schwindels!!

Professor Azimuth entlarvt sich selbst! - Wenigstens tat er es für einen guten Zweck.

Dreieich. Der heimlich mitgeschnittene Wortlaut eines Gesprächs zwischen Azimuth und seinem Schützling Woodruff beweist eindeutig das politisch motivierte Täuschungsmanöver. Best of Sierra zitiert exklusiv aus dem Wortlaut.

Woodruff: „Ein paar Sachen hab' ich ja verstanden, Daddy, aber Du bist mir noch eine Erklärung schuldig.“

Azimuth: „Also gut. Es begann alles damit, daß die Menschen bei den Buzuks einfielen, sie beraubten...“

Woodruff: „Weiß ich alles. Angeblich hat man ihnen sogar ihre schönsten Schriftstücke geraubt.“

Azimuth: „Exakt. Die Buzuks hüteten einen Schatz wie ihren Augapfel - ein Kultgefäß, das aus ihnen friedliche Leute machte, weil es sie vor dem Bösen bewahrte. Sie waren in der Lage, das Böse zu kanalisieren und es während der Zeremonien des Rates in den Schprotnog einzusperren.“

Woodruff: „Ach ja, der berühmte Rat der Weisen! Und den Schprotnog, den hat man also auch gestohlen?“

Azimuth: „Richtig. Während der Plünderungen ist der Schprotnog irgendwie abhanden gekommen. Zunächst passierte nicht viel. Nach einigen Jahren aber inszenierte der Stellvertreter des Präsidenten, der Obersack, einen Staatsstreich, putschte sich an die Macht und gab sich selbst diktatorische Vollmachten.“

Woodruff: „Deshalb also spricht man vom Zeitalter des Biests...Aber warum hat sich der Obersack so verhalten?“

Azimuth: „Ich nehme an, daß der Obersack den Schprotnog versehentlich geöffnet hat und das Böse sich ungehindert ausbreiten konnte. Die Folge war ein fast epidemischer Verlust allen Wissens bei den Ratsmitgliedern. Sie verloren ihre Macht, das Biest zu bekämpfen.“

Woodruff: „Das war der Moment, wo Du eingegriffen hast, nicht wahr?“

Azimuth: „Richtig. Ich sympathisierte schon lange mit den Buzuks und wollte ihnen helfen, das widerzuerlangen, was sie einst beseßen hatten - Hoffnung vor allem. Das war der eigentliche Grund für meine Schnibble-Konferenz: die Schaffung eines mythologischen Konzepts, das den Frieden und die Harmonie wiederherstellen sollte.“

Woodruff: „Aber Daddy, damit hast Du doch Dein Leben riskiert. Der Obersack hat Dich entführen lassen.“



Azimuth: „Ja schon, aber damit habe ich gerechnet. Es ging nur darum, günstige Bedingungen für die Entstehung einer positiven und kreativen Kraft entstehen zu lassen. Es funktionierte, weil beide Seiten, Buzuks und Menschen, an den Schnibble glaubten und ihn akzeptierten. Es fehlte nur noch ein Funke...“

Woodruff: „Damit meinst Du mich, ja?“

Azimuth: „In der Tat. Ich habe Dich, das Kind eines Buzuks und eines Menschen, in letzter Minute gerettet, bevor man Deine Familie den wilden Tieren vor der Stadt zum Fraß vorwarf. Ich sah Deine intelligenten Augen und erkannte Deine enormen Fähigkeiten. Du warst noch ein bißchen jung, zugegeben, aber wofür hat man schließlich einen Vilelefrotzer?“

Woodruff: „Dann war ich also nichts weiter als ein Instrument in Deinen Händen, Vater?“

Azimuth: „Nein, im Gegenteil, mein Junge, Du warst derjenige, der gehandelt hat. Mach Dir keine Sorgen, Woodruff, mach weiter. Der Ruhm wartet!“

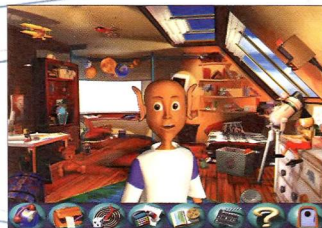


Spielerisches Lernen am Computer - die Lern- und Kreativitätsprogramme von CUC

Nur wenige Anbieter können auf diesem sensiblen Markt 13 Jahre Erfahrung vorweisen



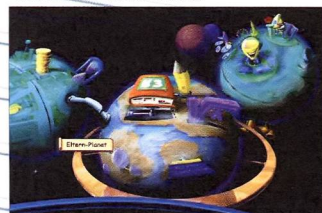
Lernprogramme gibt es, seit der Computer das Ghetto der Rechenzentren verließ und Einzug in die Wohnzimmer der Mittelklasse fand. Der Mikroprozessor machte es möglich. Mit der Entwicklung des Computers vom tonnenschweren Rechenknecht zum handlichen PC veränderte sich auch die Angebotspalette der Softwareindustrie.



Die Lehrer im ADDY-Team haben das Programm in den Sommerferien (!) an die aktuellen Lehrpläne angepaßt und die ohnehin schon ausgefeilte Fehleranalyse noch weiter optimiert: Eltern und Kinder können nun weitaus besser erkennen, wo noch Schwächen liegen. Außerdem hat Coktel den unterschiedlichen Bedürfnissen der jeweiligen Altersgruppen Rechnung getragen und zwei verschiedene Basisprogramme entworfen: eines für die 6- bis 10-Jährigen und eines für die 11- bis 15-Jährigen.



Doch der Clou ist das „virtuelle Klassenzimmer“. Manches Schüler hätte für die Chance, sein real existierendes Klassenzimmer vorübergehend in ein virtuelles, also nur scheinbar vorhandenes, zu verwandeln, sein letztes Hemd gegeben. Bei ADDY wird es Realität, allerdings anders, als es sich die obengenannte Spezies erträumt hat: Hier können einzelne Themenbereiche mit anderen Kindern vertieft werden – via Internet! Fast wie eine Privatstunde.



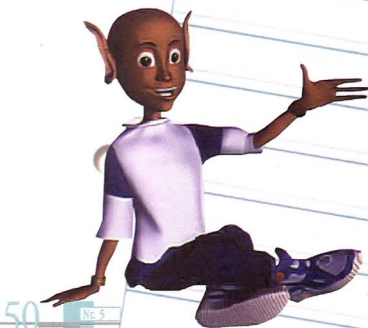
Und über eine einfache Parametersteuerung können Eltern die ersten Gehversuche ihrer Sprößlinge im Worldwide Web überwachen und unliebsame Surfabenteuer ggf. unterbinden. Wer zu Hause noch keinen Internet-Anschluß hat, der braucht deswegen noch lange nicht auf ADDY verzichten, denn der Online-Anschluß ist ausschließlich für das „virtuelle Klassenzimmer“ vonnöten, nicht aber für das übrige Programm!

Spielerisch lernen mit ADDY, der erfolgreichen Edutainment-Reihe von Sierra Coktel

Wer ist denn ADDY, fragen Sie? Nun, ADDY ist ein kleiner Außerirdischer, den der Edutainment-Pionier Sierra Coktel 1994 entdeckte (als er noch Adi hieß) und der seitdem ein höchst turbulentes Leben auf der Erde führt. Seit seinem Erscheinen in Deutschland im Spätherbst 1994 hat sich die nach ihm benannte Reihe allein hier rund 300.000 mal verkauft. Damit ist Sierra Coktel Marktführer in diesem Segment. Die Zeit ist auch an diesem jungen Außerirdischen nicht spurlos vorüber gegangen: Sah er früher aus wie ein entfernter Verwandter von ET, haben sich seine Gesichtszüge bis heute doch merklich gestrafft. Doch wir wollen uns nicht von Äußerlichkeiten leiten lassen (Mein, ADDY, Du hast keine große Ohren!), sondern eher einen Blick auf die Inhalte werfen, die ADDY so erfolgreich gemacht haben. ADDY ist die einzige Lernsoftware ihrer Art in Deutschland, die in einer aufeinander aufbauenden Reihe von der Vorschule bis zur 8. Klasse für die Kinder da ist, und das gleich in den drei Hauptfächern Deutsch, Mathematik und Englisch. Über 70 Mitarbeiter, unter ihnen Lehrer, Medienpädagogen, Psychologen, Ergonomien und Grafiker, haben an der kindgerechten Umsetzung des Stoffs gearbeitet und besonderen Wert darauf gelegt, die Inhalte an die Lehrpläne der Schule anzupassen. Mit ADDY macht den Kindern das Lernen richtig Spaß, denn außer ihnen selbst bestimmt hier niemand ihren Lernrhythmus.



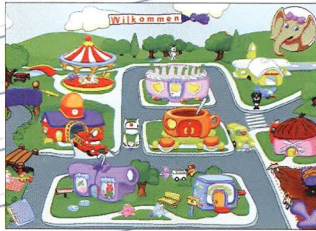
Kein plumpes „Richtig“ und schon gar kein barsches „Falsch“ hallt bei ADDY durch die Lautsprecher, sondern pädagogisch motivierende Kommentare, die ansprechen und zum Weitermachen animieren sollen: Denn das lohnt sich allemal. Sierra Coktel hat seine ganze 13-jährige Edutainment-Erfahrung in ein wahres Multimediale Feuerwerk mit Videos, Animationen, Fotos und Dokumentationen mit auf die CD gepackt. Pünktlich zum Schulbeginn im September des vergangenen Jahres und nach umfangreichen Tests in zahlreichen Schulen und ca. 150 Familien präsentierte Sierra Coktel eine neu gestylte (alte Grafiken nun in 3D und 32000 Farben) und inhaltlich stark überarbeitete Fassung.





Software für die Kleinsten – Abenteuer Lernen

Wenn das kleine Schwesterlein, das unter normalen Umständen keinen einzigen Satz unfallfrei herausbekommt, sich mit einem Mal für den Multimedia-PC Ihres großen Bruders interessiert, dann ist wahrscheinlich Software aus dem Vorschulprogramm von Davidson oder Knowledge Adventure im Spiel. Dann muß schweren Herzens der Spaziergang durch die Dungeons von Hellfire zugunsten eines Zirkusbesuchs oder eines Absteigers ins Spielzeugland verschoben werden. Ein Protest ist völlig aussichtslos – die vorwurfsvollen Blicke der Eltern sprechen Bände. Die Edutainment-Palette bei CUC beschränkt sich nicht nur auf ADDY. Gerade die CUC-Töchter Knowledge Adventure, Davidson und Cocktail haben sich auf Software spezialisiert, die sich an unsere Jüngsten richtet – mit großem Erfolg übrigens. Allen Skeptikern („Das ist doch viel zu früh“) sei gesagt: Setzen Sie sich ruhig mal einen Samstag nachmittag mit Ihren Jüngsten vor den Computer. Sie werden überrascht sein, wie schnell Ihre Sprößlinge den Bogen raus haben („Da ist die Enter-Fäste, Mama“). Und ganz nebenbei erfahren Sie viel über das Lernverhalten und die Interessen Ihrer Kinder. Sie brauchen keine Angst zu haben, daß Ihre Kinder überfordert werden: Die von Davidson in Zusammenarbeit mit dem renommierten Spielzeughersteller Fisher-Price veröffentlichten Spiele wurden von erfahrenen Pädagogen konzipiert und an den Entwicklungsprozess der Kinder angepaßt. In der Reihe „Abenteuer Lernen“ ist für jede Altersgruppe etwas dabei. „Mit den Puppenkindern“ etwa richtet sich an Zwei- bis Vierjährige und „Im kleinen Zirkus“ an Drei- bis Fünfjährige. Zahlreiche Spiele und Vorschulaktivitäten machen die Jüngsten mit dem Computer vertraut und führen sie in das Lernen altersgemäßer Lehrinhalte ein, also Buchstaben kennenlernen, erste Wörter und Begriffe bilden und logisches Denken. „Im Spielzeugland“ entführt den Benutzer in die überaus lebendige Welt von Fisher-Price. Billy Biber hat einen ganzen Sack voller Pakete und ein großes Problem: Wie soll er die tollen Überraschungen für seine Freunde nur transportieren? Helfen Sie ihm bei seiner Entscheidung und lassen Sie Ihr Kind nach Herzenslust malen, konstruieren, basteln und kochen. An die etwas größeren Vorschulkinder wenden sich die beiden „Startklar-Kindergarten“-Programme von Knowledge Adventure. Lustige Cartoonfiguren stehen den Kindern bei ihrer lehrreichen Abenteuerreise mit Rat und Tat zur Seite. Erste Lesversuche stehen ebenso auf dem Programm wie das Erkennen der Uhrzeit oder das Mitzählen von Gegenständen. Der Hase Hopaslot ist immer mit von der Partie und gibt wertvolle Tips.



Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sorgen immer wieder für Erfolgsergebnisse. Die „Startklar“-Software wurde unter Mitwirkung von Eltern, Lehrern und Medienexperten entwickelt und fördert nicht nur gezielt das kreative Spiel, sondern auch das soziale Verhalten der Kinder. Neben den reinen Lerninhalten bieten die Produkte Ihnen, den Eltern der lieben Kleinen, auch die Möglichkeit, sich mit Ihrem Kind vor den Computer zu setzen und gemeinsam auf Entdeckungsreise zu gehen. Sie werden sich wundern, was es in einem solchen „Spiel“ auch für Sie zu entdecken gibt. Edutainment von CUC ist nicht nur trockene Lernsoftware, sondern verbindet Lernen mit spielerischen Elementen. Außerdem lernt Ihr Kind, sich in einer komplexen Welt zu orientieren, und Sie lernen etwas über Computerprogramme und...über Ihr eigenes Kind.

Trickfilmstudios und Abenteuerreisen durch die menschliche Anatomie – Kreativitäts- und Infotainment-Software von Knowledge Adventure.

Wollten Sie immer schon mal der Geschichte von Batman und Gotham City eigene Episoden hinzufügen? Mit dem Batman & Robin™ Cartoon Studio haben Sie die Gelegenheit dazu. Unzählige Animationen, Hintergründe, Stempel und Objekte stehen Ihnen ebenso zur Verfügung wie ein Modus fürs Freihandzeichnen, Textwerkzeuge und Bitmaps. Auch Anfänger können mit diesem Instrumentarium professionelle Trickfilme produzieren. Gehen Ihnen diese ewige Siegerpose des Fledermausmenschens auf den Wecker? Dann lassen Sie ihn doch mal (probeweise) an einer Häuserfront runterschlutschen. Mit dem Batmans Trickfilmstudio können Sie Szenen auf Ihre Festplatte bannen, die sich kein Hollywood-Regisseur erlauben dürfte, ohne seinen Job zu riskieren.



Daß der Mensch das größte Abenteuer dieser Welt ist, erleben Sie täglich bei Ihrem Ehemann, Chef, Klassenlehrer, Ihrer Freundin oder Ihrem Chefredakteur. Einsichten ins menschliche Innenleben dagegen blieben Ihnen bislang weitgehend verwehrt, wenn Sie nicht gerade die Karriere eines Chirurgen einschlagen wollten. Mit dem Programm „Abenteuer Mensch“ sind diese abwechslungsreichen Zeiten



endgültig vorbei. Knowledge Adventure lädt Sie ein zu einer medialen Reise durch den menschlichen Körper in realistischen 3D. Jedes der 100 Bilder und Darstellungen läßt sich um 360 Grad drehen, ausblenden oder miteinander kombinieren. Im Lexikon können Sie besonders interessante Sachverhalte nachschlagen und vertiefen. Und wenn Sie der Meinung sind, genug zu wissen, schlüpfen Sie einfach in die Rolle des Arztes der Unfallambulanz und zeigen Dr. Brinkmann, was ein Tupfer ist! Das naturkundliche Äquivalent zu „Abenteuer Mensch“ heißt „Abenteuer Dino 3D“ und stammt ebenfalls aus dem Hause Knowledge Adventure. Erleben Sie in 40 Videosequenzen und über 1000 Abbildungen 150 verschiedene Dinosaurier und Reptilien in voller Aktion! Keine Standbilder mehr (womöglich



noch mit hochgehaltenem Vorderfuß), sondern Filmausschnitte in feinsten Kinoqualität. Wer mehr darüber wissen will, wie solch bedrohlicher Saurier wie der Tyrannosaurus Rex wirklich gelebt haben, der kommt an „Abenteuer Dino 3D“ nicht vorbei.

Die Kreativprogramme von Sierra

- von führenden Osterhasen empfohlen

Das Sierra nicht nur für seine Spiele, sondern auch für seine benutzerfreundlichen Anwendungsprogramme bekannt ist, wird Ihnen als treuem Sierra-Kunden sicherlich nicht entgangen sein. Besonders erfolgreich sind wir mit unserem Kreativprogramm, Print Artist 4, dem Nachfolger des meistverkauften Grafikprogramms Europas. Pünktlich zu Ostern wartet Sierra nun mit einem besonderen Bonbon für alle Bauherren auf: 3D-Besser Wohnen, die neue Architektur- und Planungssoftware.

Dabei wendet sich das Programm nicht nur an Eigenheimbesitzer, sondern bietet sich auch als idealer Begleiter für alle an, die Spaß an der Umgestaltung und Renovierung Ihrer Mietwohnung haben.

„Best of Sierra“ stellt Ihnen zwei Anwendungsbeispiele vor.



Das Überraschungsei - eine Osterkarte für Ihre Freunde

In früheren Jahren war eine selbst gemachte Glückwunschkarte ein zeit- und kostenaufwendiges Unterfangen, das generalstabsmäßig geplant sein wollte. Ein halbes Jahr vorher mußte der Volkshochschulkurs (Aquarelle für alle) gebucht werden, zwei Wochen vor dem Fest wollten Farben und Papier geordert sein. Und hinterher mußten sich Familie und Mobiliar erst einmal von den Folgen der Expressionismussattaken erholen. Dank Sierra müssen Sie Ihre eigenen vier Wände nicht länger in eine Farbenhöhle verwandeln. Alles was Sie heutzutage brauchen ist ein Computer, Print Artist 4, ein Farbdrucker, ein wenig Phantasie und ein paar Minuten Zeit. Das ist alles.

Der erste Schritt betrifft die **Auswahl**. Öffnen Sie das Programm und wählen Sie aus dem Eröffnungsbildschirm die Option Karte. Danach legen Sie das gewünschte Format fest. Print Artist 4 stellt Ihnen eine ungeheure Vielfalt an Bildern, Clip-Arts und Fotos zur Verfügung, aus denen Sie sich Ihr Lieblingsmotiv aussuchen können. Für die Hastigen unter Ihnen gibt es eine Suchfunktion. Allein unter dem Stichwort „Ostern“ finden Sie 30 verschiedene Bilder, von „Auferstehung“ über „Häschen rosa“ bis zu „Hase im Flugzeug“. Wenn Sie sich für ein Motiv entschieden haben, können Sie noch einige grafische Details bestimmen - die wirkungsvollste Platzierung des Bildes etwa oder die Farbe des Hintergrunds.

Der zweite Schritt ist die **Personalisierung**. Schreiben Sie Ihren Freunden ruhig eine persönliche Widmung ins Stammbuch („Frohe Ostern, Du Ei“). Wählen Sie zunächst die Option „Einfügen“, dann „Text“ und platzieren Sie danach das Textfeld an die gewünschte Stelle. Jetzt können Sie sich richtig austoben, denn Print Artist bietet hunderte verschiedene Schrifttypen (die von Word übrigens anstandslos übernommen werden). Jugendstilfreunde werden sich vielleicht für „Desdemona“ entscheiden, während Anhänger der Chaos-Theorie eher

„Zoners Hand“ bevorzugen. Ist die Entscheidung gefallen, können Sie dem Textfeld durch tausend verschiedene Effekte eine ganz persönliche Note verpassen. Der Text läßt sich spiegeln, verzerrern oder kolorieren, ihn mit Schatten versehen, drehen und wenden, wie Sie wollen.

Na, zufrieden? Wenn ja, stehen wir schon kurz vor dem letzten Schritt, dem **Ausdrucken**. Speichern Sie Ihren Entwurf nur noch ab, legen Sie ein wenig Papier in den Schacht (für eine Osterkarte darf es ruhig mal eine bessere Qualität sein) und wählen Sie die Option „Drucken“. Jetzt nur noch ausreichend frankieren und ab geht die Post.

Ein Wasserschloßchen im sozialen Wohnungsbau - Wohnungsplanung mit 3D - Besser Wohnen

Brauchen Sie Veränderung? Können Sie Ihre eigenen vier Wände nicht mehr sehen? Träumen Sie heimlich davon, die Butterhörnchen-Tapete in der Küche von der Wand zu reißen? Dann sind Sie reif für Sierra 3D-Besser Wohnen, ein Architekturprogramm nicht nur für Hausleuber. Mit 3D-Besser Wohnen können Sie Ihre Wohnung bzw. Ihr neues Eigenheim in Detail planen, ohne auch nur einen Plennig für einen Innenarchitekten ausgeben zu müssen. Ärgerliche Planungsfehler (Glasbausteine waren vielleicht doch nicht so eine tolle Idee) gehören der Vergangenheit an. Mit diesen neuen Umbau- und Design-

programm von Sierra können Sie sich die fix und fertig renovierte Wohnung schon ansehen, bevor Sie auch nur einziges Mal die Kelle geschwungen haben.

Ihr Planungsvorhaben verläuft in sechs einfachen Schritten. **Stellen Sie sich aus den vorgefertigten Raumplänen Ihre Traumwohnung zusammen.** Was darf's denn sein? 3 ZDKB? Nehmen Sie die Schablonen und basteln Sie sich den ungefähren Grundriß Ihrer Wohnung zusammen.

Dann passen Sie die Räume den tatsächlichen Gegebenheiten und Ihren Wünschen an. Geben Sie die richtigen Maße der Zimmer ein oder verändern Sie den Grundriß nach Ihrem eigenen Gutdünken. Mit der Maus können Sie Ecken einfügen oder verschwinden lassen, Zimmer verbreitern, Türen bzw. Toiletten einbauen. Oder wollten Sie immer schon wissen, wie man in einem achteckigen Wohnzimmer lebt? Bitte sehr, ein Mausklick genügt.

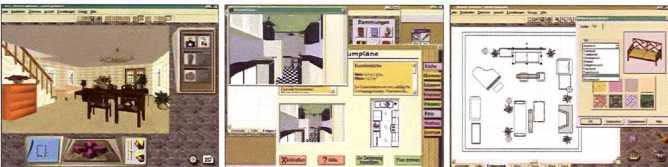
Experimentieren Sie bei der Inneneinrichtung mit den verschiedensten Materialien. Parkett auf dem Fußboden, Rauputz an den Wänden oder doch lieber Tapete? Wie machen sich eigentlich blau-weiße Streifen in der Küche? Oder wollen Sie einfach nur mal ausprobieren, ob Ihr Biedermeier-Sofa noch wirkt, wenn es vor einer Kunststoffplatte steht? Mit 3D-Besser Wohnen können Sie alle Materialvarianten durchspielen, bevor Sie sich für etwas entscheiden, was Sie hinterher möglicherweise bereuen.

Wählen Sie Ihre Einrichtungsgegenstände aus und verpassen Sie Ihren vier Wänden einen neuen Anstrich. Wenn Sie wissen wollen, ob die alte Kirschbaumvitrine sich mit der geplanten Corbusier-Liege auch dann noch verträgt, wenn die Türrahmen orange lackiert sind, mit 3D-Besser Wohnen dauert das nur ein paar kurze Augenblicke. Und wenn Sie dann zu dem Schluß kommen, es sei ja wohl besser, die Kirschbaumvitrine auch orange anzupinseln, bitte sehr. Vor Geschmacksverirrungen können wir Sie nicht bewahren. Wollen wir auch gar nicht. 3D-Besser Wohnen hilft Ihnen, Entscheidungen zu treffen, und vergibt keine Noten.

Ist Ihnen die Sitzbadekwanne schon lange ein Dorn im Auge? Überhaupt das ganze verbaute Bad? Dann planen Sie Ihr neues Badezimmer doch mit einem von jetzt 20 Badentwürfen und vergleichen Sie Ihr Traumbad mit der jetzt noch vorhandenen Naßzelle in einem „Vorher-Nachher-Projekt“.

Wenn Sie dem Programm Ihre Wünsche mitgeteilt haben, wartet der besondere Clou auf Sie: **Sie können in allerbestem 3D quer durch Ihre neue Wohnung spazieren.** Mit hochhackigen Pumps übers frisch verlegte Parkett! Sie verschaffen sich einen Überblick über das, was noch fehlt, merken, daß verschiedene Farben nicht zueinander passen (Die Corbusier-Liege muß noch orange gestrichen werden!) und vermeiden teure Pannen.

Und wenn Sie Ihrem Architekten dann noch zeigen möchten, wie ein richtiger Plan auszusehen hat, drucken Sie ihm das Ganze doch mal aus. Wahlweise in 2- oder in 3 D. Fertig ist die Laube!



Ein Traum wird wahr...

Heute möchten wir Ihnen einen Bereich aus unserem Unternehmen vorstellen, der für jeden Spielefreak wie eine Traumfabrik erscheinen mag – Die Sierra „QA“-Abteilung. QA steht für „Quality Assurance“ und beinhaltet sowohl den inhaltlichen als auch den technischen „Rundumcheck“ aller Produkte, bevor sie auf den deutschen Markt losgelassen werden. Und dafür muß, natürlich, den ganzen Tag gezeugt werden.

Daß es sich hierbei nicht NUR um reinen Fun handelt, wird bei näherer Betrachtung relativ schnell klar. Natürlich kann man überall prahlen, Red Baron oder Lords of Magic bereits vor allen anderen gespielt zu haben, aber auch die Lust dazu kann einem sicherlich schnell vergehen, wenn man denn eine bestimmte Stelle zum 35. Mal durchspielt. Außerdem kann es in Stoßzeiten auch mal zu regelmäßiger Nacharbeit kommen. Wir erinnern uns zum Beispiel an den Final Test von Larry 7, bei dem sich die gesamte Company inklusive Geschäftsleitung und Zentrale für eine klägliche Pizza auf Firmenkosten die Nacht um die Ohren geschlagen hat nur um das Adventure mit dem kläglichsten aller Frauenhelden am nächsten Morgen freizugeben.

Wie das Leben eines Sierra-Spiele Tester aussieht, erzählt uns Thomas Dönnecke, seit langem ein fester Bestandteil des QA-Teams.

BoS: Thomas, bitte erzähl unseren Lesern doch mal, wie für einen Zocker der Traumjob des Spieltesters Wirklichkeit wird!

T.D.: Eigentlich ganz trivial – Man schlägt eines schönen Samstags die Tageszeitung auf, blättert noch halb verschlafen durch die Stellenanzeigen und traut plötzlich seinen Augen nicht mehr – Spieltester bei Sierra gesucht! Nachdem man dann festgestellt hat, daß dies keine aus Schlafmangel resultierende Vision ist, fragt man sich erst mal: Wie kann es denn sein, daß man von jemandem dafür bezahlt wird, Spiele zu testen? Und so bewirbt man sich einfach auf die Anzeige, immer noch skeptisch, wo denn der Haken an der Sache ist. Na, und ich hab eben das Glück gehabt, ausgewählt zu werden. Und so bin ich nun Spieltester und weiß mittlerweile auch, daß dieser Job nicht immer ein „Zuckerschlecken“ ist.

BoS: Welche Aufgaben zählen zum Arbeitsbereich der QA-Abteilung?

T.D.: Generell gehen alle Produkte durch diese Abteilung bevor sie auf dem deutschen Markt veröffentlicht werden. Die Produkte kommen zum größten Teil aus den USA und werden dann in Europa lokalisiert. Diese Lokalisierung, also die Übersetzung und Anpassung an den deutschen Markt, wird für uns entweder in Frankreich oder Irland durchgeführt. Sobald dies geschehen ist, fängt unser Part an – der Check ob und wie diese Lokalisierung gelungen ist. Dazu testen wir das Produkt in mehreren Durchgängen sowohl inhaltlich als auch technisch. Inhaltlich heißt, die Übersetzung generell in gesprochenen und geschriebener Form zu überprüfen. Der technische



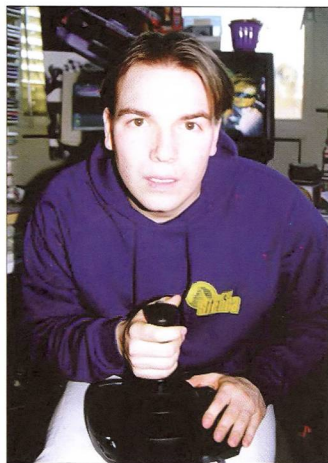
Josh Mosler (QA-Manager) und Thomas Dönnecke (Tester) auf der Suche nach Bugs...

Test wird auf verschiedenen Rechnern mit unterschiedlichen Konfigurationen durchgeführt um damit zu gewährleisten, daß das Spiel auf „allen“ Rechnern unserer Kunden läuft. Diese Tests werden dann in sogenannten „Bug-Reports“ festgehalten und sofort per E-mail nach Frankreich oder Irland geschickt. Sind diese Änderungen integriert, wird nochmals getestet, und zwar so lange bis das Produkt nach bestem Gewissen veröffentlicht werden kann. Natürlich gibt es immer wieder Einzelfälle, in denen das Spiel sich nicht mit einem Kunden-PC verträgt, das kann man halt nie 100% ausschließen. Aber für diese Fälle gibt es ja unsere Hotline, die den Kunden mit Rat und Tat zur Seite steht.

BoS: Wie sieht konkret ein typischer Tag im Leben eines Spieltesters aus?

T.D.: Nun, wenn man morgens in der Firma auftaucht, ist die Spannung eigentlich immer groß, welches Produkt denn wohl heute von unseren europäischen Kollegen eintrifft. Weiß man bereits, was einen erwartet, werden schon mal alle Arbeitsutensilien zusammengesucht, wie Bug-Report Formular, evtl. ein Walkthrough etc. Dann wird mit dem QA-Leiter der Zeitplan diskutiert und die Tester werden für die Produkte eingeteilt. Meistens fängt dann das an, was viele beim Traumjob Spieltester vergessen: Der Termindruck! Alles was heute kommt, muß bis spätestens gestern fertig sein. Also nichts mit gemütlichem Zocken! Je näher der Releasetermin rückt umso ungemütlicher wird es auch. Nicht selten müssen dann mal Nächte oder Wochenenden geopfert werden. Da wir die ersten sind, die die neuen Produkte in ihre Hände bekommen, ist es ebenso unsere Aufgabe neben dem Testen Screenshots für die Presseabteilung anzufertigen, was einen meistens dazu zwingt, eine Szene x-mal durchzuspielen,

... Spieltester bei Sierra



Zeit für solch konzentriertes Spielen hat man eher selten.

bis der Shot dann auch wirklich „spektakulär“ genug ist. Doch trotz mancher grauer Haare, die man bei diesem Job bekommt, bleibt der Spaß nicht auf der Strecke. Das Team ist klasse, die Aufgaben interessant und einfach aufregend. Außerdem ist es toll, die Produkte später im Regal zu sehen und zu sagen: „Da steckt viel von meiner Arbeit drin“ und die Tatsache, daß man bei seinen Spielerfreunden natürlich als der absolute Fachmann gilt...

BoS: Und was macht einen guten Spieltester aus? Welche Qualifikationen sind erforderlich?

T.D.: Natürlich muß man sich schon einigermaßen mit dem PC auskennen. Vorteilhaft ist es auch, wenn man das Wort Computerspiel nicht zum ersten Mal hört. Doch ebenso sind sichere Englischkenntnisse gefragt, da die gesamte Kommunikation mit den Lokalisierungszentren auf Englisch erfolgt. Um in so einem von Zeitdruck geprägten Bereich den klaren Kopf zu bewahren, ist es außerdem wichtig, flexibel und eigenständig zu sein. Man muß in der Lage sein, Probleme selbst zu lösen ohne dabei ständig den sowieso schon gestressten QA-Leiter um Hilfe zu bitten. Daß man auch mal außerhalb der „normalen“ Arbeitszeiten bereit sein muß, mitzuhelfen, erfordert auch ein gewisses Maß an Engagement und „Sierra Spirit“, wie man es hier intern so oft hört. Auf jeden Fall weiß man schon nach kurzer Zeit in diesem Job, welche Bedeutung das schöne Wort „Krisenmanagement“ hat.

BoS: Vielen Dank für dieses Interview.

Wenn die Zeitmaschine klemmt...



In H.G. Wells' berühmtem Roman kam die Zeitmaschine nur dann ins Stottern, wenn der Pilot beliebte, gerade mal wieder bewußtlos zu werden. Ansonsten war sie ein Muster an Präzision. Das war aber kein Kunststück: H.G. Wells kann-
te keine Computer.

! Wenn Woodruff Probleme bekommt, muß das nicht immer am Obersack liegen.

Der Obersack ist ja nun wirklich ein ziemlich abgefeimter Strolch, aber es gibt Dinge zwischen CD-ROM und Festplatte, die kann man ihm einfach nicht in die Schuhe schieben. Etwa wenn beim Spielstart die Meldung „Falscher Bildschirmtyp. 256 Farben nötig“ erscheint. Woodruff läuft nur mit einer Farbtiefe von 256 Farben. Stellen Sie unter Windows die richtige Farbtiefe ein. Im Windows Handbuch ist beschrieben, wie man das macht. Und schon hat der Computer nichts mehr zu meckern.

Auf manchen Rechnern ist Woodruff nicht recht bei Stimme. Hauptursache für Soundprobleme sind die Standardeinstellungen der Soundblaster-Variablen, die Woodruff ultimativ sehen will. Wir wissen nicht, wer an Ihrem Rechner herumgefummelt hat, aber wir wissen, was Sie tun müssen, um die Standardwerte wieder in Amt und Würden zu bringen.

Dafür müssen Sie die aber erst einmal kennen. Gerade unter DOS und Windows 3.1/11 kein leichtes Unterfangen. Wir wollen Sie Ihnen verraten. Sie lauten:

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

In der Datei „Autoexec.bat“ sieht das dann folgendermaßen aus:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 ...

Unter Windows 95, können Sie sich die Einstellungen unter „Systemsteuerung → System → Geräte-Manager → Audio, Vid...-Controller“ über den Menüpunkt „Eigenschaften“ anzeigen lassen. Der sollte folgendes Aussehen haben:

Ressourcen:

IRQ: 05

E/A: 0220h-022Fh

E/A: 0330h-0331h

E/A: 0388h-038Bh

DMA: 01

DMA: 05

Wenn Sie andere Einstellungen vorfinden, können Sie mit Hilfe Ihres Soundkarten-Handbuchs bzw. der Windows 95-Onlinehilfe diese Werte verändern. Erfüllt Ihre Soundkarte die Kompatibilitätsvoraussetzungen, wird Sie mit den oben genannten Einstellungen optimal funktionieren.

Sollte das alles immer noch nicht zum Erfolg führen, gibt es nur noch einen Hauptverdächtigen: Der Treiber Ihrer Soundkarte ist unzureichend und muß dringend upgedatet werden. Wenden Sie sich dazu bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte oder an Ihren Fachhändler. Die ständig verbesserten Treiber machen fast jede Soundkarte zu 100% Soundblaster-kompatibel.

Die allgemeinen Schutzverletzungen erfreuen sich gerade bei erfahrenen Windows-Benutzern einer ungebrochenen Beliebtheit. Doch auch im Buzukreich sind sie schon aufgetreten. Wenn Ihnen im Spiel der Satz **Allgemeine Schutzverletzung in Modul wloader.exe** begegnet, dann verträgt sich das Spiel nicht mit Ihrer Grafikkarte. Ein neuer Treiber für Ihre Grafikkarte behebt das Problem.

Ausgesprochen lästig ist auch der Umstand, daß Sie zuweilen Ihre gesammelten Gegenstände nicht mehr im Inventar ablegen können und das Menü sich nicht mehr aktivieren läßt. Die Sierra-Sanitäter haben den Verantwortlichen schnell ausgemacht: Schuld ist nicht der Bossanova, sondern immer nur der **Maustreiber**. Sicherlich haben Sie eine 3-Tasten-Maus. Aktivieren Sie unter Windows einen anderen Treiber für Ihre Maus, am besten eine „serielle Standard-Maus“ oder bei PS/2 eine „Standard-PS/2-Maus“.

So mancher Spieler stand schon **ratlos vor dem Safe**: Er hatte scheinbar alles richtig gemacht, und trotzdem ließ sich das Ding nicht öffnen. Ganz einfach – der Code im Spiel war falsch. Scusi. Der richtige Code muß lauten:

GLAP POO GNEE ZIG. Hätten Sie ja ruhig von selber drauf kommen können.

! Römische Sackgassen - Mögliche Probleme bei CAESAR I

Manche können Ihr Talent nicht unter Beweis zu stellen, weil Caesar wegen des geringen freien Speicherplatzes gar nicht erst startet. Caesar benötigt 510 KB konventionellen freien Speicher. Wenn Sie wissen wollen, wieviel Ihrem Rechner zur Verfügung stehen, tippen Sie „mem“ in die MS-DOS-Eingabeaufforderung ein. Dieses Kommando eröffnet Ihnen einen Blick in die Speicherverteilung. Es empfiehlt sich, Caesar im MS-DOS-Modus zu spielen, da dort mehr Speicher zur Verfügung steht als unter Windows. Sollte der aber trotzdem nicht reichen, tragen Sie folgende Werte in die ersten Zeilen der Datei „config.sys“ ein:

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

Das sollte eigentlich genügen.

Manchmal läßt sich Caesar 1 nicht mit der Maus bedienen. Das kann im Prinzip nur daran liegen, daß unter DOS kein Treiber für Ihre Maus vorhanden ist. Installieren Sie diesen mit der Software, die Ihrer Maus beilieg. Wir empfehlen im Zweifelsfall einen Microsoft Maustreiber ab Version 8.20a.

Falls Sie beim Start des Spieles die Fehlermeldung erhalten, daß Ihre Soundkarte nicht erkannt werden kann, dann überprüfen Sie bitte folgende Punkte:

- Sind die Soundkartentreiber unter DOS installiert?
- Sehen Sie bitte im Handbuch der Soundkarte nach, wie die Installation unter DOS abläuft.
- Haben Sie bei der Installation des Spieles die korrekte Auswahl getroffen?
- Gegebenenfalls können Sie die Auswahl der Soundkarte ändern, indem Sie aus dem Spieleverzeichnis heraus „setup“ aufrufen und eine andere Einstellungen oder gar keine Soundkarte auswählen.
- Lauten die Einstellungen der Soundkarte auch wirklich A220 I5 D1?

Wenn Sie das nachprüfen wollen, dann tippen Sie unter DOS „SET“ ein, um die Blaster-Zeile sehen zu können. Sind andere Einstellungen vorhanden, ändern Sie diese mit Hilfe Ihres Soundkartenhandbuchs.

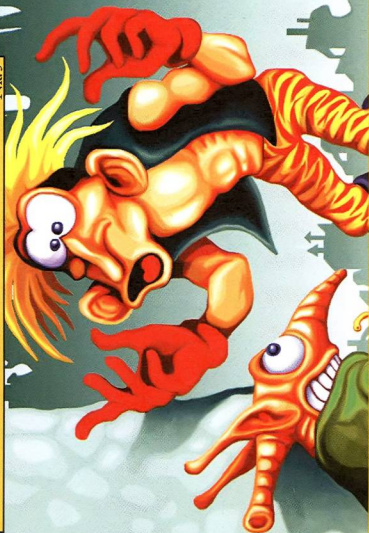
KOPF...



<http://www.blizzard.com>

BEST OF SIERRA

Nr. 5



Woodruff · Caesar I

S I E R R A

BEST OF SIERRA

WOODRUFF · CAESAR I

INSTALLATION

SNELLSTART

Woodruff

(Windows)

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

Systemanforderungen → Windows 3.1/ Windows 95 → 486 DX 33 → 8 MB Arbeitsspeicher → 2 MB auf der Festplatte → Double Speed CD-ROM Laufwerk → VGA 256 Farben Kompatibilität → Soundblaster oder 100% Soundblaster Kompatibel → Microsoft Kompatibler Maus

Caesar

(DOS)

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

Systemanforderungen → MS-DOS 5.0 → 386 SX 16 → 640 KB Arbeitsspeicher → Festplatte → Double Speed CD-ROM Laufwerk → VGA 256 Farben Kompatibilität → Soundblaster oder 100% Soundblaster Kompatibel → Microsoft Kompatibler Maus

S I E R R A

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

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

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION

Alexandra Hustedt

REDAKTION

Textfarm · Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion · Marcus Hartmann
Test · Josh Mosler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln
Anja Wulffing · Anspar Hiller · Oliver Funke

CD-ROM

Das Team, Böhli

VERTRIEB

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

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

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

AUFLAGE: 120.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

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

Thomas Dönnecke, Sascha Feyrer, Stephanie Garnaut, Sebastian Gracco, Bernd Grannemann, Doris Herrmann, Nathan Kaplan, Verena Lenhart, Frank Matzke, Angela Mosler, Miriam Nau, Stefanie Pranz, Markus Rafflenbeul, Muriel Trams, Norbert Weis.

URHEBERRECHT:

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

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Woodruff und Caesar I erworben. Wir beglückwünschen Sie zu diesem Kauf.

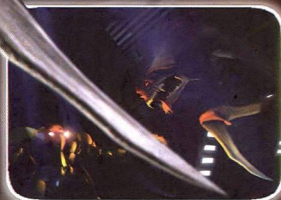
Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

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



IDENTIFIKATION: ZERG
PRIMITIVE RASSE
ANIMALISCHE INTELLIGENZ

... ZERBRECHEN



In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



Machen Sie mit bei der großen Sierra Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

in dieser Ausgabe haben wir ein Rätsel für Sie vorbereitet, in dem Sie zeigen können wie groß Ihr „Sierra-Allgemeinwissen“ ist. Doch natürlich geben wir auch allen eine Chance, die sich nicht täglich mit uns beschäftigen – denn alle Antworten sind im Heft versteckt. Wie immer wünschen wir Ihnen viel Glück und viel Spaß bei der Lösungssuche.

1. Wie heißt der „ADAC“ der Privatpiloten?

☐ a) ADAF

☐ b) FDAC

☐ c) AOPA

2. Welche Prinzipien sollten Sie beachten wenn Sie den Roten Baron in die Luft schicken?

☐ a) Thuelkes Prinzipien

☐ b) Boelckes Prinzipien

☐ c) Waalkes Prinzipien

3. Wie heißt das neueste Geländewagen-Rennspiel von Sierra?

☐ a) Nascar

☐ b) Indycar

☐ c) DSF Off-Road

4. In welchem Skigebiet befindet sich die Aztec-Abfahrt?

☐ a) Apsen

☐ b) Rocky Mountains

☐ c) Garmisch-Partenkirchen

5. In welcher Gilde erhält man in „Lords of Magic“ einen „Späher“?

☐ a) Zauberer

☐ b) Krieger

☐ c) Dieb

L Ö S U N G E N :

1. ☐ 2. ☐ 3. ☐ 4. ☐ 5. ☐

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

Coupon bitte vor dem 30.04.98 an folgende
 Adresse zurückschicken:
 CUC Software - Best of Sierra
 Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

Geburtsdatum: _____

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 04.03.98 bis zum 30.04.98 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens CUC Software International GmbH, sowie deren Familienangehörigen. Voraussetzungen für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und das können Sie gewinnen

Grafikkarten – damit Sie klar sehen...



1. Preis:

Apocalypse 5D 2D/3D VGA Grafikkarte von Videologic, mit PowerVR Chip PCX2, für 3D Effekte und der ET6100 für 2D. Diese Karte ist auf 8MB aufrüstbar. Aufgerüstet wird NUR der 2D Teil, der 3D Teil besitzt stets 4MB SD-RAM

+ Best of Sierra-Sweater
+ 1 Sierra Spiel



2. Preis:

Apocalypse 5D 2D/3D VGA Grafikkarte + 1 Sierra Spiel

3. Preis:

Apocalypse 5D 2D/3D VGA Grafikkarte

4. bis 10. Preis:

Best of Sierra-Sweater + 3D Besser Wohnen

11. bis 50. Preis:

3D Besser Wohnen

Powered by

Videologic

NÄCHSTE AUSGABE
AM 6. Mai
ÜBERALL IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion):
Spiel komplett in Deutsch

Woodruff And The Schnibble of Azimuth

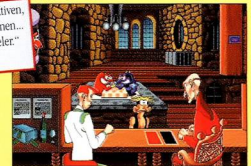
Helfen Sie den friedlichen Buzuks in Ihrem Kampf gegen den Obersack! Sie sind Woodruff, ein junger Buzuk, der seine Artgenossen von dem Joch der Menschen befreien soll. Dumm nur, daß man gerade Ihren Mentor und väterlichen Freund, Professor Azimuth, entführt und Ihren Teddybären kaltblütig umgelegt hat! Das schreit nach Rache! Und vor allem: Was, zur Hölle, ist eigentlich ein „Schnibble“?

- Komplexe Hintergrundgeschichte von den Autoren der Goblins-Reihe
- Interaktiver Zeichentrick mit unwiderstehlichem Humor
- Witzige, äußerst flüssige Animationen

Systemvoraussetzungen: → Windows 3.1/ Windows 95 → 486 DX 33 → 8 MB Arbeitsspeicher → 2 MB auf der Festplatte → Double Speed CD-ROM-Laufwerk → VGA 256 Farben → **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% Soundblaster kompatibel → Micro-soft-kompatible Maus



„Verrückte Kameraperspektiven,
herrlich witzige Animationen...
waren hier auf den Spieler.“
PC Games



Spiel 2 (mit deutscher Anleitung):

CAESAR I

Spüren Sie den Drang zu Höherem? Bei CAESAR können Sie es bis zum Kaiser des römischen Reiches bringen! Verwalten Sie eine Provinz des römischen Reiches, sichern Sie die Grenzen und machen Sie Ihre Hauptstadt zum pulsierenden Zentrum der gesamten Provinz!

- Faszinierendes Spiel vor dem Hintergrund des ersten römischen Kaiserreichs
- Perfekte Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation
- Keine Lateinkenntnisse erforderlich!

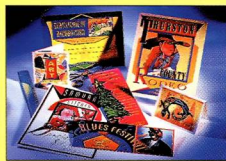
Systemvoraussetzungen: → MS-DOS 3.0 → 386 SX 16 → 640 KB Arbeitsspeicher → Festplatte → CD-ROM-Laufwerk nach MPC-Norm → VGA 256 Farben → **Kompatibilität:** → Adlib und Soundblaster → Microsoft-kompatible Maus



Demos

Print Artist 3

- das genialste Druckstudio für zu Hause! Entwerfen Sie stilischer Flugblätter, Schmähschriften, Etiketten oder Einladungen. Profilieren Sie sich mit der Gestaltung selbst entworfener Kalender oder Briefköpfe und eröffnen Sie mit Print Artist 3 Ihr eigenes Grafik- und Designstudio!



Lords of Magic

- Phantasievolles Strategiespiel um Magie und Macht. Tauchen Sie ein in eine Welt der Imagination und mystischen Realität!



Screensaver:

Red Baron II

- Der Rote Baron war schon zu Lebzeiten eine Legende, die nach ihm benannte Doppeldecker-Flugsimulation ist es seit seligen Amigazeiten. Mit der römischen Zwei hinter dem Titel kommen noch etliche Superlative hinzu. Der Screensaver vermittelt einen ersten Eindruck.

Video:

Videosequenzen von Red Baron II, dem neuen Flugsim-Klassiker, Pro Pilot, der aufwendig in Szene gesetzten Flugsimulation mit Lehrcharakter und DSF-Ski, dem rasanten Sportspiel mit Piccabo Street, der Weltmeisterin in der Abfahrt.