TREND

Bestseller Games

BG GOLD

CYBERIA – EXPERIENCE THE FUTURE – AUF CD-ROM!

14,99 DM

GOLD-EDITION

Ausgabe 7
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,50

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

CYBERIA™

– experience the future –

Virenguprüft durch Norton AntiVirus

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Deutsche, englische oder französische Sprachausgabe

Inklusive KOMPLETT-LÖSUNG



3 HIT

BAY GESONDERT EMPFEHLENSWERT

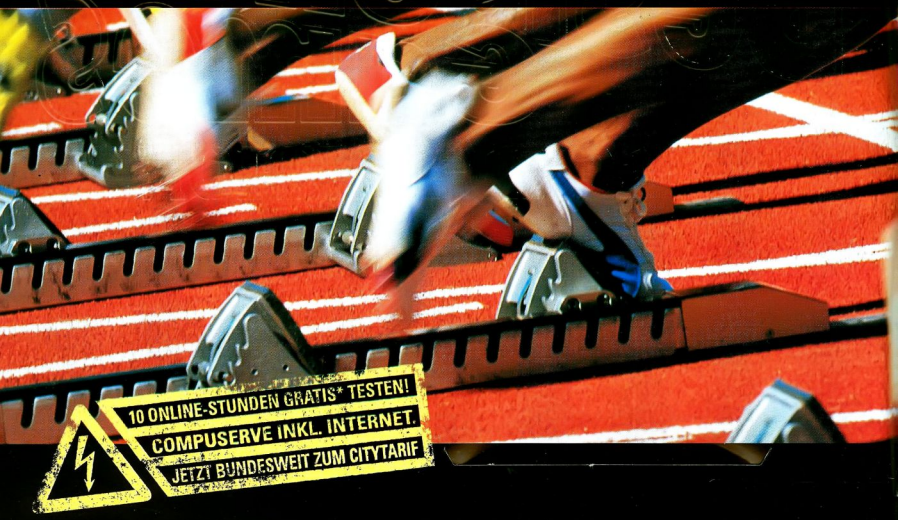
UNEINGESCHRÄNKTE ORIGINALVERSION

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.™

XATRIX entertainment

4 344161 151997 07

Werden Sie stärker und erfolgreicher. Starten Sie durch mit Expertenlösungen. Heft-CD rein und los!



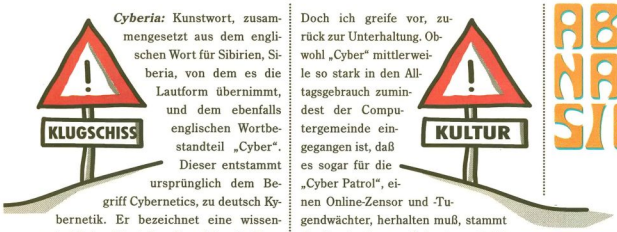
GO!

Früher hatten Sie Probleme. Jetzt haben Sie 850 Computer-Foren um sie zu lösen.

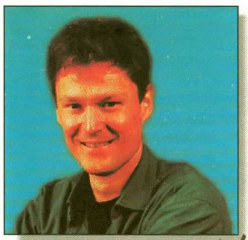
Ihr Netzwerk ist soeben zusammengebrochen? Gut. Denn das Problem hatte bestimmt schon jemand vor Ihnen. Und den erreichen Sie über CompuServe. Schließlich finden Sie bei uns über **850 Computer-Foren** zu allen relevanten Sachbereichen. Mehr als bei jedem anderen Online-Dienst. Und das ist noch lange nicht alles, womit CompuServe Ihren **Arbeitstag erleichtert.** Schließlich zählen auch ein problemloser Übergang zum **Internet,** Kompatibilität zwischen den unterschiedlichen Plattformen und neueste Technologien bei uns zum A und O. Kurzum ein Online-Dienst für den Fachmann, oder solche die einen brauchen. **Testen Sie uns jetzt.** Mit dieser Heft-CD! Und falls Sie noch Fragen haben, steht Ihnen unsere Anmeldeberatung unter **0 18 05/25 81 47** rund um die Uhr kompetent zur Seite.

http://go.compuserve.de

CompuServe®



AB NACH SIBIRIEN



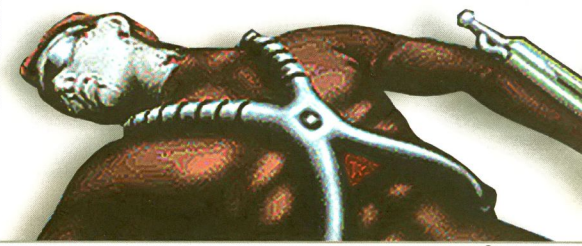
Peter Stuhl

Cyberia: Kunstwort, zusammengesetzt aus dem englischen Wort für Sibirien, Siberia, von dem es die Lautform übernimmt, und dem ebenfalls englischen Wortbestandteil „Cyber". Dieser entstammt ursprünglich dem Begriff Cybernetics, zu deutsch Kybernetik. Er bezeichnet eine wissenschaftliche Disziplin, die sich mit Kommunikations- und Steuerungsprozessen beschäftigt, und zwar ursprünglich gleichermaßen bei Lebewesen, Maschinen und sozialen Systemen. Dennoch war ihre Entwicklung von Anfang an eng verknüpft mit der des sogenannten „Elektronengehirns", und heute ist einer ihrer Schwerpunkte die Erforschung neuronaler Netze und Künstlicher Intelligenz. Im allgemeinen Sprachgebrauch gilt sie zunehmend als eine Art Computerwissenschaft, und besonders die verkürzte Form „Cyber" wird in mannigfaltigen Zusammensetzungen fast schon synonym gebraucht für „automatisch", „rechnergesteuert" oder einfach für „hat irgendwas mit Computer zu tun".

Ihr habt es zweifellos bemerkt, mit dem letzten Satz verlassen wir die Klugschiß-Zone und nähern uns den angenehmeren Gefilden der populären Unterhaltung. Damit's dabei bleibt, handeln wir die wenig erbauliche Assoziationskette zum Stichwort „Sibirien" – Kälte, Verbannung, Gulag –, in einem Satz ab und beenden sie mit der Bemerkung, daß dort eine Menge Oppositionelle im Straflager saßen, und zwar unter den Zaren ebenso wie unter den Vorsitzenden der KPdSU, mit einem traurigen Höhepunkt während der Herrschaft Stalins. Der düstere, bedrohliche Beiklang, den Sibirien aus jenen Zeiten mitbekommen hat, paßt ausgezeichnet in unser Spiel, in dessen Story der „Cyberia-Komplex" nicht umsonst ein Überbleibsel des sowjetischen Imperiums einerseits und eine Bedrohung der Menschheit andererseits darstellt. Zak, der Held unseres Spiels, sitzt zwar im Pentagon ein, kann aber in gewisser Weise auch als Oppositioneller gelten...

Doch ich greife vor, zurück zur Unterhaltung. Obwohl „Cyber" mittlerweile so stark in den Alltagsgebrauch zumindest der Computergemeinde eingegangen ist, daß es sogar für die „Cyber Patrol", einen Online-Zensor und -Tugendwächter, herhalten muß, stammt die Inspiration zu Cyberia natürlich aus ganz anderen Quellen: Cyberspace, Cyberpunk, Cyborg – diese Stichworte bringen uns der Sache schon näher. Der Cyberspace bezeichnet einen virtuellen Raum, einen Rechnerverbund, dessen Dimensionen das heutige Internet noch nicht einmal andeutet. „Erfunden" hat ihn der amerikanische Autor William Gibson in seinem berühmten Roman „Neuromancer", der mitsamt seinen Fortsetzungen jedem dringend ans Herz gelegt sei, der mit der Cyberia-Story etwas anfangen kann. Auch der Cyberpunk, der sich virtuos und nicht immer legal im Cyberspace zu bewegen weiß, geht auf Gibsons Konto, allerdings wurde die Figur häufig variiert und ausgebaut, unter anderem von Neil Stephenson im gleichfalls empfehlenswerten „Snow Crash". Wer's nicht so mit den Buchstaben hat, schaue sich „Vernetzt" an, eine Gibson-Verfilmung, die in jeder Videothek zu haben ist. Und wenn Ihr schon mal dort seid, packt auch „Blade Runner" und „Terminator" ein, um einige schöne Cyborgs besichtigen zu können, kybernetische Organismen, Zwitterwesen aus Mensch und Maschine. Mehr davon gibt's in „Robocop" und „Universal Soldier", die freilich die Qualität der Klassiker auch nicht annähernd erreichen.

Schluß jetzt! Erschöpfend war diese Auswahl zwar noch lange nicht, aber ich muß ja auch ein wenig an unsere Verkaufszahlen denken, denn wer die Nase in Bücher oder seinen Hintern in Kinosessel steckt, hat keine Zeit mehr für Computerspiele. Wer aber Zeit für ein Spiel wie Cyberia hat, sollte sich auch ein bißchen für die Hintergrundgeschichte nehmen, die aus all diesen Quellen schöpft, und das gar nicht mal so schlecht, denn, und da mag das Eigenlob noch so stinken, wahr ist es trotzdem: In unserer Neuübersetzung des Handbuchs ist die Story sogar richtig lesbar geworden.



INHALT

Blitzstart 5

Cyberia
- Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8
- Einleitung: Willkommen in der Zukunft 6
- Spielanleitung 7

Spielhintergrund
- Zaks Aufzeichnungen aus dem Gefängnis 13
- Verhörprotokoll 17
- Geschichte der BLADES 21
- Transfighter 22
- Plaspistole 23
- Dossier CYBERIA 23
- Biographien 24

Komplettlösung 25
- Lösungspläne 31

DESCENT-Demo:
- Minenspiel 32

Vorschau auf kommende Ausgaben 33

Spielvorstellungen

Interstate 1976
- Road Movie 34

UEFA Championsleague 96/97
- Who are the champions? 36

Magic: The Gathering
- H's Magic 38

Theme Hospital
- Keine Chance für Simulanten 40

Marble Drop
- Kugelkoller 42

Nemesis: Ein Wizardry-Adventure
- Tanz der Talismane 44

Amber
- Psi mal Daumen 46

Verschiedenes

Editorial 3

Impressum 4

Vorschau auf kommende Ausgaben 33

CD-ROM-Cover 47

Lizenzurkunde 50



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage

Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), H.-J. Sütterlin (hjs), Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4–6, 79423 Heitersheim

Compuserve: GO PEARLSUP

E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-449

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360338, Fax: (07631) 360444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 230.000 Exemplare

Druck: Baumann, Kulmbach

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 76,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BEST-SELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 8 und 9. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 386SX25 mit 4 MB RAM
- 4,5 MB Festplattenplatz
- VGA-Ausstattung
- MS-DOS ab V. 3.3 oder Windows 95
- empfohlen: Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick

CYBERIA muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *SETUP* ein. Darauf werden Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert. Nach Abschluß der Installation starten Sie das Spiel aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *CYBERIA*. Nähere Angaben und Hilfe finden Sie auf den Seiten 8/9 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];

2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um CYBERIA zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft mit einer Demo-Version des besprochenen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.

Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.



Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben.

Online-Software

Die Heft-CD enthält die Zugangssoftware großer Online-Anbieter wie Compuserve oder T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Shareware



Die Antiviren-Software SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95. Einige beliebte Packprgramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Das Verzeichnis \HEXWORKS enthält einen Shareware-Hexeditor für Windows 3.1/95.

Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (S. 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT

Die Erde im Jahr 2027; fünf Jahre nach dem Weltwirtschaftkollaps. Die Zersplitterung der Weltwirtschaft führt zu wiederholten massiven Änderungen in den globalen Machtstrukturen. Verbrecherische Kartelle kämpfen mit der Allianz der freien Welt (Free World Alliance, FWA) um die Herrschaft über die Erde.

Als Spieler steuern Sie ZAK, einen Computer-Hacker, der einige sehr brauchbare Fähigkeiten zu bieten hat. Leider sind diese kaum von Nutzen, wenn Sie in Untersuchungshaft sitzen und der Spionage und des Hochverrats angeklagt werden. William Devlin, Leiter der FWA, stellt Sie vor die Wahl: Arbeiten Sie in geheimer Mission für die FWA, oder schmoren Sie für den Rest Ihres Lebens im Gefängnis. Großartige Auswahl...



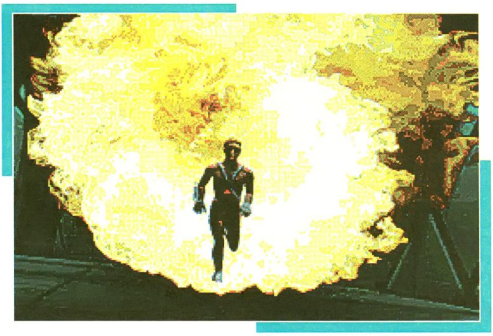
Devlin und die FWA haben Ihre Mission vorgeplant. Nach Ihrer Entlassung aus der Gefängniszelle im Pentagon werden Sie zu einem Hovercraft gebracht und auf eine Bohrinsel im Nordatlantik transportiert. Diese Station ist eine Operationsbasis für Söldner, geführt von einem gewissen Santos. Die FWA nahm Santos unter Vertrag, speziell um Ihnen die Station als Ausgangsbasis Ihrer Mission zum Cyberia-Komplex zur Verfügung zu stellen. Ihre Instruktionen sind klar: nach Ankunft in der Basis Santos treffen und einen TF-22 Transfighter übernehmen. Der Autopilot des TF-22 ist auf die optimale Flugroute zum Cyberia-Komplex vorprogrammiert, auch ein vollautomatisches Feuerleitsystem für eventuelle Komplikationen ist eingebaut.

Wer mehr über den historischen Hintergrund und die Personen der Spielhandlung erfahren möchte, wird ab Seite 13 fündig. Tagebuchfragmente, Verhörprotokolle, Biographien der Hauptpersonen, technische Daten zu Waffen und Geräten - ein komplettes Geheimdienst-Dossier setzt Sie umfassend ins Bild. Die Spielanleitung bietet nur eine extrem kurze Zusammenfassung für alle, die möglichst schnell mit dem eigentlichen Spiel beginnen wollen.



Ihr Auftrag lautet, sich Zugang zum Cyberia Komplex zu verschaffen und herauszufinden, was zum Teufel da überhaupt vor sich geht. Zaks Mission ist es, die mutmaßliche neue Geheimwaffe des terroristischen Kartells zu finden und sie entweder zu zerstören oder in die Hände der FWA zu bringen. Was er im Cyberia-Komplex vorfinden wird, kann ihm selbst sein Auftraggeber Devlin nicht so genau sagen. Wer hinter diesem ganzen Mysterium steckt ist ebenso unklar. Nur eins ist sicher, Zak ist völlig auf sich allein gestellt, und er muß auf wirklich alles gefaßt sein.

HAND-BUCH



Nach dem Spielstart können Sie die ersten Videos mit der ESC-Taste ohne weiteres überspringen. Sie verpassen dadurch lediglich die animierten Logos der Hersteller. Die folgenden Menüs bedienen Sie mit den Pfeiltasten und der Eingabetaste (RETURN). Später im Spiel können Sie ein Optionsmenü aufrufen, das entweder genauso, mit dem Joystick oder mit der Maus bedient wird.

Sprache und Kennwort

Als erstes können Sie die Sprache auswählen, in der Sie spielen möchten. Sie haben die Wahl zwischen deutsch, englisch und französisch.

Danach wird ein Kennwort von Ihnen verlangt. Dabei handelt es sich nicht um einen Kopierschutz; Sie können hier also einen beliebigen Namen



eingeben. Merken sollten Sie sich Ihr Kennwort trotzdem, denn das Spiel speichert automatisch den Spielstand in einer Log-Datei dieses Namens (siehe *Meilensteine*) und setzt auch den Schwierigkeitsgrad immer entsprechend Ihres ersten Logins unter diesem Namen. Das heißt, wenn Sie als „Mickey" auf höchster Schwierigkeit spielen, können Sie das später nur ändern, indem Sie einen anderen Namen wählen. Loggen Sie sich dann als „Pluto" ein und wählen einen anderen Schwierigkeitsgrad, stehen Ihnen aber Mickeys Speicherstände nicht zur Verfügung.

HINWEIS

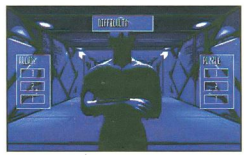
Wie bei vielen Spielen wurde auch bei CYBERIA ein kleines Detail bei der Übertragung ins Deutsche vergessen: die Tastatur, die auch in der deutschen Version wie das amerikanische Original belegt ist. Da im Spiel kaum Tasten gebraucht werden, wird das nur dann bedeutsam, wenn Sie Ihr Kennwort eingeben. Auf deutsche Sonderzeichen wie Umlaute oder oder Scharf-S sollten Sie ohnehin verzichten, wenn das Kennwort Z oder Y enthält, denken Sie daran, daß diese Buchstaben auf der amerikanischen Tastatur vertauscht sind! Ein Kennwort kann maximal acht Zeichen haben. Der zugehörige Spielstand wird im Spielverzeichnis in einer Datei namens [Ihr Kennwort].LOG gespeichert.

TIP

Auf der Heft-CD finden Sie im Verzeichnis SAVEGAME die Datei ZAK.LOG. Kopieren Sie diese in das Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte und loggen sich als „ZAK" ein, stehen Ihnen (fast) alle möglichen Spielstände zur Verfügung. In diesem speziellen Fall können Sie sogar trotzdem den Schwierigkeitsgrad frei wählen. Achtung, statt Z müssen Sie Y tippen, da die Tastatur englisch belegt ist.

Der Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad von Cyberia ist in zwei Bereiche eingeteilt. Der Arcade- und der Puzzle-Level (BLADES) können einzeln eingegeben werden. Die Schwierigkeitsgrade können mit Anfänger (1), Fortgeschrittener (2) und Experte (3) angegeben werden. *Anfänger* kann aber nicht für beide Bereiche gewählt werden, weil das Spiel sonst zu einfach würde. Wir empfehlen fortgeschrittenen



Spielern, durchaus die schwierigeren Spielstufen auszuprobieren. Anfängern wird davon aber eher abgeraten, da die Actionsequenzen auf Level 3 wirklich sehr schwer sind, und der Schwierigkeitsgrad nach Spielbeginn nicht abgeändert werden kann.

Zak zu Fuß

Gehen

Um Zak zu steuern, benutzen Sie die Pfeiltasten. Cyberia benutzt ein System von Knotenpunkten (Nodal System), an denen Sie entscheiden können, wohin Zak als nächstes gehen oder was er tun soll. Zak geht oder springt von einem Knotenpunkt zum anderen. Um Zak vorwärts, zum nächsten Knotenpunkt zu steuern, müssen Sie nur die ►►S.10

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

CYBERIA läuft unter MS DOS ab Version 3.3 und Windows 95. Andere Betriebssysteme wurden nicht getestet. Wenn in der Anleitung von „Klicken" oder „Doppelklicken" die Rede ist, bezieht sich das immer auf Windows 95.

Installation + Konfiguration

CYBERIA beläßt den größten Teil seiner Daten auf der CD-ROM und benötigt auf der Festplatte nur ca. 4,5 MB Speicherplatz. Trotzdem muß das Spiel zunächst installiert werden:

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Hauptverzeichnis. Geben Sie *SETUP* ein oder doppelklicken Sie auf *SETUP.EXE*

Wählen Sie aus dem folgenden Menü die gewünschte Sprache aus – die Auswahl bezieht sich nur auf die Installation, die Sprache im Spiel können Sie auch später wählen.



2. Das folgende Menü erscheint in der Sprache, die Sie zuvor ausgewählt haben.

Menüpunkt 1 zeigt eine Readme-Textdatei an, die allerdings nichts enthält, was nicht auch im Heft steht. Natürlich können Sie sie dennoch lesen. Das gleiche gilt für die Punkte 3 und 4, mit denen eine Online-Ausführung des Originalhandbuchs angezeigt wird. Das gesamte Handbuch ist jedoch auch im Heft abgedruckt.

Die letzten beiden Punkte beziehen sich auf die Shareware-Version von DESCENT, die einen Vorgeschmack auf die BG Gold 8 bietet. Mehr dazu auf Seite 32/33.
Bewegen Sie den Markierungsbalken auf „CYBERIA installieren" und drücken RETURN.

3. Geben Sie das Zielverzeichnis für CYBERIA ein oder übernehmen Sie die Vorgabe, und schließen Sie die Angaben mit RETURN ab.



Das Setup-Programm legt das angegebene Verzeichnis an und kopiert einige Daten hinein. Danach ist die Installation abgeschlossen.

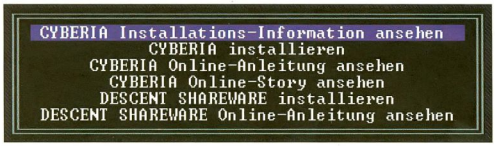
Soundkonfiguration

Die Soundkonfiguration beschränkt sich auf die Erfüllung dreier Voraussetzungen:

1. Der Rechner muß eine Soundblaster- oder kompatible Soundkarte enthalten;
2. Vor dem Spiel, meist schon beim Rechnerstart in der AUTOEXEC.BAT, wird die Systemvariable BLASTER gesetzt;
3. Deren Werte stimmen mit den tatsächlichen Einstellungen der Karte überein.



Fast alle Soundkarten sind kompatibel zum Soundblaster-Standard, allerdings müssen einige entsprechend initialisiert werden. Ziehen Sie das Handbuch der Soundkarte zu Rate.



Die Systemvariable BLASTER

In sogenannten Systemvariablen werden Werte festgehalten, die jedem Programm solange zur Verfügung stehen, bis sie neu gesetzt werden. Meist geschieht das beim Rechnerstart in der Datei AUTOEXEC.BAT. Beispiele für derartige Variablen sind die DOS-Eingabeaufforderung (PROMPT) oder das Temporärverzeichnis (TEMP). Einen Überblick über alle Systemvariablen gibt der DOS-Befehl *SET*.
CYBERIA betrifft nur eine davon, die Variable BLASTER. Ein typischer Eintrag in der AUTOEXEC.BAT könnte lauten:

```
SET BLASTER=A220 I5 D1
```

So lautet zugleich der Befehl, mit dem diese Variable jederzeit, auch nachträglich, gesetzt werden kann. Achten Sie darauf, daß die Werte mit der tatsächlichen Einstellung Ihrer Soundkarte übereinstimmen! A steht für die Port-, Basis- oder I/O-Adresse, I für den Interrupt oder IRQ und D für den DMA-Kanal. Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie zur Ermittlung der Werte benutzen können. Meist sorgen diese Programme auch gleich für den Eintrag der BLASTER-Variablen in der AUTOEXEC.BAT.

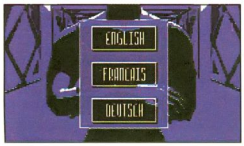


Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet C:\CYBERIA.
2. Geben Sie *CYBERIA* ein oder doppelklicken Sie auf *CYBERIA.BAT*.

Das Spiel beginnt mit einer Sprachauswahl, die sich im Gegensatz zur Installation aber auf das gesamte Spiel be-



zieht, auch auf die Sprachausgabe. Einige der gesprochenen Hinweise im Spiel sind wertvoll, wählen Sie also nur dann eine Fremdsprache, wenn Sie sie auch sicher verstehen können.
Alles weitere erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite sieben.

TIP Starten Sie CYBERIA nicht direkt von der CD, Sie können sonst weder Spielstände speichern noch laden.

Problemlösungen

Insert CYBERIA CD-ROM

Diese Fehlermeldung kann zwei Ursachen haben:

1. Die CD-ROM liegt nicht im Laufwerk.
2. Das Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks ist nicht das aktuelle Verzeichnis. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis, der DOS-Befehl lautet: `CD X:\`, wobei X für den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks steht. Wenn Sie damit nicht zurechtkommen, starten Sie den Computer neu.

Speichermangel und -konfiguration

Ob CYBERIA korrekt abläuft, hängt, wie bei vielen DOS-Programmen, nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
In unserem Testbetrieb hat sich folgende Konfiguration bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z. B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

TIP Wenn Ihr Rechner nur mit 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen. Da zur Bedienung nur Joystick und/oder die Tastatur nötig sind, können Sie in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT alle Treiber und Programme mit REM deaktivieren – außer HIMEM.SYS.

Bootdiskette mit BOOTME

Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für CYBERIA ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

TIP Auch BOOTME kann nur dann Treiber in die Startdateien einbinden, wenn sie vorhanden sind. Sind keine CD- und Maustreiber für DOS installiert, wird auch die Bootdiskette keine enthalten.

Soundprobleme

Wenn der Sound nicht funktioniert, hat das meist zwei Ursachen: entweder ist die Soundkarte nicht voll kompatibel zum Soundblaster-Standard (selten), oder die Systemvariable BLASTER ist nicht korrekt oder gar nicht gesetzt.

TIP Achten Sie darauf, daß der Wert für den Interrupt unter 10 liegt; Standard ist meist 5 oder 7. Der DMA-Kanal *muß* auf 1 gesetzt werden. Da dies dem Standard entspricht, dürften nur selten DMA-Probleme auftreten.



Windows 95

CYBERIA ist kompatibel zu Windows, Schwierigkeiten sind daher nur zu erwarten, wenn die Soundkarte unter Windows 95 anders initialisiert wird als unter DOS oder die Variable BLASTER fehlt, weil Windows sie nicht braucht. Fügen Sie den SET-Befehl in diesem Fall selbst entweder in die Datei AUTOEXEC.BAT oder in die Startdatei CYBERIA.BAT ein. Achten Sie auf die korrekten Werte, die Sie dem Gerätemanager der Systemsteuerung entnehmen können.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeitsprobleme sind nur auf sehr alten Systemen zu erwarten. Sollte CYBERIA etwas ruckeln, überprüfen Sie die Zeile der AUTOEXEC.BAT, die MSCDEX.EXE startet, auf den Parameter M. Er bestimmt die Puffer und sollte auf 40 oder höher stehen. Beispiel:

```
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:CDDRIVE /M:40
```

Wenn das Spiel dann immer noch zu langsam läuft, starten Sie es mit dem Parameter -S, der die Bildwiederholrate reduziert: CYBERIA -s

Mausprobleme

Obwohl ein Joystick dringend empfohlen wird, läßt sich CYBERIA auch mit der Maus steuern. Denken Sie daran, mit „F" die Steuerung in den Flugsequenzen umzustellen! Sollte die Maus dennoch nicht funktionieren, starten Sie das Spiel mit dem Befehl: CYBERIA -m





Pfeiltaste nach oben bedienen. Rechts und Links veranlassen Zak, sich in die entsprechende Richtung zu drehen, wenn es ihm vom Knotensystem erlaubt ist.

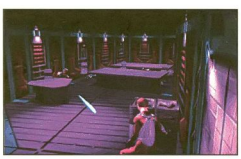
Einmal vorwärts gesteuert, geht Zak bis zum nächstliegenden Knotenpunkt. Sie können das jedoch auch abbrechen, indem Sie die Pfeiltaste nach unten bedienen und Zak so zu seinem Ausgangspunkt zurückschicken. Zak hält automatisch am nächsten Knotenpunkt, wenn die Pfeiltaste nur einmal gedrückt wurde. Anhaltendes Drücken der Taste läßt ihn kontinuierlich weitergehen bzw. automatisch umkehren, wenn er eine Sackgasse erreicht hat.

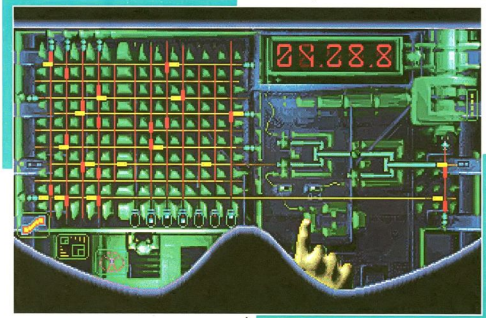
TIP Immer wenn Zak an einem Knotenpunkt zum Stehen kommt, sollten Sie mit den Pfeiltasten herausfinden, welche Richtungen ihm von dort erlaubt sind. An einigen Knotenpunkten kann sich das – abhängig von Handlungen an anderen Orten – ändern, wenn z.B. eine bisher verschlossene Tür geöffnet wurde.

Handeln und Schießen

Manchmal wird sich ein Objekt oder ein Gegenstand direkt vor Zak befinden. Falls Sie weiter wollen oder versuchen möchten, das Objekt zu benutzen oder zu verschieben, bedienen Sie die Vorwärts-Pfeiltaste.

Sollte eine andere Person Sie ansprechen, haben Sie (manchmal) zwei Mög-





lichkeiten. Sie können der Aufforderung der Person folgen oder auf sie schießen. Die Leertaste ist der Abzug Ihrer Pistole. Sie können aber nur schießen, wenn es jemanden zu erschießen gibt. Im Kampf wird mit den Pfeiltasten gezielt und mit der Leertaste gefeuert. Meistens ist es Zak möglich, hinter Wänden oder anderen Objekten in Deckung zu gehen, er kann aber dann nicht das Feuer erwidern, sondern muß dafür die Deckung im richtigen Moment verlassen.

Die Blades

Zak trägt ein Paar BLADES („Bi-optic Low Amplitude Displayed Energy System"). Diese Spezialbrille (siehe Seite 21) hat drei verschiedene Funktionen, die Zak helfen, seine Mission zu erfüllen.

• Infrarot-Thermoscan:
Diese Funktion macht Emissionen im Infrarotbereich sichtbar und ist hochempfindlich. Der BLADES-Computer registriert jegliche vorhandenen Infrarot- oder Wärmeenergievorkommen und berechnet deren Intensität. Der Infrarot-Scan verursacht dabei kleine Wärmeschwankungen in den Bereichen, die untersucht werden sollen. Um ihn zu aktivieren, drücken Sie die F1 Taste, wenn der Bildschirm auf die BLADES-Ansicht umgeschaltet hat.

• Magnetic Resonance Imaging:
Diese Funktion erlaubt es Ihnen, durch ein Objekt hinurch zu sehen bzw. seinen inneren Aufbau zu erkennen. Sie wird in der BLADES-Ansicht mit F2 aktiviert.

• Bioscan:
Eine Suchfunktion, die das Umfeld nach Biomasse (organischer Materie) absucht. Die Reichweite dieser Methode ist sehr klein. Der Bioscan wird mit der F3 Taste aktiviert.



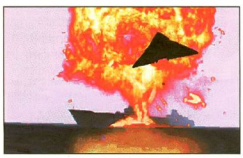
Bei jedem Gebrauch der BLADES-Funktionen verringert sich die Energie des Batteriesystems. Es handelt sich jedoch um ein selbstladendes System, das sich beim Herumlaufen regeneriert. BLADES läßt sich mit F10 schließen.

Kleinere Manipulationen oder Handlungen

Manchmal müssen Sie einen Knopf drücken oder ähnliche Kleinigkeiten erledigen. Dies wird offensichtlich, wenn Zaks Hand vor Ihnen auf dem Bildschirm erscheint. Steuern Sie mit den Pfeiltasten die Hand und drücken Sie Knöpfe mit der Leertaste.

Fliegerei

Um zum Cyberia-Komplex zu gelangen, muß Zak einen Transfighter TF-22 fliegen. Dieser ist mit einem computergesteuerten Navigations- und Steuerungssystem ausgestattet. Nur leider arbeitet das Feuerleitsystem nicht fehlerfrei. Sie werden es manuell bedienen müssen.



Die Flugroute nach Cyberia führt Sie durch verschiedene feindliche Sektoren. Vor Ihrem Eindringen in diese Territorien werden Sie vollständig eingewiesen und erhalten alle taktischen Daten, die Sie zum erfolgreichen Abschluß der Mission benötigen. In jeder Mission gilt es, einen bestimmten Auftrag zu erfüllen. Die Mission ist nur dann abgeschlossen, wenn dieser vollständig erfüllt wurde. Bei Nichterfüllung müssen Sie den Abschnitt von vorne beginnen.

Während der Flugeinsätze sehen Sie das Terrain und feindliche Ziele aus der Ich-Perspektive in einer Cockpitansicht. Der Bordcomputer hält Sie per Lautsprecher über erfaßte Ziele auf dem Laufenden. Das Fadenkreuz wird mit dem Joystick, der Maus oder den Pfeiltasten gesteuert. Bedienen Sie die Taste „F“, um vom Standardmodus (hoch heißt hoch) auf den Flugmodus umzuschalten (Joystick nach vorne heißt Nase runter). Die Seitensteuerung ändert sich durch diese Einstellung nicht. Als Feuerknopf dient entweder die Leertaste, die linke Maustaste oder der Feuerknopf des Joysticks.

HINWEIS

Wie Sie sehen, stehen Ihnen einige Eingabegeräte für die Steuerung zur Wahl. Wir empfehlen jedoch dringend, einen Joystick zu benutzen. Die Flugmissionen könnten sonst frustrierend ausgehen.

Ihr Zielcomputer ist zwar defekt, aber immerhin erkennt er die Ziele noch, rahmt sie farbig ein und unterscheidet zwischen Freund und Feind. Um ein Feindziel zu zerstören, werden oft mehrere Treffer benötigt, besonders wenn es sich dabei um Hauptziele der jeweiligen Mission handelt. Gewöhnliche Ziele werden mit gelben Rahmen angezeigt, wird mehr als ein Treffer benötigt, um ein Feindziel zu zerstören, wird der Rahmen beim ersten Treffer rot. Wenn die Klammern verschwinden, ist das Ziel zerstört oder kampfunfähig und nicht mehr gefährlich. In einigen Missionen kommen auch blau eingerahmte Ziele vor. In diesen Fällen

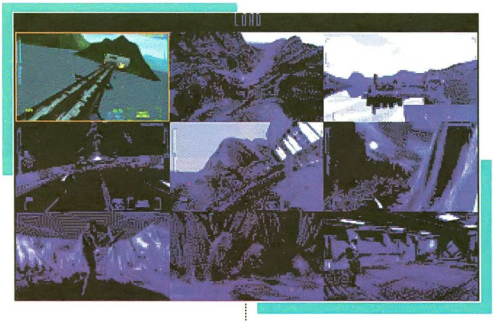


ist den Instruktionen, die Sie bei der Einweisung erhalten, unbedingt Folge zu leisten.

Das HUD oder „heads-up-display“ liefert Informationen über den Zustand Ihres Flugzeugs. Die Anzeige oben rechts informiert Sie über den Zustand der Schutzschilde. Dieser hängt von der Anzahl der Treffer ab, die Sie einstecken mußten. Oben links sind die verbleibenden Energiereserven der Bordwaffe abzulesen. Schilde und Bordwaffe sind selbstladend, das heißt, bei Nichtgebrauch steigt der Energievorrat wieder an. Die Anzeige in der Mitte gibt den Umfang des Schadens am Rumpf des Flugzeugs an. Dieser ist im Flug irreparabel und wird nur nach einer erfolgreichen Mission behoben.

Nach jeder Mission erscheint eine Missionsstatistik auf dem Bildschirm, die darüber informiert, wie stark Ihr Flugzeug beschädigt wurde und wie es um Ihre Gesamtleistung steht. Außerdem wird der TF-22 für den nächsten Einsatz vollständig in Stand gesetzt.





Meilensteine

Während des Spiels erreichen Sie verschiedene Etappenziele, an denen Ihr Fortschritt automatisch unter dem Login-Namen gespeichert wird. Sie können das Spiel nach jedem errungenen Meilenstein wieder aufnehmen. Sollten Sie Zak sterben lassen, gelangen Sie automatisch in das Menü der Meilensteine, die als Bilder aus dem Spiel angezeigt werden.

Die Meilensteine werden in chronologischer Folge wie in einem Buch angezeigt, also von links nach rechts und von oben nach unten. Der gerade markierte Meilenstein erscheint in Farbe. Um weiter zu spielen, markieren Sie den gewünschten Meilenstein mit den Pfeiltasten (der aktuellste ist immer unten rechts) und betätigen Sie die Eingabetaste (RETURN).

TIP

Auf der Heft-CD finden Sie im Verzeichnis SAVEGAME die Datei ZAK.LOG. Kopieren Sie diese in das Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte und loggen sich als „ZAK" ein, stehen Ihnen (fast) alle möglichen Spielstände zur Verfügung. „Fast", weil die Spielhandlung verzweigt, und auf einem der Lösungswege nicht unbedingt alle Meilensteine erreicht werden.

Die Optionen

Mit ESC wird das Optionsmenü aufgerufen. Dort können Parameter des Spiels geändert werden. Benutzen Sie die Pfeiltasten und die Leer- oder Eingabetaste, die Maus oder den Joystick zur Bedienung des Menüs.

Tastaturbelegung im Spiel

Pfeiltasten = Steuerung von Zak bzw. dem Fadenkreuz

Leertaste = Feuer, Knopf drücken in BLADES-Ansicht

F1 Thermoscan in BLADES-Ansicht

F2 Magnetic Resonance Imaging in BLADES-Ansicht

F3 BioScan in BLADES-Ansicht

esc Optionsmenü

F Umschalten zwischen Standard- und Flugmodus des Joysticks

P Pause

Continue (oder ESC-Taste)
Rückkehr zum laufenden Spiel

Load Spiel laden

Caljoy Joystick kalibrieren

Quit Spiel beenden



Oben im Menü kann die Lautstärke in vier Stufen von 0 (aus) bis 3 (maximal) geregelt werden. Bei einigen älteren Soundkarten (z. B. SoundBlaster 1.0) kann es vorkommen, daß nur 0 (aus) und 3 (max) möglich ist. Bei der Joystickkalibrierung müssen Sie den Steuerknüppel mehrmals vollständig im Kreis drehen und dann den Feuerknopf drücken.



©1994 Xatrix Interactive Entertainment, Inc., exklusiv vertrieben von Interplay Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Für diese Ausgabe bearbeitet von Karsten Hohage. Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von Interplay weder ganz noch teilweise kopiert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in ein maschinenlesbares Format übertragen werden.

Zaks Aufzeichnungen aus dem Gefängnis

17/05/27



Von vorne anfangen. Das ist der schwere Weg. Es ist immer einfacher, am Ende anzufangen und zurückzugehen – zurück, das ist der leichte Weg. Aber ich mache es mir nie leicht, also ist auch diese Geschichte nicht leicht zu erzählen. Der Anfang war irgendwann um 2010, vielleicht auch früher, ich weiß es nicht mehr. Ich wurde geboren; es soll ja Leute geben, die sich daran erinnern können; ich nicht. Ich wuchs heran, und das ist auch schon alles, was ich davon noch weiß, warum auch immer. Vielleicht könnte ich das erklären, vielleicht tue ich es später. Da waren Wohnungen, Schulen, Häuser, Leute, die sich Onkel und Tante nannten, Leute, die das nicht taten. Einige könnten eine Familie abgeben. An die erinnere ich mich am wenigsten.

Vor einigen Jahren, so viele sind's gar nicht, wie alt bin ich eigentlich? Wahrscheinlich noch ein „Teenager", wie sie das auf den alten Videos genannt haben. Na ja, von da an fängt es an zu knistern in meinem Hirn: rasend durch dunkle Gassen, rein in verlassene Keller – von da an kann ich mich erinnern. Hätte wohl besser alles vorherige behalten und den Rest vergessen, hatte aber keine Wahl.

Da ist nichts, an das sich jemand gern erinnern würde. Ich habe mir die alten Videokassetten reingezogen, sogar echte Bücher gesehen. Es würde mir sehr viel bedeuten, mich erinnern zu können; die Limonade im Schatten der Bäume; die glühenden Sonnenuntergänge im Westen, rubinrot – nicht blutrot. Man kann sich über nichts mehr freuen, aber weiter mit der Geschichte.

Wir waren in den Kellern an Kabeln entlang gekrochen, nahmen Röhren und Kisten, verbanden Kabel mit Platinen, Platinen mit Kabeln, eine Sache mit der anderen. Dinge. Lieferscheine von Taipeh nach San Francisco oder Bestellungen von Houston nach San Francisco mitgehen lassen, Transporte zu unserer Nachbarstadt. So bin ich zu meinen BLADES gekommen. Zeug beschafft und weiter geschickt, die Erste und Dritte Welt beschafft. Was waren wir? Die Sechste Welt? Das ging ganz gut. Wir konnten zufrieden sein. Die Erste bis zur Fünften Welt, oder wie viele das auch waren, funktionierten überhaupt nicht. Wir paßten nicht zu denen, und die paßten nicht zu uns. Nun hatten wir eine Welt, die uns paßte. Die Sechste Welt funktionierte über Jahre hinweg, vielleicht drei oder vier. Wir haben das abbekommen, was wir wollten, meistens das was wir brauchten, nie auf Kosten derer, die es sich nicht erlauben konnten. Wir saßen obenauf, wie man so sagt.

Komisch, jetzt wo ich so dran denke, ich war der einzige, der sich mit alten Liedern und Büchern abgab, nur ich. Natürlich, da war Karo, der so Dinger machte, die man an die Wand hing wie erstarrte Videobilder, er nannte sie „Ölbilder": Wir sahen zwar kein Öl, aber das war wohl so wie bei meinen Büchern und Liedern. Und da war Arla, die Musik ohne Gesang machte. „Zak", sagte sie, „Du mußt nicht immer mitsingen, das geht auch ohne". Und wir saßen alle obenauf. Nur, daß wir überhaupt nicht oben waren, sondern ganz unten in den verlassenen Kellern mit den Knotenpunkten, und wir waren glücklich, aber die anderen Welten waren groß und gemein, und die Glücklichen machten es nicht lange. Arla fehlt mir sehr, ich hoffe, daß sie recht behielt. Aber ich werd's wohl nie herausbekommen.

FAX Memo

17/05/27

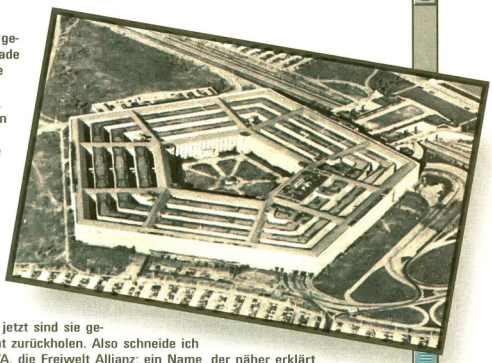
Von: W.A. Devlin
An: P.B. McGuire

Pete, passen Sie auf die neuen Gefangenen auf! Ihr Team hat bei der Fahndung nach den kleinen Spinnen hervorragende Arbeit geleistet. Karo, die Tarantel, Arla, die schwarze Witwe und Zak, was weiß ich, was der ist?! Aber auf den achtgeben! Der muß gesund bleiben; körperlich, wenn nicht geistig. Wir haben große Pläne für Herrn Z. Halten Sie seinen Netzzugang offen, aber halten Sie ihn für ein, zwei Wochen von der wirklichen Welt fern. Ich rate Ihnen, dieses Fax zu zerreißen und mit ihrem Müsli zu essen, Pete. Das Kartell muß uns ja nicht unbedingt in die Karten schauen können.

Vielen Dank,

Bill

Zaks Aufzeichnungen aus dem Gefängnis



18/05/27

Ich schaute mir die Worte, die ich gestern Abend geschnitten habe, nochmal an und sagte: „Nicht gerade umwerfend sinnvoll, Zak". Verständlich, zwei Tage im Pentagon, nichts zu beschaffen, aufwachen, essen, im Uhrzeigersinn in den Gängen rumlaufen, essen, schlafen oder nicht. Wenn du nicht schlafen kannst, gibt es noch das Netz, in das man die Worte schneiden kann. In der ersten Nacht wollte ich die Netzbox kaputtmachen, wollte alles zerschlagen, habe aber doch „einen kühlen Kopf behalten". Wo hab' ich denn das her? Von irgendeiner Videokassette aus dem 20. Jahrhundert wahrscheinlich. Außer meinem war da aber kein Kopf, und der war alles andere als kühl. Aber ich war wohl klar genug, den Ort, an dem ich den Rest meines Lebens verbringen würde, nicht zu zerstören.

Mein Leben. Ich schnitt die Worte gestern abend, jetzt sind sie geschnitten und weggewischt, und ich kann sie nicht zurückholen. Also schneide ich Worte für die Ewigkeit oder zumindest für die FWA, die Freiwelt Allianz; ein Name, der näher erklärt werden müßte. Ich werde versuchen, mich für Jung und Alt verständlich auszudrücken. „Jung und Alt." Wo ist denn das her? Burt Lancaster und Gina Lollobrigida in „Trapez"? Gibt es noch einen Zirkus? Nicht in den Gängen des Pentagon.

Aber ich schneide Worte, früher haben sie das „schreiben" genannt. Vielleicht nur für William Devlin, Verzeihung, Herrn Devlin, aber ich bilde mir ein, daß die Worte überdauern, die Geschichte sich verbreitet. Das 21. Jahrhundert trifft auf die Gebrüder Grimm. Keine Sorge, Herr Devlin, Sterben verboten, Zak, dein stiller Sechsweltler, ist vollkommen ergeben, unter deiner Kontrolle, nichts bricht aus, und alle werden wieder froh. Sie wissen, nichts von alldem darf in die Sechste Welt geraten, vielleicht ist es schon die Siebte Welt, sonst dürfte ich ja gar keine Worte schneiden. Die sind für die Ewigkeit.

19/05/27

Heute früh aufgewacht, eingeloggt, starrte die Worte an, die ich gestern abend und vorgestern geschnitten habe, was ist mit mir? Versuche, ein paar Worte vor dem Frühstück zu schneiden, habe vielleicht noch eine halbe Stunde Zeit.

Meine Theorie.

Ich fühle mich wohl, kein Problem; könnte einhändig Liegestütze machen und mit der anderen noch Worte schneiden. Wohl eher ungewöhnlich für einen Netzpiraten, der im Pentagon festsitzt.

Bizarro. Ich fühle mich jetzt besser, aber die Worte, die ich in den letzten zwei Tagen geschnitten habe, stammen nicht von einem kühlen Kopf. Keine klaren Gedanken.

Schlußfolgerung.

Stoff. Bitte, Herr Devlin und die Eff Weh A, Sie bauen meinen Körper auf und zerbrechen meinen Geist. Steroide, Halluzinogene, was weiß ich, Karo könnte es mir sagen.

Karo. Karo mit seinem klaren Verstand würde sagen: „Zak! Schöne Theorie, die Du da ins Netz schneidest! Seit einer halben Stunde kommst Du nicht von den wirren Gedanken los, die Dir heute morgen durchs Hirn geschossen sind??"

Richtig, Karo, Du hast recht. Heute auslöschen, das Frühstück kommt.

Zaks Aufzeichnungen aus dem Gefängnis

20/05/27

Gestern und heute nichts! Auf einen kühlen Kopf warten, dann können wir vielleicht alle überleben. Wie ein Fisch im Wasser. Wo ist Karo? Wo ist Arla? Vater sagte, ein Freund sei besser als ein Paßwort. Kaum zu glauben, daß er auch einmal recht hatte. Aber er hatte ein paar gute Lieder auf den großen schwarzen Scheiben. Vati ging auf die Straße, warf Steine, bekam es mit der Polizei und ihren Knüppeln zu tun. Ich ging in die Tunnel in die Keller, zu den Kabeln. Vati, ich habe die Lieder noch im Kopf. Arla ist weg.

Drogen, ja, es muß Stoff sein, aber mir fehlen die Leute, ich vermisse Vater, er ist tot, mir fehlen Karo und Arla, die sind wahrscheinlich auch tot, aber das bedeutet nicht, daß sie mir nicht fehlen. Und mir fehlen meine BLADES. Vielleicht sogar noch mehr als die Menschen. Das ist ein bizarro Gedanke! Ich vermisse meine BLADES!

24/05/27

Ich sitze hier im Pentagon. Noch keine kühlen Köpfe. Bereit, alles hier zu zerstören, Boss. Das einzig Gute ist, daß ich noch Worte schneiden kann. Nein, nein, das können sie mir nicht nehmen, und doch, auch das könnten sie, ich weiß nur nicht, warum sie's nicht schon taten. Was wollen die, was will Herr Devlin mit mir? Was soll ich hier?

FAX Memo

19/05/27

Von: W. A. Devlin
An: P. B. McGuire

Habe Ihre Anfrage gestern erhalten, Pete, und will Sie wissen lassen, daß ich das völlig verstehe. Jeder will wohl wieder raus, um die Kartelle vollends zu vernichten. Auch ich will das, bei Gott. Wenn ich nur mehr Leuten so vertrauen könnte wie Ihnen, würde ich Sie sofort vom Gefängnisdienst abziehen und gegen diese Irren rausschicken. Aber solange sind Sie der Beste, den wir haben.

Pete, diese Technologie der FWA würden Ihre Spinnen wohl „bizarro" finden. Klartext per Fax erscheint besser als kodierter Telecon, zumindest von unter den Bergen hier, die Sie nicht zu kennen brauchen.

Ich bin in ungefähr einer Woche wieder im Pentagon, und alles sollte wieder normal sein. Oder eben abnormal, genau wie wir's mögen. Die Tarantel und die Schwarze Witwe auf Eis halten. Sie können sich den Umfang der Pläne gar nicht vorstellen, die die Zwerge unter den Bergen für sie haben – vergessen Sie lieber gleich wieder, was ich gesagt habe. Vergessen Sie besser auch, daß ich Zwerge gesagt habe, und vernichten Sie dieses Memo. Ich hoffe, Sie haben immer noch ihren starken Magen.

Ach ja, Herr Z. war schon fast „klar" heute morgen. Bitte die Küche informieren. Sein Körper scheint in Ordnung zu sein, sein Geist könnte wahrscheinlich ein oder zwei Stürme vertragen. Sie haben eine Woche Zeit, das Projekt „Z" vorzubereiten.

Bis bald,

Bill Devlin

20/05/27

TELECON/ MASKE NR. 2

Von: G. G. Torres
An: W. A. Devlin

„Bill? Bill. Como estas? Schön! Rufe nur an, um nachzufragen, ob der Transfighter auf der Station in Stellung ist."

„Muy bueno, compadre! Keine Probleme mit Santos?"

„Na ja, macht er sich in die Hosen, kann er ja immer noch die – wie heißt sie noch mal? – schicken."

„Gia, richtig, hey, wer sorgt sich schon um eine Blondine, er soll sie nach München schicken und ihr Lederhosen spendieren. Meinetwegen vier Paar! Wir geben ihm mehr Geld als er ausgeben kann!"

„Nein, Augenblick! Sachte, Guillermo, das ist nicht dein Problem. Wir warten auf einen Cowboy, der den Vogel wegfliegen wird. Santos braucht nicht mal zuzugucken, Du warst nie da, und eines Tages kommst Du wieder in den Hangar, ein anderes Problem, eine andere Situation, etwas, das Bill für die Freiwelt Allianz tun kann."

„Guillermo, Bill? Ich muß gehen! Ich schalte dich zu Tony, dem kannst Du helfen. Vaya con dios, Amigo!"



20/05/27

V-Mail Kopie

Von: W. A. Devlin
An: P. B. McGuire

Hallo, Pete. Ich bin's wieder. Entschuldige, daß ich Dich verpaßt habe, aber die FW-Luftwaffe schert sich kaum um reguläre Geschäftszeiten.

Ich habe die Aufnahmen von diesem Zak und den anderen Spinnen unter die Lupe genommen, und ich muß sagen, Dein Team hat ganze Arbeit geleistet. Fabelhaft, Pete! Ich hatte nicht erwartet, daß Zak schon morgen für die zweite Phase zur Verfügung stehen würde. Sogar heute schon, wenn ich einen Flug bekommen hätte.

Also, Pete, morgen ist es soweit! Zaks Stundenplan ändern, das Training und die Mahlzeiten zur ungewohnten Zeit und keine Pharmaka! Bring ihn mir abends vorbei! Sagen wir um 19:30. Seine BLADES gibst du mir schon vorher, und eine Plaspistole, um das Ambiente ein bißchen zu heben.

Danach stellen wir Dich vom Wachdienst frei. Pete, Du bist der einzige Agent in der Streitmacht, der seinen schönen warmen Platz im Pentagon freiwillig für die Tundra aufgibt. Wenn nicht der einzige, dann bestimmt der beste.
Bis morgen...

Verhörprotokoll

26/05/27

Devlin: (Gen. Wm. A. Devlin, Sicherheitsdienst der FWA): Setzen Sie sich, Zak. Machen Sie es sich bequem. Pete, ich glaube wir sollten dieses Gespräch unter vier Augen führen.

McGuire: (Maj. Peter B. McGuire, Sicherheitsdienst der FWA): Jawohl, General. Wir sind draußen, falls Sie was brauchen.

Devlin: Danke, Major. Nun, Zak, ich kann nicht behaupten, daß ich Ihnen einen angenehmen Aufenthalt im Pentagon wünsche, weil das meist nicht der Grund ist, warum wir Schwerverbrecher und Saboteure der Weltklasse dahin schaffen. Ich hoffe dennoch, daß Sie genug Zeit hatten nachzudenken...

Zak: (Gefangener Zebulon Pike Kingston): Nachdenken? Über den Stoff im Essen, dem Wasser, der Luft? Jawohl, General Devlin. Ich denke oft an meine schrecklichen Verbrechen und die schlimmen Anschläge gegen die Freiwelt Allianz, für die ich verantwortlich bin. Jawohl. Drei Minuten reichen völlig aus, darüber nachzudenken. Sich zu fragen, was das eigentlich alles sollte, um zu dem Ergebnis zu kommen, daß es völlig gleichgültig ist, ob ich sie begangen habe oder nicht. Ich war ja schon im Pentagon. Hab ich an meine Freunde gedacht? Entweder hatte ich nicht genug Zeit oder viel zuviel, weil ich nur immer wieder dasselbe dachte. Warum ich nicht schon tot bin? Nein, Herr Devlin, ich hab's immer noch nicht rausbekommen. Vielleicht haben Sie mich herbringen lassen, um es mir zu erklären, General.



Devlin: Nette kleine Rede, Herr Kingston. Oh, Entschuldigung – nette kleine Rede, Zak! Keiner von uns beiden würde wohl wollen, daß ich Ihren Vater verhöre. Und ich verzeihe Ihnen die Unterbrechung, aber nur die eine. Sie müssen sich ja buchstäblich nach einem Gesprächspartner sehnen, und deshalb habe ich Sie hierher bringen lassen. Verstanden?

Zak: Natürlich. Sie sind der Hausherr, Sie bestimmen, wo's langgeht.

Devlin: Sie sind nicht Ihr Vater. Es ist in Ihrem eigenen Interesse, Ihrem Vater nicht nachzueifern. Nur die Ruhe, und hören Sie gut zu. Ich habe einige Fragen an Sie. Zuerst: Können Sie mit einer Plaspistole umgehen? Wollen Sie Ihre BLADES wiederhaben und mit einer sauberen Weste auf freien Fuß gesetzt werden? Oder wollen Sie wieder in Ihre Zelle zurück und vom Netz abgeschnitten werden und... was halten Sie von einer tödlichen Injektion am nächsten Samstag?

Zak: Haben Sie ein bißchen Musik, während ich darüber nachdenke?

Devlin: Nein, ich werde nur ganz schnell bis zwanzig zählen. Ich konnte nie gut pfeifen.

Zak: OK – Mist, ich hoffe, daß ich mich an alle Fragen erinnern kann. Ja, ja, ja, nein, nein, lieber nicht. Krieg ich jetzt einen Preis?

Devlin: Eine einmalige Chance.

Zak: Vor zwanzig Minuten gab's für mich überhaupt keine Chance. Nun, dieser nette kleine Austausch von Argumenten war wirklich ein Riesenspaß, würde jemand sagen, der nicht mein Vater ist, und ich hab sowieso nichts Besseres zu tun, bin aber ziemlich sicher, daß Sie ein vielbeschäftigter Mann sind. Ein General mit allem drum und dran. Und wie eine Menge Leute, die nicht mein Vater sind, sagen würden: Raus mit den Fakten.

Devlin: Zak, Sie haben Stil. Sie sind zwar ein unverbesserlicher Gauner, aber ich habe keine große Auswahl. Ich helfen Ihnen, Sie helfen mir, oder ich werfe Sie ins Gefängnis. Zunächst sollten wir eines klarstellen: Sie schwören bei allem, was Ihnen heilig ist, kein Sterbenswörtchen über diese Mission zu verlieren: Cyberia.

Zak: Ich schwöre, Boss.

Devlin: Und ich glaube Ihnen, Zak. Weil Sie sowieso tot sind, wenn Sie auch nur den kleinsten Fehler machen. Dies ist eine sehr wichtige Mission, und alles hängt von Ihnen ab. Ihre nächste Frage lautet: „Warum ich?"

Zak: Entschuldigung, General, aber das interessiert mich tatsächlich: „Warum ich?" Und wie lange muß ich auf die Antwort warten und dabei an-

Verhörprotokoll



gestrengt die BLADES ignorieren, die Sie gerade aus der Schublade gezogen haben?

Devlin: Sie sind zu schnell, Zak. Ich sollte jetzt eigentlich sagen: „Ich werde Ihre Aufgabe gleich erklären, zuerst muß ich Ihnen aber den Hintergrund erläutern."

Zak: Selbstverständlich, Boss. Das sind meine BLADES, die ich da ignoriere, oder?

Devlin: Weit, weit weg, in den eisigen Weiten Sibiriens, baute eine Gruppe der begabtesten Wissenschaftler der Welt ein verstecktes Labor und begann, an einem streng geheimen Projekt zu arbeiten. Das war kurz vor einem Ereignis, das ich die glorreiche Gründung der Freiwelt-Allianz nennen würde, wenn ich mich damit nicht völlig unglaubwürdig machen würde. Die Anlage wurde fertiggestellt und die Eierköpfe zogen ein, wenige Jahre, bevor alles zusammenkrachte und wir die FWA gründeten, um den Arsch der Ersten Welt zu retten.

Zak: Oh, schön, Herr General. So hab ich's auch noch nie gehört. Wissen Sie, wofür bei Karo und mir „FWA" stand?

Devlin: Wenn Sie zurückkommen, falls Sie zurückkommen, und wenn Sie überhaupt erst mal losgehen, dann können wir uns mit so was amüsieren. Und ja, das sind Ihre BLADES, und wir werden noch darauf zu sprechen kommen. Geduld ist für diese Mission erforderlich. Sie haben Glück, daß Bescheidenheit und Gehorsam es nicht sind.

Zak: Geduld? Kein Problem. Ich könnte hier sehr lange sitzen, bevor ich „Tödliche Injektion" nochmal hören möchte. Wann kommen wir zu „Warum ich"?

Devlin: Die Mitglieder der geheimen Forschungsgruppe waren führend in der Kybernetik, der Nanotechnologie und Pioniere der Gravitonik. Sie sind immer noch da und arbeiten am Projekt, soviel wir wissen. Wir glauben, daß sie es „Projekt Cyberia" nannten, also nennen wir es auch so. Wir haben Grund zur Annahme, daß sie eine Superwaffe bauen, irgendwas Mobiles und Intelligentes, wahrscheinlich hoch mobil und hochintelligent. Hintergrund beendet. Jetzt alle zusammen...

Zak und Devlin: „Warum ich?"

Devlin: Raten Sie mal.

Zak: Hm, „Cyberia" hört sich nach etwas an, was von der FWA nicht ignoriert werden kann. Etwas, was die – Entschuldigung, was wir – lieber unter Kontrolle hätten. Etwas, was die, äh, wir, unter keinen Umständen der Kontrolle der Kartelle in Khartum und Bogota oder, Gott behüte, Fujijama überlassen wollen. Da waren viele „wir glauben" und „wir gehen von der Annahme aus" in der ansonsten sehr professionellen und gekonnten Einweisung. Für mich heißt das: die FWA möchte da gerne rein, aber nicht blindlings. Der Ort könnte einfach verlassen oder zerstört sein; wäre ja aber auch möglich, daß er voller Geheimwaffen steckt, die Anstalten machen – gefällt Ihnen das, „Anstalten machen"? – die Welt zu übernehmen. Liege ich richtig?



Devlin: Raten Sie ruhig weiter.

Zak: Mir fällt nur immer eins ein: „Vorauskommando." Ehrlich gesagt, was mir zuallererst einfiel, war „Selbstmordkommando."

Devlin: Oder „Tödliche Injektion?"

Zak: Das auch, deshalb habe ich mich doch für „Vorauskommando" entschieden. Die BLADES waren ein Hinweis; Sie wollten meine Aufmerksamkeit darauf lenken. Aber natürlich sind Sie General, und ich nur der beste BLADES-Träger überhaupt.

Verhörprotokoll

Devlin: Da ist einer in Italien, und es soll noch einen in Osaka geben, was ich nicht hoffen will, aber fahren Sie fort.

Zak: Egal, ich bin der Beste, den Sie haben, und Sie wollen, daß einer vorausgeht, eindringt, die Lage erkundet und die Einsatztruppe der FWA informiert. Das geht nicht ohne die BLADES, das geht nicht ohne sehr gute BLADES.

Devlin: Sie erwähnten nichts von körperlichen Fähigkeiten, Reflexen und Hingabe an die Sache.

Zak: Ich bin stark, habe sehr gute Reflexe und kann „Tödliche Injektionen" nicht ausstehen.

Devlin: Ja, ja, sehr schön. Sparen wir uns den Rest. Hier, nehmen Sie Ihre BLADES, Zak. McGuire, kommen Sie bitte rein. Wir haben unseren Freiwilligen.

McGuire: Jawohl. Willkommen, Kingston.

Devlin: Nennen Sie ihn Zak, Pete. Ich muß jetzt weg. Ich habe viel zu tun, etliche Termine, ein paar Gefangenenmißhandlungen, Arbeitsessen. Ganz schön anstrengend, Sicherheitschef der ganzen freien Welt zu sein.

McGuire: Jawohl, Herr General. Ich werde Herrn..., äh, Zak einweisen.

26/05/27

FORTSETZUNG DES VERHÖRPROTOKOLLS

Zak: Moment. Sind Sie nicht mein Wärter? Major McGuire?

McGuire: Das war ich mal, jetzt nicht mehr. Immer mit der Ruhe! Setzen Sie Ihre BLADES auf, überprüfen Sie die Funktionen, wischen Sie die Fingerabdrücke ab. Vergessen Sie die tödlichen Injektionen. Erstmal entspannen. Ich brauche selbst auch ein paar Minuten, um zur Ruhe zu kommen. In Devlins Nähe zu sein macht mich auch immer fertig. Die BLADES in Ordnung?

Zak: Ja, wenn ich nicht immer so cool wäre, würde ich sagen, daß ich mich freue, sie endlich wiederzuhaben. Sie arbeiten für Devlin, und er macht Sie fertig?

McGuire: Hab ich das gesagt? Wissen Sie, ich beneide Euch BLADES-Träger. Die haben mir auch so ein Ding ausgehändigt, nur hatte ich einfach nicht das Talent dazu. Ich konnte sie mir zwar aufsetzen und an den Biofunktionen rumschrauben und erkennen, wenn ein wildgewordener Rottweiler mich angreift. Das war in den Simulationen, den Trainingskursen, den Kleinigkeiten. Aber mit Sicherheit wäre ich besser dran, wenn ich mich mit dem Rottweiler ohne irgendwelche dunklen Gläser vor den Augen auseinandersetze. Die Dinger sind nicht einfach zu benutzen. Ich beneide Sie um Ihren Einsatzbefehl überhaupt nicht.

Zak: Schön. Sagen Sie mir, was Sie darüber wissen, und schicken Sie mich in ein wunderschönes Abenteuer.

McGuire: Das hab' ich vor. Sie wurden über die „Cyberia"-Station unterrichtet, und Sie können – Sie sollten – sich auf dem Flug alles durchlesen, was wir darüber haben.

Zak: Ich werde geflogen?

McGuire: Richtig. Sie stehen voll unter Cyber-Kontrolle: Autopilot, Autonav, Cybergesteuertes Verteidigungssystem, Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Luftdruck, Mahlzeiten, alles – außer Cocktails. Die letzten Pharmaka wurden Ihnen zum Frühstück verabreicht.

Zak: Das hab ich gemerkt.

McGuire: Ich hoffe, Sie kommen ohne sie aus. Ach ja, in Bezug auf „voll unter Cyber-Kontrolle" habe ich ein bißchen übertrieben. In der Station sind Sie auf sich selbst angewiesen.



Zak: Aber ja, natürlich. Die berühmte Station, Höhepunkt jeder Reise durch Feindterritorium. Was zum Teufel ist denn die Station eigentlich, Major? Und wie oft geben Sie solche Einweisungen?

Verhörprotokoll

McGuire: Doch, das mach ich recht oft. Jedenfalls öfter, als mich mit vorlauten Netzpunks herumzuschlagen. Normalerweise beschäftige ich mich eher mit jungen Leuten, denen Beförderungen wichtiger sind als tödliche Injektionen. Würden Sie jetzt gern mehr über die Station erfahren?

Zak: Ja, Major. Entschuldigen Sie bitte meinen Wutausbruch. Zweifellos eine Folge meiner Erregung und meiner asozialen Einstellung. Erzählen Sie mir bitte von der Station.

McGuire: Zak, eines Tages werde ich mich an all das erinnern und sehr froh sein, Sie nie wieder gesehen zu haben. „Die Station", wie wir sie nennen, ist eine umfunktionierte Bohrinsel an der Küste Norwegens. Ein Hovercraft wird Sie dort absetzen, und Sie werden sich mit einem Transfighter verabschieden – beide unter voller Cyber-Kontrolle.

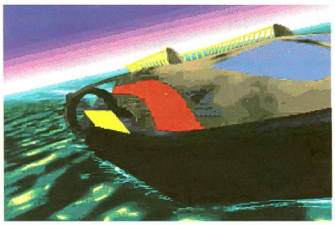
Zak: Versteht sich. Man könnte ja fragen, warum ich nicht gleich hier in einen Transfighter steige und hinfliege. Aber über eine solche Frage würden die glorreichen Strategen der FWA zweifellos schmunzeln, vielleicht sogar laut lachen! Also erzählen Sie mir von der Station. Im Ernst.



McGuire: Wirklich? Also die Bohrinsel bohrt schon lange nicht mehr nach Öl. Sie gehört, oder besser, sie ist von einem gewissen Santos übernommen worden. Der hat sie gründlich umgebaut, und ungeladene Gäste kommen nur schwer rein oder raus. Santos ist nicht hundertprozentig auf unserer Seite, und wir mußten wirklich alle guten Beziehungen spielen lassen, um die Station überhaupt als Einsatzstandort zu organisieren. Wir haben keine Ahnung, wie sicher das ist. Sie müssen sehr vorsichtig sein.

Zak: OK, Sie wissen, wie man eine Einweisung macht. Noch was, oder kann ich jetzt Fragen stellen?

McGuire: Das kommt darauf an, welche Methode mich schneller zu einem warmen Essen bringt. Irgendwelche Fragen, Zak?



Zak: Einige. Viele, die mit „Sind Sie sicher?" beginnen, z.B. „sind Sie sicher, daß die Cyber-Kontrolle was taugt?". Aber die werde ich gar nicht erst stellen, denn ich werde zweifellos zu hören kriegen: „Aber, ja doch, Zak, vertrauen Sie der FWA!" So, nun zur Station, der sehr gefährlichen Station, mit meinen BLADES, meinen Gefängnisklamotten und meinem Gefängnishaarschnitt. Meine BLADES werden mich darüber informieren, wer oder was mich gerade umbringen und die FWA in die Knie zwingen will. Meine Fäuste allein reichen wohl nicht aus, sie, ihn oder es aufzuhalten. Somit ist meine erste Frage: „Sehe ich aus wie Bruce Lee?"

McGuire: Nein, Sie sind größer. Und Ihre Frisur ist schlimmer. Aber wenn Sie sich im Hovercraft befinden und weit genug vom Pentagon entfernt sind, wird sich ein Schließfach öffnen, worin Sie nicht nur neue Kleidung, sondern auch eine geladene Plaspistole und eine Disk mit allen Informationen finden, die Sie brauchen. Mit der Frisur müssen Sie sich abfinden. Lesen Sie die Daten durch. Ihre nächsten sieben Fragen werden dort beantwortet. Ich gehe jetzt essen. Ihr Flug geht gleich, und die Wache draußen wird sie eskortieren.

Zak: Heißt das „Auf Wiedersehen?"

McGuire: Momentan, ganz sicher. Wenn alles gut geht, sehen wir uns in Sibirien wieder und fahren Schlitten. Viel Glück, und ich hoffe, daß ich Sie wiedersehe. Muß ja nicht unbedingt auf engstem Raum sein.

US WASHINGTON (DC, USA) POST-AMERIKA, 21. AUGUST 2018:

Die bemerkenswerte Geschichte der BLADES

Nischentechnologie: Ein Beitrag zur Serie

Das „Bioptic Low Amplitude Displayed Energy System (BLADES)"-Gerät, eines der ersten erfolgreichen nanotechnologischen Systeme, ist ein Wunderwerk der Technik – und gibt zur Verwunderung Anlaß.

Die BLADES sehen aus wie eine eng sitzende Sonnenbrille, und die wenigsten würden bei ihrem Anblick an etwas anderes denken. Schon gar nicht an den ersten Schritt in eine unvorstellbare Zukunft; Uneingeweihte sehen in ihnen nichts als eine High-Tech-Sonnenbrille, stabil genug, um auch gegen verirrte Ellbogen oder Skispitzen Schutz zu bieten. Für manche Leute ist der aufsehenerregende High-Tech-Look einer gepanzerten Sonnenbrille mehrere tausend Dollar wert, die Mehrheit aber gibt sich mit den billigen Massenbrillen aus dem Kaufhaus zufrieden und fragt sich, wie BladeCo bei diesen Preisen überhaupt im Geschäft bleibt.

Die Frage ist berechtigt. BladeCo, Pionier der kommerziellen Nanotechnologie, setzte das Gesamtkapital auf das BLADES-Gerät. Niemand arbeitet am Nachfolgemodell BLADES 2. Die verbliebenen Mitarbeiter beschäftigen sich mit dem nächsten Produkt, und die verantwortlichen Führungskräfte bei BladeCo schweigen sich darüber aus.

Dennoch erklärte sich ein weibliches Mitglied der Chefetage bereit, mit dem Reporter von Post-Amerika über die BLADES zu sprechen. Sie trug während des Interviews ihr eigenes Paar BLADES, und ich kann Ihnen versichern, daß sie mehr taten, als nur die Augen vor der Sonne zu schützen.



P-A: Die BLADES waren das erste Nanotechnologieprodukt auf dem Markt. Was ging schief?

BladeCo: Nichts. Würden Sie bitte Ihre Frage anders formulieren?

P-A: Waren die BLADES so erfolgreich, wie Sie es sich erhofften?

BladeCo: Wieviele Neugründungen sind wirklich so erfolgreich, wie man sich erhofft? Sie können vielleicht zwei beim Namen nennen. Wenn Sie klüger sind, als Sie aussehen, kennen Sie vielleicht fünf. BladeCo schafft das. Wir sind erfolgreich und sehen der Zukunft mit Zuversicht entgegen.

P-A: Über die Sie uns jetzt natürlich noch nichts sagen können. Aber die Welt ist immer noch an den BLADES interessiert. Was sieht man mit den BLADES?

BladeCo: Zugegeben, mehr als die meisten Leute. Unsere Testkundschaft war zu einseitig ausgewählt. Da müssen wir uns bessern. Jeder im Betrieb wußte, wie sie zu betreiben sind, und ehrlich gesagt kamen wir gar nicht darauf, daß die meisten Menschen die BLADES lediglich als Sonnenbrille und Dekoration benutzen könnten.

P-A: Erläutern Sie doch, wofür die BLADES noch zu gebrauchen sind.

BladeCo: Infrarot, natürlich. Jeder, der einen Schalter bedienen kann, kann jetzt im Dunkeln sehen. Genauso wie Sonnenbrillen, nur eben umgekehrt. Verstehen Sie? Das Dunkle wird hell, und das Helle wird dunkel. Man muß sich daran gewöhnen, aber absolut jeder kann damit umgehen. Und dann die Kommunikationsmöglichkeiten. Die BLADES empfangen Nachrichten wie ein Fax oder ein Modem.

P-A: Und was noch?

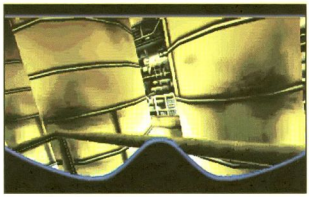
BladeCo: Nun kommen wir zu den Nanoeigenschaften. Sie können den Bioscan-Modus aktivieren, mit dem Lebewesen ausfindig gemacht werden können. Ich kann es jedenfalls, Sie wahrscheinlich nicht, es sei denn, Sie haben Erfahrung mit BLADES.
Haben Sie ein Paar?

P-A: Nein.

BladeCo: Da liegt das Problem. Die Blades sind gewöhnungsbedürftig. Man muß erst lernen, wie sie zu gebrauchen sind, wie auch die BLADES sich erst an den Benutzer anpassen müssen. Die meisten Leute haben einfach nicht die Geduld, oder es fehlt ihnen schlicht das Talent. Das ganze kann mit der Beziehung zwischen einem Wachhund und seinem Herrn verglichen werden, die auch erst lernen müssen, zusammenzuarbeiten.

P-A: Die BLADES können sogar Drogen erschnüffeln?

BladeCo: Denkbar. Das führt uns zum letzten Modus der BLADES, dem Infoscan-Modus. Er funktioniert bei weit weniger Menschen, als wir ursprünglich annahmen. Und wenn es klappt, macht jeder seine eigenen, individuellen Erfahrungen. Einige erkennen Stühle, Türklinken, Dinge also, die sie auch ohne BLADES sehen würden. Andere wiederum, und das sind die echten Könner, identifizieren jedes Einzelteil einer noch so komplizierten Maschine. Oder sie sind in der Lage, die Hausapotheke einer kompletten chemischen Analyse zu unterziehen.



* * *

Das ist die Geschichte der BLADES. Ursprünglich als unentbehrlicher Teil des täglichen Lebens entworfen, konnten sie sich nur auf einem kleinen Markt durchsetzen, denn wirklich interessant sind sie nur für den, der genug Geduld, Talent und Geschick aufbringen, um sie richtig benutzen zu können. Auf wieviele Menschen mögen wohl diese Voraussetzungen zutreffen?



Supercargo Informationsblatt zum Transfighter Modell TF-22

Seite 1

Willkommen an Bord!



Sollten Sie zum ersten Mal an Bord einer FWA DLM Modell TF-22 sein, bitten wir Sie, diese Karte sorgfältig durchzulesen und sich mit dem Flugzeug vertraut zu machen. Wenn nicht, bitten wir Sie, Ihre Kenntnisse aufzufrischen – die wenigsten sind täglich an Bord einer TF-22.

BEVOR SIE WEITERLESEN, VERGEWISSERN SIE SICH, DASS DAS SITZGURTSYSTEM UND IHR SICHERHEITSHELM VORHANDEN SIND.

Die TF-22 steht an der Spitze des technischen Fortschritts und ist das Beste, was die Taktischen Luftstreitkräfte der FWA aufbieten können. Sie säubert den Himmel und bringt Sie sicher an Ihren Bestimmungsort. Das Ziel ihres geschätzten Fluggastes ist auch das Ziel der TF-22.

Die TF-22 arbeitet vollständig mit Cyberkontrolle. Vom Abflug bis zur Landung, über die Klimaanlage und die Bordbeleuchtung bis zur Verpflegung: jedes Detail ist von den Experten der FWA eingeplant worden.

Auf normalen Frachtmissionen erreichte die TF-22 in den letzten drei Jahren eine Erfolgsquote von 92%, und für den Passagierdienst erhöhen wir unsere Anstrengungen nochmals.

Bei der Ankunft kommen unter Umständen militärische Mittel zum Einsatz. Bleiben Sie bitte in ihren Sitzen, bis die Ausgangstüren sich öffnen. Entnehmen Sie Ihren Aufenthaltsort im Flugzeug den Übersichtsplänen.

Weitere Informationen und Anweisungen werden auf Ihrem Sitzmonitor erscheinen (oder Ihren BLADES, wenn Sie entsprechend ausgerüstet sind), sobald ein Flugplan eingegeben wurde und die Reise begonnen hat.

Wir wünschen einen angenehmen Flug!



Supercargo Informationsblatt zum Transfighter Modell TF-22

Seite 2

Verhalten im Notfall

DRUCKVERLUST

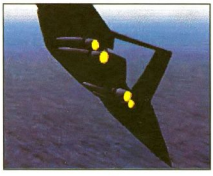
Sollten Schäden am Rumpf auftreten, werden Sie sofort durch den Bildschirm an Ihrem Sitz oder die BLADES informiert. Schließen Sie einfach Ihren Schutzhelm, und ein atmosphärischer Ausgleich erfolgt über die im Sitz und Anzug eingebauten Vorrichtungen. Die nanotechnologischen Module der TF-22 gleichen den Druckverlust umgehend aus und teilen Ihnen mit, wenn Sie Ihren Helm wieder öffnen können.

EVAKUIERUNG

In dem äußerst unwahrscheinlichen Fall, daß die TF-22 eine Notlandung durchführen muß, erwartet die FWA von ihren TF-22-Passagieren, daß sie sich ihrer Ausbildung als Militärpersonal gemäß verhalten. Ihr Sitz ist so ausgestattet, daß er Ihnen als Schwimminsel dienen kann. Im Falle einer Landung auf dem Wasser lösen Sie ihn bitte vom Boden und stecken Ihre Arme durch die am Sitz angebrachten Gurte. Studieren Sie die Schaubilder in Ihrer Sitztasche, um sich mit den Notausgängen vertraut zu machen.

FEINDBESCHUSS

Alle TF-22-Systeme, darunter das Leit- und Ausweichsystem sowie die Zielverfolgung, sind komplett cybergesteuert. Anweisungen zur manuellen Steuerung der Systeme werden qualifizierten Passagieren im Notfall zugänglich gemacht.



„TRANSFIGHTER"-MODELL TF-22 Nur zum Bordgebrauch.

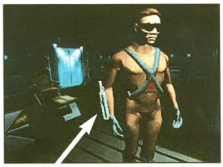
Aus Katrins Katalog der Handfeuerwaffen, Ausgabe 2017

Plaspistole

Gängige Bezeichnung für verschiedene Handfeuerwaffen, die Plasmaprojektile verfeuern. Munition: Gebündelte elektromagnetische Energie, die in einem patentierten Verfahren zu Hochtemperaturplasma gewandelt wird. Dieser Prozeß basiert auf dem Einsatz der atmosphärischen Luft und der hochpräzisen Bearbeitung des Laufs.



1. *Modell RC45QK:* Die bei weitem meistverbreitete Plaspistole und übliche Dienstwaffe im 21. Jahrhundert,



so wie es der Colt Kal. 45 im 19. Jahrhundert war. Sie ist der 45-Automatic des 20. Jahrhunderts am ähnlichsten: durchschlagsstark, aber recht umständlich in der Bedienung. Wie bei allen Vormodellen gibt es drei gebräuchliche Anwendungsmöglichkeiten, die sie eher für den Polizeieinsatz als für militärische Aufgaben prädestinieren:

1a. *Abschreckung:* Kriminelles Vorgehen kann von einer Wache, die mit einer tödlichen Pistole bewaffnet ist, eher verhindert werden, als wenn sie nur ein Luftgewehr zur Verfügung hat. Das gilt auch dann, wenn die Waffe nur selten tatsächlich eingesetzt wird.

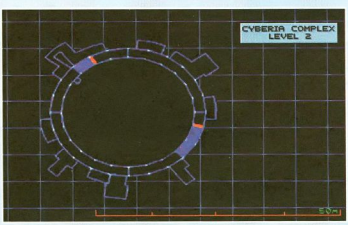
1b. *Gefährliches Ziel:* Bei nachrichtendienstlicher und offiziell zweifelsfreier Identifikation eines Kriminellen, und wenn sich die Gelegenheit ergibt, ihn unschädlich zu machen.

1c. *Schnellfeuer:* Üblicherweise nur im Notfall, wenn alle Verteidigungsmöglichkeiten versagt haben. Schießen bis zum Ende des Munitionsvorrates. Die RC45QK hat eine oben angebrachte Munitionskammer, die einen RC45PA oder ein vergleichbares Energiepack aufnehmen und bis zu 144 Schuß abgeben kann.

FWA Klassifikation: Streng geheim

Technische Angaben

Die Station mit dem Codenamen „Cyberia" befindet sich im Nordosten Sibiriens. Der Codename geht eher auf einen gewissen Sinn für Humor zurück als auf Sicherheitsinteressen. Das ist verständlich; daß sich die Station in Sibirien befindet, ist an sich noch keinerlei Information, genausowenig wie ein „Projekt Pazifischer Ring" oder „Schwarzafrika". Die FWA Satellitenüberwachung identifizierte den Komplex mit 98,2%iger Sicherheit als kreisförmigen Bau mit 50 Metern Durchmesser, auf 55° nördlicher Breite und 59° östlicher Länge gelegen. Das Gebäude erhebt sich kaum mehr als einen Meter über die Umgebung, wie weit sich der Bau



in die Tiefe erstreckt, konnte nicht mit Sicherheit festgestellt werden. Dichtemessungen ergaben, daß die Wohn- und Arbeitsräume sich hauptsächlich am äußeren Rand befinden.

Historische Analyse

Projekt „Cyberia" scheint eines der letzten Überbleibsel der Zweiten Welt des 20. Jahrhunderts zu sein. Beim Zusammenbruch der Sowjetunion setzten sich die mächtigsten Politiker und die Mitglieder der Intelligentsia in den Westen und den Pazifischen Raum ab. Einzelgänger schlugen sich auf die Seite von Drittwelt-Nationalisten. Aber einige wenige trotzten dem Unvermeidlichen. Stolz, Gier, vielleicht sogar Idealismus, trieb einige der Fähigsten in den Untergrund, von wo sie wie Phönix aus der Asche wieder auferstehen wollten.

Das ist eine altbekannte FWA Doktrin, aber im Fall von „Cyberia" scheint sie der Wahrheit nahezukommen und deckt sich mit geheimdienstlichen Erkenntnissen.

Der ehemalige General Gregor Ivanovich Volgarin gründete das Projekt und leitete den Aufbau, vor seiner Verhaftung und Exekution. Das mysteriöse Verschwinden des Nobelpreisträgers Boris Alexevich Kalnikov ist noch immer nicht gelöst, aber die Anhaltspunkte lassen eine Untergrundposition im Cyberia Projekt vermuten.

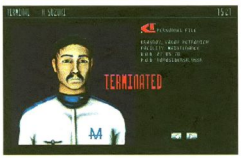
Unsere Mitarbeiter haben einige Personalakten sicherstellen können, die von den Geheimdiensten der Kartelle stammen. Wir glauben, sie könnten für Sie von Interesse sein.

KINGSTON, Zebulon Pike („ZAK"):



Geboren: ca. 2009, Colorado, U.S.A.
Mutter: Barbara Feather (gestorben 2011)
Vater: Marcus Antonius Kingston („MAK")
Schulung: Unbekannt
Sonstiges: Zeitweise vom Vater aufgezogen, aber hauptsächlich in Kinderheimen aufgewachsen. Zeugnisse weisen auf seine hohe aber unbeständige Intelligenz hin. Verschwand im Cyber-Untergrund, höchstwahrscheinlich in Denver, während der Unruhen 2022. Die Meinungen gehen auseinander, aber man ist sich darin einig, daß Zak ein wertvoller Mitarbeiter werden könnte, falls er noch lebt und sein Hirn noch nicht zerstört hat.

KALNIKOV, Boris Alexevich:



Geboren: 3.3.1974, Moskau, Sowjetunion
Mutter: Unbekannt
Vater: Unbekannt
Schulung: B.S., M.S., University of Moscow, Ph.D. (Physik) University of California.
Sonstiges: Dreimal nominiert für den Nobelpreis. Keine politischen Tätigkeiten, gilt aber allgemein als Marxist. Um 2019 verschwunden. Gerüchte vermuten ihn in Sibirien, an Geheimprojekten arbeitend.

SANTOS, Luis Arturo y Santurce:



Geboren: 1.11.1989, Mexiko-Stadt, Mexiko
Mutter: Maria Gomez y Santurce
Vater: Unbekannt
Schulung: Unbekannt
Sonstiges: Mehr schlecht als recht von seiner Großmutter mütterlicherseits, Alicia Santurce y Luz, (gestorben 4.7.2011) erzogen, auf den Straßen Mexiko Citys aufgewachsen. Mutter verschollen; wahrscheinlicher Aufenthaltsort: Honduras oder San Antonio. Kaum von Interesse für Santos. Als Luis aufwuchs und sich dabei zunehmend von seiner Familie entfernte (zweifellos zu deren großer Erleichterung), stellte sich sein handwerkliches Talent und sein Geschick im Umgang mit Menschen heraus. Seine handwerklichen Fähigkeiten bewies er zuerst an Fahrradschlössern, dann an Motorrädern und schließlich an eleganten Limousinen, die er an seine Schutzherren ablieferte. Seine Kommunikationstalent begann sich bemerkbar zu machen, als seine Schutzherren allmählich verschwanden und er direkt mit deren Vorgesetzten zu tun hatte (auch Sie gehören dazu).
Im Laufe seines Aufstieges nahm er den Namen „Santos" an, vermutlich wegen seines Geburtstages, Allerheiligen. Offiziell änderte er seinen Namen in etlichen Ländern von Norwegen bis Kolumbien, und wurde „Luis Arturo Santos y Santurce". Norwegen ist hier von besonderem Interesse. Santos betreibt in der Norwegischen See eine Ölbohrinsel, wo wir mit ihm normalerweise Kontakt aufnehmen können.

DEVLIN, William Sorenson:

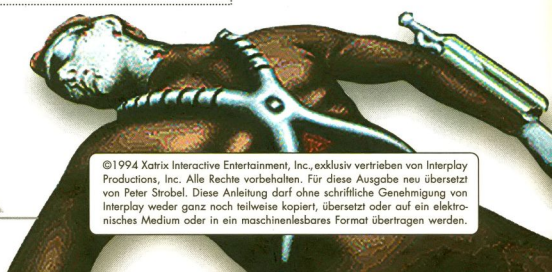


Geboren: 28.8.1985, Sioux City, Iowa, U.S.A.
Mutter: Elizabeth Ann Sorenson Devlin
Vater: Robert Alexander Devlin
Schulung: B.A. University of Illinois 2007 (Poli. Sci.) M.B.A. Wharton 2011
Sonstiges: Laufbahn im Öffentl. Dienst; zuerst U.S. Central Intelligence Agency (CIA), dann F.W.A. Security Force, die er jetzt leitet. Sporadische, inoffizielle Tätigkeiten in der Industrie. Ob er solchen Tätigkeiten noch immer nachgeht, ist unbekannt. Wenn ja, dann nur für sehr viel Geld.

SCARLATTI, Gia:

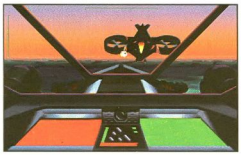


Geboren: 17.4.2001, Turin, Italien
Mutter: Unbekannt
Vater: Unbekannt
Schulung: Universität in Genf
Sonstiges: Leutnant und wahrscheinliche Lebensgefährtin von Luis Santos seit Sommer 2022.



©1994 Xatrix Interactive Entertainment, Inc., exklusiv vertrieben von Interplay Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Für diese Ausgabe neu übersetzt von Peter Strobel. Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von Interplay weder ganz noch teilweise kopiert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in ein maschinenlesbares Format übertragen werden.

KOMPLETTLÖSUNG UND PLÄNE



Vorbemerkung

Sie können bei Cyberia zwischen drei Schwierigkeitsstufen im Action- sowie im Puzzlebereich wählen. Die Puzzles werden in dieser Lösung in allen Schwierigkeitsgraden aufgelistet, so daß Sie keine Probleme beim Lösen haben werden. Die Rätsel sind außerdem unabhängig vom Schwierigkeitsgrad jeweils nach dem gleichen Schema zu lösen. Bei den Actionsequenzen können wir leider nicht eingreifen, außer Sie ein wenig darauf vorzubereiten, was Sie erwartet. Sie entscheiden selber, in welchem Level Sie es gegen die Gegner aufnehmen wollen. Die höchste Schwierigkeitsstufe würden wir dabei jedenfalls niemand empfehlen. Denken Sie daran, daß selbst in der leichtesten Stufe einige Sequenzen ziemlich schwer werden können. Wir versuchen natürlich, auch die Actionsequenzen ausführlich zu beschreiben, aber letztendlich liegt es an Ihnen, wie Sie diese bewältigen.

Die Bohrinsel

Sie haben Ihre Anweisungen von Devlin erhalten und sind auf dem Weg zu Santos' Bohrinsel, wo Sie auch ohne Zwischenfälle ankommen. Am Dock gehen Sie einen Schritt nach vorne und folgen dann am besten den Anweisungen aus dem Lautsprecher: nehmen Sie die rechte Tür und gehen Sie den Gang hinunter. Am schnellsten erreichen Sie das, wenn Sie von Ihrem Ausgangspunkt einfach immer geradeaus laufen (↑). Sie können vorher auch ein bißchen das Dock erkunden, aber benutzen Sie im Moment besser nicht den Fahrstuhl hinter der linken Tür.

Sobald eine freundliche und vor allem bewaffnete junge Dame Sie auffordert, sich schön langsam umzudrehen, sollten Sie dem sofort Folge leisten und die linke Pfeiltaste drücken. Gia, so heißt die kühle Blonde, wird keine andere Aktion akzeptieren. Gerade entwaffnet



wird auch schon die Station angegriffen, und Gia fordert Sie auf ihr zu folgen, was Sie ebenfalls ohne Zögern tun müssen, um nicht vor einem geschlossenen Schott stehenzubleiben. Abermals auf Gias Anweisung gehen Sie an der Gabelung rechts und nehmen im formschönen Halbschalensitz des Flugabwehrgeschützes Platz. Die erste Actionsequenz beginnt – Sie haben doch hoffentlich Ihren Joystick angeschlossen und kalibriert? Nein? Dann drücken Sie ESC, um jetzt zu kalibrieren oder versuchen Sie sich mit den Pfeiltasten und der Leertaste.

Sobald die Funkmeldung kommt, daß Magnetminen (engl.: magnetic Mine) zu sehen sind, schauen Sie nach unten und vernichten Sie als erstes die Minen auf dem Wasser, sie verursachen großen Schaden. Behalten Sie die senkrechte Anzeige Ihrer Schildenergie und die waagerechte für den Waffenstatus im Auge. Achten Sie auch auf die sechs blauen Anzeigen am Pult. Sollten alle erlöschen, beginnt Ihre Kabine gefährlich zu wackeln, und Sie werden beim nächsten heftigen Treffer vernichtet.

Sobald Sie die Bohrinsel heldenhaft gerettet haben, will Gia einen Kuß. Wenn

Inhaltsverzeichnis

Die Bohrinsel 25
a) romantisch 26
b) unromantisch 26
Die Flugeinsätze 26
Der Cyberia-Komplex
Einlaß 28
Ebene 1 28
Ebene 2 29

Hint Shop – Inh.: Christian von Mellenthin, Sülzgürtel 96, 50937 Köln
Copyright 1995 by Hint Shop

Alle Rechte vorbehalten: Alle in diesem Lösungsheft enthaltenen Daten wurden nach bestem Gewissen erstellt. Trotzdem können etwaige Fehler auftreten. Der Hint Shop übernimmt keine Garantie der Folgen und kann auch keine juristische Verantwortung übernehmen, die aus der Benutzung dieses Heftes entstehen können. Das Lösungsheft mit allen Texten, Listen bzw. Karten darf ohne eine schriftliche Genehmigung durch den Hint Shop in irgendeiner Form von Ausdruck, Kopie oder andere Verfahren nicht reproduziert oder vervielfältigt werden.

„Cyberia" ist ein Warenzeichen von Xatrix Entertainment. „Xatrix Entertainment" ist ein Warenzeichen von Xatrix Interactive Design, Inc. Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Lizenz für „Cyberia": Interplay Productions Ltd. Gelöst und bearbeitet von: Christian von Mellenthin. Pläne: Christian von Mellenthin. Bearbeitung für diese Ausgabe: Karsten Hohage (Lösung), Egon Weisenseel (Pläne).

Sie ablehnen (Pfeiltaste abwärts), dürfen Sie gleich zum Jet gehen. Sollten Sie Gia hingegen einen Kuß geben (Pfeiltaste hoch oder einfach abwarten), wird Santos eifersüchtig und will Sie töten. Knutschereien sind also nur echten Helden zu empfehlen. Das Spielgeschehen verzweigt vorübergehend in den *romantischen* oder den *unromantischen* Weg.



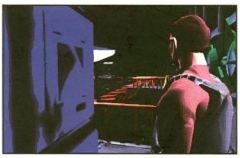
a) romantisch

Gias Kuß hat Sie so richtig umgehauen, und Sie wachen gefesselt wieder auf. Aus der Gefangenschaft können Sie fliehen und sofort die Munition aus Santos Waffe holen. Dafür müssen Sie erst an seiner Leiche vorbei laufen und dann gleich wieder umkehren. Suchen



Sie nun die Leiter, die Sie aus dem Lager nach oben zum Hangar bringt. Steigen Sie diese empor, gehen Sie die Rampe entlang und durch die Tür. Sobald Sie im Hangar stehen, schließen Sie schnell die Tür hinter sich, bevor eine Wache Sie von hinten erledigt (nach rechts drehen und einen Schritt zum Türschloß machen).

Gehen Sie nun schräg auf die Kisten neben der Tür zu, damit Zak in Deckung bleibt. Sie sehen, wie ein Wachmann über Funk erfährt, daß Sie entkommen sind. Warten Sie hinter der Kiste und schießen Sie erst auf ihn, wenn er die Waffe gezogen hat, ansonsten verfehlen Sie ihn. Jetzt müssen Sie noch zum Jet laufen, aber nehmen Sie sich vor der anderen Wache in acht. Gehen Sie hinter den Kisten auf der Startplattform in Deckung und lehnen Sie sich erst nach rechts hinaus, wenn die Wache auf der anderen Seite gerade nicht schießt. Sobald der Wachmann wieder hinter seiner Kiste auftaucht, können Sie ihn erledigen. Wie Sie inzwischen bestimmt bemerkt haben, ist es einfacher Gia keinen Kuß zu geben...

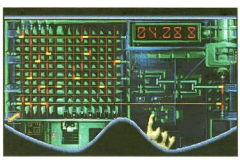


b) unromantisch

Gia ist beleidigt, aber dafür Santos nicht. Er schickt Sie zum Hangar. Also gehen Sie zurück zum Dock und durch die verbleibende Tür zum Aufzug. Nachdem Sie diesen auf „Hangar" gestellt haben, bringt er sie zu Ihrem Flieger. Gehorchen Sie den dortigen Wachen, wenn Sie zu lange hin und her laufen, wird es den Herren zu bunt. So schnell geht's ohne Küßchen...



Steigen Sie nicht direkt in den TF-22 ein, da sich unter der linken Tragfläche eine Bombe befindet, die Sie erst entschärfen müssen – auch wenn Sie Gia nicht geküßt haben. Suchen Sie also die kleine Kiste unter der Tragfläche, Zak schaut sie sich dann automatisch an. Benutzen Sie nun auf jeden Fall die Taste F2, um ein MRI-Bild zu erhalten (MRI = Magnetic Resonance Imaging). Jetzt kommt es darauf an, welchen Rätsellevel Sie gewählt haben.



Leicht: Benutzen Sie von den zwei abgesetzten Schaltern den für den Bewegungs- bzw. Vibrationssensor (den linken). Drücken Sie nicht den Ein/Aus Schalter. Sie werden außerdem eine Reihe mit sieben Schalter sehen, wovon nur einer aktiv ist, also drücken Sie den einzigen aktiven Schalter.

Mittel: Legen Sie den Schalter für den Bewegungs- bzw. Vibrationssensor um. Drücken Sie danach den vierten Schalter von links und danach den zweiten Schalter von links.

Schwer: Drücken Sie den Schalter für den Bewegungs- bzw. Vibrationssensor. Bewegen Sie in der Reihe mit den sieben Schaltern nun den vierten Schalter von links, dann den zweiten von links, dann den ersten von rechts, danach den zweiten von rechts und zum Schluß den dritten von rechts.

Sobald die Bombe entschärft ist, können Sie den TF-22 besteigen und zu Ihrem ersten Flugeinsatz aufbrechen.

Die Flugeinsätze

Nach einem kleinen Plausch mit Devlin geht es sofort ins Getümmel, der Autopilot Ihres TF-22 arbeitet gut, die Zielautomatik ist leider ausgefallen. Achten Sie bei den Einsätzen auf Ihre Schildenergie rechts im Bild und den Ladestatus Ihrer Bordwaffe links. Beide regenerieren sich, wenn sie nicht beansprucht werden.



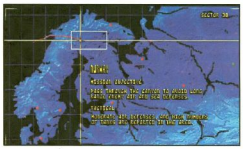
Offenes Meer: Sie müssen auf einem Schlachtschiff einen Lastwagen ausfindig machen und ihn zerstören. Das ist aber nicht ganz so einfach, wie es klingt, da Sie gleichzeitig von Bordkanonen und Jägern unter Beschuß genommen

werden. Sie müssen auf jeden Fall zuerst die Bordkanonen ausschalten, bevor Sie sich um den Lastwagen kümmern. Da die Kanonen nicht leicht zu entdecken sind, könnten Sie mehrere Anläufe brauchen, um die Mission zu schaffen. Der Lastwagen wird durch einen blauen Positionsrahmen markiert.

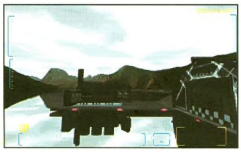
Militärinseln: Hier müssen Sie über



ein gut geschütztes Munitionsdepot fliegen, um ein U-Boot ausfindig zu machen und zu zerstören. Vorerst müssen Sie jedoch die Depots treffen (am besten so viele wie möglich) und sich der vielen Jäger und Schnellboote erwehren. Achten Sie in der Nähe des U-Bootes auf entgegenkommende Raketen. Das Endziel ist der Turm des U-Boots.



Norwegische Küste: Verteidigen Sie sich beim Flug durch den Fjord gegen Hoverfighter und Panzer. Hinter einer Felswand wird ein Luftkissenflieger auftauchen, den Sie scheinbar nicht treffen können. Halten sie trotzdem ordentlich drauf, denn einer von Ihnen beiden wird in einer kurzen Zwischensequenz explodieren. In dieser Mission geht es nur ums Überleben, es gibt kein Endziel.

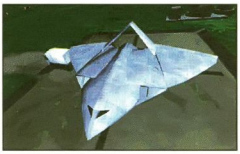


Militärhafen Erzengel: Sie fliegen durch den Hafen, um einen Frachttunnel durch die Berge zu erreichen. Leider müssen Sie vorher einen Schildgenerator außer Gefecht setzen, um den Tunnel zugänglich zu machen. Ihr Bordcomputer wird Ihnen die Meldung „Shield generator in range" machen, wenn der Generator in Sicht ist. Auch hier kommt es auf Schnelligkeit an, da Sie hinter dem Generator eine Kanone ins Visier nimmt.



Frachttunnel: Den Frachttunnel müssen Sie durchqueren. Schießen Sie dabei nicht auf die Tankwagen in den blauen Boxen, sonst gehen Sie mit dem ganzen Tunnel in die Luft.

Zubrovska: Sie sollen hier eine Tankstation erreichen, aber die Basis wird gerade von Kartelltruppen angegriffen. Vermeiden Sie den Beschuß von befreundeten Fahr- und Flugzeugen (blau). Setzen Sie Ihre Waffen gezielt und äußerst sparsam ein, da Sie am Ende des Levels drei Flugzeuge mit Raketen beschiessen werden, für die Sie ordentlich Feuerkraft benötigen werden. Achten Sie aber darauf, den blau markierten Helikopter nicht zu treffen.



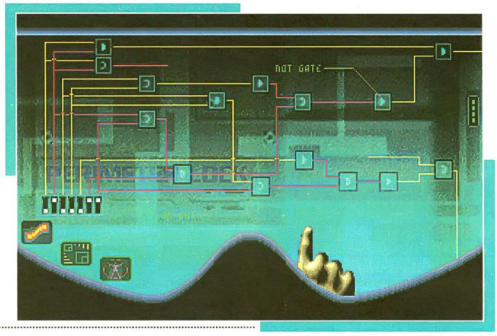


Eisschluchten: Sparen Sie anfangs soviel Waffenenergie wie nur möglich, da am Ende der Mission ein riesiges Flugzeug vernichtet werden muß. Am besten vernichten Sie die kleineren Gegner mit gezielten einzelnen Schüssen (das wird nicht leicht sein). Sobald Sie über dem Wasser eine scharfe Kurve geflogen sind, müssen Sie noch zwei Helikopter und zwei Schiffe vernichten. Achten Sie darauf, daß Ihr TF-22 mit wenig Schaden den Kampf übersteht.

Spielen Sie die Arcadesequenzen im schwierigen Modus, so kann es sein, daß Sie eine weitere Mission erhalten (dies könnte auch schon im mittleren Modus geschehen). Sie fliegen in den Weltraum und sollten sich die Orte merken, wo die Feinde auftauchen und dort schon im Voraus das Fadenkreuz positionieren. So schaffen Sie die Mission im zweiten oder im dritten Anlauf – oder doch erst im vierten...? Sollten Sie einmal auf die Cyberia-Waffe schießen, bekommen Sie unbegrenzt Waffenenergie und können dann schießen was das Zeug hält.

Haben Sie alle Flugmissionen überstanden, gelangen Sie in die Nähe des Cyberia-Komplex. Von dort aus gibt es zwei Wege, um in die Station zu gelangen.





Der Cyberia-Komplex

Einlaß

Nach den Flugmissionen landet Ihr Jet in den Eisschluchten. Sie sollten jetzt sofort loslaufen und möglichst nicht lange irgendwo stehen bleiben, bis Sie die Station erreicht haben. Zak könnte sonst kalte Füße bekommen. Nach ein paar Schritten erreichen Sie eine Gabelung; von hier gibt es also zwei Wege, um in die Station zu gelangen.

1) Wählen Sie den linken Weg, erreichen Sie eine Tür, vor der eine Wache steht. Bleiben Sie in Deckung, bis der Wächter kurz seine Waffe senkt und erledigen Sie ihn in diesem Moment möglichst schnell. Ist die Wache getötet, so stehen Sie in einem Raum, an dessen Ende ein weiteres Puzzle wartet. Stellen Sie die Schalter folgendermaßen ein: oben, oben, oben, unten, unten, unten und oben. Danach betreten Sie den ersten Rundgang des Komplexes. Sie befinden sich auf der Karte also vor dem Schalterraum.

HINWEIS

Auf Seite 31 finden Sie die Pläne beider Ebenen der Station.

2) Gehen Sie bei der ersten Gabelung nach rechts, kommen Sie bald zu einem Ventilator, durch den Sie im richtigen Moment hindurch springen müssen. Da Sie die Verzögerung Ihres Sprungs einkalkulieren müssen, ist der richtige Moment ungefähr der, in dem ein Rotorblatt die Öffnung gerade in zwei Hälften teilt, der also aussieht wie der falscheste aller Momente. In den nächsten Räumen werden Sie durch ein Geräusch fast gelähmt. Halten Sie sich nicht zulange hier auf, sondern laufen Sie möglichst direkt zum Ausgang. Sind Sie lebend herausgekommen, so erreichen Sie den Lagerraum. Verlassen Sie ihn, werden Sie sich ebenfalls im Rundgang der ersten Ebene befinden und zwar vor dem Lagerraum (siehe Karte, Seite 31).



Ebene 1

Versuchen Sie nun die Sicherheitstür im Gang neben dem Lagerraum zu öffnen. Verwenden Sie die Infrarot-Analyse der Blades. Sie werden erkennen können, welche Tasten zuletzt gedrückt wurden und wie lange das her ist. Geben Sie also den Code ein: 2-5-7-1 und drücken Sie die Enter-Taste.



Betreten Sie hinter der Tür den ersten Raum, im Plan bezeichnet als „Agenten". Hier halten sich vier Agenten auf, die Sie eliminieren müssen. Die beiden mittleren müssen Sie sofort nach Betreten des Raumes erwischen (in schneller Folge: Pfeiltaste rechts, Feuer, Pfeiltaste rechts, Feuer). Verstecken Sie sich danach hinter der Kiste, zu der Zak von selber springt, Sie aber noch dafür sorgen müssen, daß er vollständig in Deckung geht (Pfeiltaste rechts). Warten Sie jetzt solange, bis beide Agenten sich geduckt haben. Kommen Sie dann schnell hoch (Pfeiltasten links und oben) und versuchen Sie die Agenten niederzustrecken. Ihre beste Chance ist es, erst den linken Agenten zu erwischen, sich dann nach rechts zu drehen und hoffentlich den verbleibenden Gegner zu erwischen, bevor er Sie erwischt. Mit der Pfeiltaste nach unten können Sie sich zwar wieder ducken, das geht aber oft zu langsam. Diese Actionsequenz ist eine der schwierigsten im

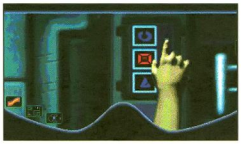


Spiel. Sie werden einige Anläufe benötigen, um alle Agenten zu erwischen. Marschieren Sie nun in den Sicherheitsraum, denn dort werden Sie in Vid-Mails ein Paßwort erfahren, das Sie später brauchen werden. Im Schlafraum lernen Sie in Form eines Posters ein weiteres Paßwort. Wandern Sie nun in den Konferenzraum und probieren Sie erstmal im Vorraum das Gerät auf dem Tisch aus, das aussieht wie ein Aschenbecher. Nach Betreten des Hauptraums warten Sie solange, bis Arnold verschwunden ist. Gehen Sie dann in Deckung und schießen einmal auf den Agenten. Bleiben Sie danach solange versteckt, bis der Agent gerade unter dem Tisch abgetaucht ist. Jetzt müssen Sie sich nur noch nach rechts lehnen und können den Widersacher erwischen, sobald er wieder auftaucht.
Vom Konferenzraum können Sie nun



das „abgesperrte Viertel" erreichen. Marschieren Sie in den Computerraum und geben Sie am aktiven Terminal das Paßwort „Einstein" ein. Lesen Sie alle Daten durch. Das einzige, was Sie sich merken müssen ist der Zugangscode für die Reinigungskraft, bestehend aus drei Symbolen.

Wenn Sie auf dem Gang in Richtung Aufzug gehen, taucht ein Agent auf und wirft eine Granate nach Ihnen. Hier kommt es wieder auf das richtige Timing an. Während Sie an der Tür vorbeilaufen, müssen Sie die Pfeiltaste nach rechts drücken und feuern, sobald sich der Agent im Aufzug auch nur bewegt. Gelingt Ihnen das, landet die Granate im Aufzug statt im Gang. Beeilen Sie sich jetzt, zum Aufzug zu kommen. Geben Sie schnell den Code für die Reinigungskraft ein (untersten Knopf viermal drücken, mittleren Knopf dreimal drücken, obersten Knopf zweimal drücken). Sie müßten dann von oben nach unten einen Kreis, ein Quadrat und ein Dreieck sehen können, den Code, den Sie am letzten Computer gelernt haben. Dank des Codes schließt sich die Tür, und die Granate zerstört nur den Aufzug und nicht Sie. Jetzt müssen Sie sich nur leider einen anderen Zugang zur zweiten Ebene suchen.
Begeben Sie sich zurück in den Lagerraum und probieren Sie, welche Kisten Sie verschieben können. Hinter einer befindet sich ein Lastenaufzug. Sollten Sie in der 2. Ebene einen Agenten sehen, so haben Sie in der 1. Ebene noch



nicht alles erledigt. Überprüfen Sie dann in der 1. Ebene noch einmal alle Räume. Ist keine Wache zu sehen, können Sie den Aufzug benutzen und gelangen in den Halonraum der 2. Ebene.

Ebene 2

Nehmen Sie sich in Acht vor dem Agenten hinter der Glasscheibe, er darf Sie nicht sehen, sonst dreht er Ihnen quasi die Luft ab. Schleichen Sie zum leeren Sauerstoffschrank links neben dem Fenster und warten Sie hier solange, bis der Agent sich seinem Computer zuwendet. Laufen Sie dann an der Glasscheibe vorbei und aus dem Raum, indem Sie nur die Pfeiltaste nach oben gedrückt halten. Gehen Sie im Gang direkt durch die obere Tür zu dem Agenten hinter der Glasscheibe.



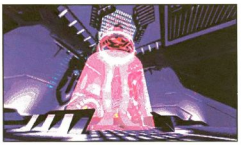
Gehen Sie links hinter der Kiste in Deckung. Sobald der Agent sich duckt, gehen Sie einen Schritt nach rechts und schießen auf ihn, sobald er wieder auftaucht.
Marschieren Sie zu der Tür, die von Wachen bewacht wird (siehe Pläne), betreten Sie von hier aus nicht den Nanotech-Raum, solange Sie die Wachen hinter der anderen Tür nicht ausgeschaltet haben. Sobald sich die Tür öffnet, müssen Sie nach links in Deckung gehen. Da hier vorher nicht gespeichert wird, bleiben Sie im Zweifelsfall in der Deckung und schießen Sie nur, wenn Sie sicher sind, einen Treffer zu landen. Sie können sich noch in der Deckung nach links oder rechts drehen, mit der Pfeiltaste nach oben verlassen sie die Deckung, mit der nach unten ducken Sie sich wieder. Sind beide Wachen in Deckung gegangen, stehen Sie auf und hoffen, daß der Agent nach oben kommt, auf den Sie zielen. Sollte der falsche zuerst auftauchen, so gehen Sie schnell wieder in Deckung. Versuchen Sie nicht, sich im Stehen zu drehen!

Haben Sie beide Wächter erledigt, begeben Sie sich zur Krankenstation. Sie können den Quarantäneraum zwar nicht betreten, aber Sie finden einen weiteren Computer. Schalten Sie an diesem die Ventilatoren im Krankenzimmer ein. Auf dem Videomonitor sollten Sie sehen, wie sich die Lüftungsschächte öffnen und dann wie schwarze Vierecke aussehen. Gehen Sie jetzt zurück in den Halonraum.

Im Nebenraum mit dem Lastenaufzug werden Sie ein lockeres Gitter finden, welches Sie entfernen können. Laufen Sie durch den Lüftungsschacht zur Krankenstation. Da Sie die Belüftung geöffnet haben, können Sie an eine Schlüsselkarte gelangen (bei jedem Stop versuchen, nach links zu drehen, dann zweimal vorwärts, um die Karte zu nehmen).



Begeben Sie sich nun zum Raum mit der Bezeichnung „Nanotech" und aktivieren Sie den Computer. Wie Sie durch eine Vid-Mail erfahren, müssen Sie mit Hilfe einer Nanosonde mindestens eine der verbleibenden Proben des Impfstoffes von den tödlichen Viren befreien. Versuchen Sie sich also an den drei Proben M6 bis M8. Im leichten Modus muß das Endergebnis 50 %, im mittleren Modus 72 % und im schweren Modus 80 % lauten. Um auf diese Zahlen zu kommen müssen Sie die Viren abschießen. Verfehlen Sie aber einige, sinkt die Prozentzahl wieder. Merken Sie sich unbedingt, bei welcher der drei Proben ein ausreichendes Ergebnis



erreicht wurde. Achtung, der Computer meldet Ihnen zwar ein Ergebnis, aber die Wörter „verseucht" und „entseucht" lassen sich schwer unterscheiden. Achten Sie also auf Ihre Prozentzahl! Erst wenn eine der drei Proben entseucht wurde, sollten Sie die Immunisierungskammer betreten.

Da Sie hier von den Viren verseucht werden können, müssen Sie sofort am Computer neben der Impfplattform die Probe auswählen, die Sie zuvor entseucht haben. Gehen Sie dann auf die Plattform, um gegen das Virus immun zu sein. Brauchen Sie für diesen Vorgang zu lang, werden Sie leider etwas mehr als nur eine Erkältung bekommen...

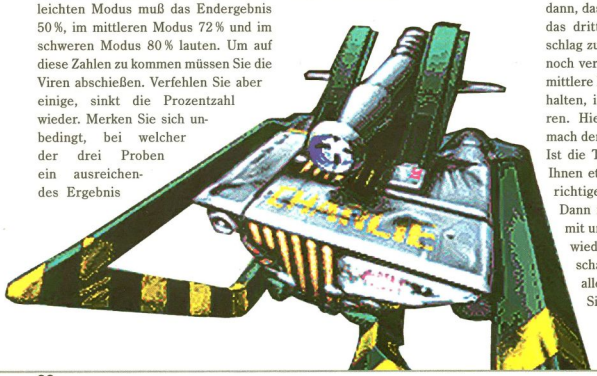
Gehen Sie in den Vorraum zurück. Hier werden Sie den Computer ausfindig machen, von dem aus Sie die Charlie-Sonde steuern können. Wie Charlie zu bedienen ist, sollten Sie in verschiedenen Vid-Mails auf Ebene 2 gelernt haben. Ihre Aufgabe besteht darin, alle Killerorganismen mit der Sonde zu entfernen. Dies ist nicht gerade einfach und eine der schwersten Actionsequenzen. Denken Sie immer daran, daß Sie mit der Enter-Taste eine Extrawaffe auslösen können, die alles in der Umgebung tötet aber auch viel Energie verbraucht. Sobald der Bildschirm schwarz/weiß wird und ein Warnton zu hören ist, sollten Sie diese Taste aber dringend benutzen. Achten sie aber auch auf die Energieanzeige unten im Bild. Lassen Sie auch nur ein Biest entwischen, wird es Sie besuchen kommen. Wenn Sie etwas Zeit haben, so drücken Sie doch einmal den Feuerknopf, wenn die Sonde noch ihren Systemcheck macht. Haben Sie diese Sequenz geschafft, so wartet noch ein schweres Puzzle auf Sie, das in jedem Schwierigkeitsgrad auf gleiche Weise zu lösen ist.

Führen Sie zunächst mit F2 einen Magnetic Resonance Scan durch. Die Tür öffnet sich nur per Gasdruck. Um dies zu erreichen, müssen alle vier Ventile auf die mittlere Position gebracht werden. Dies ist leider nicht so einfach, da die Ventile nur nach oben geblasen werden können und dann mit verschiedenen Geschwindigkeiten nach unten fallen (1 und 3 sinken schneller als 2 und 4). Es ist schwer, hier einen genauen Lösungsweg anzugeben. Aber vielleicht funktioniert diese Kombination: Lassen Sie zuerst alle Ventile herunter gleiten und beeilen Sie sich

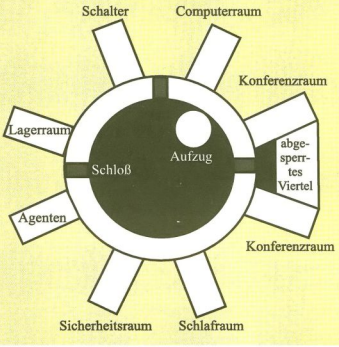


dann, das zweite, das vierte und danach das dritte Ventil auf den oberen Anschlag zu bringen. Jetzt müssen Sie nur noch versuchen, das erste Ventil in die mittlere Position zu bringen und dort zu halten, indem Sie es fein nachregulieren. Hier heißt die Devise: „Übung mach den Meister".

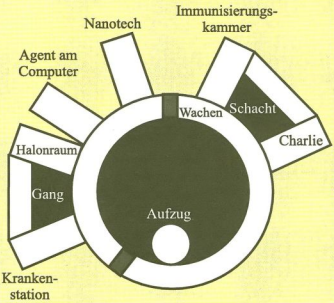
Ist die Tür endlich geöffnet, begegnet Ihnen etwas Seltsames, auf das Sie im richtigen Moment zugehen sollten... Dann folgt noch eine Actionsequenz mit unbegrenzter Feuerkraft, die Sie wiederholen dürfen, bis Sie sie geschafft haben. Sobald der Urheber alles Bösen vernichtet ist, haben Sie das Spiel gemeistert. ENDE



Die Cyberia™-Station 1. Ebene



Die Cyberia™-Station 2. Ebene



Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Hint Shop Lösungshelfer

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM** / Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skulls of the Toltecs
7th Guest/ 11th Hour
Ace Ventura
Alhelm
Al'Qadim
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Amberstar
Anvil of Dawn
Ascendancy
Azrael's Tear
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Battle Arena Toshinden 2
Bazooka Sue
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bing! (PC & AM) (19,95)
Biofarge
Blazing Dragons
Bud Tucker i. Double Trouble
Caesar 2
Casper
Chewy - ESC von F5
Chronicles of the Sword
Clandestiny
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
Congo - The Movie
Conquest of the New World
Creature Shock & Alien Ddy.
Cyberia 1 + 2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Daedalus Encounter
Dark Sun 1 und 2 (je)
Death Gate
Down in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 und 2
DSA 1,2 und 3 (je 24,80)
DSA 1 - Schicksalsklinge
DSA 2 - Sternenschweif
DSA 3 - Schatten über Riva
Dungeon Master 1 + 2 (je)
Ecstatica 1 und 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Elk Moon Murder
Entomorph
Excalibur 2555 A.D.
Eye of t. Beholder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Fugger 2
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Goblins 1 bis 3 (SH)
Golden Gate Killer
Hell-A Cyberpunk Thriller
Hexen (in Planung)
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jagged Alliance 1 oder 2
Jewels of Oracle
Journeyman Projekt 1 + 2
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 6 (SH)
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O' Magic
Knights of Xentar
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 6 (SH)
Leisure Suit Larry 1 - 7 (je)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost in Time - Teil 1 und 2
Maniac Mansion 1 und 2
Menzoberranzan
Might & Magic 3-5 (SH)
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation of J.B.
Myst, Nachtopolis, Lost Eden
Neverhood, The
Normality
Orion Burger
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Prince of Persia 1 + 2 (SH)
Prisoner of Ice
Privateer 1 + 2 & Right. F.
Puppen, Perlen & Pistolen
Quest for Glory 1 bis 4 (SH)
Ravenloft 1 und 2 (je)
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1 und 2
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers
Siedler 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6 (je)
Spycraft
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2
Terra Nova-Strike Force Cen.
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Timelapse
Time Paradox & Ultimate M.
Tomb Raider
Toonstruck
Torin's Passage
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Urban Runner
Veil of Darkness
Warcraft 1 und 2 (SH)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff und the Schnibble
"Z"
Zork:Nemesis/ Return to Zork

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Versandkosten
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM

Hint Shop
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Ständig Neuheiten



Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

SH = Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

Wir führen über 400 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Händleranfragen erwünscht

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.68975-50/-51

Minenspiel



DESCENT erweitert das Repertoire um eine zusätzliche Dimension, die dritte nämlich. Durch die volle Beweglichkeit um 360 Grad gewinnen Ballervergnügen und Spielgeschehen außerordentlich. Zusammen mit der Rasanz und den hohen Geschwindigkeiten, die



DESCENT bietet, wird das Spiel zu einem aufregenden und im wahrsten Sinne des Wortes schwindelerregenden Abenteuer.

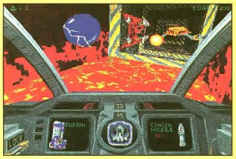
Die Steuerung des Gleiters erfolgt am besten und einfachsten per Joystick, ist aber auch mit Maus oder Tastatur möglich. Ein bißchen Übung muß schon sein, denn die dreidimensionale Bewegungsfreiheit und die hohe Geschwindigkeit von Descent sind anfangs etwas verwirrend. Fluggefühl und Steuerung entsprechen den Eigenschaften eines Flugsimulators, wobei man jedoch ständig durch enge Stollen und Gänge manövrieren muß. Um sich überhaupt im Labyrinth der Schächte zurechtzufinden, ist ein regelmäßiger Blick in die 3D-Automap unverzichtbar. Diese dreidimensionale Karte läßt sich beliebig drehen, vergrößern oder verkleinern – natürlich wird nur der Teil der Mine gezeigt, den Sie bereits erforscht haben. Nach anfänglicher Eingewöhnung werden Sie diese Orientierungshilfe zu schätzen wissen.





Der Spielstand läßt sich jederzeit abspeichern, was Frustrationen vorbeugt, wenn man es mit einem besonders hartnäckigen Gegner zu tun hat oder für kurze Zeit aus den Tiefen interplanetarer Minen ins wirkliche Leben zurückkehren muß. Der Abstieg ins Descent-Universum macht jeden Action-Liebhaber süchtig, zumal sich die Dosis dank Netzwerk- und Nullmodemunterstützung jederzeit erhöhen läßt.





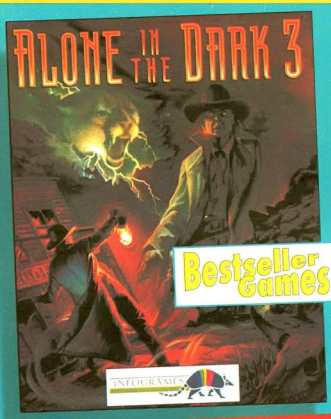
Appetitanreger

Auf der Heft-CD finden Sie eine spielbare Demoversion von DESCENT, deren einzige Einschränkung in der Anzahl der Level und Waffen besteht. Die Systemanforderungen entsprechen weitgehend denen von CYBERIA, wer also unser Hauptspiel betreiben kann, sollte auch mit DESCENT keine Probleme haben. Die Installation können Sie entweder vom CYBERIA-Startmenü (s. Seite 8) aus vornehmen oder aus dem Verzeichnis \DESCENT direkt starten, indem Sie *INSTALL* eingeben. Eine Kurzanleitung mit Tastenbelegung finden Sie auf der nächsten Seite, das vollständige Handbuch wird durch den Befehl *VIEW* am Bildschirm angezeigt.

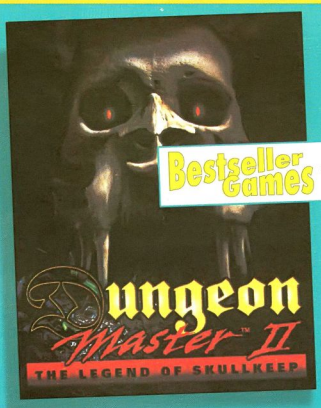


Vorschau auf die nächsten Ausgaben

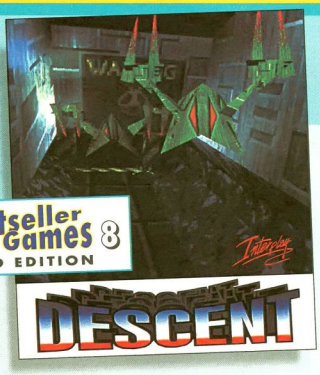
Erscheint Juli '97



Erscheint September '97



Erscheint August '97



Demo-Version auf der Heft-CD



Tastatur

Flugsteuerung

← ↑ ↓ → oder Ziffernblock	Drehung des Schiffs
A	Vorwärts
Z	Rückwärts
Q oder 7 Home	Nach links wenden
E oder 9 PgUp	Nach rechts wenden
1 End	Nach links gleiten
3 PgDn	Nach rechts gleiten
-	Nach oben gleiten
+	Nach unten gleiten
R	Sicht nach hinten (gedrückt halten und loslassen oder kurz drücken)

Primärwaffe wählen

1	Laser
2	Vulkankanone
3	Streufeuerkanone
4	Plasmakanone
5	Fusionskanone

Sekundärwaffe wählen

6	Erschütterungsrakete
7	Lenkrakete
8	Bombe mit Näherungszünder
9	Intelligente Rakete
0	Megarakete

Waffen

Ctrl	Primärwaffe abschießen
Space	Sekundärwaffe abschießen
B	Bombe mit Näherungszünder abwerfen

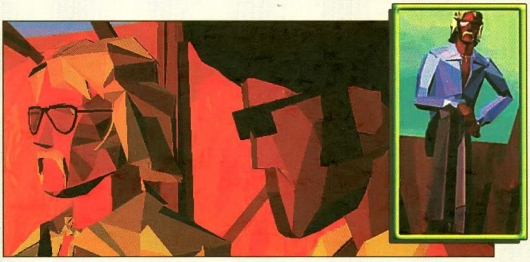
Kurzanleitung ..... Kurzanleitung

Interstate '76

ROAD MOVIE



Irgendwo im Südwesten der USA. Gangster in schwerbewaffneten PS-Monstern machen die Wüste unsicher. Nur zwei Männer, die sich ihnen entgegenstellen, sind übrig. Zwei Männer, gegen die Burt Reynolds ein Waisenknabe ist, Starsky and Hutch keinen Schlag an den Hosen haben und die Dukes of Hazard nicht Auto fahren können...



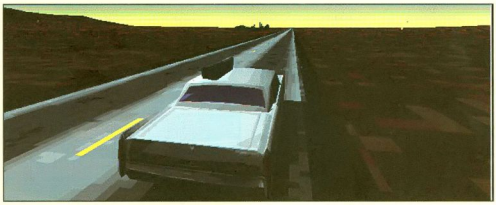
Keine Ahnung wer Starsky and Hutch sind? Noch nie von der Serie Dukes of Hazard gehört? Macht nichts, fassen wir es in Stichworten zusammen: Koteletten, funkig groovender Soundtrack, Schlaghosen, große Kragen an bunten Hemden, Bösewichter, schnelle Autos, der Highway, CB-Funk und coole Sprüche bis zum Abwinken. Das Szenario ist auch bekannt unter dem Namen „die 70er Jahre" und erfreut sich derzeit einer neuen nostalgischen Beliebtheit.

INTERSTATE '76 reitet voll auf dieser 70er-Welle, und es reitet ausgesprochen gut darauf. Die Story um Groove Champion und Taurus ist atmosphärisch so gut gelungen, daß die Mischung aus Autorennen und 3D-Action-Shooter ein gutes Gameplay kaum nötig hätte. Umso erfreulicher ist es, daß INTERSTATE '76 trotzdem alles bietet, was man von einem Spiel seines Genres erwarten kann – manchmal sogar einiges mehr. Activision hat es geschafft, rasante Straßenschlachten und Polygon-Zwischensequenzen so zu kombinieren, daß Story und Spiel gleichermaßen an den Bildschirm fesseln.

Hit the Road

...and feel the groove. Interstate '76 ist bisher nur auf englisch im Handel, und das bleibt hoffentlich auch so. Wie sollte man auf deutsch den Slang des Südwestens darstellen oder gar dessen schwarze und weiße Färbung unterscheiden? Vielleicht als bayerisch und schwäbisch? Lassen wir das... Im Vorspann des Spiels wird der Spieler Zeuge des Mordes an Grooves





Schwester, Jade. Sie hinterläßt dem bis dato friedliebenden Groove Champion ihr Auto und fordert ihn auf, ihre Mission fortzusetzen. In den herrschenden anarchischen Zeiten sind Leute wie einst Jade und nun Groove die einzigen, die für einen letzten Rest Gerechtigkeit sorgen.

Zunächst sollte der frischgebackene Highway-Held auf einem speziellen Areal ein bißchen trainieren. Schon hier wird klar, daß Interstate '76 mehr verlangt als nur schnelles Fahren und Ballern. Ein 4-Tasten-Joystick und die halbe Tastatur sind mit mehr oder minder essentiellen Funktionen belegt, darunter elf Kameraperspektiven, Auswahl der Waffen, Hupe, Licht, Landkarte und Zielerfassungsmethoden.

Sobald Groove sich fit fühlt, stehen diverse Möglichkeiten zur Verfügung. Die Kampagne für Einzelspieler – hier: der Trip – umfaßt über 30 Missionen, die es schon ab der dritten mächtig in sich haben. Außerdem können mehrere Fahrer im Netzwerk, per Internet oder Modem gemeinsam gegen das Böse oder -einander antreten.

Das Spiel findet in einer echten, unbegrenzten 3D-Umgebung statt. Alle Landschaften, Objekte und Fahrzeuge sind dreidimensionale, texturbelegte Polygonobjekte. Die Landschaft quillt zwar nicht über vor Einzelheiten, aber Tankstellen, Bars, Schilder, Büsche usw. sind sofort als solche zu erkennen, und viel mehr gibt's halt nicht in Texas oder Arizona. Zu Spielbeginn entscheidet der Spieler zwischen Fenster oder Vollbild; das Optionsmenü bietet viele Möglichkeiten, die Grafik an die Rechnerleistung anzupassen. Auch auf dem minimalen Pentium 90 laufen die Fahrten mit 120 mph (und mehr) halbwegs flüssig, wenn man auf jegliche Details der Landschaft und des Himmels verzichtet. Auch ohne die Details macht es noch einen Höllenspaß, Rennen durch zerklüftete Canyons zu fahren, dabei Ölspuren und Schlimmerem auszuweichen und nach vorne und hinten MG-Salven oder Raketen zu verschießen. Ob dabei die Verfolger-, Vollbild-, Cockpit oder eine andere Perspektive gewählt wird, ist Geschmacksache.

BALLERN ODER BREMSEN?

Das Motto „Suchen und Zerstören" ist zwar der Leitfaden der Interstate-Missionen, wird aber ergänzt durch Rennen gegen Computergegner oder die Uhr, Schutz- und Rettungsaufträge.



Die Anweisungen kommen per CB-Funk, sind aber jederzeit auf dem Notizblock nachlesbar. Kaum eine Mission besteht nur aus einer dieser Komponenten, meist sind sowohl Geschwindigkeit und Orientierungsvermögen als auch Zerstörungskraft gefragt. Das macht die Wahl der Ausrüstung nicht immer leicht, denn mit der Bewaffnung steigt das Gewicht des Autos, und somit sinken Beschleunigung und Wendigkeit, während sich Bremsweg und Neigung zum Ausbrechen erhöhen.

Zwischen den Missionen wird gespeichert und im Ersatzteillager gestöbert. Nach jedem Kampf bleiben Teile von zerstörten Fahrzeugen liegen, die mitgenommen oder zurückgelassen, eingebaut oder bis zur nächsten Mission repariert werden können. Hier gibt es Bremsen, Stoßdämpfer, Motoren, Reifen



und natürlich Waffen. Den Fahrzeugtyp kann man allerdings nur in Multiplayer-Spielen frei wählen, auf dem Trip ist er vorgegeben.

Das Fahrverhalten der bewaffneten 6- bis 12-Zylinder ist nicht völlig unrealistisch, ein Arcade-Modus ohne Schleudern und Überschläge kann zwar eingeschaltet werden, normalerweise aber muß Groove mitten im Kampf auch noch aufpassen, wo er hinfährt und wie er sich auf welchem Untergrund verhalten sollte. Da wird es schwer, eine der innovativsten Optionen von Interstate '76 zu nutzen: Fährt Groove neben einem Gegner her, kann er sich zur Seite drehen und den Fahrer mit der 45er erledigen, dadurch bleibt das Fahrzeug intakt, und Groove kann es ausschlachten.

Alles in allem gibt es nur ein passendes Fazit zu Interstate '76:

Groovy! KH

KURZINFO

Name:	Interstate '76
Inhalt:	Rennspiel/3D-Action
Hersteller:	Activision
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	ca. DM 90
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95, CD-Laufwerk, Soundkarte
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM,

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Who are the Champions?

In der Saison 1955/56 wurde erstmals um einen Europapokal der Landesmeister gespielt. 1992 wurde das Turnier der sechzehn besten Vereinsmannschaften Europas in CHAMPIONS LEAGUE umbenannt. 1997 macht es Philips Media zum zweiten Mal möglich, den originalgetreuen Wettbewerb am heimischen PC auszutragen. Dabei hat sich seit der letzten Saison einiges verbessert.



Wir haben es also mit einer Fußballsimulation zu tun. Da drängen sich dem PC-Sportler und Fußballfan sofort zwei Fragen auf: Ist CHAMPIONS LEAGUE ein lizenziertes Produkt, oder muß ich mich mit M. Sammel und Gorgi Kreuff zufrieden geben? Ist CHAMPIONS LEAGUE ein actionbetontes Spiel mit grölenden Fans, sechs Kamerapositionen und tollen Spielszenen oder ein Lernprogramm für Vereinsmanager?

Die Antwort auf beide Fragen lautet: Ersteres. UEFA Champions League ist hundertprozentig lizenziert, alle Vereinswappen, Trikots und Spielernamen entsprechen den Originalen, selbst die Fotos der Spieler sind echte UEFA-Portraits. Das Spiel an sich findet auf dem Rasen statt. Taktikmenüs und Kaderlisten dienen nur der Vorbereitung, Spielereinkauf und Finanzen sind nicht Gegenstand des Spiels. Folglich muß sich Champions League 96/97 nicht mit dem Bundesliga Manager messen, sondern mit Spielen wie FIFA '97 oder Euro '96. Es sei vorweggenommen, daß das Spiel dem Vergleich durchaus standhält.

Champions League läuft im DOS-Vollbild, läßt sich aber völlig problemlos aus Windows 95 starten. Die Hardwareanforderungen sind moderat, auf einem Pentium 90 kann das Spiel ohne merkliche Verluste betrieben werden. Bei der Installation fällt jedoch negativ auf, daß die Option Matrox Mystique zwar anwählbar ist, die Unterstützung anderer 3D-Grafikkarten jedoch nicht, obwohl sie als Menüpunkt auftaucht. Der deutsche Vertreiber Bomico verspricht aber, sobald wie möglich einen Patch zur Verfügung zu stellen.

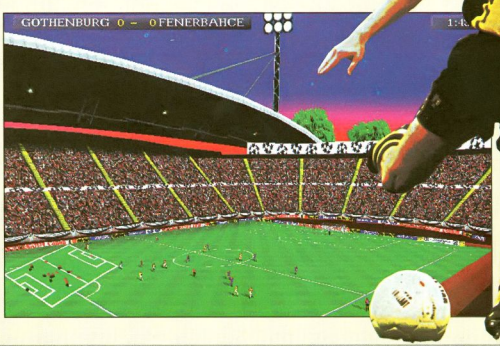
Auch ohne 3DFX bietet Champions League eine hervorragende SVGA-Grafik mit vielen authentischen Details. So besteht die Bandenwerbung nicht aus Texturen, die beim Näherkommen verpixeln, sondern aus einzeln programmierten Objekten, die sogar in letzter Minute noch versetzt wurden, um den Positionen in den Originalstadien zu entsprechen.



Die Animationen der Spieler und Schiedsrichter wurden mit einem 40-Punkte Motion-Capturing-Verfahren erstellt. Die beiden dafür verpflichteten englischen Jugendspieler haben inzwischen auch schon Profiverträge.

Eröffnungsspiel

In Sachen Grafik und Authentizität ist in der Champions League also alles bestens, wenn wir mal davon absehen, daß ein oder zwei Spielerportraits zwar authentisch, aber den falschen Namen zugeordnet sind. Das kann eben mal passieren, wenn alle sechzehn Vereinsmannschaften der Saison 96/97 und zusätzlich 25 europäische und sieben sonstige Nationalmannschaften umgesetzt werden. Übrigens steht auch ein

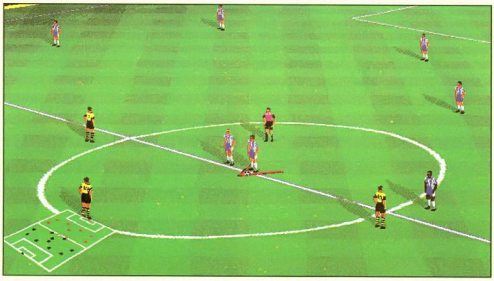


UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Team-Editor zur Verfügung, mit dem frei erfundene europäische Vereinsmannschaften erstellt werden können. Von der Haarfarbe über zwölf spielerische Eigenschaften der Spieler bis hin zum Trikot-Design ist hier alles von Hand einstellbar.

Aber wie verhält sich das Spiel eigentlich, wenn ich die Kontrolle einer Mannschaft übernehme? Und welche Spielarten bietet es?

Nun, zunächst wird zwischen Champions League, fiktivem Welt-Cup, Einzelspiel oder einer „Europaliga" entschieden. Danach hangelt man sich durch einige Voreinstellungs- und Taktikmenüs zum Anpfiff durch. Anfangs ist das auf Grund eines etwas mickrigen Handbuchs unübersichtlich, aber die Menüführung wird bald verständlich. Endlich ist es dann soweit, die Teams laufen ein, die Menge tobt, der Schiri pfeift das Spiel an. Und siehe da, das Spiel läßt sich sowohl mit sechs Tasten der Tastatur als auch mit einem Joystick wunderbar bedienen. Spielerbewegung, Sprint, Tackling, Volley, kurzer Paß zum nächsten freien Mann, hohe Flanke in den Strafraum, Schuß mit Effet, Abschlag oder Abwurf durch den Torwart – alles schnell erlernt, kein Problem und wunderschön animiert. Die Kontrolle können dabei bis zu vier Spieler – zwei an der Tastatur, zwei mit Joysticks – übernehmen, die beliebig auf die jeweils spielenden Mannschaften verteilbar sind.



...und jetzt die Blutgrätsche

Alle Mannschaftssportspiele haben dasselbe Problem: den Wechsel zwischen den jeweils kontrollierten Einzelakteuren, wenn der Ball gerade frei oder im Besitz des Gegners ist. In UEFA 1996/97 laufen computergesteuerte Spieler zwar intelligent mit, aber trotzdem fragt man sich gelegentlich, warum man nur den hinterherhechelnden Verteidiger kontrollieren darf, und nicht den zwischen Stürmer und Tor. Zwar läßt sich die aktive Figur per Knopfdruck wechseln, aber das scheint in jeder Spielsituation auf die zwei oder drei dem Ball am nächsten stehenden oder laufenden beschränkt zu sein. Manchmal kann dieses Verhalten ärgerlich sein, insgesamt aber trübt es den Spielspaß nicht und ist sowieso typisch und verbreitet im Genre.

UEFA Champions League macht wirklich Laune, vor allem mit mehreren Spielern an einem PC, und die kleinen Mängel sorgen eher für einen gelegentlichen Lacher als für Frust. So kann z. B. der Torwart in seltenen Konstellationen ungestraft den Ball außerhalb des Strafraums in die Hand nehmen, oder das Spiel geht nach einem Einwurf kurz im Seitenaus weiter. Aber das sind, wie gesagt, Seltenheiten, die daher tatsächlich eher wie Gags denn wie Ärgernisse wirken.

UEFA 96/97 bietet vom einstellbaren Schiedsrichterverhalten über variable Spieldauer bis hin zur „Realismus"-Einstellung, in der jede Spielverzögerung in Echtzeit abläuft, alle Optionen, die nötig sind, um zwischen 10-minütigem „No Rules"-Fußball und 90-minütigen völlig realistischen Begegnungen umzuschalten.

Das Spiel ist insgesamt durchaus eine Alternative zu seinen Konkurrenten und sowohl Einsteigern als auch PC-Fußballprofis zu empfehlen. KH



KURZINFO

Name:	UEFA Champions League 1996/97
Inhalt:	Fußballsimulation, Action
Hersteller:	Philips Media / Krisalis
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	ca. 90 DM
System:	Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA,
empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM



Magic – Die Zusammenkunft

It's Magic!



Es war einmal vor vielen, vielen Jahren, da lebte jenseits des großen Meeres ein Mann, der mit einer einzigen guten Idee die großen Spielefirmen das Fürchten lehren wollte. Er sammelte all sein Geld und ließ Spielkarten drucken, die er Magic nannte – die Menschen sahen sein Spiel, begannen, wie die Verrückten zu sammeln, und binnen dreier Jahre hatte die kleine Firma Wizards of the Coast den Weltmarkt erobert.



Was wie ein Märchen klingt, ist die wahre Geschichte von Richard Garfield und seinen Getreuen, denen es gelang, mit einer Mischung aus ansprechendem Design und perfekter Ansprache des menschlichen Sammeltriebs aus einem Kartenspiel ein Spieleimperium zu formen. Magic erfreut sich bis heute trotz eines Irrgartens von mehr als 3000 Karten ungebrochener Beliebtheit in der Szene. Daß daraus ein Computerspiel gemacht würde, war abzusehen, doch wie sollte es gelingen, den Anspruch altgedienter Turnierkämpfer mit der Unerfahrenheit totaler Neueinsteiger zu verbinden, und wie sollte der Reiz der Magic-Duelle auf den PC übertragen werden, ohne den Gähnfaktor einer Skatsimulation zu überbieten? Die Zusammenarbeit mit den Simulationsprofis von MicroProse sollte Gewähr für eine perfekte Produktion sein, der große Simulator Sid Meier konnte hier zum Abschied noch einmal alle Register seines Könnens ziehen.

Magic präsentiert sich als bedienerfreundliches Windows 95-Spiel, das umfassende Handbuch deckt alle Aspekte ab. Das Programm selbst besitzt eine vorbildliche Lernoption, die mit einem videoanimierten Holo-Duell zweier Magier in die Kampffunktionen einführt. Im Spiel steht jederzeit eine Online-Hilfe zur Verfügung. MicroProse bietet hier eine beispielhafte Einführung, wie man sie sich bei jedem Spiel wünschen würde.

Doch hat man auch an den Magic-Veteranen gedacht, der jeden Turniergegner mit seinem Ideal-Deck vom Tisch fegt? Magic basiert zwar nur auf etwa 400 Karten (mit Option für spätere Zusatz-CDs), bietet aber etliche exklusiv für das Spiel gestaltete Exemplare, die auch den Veteranen überraschen können. Dazu spielt der Computer in den oberen der vier Schwierigkeitsstu-







Der Karteneditor, Schlüssel zum Sieg

fen nahezu fehlerfrei, so daß Duellsiege gegen hochklassige Endgegner einige Mühe bereiten.

Der Weg nach Shandalar

Magic bietet drei Spiele im Spiel: Der Deckbastler dient dazu, optimierte Spiel-Decks zusammenzustellen. Diese können nicht nur im Duell-Modus eingesetzt, sondern auch übers Internet weitergegeben werden, um Spielstrategien auszutauschen. Aufgrund der geringen Zahl an Karten im Spiel sind diese Decks für echte Turniere allerdings ungeeignet.

Im Duellmodus wird gegen den Computer gespielt. Wahlweise können dabei eigene Decks oder vorgefertigte verwendet werden. Natürlich lassen sich auch Spielstärke und Deck des Computers frei einstellen und damit eine ideale Vorbereitung auf die Härten des Lebens im eigentlichen Computerspiel treffen.

Kern des Spiels schließlich ist das Rollenspiel innerhalb der Magic-Welt, das den Spieler als auserwählten Beschützer auf die Welt Shandalar versetzt. Fünf Orden der weißen, grünen, roten, schwarzen und blauen Magie beschützten einst diese Welt, doch nun machen ihre Oberen gemeinsame Sache mit dem Erzmagier Arzakon und versuchen, Shandalar zu unterwerfen. Der Spieler hat nun die Aufgabe, zunächst die kleineren Finsterlinge zu besiegen, dann die Manaquellen der Städte zu sichern und schließlich die Endgegner zum Kampf zu fordern. Jeder Kampf wird dabei als Magic-Kartenduell ausgetragen, jeder Sieg verhilft zu neuen Karten oder zu Infos für die Lösung der großen Aufgabe. Alle Kämpfe folgen den Prinzipien der Magic-Serie: Ausspielen von Landschafts-Karten verschafft die zum Zaubern nötige Mana-Reserve, damit werden Kreaturen zum Angriff erschaffen, die wiederum durch andere Kreaturen oder Effekte geblockt werden müssen. Jeder Angreifer, der durchkommt, verursacht Schaden an Lebenspunkten. Wenn die Lebenspunkte Null erreichen, ist das Duell und damit eine Karte aus dem eigenen Vorrat verloren. Da jeder Gegner eine starke Affinität zur magischen Grundfarbe seines Ordens besitzt, muß das Deck des Spielers regelmäßig angepaßt werden, um Gegner mit ihren Schwachstellen kontern zu können. Regelmäßiges Feilen am eigenen Deck und sorgsames Umsortieren zwischen unnötigen Reservekarten und dem aktiven Deck sind der Schlüssel zum erfolgreichen Spiel. Außer von Feinden wird die Landkarte natürlich auch von Helfern bevölkert, die in Ortschaften Lebensmittel verkaufen, Karten kaufen oder verkaufen, Tips geben und für die Lösung lokaler Quests Belohnungen aussetzen. Die Befreiung Shandalars erfordert hunderte Kartenduelle und dürfte damit für einige Monate Abwechslung sorgen.



Möge allzeit Mana mit Euch sein!

Konnte schon die erste Begegnung mit Magic faszinieren, so hat das Spiel mit jedem weiteren Tag an Reiz hinzugewonnen. Erst nach Dutzenden Duellen werden die Feinheiten des Spielsystems und des Ineinandergreifens der Kartenfunktionen klar, so daß ständig weiter am idealen Deck gefeilt wird. Unnötig zu bemerken, daß es aufgrund des Zufallsfaktors beim Ziehen der Karten niemals ein ideales Deck gibt. Die Rollenspielhandlung verstärkt den Reiz nochmals. Einsteiger und altgediente Magic-Spieler kommen gleichermaßen auf ihre Kosten, denn was dem Duellmodus für den Veteranen an Herausforderung fehlt, wird durch das Rollenspiel mehr als wettgemacht. Magic ist mit seinen 400 Karten sicher keine Übung für echte Turniere, aber aufgrund der eingeplanten Erweiterungen mit weiteren Sets Garant für jahrelangen Spielspaß. Den Spiele-Heroen um Garfield und Meier ist ein großer Wurf gelungen, mit dem sie wieder einmal Maßstäbe setzen. HJS

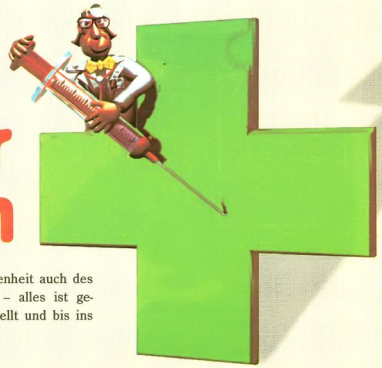


KURZINFO

Name:	Magic – Die Zusammenkunft
Inhalt:	Kartenspielumsetzung mit Rollenspielelementen
Hersteller:	Microprose
Preis:	ca. DM 100
System:	486/100, Windows 95, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Maus, 90 MB Festplatte, SVGA-Grafik, Soundkarte

theme HOSPITAL

KEINE Chance für Simulanten



Sparzwang, Streß und Kassenkater – als Krankenhauschef hat man's nicht leicht. Wie knifflig die Leitung einer stets auf Profit angewiesenen Heilanstalt ist, zeigt das ausgefeilte Schmunzelspiel THEME HOSPITAL. Willkommen unter Weißkitteln und Wackelpetern!

Terror im Privatspital: Der Warteraum quillt über, der Tarnkappenpatient ist unauffindbar und die Heizung ist wieder einmal kaputt. Kein Wunder, wenn die verwöhnten Kunden Ihrer Privatklinik bald den Rücken kehren... Dabei hatte doch alles so gut angefangen. Sie hatten die Grundrisse Ihres Krankenhauses mit OP, Behandlungsräumen und Personalzimmern eingerichtet, Schwestern, Ärzte und Geräte bereitgestellt, auch an Computer, Getränkeautomaten und Toiletten gedacht. Sogar mit Pflanzen haben Sie die Zimmer und Wartezonen versehen, damit die Kranken sich ein bißchen wohler fühlen. An der zu kleinen Apotheke oder dem mangelnden Einfühlungsvermögen Ihres Hauspsychiaters kann es doch auch nicht liegen, oder ..?

Herrlich schräg spinnt der isometrisch in Szene gesetzte Nachfolger der Simulation „Theme Park" den Faden des Hobbywirtschaftlers fort und nimmt den Krankenhausbetrieb auf die Schippe. Der ganz alltägliche Wahnsinn zwischen Aufnahme und OP, das Ringen um die Zufriedenheit auch des quengeligsten Kunden – alles ist gewohnt liebevoll dargestellt und bis ins Detail witzig gestaltet.

Kranklachen gilt nicht

Das isometrische Echtzeitgeschehen in der Klinik nimmt bis auf eine schmale Info- und Iconleiste am unteren Rand fast den ganzen Bildschirm ein. Den braucht man auch, um im Gewimmel der Alltagshektik nicht die Übersicht zu verlieren. Die Uhr tickt gnadenlos, und so müssen Sie schon vor Eröffnung Ihrer Anstalt alles möglichst rationell planen. Das fängt bei der Raumnutzung an (Toiletten sollten unmittelbar an Wartezonen anschließen, die Notaufnahme nicht zu weit vom OP-Saal liegen), führt über Personalentscheidungen (gute Empfangsdamen sind Gold wert, aber ohne Handlanger bricht mangels Wartung, Reinemachen und Pflanzenpflege das System zusammen) und läßt Sie nächtelang über Budget-Engpässen brüten.

Ist alles vorbereitet und das Krankenhaus feierlich eröffnet, kann die Kasse klingeln – wenn Ihre Leute die richtigen Diagnosen finden und nötige Heilmaßnahmen einleiten. Ihre Patienten werden von insgesamt mehr als 30 meist frei erfundenen Krankheiten geplagt, von denen die wenigsten so schön sicht- oder hörbar sind wie die Schmalzstimme, das fesche Grün des Strahlungskranken oder die Mutation mancher Menschen zum kleinen Alien. Auf die Diagnose sollte tunlichst die Behandlung folgen. Wer an Durchsichtigkeit leidet, wird durch den richtigen Schluck aus dem Apothekenfundus geheilt, der Elvis-Verschnitt dagegen



braucht dringend einen Psychiater. Üppigen Haarwuchs wiederum kann nur das teure Elektrolysegerät entfernen. Und der Wackelpeter? Na, der erhält natürlich kurzerhand eine komplette Wirbelsäule!

Immer wieder gilt es, blitzschnell zu entscheiden. Für Notfälle sollten Sie genügend Kapazitäten freihaben, sonst werden nicht alle aufgenommenen Fälle rechtzeitig behandelt. Auch Epidemien können ausbrechen. Ob Sie die melden oder zu vertuschen versuchen, liegt in Ihrem Ermessen – Ihr Ruf leidet in jedem Fall.

Je nach Heilerfolg, Wohlbefinden Ihrer Patienten und Stimmung der Ärzte- und Schwesternschaft steigt Ihr Ansehen unter Kollegen. Das ist bei der Quartals- und Jahresbeurteilung wichtig. Hier wird geprüft, welche Ziele des Abschnitts Sie erreicht haben und ob Sie Aufstiegskandidat für die nächste Spielstufe werden. Wer sich besonders geschickt anstellt und rundum Erfolge verbucht, darf sich am Jahresende eine Auszeichnung für den digitalen Schrank abholen. Ehrensache, daß Ruf und Budget dann auch einen





Sprung nach oben machen. Beim Jahresabschluß erfahren Sie auch, wie Sie im Verhältnis zu Ihren drei Computergegnern, die sich ebenfalls eifrig um Privatpatienten bemühen, abgeschnitten haben.

Kassenhits und Katastrophen

Damit Sie jedoch nicht zu schnell zum Halbgott in Weiß werden, haben die Programmierer einige Tücken eingebaut. Ähnlich wie bei „Theme Park" und Genrevater „Sim City" schlägt gelegentlich unvermutet das Schicksal in Form von Katastrophen zu. Ob im Krankenhaus eine Rattenpest oder ein Erdbeben das kleinere Übel ist, ob ein Boiler-Ausfall schnell behoben und eine Brech-Epidemie verhindert werden kann, liegt auch in Ihren Händen.

Doch keine Panik, wenn Sie zum erstenmal vielstellige Beträge verwalten und über das Wohl und Wehe ganzer Kleinstädte (so kommt es dem Direktor manchmal vor) befinden: Die gewohnt klare Anleitung nimmt Berührungsängste vor Personal und Patienten und weist Sie behutsam ins harte Klinikgeschäft ein. Das wird natürlich mit jedem neuen Spielabschnitt, also jedem neuen Krankenhaus, das zu leiten ist, schwieriger. So müssen Sie auf größeren Grundstücken später Neu- und Anbauten sorgfältig planen, Forschungslabors einrichten und Wissenschaftler verpflichten, um neue Diagnose- und Behandlungsgeräte zu erfinden. Zum Glück sind neun Spielstände speicherbar. Wer es eilig hat, ins Tagesgeschäft einzusteigen, erfährt in der Kurzeinweisung alles Nötige.

Über alles in der Klinik wird akribisch Buch geführt. Sie können jederzeit Patienten- und Personaldaten abrufen, Ihre Behandlungspreise neu festlegen und die Forschungsprioritäten ändern. Geht einmal gar nichts mehr, freut sich der Kredithai schon auf Ihren Besuch, und wenn Ihr Tagwerk getan ist, können Sie einzelne Patienten auswählen und ihnen durch die Klinik folgen. Vielleicht sehen Sie dann besser, wo Getränkeautomaten fehlen oder die Warteschlangen zu lang sind.

Auch wenn Profis die optimalen Routinen bald gefunden haben werden: Witziger kann man kaum in die Welt der Wirtschaft eingeführt werden. Das knuffige, wohldurchdachte Theme Hospital sei Ärzten, Apothekern, Genesenden und Hobbyökonomen wärmstens empfohlen! HH

KURZINFO

Name:	Theme Hospital
Inhalt:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts
Vertrieb:	Kingsoft
Preis:	Ca. 100 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM

Marble Drop

Kugelkoller

KUGELKOLLER

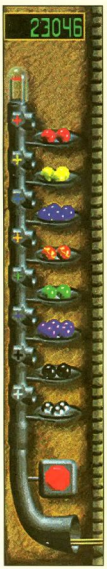
Wer Murmelbahnen im Schlaf berechnet und die vertracktesten Bandenspiele beim Billard hinlegt, der darf sich auf eine neue Knobelei freuen: Marble Drop fordert Ihre grauen Zellen gnadenlos.

Eigentlich klingt es ganz harmlos: In 50 Bildern steigenden Schwierigkeitsgrades müssen Sie Kugeln bestimmter Farbe aus einem Trichter in ihren Auffangbehälter rollen lassen. Doch zwischen Ausgangs- und Endpunkt haben die Programmierer ein Gewirr von Fallen und Schikanen gesetzt, die Kugeln ablenken, sprengen, umfärben oder einfrieren können. Da jeder auf den Weg gebrachte Ball die Bahn der darauffolgenden beeinflußt, gilt es, zahlreiche Züge und Reaktionen der Versuchsanordnung vorauszusehen. Landet nämlich eine Murmel der verkehrten Farbe im Auffangkörbchen, zerplatzt sie wirkungslos.

Weil im Laufe der Bilder zunehmender Schwund zu verzeichnen ist, steht Ihnen von Anfang an eine gewisse Zahl von Murmeln verschiedener Farben zur Verfügung. Weitere können auf Kosten Ihrer Gesamtpunktzahl dazugekauft werden: Murmeln bestimmter Farbe, teure schwarze Alleskönner oder Stahlkugeln, die geopfert werden, um den Weg für den Nachfolger freizumachen. Klar, daß der geringste Murmelverlust das Punktekonto am stärksten in die Höhe treibt.

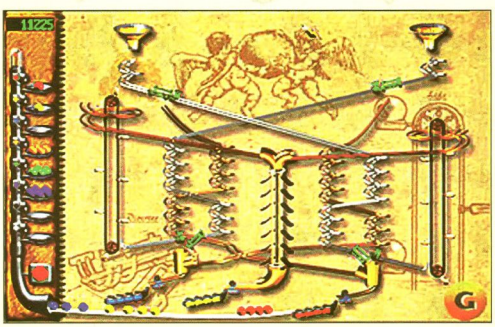
Die Programmierer haben tief in die Trickkiste gegriffen, um die farbenfrohe Fallsucht so knifflig wie möglich zu gestalten. Da gibt es Hämmer, Teleporter und Ablenkungsvorrichtungen, werden bei Kugelkontakt Weichen gestellt oder gar Kanonen gezündet, die Ihre Murmel quer durchs Bild schießen. Ein optischer Genuß, wenn Sie glückliche(r) Besitzer(in) eines 17"-Bildschirms sind, andernfalls wird's ein wenig anstrengend. Alle 50 feingezeichneten Bilder sind von Anfang an frei wählbar, zehn Spielstände lassen sich speichern.

Leider gibt das launig geschriebene, schön übersetzte Handbüchlein nur wenig Aufschluß über die Spielelemente.



Knobelt es sich in den Anfangsbildern noch recht geradlinig, wird später aber eine Abstraktionsfähigkeit auf Niveau des IQ-Klubs MENSA oder endloses, geduldiges Ausprobieren aller denkbaren Kugelkniffe erforderlich. Da helfen weder die knappen Hilfstexte des Programms noch die feingeschwungenen, doch kaum zu entziffernden Sepia-Schnörkel im Spielbild: Der Kinetikkünstler bleibt weitgehend auf sich gestellt.

Schade auch, daß kein Editor zum Basteln eigener Bilder im Spiel enthalten ist, doch das läßt sich angesichts des netten Niedrigpreises verschmerzen. Logiker und Abstraktionsgenies werden Marble Drop lieben; Hobbytüftler sollten zumindest einen Blick darauf werfen. Er könnte der Anfang eines regelrechten Kugelkollers werden. HH



KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Marble Drop
Inhalt:	Denkspiel
Hersteller:	Maxis
Vertrieb:	Avalon
Preis:	Ca. DM 50
System:	486/66, 8 MB RAM, CD-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, 17"-Bildschirm

Ihr Notfallpaket

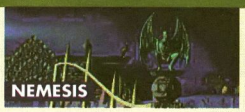
für Windows 95 und Windows NT 4.0



NUR DM 14,80

- **Die aktuellsten Treiber für Windows 95 und NT 4.0!**
- So installieren Sie Windows 95 (und DOS 6.2) richtig!
- Seitenweise Tips und Tricks: Windows-Tuning, Konfigurations-Tricks, u.v.m.
- **Und dazu als Bonus 3 Vollversionen auf der CD-ROM!**

CDA Verlag, Tel.: 07832/979 884, Home-Page: http://www.cda.co.at/cda, E-Mail: redaktion@cda.co.at



Tanz der Talismane



Sir-Tech hat mit seiner Rollenspielreihe „Wizardry" Maßstäbe gesetzt; der Name ist Kult. Jetzt legt das angesehene Softwarehaus sein erstes Fantasy-Adventure vor. Einsteiger sollten die Schwerter wetzen!



Sieben Talismane sind im Reich Galican verschwunden und lassen finsteren Mächten allen Freiraum der Welt, selbige zu unterjochen. Hier können nur Sie noch helfen. Nehmen Sie Ihre erste magische Unterrichtsstunde, schnappen Sie Ihren Rucksack, und ab geht's ins Abenteuer ...

Schritt für Schritt tastet sich der junge Held, Heimkehrer in ein zutiefst bedrohtes Land, durch die Tücken der ober- und unterirdischen Welt. Schnappende Reißmäuler, gierige Schlangenmenschen und garstige Gnome wollen partout verhindern, daß die rettenden Artefakte geborgen werden. Doch Sie sind nicht wehrlos: In der Mischung aus Adventure und Rollenspiel gibt es unterschiedliche Waffen und Rüstungen, acht Angriffs- und Verteidigungs- bzw. Heilzauber sowie jede Menge magischer Gegenstände. Im Laufe Ihres Abenteuers wachsen Ihre Fähigkeiten, und das Inventar schwillt an. Wäre doch gelacht, wenn Sie die Talismane der ausgestorbenen Nitherin nicht doch noch fänden.

Feine Rendergrafiken verschönern die (leider etwas zu häufigen) Echtzeitkämpfe und lassen die Nemesis-Packung auf satte fünf CDs anschwellen. Über dem großen Bildfenster sind der aktive und die erlernten Zaubersprüche aufgeführt; unten sind das Inventar, der aktuelle Spielmodus, Logbuch und Kompaß angeordnet. Hier können Sie auch die automatisch mitgezeichnete Landkarte aufrufen und auf Wunsch Eintragungen vornehmen. Mit Hilfe Ihres Heldenicons können Sie blitzschnell die digitale Garderobe wechseln und zur passenden Waffe greifen.



Adventurefans müssen sich an die vielen Begegnungen der unfreundlichen Art gewöhnen, werden sich jedoch erleichtert klassischen Handlungen wie dem Lesen, Trinken, Kombinieren oder Ablegen zuwenden, sobald der nächste Korridor monsterfrei ist. So sind die Rätsel von Nemesis auch das Schönste am Spiel: „Myst"-iker, aber auch Fantasy-Einsteiger werden viel Freude an den ausgewogenen, nie unfairen Aufgaben und Rätseln haben. Wer dennoch hoffnungslos steckenbleibt, darf im mitgelieferten Handbuch, das eher eine Lösungshilfe ist, nachschlagen. Wenn Sir-Tech sich beim nächsten Spiel deutlicher für eines der beiden Genres entscheidet, dürfte der Freundeskreis noch wachsen. HH





KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Nemesis – A Wizardry Adventure
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Sir-Tech/Virgin
Vertrieb:	Avalon
Preis:	ca. 90 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, ⊙
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 11 08

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch auszeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

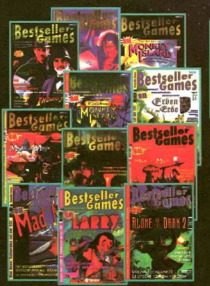
Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80





PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Advanturefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie ca. **20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **kompletten kommerziellen Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem unterstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf das Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei **Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PREMIUM 2.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PREMIUM	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) **mit jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [FP] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [FP] **Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [FP] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ [FP] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

☐ [FP] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*

☐ [FP] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz. /Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalkschacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency · Am Kalkschacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Bitte ausschneiden und einsenden an:



Amber – Reisen ins Jenseits

Psi mal Daumen

Das Übernatürliche, die Welt der Geister und des Spuks bieten Anlaß zu einer Fülle von Spekulationen – und natürlich auch genügend Stoff für ein Adventure. Jedoch wird den paranormalen Phänomenen in AMBER nicht mehr mit Tischerücken oder Kristallkugeln nachgespürt, sondern mit modernster wissenschaftlicher Ausrüstung und logischer Kombinationsgabe.



Schon mal etwas von solch abenteuerlichen Geräten wie „Peek", „Bar" oder „Amber" (Astrale Mobilität Bei Elektromagnetischer Resonanz) gehört? Macht nichts, im Verlauf des Spiels lernen Sie sie kennen und auch anzuwenden. Auf Anraten eines Freundes besuchen Sie in der Rolle des Parapsychologen Ted dessen Kollegin Roxy in ihrem einsamen, abgelegenen Spukhaus, wo sie mit seltsamen Geräteprototypen paranormale Aktivitäten erforscht. Kaum angekommen, wird Ted auch schon mit einer rätselhaften Lichterscheinung konfrontiert. Geht es hier noch mit rechten Dingen zu? Natürlich nicht, und wenig später findet er dann auch seine Roxy: scheinbar leblos liegt sie da, nur mit ein paar Drähten um ihren Kopf, die zweifellos etwas mit ihren Experimenten zu tun haben. Der weitere Verlauf der Story liegt auf der Hand. Auf eigene Faust gilt es nun, das Haus und das umliegende Areal zu erforschen, die rätselhaften Apparaturen zum Funktionieren zu bringen, in die Geisterwelt einzudringen und dort alles wieder ins Lot zu bringen – um der armen Roxy vielleicht doch noch helfen zu können...



Die Geister, die ich rief ...

AMBER präsentiert sich als gelungenes und solides 3D-Adventure in der Ich-Perspektive, von dem man aber keine Wunderdinge erwarten sollte. Gewiß, die Story bietet eigentlich alles, was zünftigen Rätselspaß verspricht, aber so richtig packend gruselige Atmosphäre kommt nur teilweise auf. Das größte Manko sind die oftmals zu leichten Puzzles und der damit verbundene, viel zu kurze Spielverlauf. Ein Durchmarsch in zwei bis drei Nächten dürfte für einen geübten Adventure-Spieler kein allzu großes Problem sein. An der Grafik gibt es nichts auszusetzen (Fotorealismus à la Myst), und ca. 250 Locations und gelegentliche Video-Sequenzen sorgen für optische Abwechslung. Soundtrack und deutsche Synchronisation sind zwar ebenfalls gelungen, schaffen aber auch keine zusätzliche atmosphärische Dichte. Zum Ausgleich sind die Episoden, die in der Geisterwelt handeln und einen spannenden Trip ins Reich des Phantastischen und Übernatürlichen bieten, um vieles besser geglückt. Man schlüpft dabei in die Seelen Verstorbener und muß versuchen, ihnen endgültig den Weg ins Jenseits zu bahnen, ihnen zu ewiger Ruhe und dauerhaftem Seelenfrieden zu verhelfen. Erst wenn dies geschafft ist, kann es auch für die arme Roxy Rettung geben. Fazit: AMBER ist kein Highlight, aber immerhin gute und solide Unterhaltung auf dem Weg ins Nirvana.

MZ



KURZINFO

AUF DER HEFT-CD

Name:	AMBER
Inhalt:	Adventure
Vertrieb:	NBG
Preis:	99 DM
System:	Win95, 486DX2/66 (P100 empf.), 16 MB, Soundkarte, CD-Laufwerk

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

BESTSELLER GAMES GOLD 7 · CYBERIA ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 8/9.

Systemanforderungen

- 386DX25 mit 4 MB RAM
- 4,5 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Joystick empfohlen
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie ❶ auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BG/INSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: CYBERIA

Spielbare Demos: Alarmstufe Rot, Amber, Descent, Marble Drop, Nemesis

Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme, Hexeditor

Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder

Patch: Tomb Raider, 3D FX

BESTSELLER GAMES GOLD 7 · CYBERIA ·

Bestseller Games 7
GOLD EDITION

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 7" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

CYBERIA™

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

CYBERIA™ ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Interplay Productions** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay Productions** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **CYBERIA™** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **CYBERIA™** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 7"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games 7 GOLD EDITION

Produktion STYLE OF THE ARTS GmbH Tel. 0180 - 5671186

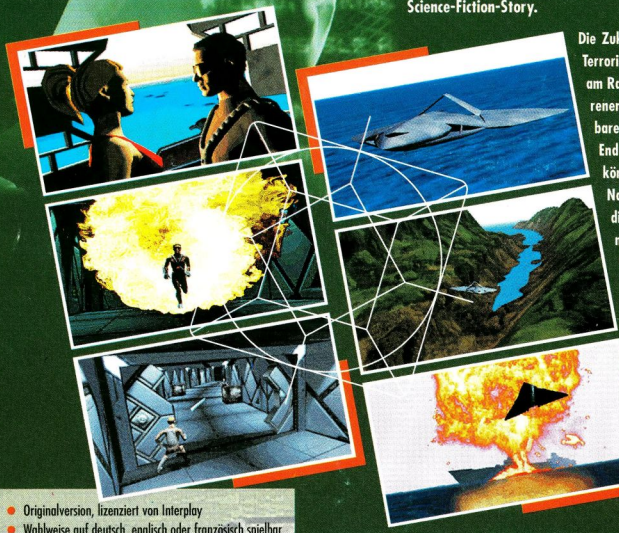


CYBERIA™

Vollversion auf der Heft-CD

Die Welt von morgen ist schon Schnee von gestern... Machen Sie sich bereit für die Zukunft!

Atemberaubende Arcade-Action und rasante Flugsequenzen, immer wieder unterbrochen von kniffligen Rätseln – CYBERIA fordert schnelle Reaktion und Treffsicherheit ebenso wie Spürsinn und logisches Denken. Ein technisch brillantes **Action-Adventure** mit mehreren Handlungsverläufen und Schwierigkeitsstufen, vor dem hervorragend umgesetzten, düsteren Hintergrund einer packenden Science-Fiction-Story.



Die Zukunft wird von weltweit operierenden Terroristen beherrscht, die Menschheit steht am Rande des Untergangs. Unter dem gefrorenen Ödland Sibiriens wurde eine furchtbare Vernichtungswaffe entdeckt, die das Ende der Menschheit heraufbeschwören könnte. Erbaut von den größten Genies der Nanotechnologie und Kybernetik, sollte diese Waffe den Schutz einer neuen Ordnung garantieren. Ihr Codename lautete CYBERIA. Damals war noch Hoffnung unter den Menschen, doch im Jahre 2027 droht CYBERIA, alles Leben auf der Erde auszulöschen. Nur einer kann das Verhängnis aufhalten: ZAK, ein Computerhacker und Cyberpunk. Ausgerüstet mit High-Tech-Waffen und einem hypermodernen Kampfgleiter, macht er sich auf, um das Rätsel von CYBERIA zu lösen.

- Originalversion, lizenziert von Interplay
- Wahlweise auf deutsch, englisch oder französisch spielbar
- Vollständiges, überarbeitetes Handbuch im Heft
- Komplettlösung von CPS und Hintshop
- 11 unglaubliche Action-sequenzen, mehrere Handlungsverläufe
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade
- Hochauflösendes Full-Motion-Video auf dem gesamten Bildschirm, flüssiger und realistischer Bewegungsablauf
- Atmosphärische 3D-Umgebungen mit atemberaubenden Beleuchtungseffekten
- Musik und Soundeffekte von Thomas Dolbys Headspace

Systemanforderungen: IBM-komp. 386SX25, 4 MB RAM, MS-DOS ab V. 3.3 oder Windows 95, VGA, Maus oder Joystick; **empfohlen:** Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick

So urteilt die Fachpresse

ASM (2/95): HIT, 10 von 12 Punkten: „Adventure, Knobeln, Ballern, interaktive Spielfilmsequenzen – Spielerherz was willst Du mehr?"

PC Games (2/95): „Sehr gut" – PC Games Award: „... zeigt auf eindrucksvolle Art und Weise, wie ein Film zum Mitspielen aussehen muß! An diesem Spiel müssen sich in Zukunft alle Konkurrenzprodukte messen."

PC Player (2/95): „Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser, bietet mehr Sequenzen, klarere Grafik und brillante Musik."

Power Play (2/95): 85%, „Super", „Besonders empfehlenswert": ...gelungene Adventure-Action-Mischung mit grandioser Grafik."

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

XATRIX entertainment

Außerdem auf der CD-ROM

Demos aktueller Spielehits und kommerzieller Software

Shareware: Antiviren- und Packprogramme sowie weitere Tools

Vollversionen: Zugangssoftware für Compuserve und T-Online, inkl. WWW-Browser