



BEST OF

SIERRA

Nr. 13
TM

OUTPOST 2



Packende Echtzeitstrategie
und Aufbausimulation um
das Überleben auf einer
neukolonisierten Welt



DEMOS:

STARSIEGE

TEAM FORTRESS
CLASSIC

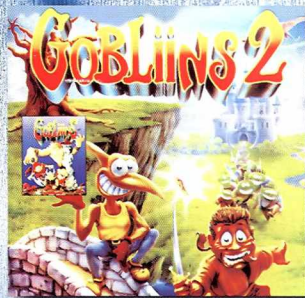
3D-Ultra Pinball:
TURBO RACING

PRO PILOT 99

SPIELETIPS:

ENTHÜLLT

VORGESTELLT:



GOBLINS 2

Begleiten Sie Fingus und Winkle in ein Comedy-Abenteuer auf die
Suche nach dem verschwundenen Königssohn



Inhalt

BoS@havas-interactive.de

EDITORIAL Seite 03

INSTALLATION & START - leichtgemacht Seite 04

Outpost 2, Goblins 2, Demos

OUTPOST 2 - Die hohe Kunst des Überlebens Seite 07

Kampagnen- oder Koloniespiel - Die Spielarten Seite 08

Die richtige Tastaturbelegung für Schnellstarter Seite 09

Tutorial 1 - Die Navigation Seite 10

Tutorial 2 - Die Fahrzeugbefehle Seite 11

Tutorial 3 - Berichte und Informationen Seite 12

Tutorial 4 - Kampffunktionen Seite 13

Tutorial 5 - Fahrzeugbefehle für Fortgeschrittene Seite 14

GOBLINS 2 - Zoff im Zwergenreich Seite 39

Auch Kobolde brauchen Führung - Die Spielsteuerung Seite 40

Goblins geschützt - Der Kopierschutz Seite 41

Goblins 2 komplett gelöst Seite 42

NEUHEITEN

Pharao - Leben und Sterben am Nil Seite 18

Homeworld - Die Suche nach dem Ursprung Seite 20

Starsiege - Die Cybriden schlagen zurück Seite 22

Trophy Buck - Auf der Pirsch Seite 24

Big Fun - Das Kind im Manne Seite 25

Gabriel Knight 3 - Der Schattenjäger ist zurück Seite 26

Team Fortress 2 - Das richtige Teamwork zählt Seite 28

After Dark Games - Der fliegende Toaster Seite 32

STARSIEGE - DAS POSTER Seite 30

Sierra's Entwicklungskiste Seite 33

EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY

Clever & Click - Spielen & Lernen für die ganze Familie Seite 48

Print Artist Junior - Workshop Seite 50

ADDY Junior Natur und Technik - Lernen in 3D Seite 52

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbriefe Seite 06

Was sagt die Presse Seite 38

Intern Seite 46

Planet Sierra Seite 34

Best of Sierra Shop Seite 36

Erste Hilfe Seite 53

Cover CD Seite 56

Impressum Seite 56

Verlosung Seite 58

Liebe Leser,

eine Ferienausgabe wie das vorliegende Heft sollte schon irgendwie etwas mit Urlaub zu tun haben – so jedenfalls der einhellige Tenor unserer letzten Redaktionskonferenz, als es um die Festlegung der Spiele für die neue Ausgabe ging. Doch woher nehmen? Eine Mallorca-Simulation mit in „Motion-Capture-Technik“ gerenderten Briten, die unschuldigen Deutschen den mit „Anti-Aliasing“ modellierten Strandkorb mopsen, und dickbäuchigen Ballermannpolygonen im Echtzeit-Wettsaufen aus der Bierglasperspektive hatten wir gerade nicht greifbar. Den interaktiven San-Francisco-Stadtführer mit implementierter Cable-Car-Rennsimulation gibt es leider genausowenig wie den multimedialen Kurs über die Töpferkunst in Limoges (was, um Gottes Willen, wollen Sie eigentlich in Limoges?).

Also schicken wir Sie dorthin, wo der Pfeffer wächst. Zu einem preiswerten Pauschalpreis verfrachten wir Sie zunächst in die Untiefen des Weltraums und später dann ins Reich der übergeschnappten Koboide. Überlebenswillen sollten Sie schon selbst mitbringen (Sie werden ihn gerade auf Neu-Terra dringend brauchen), Fahrzeuge werden gestellt, Decken zum Einkuscheln sind nicht nötig – dazu haben Sie nämlich gar keine Zeit.

Unser erstes Spiel, Outpost 2, erzählt die Geschichte der letzten Überlebenden der menschlichen Rasse, die sich auf einen lebensfeindlichen Planeten geflüchtet haben und kurze Zeit später in die gleichen

Verhaltensmuster zurückfallen, die sie schon auf der Erde mit Hingabe gepflegt haben: Streit, Mißtrauen und Rechthaberei sorgen dafür, daß die Siedlung in zwei sich unversöhnlich gegenüberstehende Lager zerfällt, die sich bis aufs Messer bekämpfen. Die ideale Ausgangslage für passionierte Echtzeitstrategie-Fans.

Mit Goblins 2, unserem zweiten Spiel, statten wir wieder einmal der Geschichte des Computerspiels einen Besuch ab: Die Hauptrolle spielen zwei Koboide, die ihrem König und dessen Thronfolger zuliebe von einer Gefahr in die andere stolpern und sich mit eifersüchtigen Zauberern, habgierigen Meerjungfern und gemeinen Küchenschaben herumplagen müssen, bevor sie als gefeierte Helden ins Koboldreich zurückkehren können. Doch ich werde Sie nicht in den Weltraum oder ins Koboldreich entlassen – ich sehe doch, wie Sie ungeduldig an der CD-Verpackung nesteln – bevor ich nicht einen dezenten Hinweis auf unser nächstes Heft losgeworden bin. Es gibt nämlich wieder mal was zu feiern! Die BoS wird 2 Jahre alt! Und weil wir schon jetzt in Spendierlaune sind, und Schampus so schlecht in ein DIN-A4-Heft paßt, haben wir uns entschlossen, unser Jubiläum mit einem zünftigen Spiel zu begehen: geplant ist, mit...

Aber jetzt höre ich besser auf – sonst macht unsere neue stellvertretende Chefredakteurin Steffi Pranz, ihre Drohung wahr, und haut mir diesen Manuskriptstapel um die Ohren, wenn ich auch nur ein Wort von dem verrate, was wir uns alles für unsere Jubiläumsausgabe ausgedacht haben! Lassen Sie sich überraschen. Bis dahin wünsche ich Ihnen wie immer viel Spaß mit unseren Spielen

Ihr Karl-Xavier Neubig



Von links nach rechts:

Obere Reihe: Karl-Xavier Neubig (Chefredaktion), Stefania Pranz (stellv. Chefredaktion), Rolf Busch (Redaktion), Anja Wülfing (Grafik)

Mittlere Reihe: Alexandra Hustert (Public Relations), Thomas Schmidt (Redaktion), Oliver Funke (Grafik)

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

Weltraumsphäre oder Comedy-Adventure

Bevor Sie mit der Kolonisation beginnen oder in das Reich der Goblins abtauchen, müssen Sie noch ein paar Kleinigkeiten erledigen.

Aber keine Angst, Best of Sierra steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite.

Outpost 2

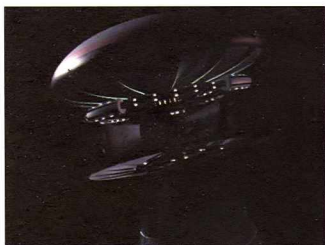
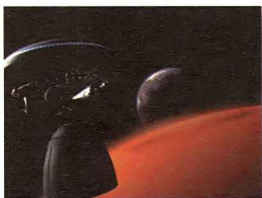
**So kolonisieren Sie Outpost 2 auf Ihrer Festplatte
- die Installation unter Windows 95/98**

Unter Windows 95/98 brauchen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einzulegen und auf das Symbol Outpost 2 zu klicken, um die Installation zu starten. Folgen Sie dann nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm und Ihre Kolonisation kann starten.

Wenn die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten sollte, können Sie die Installation auch manuell vornehmen. Öffnen Sie dazu den Windows-Explorer (Start>Programme>Windows-Explorer), klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM Laufwerk (in der Regel ist es das Laufwerk D:). Nun erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Suchen Sie dort die Datei AUTORUN.EXE (mit dem grauen Sierra-Symbol) und klicken Sie sie doppelt an. Sie können nun in unserem Menü das Spiel Outpost 2 zur Installation und später auch zum Starten auswählen.

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows neu. Danach können Sie das Spiel durch das Outpost 2-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe starten (Start>Programme>Sierra>Outpost 2).

Jetzt steht der hohen Kunst des Überlebens bei Outpost 2 nichts mehr im Wege.



Goblins 2

Wollen auch Sie die kleinen Goblins auf Ihrer Festplatte?

Auch bei den Goblins brauchen Sie unter Windows 95/98 lediglich die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einzulegen und auf das Symbol Goblins 2 zu klicken, um die Installation zu starten. Wenn Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, haben auch Sie Einblick in das Leben eines Goblins.

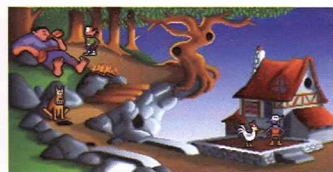
Wenn die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten sollte, kann auch hier die Installation manuell vorgenommen werden. Öffnen Sie dazu den Windows-Explorer (Start>Programme>Windows-Explorer) und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM Laufwerk (in der Regel ist es das Laufwerk D:). Nun erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Suchen Sie dort die Datei AUTORUN.EXE (mit dem grauen Sierra-Symbol) und klicken Sie sie doppelt an. Sie können nun in unserem Menü das Spiel Goblins zur Installation und später auch zum Starten auswählen.

Nach erfolgreicher Installation bedarf es nur noch eines erneuten Startens von Windows - danach können Sie das Spiel durch das Goblins 2-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe starten (Start>Programme>Sierra>Goblins 2).

Start unter DOS:

Starten Sie Ihren Computer im MS-DOS Modus (Start>Beenden>Computer im MS-DOS Modus starten >OK). Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte in das Verzeichnis SIERRA\GOB2, starten Sie die Datei LOADER.EXE, und Goblins 2 wird gestartet.

Jetzt können Sie sich auf Ihre Abenteuer-Reise mit den Goblins begeben.



Brandheiß - Die neuen Demos von Best of Sierra

Bei unseren Demos geht es heute ziemlich actionreich zu - kämpfende Hercs, schießende Roboter, quietschende Flipper und schwindelnde Höhen. Eine Mischung, die bestimmt kein Sommerloch aufreißt!

Starsiege

Starsiege ist die wohl atemberaubendste 3D-Robotersimulation und das erste Kapitel in dem epischen Starsiege-Universum - angefangen von den ersten Cybriden-Kriegen der Earthsiege bis zum Eintritt der abtrünnigen Tribes-Krieger. Diesmal kämpfen Sie sich entweder als menschlicher Krieger oder Cybrid durch die Galaxis. Sie wählen Ihre Missionen und statten Ihre Piloten mit HERCs aus. Jagen Sie Ihre Beute über weite Landschaften, durch befestigte Basen oder kriegszerrüttete Städte.

Sie brauchen mindestens:

Windows 95, Pentium 200 ohne 3D-Beschleuniger, Pentium 166 mit 3D-Beschleuniger, 32 MB RAM, 4xCD-ROM Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, 3D-Beschleuniger (3Dfx-Voodoo empfohlen)

Team Fortress Classic (Vollversion)

Team Fortress Classic ist das neue Multiplayer Add-on für Half-Life, das das Multiplayer-Gameplay mit der Technologie von Half-Life verbindet. In Team Fortress Classic übernimmt jeder Spieler neun Rollen oder Charakterklassen, wie bspw. Arzt, Soldat oder Ingenieur. Er kann sich mit anderen Spielern online zu Gruppen zusammenschließen, oder gegen andere Teams einzelne Gefechte führen. Jede Charakterklasse hat bestimmte Waffen, Fähigkeiten und Spielarten. Sie brauchen mindestens:

Windows 95, Pentium 133, 24 MB RAM, 2xCD-ROM Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (4 MB), Soundblaster oder 100% kompatibel, Maus, 3D-Beschleuniger (3Dfx) Open GL- und Direct 3D wird direkt unterstützt, DirectX 6

3D-Ultra Pinball: Turbo Racing

3D-Ultra Pinball: Turbo Racing ist die neueste Folge der ausgefallenen, erfolgreichen 3D-Ultra Pinball-Serie. Nutzen Sie all Ihre Pinballkenntnisse und Fähigkeiten, um Ihre Wagen erfolgreich über die Rennstrecke zu manövrieren, und sammeln Sie dabei in altbewährter Manier Punkte beim Boxenstop.

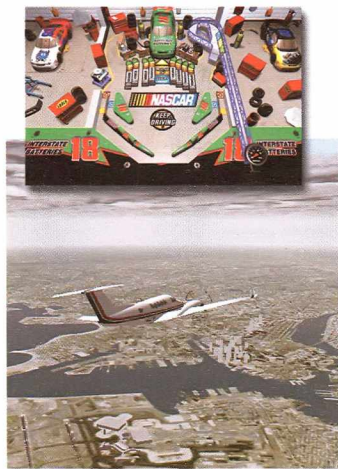
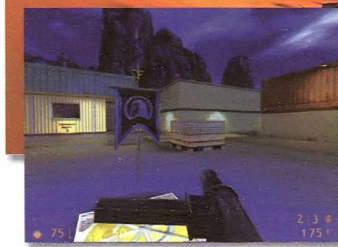
Sie brauchen mindestens:

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Soundblaster oder 100% kompatibel, Maus

Pro Pilot 99

Pro Pilot 99 ist einer der technisch ausgereiftesten und realistischsten Flugsimulationen auf dem Markt. Er wurde entwickelt, um Anfänger behutsam an die Thematik heranzuführen, und gleichzeitig Profis eine geeignete Übungsplattform zu bieten. Basierend auf einer Datenbank aus über 38 Millionen geografischen Punkten bietet Pro Pilot 99 Wahrzeichen, Städte, Flüsse und Autobahnen als Referenzpunkte. Mit 3.500 Flughäfen und 35 photorealistischen Metropolen bietet sich dem PC-Piloten eine schier unbegrenzte Anzahl an Zielen. Sie brauchen mindestens:

Windows 95, Pentium 200 ohne 3D-Beschleuniger, Pentium 166 mit 3D-Beschleuniger, 32MB RAM, 4xCD-ROM Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, 3D-Beschleuniger (3Dfx-Voodoo empfohlen)



Und so installieren Sie:

Alle Demos laufen ausschließlich unter Windows 95/98 und lassen sich bequem durch den Best of Sierra-Installer auf die Festplatte bringen. Alternativ lassen sich die Demos auch manuell installieren:

Bei Pro Pilot 99 genügt ein Doppelklick auf die Datei „Setup“ im Ordner „Demos/ProPilot 99“. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Der Start erfolgt durch das Programm-Symbol „Pro Pilot 99-Demo“ in der Sierra-Programmgruppe.

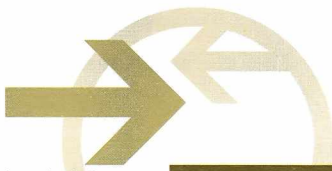
Auch bei Starsiege doppelklicken Sie auf die Datei im Ordner „Demos/Starsiege“ auf der CD. Leider wird während dem Setup keine Verknüpfung im Startmenü von Windows 95/98 erstellt. Rufen Sie die Demo deswegen direkt über den Windows-Explorer auf. Klicken Sie auf Start>Programme>Windows-Explorer. Wählen Sie im linken Fenster Ihre Festplatte C: aus, und wechseln Sie im rechten Fenster in das Verzeichnis DYNAMIX und dann in „Starsiege Demo“. Durch einen Doppelklick auf die Datei Starsiege.exe wird das Spiel gestartet.

Ebenso einfach erfolgt die Installation von 3D-Ultra Pinball: Turbo Racing: Doppelklick auf die Datei „Nascar Pinball.exe“ im Ordner „Demos/Nascar Pinball“ auf der CD. Folgen Sie wieder den Anweisungen auf dem Bildschirm bis das Setup abgeschlossen ist. Der Start erfolgt durch das Programm-Symbol „3D Ultra NASCAR Pinball Demo“ in der Sierra-Programmgruppe.

Um Team Fortress Classic zu installieren, müssen Sie auf jeden Fall eine deutsche Vollversion des Spieles Half-Life besitzen, und auf Ihrem Rechner bereits installiert haben.

Für die Installation von Team Fortress Classic werfen Sie einfach einen Blick in die Read Me-Datei auf der Best of Sierra-CD im Ordner „Half-Life TFC“.

Best of Feedback



Liebe Leserin, lieber Leser,

auch diesmal haben wir wieder viele Wünsche, Anregungen und natürlich auch Kritik erhalten. Wir freuen uns über jede Zuschrift und hoffen, Ihre Vorschläge auch entsprechend umzusetzen. Weiter so! Wahrscheinlich ist Ihnen schon unsere neue e-mail-Adresse aufgefallen: BoS@havas-interactive.de. Keine Angst, es gibt keine Veränderungen oder Unwegsamkeiten. Es bleibt alles wie gewohnt, nur die Endung unserer e-mail hat sich geändert. Also, ran an die Tastatur, Stift oder ähnliche Hilfsmittel der menschlichen Kommunikation!

Ihr Best of Sierra-Team

Hallo Bos-Team,

habe mir gerade die neue Ausgabe vom Kiosk geholt. Wieder echt spitze. Allerdings dachte ich, mich tritt ein Pferd, als ich bei den Bestellungen festgestellt habe, daß Ihr teilweise bereits Lösungen für relativ neue Spiele anbietet. Ich hänge bereits seit März in Harvest of Souls und komme trotz mancher schlafloser Nacht und einiger guter Tips im Forum nicht weiter. FRAGE: gibt es hierfür auch schon eine deutsche Lösung? Bei uns im Handel ist davon nämlich nichts bekannt. Würde mich über Nachricht freuen.

P.S.: Macht weiter so!!
Stefanie Roth

BoS:

Liebe Frau Roth, wir freuen uns, daß Ihnen unsere neue Ausgabe der Best of Sierra wieder so gut gefällt, wir haben uns auch diesmal wieder besonders viel Mühe gegeben (nicht, daß wir das sonst nicht täten). Zu Ihrer Frage nach der Lösung von Harvest of Souls: Wir bemühen uns, immer möglichst schnell Lösungen zu all unseren Spielen anzubieten; so auch zu diesem Adventure. Sie können direkt bei uns (Abteilung Technischer Kundendienst) die Lösung gegen einen Verrechnungsscheck von 10 DM bestellen. Wir hoffen, Ihnen damit ein bißchen geholfen zu haben, und Ihnen weitere schlaflose Nächte zu ersparen.

Sehr geehrtes BoS-Team,

ich bin 15 Jahre alt und habe gerade die Hälfte meines Taschengeldes für ein BoS-Heft verschwendet (ist Ihnen eigentlich schon einmal aufgefallen, daß das BoS-Heft in keinem normalen Zeitschriftenhandel zu finden ist? Wenn schon, dann in so geringer Zahl, daß man sich wirklich darum reißen muß). Sind 75 MHz, 16 MB Arbeitsspeicher wirklich schon normal? Könnten Sie nicht einmal darauf achten, daß die Spiele, die Sie herausbringen, auch für den „Normalverbraucher“ verwendbar sind? Über die Ausgaben 2, 3, 4, 7, 8, 11 habe ich mich gefreut, während mir die Ausgaben 10 und 12 überhaupt nicht gefallen haben (kleine Anmerkung: Ich fand auch die Cover der älteren Hefte wesentlich freundlicher).
Lisa Schell, Hamburg

BoS:

Hallo Lisa, vielen Dank für Deinen Brief und vor allem für Deine Anregungen. Was Deine Frage zum Zeitschriftenhandel angeht, ist es für uns immer interessant zu wissen, in welcher Region unsere Zeitschrift nicht zu finden ist, da wir bundesweit in allen Gebieten gleichmäßig vertreten sein sollten. Wenn Du uns mitteilen könntest, wo genau Du die Best of Sierra nicht gefunden hast, bemühen wir uns, das zu beheben. Zu Deiner Frage, ob 75 MHz und 16 MB Arbeitsspeicher normal sind, müssen wir Dir leider sagen, mittlerweile ja. Trotz allem versuchen wir für unsere Cover-CD Spiele auszusuchen, die nur die Minimalvoraussetzungen benötigen. Die Cover-Gestaltung der Best of Sierra richtet sich immer nach den Spielen, die wir für unsere Cover-CD aussuchen, auch hier sind wir bemüht, abwechslungsreich und für alle Geschmäcker die Motive zu gestalten. Die Best of Sierra Nr. 14 wird wieder eine Jubiläumsausgabe, für die wir ein ganz besonders tolles Cover entwerfen wollen, wir hoffen, daß auch Dir das Cover dann wieder gefällt.

Hallo BoS,

könnt Ihr mir vielleicht bei meinem Problem helfen? Vor ein paar Tagen habe ich mir die neue Best of Sierra Nr. 12 gekauft und stellte leider fest, daß die beiden Spiele INDYCAR RACING II und GRAND PRIX LEGENDS sich nicht installieren lassen, obwohl sich HALF-LIFE, was sich auch auf der CD befindet, installieren ließ. Ich habe Windows 98 und noch nie Probleme mit Sierra-Spielen gehabt.
LUWE ACKERMANN

BoS:

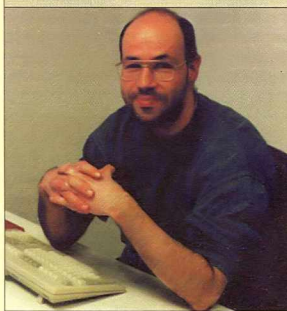
Lieber Herr Ackermann, das von Ihnen beschriebene Problem ist mit sehr großer Wahrscheinlichkeit auf einen CD-Fehler zurückzuführen. Manchmal kann es bei der CD-Pressung zu kleinen Fehlern auf der CD kommen, die dazu führen, daß die CD nicht richtig gelesen werden kann. Bitte senden Sie uns die CD zurück, damit wir Ihnen einen neuen Datenträger zuschicken können (Die Adresse finden Sie im Impressum auf Seite 56). Sollten Sie noch weitere Fragen oder Probleme haben, können Sie sich auch gerne telefonisch an unseren technischen Kundendienst unter der Rufnummer: 06103 - 99 40 40 wenden.

Bitte haben Sie Verständnis, wenn wir Zuschriften aus Platzgründen kürzen müssen.

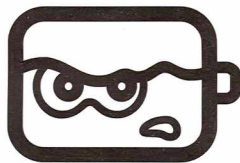
Verlosung Best of Sierra Nr.: 11

And the winner is...

1. Preis Thomas Helbing, Erkelenz



2. Preis Hendrik Bohn, Sievershagen



3. Preis Bianka Koch, Köln



Die hohe Kunst des Überlebens

Die letzten Exemplare der menschlichen Rasse haben nach jahrhundertelanger Odyssee auf einem erfermen Planeten einen Außenposten errichtet und trotzten seitdem so gut es geht den extrem schwierigen Bedingungen. Doch einig sind sie sich deswegen noch lange nicht. Im Gegenteil: Um die Zukunft ihrer neuen Heimat streiten sie sich wie die Kesselflicker.

Die Fans epischer Echtzeit-Strategiespiele werden sich erinnern: 1993 erschien bei Sierra „Outpost“, die Geschichte einer menschlichen Enklave mitten in der Einöde eines lebensfeindlichen Planeten. Die Story war für ein Echtzeit-Strategiespiel wie geschaffen: Einigen wenigen Überlebenden gelingt im letzten Moment die Flucht von der restlos zerstörten Erde. Wie eine Nußschale im Ozean geistert ihr computergesteuertes Raumschiff in der Folgezeit durch das Universum - auf der Suche nach einem Planeten mit ähnlichen Lebensbedingungen wie auf der Erde. Doch irgendwann weiß selbst der Computer nicht mehr weiter - notgedrungen weckt er einen Teil der Besatzung aus dem Kälteschlaf. Angesichts knapper werdender Vorräte muß eine Entscheidung her.

Das Raumschiff landet schließlich auf einem Planeten, der mit der Erde kaum mehr als die Form gemein hat. Er ist öde, kalt, abweisend und ohne jede Vegetation. Trotzdem bezeichnen die Siedler ihre neue Heimat, rettungslos optimistisch wie Menschen nun mal sein können, als Neu-Terra und machen sich anheischig, aus den paar Habseligkeiten, die sie mit auf die Reise genommen haben, einen Außenposten der Menschheit zusammen zu zimmern - Outpost.

Und um das Maß vollzumachen, tauchen sie diesen von Meteoritenstürmen und Vulkanausbrüchen heimgesuchten Flecken Ödnis auch noch auf den klingvollen Namen Eden - Menschen sind halt Romantiker.

Und nun droht ihnen selbst hier der Auszug aus dem (kargen) Paradies, denn die Bewohner der Kolonie sind untereinander tief zerstritten. Auf der einen Seite stehen die Anbeter der Technik, jene also, die sich ihren neuen Planeten nach alter Väter Sitte mit allen Mitteln der Technologie untertan machen wollen. Demgegenüber steht eine zweite Gruppe, die man eher als Fortschrittskeptiker bezeichnen könnte - sie hält es eher für ratsam, sich der unwirtlichen Gegend anzupassen. Auf dem ersten Höhepunkt der Auseinandersetzungen packt diese Gruppe ihre Siedelsachen zusammen und gründet eine zweite Konkurrenzkolonie - Plymouth.

An diesem Punkt setzt Outpost 2 - Geteilte Bestimmung ein. Die Fronten zwischen den beiden Lagern sind mittlerweile völlig verhärtet. Edens Plan, den Planeten einem Terraforming-Prozess zu unterziehen, um aus Neu-Terra endlich eine erdähnliche Landschaft zu machen, empfindet Plymouth als grobe Provokation. Man bricht die Verhandlungen ab und zerstört den einzigen Satelliten, über den beide Seiten bisher noch kommunizieren konnten.

Zwischen den Kolonien herrscht jahrelang völlige Funkstille. Doch dann bahnen sich Entwicklungen an, die beide Seiten unter Umständen zur Zusammenarbeit verdammen: Während in Eden die Technik kurz vor dem eigentlichen Durchbruch eine verhängnisvolle Eigen-dynamik entwickelt, geraten in Plymouth Gesteinsformationen in Bewegung, die sich nach Auffassung namhafter Geologen nicht von der Stelle rühren dürften.

Was die Kolonisten zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Die Erdbeben sind nur die Vorboten einer weit größeren Katastrophe - sie sind der Anfang vom Ende. Und Sie, liebe Leser, stecken wieder einmal mitten drin im größten Schlamassel. Willkommen bei Outpost 2!

OUTPOST 2

GETEILTE BESTIMMUNG

Kampagnen - oder Koloniespiel

Über die verschiedenen Spielarten bei Outpost 2

Als neuer Siedler in Neu-Terra haben Sie die Wahl, ob Sie lieber ein Kampagnen-, ein Kolonie- oder lieber ein Multiplayer-Spiel starten möchten. Wer jetzt nicht auf Anhieb weiß, was es mit diesen Begriffen auf sich hat, muß sich nicht gleich schämen. Wir erklären es Ihnen gerne.

Für Zielbewußte - das Kampagnenspiel

Das gemeine Kampagnenspiel besteht aus einer Reihe verschiedenster Aufträge, von denen jeder einzelne penibel erfüllt werden muß, bevor Sie mit dem nächsten Einsatz fortfahren können. Glauben Sie bloß nicht, daß Sie sich bei den knackigen, für Eden und Plymouth unterschiedlichen Missionen irgendwie durchmogeln können. Unterlassungsünden werden spätestens beim nächsten Einsatz gnadenlos bestraft - wer zu einem bestimmten Zeitpunkt die Entwicklung eines speziellen Waffensystems schlichtweg vergißt, schlittert beim nächsten Einsatz womöglich von einer Verlegenheit in die andere, weil ihm die spielerische Waffe nicht zur Verfügung steht. Spieler mit mäßig ausgeprägtem Kurzzeitgedächtnis sollten sich also die Zielsetzungen im Befehlsfenster unter dem Stichwort **Missionsziele** nochmals näher anschauen.



Eden Magmabrunnern



Wer sich selbst für kampagnenfähig hält, der klickt im Hauptmenü zunächst auf die Option **Neue Kampagne**, entscheidet sich danach für eine der beiden Kolonien und wählt anschließend den gewünschten Schwierigkeitsgrad (einfach, normal oder schwierig). Mit **OK** bestätigen Sie die Wahl, mit **Abbrechen** teilen Sie dem Spiel mit, daß Sie es sich anders überlegt haben und lieber ins Hauptmenü zurückkehren möchten. Ist alles zu Ihrer Zufriedenheit geregelt, öffnet sich das sogenannte **Missionsmenü**. Hier stehen Ihnen fünf weitere Optionen zur Verfügung.

In der Missionsbesprechung erfahren Sie weitere Details Ihres Auftrags. Hinter der schaltfläche **Spezielle Aufgaben** verbergen sich die Einsatzziele, die Sie zu erfüllen haben (schuldiger Umgang mit den Zielen rächt sich immer). Mit dem Unterpunkt **Geschichte** können sich Intellektuelle über den Ablauf der historischen Ereignisse bis hin zum aktuellen Einsatz in Romanform informieren lassen, während die Eiligen unter Ihnen durch Anklicken der Option **Mission starten** ins Spiel einsteigen. Wer nasse Füße bekommt und lieber doch kein neues Kampagnenspiel starten möchte, der klickt auf die schaltfläche **Kampagne beenden** und landet wieder im Hauptmenü, wo ihm erneut alle Wege offen stehen (und er z.B. ein bereits gespeichertes Spiel laden kann).

Für Existenzgründer - das Koloniespiel

Wem das punktgenaue Abarbeiten der Missionsziele zu hektisch ist, der wird sich lieber für ein Kolonie-Spiel entscheiden. Bei dieser Spielform stehen Aufbau und Gedeih der eigenen Kolonie im Vordergrund. Entscheidend für den Erfolg eines solchen Spiels ist entweder das Erreichen eines bestimmten Bevölkerungslimits, oder der Start eines Raumschiffs, mit dem Sie sich davonstellen können, um eine neue Welt zu kolonisieren. Der Schwierigkeitsgrad ist auch hier einstellbar und entscheidet über die Höhe der Minenausbeute, den Grad und die Häufigkeit diverser Naturkatastrophen und die Art und das Ausmaß feindlicher Überfälle.

Klicken Sie einfach auf die Fläche **Koloniespiele**, entscheiden Sie sich für Eden oder Plymouth und eines der Hauptziele. Danach starten Sie Ihre Partie über die Option **Spielen**. Unter **Ergebnisse** finden Sie eine nach Spieldauer geordnete Liste aller Koloniespiele, die Sie bisher

angelegt haben. Wohin Sie geraten, wenn Sie auf **Hauptmenü** klicken, ahnen Sie wahrscheinlich.

Der Mensch lebt nicht von der Mission allein - die Spieleinstellungen

Im Hauptmenü finden Sie die Option **SpielerEinstellungen**, mit deren Hilfe Sie zahlreiche Details einstellen bzw. ein- oder ausschalten können - **Musik** oder **Soundeffekte**, aber auch Grafikdetails wie **Umgebungsanimationen**, **Computereinblendungen** oder **Fahrzeug- bzw. Gebäudeschatten**. Die Computereinblendungen sollten Sie in jedem Falle aktivieren, da Ihnen sonst wichtige Informationen über den Zustand des Bauwerks und die Minensignale entgehen. Die **Spielgeschwindigkeit** läßt sich auf einer Skala zwischen 1 und 10 ebenso regeln wie die **Scrollgeschwindigkeit** (von 1 bis 6). Ein Hinweis für Hektiker: Selbst die höchste Geschwindigkeitsstufe macht aus einem langsamen Sammler keinen Formel-1-Filzler. Wer Outpost 2 bereits häufiger gespielt und seine Spielstände abgespeichert hat, verspürt u.U. keine Neigung mehr, sich zum x-ten Mal das Einführungsvideo anzusehen. Entfernen Sie einfach das Häkchen bei der Option **Beim Start Intro-Avi anschauen** und das Spiel kommt beim nächsten Mal gleich zur Sache. Bereits **erfüllte Missionen** können Sie sich entweder grün markiert anzeigen oder ein für alle mal vom Bildschirm verschwinden lassen.

Der Mehrspielermodus

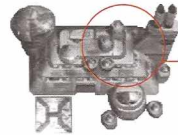
Vom Designer vorgegebene Spielziele zu erfüllen ist eine Sache, gegen einen oder mehrere Gegner aus Fleisch und Blut antreten zu müssen, eine völlig andere. Mehrspielerpartien haben ihren eigenen, ganz besonderen Reiz und geben einem Strategiespiel oft erst die richtige Würze. Outpost 2 hat alles zu bieten, was die Herzen der Multiplayer-Fans höher schlagen läßt: Sie können sowohl übers Internet, via Modem, ein lokales Netzwerk oder ein Nullmodemkabel spielen und so das verregnete Wochenende oder den trüben Büroalltag kräftig aufmöbeln. Aus Platzgründen können wir an dieser Stelle nicht auf alle Einzelheiten der verschiedenen Mehrspieleroptionen eingehen. Wer (wie der Autor dieser Zeilen) eine zünftige Mehrspielerunde dem Einzelspielermodus vorzieht, dem sei das **Online-Handbuch** empfohlen, das wir ebenfalls auf unsere BoS-CD gepackt haben. Hier erfahren Sie mehr, insbesondere über das Internetspiel via **SIGS**, dem Sierra Internet Gaming System, einer speziell für Online-Spiele eingerichteten Seite im weltweiten Netz.



Geschwindigkeit ist keine Hexerei...

...sondern eine Frage der richtigen Tastaturbelegung.
Best of Sierra gibt Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Befehle.

In Outpost 2 geht es vor allem um das Überleben in einer feindlichen Umgebung. Neben den Aktivitäten Ihrer menschlichen Konkurrenten sind es vor allem die Vulkanausbrüche, die sich auf Ihre kleine Kolonie verheerend auswirken können. Besonders bei einem höheren Schwierigkeitsgrad haben Sie alle Hände voll zu tun, um die Schäden halbwegs in Grenzen zu halten. Da geht es zuweilen um Sekunden. Wer sich jetzt mit wenigen Tastaturbefehlen einen Überblick verschafft und dann schnell Entscheidungen trifft, kann sich womöglich spielentscheidende Vorteile verschaffen.



Plymouth Bausatzfabrik



- ### Orientierung auf der Minikarte
- Rechte Maustaste** Schaltflächen der Minikarte versetzen
 - Linke Maustaste** Detailfenster auf den Kartenausschnitt zentrieren
 - + (Plus)** Karte vergrößern
 - (Minus)** Karte verkleinern
 - Auge-Schaltfläche** taktische Perspektive
 - Berg-Schaltfläche** Terrainperspektive
 - Globus-Schaltfläche** zeigt den gesamten Planeten (nur bei bestimmten Karten verfügbar)
 - Landkarten-Schaltfläche** zeigt die Landkartenansicht (nur bei bestimmten Karten verfügbar)



- ### Das Kommandofenster
- <F>** Fabrikbericht anzeigen
 - <L>** Labor- bzw. Forschungsbericht anzeigen
 - <R>** Ressourcenreport
 - <K>** Kommunikationsaufzeichnung
 - <W>** Raumschiff-/Weltraumbericht
 - <G>** Optionenmenü aufrufen
 - <Alt+D>** Liste der Einsatzziele ansehen
 - <Alt+R>** Report der Kolonisten
 - <Alt+M>** Moralbericht überprüfen
 - <Alt+V>** Nahrungsmittelvorräte
 - <Alt+G>** Übersicht über gewöhnliche Metalle
 - <Alt+S>** Übersicht über besondere Metalle (sofern vorhanden)

- ### Das Hauptspielfenster
- Maus zum Bildschirmrand verschieben
 - Detailfenster in Mausrichtung scrollen

- ### Allgemeine Navigationsbefehle
- Mauszeiger über Einheit, ohne auszuwählen
 - Anzeige einer Kurzbeschreibung der betreffenden Einheit
 - Einheit mit der linken Maustaste anklicken
 - Einheit auswählen, Details im Kommandofenster anzeigen
 - Rechtsklick
 - Auswahl aufheben
 - Leertaste
 - Detailfenster springt an den Ort der letzten Mitteilung

- <H>** zurück zur ausgewählten Einheit im Detailfenster
- <Post>** zur Kommandozentrale mit der niedrigsten Nummer
- <Tab>** vorwärts durch die Gebäude/Fahrzeugliste blättern
- <Umschalten+Tab>** rückwärts durch die Gebäude/Fahrzeugliste blättern
- <Strg+P oder <Pause>** Pausenfunktion ein- oder ausschalten
- <Strg+S>** Dialogfenster „Speichern“ aufrufen
- <Strg+L>** Dialogfenster „Laden“ aufrufen
- <Strg+1 bis 9>** Fahrzeug oder Gruppe markieren
- <I> bis <9>** markiertes Fahrzeug/Gruppe auswählen
- <Strg+F+ (F5-F12)** Markierungen auf der Karte anzeigen
- <F5> bis <F12>** im Detailfenster an eine markierte Stelle springen
- Strg-Lincksklick im Detailfenster
- Wegmarkierung setzen (max. 7 Markierungen möglich)
- Linksklick auf Karte mit ausgewählter Einheit
- Standardbefehl (in der Regel „Gehe dorthin“)
- Rückstell Taste
- Zurück zur zuletzt ausgewählten und noch verfügbaren Einheit

Spieloptionen und Einstellungen

Drücken Sie zuerst nacheinander die Tasten <G> und <E>, um sich die Spieloptionen und Einstellungen im Kommandofenster anzeigen zu lassen. Danach können Sie die Einstellungen wie folgt verändern:

- Musik ein/aus bzw. Lautstärke regeln (1-6)
- Soundeffekte ein/aus bzw. Lautstärke regeln (1-6)
- Spielgeschwindigkeit Geschwindigkeit einstellen (1-10)
- Scrollgeschwindigkeit Geschwindigkeit einstellen (1-6)
- Computerangaben Mikroorganismen bzw. Minensignale im Detailfenster
- Umgebungsanimationen
- Gebüdeschatten ein/ausschalten
- Fahrzeugschatten ein/ausschalten



Das Handbuch für intergalaktische Siedler - 1. Kapitel „Die Navigation“...

...das die elementarste aller Fragen beantwortet: „Wo bin ich und was mache ich eigentlich hier?“

Bevor wir Ihnen bei Ihren ersten Gehversuchen in der feindlichen Umwelt von Outpost 2 mit praktischen Tips unter die Arme greifen, noch ein Wort vorweg: Outpost 2 ist ein äußerst komplexes Spiel – wer nach der Installation sofort loslegt, hat in der Regel nach 2 Minuten sein erstes Bildschirmleben ausgehaucht.

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen fünf von insgesamt zwölf „Einführungslehrgängen“, um Sie mit den Gegebenheiten Ihrer Siedlung vertraut zu machen. Die restlichen sieben Tutorials fallen deswegen nicht unter den Tisch: Informationshungrige finden sie im Online-Handbuch auf der CD, das wir Ihnen an dieser Stelle nochmals wärmstens empfehlen wollen. Dort warten auch Informationen über die einzelnen Gebäude, Fahrzeuge und Waffen darauf, von Ihnen abgerufen zu werden.

Klicken Sie nach dem Spielstart im Hauptmenü auf die Option „Tutorials“ und wählen Sie den Eintrag **Tutorial 1: Navigieren mit der Karte** aus der Liste aus. Ein Klick auf die START-Fläche und Sie befinden sich mitten in den unendlichen Weiten von Neu-Terra. Der Bildschirm ist in drei große Bereiche unterteilt: rechts oben befindet sich die Minikarte und das weiße Rechteck darin bezeichnet den Bereich, der in dem großen sogenannten Detailfenster in der Bildschirmmitte zu sehen ist. Die blauen Punkte stellen Ihre Gebäude bzw. Fahrzeuge dar. Am rechten Bildschirmrand sehen Sie das Kommandofenster, mit dessen Hilfe Sie Informationen über den Zustand Ihrer Gebäude und Ausrüstungsgegenstände abrufen, und sich die Ziele Ihres Einsatzes ins Gedächtnis zurückrufen können.



Die Benutzung der Minikarte

Wie eine Minikarte funktioniert, muß man passionierten Strategiepielern wie Ihnen nicht mehr erklären. Einzig die drei kleinen Schaltflächen am unteren Rand sind noch eine Erwähnung wert. Hinter den <>> - und <<< -Tasten verbirgt sich nämlich eine Zoomkamera, mit der Sie den Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern können. Wer das Bergsymbol anklickt, schaltet zwischen der Landschaftsansicht und der taktischen Ansicht hin und her. Sollten Sie sich durch die Position der drei kleinen Icons irritiert fühlen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt innerhalb der Minikarte und positionieren Sie die Icons an eine optisch angenehme Stelle. Wer sich schnell auf der Karte bewegen möchte, der setzt den Mauszeiger in das weiße Rechteck, hält die linke Maustaste gedrückt und bewegt die Maus an den gewünschten Ort. Das Rechteck wird Ihren Bewegungen folgen.

Das Spielfeld - einige Bemerkungen zum Detailfenster

Klicken Sie auf der Minikarte den blauen Punkt an - daraufhin erscheinen im Detailfenster ein Gebäude und unterhalb des Fensters die dazugehörigen Koordinaten. Wenn Sie nun wissen wollen, mit welchem Bauwerk Sie es zu tun haben, setzen Sie den Mauszeiger über das Bauwerk, ohne es anzuklicken. Daraufhin erscheint eine kurze Erklärung. Auf diese Weise lassen sich alle Einheiten auf der Karte identifizieren. Zum Auswählen der entsprechenden Einheit genügt dann ein Klick mit der linken Maustaste.

Ist Ihnen schon aufgefallen, daß die Karte zur Seite hin immer dunkler wird? Bevor Sie jetzt Ihren Monitor ein paar Backpfeifen verpassen oder nach einer neuen Grafikkarte schreien, sagen wir Ihnen lieber gleich, daß dieser Effekt durchaus beabsichtigt ist. Er symbolisiert nämlich den Wechsel zwischen Tag und Nacht. Im Verlaufe eines Einsatzes wird sich dieser Schatten von links nach rechts bewegen, und die Szenerie in Dunkelheit tauchen. Mit den Tasten <>> und <<< Ihrer Tastatur können Sie sich ein Gebäude auch heran- oder wegzoomen - eine gute Methode, um nachzusehen, ob sich vielleicht ein gegnerisches Fahrzeug hinter dem Gebäude versteckt hat.



Markierungen erleichtern die Navigation

Markierungen helfen Ihnen, ein Gebäude schnell und zuverlässig zu erreichen. Besonders bei größeren Kolonien kann man schon mal den Überblick über die Lage der einzelnen Bauwerke verlieren. Eine Markierung setzt dem ziellosen Umherirren durch die eigene Anlage ein Ende. Zentrieren Sie den Kartenausschnitt über dem Gebäude und markieren Sie es, z.B. mit der Tastenkombination <Strg>+F5. Wenn Sie später, aus welchem Grund auch immer, zu diesem Gebäude zurückkehren möchten, genügt ein Tastendruck auf F5, und Sie sind wieder an Ort und Stelle. Mit den Funktionstasten von F5 bis F12 lassen sich insgesamt acht solcher Markierungen vornehmen.

Auswählen und Abwählen von Gebäuden

Den meisten Lesern dürfte diese Technik geläufig sein. Klicken Sie ein Gebäude mit der linken Maustaste an, um es auszuwählen. Daraufhin erscheinen im Kommandofenster zahlreiche Zusatzinformationen über das entsprechende Bauwerk. Das Gebäude bleibt so lange ausgewählt, bis Sie mit einem Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt der Karte die Auswahl wieder aufheben. Besonders praktisch ist in diesem Zusammenhang die <Tab>-Taste - damit können Sie die Gebäude Ihrer Kolonie einzeln auswählen und gleichzeitig „durchblättern“. Und mit der Kombination <Umschalten>-<Tab> blättern Sie einfach wieder zurück.

So, einige grundlegende Verhaltensweisen wären also schon mal geklärt. Das erste Tutorial ist abgehakt. Um diesen Bereich zu verlassen, müssen Sie sich die Zeile mit den 6 verschiedenen Symbolen unterhalb der Minikarte einmal genauer ansehen (eine ausführliche Erläuterung dieser Schaltflächen erhalten Sie im 3. Kapitel unseres Handbuchs für erfolgreiche Weltraumkolonisten). Im Moment müssen Sie sich nur für das ganz rechts gelegene Icon, den Sierra-Berg, interessieren. Klicken Sie ihn einfach an - und wählen Sie aus den sich nun öffnenden Menüs die Optionen „Mission beenden“ bzw. „Zurück zum Hauptmenü“.



Das Handbuch für intergalaktische Siedler - 2. Kapitel „Die Fahrzeugbefehle“...

...das exemplarisch den Umgang mit Fahrzeugen erläutert und deutlich macht, wie man sie wiederfindet. Außerdem behandelt es das immer wieder auftauchende Problem „Wie schalte ich bei diesen Dingen eigentlich den Scheinwerfer aus?“

Zunächst einmal starten Sie auf die mittlerweile bekannte Art und Weise das 2. Tutorial. Danach klicken Sie mit links den Transporter auf den Koordinaten 35, 27 an. Der grüne Energiebalken und der weiße Rand zeigen Ihnen, daß Sie den Transporter gerade erfolgreich ausgewählt haben. Im Kommandofenster erscheinen, wie bei den Gebäuden, erschöpfende Informationen. Wie Sie den Transporter abwählen können, haben Sie ja bereits im 1. Kapitel bei den Bauwerken gelernt: Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt im Detailfenster genügt.



Wie Sie Ihrem Maschinenpark das Laufen beibringen - über den Umgang mit den Statusanzeigen

Wählen Sie einen einzelnen Transporter aus. Daraufhin erscheint im Kommandofenster die sogenannte Statusanzeige. Die besteht (neben einer Abbildung der gewählten Einheit) aus Angaben über den Fahrzeugtyp (Transporter), der Identifikationsnummer (H1 - 03), der Gesamtzahl der momentanen bzw. maximal möglichen Trefferpunkte (z.Z. 400 von 400) und dem Scheinwerfersymbol. Im unteren Bereich des Kommandofensters befindet sich eine Iconleiste, über die Sie Ihrem Transporter Befehle erteilen können (Bewegen, Stoppen, Erztransportroute festlegen). Jeder Befehl erscheint am unteren Bildschirmrand nochmals als Textausgabe mit jeweils einem rot markierten Buchstaben, dem Kurzbefehl auf Ihrer Tastatur (für Bewegen, <T> für Stop und <E> für Erztransport).

Nach Auswahl eines Fahrzeugs klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Karte, um die betreffende Einheit dorthin zu bewegen. Probieren Sie die einzelnen Möglichkeiten einfach aus, um festzustellen, mit welcher Steuerungsart (Maus oder Tastatur) Sie besser zurecht kommen.

Im Gewimmel der eigenen Einheiten ein bestimmtes Fahrzeug wiederzufinden, ist gar nicht so einfach. Aber es gibt ein paar Tricks, mit denen Sie sich helfen können. Entweder Sie rufen Ihre Einheiten mit der <Tab>-Taste einzeln auf - je nach Größe Ihrer Kolonie kann das aber ein Weilchen dauern. Sollten Sie ein ausgewähltes Fahrzeug aus den Augen verloren haben, gibt es ein probates Mittel, es sofort wieder auf den Plan zu rufen, sprich im Kartenausschnitt erscheinen zu lassen - die Taste <H> auf Ihrer Tastatur.



Zwei interessante Schaltflächen haben wir Ihnen noch nicht vorgestellt. Da wäre zum einen das **Scheinwerfer-Icon**, das sich in der Statusanzeige rechts neben der Identifikationsnummer befindet: Wie die Gebäude auch, verfügen die Fahrzeuge über Scheinwerfer, die Ihnen die Orientierung bei Nacht erleichtern. Schalten Sie mal spaßeshalber bei einem Transporter das Licht aus, und wählen Sie ihn danach ab. Sie werden Mühe haben, Ihren Transporter im Detailfenster noch zu erkennen. Lediglich auf der Minikarte ist er nach wie vor als blauer Punkt zu sehen. Außerdem fährt er nur noch halb so schnell, aber ohne Licht bretern Sie in stockfinsterner Nacht ja auch nicht mit hundert Sachen über die Feldwege. Der Vorteil des Scheinwerfers ist taktischer Natur: Wer bei Nacht mit seinen mobilen Einheiten angreift und dabei auf die Festtagsbeleuchtung verzichtet, kann gerade in Mehrspielerrunden seinen Gegnern eine böse Überraschung bereiten.

Zu erwähnen wäre darüber hinaus auch die Selbstzerstörungsfunktion der Fahrzeuge, die Sie mit dem Icon im Kommandofenster aktivieren können. Eine hilfreiche Funktion für alle, die ihren Feinden nicht den kleinsten Triumph gönnen, oder selbst mit einem schrottreifen Fahrzeug noch Schäden beim Gegner anrichten wollen - Einheiten, die sich selbst zerstören, verschaffen sich mit der finalen Explosion nämlich noch mal einen starken Abgang.



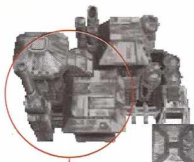
Die Gruppenauswahl von Fahrzeugen und wie man sie wieder aufruft

Die Auswahl einer ganzen Gruppe dürfte aus vergleichbaren Spielen ebenfalls hinlänglich bekannt sein. Ein Beispiel: Setzen Sie den Mauszeiger auf den Punkt 33, 25, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Maus nach rechts. Wenn Sie auf Punkt 45, 30 wieder loslassen, haben Sie mit dem gezogenen Rahmen alle drei Transporter ausgewählt. Fahrzeuggruppen lassen sich aber auch mit der <Umschalten>-Taste auswählen. Klicken Sie einen der Transporter an und halten Sie dabei die <Umschalten>-Taste gedrückt. Mit jedem weiteren Klick auf andere Fahrzeuge können Sie die Gruppe vergrößern (bis auf maximal 32 Einheiten). Wer ein Fahrzeug aus einer existierenden Gruppe ausschließen will, der klickt die gewünschte Einheit bei gedrückter <Umschalten>-Taste erneut an.

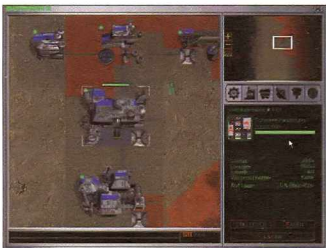


3. Kapitel „Berichte und Informationen“...

...das sich ausführlich mit dem Berichtswesen in Ihrer Kolonie beschäftigt. Alle wichtigen Vorgänge landen in Berichtform umgehend auf Ihrem Bildschirm. Schließlich sollen Sie sich nicht hinterher mit einem „Mir sagt ja keiner was!“ herausreden können.



Eden Hochafen gewöhnlicher



Unsere dritte Lektion beschäftigt sich mit der Symbolleiste zwischen der Minikarte und dem Kommandofenster. Hinter diesen Symbolen verbergen sich (von links nach rechts) Fabrik-, Labor-, Ressourcen-, Kommunikations- und Weltraumberichte. Mit dem sechsten und letzten Icon öffnen Sie das Spieloptionenmenü, mit dessen Hilfe Sie sich über die Einsatzziele und das Online-Handbuch informieren, Einstellungen ändern oder den Einsatz abbrechen können. Jeder einzelne Bericht läßt sich nicht nur über die Iconleiste, sondern natürlich auch (schneller) über einen Tastaturbefehl aufrufen. Welchen Buchstaben Sie wählen müssen, entnehmen Sie der Statusleiste am unteren Bildschirmrand.

Der Zustand Ihrer Fabriken

Klicken Sie den Knopf „Fabrikreport“ an (oder drücken Sie die Taste <F>) und lassen Sie sich einen Überblick über alle vorhandenen Fabriken geben (in unserem Beispiel besitzen Sie eine einzige). Nehmen wir mal an, Sie möchten nun Details über Ihre Gebäudefabrik in Erfahrung bringen. Im Moment wissen Sie ja nur, daß sie zur Zeit keinen Auftrag hat. Klicken Sie also auf die Gebäudefabrik Nr. 1-01 und danach unten auf Details (ein Doppelklick auf eine der im Bericht aufgeführten Fabriken tut's auch): Nun erkennen Sie, daß dieses Werk aktiv und der Energielevel optimal ist, und daß vier Arbeiter, aber kein einziger Wissenschaftler in der Anlage schiefen. Von sechs möglichen Bausätzen ist kein einziger auf Lager. Den Jungs im Werk muß ziemlich langweilig sein.

Berichte aus der Retorte - der Laborreport

Klicken Sie nun das Mikroskop-Symbol an (oder drücken Sie <L>) und lassen Sie sich den Laborbericht geben. Es erscheint die Mitteilung, daß Ihr Labor der Klasse 1 zur Zeit keine Forschung betreibt. Ein Doppelklick auf den Eintrag im Kommandofenster und Sie erfahren weitere Einzelheiten: Ihr Labor beschäftigt im Moment einen Arbeiter und keinen Wissenschaftler (die Herren sind anscheinend auf irgendeiner Konferenz). Wenigstens gibt es in bezug auf die Energieversorgung nichts zu meckern. Durch einen Klick auf „Themen“ erhalten Sie einen Überblick über die Projekte, an denen Ihr Labor zur Zeit arbeitet. Dummerweise bleibt das Kommandofenster daraufhin schwarz. Das liegt nicht an Ihrer Grafikkarte, sondern schlicht daran, daß der Laborant offenbar eine ruhige Kugel schiebt.

Was haben Sie denn so alles auf Lager? - der Ressourcenbericht

Mit einem Klick auf die Lore oder auf die <R>-Taste öffnen Sie Ihren Ressourcenbericht. Der gibt nicht nur detailliert Auskunft über jedes einzelne Gramm Material, daß Sie in Ihren Lagern deponiert haben, sondern auch darüber, wieviel Leute sich insgesamt in Ihrer Kolonie rumtreiben. In Ihrem konkreten Fall sind das 22 Kolonisten, kein freier Arbeiter, 1 Wissenschaftler (den hat man wohl vergessen, zur Konferenz einzuladen), der Morallevel liegt gleichbleibend bei 75. Sie verfügen über ausreichende Nahrungsmittelvorräte und produzieren auch welche, Ihre Metallvorräte sind respektabel (9000 Einheiten) und Sie sind stolzer Besitzer einer Mine und eines Schmelzofens, Edelmetalle? Fehlanzeige. Genauere Informationen (Anzahl der Kinder etc.) erhalten Sie durch einen Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag oder durch folgende Tastaturbefehle: <ALT+K> für Kolonisten, <ALT+M> für Moral, <ALT+P> für Energie, <ALT+N> für Nahrung,

<ALT+D> für gewöhnliche Metalle und <ALT+S> für Edelmetalle (sofern vorhanden). Mit einem Klick auf den Befehl „Zusammenfassung“ kehren Sie zum herkömmlichen Ressourcenbericht zurück.

Der Zentralcomputer spricht mit Ihnen - der Kommunikationsbericht

Diesen Bericht öffnen Sie entweder mit einem Klick auf das Satellitensymbol oder mit der Taste <K>. Sie erhalten dann ein Protokoll aller Nachrichten, die der Savant-Computer an Sie weitergereicht hat (in Mehrspielerrunden erscheinen hier die Mitteilungen Ihrer Konkurrenten). Scrollen Sie mit den Abwärts/Aufwärts-Tasten des Kontrollfelds durch die einzelnen Nachrichten. So erfahren Sie beispielsweise, daß in Ihrer Kolonie gerade ein Arbeiter und ein Wissenschaftler gestorben sind (der eine wahrscheinlich aus Langeweile, der andere aus Gram über die Nichteinladung zur Konferenz). Ganz zu Beginn des Tutorials erhielten Sie die Nachricht über seismische Aktivitäten (wenigstens einer, der hier was tut). Doppelklicken Sie auf den entsprechenden Eintrag, und das Detailfenster zeigt Ihnen diensteifrig den Ort des Geschehens.



Wo Sie sonst noch Informationen sammeln können - Spieloptionen und Statuszeile

Mit dem letzten der sechs Icons, dem Sierra-Logo (<S>), rufen Sie ein Menü mit vier weiteren Optionen auf. Besonders die Missionsziele werden Sie häufiger aufrufen: Hier verschaffen Sie sich einen schnellen Überblick darüber, was Sie bereits bewältigt (grüne Schrift), und was Sie noch vor der Brust haben (rote Schrift). Mit <ALT+D> läßt sich dieses Fenster sofort öffnen. Die Statusleiste am unteren Bildschirmrand besteht aus zwei Zeilen: Die obere zeigt entweder die Koordinaten oder die Berichtsform an (je nach dem, ob sich der Mauszeiger über dem Detailfenster oder über einem der Icons befindet), die untere Zeile enthält die Nachrichten des Savant-Computers. Ganz rechts steht noch ein Hinweis über Ihre aktuellen Metallvorräte (z.Z. 9000 Einheiten). Umfassend informiert wie Sie sind, können Sie nun getrost zum Angriff übergehen.

Das Handbuch für intergalaktische Siedler - 4. Kapitel „Kampffunktionen“ ...

...in dem Sie Ihren Mitkolonisten und sich selbst zum ersten Mal was auf den Pelz brennen können.

Starten Sie wie gehabt Ihr Tutorial, diesmal die Nr. 4 „Kampffahrzeuge und Gebäude“, und drücken Sie danach so lange die <Tab>-Taste, bis Sie den Laser-Lynx Nr. 1-01 ausgewählt haben. Dann halten Sie den Mauszeiger über den feindlichen Transporter bei den Koordinaten 51, 36. Sie werden sehen, daß sich Ihr Bewegungscursor in einen stättlichen Angriffscursor verwandelt. Zudem hat sich die Iconleiste des ausgewählten Kampffahrzeugs etwas verändert. Der Lynx fährt bis auf Feuerreichweite an den Transporter heran und eröffnet das Feuer. Geben Sie ihm den Befehl, das Feuer zunächst einmal einzustellen. Sie wollen nämlich wissen, in welchem Zustand sich der feindliche Transporter befindet. Halten Sie dafür einfach den Mauszeiger über die fragile Einheit und schauen Sie sich die Stärke-Anzeige des Transporters an. Der rote Balken zeigt überdeutlich, daß dieses Fahrzeug schon bessere Tage gesehen hat. Machen Sie dem ein Ende. Wenn Sie wollen, können Sie dieses neckische Spielchen beim zweiten feindlichen Transporter wiederholen, aber weil Sie sich ja ernsthaft fortbilden möchten, lassen Sie ihn besser in Ruhe und greifen Sie sich zur Abwechslung einmal selbst an. Bei den meisten Strategiespielen ist das nicht möglich - bei Outpost 2 schon.



Der Wachposten wird erst mit seinen Attacken aufhören, wenn Sie ihm das mit dem „Stoppen“-Befehl verbieten oder ihn gleich ganz „stillegen“. Ein Kampffahrzeug wie der Laser-Lynx kann sich aber auch wehren. Erteilen Sie ihm über das Angriffssicon den entsprechenden Befehl, und er wird versuchen, den eigenen Wachposten auszuschalten. Schießen Sie ruhig noch eine Weile, ohne eines der beiden Objekte zu zerstören. Schließlich wollen wir mit beiden ja noch ein bißchen üben - wie man eine Bewachung durchführt, zum Beispiel. Wählen Sie hierfür im Kommandofenster des Lynx das „Bewachen“-Symbol (einen Schild mit vier Pfeilen) und klicken Sie danach Ihre Kommandozentrale an.



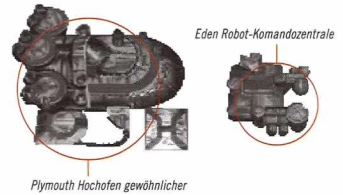
Noch ein Wort zu den Wachposten: Die können selbst dann noch gefährlich werden, wenn sie völlig am Ende sind. Der Grund: Zerstörte Wachposten pflegen zu explodieren - wer sich im sicheren Gefühl des Sieges zu nah an einen Wachposten herangepirscht, kann durch umherfliegende Trümmer selbst Schaden erleiden. Halten Sie also respektvollen Abstand - schwerbeschädigte Wachposten sind nur mit äußerster Vorsicht zu genießen.



Besonders der Wachposten hat es dem Lynx angetan. Wachposten sind weder Menschen noch Roboter, es sind Gebäude, die sofort losballern, sobald ein feindliches Objekt in Reichweite gerät. Wer dem Wachposten aber über die Angreifen-Taste unten im Kommandofenster den Befehl gibt, sich über eigene oder verbündete Einheiten herzumachen, der kann dies tun (wenn's ihm denn Spaß macht).



Der Lynx fährt auf die Zentrale zu und wird nun auf jeden Gegner losgehen, der sich anheischig macht. Sie anzugreifen. Mit dem Befehl „Position halten“ (Schild-Symbol) und dem Anklicken einer bestimmten Stelle auf dem Spielfeld, sagen Sie Ihrem Lynx, daß er sich zu dieser Position bewegen und so lange dort bleiben soll, bis er selbst angegriffen wird.



Plymouth Hochofen gewöhnlicher

Sie können Ihren Lynx aber auch auf **Patrouille** schicken. Klicken Sie im Kommandofenster auf das ganz rechts liegende Icon mit den Pfeilen, die einen Kreis beschreiben. Daraufhin werden Sie in der Statuszeile (unterer Bildschirmrand) aufgefordert, auf der Karte zunächst einen Start- und dann einen Endpunkt für die Patrouille festzulegen. Haben Sie das mit zwei einfachen Mausclicks erledigt, kommt der Lynx in Fahrt und pendelt so lange zwischen diesen beiden Fixpunkten hin und her, bis Sie ihm einen neuen (und vielleicht abwechslungsreicheren) Auftrag erteilen.

Das Handbuch für intergalaktische Siedler - 5. Kapitel „Fahrzeugbefehle für Fortgeschrittene“ ...

...in dem Sie u.a. erfahren, was Robo Dozers so alles wegputzen und, wie man mit Wegmarkierungen umgeht, Gruppen zusammenstellt bzw. Fahrzeuge repariert. Außerdem lernen Sie endlich die sagenumwobene Geheimwaffe von Plymouth kennen.



Plymouth MHD Generator



Der Traum jedes Stadtplaners - der Robo Dozer und der Straßenbau

Robo Dozers sind die Bulldozer der neuesten Generation und machen aus felsigem Gelände toprebene Straßen. Wählen Sie im 5. Tutorial den Robo Dozer auf 46, 32 aus, und schauen Sie dem Helden der Landstraße mal bei der Arbeit zu. Im Kommandofenster erscheint ganz rechts ein Bulldozer-Icon, mit dem Sie dem schweren Gerät den Einsatzbefehl geben können. Danach wandern Sie mit der Maustaste im Detailfenster auf die Koordinaten 43, 34. Drücken Sie nun die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, bis Sie mit dem Cursor den Punkt 47, 34 gefunden haben. Danach lassen Sie die Maustaste los und schauen zu, was passiert. In Windeseile hat der Robo Dozer die Verbindung zwischen Hofchen und Mine planiert und eine Straße geschaffen. Lassen Sie den Bulldozer mal Spaßeshaber auf seiner neuen Straße entlang rollen. Merken Sie was? Selbst dieses schwerfällige Baufahrzeug ist wesentlich fixer unterwegs als zuvor auf hügeligem Gelände. Mit Hilfe dieser Technik lassen sich aber nicht nur Straßen, sondern auch Plätze oder ganze Areale mit nur einem Befehl bearbeiten.

Wider das unkontrollierte Herumgurken - Wegmarkierungen

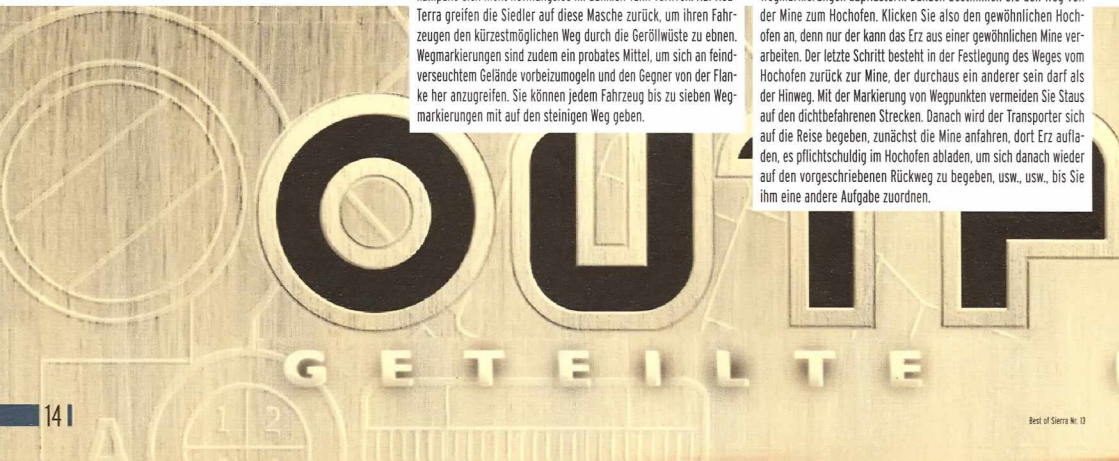
Der Trick ist ja uralt: Naturfreunde in Eifel und Schwarzwald ritzen seit jeher kryptische Zeichen in die Baumrinde, damit ihre Wanderkumpans sich nicht hoffnungslos im dunklen Tann verirren. Auf Neuterra greifen die Siedler auf diese Masche zurück, um ihren Fahrzeugen den kürzestmöglichen Weg durch die Geröllwüste zu ebnet. Wegmarkierungen sind zudem ein probates Mittel, um sich an feindverseuchtem Gelände vorbeizumogeln und den Gegner von der Flanke her anzugreifen. Sie können jedem Fahrzeug bis zu sieben Wegmarkierungen mit auf den steinigen Weg geben.



Probieren Sie es einfach aus: Schnappen Sie sich den Transporter Nr. 1-01, drücken und halten Sie die <Strg>-Taste und halten Sie den (veränderten) Mauszeiger auf die Koordinaten 55, 35. Auf diesem Punkt erscheint ein kleiner roter Kasten mit einer 1, Ihre erste Wegmarkierung. Halten Sie die <Strg>-Taste weiter gedrückt und markieren Sie nacheinander die Punkte 61, 32 61, 39 53, 40. Lassen Sie nun die Taste los und klicken Sie auf einen beliebigen Punkt. Der Transporter wird die Markierungspunkte in der gleichen Reihenfolge abklappern, ehe er den angegebenen Endpunkt erreicht.

Routenplanung für Erztransporter

Damit Sie dem Erztransporter nicht jedesmal von neuem erzählen müssen, wo er sein Erz holen und, wo er es wieder abliefern soll, haben die Entwickler von Outpost 2 eine Routenplanung eingebaut. Den vorgegebenen Weg werden die Transporter danach so lange abfahren, bis Sie Ihnen eine andere Route vorgeben. Nehmen Sie den bekannten Transporter Nr. 1-01 und klicken Sie im Kommandofenster auf die Schaltfläche mit den kreisbildenden Pfeilen (1. Reihe, ganz rechts). In der Statuszeile erscheint daraufhin der entsprechende Befehl: „Erztransportroute festlegen“. Zurück im Detailfenster verändert der Cursor sein Aussehen und mutiert zum Andockensymbol. Legen Sie zunächst den Weg fest, den der Transporter zurücklegen soll, um zur Mine zu gelangen (Weg zur Mine). Wer möchte, darf den Weg zur „gewöhnlichen Erzmine“ mit bis zu sieben Wegmarkierungen zuflastern. Danach bestimmen Sie den Weg von der Mine zum Hofchen. Klicken Sie also den gewöhnlichen Hofchen an, denn nur der kann das Erz aus einer gewöhnlichen Mine verarbeiten. Der letzte Schritt besteht in der Festlegung des Weges vom Hofchen zurück zur Mine, der durchaus ein anderer sein darf als der Hinweg. Mit der Markierung von Wegpunkten vermeiden Sie Status auf den dichtbefahrenen Strecken. Danach wird der Transporter sich auf die Reise begeben, zunächst die Mine anfahren, dort Erz aufladen, es pflichtschuldig im Hofchen abladen, um sich danach wieder auf den vorgeschriebenen Rückweg zu begeben, usw., usw., bis Sie ihm eine andere Aufgabe zuordnen.



Outpost 2



Wie Sie Ihrem Gegner kolonnenweise zu Leibe rücken – die Zusammensetzung von Fahrzeuggruppen

Wer seine Fahrzeuge einzeln zum Gegner schickt, ist selber schuld. Effektiver und respektvollender sind natürlich Fahrzeuggruppen. Fassen Sie z.B. die EMP-Lynx-Panzerwagen (EMP steht für elektromagnetische Pulsentladung) und die beiden Spinnen zu einer schlagkräftigen Gruppe zusammen (Rahmen ziehen oder mit <Tab + Umschalten> auswählen) und kennzeichnen Sie diese mit dem Tastaturbefehl <Strg+1>. Alles in allem können Sie auf diese Weise bis zu neun Gruppen bilden. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt die erste Gruppe wieder aufrufen und den Kartenausschnitt auf sie zentrieren wollen, genügt in Zukunft ein Druck auf die Taste <1> (oder die <2> für die zweite Gruppe, etc.). Ob die Gruppe dann überhaupt noch vorhanden ist, oder unterwegs einen Stärkeren getroffen hat, steht auf einem ganz anderen Blatt.

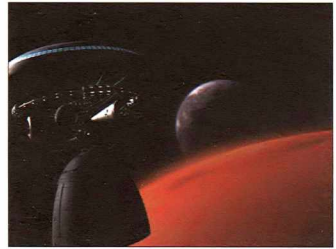
Plymouths Geheimwaffe – die programmierbare Spinne

Eine Gruppe aus Spinnen und EPM-Fahrzeugen ist allerdings ein ernstzunehmender Gegner – die EMP-Waffe setzt Ihre Gegner zeitweilig außer Gefecht, während die Spinne diese Zeit nutzt, um das feindliche Fahrzeug umzuprogrammieren. Sie können also gegnerische Einheiten mit der Spinne erobern. Das 5. Tutorial hält einen idealen Testgegner für Sie bereit: ein feindliches Reparaturfahrzeug, daß sich nicht wehren kann. Hetzen Sie eines Ihrer EMP-Fahrzeuge auf die gegnerische Einheit. Ob es Ihnen gelungen ist, die Reparatur-Einheit zu paralysieren, erkennen Sie an den Entladungsblitzen, die dann rund um das Fahrzeug zu sehen sein müßten. Wählen Sie nun eine Spinne aus, und dirigieren Sie sie zum feindlichen Fahrzeug (entweder per Mausklick oder über den Umprogrammierungsbefehl im Kommandofenster, das Icon mit der Magnetspule). Daraufhin wird sich die Spinne liebevoll um das ausgeschaltete Reparaturfahrzeug kümmern. Ist die Umprogrammierung erfolgreich verlaufen (und das geschieht fast immer), nimmt das frühere Feindfahrzeug Ihre Spielerfarbe an und Sie besitzen eine Einheit mehr.

In der Regel müssen Sie Ihre Spinne noch nicht einmal dazu auffordern, sich an das paralyisierte Fahrzeug heranzumachen. Wenn Sie sich in der Nähe befindet und sowieso nichts Besseres vorhat (also keinen anderen Auftrag erledigen muß), wird sie sich ungefragt an die Arbeit machen.

Die rollende Werkstatt – wie Sie Ihre beschädigten Fahrzeuge reparieren können

Die Eroberung feindlicher Einheiten ist allerdings nur eine Möglichkeit, schonend mit den eigenen Ressourcen umzugehen. Die zweite besteht in der Reparatur Ihres Fahrzeugparks. Wählen Sie einen Ihrer Laser-Lynx aus, dirigieren Sie ihn in die Nähe eines Mikrowellen-Wachpostens und geben Sie dem Wachposten den Befehl, Ihren Lynx eine Zeit lang zu grillen (ohne ihn gleich zu zerstören). Der Lynx bleibt mit rot blinkender Stärke-Anzeige liegen. Nun lassen Sie das frisch eroberte Reparaturfahrzeug heranrollen und klicken auf die Reparatur-Schaltfläche oben rechts. Wenn Sie mit dem Cursor wieder in das Detailfenster gehen, sehen Sie, daß er sich in einen Schraubenschlüssel verwandelt hat. Halten Sie den Schraubenschlüssel auf den angekratzten Lynx, um ihn zu reparieren. Jeder Reparaturvorgang kostet Sie allerdings einige Metalleinheiten – wieviel, können Sie ganz rechts in der Statusleiste ablesen. Reparaturfahrzeuge und Spinnen können jede mobile Einheit (andere Spinnen und Skorpione ausgenommen) bis zur Hälfte der ursprünglichen Trefferpunktzahl wieder instand setzen. Komplettreparaturen müssen wie im richtigen Leben in einer Fachwerkstatt der Kolonie durchgeführt werden. Gebäude lassen sich sogar zu 100% wiederherstellen – Reparaturfahrzeuge, Spinnen und das Konfaz (Konstruktionsfahrzeug) haben offenbar immer eine Bauarbeiterbrigade mit an Bord.

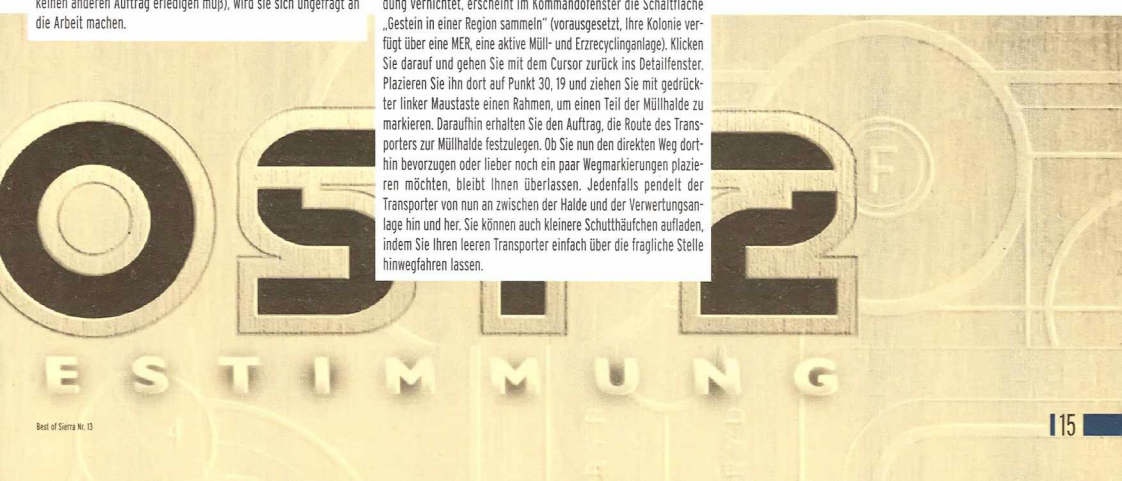


Eden Raumhafen



Schutt und Müll sind wertvolle Rohstoffe – über den Umgang mit der Recyclingfunktion

Auf einem rohstoffarmen Planeten wie Neu-Terra müssen Sie sparsam mit Ihren Ressourcen umgehen. Ihre Transporter sichern daher nicht nur die Erzversorgung, sondern kümmern sich auch um die Müllabfuhr und -verwertung. Angenommen, einer Ihrer Transporter ist mit einer Ladung Erz unterwegs zu seinem Zielort und Sie wollen ihn dazu bringen, sich um die Schutthalde bei 33, 21 zu kümmern. Dann müssen Sie zunächst dafür sorgen, daß der Transporter seine Ladung los wird. Wenn Ihnen der Weg zum Hofchen zu weit ist, wählen Sie das entsprechende Fahrzeug aus und klicken Sie im Kommandofenster auf das Icon „Ladung vernichten“. Daraufhin wird der Transporter sein Erz in den Orkus kippen – unwiderruflich. Ist die Ladung vernichtet, erscheint im Kommandofenster die Schaltfläche „Gestein in einer Region sammeln“ (vorausgesetzt, Ihre Kolonie verfügt über eine MER, eine aktive Müll- und Erzrecyclinganlage). Klicken Sie darauf und gehen Sie mit dem Cursor zurück ins Detailfenster. Platzieren Sie ihn dort auf Punkt 30, 19 und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen, um einen Teil der Müllhalde zu markieren. Daraufhin erhalten Sie den Auftrag, die Route des Transporters zur Müllhalde festzulegen. Ob Sie nun den direkten Weg dorthin bevorzugen oder lieber noch ein paar Wegmarkierungen platzieren möchten, bleibt Ihnen überlassen. Jedenfalls pendelt der Transporter von nun an zwischen der Halde und der Verwertungsanlage hin und her. Sie können auch kleinere Schutthäufchen aufladen, indem Sie Ihren leeren Transporter einfach über die fragile Stelle hinwegfahren lassen.





Edens Freizeitanlage



Details der Gruppenauswahl

Wenn Sie zwei Transporter zu einer Gruppe zusammenfassen, werden Sie erkennen, daß die Recyclingfunktion nicht mehr zur Verfügung steht. Der Grund: Die Wiederverwertung von Schutt kann immer nur von einem einzelnen Fahrzeug vorgenommen werden, aber nie von einer Gruppe. Fügen Sie Ihrer Transportergruppe nun einen Robo Dozer hinzu und schauen Sie sich das Kommandofenster genau an - der Button „Route festlegen“ ist verschwunden, weil ein Robo Dozer kein Erz transportieren kann. Generell gilt: Bei Fahrzeuggruppen sind nur noch die Bewegungen verfügbar, die auch von allen Fahrzeugen ausgeführt werden können.

Bei einer Gruppenauswahl erscheint im Kommandofeld immer auch das Icon "Zerstören", mit dem Sie die Gruppenauswahl aufheben und die Fahrzeuge in alle vier Richtungen verteilen können. Von dieser Möglichkeit sollten Sie immer dann Gebrauch machen, wenn Ihre Gruppe von einem Waffensystem bedroht wird, das allen Fahrzeugen gefährlich werden kann, wie z.B. ein EMP.



**Fahrtrouten festlegen und koordinieren
- die Robot-Kommandozentrale**

Die auf den Fahrzeugen installierten Computer unterliegen einzelnerweise gewissen Beschränkungen, die Sie über eine funktionierende Robot-Kommandozentrale aber ausgleichen können. Von hier aus lassen sich die Fahrzeuge effizient koordinieren und verwalten. Wer sich die Arbeitsweise einer Robotzentrale aus der Nähe ansehen will, der sollte seine Zentrale im Tutorial 5 einmal auswählen und sich über die Option „Fahrzeuge“ alle verfügbaren mobilen Einheiten anzeigen lassen. Wenn Sie nun auf das Transporter-Icon doppelklicken, erscheint der Transporter mit der niedrigsten Nummer. Nun können Sie die oft umständlichen Wege Ihrer Transporter verfolgen und ggf. modifizieren.

Wie wichtig dieses Gebäude sein kann, erkennen Sie, wenn Sie Ihre aktive Einsatzzentrale einmal spaßeshalber ausschalten (über das „Stilllegen“-Icon im Kommandofenster). Geben Sie Ihren Transportern nun den Befehl von einem Punkt zu einem anderen zu fahren und schauen Sie sich an, was passiert. Aktivieren Sie das Gebäude wieder und lassen Sie den Transporter den gleichen Weg zurückfahren. Fazit: Ihre mobilen Einheiten brauchen immer eine Instanz, die ihnen sagt, wo es langgeht. Die Robot-Kommandozentrale erfüllt diese Aufgabe und weist den Fahrzeugen immer den kürzesten und effizientesten Weg.

So, wir sind am Ende unseres kleinen Ausflugs in die Welt zweier rivalisierender Kolonien auf Neu-Terra angekommen. Weiterführende Informationen (und sieben weitere Tutorials) finden Sie im Outpost-Online-Handbuch auf der CD. Ihrer geschätzten Aufmerksamkeit empfehlen wir besonders die Abschnitte über alle verfügbaren Waffen, Gebäude und Fahrzeuge. Wir können aber jeden verstehen, der nach 10 Seiten geballter Lektüre den dringenden Wunsch verspürt, endlich loslegen zu können. Bitte schön, Neu-Terra wartet schon auf Sie!



Plymouth Tokamak

Heia Safari!

Best of Sierra ist wieder mal auf die Pirsch gegangen.

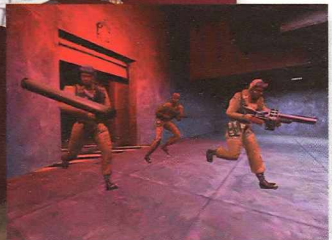
In aller Frühe hat sich unser Safari-Team aufgemacht und Position bezogen – auf dem HAVAS-Hochstand, wo man den besten Überblick auf das Jungwild hat, das sich seit neuestem im HAVAS-Gehege tummelt. Und das stundenlange Ausharren hat sich gelohnt: Mit unzähligen Screenshots im Gepäck kehrten unsere Frühaufsteher in die Redaktion zurück. Best of Sierra präsentiert Ihnen die sehenswertesten Blattschüsse.



Ertliche kapitale Hirsche, einige scheue Rehe, aber auch strammes Kleinwild wurden gesichtet – und sogar eine zoologische Sensation: Erstmals seit Jahren zeigte sich wieder der „fliegende Toaster“, eine lang vermisste Unterart des Bildschirmschöners. Durchs Fernglas gelang unseren Wildspezialisten ein Blick auf „Pharao“, das Aufbaustrategiespiel von Impressions, mit dem Sie schon bald Ihre eigenen Pyramiden bauen können – das grafisch und spielerisch beeindruckende „Homeworld“ ließ sich sogar ganz aus der Nähe betrachten. Die größte Spezies des HAVAS-Geheges ist zweifellos der stählerne HERC aus „Starsiege“, ein tonnenschwerer und überaus wehrhafter Vogel, dem sich unerfahrene Hobbyjäger nur mit äußerster Vorsicht nähern sollten. Als urplötzlich ein Kollege auf der Lichtung erschien, wurde es schlagartig heller: „Gabriel Knight“, der Schattenjäger, vertrieb für kurze Zeit die Dunkelheit und das „Team Fortress 2“ wurde sichtbar, das neue Projekt von Valve, den Schöpf fern von „Half-Life“. Doch auch das diesmal gar nicht so scheue Damwild ließ sich blicken: „Trophy Buck“, eine unglaubliche Jagdsimulation, hinterließ eine deutlich sichtbare Losung, der passionierte Jäger bis in die größtstädtischen Reviere der Kaufhäuser und Spielhändler folgen werden. Das Team erhaschte gar einen kurzen Blick auf „NASCAR 2000“, die Neu- und Weiterentwicklung eines Rennklassikers, und einer der Safariteilnehmer schwört Stein und Bein, er habe selbst gesehen, wie eine JU-87 Stuka, eine der Maschinen von „Desert Fighters“, der neuen Dynamix-Flugsimulation, am Himmel über der Lichtung ihre Runden drehte. Alles Jägerlatein, glauben Sie? Überzeugen Sie sich selbst von der Artenvielfalt bei HAVAS Interactive, und überlegen Sie sich schon mal, welche Spezies Sie sich denn am Liebsten als Trophäe in die Spielvitrine stellen möchten.

In diesem Sinne, Waidmannsheil,

Ihre Best of Sierra-Redaktion



PHARAO - Leben und Sterben am Nil

Neue Städtebausimulation aus dem alten Ägypten erscheint aller Voraussicht nach im Herbst

Man kann nicht behaupten, daß sich die amerikanische Spieleschmiede Impressions auf ihren Lorbeeren ausruht, selbst wenn sie noch so frisch sind. Gerade erst hat man mit CAESAR 3 die Erfolgsgeschichte seiner antiken Aufbau- und Strategiereihe um ein weiteres Kapitel bereichert, da überrascht die „Baubrigade“ aus Seattle (Washington) mit der Nachricht, noch in diesem Jahr eine weitere, historisch akkurate Städtebausimulation auf den Markt bringen zu wollen – und zwar mit nahezu dem gleichen Team um den Produzenten Eric Oullete.



Im Mittelpunkt steht aber nicht mehr das Römische Imperium, statt dessen verlegt Impressions die Handlung noch mal um ein paar Jahrtausende zurück und entführt alle Mächtigsten-Architekten, Verwalter und Militärstrategen in die Zeit der ägyptischen Hochkultur, die sich etwa von 2.700 bis 700 v. Chr. erstreckte.

Auch wenn die Macher von Impressions auf die gleiche Grafikengine zurückgreifen, die schon bei CAESAR 3 zum Einsatz kam, hat sich bei PHARAO technisch einiges getan: Zu erwähnen wären da vor allem die vollständig, von allen vier Seiten gerenderten Gebäudegrafiken und die schönen 3D- und Schatteneffekte. Eventuell auftretende Ähnlichkeiten des Spielprinzips sind dabei weder unbeabsichtigt noch rein zufällig: Nach wie vor müssen Sie sich zu Beginn mühsam Ihre Spuren verdienen, mit beschränkten Mitteln eine funktionierende Stadt aufbauen und Handelskontakte zu Ihren Nachbarn knüpfen, um später die lässiger fließenden Steuer- und Gewerbeeinnahmen zu nutzen, um vor der Nachtwelt ein in Stein gemeißeltes Zeugnis abzulegen von der Weisheit, Umsicht und dem Reichtum Ihrer Dynastie – und was eignet sich dazu besser als eine Pyramide? Beim Bau Ihres ganz persönlichen Alexandria schlüpfen Sie eher in die Rolle des legendären Architekten Imhotep als in die eines Herrschers über das Nildelta. Die Anlage einer neuen Stadt wollte im alten Ägypten wohl

geplant sein, konnte sie doch nur auf dem schmalen Streifen links und rechts des Nils entstehen, der Lebensader der gesamten Region. Nur hier war (und ist) die Erde fruchtbar genug, um Tausende von Menschen zu ernähren. Auf der anderen Seite gibt es keinen gefährlicheren Ort für ein funktionierendes Gemeinwesen, laufen Sie doch Gefahr, daß Ihr sorgsam ausgeklügeltes Werk binnen kürzester Zeit von verheerenden Hochwassern zunichte gemacht wird. Aber wehe, das Hochwasser bleibt aus: Dürreperioden pflegen sich äußerst nachteilig auf Ihre Nahrungsversorgung auszuwirken, ein Umstand, dem Sie nur durch eine sorgfältige Vorratshaltung begegnen können. Folglich spielen Nahrungsmittelproduktion und -versorgung eine größere Rolle und sind schwieriger zu bewerkstelligen als in der CAESAR-Reihe.

Gravierender Unterschied zu CAESAR: Ihre Tage auf Erden sind begrenzt. Nach fünfzig Jahren ereignisreicher Herrschaft über Ihr Königreich, treten Sie unwiderruflich vor Ihre Schöpfer Amun, Isis, Osiris und wie Ihre Verwandten (Pharaonen waren Gottkönige) damals alle geheißten haben mögen. Kümmern Sie sich also rechtzeitig um den Bau Ihrer ganz persönlichen Grabpyramide und achten Sie darauf, daß Sie gegen die Konkurrenzbauten eines Cheops oder Djoser bestehen können. Die Vorstellung einer „Jochim-Pütz-Pyramide“,



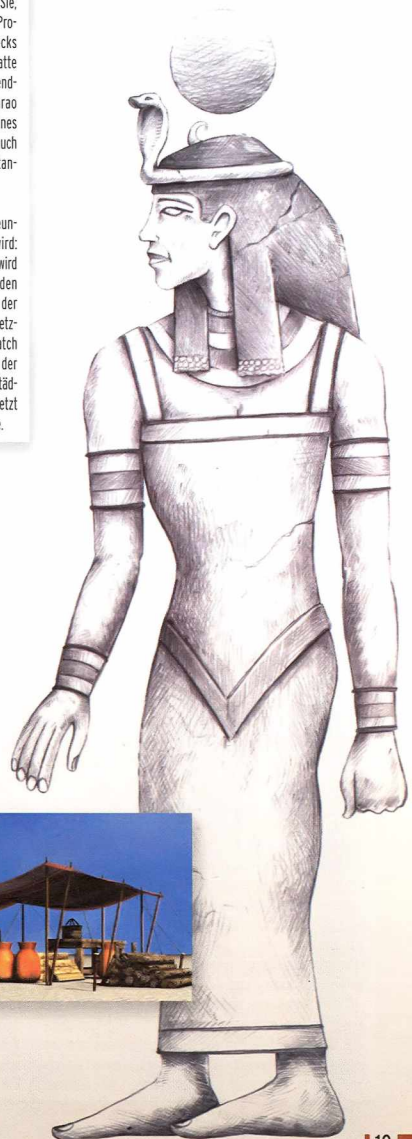
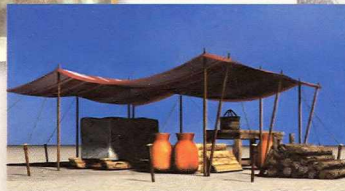
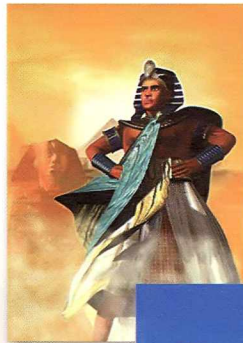
Pharao

an der noch Jahrtausende später Ströme von kamerabewaffneten Touristen vorbeipilgern, hat doch ihren ganz eigenen Reiz oder nicht? Doch selbst wenn Ihre persönliche Herrschaft aus rein biologischen Gründen irgendwann endet, bedeutet das noch lange nicht das Ende des Spiels: Wozu gibt es schließlich Dynastien - Herrschaftsprüfungen und Ländereien, die vom Vater an den Sohn (oder die Tochter) weitergegeben werden? In „Pharao“ jedenfalls haben Sie die Möglichkeit, sich durch sämtliche Epochen der ägyptischen Hochkultur zu spielen - von den Anfängen des Alten Reiches um das Jahr 2700 v. Chr., das sich am Nil entlang von Thonis im Norden bis Syene im Süden erstreckte, über das Mittlere bis hin zum Neuen Reich, das den ägyptischen Herrschaftsbereich durch militärische Expansion weit nach Südwesten hin ausdehnte.

Wo wir gerade beim Militär sind: Hier liegt der zweite große Unterschied zur CAESAR-Saga. Die militärischen Möglichkeiten der römischen Präfekten waren doch recht begrenzt. Der Schwerpunkt lag eindeutig auf Stadtentwicklung und wirtschaftlicher Expansion (unter Berücksichtigung gewisser Gottheiten, die bei Vernachlässigung ziemlich zickig reagieren konnten). Lediglich ein paar plündernde Barbarenstämme und randalierende Kleinbürger konnten der Herrschaft gefährlich werden - vorausgesetzt, man überzog nicht leichtfertig den Kreditrahmen, den Rom seinen lokalen Potentaten einräumte.

Bei „Pharao“ haben militärische Aktionen einen höheren Stellenwert - was unter anderem auch mit der Position zusammenhängt, die Sie, liebe Leser, im Spiel bekleiden. Der Statthalter einer römischen Provinz besaß einfach nicht die Macht, eine römische Legion zwecks weiterer Eroberungsfeldzüge in die Schlacht zu schicken. Er hatte allenfalls dafür Sorge zu tragen, daß seine Hauptstadt nicht irgendwelchen marodierenden Stämmen in die Hände fiel. Ein Pharao dagegen ist oberster weltlicher und geistiger Repräsentant seines Staates - und er scheut sich nicht, von diesen Kompetenzen Gebrauch zu machen. Selbst Seegefechte gehören bei „Pharao“ zum Standardrepertoire.

Und noch eine wesentliche Neuerung, die vor allem bei den Freunden einer gepflegten Mehrspielerunde für Aufsehen sorgen wird: Laut Eric Oullette, dem Produzenten von CAESAR 3 und PHARAO, wird die Städtebausimulation aus dem alten Ägypten auch über den Mehrspielermodus verfügen, den viele passionierte Gamer bei der CAESAR-Reihe so schmerzlich vermißt haben. Über ein lokales Netzwerk oder das Internet sollen sich bis zu vier Spieler einem Match um den Pharaonthron anschließen können. Erscheinen wird der neueste Impressions-Coup voraussichtlich im Herbst, doch alle Städtebau-, Geschichts- und Simulationsfans mögen es uns schon jetzt verzeihen, falls es dann doch noch bis zum Winter dauern sollte.



Die gefährliche Suche nach dem eigenen Ursprung

Im letzten Heft haben wir Ihnen den neuesten Echtzeitstrategie-Hit von HAVAS vorgestellt: Homeworld, die Geschichte eines Volkes, das auszog, seinen in Vergessenheit geratenen Heimatplaneten wiederzufinden. 60 Jahre lang baut man an einem gigantischen Transportschiff, das nicht nur alle Bewohner, sondern auch (fast) alle Ressourcen aufnehmen oder produzieren kann – Raumschiffe, Waffensysteme, Forschungseinrichtungen oder Technologiezentren. Heute wollen wir uns eher mit den praktischen Fragen dieses außergewöhnlichen Spiels beschäftigen, zum Beispiel, wie Sie mit Ihren Einheiten umzugehen haben, ohne gleich dem erstbesten feindlichen Raumschiff zum Opfer zu fallen, welche Schiffe Ihnen zur Verfügung stehen, wie Sie angreifen und, wie Sie sich (und Ihr Mutterschiff) am besten verteidigen können.



Steuerung und Navigation

in einer ungewöhnlichen 3D-Umgebung

Schon deutsche Fußballspieler haben zuweilen Probleme mit der „Tiefe des Raums“. Wie soll es da erst Echtzeitstrategie-Fans gehen, die es bisher gewohnt waren, ihre Steuer- oder Angriffsbefehle auf einer zweidimensionalen Karte zu erteilen, und nun vor dem Dilemma stehen, sich unfallfrei im dreidimensionalen Weltraum zu bewegen?

Um hier Abhilfe zu schaffen, verfügt „Homeworld“ über ein umfangreiches Tutorial, das den Spielern Gelegenheit gibt, sich zunächst einmal eine halbe Stunde mit den ungewohnten Techniken vertraut zu machen, ohne gleich das spielerentscheidende Mutterschiff in den Untiefen des Hyperraums zu versenken. Wer bei seinen ersten Gehversuchen im dreidimensionalen Weltraum unterbrochen wird und seine Aktivitäten jäh beenden muß, kann einzelne Tutorials später erneut aufrufen. Dabei sind die meisten Steuerbefehle aus anderen Echtzeitstrategiespielen wohlbekannt: Die Einheit wird mit einem Klick auf die linke Maustaste ausgewählt. Wer diese Taste weiter gedrückt hält, kann einen Rahmen um mehrere Einheiten ziehen und so eine Gruppe zusammenstellen. Drücken Sie nun die <Strg>-Taste sowie eine Zahl zwischen 1 und 9, um eine beliebig große Gruppe unter dem entsprechenden Zahlenwert abzusperrern und ggf. wieder aufzurufen. Soweit, so unspektakulär. Doch sobald Sie Ihre Schiffe manövriere-

ren wollen, ist es mit dem vertrauten Gefühl rasch vorbei. Der bisher übliche Klick auf eine Einheit genügt nicht mehr. Im dreidimensionalen Raum benötigen Sie neben x- und y-Achse noch eine dritte Koordinate „z“, die Tiefenangabe. Freuden Sie sich schon mal mit dem Gedanken an, in „Homeworld“ häufiger die <W>-Taste (für „Move“ = bewegen) betätigen zu müssen. Hiermit öffnen Sie ein Fenster, in dem sich ein Richtungsdiagramm verbirgt. Hier geben Sie die Länge des Flugs in Kilometern an. Auf der zweidimensionalen Ebene, die die relative Position Ihres Schiffes anzeigt, können Sie nun mit der Maus wie gewohnt die x/y-Koordinaten festlegen und dann, durch Drücken der <Shift>- oder <Umschalten>-Taste die z-Koordinate bestimmen, die für eine aufsteigende oder absteigende Flugkurve sorgt. Die Fähigkeit zu räumlichem Denken hilft über die Anfangsschwierigkeiten hinweg und wen dabei die bisherige Kameraperspektive stört, der kann jederzeit auf einen anderen Blickwinkel umschalten, mit dem er besser zurechtkommt. Hat man erst mal den Bogen raus, sind auch Angriffe auf vorwitzige Gegner kein Problem mehr. Ein Klick mit der linken Maustaste und Ihre Einheiten machen sich auf den Weg. Wenn Sie um die entsprechenden Gegner einen Rahmen ziehen, können Sie ganze Gruppen attackieren. Eine ausgeklügelte KI sorgt dafür, daß Ihre Einheiten nicht unkontrolliert und zufällig mit Ihrer Munition umgehen, sondern sich zunächst auf ein Raumschiff bzw. einige wenige feindliche Einheiten konzentrieren. Das ist besonders hilfreich, wenn Sie mehrere Gefechte gleichzeitig führen müssen und

Gefechte im dreidimensionalen Weltraum

sich nicht um jedes Detail selbst kümmern können. Neben dem „Move“-Befehl werden Sie noch eine zweite Taste schätznenlernen: die rechte Maustaste. Damit öffnen Sie ein kleines Fenster, in dem Sie alle Standardbefehle finden, die Sie für Ihre lange Reise brauchen: Angreifen, Bewegen, Reparieren, Auftanken und Verschrotten (auch Altmetall ist Rohstoff). Auch Taktik- und Formationsänderungen lassen sich über dieses Menüfenster vornehmen.

Sammler, Sonden und Korvetten

eine kleine Raumschiff-Typologie

Jäger und Korvetten gehören sozusagen zur Grundausstattung Ihrer Expedition und stehen daher schon zu einem relativ frühen Zeitpunkt (sprich Forschungsstufe) zur Verfügung. Sie sind das Rückgrat Ihrer Armada und lassen sich nötigenfalls zur Reparatur zum Mutterschiff zurückbeordern. Jäger sind die schnellsten Schiffe Ihrer Flotte und benötigen nur geringe Rohstoffmengen. Später kommen noch Freigattungen, Kreuzer und Carrier hinzu, die sich in der Regel selbst reparieren können. Wichtigster Bestandteil Ihrer Rohstoffversorgung ist der Sammler, der die Mineralien der unzähligen Asteroiden und Gasnebel in Plasma umwandelt. Sie sollten ihn daher nie unbewacht lassen, auch wenn er nicht ganz so wehrlos ist, wie es zunächst den Anschein hat: Aufgrund seiner Fähigkeit, Asteroiden beim Mineralienabbau in handliche Portionen zu zerlegen, ist er für eine feindliche Flotte nicht gerade ein leichtes Ziel. Auf einer höheren Entwicklungsstufe können Sie die Lieferketten der Sammler mit einem vorgelagerten Ressourcen-Controller drastisch verkürzen. Die nur schwach bewaffneten Sonden dringen schnell und tief in den Weltraum ein – ein unverzichtbares Hilfsmittel, um sich vor unliebsamen Überraschungen aus der ansonsten tiefdunklen Galaxis zu schützen. Sollten Ihre Schiffe dennoch beschädigt sein, sorgen Rettungskreuzer für eine rasche Bergung und einen sicheren Rücktransport zum Mutterschiff. Wichtiger aber sind die (nicht gerade billigen) Forschungsschiffe, in denen neue Technologien entwickelt werden. Sie sind gut beraten, sich mehrere dieser fliegenden Technologiezentren zuzulegen und sie miteinander zu verbinden.

Damit verkürzen Sie die Zeitspanne, die für die Entwicklung bestimmter Waffensysteme nötig ist. Über allem aber „schwebt“ das kolossale Mutterschiff, in dem alle Einheiten, Raumschiffe wie Waffensysteme, produziert werden. In der endlos langen Konstruktionsliste sind die Einheiten aufgeführt, die Sie auf Ihrer aktuellen Entwicklungsstufe zeitgleich herstellen können.

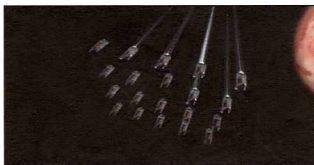
Formationen und Verhaltensmuster in der Schlacht

Echtzeitstrategiefans müssen in „Homeworld“ von manch liebgewordener Gewohnheit Abschied nehmen und ihre Strategien umstellen. Das durchgehend dreidimensionale „Schlachtfeld“ ist eine völlig neue Herausforderung: Angriffe erfolgen von allen Seiten – es gibt keinen einzigen Punkt mehr auf der Karte, wohin Sie sich zurückziehen und wo Sie sich erholen könnten. Jede Kampfsituation wird entscheidend von den Flugformationen und taktischen Präferenzen geprägt, für die Sie sich entscheiden haben. Und von denen hat „Homeworld“ eine Menge zu bieten:

Homeworld



Delta: Die klassische Dreiecksformation ist eine hervorragende Möglichkeit, verschiedene Jäger zu effektiven Geschwadern zusammenzufassen. Verglichen mit den dreidimensionalen Aufstellungen ist die Delta-Formation jedoch an Feuerkraft und Flexibilität unterlegen.



Ward: Eine höchst effektive Variante für größere Schiffe, die ihre Feuerkraft bündeln, aber einer gefährlichen Zusammenballung unterliegen wollen.



Linie: Keine sehr effektive Aufstellung, weil sie die Feuerkraft zerstreut. Eine Linie zu bilden macht eigentlich nur Sinn bei einer Gruppe Großraumschiffe, wo es auf schnelle Identifizierung und Auswahl ebenso ankommt wie auf Feuerkraft.



Kugel: Die tödlichste aller Formationen. Komplexe Flugmanöver sind in einer solchen Formation zwar nicht möglich, doch dafür sind die Schiffe in der Lage, aus allen Lebenslagen zu feuern. Die Kugel ist zudem eine ideale Wachaufstellung, wenn das zu bewachende Schiff in der Mitte fliegt.



X: Die X-Aufstellung ist eine hervorragende Kampfformation, weil sie eine große Zahl von Schiffen auf einen vergleichsweise kleinen dreidimensionalen Raum konzentriert. Der einzige Nachteil: Die dichte Formation macht einzelne Raumschiffe anfällig für Geschützfeuer, dem sie bei einer losen Formation leicht ausweichen könnten.



Militärparade: Wenn die fertigen Schiffe das Mutterschiff verlassen, gehen sie automatisch in diese Formation über. Die Schiffe können diese Aufstellung jederzeit wieder einnehmen, auch wenn der taktische Nutzen einer solchen Formation relativ begrenzt ist.



Klaue: Bei einzelnen Zielen, wie etwa einem Großraumschiff, ist die Klaue eine absolut tödliche Formation. Die vier gekrümmten Jägerlinien umringen ihr Ziel und konzentrieren ihre Feuerkraft auf einen Punkt. Einzelne Schiffe in dieser komplexen Formation zu identifizieren und auszuwählen, ist allerdings schwierig.



Individuell: Sollte keine dieser Formationen Ihren augenblicklichen Bedürfnissen entsprechen, können Sie jederzeit eine eigene Aufstellung wählen. Sinnvoll sind solche individuellen Formationen insbesondere bei Präzisionseinsätzen, die eine Kombination aus Großraum- und Angriffsschiffen erfordern.

Sie können Ihre Raumschiffe aber nicht nur in einer bestimmten Aufstellung fliegen lassen, sondern ihnen auch gewisse Verhaltensgrundmuster mit auf den Weg geben, die so lange beibehalten werden, bis Sie entsprechend umdisponieren. „Homeworld“ kennt drei solcher taktischen Muster:



Ausweichend: Ein ausweichendes Verhaltensmuster ist immer dann angebracht, wenn Rohstoffe knapp sind und Sie auf kein einziges Schiff verzichten können. Ihre Schiffe schlagen zwar nicht so hart zu wie sie könnten, aber dafür ist die Wahrscheinlichkeit höher, daß sie auch wieder nach Hause kommen. Im ausweichenden Modus fliegende Schiffe geben einen Großteil ihrer Energie an die Triebwerke ab, was die Geschwindigkeit, die Manövrierfähigkeit und den Treibstoffverbrauch erhöht, die Feuerkraft der Waffensysteme aber reduziert.



Neutral: Der neutrale Modus ist das normale taktische Muster aller Schiffe. Jäger in neutralem Zustand halten bei Angriffen auf feindliche Schiffe die genaue Balance zwischen Geschwindigkeit und Feuerkraft.



Aggressiv: Schiffe im aggressiven Modus sind angriffslustig und setzen alles daran, ihre Ziele zu zerstören, auch wenn sie selbst dabei vernichtet werden sollten. Wählen Sie dieses taktische Grundmuster, wenn Sie nicht auf Rohstoffe angewiesen sind, oder Sie Ihren Gegner so hart und so schnell wie möglich treffen wollen. In diesem Modus wird der größte Teil der Energie von den Waffensystemen benötigt, so daß Geschwindigkeit und Beweglichkeit der Schiffe gewissen Beschränkungen ausgesetzt sind. Ausweichmanöver sind da nicht drin.

Wem das alles zu theoretisch ist, der hat bald Gelegenheit, seine eigenen praktischen Erfahrungen mit diesem außergewöhnlichen Spiel zu sammeln. Homeworld, eines der beeindruckendsten Spielerlebnisse des Jahres, erscheint in den nächsten Wochen. Treffen Sie schon mal Ihre Reisevorbereitungen.

Bruderkampf im Schatten der Katastrophe

Die Cybriden bereiten sich auf einen erneuten Angriff auf die Menschheit vor, doch die ist viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt. Best of Sierra gibt einen Lagebericht.

Nahezu 200 Jahre sind seit dem Großen Feuer vergangen. Unter der weisen Herrschaft des unsterblichen Imperators Solomon Petresun hat sich Mutter Erde von den apokalyptischen Verwüstungen des letzten großen Kampfes gegen die Cybriden erholt. Doch die bereiten sich in der Abgeschiedenheit des Universums beharrlich auf ihre Rückkehr vor. Die Zahl der Aufklärungsdrohnen, die sie Richtung Erde schicken, hat in letzter Zeit rapide zugenommen. Der Grund: Auf der Erde ist zwischen den Söhnen der angesehenen Familie Weathers ein verheerender Bruderkwitz entbrannt, der die Menschen von der eigentlichen Gefahr ablenkt. Die Weathers sind nicht irgendwer im Imperium: Sie stellen seit Generationen die tapfersten Ritter und sind Vertraute des unsterblichen Petresun. Caanon und Harabec Weathers, deren Fehde nun die Existenz der Menschheit bedroht, hatten beide als Ritter Karriere gemacht, bis Harabec, der ungestüme jüngste Sproß der Familie, sich den Rebellen anschloß und bald darauf deren Kommando übernahm. Die scheinbar so stabile Herrschaft von Petresun hat erste Risse bekommen. Die Gelegenheit ist günstig...

Die Geschichte von Phönix und Icehawk

Phönix und Icehawk, das sind die Codenamen der Weathers-Brüder, die beide für ihre Kampfkraft und ihren Mut, aber auch für ihren Starrsinn berühmt sind. Caanon, der Ältere, steht in unverbrüchlicher Loyalität zum Imperium und wird wegen seiner kalten Effizienz „Icehawk“-Eisfalke genannt. Doch Harabec, der Jüngere, der überall nur als Phönix bekannt ist, weil er sich selbst aus den aussichtslosesten Situationen noch befreien konnte, hat das Lager gewechselt und sich den Rebellen auf dem Mars angeschlossen – eine Schande für die angesehene Familie. Als „Bek“ hat er aus einem verlorenen Haufen Aufständischer eine Rebellenarmee geformt, die die Sicherheitskräfte des Imperiums bis aufs Blut bekämpft, die Handelswege unterbricht und überall eine Spur der Verwüstung hinterläßt. Da reißt selbst dem

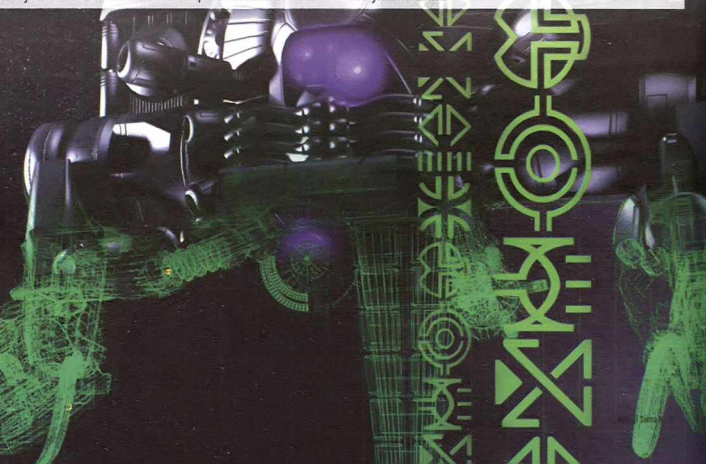
umsichtigen Petresun der Geduldsfaden und er schickt die gesamte imperiale Flotte los, um den Verräter zur Räson zu bringen. Caanon, mittlerweile zum Großmeister des Ritterordens avanciert, ist der Kommandeur dieser Flotte und sucht die Konfrontation mit seinem Bruder, um die Schande zu tilgen, die dieser über die Familie gebracht hat. Er hat sich geschworen, dem Imperator den Kopf dieses mißratenen Früchtchens vor die Füße zu legen.

Dabei hatte zunächst nichts daraufhin gedeutet, daß ein Weathers einmal zum Abtrünnigen werden könnte. Caanon wurde in dem Jahr geboren, in dem der Imperator die große Befestigungs-Proklamation verlas. Schon früh zeigt er alle Tugenden eines Vorzeigesoldaten: Aufgrund seiner fast unheimlichen Disziplin und Präzision und sei-

ner ungeheuren Geistesgegenwart stieg er schon im Alter von 26 Jahren zum Ritter auf – das hatte es im Imperium bisher noch nicht gegeben. Im gleichen Jahr als Caanon seinen Eid auf die Ritterschaft ablegte, erlitt sein jüngerer Bruder einen Unfall, der ihn fast das Leben gekostet hätte. Nur dem schnellen und umsichtigen Eingreifen der Lazarus-Kliniken war es zu verdanken, daß der sechsjährige Harabec mit dem Leben davonkam – so glaubte man zumindest. Doch in Wirklichkeit waren diese Kliniken eine Tarnorganisation der Bruderschaft der Unsterblichen, die unter dem Deckmantel eines erfolgreichen Krankenhauses bestimmten Patienten unsterbliche Gehirne einpflanzte. Als der Junge die Lazarus-Klinik verließ, hatte schon ein anderer Geist von ihm Besitz ergriffen – der des unsterblichen Kriegers der Bruderschaft.

In der Folgezeit machte er sich als Pilot und taktisches Genie einen Namen – früh beherrschte er Techniken, für die andere Jahre brauchten. Zunächst half Caanon seinem Bruder, doch dann sah er mit Verwunderung, wie dessen Talent förmlich explodierte und alle Erwartungen weit übertraf. Mit 20 wurde Harabec zum Ritter ernannt, der tödlichste HERC-Pilot aller Zeiten. Seine Fähigkeit, sich aus den unmöglichsten Situationen zu befreien, brachten ihm den Codenamen „Phönix“ ein. Caanon machte unterdes weiter Karriere – sein Können und Pflichtgefühl ließen ihn schließlich zum Großmeister aufsteigen, dem jüngsten in der Geschichte der Ritter. Harabec hingegen entwickelte und pflegte eine rebellische Ader. Er ignorierte das Protokoll und begann, über Befehle zu diskutieren. Autorität und Disziplin lehnte er ab. Er liebte die wilde Seite des Lebens, seine Leidenschaften brachten ihn zunehmend in Schwierigkeiten und er begann sich mit denen zu streiten, die er am meisten liebte, vor allem mit seinem Bruder Caanon. Selbst der Versuch Petresuns, die Kluft zwischen den Brüdern zu überbrücken, schlug fehl. Unvermittelt nahm Harabec seinen vorläufigen Abschied vom aktiven Dienst und Caanon hegte die Hoffnung, sein Bruder könnte nach einer gewissen Zeit geläutert zurückkehren.

Doch Harabec verschwand, und die beiden verloren sich für fast 10 Jahre aus den Augen. Das Wiedersehen hingegen fand unter alptraumhaften Vorzeichen statt, die wohl keiner der Brüder für möglich gehalten hätte...



Starsiege

Die Akteure in einem Kampf auf Leben und Tod



Der Imperator: Solomon Petruson, der unsterbliche Herrscher über Mutter Erde, führt seit nunmehr 175 Jahren ein strenges, aber weises Regiment. Er ist das Kind seines ärgsten Widersachers Prometheus. Sein unsterblicher Verstand ist eingeschlossen in ein unvergleichliches, organo-mechanisches Gehirn und gefangen in einem langsam schwächer werdenden menschlichen Körper. Er war es, der aus den Trümmern nach dem Großen Feuer das Imperium geschmiedet hat – nun hockt er auf seinem Thron und wartet darauf, daß der Dunkle Verstand wieder zuschlägt. Sein Wille und seine Voraussicht sind die stärksten Waffen der Menschheit. Zwei Jahrhunderte lang hat er die Verteidigungsanlagen der Erde perfektioniert, und bald wird sich zeigen, was sie wert sind.

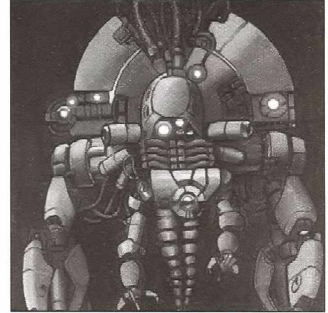


Phönix und Icehawk: Die beiden feindlichen Brüder waren hochtalentierte Ritter des Imperiums, bevor einer von ihnen, "Phönix" Harabec Weathers seinen Herrscher verriet und zu den Rebellen überlief. "Icehawk" Caanon ist ein Karrieresoldat des Imperiums, der

jüngste Großmeister, den es je gab. Sein Bruder, der unsterbliche Harabec, nahm im Laufe der Zeit mehrere Identitäten an, sei es als General der Aufständischen, sei es als Teil der kaiserlichen Eskorte. Aber in einem blieb er sich immer treu: er war und ist ein furchteinflößender Krieger. Als Harabec bewies er einen unstillbaren Durst nach Leben und Freiheit – den Machenschaften der Bruderschaft mißtraute er damals zutiefst. Nun hetzt der Imperator seine gesamte Flotte auf ihn, um dem Spuk ein Ende zu machen. Die Erde bleibt ungeschützt zurück...



Die Familie Weathers Die Weathers stammen von dem wohl berühmtesten HERC-Piloten während des Großen Feuers ab, Archibald Weathers, einem der ersten Ritter. Seitdem stellten die Weathers über Generationen hinweg Ritter zur Verteidigung der Erde. Die Familie gehörte zu den angesehensten Clans des Imperiums, bis Harabecs Verrat ihren Ruf ruinierte.



Prometheus: Nach der letzten Earthsiegte floh Prometheus in den hintersten Winkel des Universums, um die Überlebenden der einstmalig mächtigsten Armee zu sammeln und neu zu ordnen. Auf seinem geheimen Stützpunkt in der Dunkelheit hat er erneut eine schlagkräftige Invasionsarmee zusammengestellt, und seine Spione bringen ihm die neuesten Nachrichten von der Erde und ihrem Herrscher, dem verhaßten Petruson – Prometheus' größtem Fehler. Seit fast 200 Jahren bedauert er den Tag, an dem er das unsterbliche Gehirn schuf, das nun der gefährlichste Feind seiner Cybriden darstellt. Doch nun hat der Imperator einen unverzeihlichen Fehler begangen: Er hat seinen Kreaturen erlaubt, sich gegenseitig zu bekämpfen, er hat seiner Flotte erlaubt, die Erde ungeschützt zurückzulassen. Seit Jahrzehnten hat Prometheus auf solch eine Gelegenheit gewartet. Jetzt endlich wird er die Kreaturen vernichten, und die Cybriden werden die Erde beherrschen. Für immer.

Die Cybriden: Sie vermehren sich irgendwo im Nichts hinter dem Neptun. Ihre neuen Modelle entstehen in versteckten Häfen und Fabriken, wo sie auf die Rückkehr zur Erde warten. Die Cybriden sind bereit. Unbelastet von den Beschränkungen menschlicher Körper warten sie in ihren Nestern, still und starr wie Statuen, aber jederzeit bereit einzufordern, was ihnen gehört: die Erde.



Auf der Pirsch...

Sierra wagt sich aus der Deckung und präsentiert in Zusammenarbeit mit „Field & Stream“, einer angesehenen amerikanischen Fachzeitschrift, eine Jagdsimulation. Die „Outdoor“-Spezialisten von Best of Sierra haben die Witterung aufgenommen.

Spätestens seit dem Erfolg von „Deer Hunter“ ist das Lächeln über Nischenprodukte wie Jagd- oder Angel-Simulationen einem geschäftstüchtigen Augenzwinkern gewichen. Die Zahl der entsprechenden Produkte in diesem Genre sind mittlerweile Legion und Sierra selbst hat mit Trophy Bass und Trophy Bass 2 zwei (erfolgreiche) Spiele aufgelegt, die das Sportangeln zum Thema haben. Und da soll kein Platz sein für die sportlich weit anspruchsvollere Jagd? Das wäre ja gelacht...

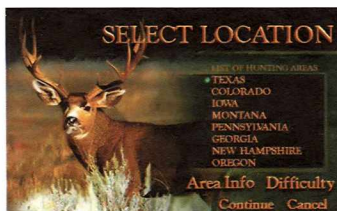


Das geballte Fachwissen der „Field & Stream“-Redaktion ist der Garant dafür, daß sich „Trophy Buck“ wohltuend von den vielen blutrünstigen Simulationen abhebt, die sich sonst noch auf dem Markt tummeln. „Trophy Buck“ hat da einen ganz anderen Anspruch: es will ein Spiegel der Methoden, Taktiken und ethischen Hintergründe der Jagd sein und nicht nur unterhalten, sondern auch informieren.

Denn gerade für Neulinge (oder unverbesserliche Stadtmenschen) ist die Jagd zunächst ein undurchschaubares Mysterium. Kenntnisse über die bevorzugte Umgebung des Wildes, seine Fährten und Bewegungen wollen auch in der virtuellen Variante der Jagd beherrscht sein, wenn man unter den Wettbewerbsbedingungen von „Trophy Buck“ Erfolg haben will. Zahlreiche Videos und umfangreiche Textpassagen erläutern die Grundlagen der Jagd und bieten interessierten Neulingen das notwendige Hintergrundwissen. Ein Sprecher erläutert alle Regeln der Jagd und macht Sie mit den vorgeschriebenen Sicherheitsvorkehrungen vertraut. Und eine vollständig interaktive „Preview“-Option erläutert Ihnen alle wesentlichen Merkmale und Funktionen des Spiels.

Dazu gehören natürlich auch die Waffen. Den virtuellen Jägern stehen allein 12 verschiedene Gewehre zur Verfügung, inklusive entsprechender Kurzinformationen über Vorzüge, Nachteile, Reichweite und Effektivität. Wer möchte, kann sich aber auch einen zugegeben etwas unhandlichen Vorderlader oder einen von drei verschiedenen Bögen über die Schulter hängen. Nach der Waffenauswahl sollte Sie zunächst das Feature „Shooting Range“ interessieren – eine gute Möglichkeit, die gewählte Waffe in bezug auf verschiedene Ziele und Reichweiten zu überprüfen, und sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Eine Zielkamera zeigt Ihnen genau, wohin Ihre Kugel oder Ihr Pfeil fliegt. Erfahrene Jäger wissen, daß es nicht so sehr darauf ankommt, das Ziel zu treffen, sondern darauf, es mit dem ersten Schuß zu treffen, damit das Tier nicht unnötig leiden muß. Die Spielsteuerung ist vergleichsweise simpel. Mit Hilfe der Pfeiltasten bewegen Sie sich durchs Unterholz oder eine andere Vegetationsform, mit der Leertaste heben Sie die Waffe an und mit der „Strg“-Taste feuern Sie. Seien Sie geduldig und zielen Sie gut – sollten Sie Ihr Ziel verfehlen, müssen Sie zunächst die Waffe schultern und in den „Wandering Mode“ zurückkehren, bevor Sie dem Wild folgen können. Im Laufschrift hinter dem Wild hinterherzuballern ist weder im richtigen Leben noch in „Trophy Buck“ möglich.

Gejagt wird die gesamte Saison über – von September bis Dezember – und unter allen Wetterbedingungen. Acht detailgetreu modellierte Reviere stehen zur Verfügung: Wer immer schon mal im trockenen



Gestrüpp von Texas, den schneebedeckten Bergen von Colorado oder in den weiten Ebenen von Oregon auf die Jagd gehen wollte, der kommt hier voll auf seine Kosten und wird die eng geschneittenen einheimischen Reviere, wie den Stadtwald von Köln, nicht mehr vermissen.

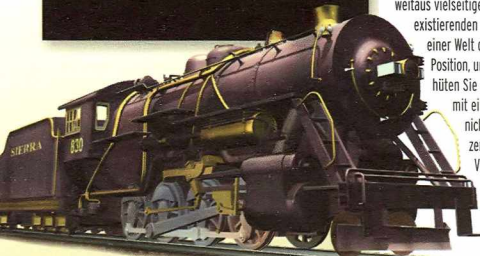
Das Geheimnis Ihres Erfolges liegt darin, möglichst nah an das Wild heranzukommen – das ist bei „Trophy Buck“ nicht anders als bei der richtigen Jagd. Gerade wer sich für einen der Bögen entschieden hat, muß sich mindestens bis auf 60 Yards (ca. 55 m) langsam an sein Ziel heranpirschen. Doch damit allein ist es nicht getan – das Wild wittert Sie schon von weitem und wird versuchen, der Gefahr zu entkommen. Sie müssen Ihr Ziel zunächst einmal finden. Mit der „Quick Start“-Option ist das ja noch vergleichsweise einfach: Dort können Sie sich über einen Wildsucher den Standort des Wildes anzeigen lassen. Innerhalb der Karriere- oder Wettbewerbsmodi müssen Sie auf diesen virtuellen Spürhund verzichten – schließlich will Sierra Ihnen das Jägerleben nicht gar zu einfach machen.

Im Einzelspielermodus können Sie zwischen „Quick Start“, einer Art Tutorial für Grünshäbel, dem Karriere- und dem Wettbewerbsmodus (einem Turnier gegen computergesteuerte Gegner) wählen und dabei drei verschiedene Schwierigkeitsstufen einstellen. Und da die gemeinsame Jagd immer noch den größten Spaß macht (Jäger neigen ja zuweilen zu geräuschvollen Zusammenrottungen in der Morgendämmerung), gibt es in „Trophy Buck“ einen zünftigen Mehrspielermodus mit einer Netzwerkoption (über TCP/IP-Protokoll). Doch der Clou ist die gemeinsame Jagd übers Internet, wo wir im WON-Netzwerk mehrere Räume und einen speziellen Kanal fürs Jägerleben (auf neudeutsch: Chat) für Sie reserviert haben.

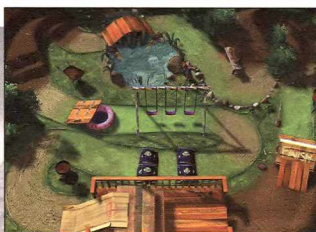


Das Kind im Manne...

...kann sich bei Sierras Big Fun-Reihe so richtig austoben. Drei neue Titel bereiten sich auf ihren Siegeszug über Deutschlands Festplatten vor, wobei es innerhalb der Familie durchaus zu ernstern Verteilungskämpfen zwischen den Generationen kommen kann. Für Big Fun gibt es nun mal keine Altersbeschränkung!



Big Fun Funk-Flitzer Ferngesteuerte Miniboliden kämpfen um den Sieg!



Insbesondere an den Tagen nach Weihnachten sind die charakteristischen Geräusche in den Hinterhöfen nicht mehr zu überhören. Aufheulende Kleinstmotoren, von minderjährigen Rennfans mit erstaunlicher Ausdauer ferngesteuert, hodeln quer über verzeite Blumenbeete, krachen rücklings gegen Hauswände und bringen ruhebedürftige Nachbarn um den Verstand. Die kleinen ferngesteuerten Phantasierennwagen sind darüber hinaus ziemlich störanfällig und geben zuweilen nach nur wenigen Tagen den Geist auf, sei es aufgrund einer heftigen Kollision oder hinterlistiger Sabotage. Und - es macht unheimlich Spaß, mit ihnen zu spielen! Verbessern Sie also Ihre gutnachbarschaftlichen Beziehungen und verlegen Sie die Rennen mit Ihrem Sohn (oder Ihrem Vater) ins Arbeitszimmer, oder wo immer bei Ihnen der Computer steht. Funk-Flitzer von Sierra sind weniger störanfällig und weitaus vielseitiger als ihre kreischenden Verwandten aus den real existierenden Hinterhöfen und Stichstraßen. Liefern Sie sich in einer Welt der Phantasie harte Positionskämpfe um die Pool Position, umkurven Sie achtlos weggeworfenes Spielzeug und hüten Sie sich vor schmatzenden Hunden, die Ihren Flitzer mit einem Hundeknochen verwechseln! Lassen Sie sich nicht bloß auf ein Modell festlegen - Sierras Funk-Flitzer hat sie alle: vom Formelauto über den Buggy mit Vierradantrieb bis hin zum Renntruck. Und das allerbeste: Diesmal kann Ihre Mutter die Autos nicht mehr einkassieren, bloß weil Sie Ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben! Wer macht mit vierzig denn noch Hausaufgaben?

Vergessen Sie Billard - jetzt kommt Cool Pool

Den Wunsch nach einem eigenen Pool-Billardtisch müssen sich die meisten verkneifen - wer kann es sich schon erlauben, ein knapp 8m² großes und 1 Tonne schweres Monstrum im Wohnzimmer aufzustellen, ohne den Partner endgültig zu vergrauen oder die Eltern zu unkontrollierten Brüllattacken zu verleiten? Die Rettung naht -



Cool Pool von Sierra ist entschieden billiger, paßt selbst ins kleinste Appartement, wiegt gerade mal ein paar Gramm und benötigt lediglich das ein oder andere MB Speicherplatz. Und ist tausendmal vielseitiger - neben einem regulären Spiel auf wunderschön geradem grünem Samt und zahlreichen Sonderspielen wie 8-Ball, Straight Pool oder Cutthroat, entführt Sie Cool Pool in eine Welt jenseits der Realität: Dort draußen begegnen Sie Billardtischen, die aussehen wie Minigolfanlagen, animierten Kreaturen, die Sie nach Leibeskraften stören, unterbrechen und unterhalten, oder Spielen mit völlig neuen, verwegenen Regeln wie Bombs Away, Feuer und Eis, Slot Machine oder Schlangengift. Explodierende Billardkugeln? Gewöhnen Sie sich daran!

Bitte einsteigen Sierras Modelleisenbahnen fahren gleich ab!



Stellen Sie sich eine Modelleisenbahn ins Schaufenster und Sie können sicher sein, daß vier Fünftel der männlichen Passanten zwischen 2 und 82 stehenbleiben, und minutenlang mit leuchtenden Augen den Weg der Miniaturbahn über Papmagachügel und Streichholzbrücken verfolgen. Die Wissenschaft ist sich noch uneins, ob ein Lokführer wirklich existiert und wenn ja, wo es angesiedelt ist - wahrscheinlich im Triebwagen. Was die Aufstellung einer eigenen Modelleisenbahn angeht, so trifft die Miniaturethusiasien das gleiche harte Los wie die Pool-Billardspieler. Doch nun muß sich niemand mehr die Nase am Kaufhausfenster plattdrücken! Steigen Sie ein und erleben Sie mit Sierras Modelleisenbahn eine unvergessliche Zugfahrt. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Eisenbahnmoguls, der nicht nur seine Heimatstadt Oak City mit allem Nötigen versorgt, sondern auch schon mal zum Nordpol fährt, um dort dem Weihnachtsmann bei letzten Vorbereitungen zu helfen. Fünf verschiedene Spielmodi und fünf unterschiedliche Hintergründe (Wohnzimmer, Hinterhof, Freizeitpark mit animierten Spielzeugdinosauriern, die Pyramiden sowie der Eiffelturm) wollen durchfahren und erkundet sein. Schnappen Sie sich also die Kelle, stellen Sie alle Signale auf freie Fahrt und dampfen Sie los mit den Modelleisenbahnen von Sierra!

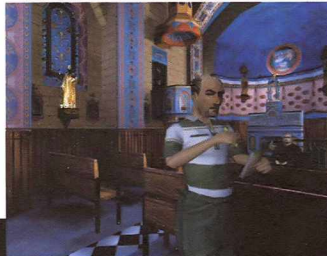
Der Schattenjäger ist zurück

Die Enthüllungsjournalisten von Best of Sierra reißen die Hauptdarsteller in Gabriel Knights drittem Abenteuer aus dem Schatten ihrer Anonymität – eine kleine Bildergalerie

Die Schatten über New Orleans hat er längst verjagt – nun macht Gabriel Knight sich bereits zum zweiten Mal daran, den Schatten in Europa ihre Spuknatur auszutreiben. Nach München und Neuschwanstein zieht es den umtriebigen Schriftsteller vom Mississippi nun nach Frankreich, genauer nach Rennes-le-Château, einem kleinen Dorf in der Provence. Best of Sierra stellt Ihnen die Personen vor, mit denen er sich dort im wahrsten Sinne des Wortes herumschlagen muß.



Gabriel Knight: Ein charmanter, etwas chaotischer Mann aus New Orleans, der gut mit Frauen umzugehen weiß, wenn er nicht gerade übernatürliche Kräfte zur Strecke bringt (manchmal aber auch gerade dann). Zur Zeit steckt er mitten in seinem dritten Abenteuer als Schattenjäger, eine Rolle, die er von seinen Vorfahren geerbt hat, und die aus ihm eine Art modernen Großinquisitor macht. Schwierig zu sagen, ob seine Fähigkeiten zur Lösung der beiden letzten Fälle beigetragen haben oder einfach nur schieres Glück. Im vorliegenden Fall wird er eine Menge von beidem brauchen.



Grace Nakimura: Grace bereite sich in Yale auf ihren Dr. phil. vor, als sie sich dazu entschloß, für den Sommer eine Studienpause einzulegen. Sie entschied sich für New Orleans, vielleicht, weil ihr die Stadt im Vergleich zum heimatischen New York ziemlich exotisch vorkam, vielleicht aber auch, weil es weit genug von ihrer Mutter entfernt lag. Es sollte eine schicksalhafte Entscheidung werden. Sie bewarb sich auf eine Aushilfsstelle in einer Buchhandlung – und trat in die Dienste eines gewissen Mr. Knight. Es gibt eine ganze Menge guter Gründe, warum sie ihm seitdem zur Seite steht und sich ihm derart verbunden fühlt.



Detective Mosley: Mosley arbeitet im New Orleans Police Department und ist ein alter Freund Gabriels. Im Rahmen eines „Schatzjäger“-Erlebnisurlaubs steigt er „zufällig“ im gleichen Hotel ab wie Gabriel. „Das war ein echter Zufall“, sagt er, doch sein Verhalten ist mehr als merkwürdig. Auf der einen Seite verschwindet er immer wieder, auf der anderen Seite interessiert er sich ein bißchen zu sehr für Gabriels neuen Fall. Weitere Verwirrung stiftet er durch seine beharrlich vorgetragene Bitte, Gabriel möge niemandem in der Gruppe erzählen, daß er ein Cop ist – in Gabriels Augen das Einzige, was ihn wirklich interessant erscheinen lassen könnte. Gabriel wird das Gefühl nicht los, daß Mosleys Erscheinen auf der Bildfläche nicht ganz so „privat“ motiviert ist, wie er vorgibt.



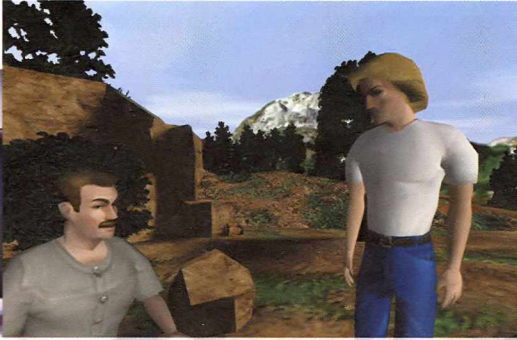
Jean: Jean ist der Besitzer des Hotels in Rennes-le-Château und immer bestrebt, seinen Gästen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Er ist einer der Ersten, denen Gabriel in Rennes-le-Château begegnet und könnte ihm wertvolle Informationen liefern, um sich in diesem mysteriösen Dorf zurechtzufinden.



John Wilkes: John ist Australier und ein Macho der besonderen Art. Mit seinen knapp 50 Lebensjahren hat er schon die ganze Welt gesehen – oder zumindest die besonders trostlosen Teile davon. Ganz offenkundig ein richtiger Schatzjäger – auch wenn er darüber kaum redet, es sei denn er ist hochgradig betrunken oder wird geschickt dazu verleitet. Wilkes lebt in dem Glauben, das Geheimnis um den Schatz von Rennes-le-Château in den Händen zu halten, und ist fest davon überzeugt, dieses Wissen mache ihn zu einem wohlhabenden Mann. Doch er sollte vorsichtig sein, zu wem – und in welcher Lautstärke – er dies sagt.



Gabriel Knight



Vittorio Buchelli: Vittorio Buchelli ist ein ruhiger Italiener, der gerne für sich allein bleibt. Auch wenn ihn die Geschichte von Rennes-le-Château nicht kalt läßt, hat er doch offensichtlich kein Interesse daran, mit irgend jemandem aus der Reisegruppe nähere Bekanntschaft zu schließen. Seine Einstellung läßt sich am ehesten mit "vorsichtig" und "abschätzig" charakterisieren. Was ihn so verächtlich macht - er trifft als Letzter der Gruppe ein und gibt vor, mit einem Zug unterwegs gewesen zu sein, den es nie gegeben hat.



Estelle Stiles: Estelle ist eine athletisch gebaute, fast männlich wirkende Frau mittleren Alters - und doch auf eine herbe Art attraktiv. Sie hat sich Lady Howard verschrieben - angeblich sind die beiden schon seit 20 Jahren zusammen. Eine Traumkombination, jedenfalls für Lady Howard. Estelle erledigt nicht nur die lästigen Kleinigkeiten des alltäglichen Lebens wie Koffer transportieren oder Rechnungen begleichen, sondern begegnet ihr mit bedingungsloser Loyalität und unverhohlener Bewunderung - selbst dann, wenn sich die Lady wieder einmal wie ein kleinlicher Pedant aufführt. Estelle entschuldigt dieses Verhalten mit dem "enormen Druck", unter dem die Lady stehe.



Der Taxifahrer: Der örtliche Taxifahrer war eine der ersten Personen, die Gabriel in Rennes-le-Château traf. Wenn er sich doch nur daran erinnern könnte...irgend etwas über ein Auto, Knoblauch und einen Hund namens Fifi. Dieser Mann stand an der Bahnstation in jener schicksalhaften Nacht! Was hat er da gesehen? Gabriel könnte es vielleicht herausfinden, wenn er nur wüßte, in welcher Sprache er sich mit ihm unterhalten kann - Französisch ist es jedenfalls nicht.



Lady Howard: Lady Howard ist eine Schauspielerin mittleren Alters mit einem starken Hang zur Dramatik. Sie und Estelle, ihre Begleiterin, verfolgen ganz offenkundig einen Auftrag, und Lady Howard macht nicht den Eindruck, als würde sie auf irgend jemanden Rücksicht nehmen, der ihr dabei im Wege steht. Die beiden sind ein ungewöhnliches Paar mit einigen merkwürdig klingenden, feministischen Theorien - oder wissen Sie, was mit der "Gebärmutter der Isis" gemeint ist? Man muß schon mit der persönlichen Welt des Paares vertraut sein, um sich darauf einen Reim zu machen. Aber eines ist klar: Ihre Anwesenheit ist alles andere als ein kauziger Scherz. Und es hat den Anschein, als machten sich unter dem ausgefeilten Make-Up und den Bergen von Hautcreme erste Züge der Verzweiflung breit. Der Eindruck verstärkt sich, als **glaubten** sie nicht nur daran, zu finden, was sie suchen, sondern als **müßten** sie es tun.

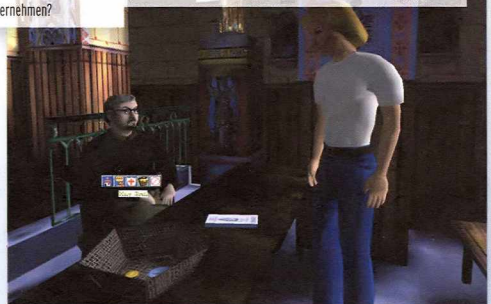


Emilio Baza: Emilio ist nur schwer zu charakterisieren. Ein südländisch-verführerischer Typ mit seinem Bart, den nackten Haaren und seiner mediterranen Kleidung - und seiner feinen, fast tragischen Ausstrahlung, die perfekt mit seinen Birkenstock-Sandalen korrespondiert. Und dennoch - er weiß offenkundig mehr, als er zugibt. Gabriel und Grace erwischen ihn mehr als einmal bei faulen Ausreden. Welches Spiel spielt er? Wenn er wirklich nicht an materiellen Dingen interessiert ist, was hat er dann in diesem Tal zu suchen? Und warum interessiert er sich so brennend für jeden Schritt, den Gabriel und Grace unternehmen?



Madeline Duthane: Eine schöne, willensstarke und erotische Französin mit jener Mischung aus natürlicher Frische und femininer Ausstrahlung, der so wenige Männer widerstehen können. Die fast ausschließlich männliche Reisegruppe hat sie jedenfalls komplett um den kleinen Finger gewickelt. Dem Geheimnis des Schatzes von Rennes-le-Château widmet sie sich mit einem unglaublichen Enthusiasmus, der an Besessenheit grenzt. Dient die Gruppe nur als Vorwand? Als Möglichkeit, um mehr Freiraum für die persönlichen Pläne und besseren Zugang zum fraglichen Gebiet zu erhalten? Ist das Interesse, das sie für die Ideen der Männer an den Tag legt, nur reine Koketterie oder ist sie auf der Jagd nach etwas Besonderem?

GABRIELKNIGHT



Das richtige Teamwork zählt!

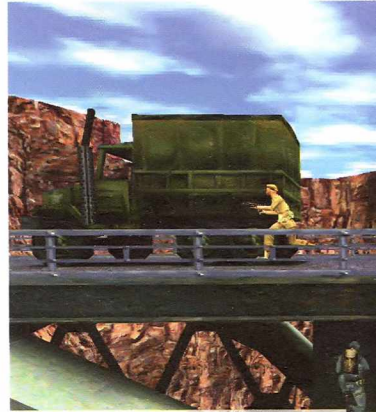
Auf der Basis der Half-Life-Engine entwickelten zwei junge Australier ein Action-Strategiespiel, das sich wie kein zweites für den Mehrspielermodus eignet – und das mit einer interessanten Vorgeschichte aufwarten kann.

Robin Walker und John Cook kennen sich schon aus gemeinsamen Collegezeiten. Statt in irgendwelchen langweiligen Seminaren zu hocken, beschäftigten sich die beiden lieber mit sinnvollen Dingen – Computerspielen zum Beispiel. Eines Tages stolperten sie über eine Mehrspielerkarte namens Fortress, die ein interessantes Konzept besaß – über Teleporter, die die Spieler in bestimmte Räume mit speziellen Waffen schickten, wurden Spielerklassen mit besonderen Stärken und Schwächen gebildet. Hatte der Spieler durch das Betreten eines bestimmten Teleporters die gewünschte Waffe aufgenommen, mußte er versuchen, als erster eine Reihe von Knöpfen zu aktivieren, um in die feindliche Basis eindringen zu können. "Das war genau die Art von Spiel, die wir gern über unsere lokale Netzwerk gespielt hätten", erklärt Walker. Auch im Laufe der folgenden Jahre verloren die beiden das Fortress-Konzept nicht aus den Augen, und als sie die Chance erhielten, im Rahmen von "Quake" eine eigene Version von Fortress zu entwickeln, schlugen sie zu. So sehr, daß daraus ein eigenständiges Spiel wurde – Team Fortress erschien 1996 und wurde mehr als 500.000 mal downgeloadet. Grund genug für die beiden Australier, sich selbständig zu machen und rund um ihre Technologie eine eigene Firma aufzubauen.



In Team Fortress treten verschiedene Teams gegeneinander an, um spezifische Aufgabenstellungen zu meistern. Jeder Spieler entscheidet sich für eine von insgesamt neun bestimmten Rollen oder Klassen (Feldarzt, Spion o.ä.). Die Klasse entscheidet darüber, welche Waffe der Spieler tragen darf, und mit wieviel Munition oder Panzerung er auskommen muß. Es kommt entscheidend auf die Kooperation der einzelnen Gruppenmitglieder an. Eine einzelne Figur (Klasse) ist aufgrund ihrer zahlreichen Schwächen gar nicht in der Lage, das Spiel für sich zu entscheiden. Sie ist immer auf die Hilfe und Unterstützung der anderen angewiesen. Die Hauptschwierigkeit besteht darin, innerhalb der Gruppe die richtige Balance zu finden und "mit den Schwächen so umzugehen, daß der Spielspaß nicht darunter leidet", so John Cook.

Vor nicht allzu langer Zeit tauchten die beiden Freunde in den Vereinigten Staaten auf, um bei Valve, den Schöpfern von Half-Life, eine verbesserte Version von Fortress zu entwickeln. Da unterbreitete Valve-Gründer Gabe Newell den beiden ein Angebot, das sie unmöglich ablehnen konnten: Valve kaufte kurz entschlossen die kleine australische Firma auf, samt der Technologie und der beiden Geschäftsführer. Cook und Walker siedelten nach Seattle über (in Bezug auf das Wetter war das ein miserables Geschäft), halfen ihren neuen Kollegen bei der Fertigstellung von Half-Life und investierten danach ihre ganze Energie in die Weiterentwicklung von Team Fortress 2.



Ein Multiplayer-Spiel, das ohne andere Spieler auskommt

Die künstliche Intelligenz der Bots, computergesteuerte Spieler, die als feindliche Soldaten und als Gruppenmitglieder eingesetzt werden können, machen aus einem mehrspielerbetonten Spiel eine Kombination aus Actionshooter und Strategieknüller, die durchaus auch im Einzelspielermodus gespielt werden kann.

Team Fortress 2 kommt mit 20 verschiedenen Levels daher, die alle samt abgeschlossene Szenarien mit unterschiedlichen Zielvorgaben darstellen. Die Levels bestehen aber aus weit mehr als ein paar gegenseitigen Grafiken: Die ausgeklügelte Scriptsprache macht fast jedes einzelne Level zu einem eigenständigen Spiel.

Viele dieser Szenarien erinnern eher an ein Strategiespiel. In "Hunted" (Gejagt) beispielsweise übernimmt ein Spieler die Rolle des Präsidenten, der von seinen Leibwächern (den anderen Teammitgliedern) geschützt, und von Punkt A nach Punkt B gebracht werden muß. Der andere Spieler hingegen hat die Aufgabe, genau dieses Vorhaben zu verhindern. Spiele, in denen das eroberte Territorium die Hauptrolle spielt, haben größere, in mehrere Abschnitte unterteilte Level, in denen überall ein Fahnenmast steht. In regelmäßigen Abständen erhalten die Teams Punkte für jeden eroberten Gebietsabschnitt – ähnlich wie in "Risiko". Getötete Figuren können "wiederauferstehen", allerdings nur in solchen Gebieten, die vom eigenen Team gehalten werden.

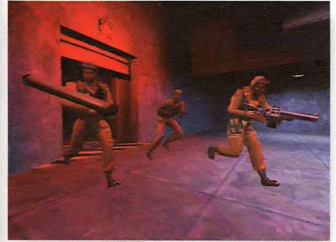
Andere Level sind als Feldzüge angelegt. "Invasion" etwa ist ein Feldzug über drei Level, inspiriert von dem Kino-Welterfolg "Saving Private Ryan" und der Invasion in der Normandie. Im zweiten Level landet Team A mit Booten an der Küste, während Team B sich hinter massiven Verteidigungsanlagen verschanzt. Team A muß nun so viele Soldaten wie möglich über den Wall dirigieren. Im ersten Level hat



Team Fortress



Acht verschiedene Charaktere und nur ein Ziel
- die bunte Truppe von Team Fortress 2



- **The Sniper - der Scharfschütze** Der Scharfschütze beobachtet das Geschehen aus sicherem Abstand und feuert aus großer Entfernung auf seine Gegner.

- **Leichte Infanterie** Die leichte Infanterie ist die schnellste Einheit von Team Fortress 2 und prädestiniert für Aufklärungs- und Erkundungsaufträge. Sie ist mit Maschinengewehren und entsprechenden Granatwerferaufsätzen ausgerüstet.

- **The Commander - der Chef** Der Commander kann sein Team in verschiedene Trupps aufteilen, um die anfallenden Aufgaben besser zu verteilen. Das Geschehen verfolgt er entweder über Kameras auf dem Schlachtfeld oder aus dem Blickwinkel eines beliebigen Soldaten.

- **Raketeneinfanterie** Mit ihren Maschinengewehren hat die schwergepanzerterte Raketeneinfanterie das mit Abstand schwerste Päckchen zu tragen. Sie bewegt sich nur langsam fort und ist nur effektiv, wenn sie von festen Positionen aus agieren kann.

- **Field Medic - der Feldarzt** Der Arzt stellt die Gesundheit und die Panzerung der Soldaten wieder her. Aber Vorsicht, der Mann ist inmunde und wehrt sich, denn er kann ebenso gut als militärische Infanterie zum Einsatz kommen.

- **Engineer - oder einem Ingenieur ist nichts zu schwor** Er entwickelt Abwehrgeschütze und Kameras für den Commander und legt in der Nähe der feindlichen Linien Munitionsdepots an.

- **The Commando - der Spezialist für die delikaten Aufgaben** Das Sonderkommando ist zuständig für Sprengstoffanschläge auf feindliche Einrichtungen. Hervorragend geeignet in allen Szenarien, wo es um gewissenhafte und nachhaltige Zerstörung geht.

- **The Spy - der Spion, der aus dem Dunkel kam** Ein äußerst wandlungsfähiger Zeitgenosse, der sogar das Aussehen feindlicher Einheiten annehmen kann. Der ideale Mann für alle Aufklärungsmissionen. Wenn er einem Feind alleine gegenübersteht, kann er sich ohne weiteres mit einem wohlgezielten Schuß durchsetzen.

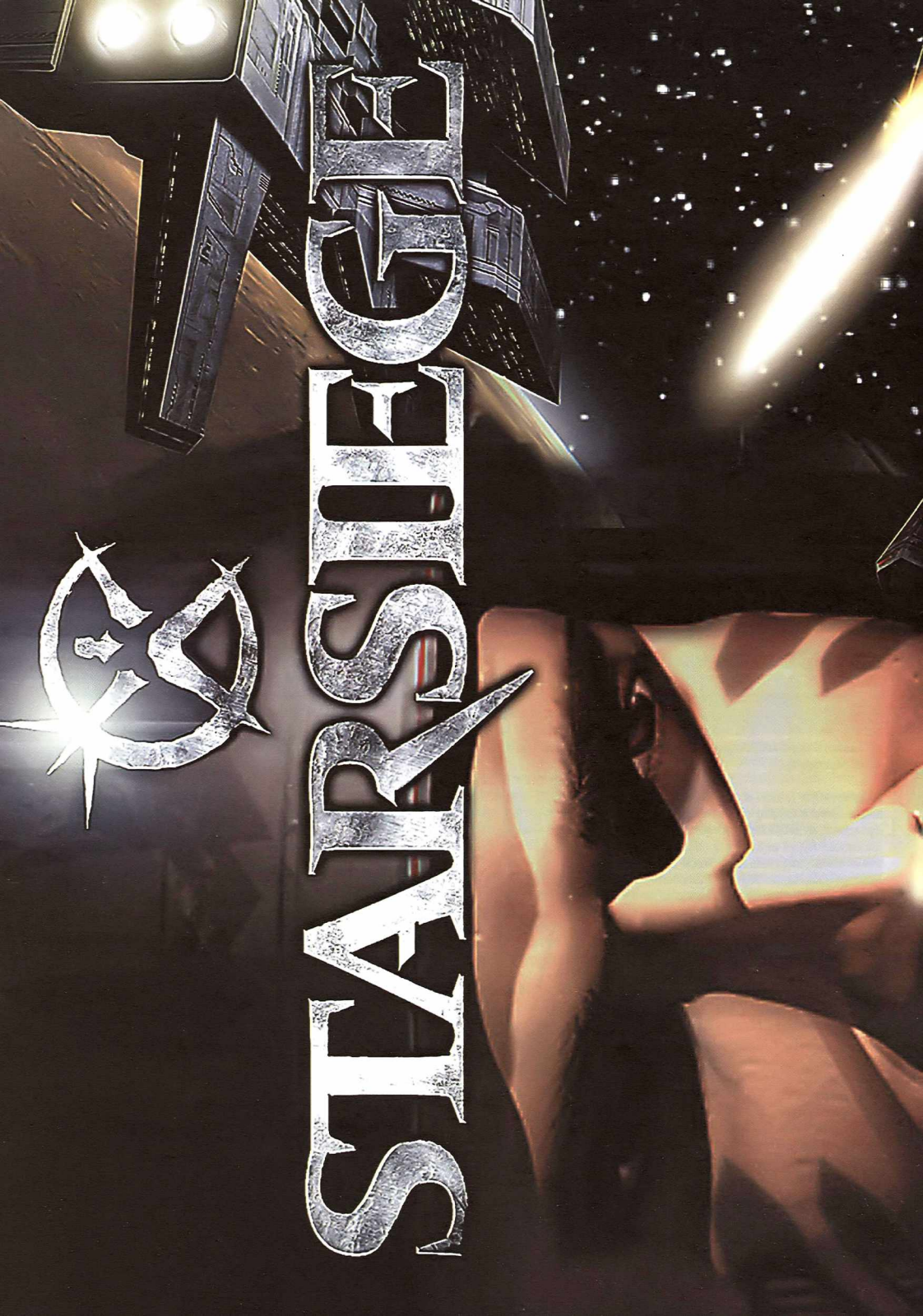
Einen kleinen Vorschmack auf Team Fortress 2 können Sie sich jetzt schon holen, wenn Sie sich Team Fortress Classic, das Multiplayer Add-on für Half-Life, auf unserer Cover-CD anschauen.

Team A die Aufgabe, die Verteidigungsanlagen von Team B zu zerstören, doch jeder Soldat, der es über die Mauer schafft, verfügt nur über ein Bildschirmleben. Im dritten und letzten Level schließlich muß Team A eine Brücke von Team B verteidigen - dessen Kräfte wesentlich davon abhängen, wieviele Gebäude es im zweiten Level erfolgreich verteidigen konnte.

Der Spieler von Team Fortress 2 ist nur ein Teil einer großangelegten, gemeinsamen Anstrengung, in der es eher auf geschickte Strategie ankommt, als auf rohe Körperkräfte oder ein scharfes Auge. "Ein wertvolles Mitglied der Gruppe muß nicht zwangsläufig gut schießen können", erklärt Robin Walker, "manche Klassen sollten Zweikämpfen besser aus dem Wege gehen". Jede Charakterklasse verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten und trägt auf ihre Weise zum Gelingen der Mission bei. Für Rollenspielfans mag derlei ja banal klingen, aber Action-Spieler müssen ein wenig umdenken. Wer sich vorsichtig an die kommenden Aufgaben heranlassen möchte, für den gibt es ähnlich wie in Half-Life eine Art Grundausbildung, in der ein Feldwebel im besten Kasernenhof die Einzelheiten des Gameplays erklärt - stiehlt mit im Gleichschritt vorbeimarschierenden Rotten und einigen Liegestütz-Kommandos für säumige Drückeberger.

Auch wenn Sie jeden Einsatz im Einzelspielermodus spielen können - Team Fortress 2 entwickelt seinen vollen Reiz erst, wenn es im Rahmen einer Mehrspielerunde gespielt wird. "Team Fortress 2 soll im Mehrspielerbereich das sein, was Half-Life im Einzelspielermodus ist", verkündet Walker im Brustton der Überzeugung. Nicht gerade unbescheiden der Herr aus Down Under, und dennoch... Wir sind fast geneigt, es ihm zu glauben.





STARSLICE





© 1997 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra Entertainment, Inc. is a registered trademark of Sierra Entertainment, Inc. Sierra Entertainment, Inc. is a registered trademark of Sierra Entertainment, Inc. Sierra Entertainment, Inc. is a registered trademark of Sierra Entertainment, Inc.

TERMINAL LANTER

EXPERIMENTAL DATA

100%

BEST OF
SIERRATM

Der fliegende Toaster

Die berühmtesten Bildschirmschoner der Welt erwachen zu neuem Leben - als Spiel!

Immer, wenn die Computerschaffenden dieser Welt von einer kreativen Schaffenskrise gebeutel werden (also ca. 15-20 mal am Tag), wenn Heerscharen von Büroangestellten rund um den Globus mit einem fröhlichen "Mahlzeit" auf den Lippen in die Kantinen pilgern oder einfach nur vergessen, den PC auszuschalten, schlägt seine große Stunde: der Bildschirmschoner. Unter den zahllosen mehr oder weniger einfallsreichen Motiven ragt einer turmhoch hervor: Der "fliegende Toaster" und seine Kumpel aus der "After Dark"-Reihe haben es unter ihren nerven- und stromsparenden, aber namenlosen Verwandten zu weltweitem Ruhm gebracht.

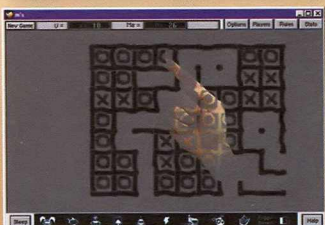


Dabei sind die Zeichen der Zeit nicht spurlos an ihm vorübergegangen - was als fliegende gestrichelte Kiste begann, hat sich im Laufe der Jahre zu einem chromblitzenden, interaktiven Flugmodell in feinstem 3D entwickelt, dem die Herzen der blasenden Toastscheiben nur so zuffliegen. Und trotzdem: Aus dem Ghetto ihres Bildschirmschonerdaseins konnte selbst eine solche Lichtgestalt bisher nie ausbrechen - auch nach einem Jahrzehnt ist ihr Schicksal immer dann besiegelt, wenn die Mittagspause beendet oder die kreative Krise einem Schaffenssturm gewichen ist. Rappelt jemand an der Tastatur, und sei es nur mit der ordinären Pfeiltaste, ist es mit seiner Herrlichkeit schlagartig vorbei und die Tristesse der Arbeitsflächen bricht sich wieder Bahn.

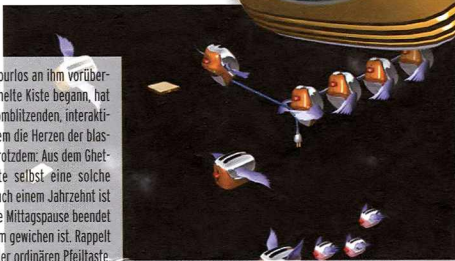
In Zusammenarbeit mit den Entwicklern von Berkeley Systems, den geistigen Vätern des Toasters, macht Sierra diesem unhaltbaren Zustand ein Ende: In Kürze erscheint *After Dark Games* - eine Kompilation von 11 spannenden, witzigen und kniffligen kleinen Spielen rund um den berühmtesten Toaster der Welt und seine Freunde.



Erproben Sie doch mal Ihre Geschicklichkeit an "Roof Rats", dem wohl herausfordrsten Spiel der Sammlung (auch wenn gerade dieses Spiel mit den bekanntesten Bildschirmschirmmotiven nichts zu tun hat): Ihre Aufgabe ist es, ein etwas wunderliches Mieter-Ehepaar vom Dach eines Apartmenthauses herunterzuholen. Dieses Haus besteht aus mehreren Raumblocken in fünf verschiedenen Farben. Ihre Mieter rutschen immer eine Etage tiefer, wenn es Ihnen gelingt, die darunterliegenden Blöcke mit einem Doppelklick abzuschließen. Das dürfen Sie jedoch nur, wenn sich der fragile Raum über, unter oder neben einem Raum in der gleichen Farbe befindet.



Ein Spiel aber steht ganz im Zeichen des Toasters: "Toaster Run", das ideale Mittel, um dem Verdauungstief nach der Mittagspause zu Leibe zu rücken, denn es ist hektik pur: Als Toaster schlüpfen Sie in die Rolle eines (versicherungsfreien) Roboter-Kinder Mädchens. Sie haben alle Hände voll zu tun, das Baby Ihres Arbeitgebers, ein Kleinkind mit ausgeprägtem Hang zu Ausflügen in die feindliche Umwelt, wieder zurück in die Kinderkrippe zu bugsiieren. Das Haus spricht allen gängigen Sicherheitsstandards Hohn: Flammen schlagen aus dem Backofen, das Bügelbrett löst sich aus der Verankerung und fällt hinterücks zu Boden und das Glühen des Fernsehers hat die gleiche Wirkung wie ein Disintegrator-Strahl aus der Laserkanone. Sammeln



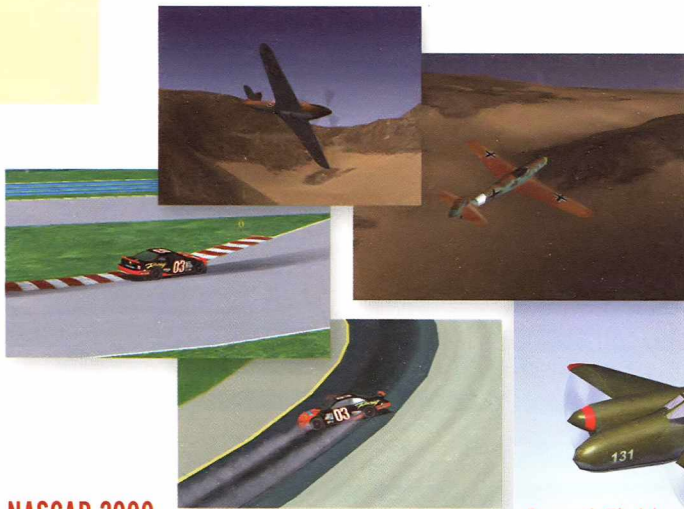
Sie im Vorübergehen Bonuspunkte durch eifriges Aufheben achtlos geworfener Rasseln und Nuckelfläschen. Aber vergessen Sie nie, Ihren Toaster hin und wieder mal mit ein paar Toastscheiben oder einer Stromdosis aus der Steckdose aufzupöppeln - sonst sinkt Ihr "Toasterlon"-Wert in den Keller und Sie gehen in Flammen auf. Lassen Sie ihn zwischendurch im Eßzimmer ruhig mal ins Bowleglas plumpsen - die Art und Weise, wie der fliegende Toaster sich da frei rudert, ist sehenswert.

Vielleicht wollen Sie aber lieber dem "Hula-Girl" Balula helfen, sich von einer Plattform zur anderen zu bewegen, um Cruela zu entgehen, der fiesen Zwillingsschwester, die dauernd versucht, ihr die Reifen zu mopsen. In "Rodger Dodger" steuern Sie ein purpurfarbenes Polygon quer durch eine 2D-Welt, springen auf rote Spiralen und bringen sich vor Ihren unachtsichtigen Verfolgern in Sicherheit.

Ach, Sie bevorzugen Denk-, Knobel- oder Wortspiele? Dann sollten Sie mal "Fish Schtick" (Fischschlitzen) probieren: Ein Schwarm Fische aus dem klassischen Unterwassermotiv nähert sich Ihrem Desktop und führt eine Reihe Buchstaben mit sich. Formen Sie daraus sinnvolle (!) Worte, bevor die Fische langsam den Bildschirm überquert haben.

Aber natürlich lassen sich Ihre Lieblinge wieder in das verwandeln, was sie all die Jahre waren: in unschuldige Bildschirmschoner. Und falls Sie dann doch Lust verspüren sollten, eine Runde Mahjong zu spielen, können Sie jedes der 11 Spiele immer noch über die praktische Menüleiste am unteren Bildschirmrand einzeln aufrufen. Die Beispiel-Bildschirme sind kaum von den Spielmotiven zu unterscheiden - niemand soll Ihnen vorwerfen können, Sie vernachlässigten Ihre Arbeit. Den Kreativen schlägt bekanntlich keine Stunde.

Aus unserer Entwicklungskiste



NASCAR 2000

Haarsträubende Manöver bei 300 km/h

Zugegeben - Papyrus, die Motorsport-Entwicklungsabteilung von Sierra, hat sich mit der Neuaufgabe des Renn-Sim-Klassikers etwas Zeit gelassen. Aber schließlich wollte man kein weiteres Add-On anbieten, sondern ein komplett überarbeitetes Spiel. Ende des Jahres soll es soweit sein.

Rennsportfans kennen ihren Platz. An den Wochenenden im Frühjahr und Sommer hocken in Deutschland Hunderttausende vor den Bildschirmen und verfolgen die Ereignisse rings um die Läufe zur Formel-1-Weltmeisterschaft. Die PS-Freaks in den USA dagegen haben die Qual der Wahl: Sie müssen sich zwischen den IndyCar- und den Stockcar-Rennen der NASCAR-Serie entscheiden. Gerade die „volkstümlichen“ NASCAR-Rennen sind in den USA ungeheuer beliebt. Die Saison ist lang: Jeden Sonntag nachmittag, Woche für Woche, von Februar bis November, wird um den Winston-Cup gefahren - mit harten Bandagen. In vielen Familien bleibt der Sonntagnachmittag für Ausflüge tabu: Dann nehmen in Talladega oder sonstwo die bulligen NASCAR-Flitzer Aufstellung und Ehepartner wie Kinder ihren angestammten Platz ein: den verlorenen Posten. Es sei denn, sie sind ebenfalls NASCAR-Fans.

Kein Wunder also, daß die offiziell lizenzierten NASCAR-Rennsimulationen von Sierra ebenfalls rasch populär wurden, und das nicht nur in den Vereinigten Staaten. Dichte Atmosphäre, realistisches Renngefühl, Einstellmöglichkeiten ohne Ende und detailgetreue Grafiken - mit NASCAR-RACING konnten sich alle Rennsportfans der Illusion hingeben, selbst in einem dieser Schlitten zu sitzen. Die letzte Neuaufgabe, NASCAR-RACING 2, ist jedoch mittlerweile etwas in die Jahre gekommen. Die technologische Entwicklung im Spielbereich bleibt ja nicht stehen. Die Zeit ist also längst reif für NASCAR 2000.

Doch angesichts der Ansprüche von Papyrus (man wollte nichts weiter als die authentischste und technologisch fortgeschrittenste Rennsimulation entwickeln, die es auf dem Markt gibt), kann es schon mal zu gewissen Verzögerungen kommen. 16-Bit-Grafiken, noch detailliertere Setup-Optionen und verbesserte Gameplay-Elemente implementieren sich nicht von allein. Doch die meiste Zeit verbrachte man mit der Entwicklung eines realistischen physikalischen Modells. Auf der Basis des GPL-Modells entwickelten die Papyrus-Mitarbeiter eine Engine, die Sie Ihrem Traum, einmal ein echtes Stockcar steuern zu dürfen, erheblich näher bringt: NASCAR 2000 simuliert perfekt das knifflige Zusammenspiel von Einzelradaufhängung, Antriebsdrehmoment, Federweg und Reifendruck bei extrem hohen Geschwindigkeiten. Einen Zahn müssen wir Ihnen aber gleich ziehen: Einfacher ist das Handling Ihres Fahrzeugs dadurch nicht geworden. Aber das haben Sie wahrscheinlich auch gar nicht erwartet. Als NASCAR-Fan wissen Sie, was ein Pilot können muß.



Desert Fighters

Pfuschen Sie dem „Wüstenfuchs“ ins Handwerk -

Mit der neuen historischen Flugsimulation von Dynamix können Sie aktiv in die Geschichte eingreifen - und sie verändern.

Desert Fighters“ erscheint voraussichtlich gegen Ende des Jahres und spielt während des 2. Weltkriegs in Nordafrika. Der weitere Verlauf des Krieges hängt wesentlich von Ihren Leistungen ab - wenn Sie beispielsweise die Frachtschiffe auf Ihrem Weg nach Tripoli aufhalten können, fehlen „Wüstenfuchs“ Rommel die Panzer, um den aktuellen Vorstoß der Engländer noch aufhalten zu können. Das neue dynamische Kampagnensystem orientiert sich an dem Nachschubbrennen, das sich deutsche und alliierte Truppen in Nordafrika zu jener Zeit geliefert haben. Das Prinzip ist einfach: Je mehr Versorgungsgüter, je mehr Nachschubwege Sie zerstören, desto schwerer fällt es Ihrem Gegner, seine Position zu halten. Aber glauben Sie nicht, daß die Zerstörung eines Konvois so einfach wäre. Feindliche Fahrzeuge verfügen über eine eigene KI und zerstreuen sich, wenn Gefahr im Anzug ist. Als Wüstenpilot fliegen Sie aber nicht nur Angriffe auf Militärkonvois - die Bekämpfung der feindlichen Luftwaffe, Begleitflüge, Abfangmanöver und Angriffe auf Kriegsschiffe gehören ebenfalls zu Ihren Aufgaben. Und im Mehrspielermodus warten gepflegte Massendogfights auf Sie.

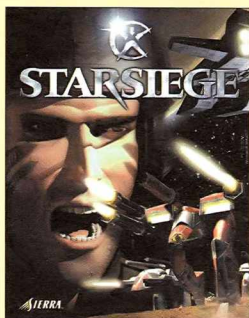
Zehn Maschinen aus vier Nationen stehen im Hangar zum Abflug bereit. Neben den beiden italienischen Macchi-Maschinen (200 und 202) wären da vor allem die deutschen Bf-109F und JU 87 Stuka zu erwähnen. Nicht zu vergessen alliierte Bomber wie die P-38, die P-40 oder die Hurricane III D „Can Opener“. „Desert Fighters“ bietet aber auch etwas fürs Auge: Sanddünen, Felsen, die aus den Dünen ragen, ausgetrocknete Flußläufe, verschüttete Straßen, tiefe Schluchten oder das sanftrote Leuchten des Sandes in der Abenddämmerung lassen den Piloten schon mal vergessen, daß er sich auf einem Kampfeinsatz befindet (vor allem, wenn Sie über eine 3D-Grafikbeschleunigung verfügen). Doch Ihre Gegner werden Sie schon wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen, verlassen Sie sich darauf!

Planet Sierra

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

ADVENTURE	
	King's Quest 8 Rückkehr nach Kronidor
	Quest for Glory 5
	Echtzeit-3D Adventure
	Kronidor, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten
	Drachenfeuer - Der neueste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe
SIMULATION	
	Asse der Tiefe
	Grand Prix Legends
	Pro Pilot 99
	Red Baron 3D
	3-D Ultra Pinball Turbo Racing
	Trophy Buck
	Nascar 99
	Viper Racing
	Erwecken Sie die Ära der U-Boote im WK II zum Leben
	Rennsimulation aus dem Jahre 1967
	Der Himmel gehört ihnen
	Der Rote Baron in 3D
	Echtes Spielhallen-Feeling garantiert
	So realistisch, daß Sie morgens um 4 Uhr auf die Jagd an Ihren PC gehen möchten.
	3 komplette Top-Rennserien: NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck
	Unbegrenztztes Rennefeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!
ACTION	
	3-D Ultra Deluxe
	CorpWars
	Half-Life
	Hellfire
	Erst einlochen, dann ausfliegen
	Strategie, Aliens und Würmlöcher
	Eine atemberaubende realistische Umgebung
	Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!
STRATEGIE	
	Broodwar
	Caesar 3
	Lords of Magic Special Edition
	Lords Royal Edition
	Power Chess 2
	Der Kampf um die Vorherrschaft der Galaxie geht weiter
	Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...
	Zauberhaftes Echtzeit-Strategiespiel!
	Echtzeit-Action ohne Ende
	Stellt sich auf Ihre individuelle Spielstärke ein
SPORT	
	DSF Fußball Manager 98/99
	DSF Golf 99
	DSF Off-Road
	DSF Ski '99 Extreme Edition
	Mit den neusten Bundesliga-Daten
	Let him swing!
	Auf die Plätze, fertig, Gas!
	Absolute Extreme Edition
PRODUCTIVITY	
	3D Besser Wohnen
	Print Artist 4
	Print Artist Junior
	Print Artist Gold
	Web Artist
	Photo Artist
	Mein Stammbaum
	Professionelles Wohnesign leicht gemacht
	Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
	Das Druckstudio für Kinder
	Das komplett neue Druckstudio
	Webseiten in Minuten
	Vom Schnappschuß zum Meisterwerk
	Forschen Sie nach Ihren Ahnen
SIERRA ORIGINALS	
ADVENTURE	
	Betrayal at Antara
	Shivers 2
	Larry 7
	Mystisches Rollenspiel-Adventure
	3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
	Der 7. Teil von Larrys verrückten Abenteuern
SIMULATION	
	3-D Ultra Pinball 3
	Aces of the Deep
	Nascar 2 + Track Pack
	Red Baron 2
	Ausflippern die Dritte
	U-Boot Simulation im WK II
	Klassische Rennsimulation
	Der Rote Baron ist zurück
STRATEGIE	
	Brighthouse
	Civil War 2
	Lords of Magic
	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
	Keine weiße Fahne in Sicht!
	Der magische Nachfolger der revolutionären "Lords of the Realm"-Serie
	Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action
	Die Mächte des Bösen sind nach Irak zurückgekehrt!
	Gründen Sie Ihre eigene Kolonie im Weltraum
	Lauschen Sie den Worten der Dame
	Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden

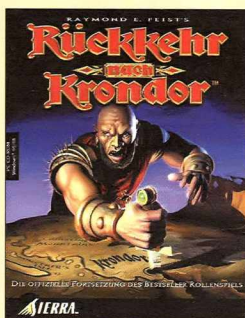
Sierra Originals



STARSIEGE

Wenn Science-Fiction-Visionen wahr werden...

Starsiege ist die wohl atemberaubendste 3D-Robotersimulation - und das erste Kapitel in dem epischen Starsiege-Universum. Sie kämpfen sich entweder als menschlicher Krieger oder Cybrid durch die Galaxis und wählen Ihre Missionen aus. Jagen Sie über weite Landschaften, durch befestigte Basen oder kriegszerrüttete Städte.



RÜCKKEHR NACH KRONDOR

Eines der beliebtesten Rollenspiele ist zurück

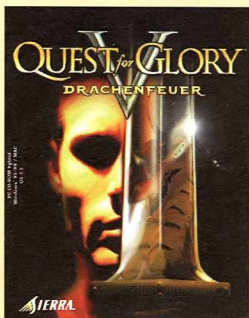
Rückkehr nach Krondor ist die lang erwartete Fortsetzung des Bestseller-Rollenspiels „Betrayal at Krondor“. Schließen Sie in die Rolle von fünf unterschiedlichen Hauptfiguren und erleben Sie ein unvergeßliches Abenteuer in Midkemia, der Welt des Fantasy-Autors Raymond E. Feist. Sie durchqueren auf Ihrer Reise die schwindelerregenden Höhen von Krondots Palast, die verschlungenen Tunnel der Kanalisation unter der Stadt, sowie die gespenstischen Tiefen eines unheimlichen Tempels.



RED BARON 3D

Die Legende geht weiter

Red Baron 3D versetzt Sie zurück in lang vergangene Zeiten, als Männer und ihre Flugmaschinen erstmals den Luftraum eroberten. Erleben Sie Luftschlachten von Angesicht zu Angesicht, in denen Können und Taktik alles entscheiden. Mit neuer 3D-Unterstützung und Multiplayer-Option ist Red Baron 3D ein Tophit im Genre der Flugsimulationen.



QUEST FOR GLORY 5: DRACHENFEUER

Der neueste Teil der Quest for Glory-Reihe

Lassen Sie sich in ein unbekanntes Königreich versetzen, in welchem Sie als Dieb, Krieger oder Zauberer verschiedensten Aufgaben bestehen müssen. Meistern Sie Ihren Weg durch die unterschiedlichsten Schauplätze einer detailliert modellierten 3D-Welt. Die integrierte Gefechts-Engine läßt Sie spannende Echtzeitkämpfe erleben.



PHOTO ARTIST

Photobearbeitung völlig neu und unkompliziert

Der neueste Spröß der erfolgreichen Sierra Home-Reihe bietet Ihnen unkomplizierte aber professionelle Werkzeuge zur Bildbearbeitung. Kleine Macken wie Kratzer auf Ihren Lieblingsfotos oder rote Augen lassen sich ganz einfach wegtuschieren. Lassen Sie Ihre Photos in neuen Farben erstrahlen. Selbst Ihre Großmutter wird auf den Familienphotos 20 Jahren jünger aussehen!



WEB ARTIST

Erstellen Sie Webseiten in Minutenschnelle

Wenn Sie schon immer einmal Ihre eigene Webseite erstellen wollten, dann ist Web Artist genau das Richtige für Sie. Ohne jegliche Computersprachenkenntnisse und in kürzester Zeit können Sie Ihren Auftritt im Internet kreieren. Über 15.000 Grafiken, 1000 Hintergrundränder sowie 200 verschiedene Sounds stehen Ihnen zur freien Verfügung.

Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 12 mit:

Indy Car Racing II

Rennsimulation für Profis mit atemberaubenden Geschwindigkeiten und packenden Positionskämpfen.

Grand Prix Legends (umfangreiche Testversion)

Monza und Watkins Glen – holen Sie sich 2 legendäre Rennstrecken auf Ihren Desktop!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Best of Sierra Nr. 1 mit:

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

Earthsiege

Strategie & Action pur in tonnenschweren Kampfmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 2 mit:

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

The even more Incredible Machine
Rätsel Spaß für die ganze Familie

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 3 mit:

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

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 4 mit:

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

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

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 5 mit:

Woodruff
Gehen Sie den Obersack ans Leder! Irwitziges Abenteuer in der Welt der Zukunft!

Caesar
Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 6 mit:

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

Aces over Europe
Duell mit den größten Fliegerassens der Geschichte.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 7 mit:

3D-Ultra Pinball
Das intergalaktische Flipperlebnis.
Drei Tische voller atemberaubender Action und knisternder Spannung.

Casino De Luxe
7 klassische Glücksspiele
für den gepflegten Zocker von heute.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 8 mit:

Shivers
Knistrende Spannung im Museum der Dämonen

Laura Bow
The Dagger of Amun Ra - Krimi im New York der 20er Jahre

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 9 mit:

Torin's Passage
Spannendes und witziges Fantasy-Adventure von Al Lowe

Nascar®-Racing
Packendes Rennspektakel in billigen Kraftmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 10 mit:

Silent Thunder
Das „Wärzenschwein“ in geheimer Mission

Civil War General
Fesselndes Taktikspiel über den amerikanischen Bürgerkrieg

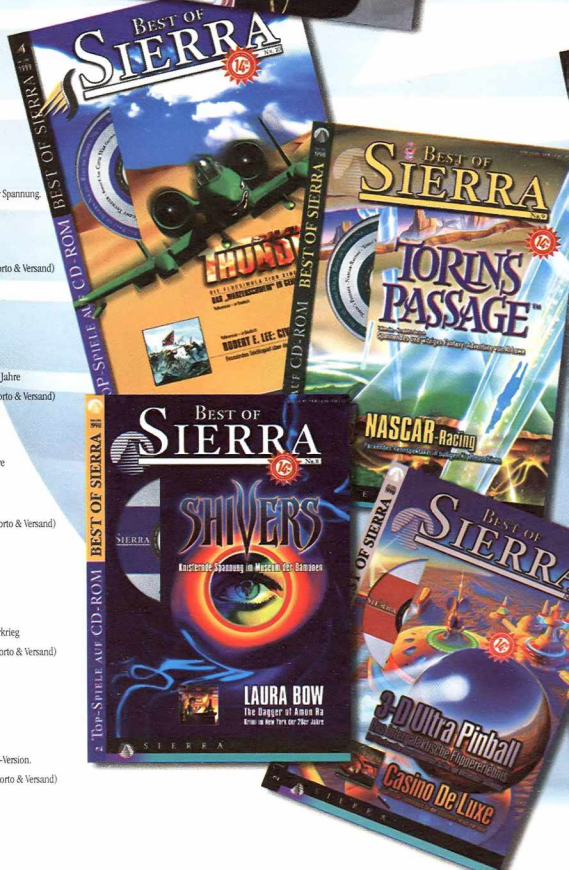
DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 11 mit:

3D-Ultra Minigolf
Der vertickteste Minigolfplatz, den es je gab!

Return to Kronrod
Die spannende Jagd nach der Träne der Götter als OEM-Version.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Bestell-Nummer:
 018050 / Spiele
 018050 / 77 43 53 (0,24 p€/Min)
 Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr
 018050 / Lernen
 018050 / 53 76 36 (0,24 p€/Min)
 018050 / Faxen
 018050 / 32 9 36 (0,24 p€/Min)

Sierra Shop



- 1** Half-Life (Zur deutschen Version)
Strategie & Lösungsbuch von Steve Whitton, Sybex-Verlag
Da Viehen keine Fragen offen und kein Allern Lebendig
DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)
- 2** King's Quest 8
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
- 3** Caesar 3
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
- 4** Rückkehr nach Krondor
Das offizielle Lösungsbuch von Prima
je DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)
- 5** Half-Life CD
Sierra presents Half-Life
Vier spannende Trance-Tracks zum Abhören: Lebenswichtig für echte Half-Life Fans. Produziert von Doug Laurent. Bekannt als Musikus hinter Chanzgrößen wie Culture Beat und La Bouche
DM 12,- (inkl. Porto & Versand)
- 6** Phantasmagoria
Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
Als Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker, als Buch ein Horrorschocker ersten Ranges!
DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)
- 7** Das Grand Prix Legends Megapack
Ein Formula Sprint PC Lenkrad + Grand Prix Legends, die historische Rennsimulation
DM 199,- (inkl. Porto & Versand)
- 8** Poster
a) StarCraft – Brood War
b) Viper Racing
DM 10,- (inkl. Porto & Versand)
- 9** Jede Bestellung inclusive: einem
Cup-Pad
Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad, und einem
- 10** Großen Jubiläumsposter
Größe A2

Ja, ich bestelle

von den ersten 6 Ausgaben: (bitte Stückzahl angeben)

BoS Nr. 1 BoS Nr. 2 BoS Nr.3 BoS Nr. 4 BoS Nr. 5 BoS Nr. 6 (je 15 DM)

Betrag: DM

BoS Nr. 7.: x 15 DM = DM BoS Nr. 10.: x 15 DM = DM
 BoS Nr. 8.: x 15 DM = DM BoS Nr. 11.: x 15 DM = DM
 BoS Nr. 9.: x 15 DM = DM BoS Nr. 12.: x 15 DM = DM

- Half Life Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- King's Quest 8 Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- Caesar 3 Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- Rückkehr nach Krondor Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
- Half-Life CD x 12,00 DM = DM
- Phantasmagoria x 9,90 DM = DM
- Das Grand Prix Legends Megapack x 199,00 DM = DM
- Poster: a) StarCraft – Brood War, b) Viper Racing x 10,00 DM = DM

Gesamtbetrag: DM

Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger:Havas Interactive)

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

Ich bezahle per Visacard Mastercard (16-stellig)

Kartennummer:

Ablaufdatum:

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

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ:

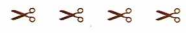
Ort:

Land:

E-mail:

Bitte zurück an: Havas Interactive Bestellservice
Postfach 10 10 62 - D-60010 Frankfurt

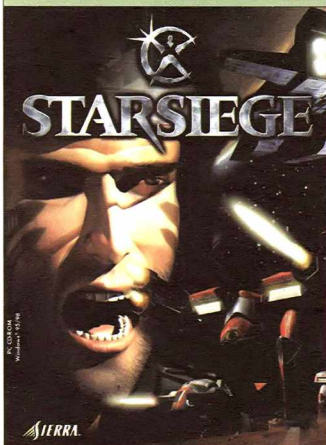
Bestell-Nummer: 018050 / Spiele
 018050 / 77 43 53 (0,24 p€/Min)
 Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr
 018050 / Lernen
 018050 / 53 76 36 (0,24 p€/Min)
 018050 / Faxen
 018050 / 32 9 36 (0,24 p€/Min)



Pressestimmen

Starsiege

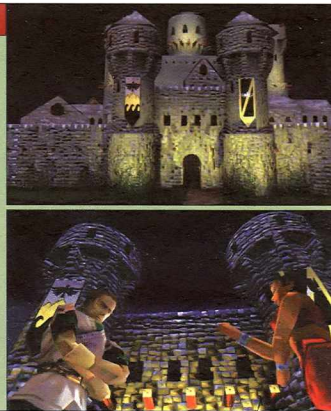
- **PC Joker 5/99:**
„Packend inszenierte Robo-Rebellion, auch für Genre-Neulinge empfehlenswert.“



- **PC Games 5/99:**
„Fans von Robotersimulationen können aufatmen: Der Krieg zwischen Menschen und Cybriden geht in die dritte Runde.“
- **GameStar 5/99:**
„Stahlkrieger mit einem Faible für deftige Action können schon mal die Triebwerke warmlaufen lassen. Starsiege ist das Mechspiel für alle, denen knallige Explosionen und heiße Gefechte wichtiger sind als punktgenauer Realismus oder ausgefeilte Taktiken.“

Rückkehr nach Krondor

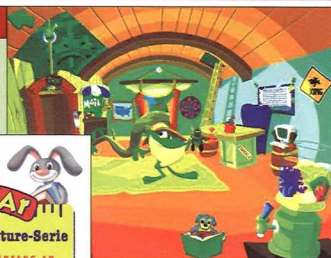
- **PC Action 3/99:**
„Das neue Feist-Werk glänzt durch eine ungeheuer dicke Atmosphäre, die in erster Linie von der epischen Story und der genialen Optik lebt.“
- **GameStar 3/99:**
„Autor Raymond Feist hat seinen Job gut gemacht: Die solide Story mit vielen schillernden Charakteren wird jeden fesseln, der ein wenig Fantasy-Fieber im Blut hat.“
- **PC Player 2/99:**
„Rückkehr nach Krondor bietet alles, was man von einem Rollenspiel erwartet: Eine fesselnde Story, ein außergewöhnlich gutes Kampf- und Magiesystem sowie hübsche Details.“



Edutainment

Startklar 2. Klasse

- **Kindersoftware Ratgeber 1999:**
„5 Mäuse (gut)“
- **C't 20/98:**
„Ein fröhlicher Titel mit vielen erfrischenden Songs.“



Syracuse Language Systems (Sprachlernprogramme)

- **PC Shopping 2/99:**
„Weil yes! Fortgeschrittene Englisch großen Wert auf das Erlernen der Aussprache legt, und sich dabei spielerischer Spaß entwickelt, verdient es sich eine Empfehlung. Der Lernende erhält viele Anreize, die weit über das sture Pauken hinaus gehen - Testergebnis: sehr gut/gut.“
- **Computer Bild 25/98**
„Testergebnis: gut“
- **PC go! 1/99:**
„sehr gut“



Zoff im Zwergenreich

Niedliche Kobolde trotzen den Widrigkeiten des Daseins und retten ihren König vor dem Wahnsinn - wenn Sie Ihnen dabei helfen

Goblins? Kobolde? Könige? Spätestens jetzt zermartern sich aufmerksame BoS-Leser das Hirn.

Das haben wir doch schon mal gehört? Da war doch mal was...?

Richtig, da war mal was. In der März-Ausgabe des vergangenen Jahres (Nr. 5) stellte BoS seinem staunenden Publikum Woodruff and the Schnibble of Azimut vor, jenes witzig-absonderliche Abenteuer aus dem Reich der Phantasie, in dem Woodruff, das junge Findelkind vom Stamme der Buzuks, dem Obersack ans Leder ging. Damals stellten wir Ihnen auch die Urahnen der Buzuks vor - die Goblins, kleine Kobolde mit hohem Niedlichkeitsfaktor, mit denen eine damals weitgehend unbekannt französische Softwarefirma namens Coktel Vision in Deutschland ihre Visitenkarte abgab. Die Goblins-Saga beeindruckte Fans und Kritik gleichermaßen mit knackigen Rätseln, witziger Handlung und allerfeinsten VGA-Grafiken. Sie verschlang kaum zu bewältigende 590 KB Arbeitsspeicher und unverschämte 5 MB Festplattenspeicher, was schon damals zu der Empfehlung führte, Goblins 2 müsse mindestens mit einem 16 MHz(!)-Rechner der 386er-Klasse gespielt werden. Hohe Anerkennung erntete damals vor allem das Spielprinzip: Wer im Koboldreich Erfolg haben wollte, mußte nicht wie sonst allgemein üblich einen einzelnen Helden durch die Fährnisse des Lebens steuern, sondern gleich zwei oder drei charakterlich höchst unterschiedliche Figuren. Und nur, wer die unterschiedlichen Talente der verschiedenen Figuren geschickt einsetzt und sie alle heil nach Hause bringt, kann darauf hoffen, König Angoulafre von seinen Anfällen zu heilen.

Das zweite der drei irrwitzigen Fantasy-Adventures wollen wir Ihnen an dieser Stelle vorstellen. Im ersten Teil der Gobilin-Saga (mit drei „I“ und drei Helden) mußten die unzertrennlichen Koboldfreunde Ignatius, Oups und Asgard einen überaus heiklen Auftrag erfüllen: Sie sollten den hochbegabten, aber höchst eigenwilligen Zauberer Niak aufsuchen und dazu überreden, ihren König Angoulafre vor dem Wahnsinn zu retten. Die koboldische Schulmedizin hatte angesichts der unkontrollierten Lach- und Schreikrämpfe des Regenten schon längst kapituliert. Keine leichte Aufgabe für die drei Freunde, hatten sie doch bisher ihr beschauliches Königreich noch nie verlassen. Kein Wunder angesichts der Schauererschichten, die man sich im Koboldreich von der bösen Außenwelt erzählt: So sollte Niak, dieser komische Kauz, äußerst lärmempfindlich sein und von allen Besuchern Eintritt verlangt haben. Sein Haus wurde angeblich von einem absonderlichen Hund namens Ragnarok bewacht, der mit besonderem Vergnügen kleine Vögel verspeiste und alle Neugierigen davon abhielt, in den Gewölben des Hauses nach dem sagenumwobenen Schatz zu suchen. Ganz in der Nähe, so wurde gemunkelt, habe auch Chadwin sein Unwesen getrieben, jener einflußreiche Zauberer, der sich ausschließlich von Möhren ernährt.



Ganz zu schweigen von Gemellor, dem zweiköpfigen Drachen, Melliagante, dem Bücherwurm, oder Carbonek, dem Autor und Bibliothekar, der sein Schicksal als Werwolf beweinte...Ignatius, Oups und Asgard fühlten sich nicht wohl in ihrer Haut...

Goblins 2 wird nur noch mit zwei „I“ geschrieben und auch die Zahl der Hauptdarsteller hat sich um eine Figur reduziert. Doch die Aufgabe von Fingus, dem nettesten und höflichen Zwerg im Koboldreich, und Winkle, einem vorlauten und zu-

packenden Vogel, wird deshalb nicht leichter. Diesmal steht der Sohn von König Angoulafre im Mittelpunkt der Aufgabe. Die Gouvernante schwört Stein und Bein, irgendeine geflügelte Kreatur habe ihn aus dem königlichen Schlafgemach entführt. In seiner Verzweiflung wendet sich Angoulafre an Modemus, den Magier mit dem zweiten Gesicht. Der hat schlechte Neuigkeiten: Amoniak, Modemus, rachsüchtiger Kollege und schwarzes Schaf der ganzen Innung, hat den Königssohn gekidnappt, um ihn in seinem Lichtjahre entfernten Schloß zu seinem Hofnarren zu machen. Das ehemalige Schloß von König Domenic sei nur mit Zauberkraften zu erreichen, erklärt Modemus, und ob die auch ausreichen, um diesen wütenden Drachen zu besiegen, der der Legende zufolge ganz in der Nähe hausen soll? Fingus und Winkle sind wahrhaftig nicht zu beneiden.

Auch KoboLde brauchen Führung - die Spielsteuerung

Kobolde sind äußerst quirlige Kerlchen. Trotzdem lassen sie sich von Ihnen bereitwillig steuern - wenn Sie mit ihnen richtig umgehen.

Der Reiz des Goblins 2-Abenteuers liegt (neben dem abgedrehten Humor) vor allem in der Tatsache, daß Sie es mit charakterlich höchst unterschiedlichen Figuren zu tun haben, die es einzeln zu führen gilt.

Zwei wie Hund und Katze

Der Bildschirm bei Goblins 2 besteht aus vier Teilen: dem Spielfenster, einer Steuerungstafel, einem kleinen Fenster für die Dialoge und der untersten Bildschirmzeile. Eingabegerät ist die Maus.



Mit dem Pfeilcursor können Sie Ihre Figuren nicht nur dirigieren, sondern auch erkennen, ob Sie sich über einer sogenannten „aktiven“ Zone befinden, wo wichtige Gegenstände versteckt liegen, welche Figuren vorhanden sind und, wo sich der Ausgang befindet (dann verwandelt sich der Cursor in eine Tür mit einem Pfeil).



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine bestimmte Stelle, um Ihren Kobold dorthin marschieren zu lassen. In einer aktiven Zone wird er mit dem gleichen Befehl eine entsprechende Handlung ausführen oder, wenn Sie einen Gegenstand angeklickt haben, dieses Objekt aufnehmen. Erscheint in der Funktionszeile die Mitteilung „Einsatz mit“ bedeutet das, daß Sie den fraglichen Gegenstand sofort verwenden oder ins Inventar abstellen können.



Gegenstände lassen sich wie folgt verwenden: ins Inventar stellen - rechte Maustaste auf eine bestimmte Zone verwenden - den „Objektcursor“ auf eine fragliche Stelle halten und rechte Maustaste drücken. Daraufhin erscheint in der Funktionszeile z.B. die Mitteilung „EINSATZ Schlüssel MIT Schloß“. Wenn Sie den Pfeilcursor zusammen mit der rechten Maustaste betätigen, öffnen Sie das Inventar. Mit der gleichen Maustaste wählen Sie einen Gegenstand aus, den Sie nun verwenden oder ins Inventar zurückstellen können. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle schließt das Inventarfenster wieder.

Die Steuerungstafel

Wenn Sie mit dem Cursor den oberen Bildschirmrand berühren, erscheint die Steuerungstafel. Sieben verschiedene Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Dateiverwaltung

Spiel speichern, laden oder verlassen.



Joker

Für die verfahrenen Momente im Leben. Sie besitzen etliche Joker, mit denen Sie sich Indizien oder Lösungshilfen herbeizaubern können.



Notizblock

Wer seine Reflexionen über bestimmte Spielsituationen der Festplatte anvertrauen möchte, dem genügt ein Klick auf diese Schaltfläche.



Inventar

Wenn Sie Ihrer rechten Maustaste nicht vertrauen, können Sie über dieses Icon das Inventar öffnen.



Objektaustausch

Eine elegante Art, Gegenstände zwischen zwei Kobolden hin und her wandern zu lassen.



Ortswechsel

Für den Fall, daß Ihre KoboLde an einer bereits erforschten Stelle etwas vergessen haben. Alle bekannten Bildschirme können sofort aufgesucht werden. Unnötiges Latschen entfällt.



Einstellungen

„Typo“ verändert die Schriftart der Mitteilungen, „Musik“ regelt die Lautstärke, „Datum“ zeigt Uhrzeit und Datum an (hättensejznejchjedachtwa?) und mit der „Hilfe“-funktion rufen Sie eine Kurzinfo über die aktive Bildschirmzone auf.



Kopierschutz



- oder wie ich den Kopierschutz der Goblins bekämpft habe...

Bevor Sie sich so richtig in das Goblins-Abenteuer hineinstürzen können, müssen Sie schon das erste Rätsel um den Kopierschutz lösen – aber keine Angst, der Kopierschutz, der Sie gleich nach dem Start nach ein paar Farben fragt, sollte Ihnen mit untenstehender Farbtabelle eigentlich keine Probleme mehr bereiten. Suchen Sie einfach zu der gefragten Buchstaben-und-Zahlen-Kombination die passende Farbe aus unserer Tabelle heraus, und geben Sie die entsprechende Zahl für die Farbe ein. Dann kann Ihrem Start in das Goblins-Abenteuer eigentlich nichts mehr im Wege stehen!

A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1				43				85				127			169				270				
2				44				86				128			170				271				
3				45				87				129			171				272				
4				46				88				130			172				273				
5				47				89				131			173				274				
6				48				90				132			174				275				
7				49				91				133			175				276				
8				50				92				134			176				277				
9				51				93				135			177				278				
10				52				94				136			178				279				
11				53				95				137			179				280				
12				54				96				138			180				281				
13				55				97				139			181				282				
14				56				98				140			182				283				
15				57				99				141			183				284				
16				58				100				142			184				285				
17				59				101				143			185				286				
18				60				102				144			186				287				
19				61				103				145			187				288				
20				62				104				146			188				289				
21				63				105				147			189				290				
22				64				106				148			190				291				
23				65				107				149			191				292				
24				66				108				150			192				293				
25				67				109				151			193				294				
26				68				110				152			194				295				
27				69				111				153			195				296				
28				70				112				154			196				297				
29				71				113				155			197				298				
30				72				114				156			198				299				
31				73				115				157			199				300				
32				74				116				158			200				301				
33				75				117				159			201				302				
34				76				118				160			202				303				
35				77				119				161			203				304				
36				78				120				162			204								
37				79				121				163			205								
38				80				122				164			206								
39				81				123				165			207								
40				82				124				166			208								
41				83				125				167			209								
42				84				126				168			210								

Ein klarer Fall von Koboldnapping - Goblins 2



Retten Sie den Königssohn vor einem entsetzlichen Schicksal

König Anguolafre, gerade erst dem Wahnsinn entronnen, wird wieder mal vom Schicksal gebeutelt: Diesmal ist es Amoniak, ein durchgeknallter Zauberer, der ihm übel mitspielt und seinen Sohn aus dem koboldischen Schlafgemach in sein Schloß entführt, um den lieben Kleinen zu seinem persönlichen Hofnarr zu machen. Fingus und Winkle, ein Kobold mit ausgesuchten Umgangsformen und ein ziemlich ruppiger Vogel, haben die undankbare Aufgabe, den Kleinen aus den Pranken des Zauberers zu befreien.

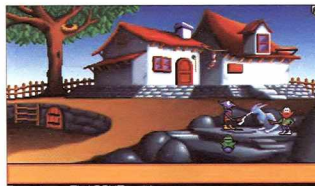
Die erste Welt

Dorf



Im Dorf entdecken Sie eine Flasche, die drei alte Männer eifersüchtig hüten. Winkle sollte versuchen, die Wurst zu klauen. Während einer der Männer zeigt, wie ein Vogelbeschleuniger funktioniert, schnappt sich Fingus die Flasche (wenn er in der Nähe steht).

Brunnen



Während Fingus den Brunnen bedient, benutzt Winkle die Flasche mit dem Wasserstrahl.

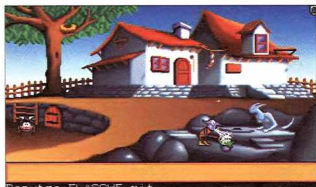
Dorf



Nun sind wieder die Botaniker gefragt. Gießen Sie ruhig die Blumen – das fördert die Blüte. Pflücken Sie eine Blume, stellen Sie Winkle

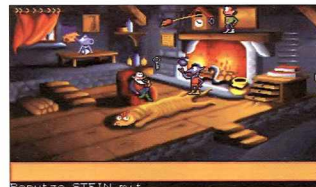
auf die Matte vor der Tür und lassen Sie Fingus klingeln. Ruckzuck ist Winkle auf dem Dach über der Wurst. Fingus versucht, bei dem vornehmen Herrn mit einer Blume Eindruck zu schinden. Hat er ihn erfolgreich abgelenkt, kann Winkle herunterstoßen und sich die Wurst kralen.

Brunnen



Gönnen Sie dem Frosch ein Wasserbad aus der Flasche, um den Stein im Inventar abzulösen. Lassen Sie die beiden an der Tür des Zauberers klopfen, wohl wissend, daß Sie sich eine Abfuhr abholen. Fingus benutzt nun den Stein an dem Mechanismus auf der rechten Seite des Hauses. Er zieht eine Sprosse herunter, und Winkle muß sich an ihr empor aufs Dach hangeln und von dort in den Schornstein steigen.

Beim Zauberer



Winkle darf seinen niederen Instinkten nachgeben und dem Tiger kräftig auf den Schwanz treten. Der gibt vor Schreck die Streichhölzer frei, mit denen Fingus den Teekessel anzündet und mit dem Wasser aus der Flasche füllt. Als alter Briefmarkensammler weiß man natürlich, wie aufgelebte Bilder auf Wasserdampf reagieren. Hat sich das Bild gelöst, muß zuerst die Feuerstelle wieder ausgepuset werden, bevor man sich den Schlüssel schnappt. Fingus benutzt den Schlüssel an der Uhr, der Kuckuck kommt raus und jetzt hat Winkle Zeit und Muße, mit dem Stein nach dem anderen Schlüssel zu werfen, dem mit dem Bart. Haben Sie den Schlüssel? Fein! Dann nichts wie raus.

Brunnen



Der Bartschlüssel ist wie geschaffen für die Tür zum Keller. Und auf die Flasche Wein hat der Riese schon lange gespitzt.

Das Festmahl



Fehlt bloß noch ein Ei. Wenn Fingus die Wurst auf das Schlagloch benutzt, kann er den Hund ablenken (schon wieder so ein dämliches Exemplar) und Winkle hechtet an der Türe vorbei. Er benutzt das Baumloch und landet unversehens am Ausgang des Fuchsbaus. Um möglichst schnell an das Ei heranzukommen, müssen Sie das Huhn zum schnellen Brüter machen. Winkle schnappt sich das Huhn und würgt es ein wenig, während Fingus dem Ferkel mit der Wurst einen überbrät. Voilà, ein Ei. Und nun durch den Fuchsbau schnell zum Riesen, der wartet schon auf sein Abendbrot. Mit den Streichhölzern den Holzstapel anzünden und das Ei drauflegen, das weckt den müdesten Riesen auf. Geben Sie dem Herrn noch rasch Wurst und Wein, und ab geht's in den zweiten Level.

Die zweite Welt

Graben



Im kleinen Turm auf der rechten Seite müssen die beiden mehrere Bomben zünden. Die erste muß in der Nähe der Brücke hochgehen – Fingus nimmt sie auf und Winkle zündet. Das haut den ersten Wächter um. Oben im Turm verfahren die beiden auf die gleiche Weise. Danach hängt ein Teppich über der Brücke. Die dritte Bombe wird erneut im Turm gezündet, doch diesmal ist es Winkle, der sie in den Händen hält. Nun steigt einer der beiden auf den fliegenden Teppich und holt sich ein paar Ratschläge ab.

Gobliins 2

Der Uhrmacher



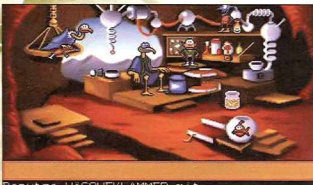
Eine Partie Basketball gefällig? Schlagen Sie den Ball mit dem Stein los, und überlisten Sie den Jungen: Wenn Winkle das Haus betritt, macht sich der Rotzelümmel aus dem Staub und erscheint unten rechts an der Tür. Lassen Sie Fingus genau in diesem Moment die Tür von oben rechts betreten und ihm den Ball abluhnen. Den Wurf sollten Sie dem Basketballprofi überlassen - sollte der Ball auf dem Korb entlang rollen, lassen Sie Winkle von unten dagegen springen. Klasse Rebound! Ein schüchternes „Dastumiraberleid!“ an den Bürgermeister und Sie erhalten Audienz bei Tom.

Der Baum



Wecken Sie die Nymphe mit einem Schluck aus der Pulle und vergessen Sie nicht, auch dem Baum was abzugeben (die Flasche). Winkle klettert über die Hand des Baums nach oben auf den dicken Ast. Dort rüttelt er an dem kleinen Ast. Fingus steht unten auf dem Stein und braucht die Blume nur noch aufzufangen. Wenn Sie die Blume auf den Stein am Straßenrand anwenden und dann Fingus den Stein auf dem Weg berühren lassen, erhalten Sie eine Portion frischen Bienenhonig. Damit geht es hoch auf den Felsen ganz links. Locken Sie die Biene aus dem Bau (Winkle) und lassen Sie sich zur Nymphe transportieren (Fingus). Der Honig macht sichtlich Eindruck, die Dame zeigt Fingus den richtigen Pilz. Nun nur noch den Pilz nehmen, kräftig gegen die Tür klopfen und den Pilz abgeben.

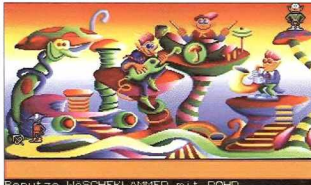
Vivalzt



Der Pilz gehört in die Maschine, doch die kann wegen der Wäscheklammer nicht funktionieren. Winkle muß sich einen Wurm aus dem

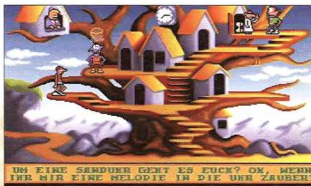
Glas holen, während Fingus sich auf die Falltür unter dem Vogel stellt. Sobald Winkle auf den Knopf am Bücherbord drückt, baumelt Fingus oben, und Winkle kann dem Vogel das Würmchen zuwerfen. Im Austausch hierfür erhalten Sie das Fleisch, doch das kann der Fisch besser gebrauchen. Der gibt dafür einen Knochen her, den Sie Vivalzt übergeben. Bevor er den wieder wegschmeißt, muß ein Goblilin auf dem Eimer stehen, um sich nach oben katapultieren zu lassen. Dort steht der Freundlichkeitsfrank (mitnehmen) und die Wäscheklammer (abkleben). Füllen Sie ein paar Tropfen des Gebräus in die Flasche ab und lassen Sie Ihre Jungs davon kosten. Auf ins Reich der Trümel!

Noten



Jetzt ist Ihr musikalisches Talent gefordert. Eine Melodie aus drei Noten muß her. Aus dem Scheinwerfer holt sich Winkle den Schlagstock und wendet diesen auf die Kuppe neben dem Netz an, um an das Fangnetz heranzukommen. Lassen Sie Fingus auf die Feder klettern, um neben dem Trommler eine Fahrradpumpe auf den Plan zu rufen. Im Abgreifen solcher Gegenstände hat Winkle schon Erfahrung. Platzieren Sie nun beide auf die Feder, um durch das ewige Gehüpf die linke Tür im Stengel zu öffnen. Die Wäscheklammer am Schlauch befestigen und dem Gitarristen eine Note entlocken, die Fingus mit dem Fangnetz oben rechts einfängt (durch das Loch rechts unten). Wenn Winkle die Pumpe auf den Saxophonisten abwendet, kann Fingus die Mücke fangen. Die wird in den Scheinwerfer gesteckt, um vom Trommler die 2. Note zu erhalten. Nun noch schnell den Saxophonisten aufpumpen (Fingus) und sich mit dem Netz die Note einfangen (Winkle). Und schon sind Sie wieder vor Tom's Hütte.

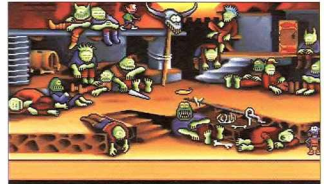
Der Uhrmacher



Die Melodie auf die untere linke Tür anwenden, um endlich, endlich das Stundenglas in Händen halten zu können. Das Glas werfen Sie achtlos in den Graben, danach ist der Weg frei.

Die dritte Welt

Wachsoldaten



Finden Sie die richtige Stelle rechts neben dem Wärter, um dort die Mayonnaise abzulegen. Dann muß Fingus von der Galerie aus auf die Tube springen und Winkle dem eingefetteten Soldaten das Schwert mopsen. Winkle übernimmt Rustik, und Fingus das Kaugummi von Stalopius. Das brauchen Sie, um aus dem Schrank einen Abdruck zu nehmen. Die Mayonnaise nicht vergessen.

Schmiede



Um ein zünftiges Schmiedefeuher zu entfachen, braucht es einen funktionierenden Blasebalg. Also macht sich Winkle mit dem Hocker an Oto heran. Als der mit der Lanze fuchelt, hängt sich Fingus mit dran. Auf dem Blasebalg angekommen, genügen Fingus ein paar Hüpfen, um das Feuer zu entfachen. Mit dem Schlüssel in der Tasche nimmt sich Winkle noch Focus vor (Mayonnaise). Solange der seine Waffe unten behält, kann Fingus den Hocker auf das Fleisch anwenden. Wer auch immer von den beiden die Wegzehrung in der Tasche hat, der sollte auch noch an den Amboß denken.

Wachsoldaten

In dem Fleisch beißen sich Amidals dritte Zähne fest. Nun steht der Öffnung des Schrank's nichts mehr im Wege. Die Gobliins schnappen sich ihre Taucheranzüge.

Monster



Winkle geht in den Tunnel, drückt einen Knopf und eine Tür im Monster erscheint. Winkle muß die Axt erheben, und Fingus rasch den

Ein klarer Fall von Koboldnapping - Goblins 2



Knopf drücken lassen. Sobald Fingus in den Tunnel geht, beginnt das Monster zu sprechen, die Chance für Winkle, hindurchzuschlüpfen. Dieser Effekt verfehlt auch auf Schwarzj nicht seine Wirkung. Fingus benutzt zunächst den Hocker mit der Seilwinde und läßt dann noch die Zähne bei Schwarzj kräftig zubeißen. Die Kobolde bearbeiten den hilflos am Seil Hängenden noch mit dem Amboß, woraufhin sich der Deckel hebt und die Goblins hindurchschlüpfen können.

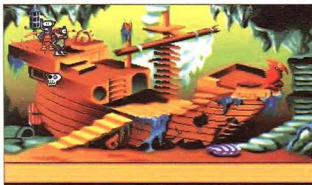
Die vierte Welt

Meerjungfrau



Zunächst geht der Hocker mit dem Seepferdchen eine Symbiose ein, zoologisch nicht ganz einwandfrei, aber nötig. Dann klettert Fingus in das Loch, um oben rechts oben wieder herauszuschauen. Winkle manipuliert an der Muschel - die steigt nach oben und wird von Fingus eingesackt. Winkle klettert seinerseits nach oben. Als Fingus die Aushöhlung aktiviert, erscheint eine Hand, in die Winkle die Muschel legt. Später dann nimmt er Muschel, Seestern und Handschuh wieder an sich.

Wrack



Im Wrack geht der Raubbold unter den Kobolden durch die Tür an Deck und fängt den Lampenfisch (vorausgesetzt, Fingus hat das Leuchtfeuer aktiviert und steht gerade oben auf dem Mast), um den stockdunklen Bereich oben rechts auszuluchten. Fingus klettert auf die Muschel, während nun Winkle an dem Leuchtfeuer manipuliert. Er muß das Steuerad umreißen, sobald die Muräne erscheint. Das schmeißt Fingus aus der Bahn. Er landet in der Nähe einer Holzfigur. Winkle geht nach rechts, um den Seestern an der Truhe zu benutzen. Jetzt ist wieder Fingus mit der Holzstatue an der Reihe. Das gewonnene Schwert wenden die beiden an dem Schädel an. Dafür werden sie mit einem Edelstein belohnt.

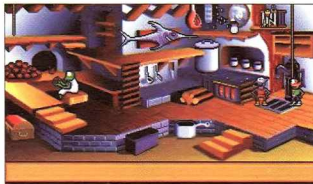
Meerjungfrau



Sie eilen zurück zur Meerjungfrau. Doch die gibt sich schnippisch. Nur ein Diamant ist ihr wohl zu knickiger. Also neutralisieren die beiden das Gelmonster und Fingus schnappt sich die Flasche mit der Nachricht: Es ist der Hilfeschrei des Prinzen. Sobald Winkle die Flasche nimmt, fällt eine Perle heraus. Jetzt endlich ist auch die Meerjungfrau zufrieden und öffnet ihren Abschnitt des Durchgangs. Die Wünsche der Krake sind weniger kapriziös; das Pergament reicht ihr völlig. Bevor Sie diese Welt verlassen, achten Sie darauf, daß Sie Hocker und Handschuh noch dabei haben.

Die fünfte Welt

Küche



Fingus muß jetzt den Schwertfisch auf Trab bringen und das Salz nehmen. Der hebt auch den stärksten Deckel hoch, während Winkle wieder fürs Gemeine zuständig ist und den kleinen Mann mit Salz bestreut. Dann holt er die Feile (aus dem Topf). Nun muß Fingus nach oben. Das geht nur, wenn Fingus unten rechts das Seil hält, und Winkle am linken Seil heruntersaust. Mit der Feile wird Colibrius losgeeißt und Fingus nimmt Kurs auf die Heftzwecken. Wie die Kobolde den Hamburger mit dem Elixier würzen, ist nur was für Profis: Fingus nimmt hinter dem Koch Aufstellung, während Winkle den Fleischklops tüchtig versalzt. Sofort danach wetzt Winkle zum Regal oberhalb des Küchenchefs und bleibt an der Stufe stehen. Natürlich ist das Salz andernorts nicht unbenutzt geblieben - während der Koch durch die Luft schwebt, wirft Fingus eine Zwecke auf die Kiste und als auch der Klops abhebt, muß Winkle den Trunk auf den Hamburger anwenden. Die Wirkung auf Oumkapok im benachbarten Thronsaal ist einfach umwerfend.

Thronsaal



Nachdem Sie sich den Pfeffer gegriffen haben, verwendet Winkle den Hocker. Fingus klettert nach oben und drückt den rechten Knopf. Winkle entwischt durch die Tür und marschert mit seinem Freund durch die Ohren nach links. Winkle muß von links durchs Ohr gehen, während Fingus die Zunge verwendet - schon halten die beiden die Krone in ihren Händen. Die gleiche Aktion mit vertauschten Rollen ruft die Kakerlake auf den Plan. Zwei dieser Tieren brauchen Sie, um Glotziok ins Reich der Träume zu schicken. Also durch die linke Öffnung greifen und gleichzeitig den Handschuh rechts auf das Loch anwenden. Danach die Schabe mit dem Elixier beträufeln und vor das rechte Loch legen. Diesen Vorgang ein weiteres Mal wiederholen.

Rüstung



Jetzt müssen die beiden Kobolde als Visagisten arbeiten und die Schabe als Marienkäfer verkleiden, damit Amoniak sie überhaupt anrührt. Gemalt wird mit der Helmfeder, die rote Farbe holen Sie sich aus dem Farbtopf und für die Punkte sorgt der Pfeffer. Die Freundschaftstrunk-gesättigte Schabe vors mittlere Loch legen, dem König in der Rüstung die Krone zurückgeben und dann sowohl den Stein an der Wand als auch den Helm anklicken.

Thronsaal



Sie haben alle möglichen Gefahrenquellen ausgeschaltet. Befreien Sie den Thronfolger, marschieren Sie zurück zur Rüstung und positionieren Sie den Prinzen neben dem Schrupplautomaten. Zunächst bauen sich Fingus und Winkle darunter auf (naheinander, versteht sich) und dann Euer Hochwohlgebornen.

Goblins 2

Die sechste Welt

Das Lesezeichen



Fingus und Winkle mühen sich mit dem Messer ab, Fingus am Griff, Winkle an der Spitze. Sie brauchen das Lesezeichen, um mit Hilfe der Kerze einen Docht daraus entstehen zu lassen. Das Streichholz ist der ideale Hebel, um das Auge aus dem Schädel zu pulen. Der Prinz, dieses Spielkind, kickt einmal kurz dagegen, und schon gibt es Scherben. Die brauchen Sie als Prisma, um flüssiges Wachs herstellen zu können. Das Wachs in das Siegel drücken und den Abdruck auf die Kiste anwenden. Auch Kobolde finden mal ein Korn. Das hier pflanzen Sie im Dorf auf der Karte und entfluchen über die Schlingpflanze.

Der Apfel, die Bohne und der Baum



Der Prinz ist hungrig und braucht etwas zu essen. Äpfel bekommt man von Kael, aber man braucht erst einen Behälter. Mit Winkle durch das Loch, um den Narr zu fangen. Der haut Winkle eine aufs Dach und dabei fällt eine Bohne herunter. Die schnappt sich Winkle und gibt sie dem Maulwurf unter dem Stein. Während die beiden sich um die Bohne streiten, klagt Fingus dem Maulwurf die Mütze. Mit Winkle das Streichholz benutzen, um einen Apfel vom Baum zu schlagen. Fingus versucht diesen mit der Mütze aufzufangen. Winkle gibt dem Narr den Apfel. Der kommt runter, ißt einen Pilz und verschwindet.

Das Bowlingpiel



Wenn Fingus die Kegel untersucht, kümmert sich Winkle um die Bowlingkugeln, indem er sich auf den Stern stellt und dann auf die Kugel

hüpft. Danach legt er die Kugel auf den Deckel und bleibt selbst dort stehen. Fingus aktiviert die Platte, und Winkle fliegt zum ersten Mal in die Umlaufbahn. Die Aktion wiederholt sich, auch wenn Winkle diesmal vorne links auf dem Katapult Platz nimmt. Fingus bleibt gleich neben der Platte stehen, denn Winkle muß nicht nur an die Antenne packen und die Seifenblase zerplatzen lassen, er braucht noch die Sicherheitsnadel. Bevor Fingus sich seinerseits auf die Platte stellt, muß Winkle zum dritten Mal in die Umlaufbahn geschossen werden. Nun drückt Winkle auf den Knopf, um Euer Hochwohlgeboren fallen zu lassen. Fingus drückt die Antenne und Winkle benutzt die Nadel an der Blase. Obwohl Sie alles richtig machen (Prinz auf Katapult, Knopf neben Tür drücken, abwarten, bis Schlüssel kommt, Katapult auslösen, Prinz nach Schlüssel grabschen lassen), kommt irgendein Vogel daher, der Ihnen in die Suppe spuckt.

Der Felsen



Die Kletterei auf dem Felsen ist echtes Teamwork. Einer hebt den Stein und hält, der andere greift von oben zu, usw., usw. bis zur dritten Etage. Oben angekommen, wagt Winkle einen Ritt auf dem Löwen. Einen Steinwurf später sitzt der Prügelkobold auf der linken Schulter des Riesen. Nach dem Griff nach der Keule geht die ganze Plackerei von vorne los, wenn auch nur bis zur zweiten Etage. Von hier erreicht Winkle die rechte Schulter und das Loch. Nun steht Fingus auf dem Löwen und Winkle darf zum großen Schlag gegen den Kopf ausholen (abspeichern). Auf der Schwebplattform muß Fingus sich zur Mitte bewegen und mit dem Hüpfen beginnen, um die Plattform abzusinken. Winkle springt auf. Wieder oben, macht Winkle einen Satz nach links zum Fels- Fingus läuft dann nach links zum Felsen hinüber. Fingus bearbeitet nun den Käfig mit der Feile, bis er den Schlüssel in der Hand hat (P.S.: Um Beelung wird gebeten). Jetzt nur noch die Tür aufschließen, rausgehen und fertigmachen zum letzten Akt.

Die siebte Welt

Das Laboratorium



Langsam gehen den Goblins die Nerven durch; der Prinz ist schon wieder weg! Und alles bloß wegen dem blöden Zauberwasser. Winkle

benutzt den Stift auf der Tafel (dreimal, bitte) und kriegt dafür einen Schwamm. Fingus versucht, mit dem Stift am Bild von Tazaer herumzukritzeln - der revanchiert sich mit einem Bumerang, den Winkle im letzten Moment abfängt (auf den Lehnstuhl springen). Der Bumerang wird noch gebraucht, um in den Besitz des Zahnstochers zu kommen (Tazaer mit Humpen überschütten und im richtigen Moment werfen). Damit stoicht Fingus am Skelett herum, das Gerippe läßt einen fahren und die Goblins wischen die Lache mit dem Schwamm auf. Das Tor zum Jenseits öffnet sich, als Fingus die Pfeife anmacht und Winkle den Schwamm in den Rauch hält. Der Moment der Abrechnung ist gekommen!

Im Jenseits



Zunächst stellt sich Fingus auf das Auge unten rechts, während Winkle zur rechten oberen Plattform spaziert und sich auf der linken Seite kurz vorm Abgrund aufbaut. Winkle springt, Fingus fliegt und die Maus ist im Sack. Danach klettert einer der Freunde an den alten Ausgangspunkt zurück und wartet, bis der andere die Maus in den Lehm steckt. Es erscheint ein Krokodil, und ein Kobold trampelt und hüpfert auf ihm herum. Amoniak, der fiese Miesling, streckt die Hand aus und...der Bumerang trifft. Wenn Sie jetzt auf Amoniak zielen, haben Sie alles vermasselt. Werfen Sie nach den Zähnen im Felsen. Der Werfer muß nun von der obersten Plattform herunter und das Auge herausschlagen, um dem Dämon die Tour zu vermasseln.



Jetzt wollen die drei nur noch eins: abhauen! Dazu legt man den Schwamm in die Mitte auf den großen Felsen. Der Hochwohlgeborene geht ins Auge und Winkle springt wieder mal vom sattem bekannten Punkt der Plattform runter. Hochwohlgeborene belieben, auf dem Schwamm zu landen, Flüssigkeit entweicht und läuft den Felsen hinunter. Nun ist Fingus ein letztes Mal gefragt: Er malt mit dem Bleistift eine Tür auf den nassen Fels - bevor Sie vom Wasser abgewaschen wird, muß Winkle den Griff zu fassen kriegen, und die Tür so lange aufhalten, bis alle dem Jenseits entkommen sind.

Interview mit Alex Garden

Der Gründer von Relic, dem Entwickler-Team von Homeworld, erzählt von seinem Weltraumspektakel -



BoS: Echtzeit-Strategiespiele haben in den letzten Jahren Hochkonjunktur, aber nur einige waren wirklich innovativ. Homeworld wird definitiv zu den innovativsten Titeln dieses Jahres gehören; nicht nur durch seine komplette 3D-Engine, sondern auch durch seine aufwendige Hintergrundgeschichte. Würden Sie uns einen kurzen Abriss der Story geben?

Alex Garden: Eigentlich gibt es zwei Handlungsstränge, die Hintergrundgeschichte, die der Spieler kennt und die Geschichte, die der Spieler noch nicht kennt. Ich werde Ihnen kurz die Hintergrundgeschichte erzählen: Es geht um ein hochentwickeltes Volk, Ihr Volk, das auf einem wohlhabenden friedlichen Planeten im Zentrum der Galaxie lebt. Dieses Volk ist bei seinen Nachbarplaneten beliebt und als Herrscher dieses Teils der Galaxie anerkannt, aufgrund des umfassenden Wissens und ihres langen Daseins. Über mehrere hundert Jahre bildet sich allmählich eine neue Rasse heraus, die dieses Volk nie zuvor wahrgenommen hatte, da sie mit der Kolonisation der äußeren Regionen der Galaxie begonnen hatten. Ihr Volk versucht immer wieder diplomatische Beziehungen zu dieser neuen Rasse aufzunehmen, was aber mißlingt. Schlimmer noch, die neue Rasse scheint feindlich gesinnt, und bombardiert Ihre Nachbarplaneten. Ihr Volk beginnt sich militärisch zu rüsten, obwohl sie seit Jahren über keine Militärmacht mehr verfügen. Die feindliche Rasse beschließt daraufhin Sie zu bekämpfen. Als sie auf Ihren Planeten eintreffen und sehen, über welch eine fantastische Heimat Sie verfügen, beschließen sie, anstatt Ihren Planeten zu zerstören, ihn zu ihrer Basis zu machen. Ihr Volk verliert den Kampf gegen die feindliche Rasse und wird auf einen Planeten am Rande der Galaxie ins Exil verbannt. Die Reise zu diesem Planeten dauert allerdings mehrere tausend Jahre - in

dieser Zeit werden alle großen Führer, Politiker und Historiker Ihres Volkes getötet. Bei Eintreffen Ihres Volkes auf dem Exil-Planeten ist das gesamte Wissen um die Vergangenheit verloren gegangen. Einziger Überlebender der Reise gerettet wurde ein Kristall-Fragment und die Legende, über den Heimatplaneten des einst so mächtigen Volkes. Langsam beginnt Ihr Volk das einstige Technologiewissen und Kultur wieder aufzubauen. Ihr Ziel ist, eine gigantische Flotte zu bauen, um die Reise zurück zu ihrem Heimatplaneten anzutreten und zu fordern, was ihnen nach ihrem Geburtsrecht zusteht. Homeworld beschreibt die Suche nach dem Heimatplaneten.

BoS: Wenn man an den Begriff „Weltraum“ denkt, stellt man sich meist eine ziemlich leere, weite und unendliche Galaxie vor. Wie werden Sie in Homeworld die Umgebung lebendig machen? Gibt es Effekte wie bspw. schwarze Löcher oder eine Supernova?

Alex Garden: Ja, selbstverständlich. Alles in Homeworld ist in Echtzeit gerändert und in 3D, es gibt keine langweiligen 2D-Bilder. Die gesamte Umgebung ist interaktiv, d.h. Asteroiden können bspw. in einzelne kleinere Teile zerlegt werden. Piraten attackieren Sie von Zeit zu Zeit. Es gibt Händler, die Ihnen verschiedenste Technologien anbieten. Wir glauben, daß die Umgebung von Homeworld sehr aufwendig und reichhaltig ist.

BoS: Was waren die Hauptschwierigkeiten bei der Entwicklung von Homeworld?

Alex Garden: Wir haben eine Menge in den letzten zwei Jahren dazu gelernt. Die zwei einschneidendsten Erkenntnisse waren: 1. Inspiration und Zeitplan harmonisieren nicht zusammen, und 2. Wenn

man nicht an seinen Visionen festhält, schafft man es vielleicht, den Zeitplan einzuhalten, aber das Spiel wird nie so werden, wie man es sich vorgestellt hat. Als wir mit der Arbeit an Homeworld angingen, waren wir uns so sicher in allem. Wir wußten, wir könnten innerhalb unseres Zeitplans und unseres Budgets bleiben. „Kein Problem“, dachten wir. Die Wahrheit ist, wenn wir gewußt hätten, wieviel Arbeit dieses Projekt werden würde, hätten wir uns wahrscheinlich nie getraut mit Homeworld überhaupt zu beginnen.

BoS: Wie verläuft Ihre Zusammenarbeit mit Sierra?

Alex Garden: Unsere wahrscheinlich beste Entscheidung war, mit Sierra zusammen zu arbeiten. Glücklicherweise gerieten wir an einen Publisher, der vertraut damit war, große Spiele zu verwirklichen, egal wie hoch die Kosten dafür sein würden. Außerdem haben wir mit Relic das beste Entwickler-Team, das ich kenne. Jeder einzelne bei Sierra steht hinter uns, und alle ziehen am gleichen Strang. Der Knackpunkt ist jetzt, zu wissen, wann man das Projekt beendet. Wir arbeiten an Homeworld jetzt seit so langer Zeit, und wir sind sehr nah dran, das Spiel zu beenden. Es ist schwer, nach solch einem Zeitraum zu sagen: Jetzt ist das Projekt beendet.

BoS: Wir danken Ihnen für das Gespräch.

IN DUNKLEN ZEITEN
BRAUCHT ES WAHRE
HELDEN!

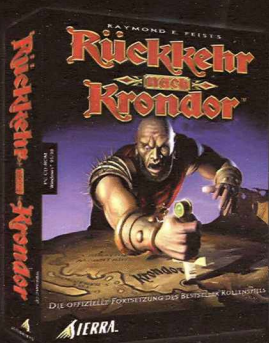
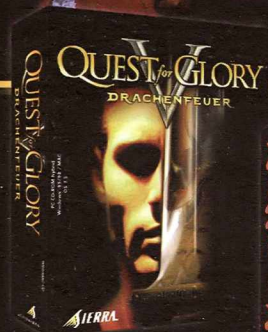
www.sierra.de

RAYMOND E. FEIST'S
**Rückkehr
nach
Kronador**

„Brilliante Grafik und Spitzenstory“
PC Games

QUEST for GLORY
DRACHENFEUER

„Kecker Genremix in fesselnder Fantasy-Welt“
GameStar



Es gilt sieben Riten der Macht zu bestehen, hunderte Rätsel zu lösen, dutzende Schurken zu besiegen, ein Heiligtum wiederzufinden, einen Drachen zu töten und zwei Königreiche zu retten.

Sind Sie Held genug für zwei
Rollenspiel-Abenteuer?

SIERRA™

www.sierra.de

Die neuen Titel sind da!

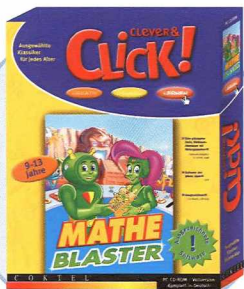
Mathe Blaster 9-13 und Prof. TIMs verrückte Werkstatt. Die Playtoons gibt es ab sofort im Doppelpack.

Lernen und Entdecken oder den Wissensdurst stillen: Mit ausgewählten Software- Klassikern wird spielerisches Lernen zum reinsten Vergnügen. Ob animierte Geschichten oder Denk- und Knobel-spiele: Fitneßtraining fürs Gehirn macht nicht nur clever, sondern bringt auch jede Menge Spaß- das natürlich für die ganze Familie!

Mathe Blaster 9-13

Jetzt wird es richtig abenteuerlich.

Mit dem Mathe Blaster 9-13 kannst du eine neue, spannende Welt in einer neuen Dimension entdecken. In drei Schwierigkeitsstufen und fünf verschiedenen Spielumgebungen sind 50.000 Mathematikaufgaben zu knacken. Genau das Richtige für Mathe-Freaks und solche, die es werden wollen. Wer jetzt sagt, Mathematik ist langweilig und doof, der kennt den neuen Mathe Blaster- Titel noch nicht. Hier wird die Addition von Brüchen zum einmaligen Ereignis, wenn eine Brücke aus den richtigen Einzelteilen zusammengebaut werden soll. Aber auch Dezimal- und Prozentzahlen und vieles mehr gehören zu deiner Mission. Denn um die geht es eigentlich bei diesem Titel. Blasternaut und die Intergalaktische Präsidentin mußten auf einem fremden Planeten notlanden, der von einem bösen Affenkönig regiert wird. Nur wenn sie es schaffen, das geheimnisvolle Glücksmedaillon wiederzufinden, ist der Herrscher des abenteuerlichen Planetens milde gestimmt. Es gibt also jede Menge zu tun: Entdecke mit Mathe Blaster 9-13 eine ganze Welt voller Rechenabenteuer.



Das sagt die Presse

- **Software- Ratgeber für Eltern 1998:** Eine gelungene Serie: Weltraum- Abenteuer mit Hintergedanken
- **CHIP:** Software des Jahres 1996
- **CD Direkt 8/95:** Ausgezeichnet

Prof. TIMs verrückte Werkstatt:

Die glänzendste aller Hirnverrenkungen für Denksportler und andere Gehirnakrobaten!

Erfinderinnen und Erfinder aufgepasst: Prof. TIM hat einige Teile seiner Maschinen versteckt. Damit diese wieder funktionieren, müssen die fehlenden Teile richtig eingebaut werden: Seile, Ventilatoren, Küchenmaschinen... das bringt die kleinen grauen Zellen auf Hoch-touren. Prof. TIM ist ein vielseitiges Spiel rund ums Tüfteln, Knobeln und Denken. Jede der Maschinen dient einen bestimmten und originalen Zweck: So geht es zum Beispiel in einem Bereich um einen Toaster der ganz besonderen Art. Im Duell- Modus kann man sogar zu zweit spielen. Damit es dann so richtig spannend wird, müssen die Kopfnüsse innerhalb eines gewissen Zeitlimits geknackt werden. Besuch Prof. TIM in seiner Kreativwerkstatt, in der unendliche Maschinen erfunden werden können. Dafür stehen über 100 Konstruktionselemente für Millionen möglicher Kombinationen zur Verfügung. Ist das Zusammenbauen einer Maschine geglückt, setzt sich ein geradezu ohrenbetäubender Ablauf aus surrenden Gerätschaften, Laufbändern, antiker und hochmoderner Technik in Bewegung.

Das sagt die Presse

- **PC Gol 1/99:** Sehr gut!
- **Computer Bild 10/97:** Die Nr. 1 der Denkspiele
- **PC Power 7/96:** Sehr empfehlenswert
- **TV-SpielFilm:** Bringt auch die kleinen grauen Zellen von absoluten Physikmuffeln auf Trab



PLAYTOONS:

Willkommen im Land der unbegrenzten Möglichkeiten! Das Lieblingspiel aller Kinder, die Geschichten mögen

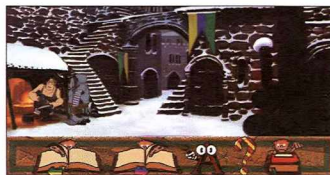
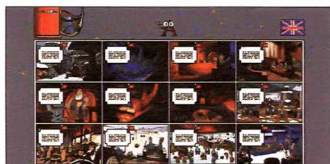
Kreativität beginnt mit der Umsetzung eigener Ideen. Bei Kindern, genauso wie bei Erwachsenen. Ausgewählte Software- Klassiker helfen mit, diese Kreativität schon frühzeitig zu entwickeln und zu fördern. All das bietet das Playtoons- Paket gleich doppelt: denn zwei Titel sind in dieser Sammlung enthalten: Onkel Archibald und das Geheimnis des Schlosses. Sie bieten kreative und spielerische Aktivitäten mit neuen, unbekannteren Geschichten und mit einem einzigartigen Kreativspiel zur Animation von Geschichten.

Phantastische Geschichten zum Träumen:

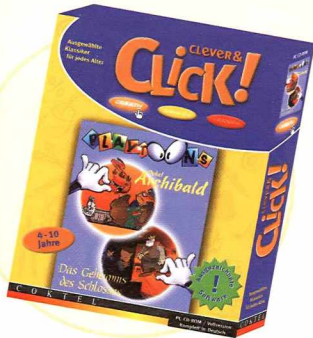
Konzipiert sind die Geschichten der Playtoons als echte animierte Bücher. Du siehst, hörst und beteiligst dich direkt am Ablauf jeder Geschichte, indem du vielfältige Animationen aktivierst, die in den Seiten verborgen sind. Zum Lesen kannst du dir den gesamten Text oder nur Teile daraus auswählen. Außerdem kannst du selber entscheiden, ob du dir die Geschichten auf Deutsch oder auf Englisch anhören möchtest.

Ein außergewöhnliches Konstruktionspiel, das die Kreativität fördert:

Du bist nicht nur Zuschauer, sondern gleichzeitig auch Schauspieler und Regisseur. Figuren, Hintergründe und Objekte stehen dir zur Verfügung und erwachen mit einem Mausclick zum Leben. Comics editieren, kleine animierte Zeichnungen realisieren, die eigene Stimme aufnehmen, den Text eigener Geschichten speichern: es gibt unendlich viele Möglichkeiten, die dich fesseln und begeistern werden.



Clever & Click



Das Playtoons- Pack enthält:

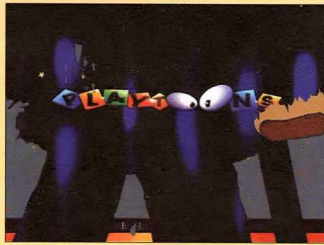
Onkel Archibald: Peter und Ben macht es besonders viel Spaß, in Onkel Archibalds Chemielabor zu spielen. Doch dann gerät ein Experiment außer Kontrolle, und einige wirklich unheimliche Ungeheuer tauchen auf.....

Das Geheimnis des Schlosses: Auf Burg Hohenfelden leben Prinz Arthur und seine Familie fröhlich und in Frieden, geschützt von einer Armee geheimnisvoller Ritter. Bis eines Tages Horden wilder Barbaren in das Land einfallen und den Horizont verdunkeln.....

Das sagt die Presse

- **Computer Bild 11/97:** Preis- Leistungs- Sieger
- **Kindersoftware- Ratgeber 1998:** Gut!
- **PC Shopping 8/96:** Kreativer Kinderspaß
- **PC Joker 9/96:** Kinderleichte Bedienung und eine nahezu oscarverdächtige Präsentation

PLAYTOONS – Das Geheimnis des Schlosses



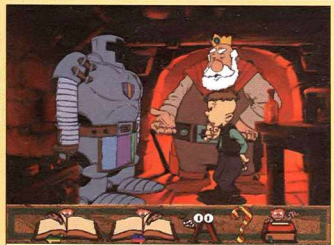
Möchtest du dir die Geschichte um das Geheimnis des Schlosses anschauen oder lieber eine eigene Geschichte erfinden?



Bei seiner Erkundungsreise trifft Prinz Arthur auf die seltsamsten Dinge.....



Plötzlich entdeckt Arthur einen Geheimgang im Kellergewölbe des Schlosses.....



Und er traut seinen Augen kaum, denn er trifft dort den König höchstpersönlich. Arthur beobachtet ihn, wie er mit einem eigenartigen Ritter spricht.....



Was die beiden wohl gerade ausgeheckt haben?



Eigene Geschichten: Wähle zwischen einer Vielzahl an Umgebungen, Hintergründen, Personen und Gegenständen. Per Maus-Klick kannst du die Geschichte lebendig werden lassen, indem du die Personen bewegst.

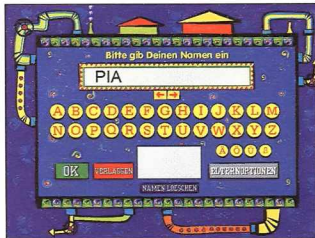


Print Artist Junior Workshop

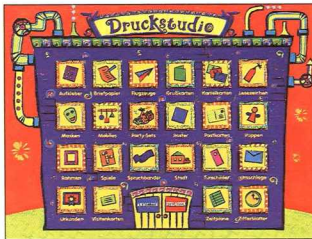
Poster, Masken, Grafiken, Einladungen und vieles mehr im Handumdrehen für Groß und Klein

Ärgern Sie sich auch oft über viel zu komplizierte Druckprogramme? Insbesondere für Kinder? Dann ist Print Artist Junior genau das Richtige für Sie. Im Handumdrehen können Sie so ziemlich alles selbst erstellen, was Ihr Herz begehrt. Über 600 Druckvorlagen, 5000 Cliparts und 50 Schriftarten lassen Sie die schönsten Dinge selbst kreieren.

Versuchen Sie sich doch vielleicht einmal an einem Poster und überraschen Sie die lieben Kleinen; vielleicht haben sie ja dann auch Lust, selbst einmal etwas zu entwerfen. Los geht's!



Nachdem Sie das Programm Print Artist Junior gestartet haben, melden Sie sich mit Ihrem Namen an. Unter Ihrem Namen werden alle Projekte, die Sie erstellen, gespeichert.



DAS DRUCKSTUDIO

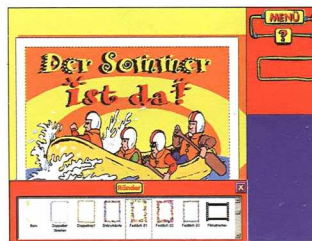
Im nächsten Schritt gelangen Sie in das Druckstudio, wo Sie die Auswahl zwischen den verschiedensten Projekten haben. Wir wählen in unserem Workshop ein Poster aus. Wenn Sie auf das zugehörige Symbol klicken, öffnet sich ein leeres Poster, das Sie nach Belieben jetzt gestalten können. In dem Auswahlfenster unterhalb des Posters können Sie links zwischen Hoch- und Querformat wählen. Außerdem können Sie aus verschiedenen Kategorien vorgefertigte Motive für Ihr Poster aussuchen. Ziehen Sie das gewünschte Motiv nun mit gedrückter Maustaste auf das leere Poster und lassen Sie los.



GRAFIKEN

Um Ihr Poster ein bißchen aufzupeppen können Sie nun bspw. einen Rand hinzufügen. Klicken Sie dazu auf das kleine Rand-Symbol unterhalb Ihres Posters und ziehen Sie den gewünschten Rand, wie zuvor die Grafik, auf Ihr Poster.

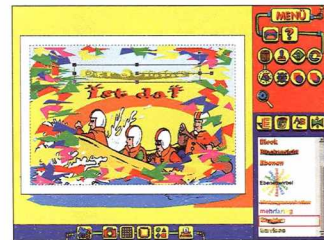
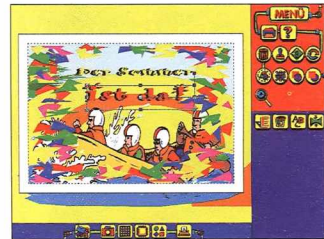
Das Poster können Sie jetzt noch weiter bearbeiten, bspw. die Größe der Grafik ändern, indem Sie an den rechteckigen Punkten das Bild größer oder kleiner ziehen. Falls Ihnen der Hintergrund nicht gefällt, ändern Sie ihn doch einfach mit einem Klick auf das Hintergrund-Symbol.



TEXTE EINFÜGEN

Für Ihren ganz persönlichen Text wählen Sie den Textmodus aus und geben Ihren Text ein. Zeilenumbrüche müssen Sie allerdings selbst einfügen, indem Sie Zeile für Zeile eingeben. Um den Text in Ihr Poster einzufügen, klicken Sie auf die Hand im Eingabefenster und ziehen Sie den Text auf das Poster. Wenn der Text aus mehreren Zeilen besteht, können Sie ihn zu einem Element zusammenfügen. Halten Sie dazu die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie jede einzelne Zeile an. Es erscheint ein kleines Schloß-Symbol, mit dem Sie die gewählten Zeilen gruppieren können. Dadurch können Sie den Text als ein zusammenhängendes Element verschieben oder auch die Größe ändern. Sie können natürlich auch das Schriftbild an sich verändern. Wenn Sie Ihren Text anklicken, sehen Sie auf der rechten Seite verschie-

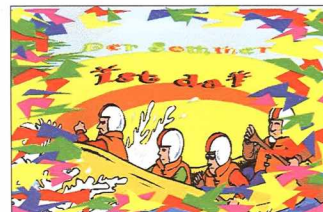
dene Werkzeuge, um Ihren Text zu bearbeiten. Wollen Sie Spezialeffekte hinzufügen, klicken Sie auf das erste Symbol. Farbeffekte bietet Ihnen das zweite Textbearbeitungssymbol. Die Schriftart läßt sich durch das dritte Werkzeug verändern. Zu guter Letzt können Sie auch die Schriftform mit dem vierten Symbol umwandeln.



DRUCKEN



Um Ihr Meisterwerk in Empfang nehmen zu können, drücken Sie einfach auf das kleine Druckersymbol unterhalb des Menüs. Hier haben Sie die Auswahl zwischen Normal- und Malbuchvorlage. Die Malbuchvorlage eignet sich besonders für Kinder, die gerne ausmalen. Es werden nur die Umrisse gedruckt, so daß die Kinder die Farben selbst hinzufügen können. Jetzt sind Sie dran!



Ausgewählte
Klassiker
für jedes Alter

CLEVER & Click!

CREATIV

DENKEN

LERNEN

Ausgezeichnete
Software

Günstig und mit Grips!

Für die ganze Familie. Rätseln, knobeln oder lernen: ausgewählte Software-Klassiker laden jung und alt zum Mitraten und Mitdenken ein. Den großen Rätselspaß gibt's jetzt zum extra kleinen Preis. Günstig, clever und natürlich mit viel Grips.



Mathe Blaster
4-6 Jahre:
Auf ins große
Zahlen-Universum.
Eine intergalaktische
Reise durch die
unendliche Welt der
Zahlen. Mit einer
Vielzahl lustiger und
motivierender Lern-
spiele werden kleine
Rechenkünstler
spielerisch auf den
Umgang mit Zahlen
vorbereitet. Durch
altersgerecht abge-
stimmte Schwierig-
keitsstufen, Anima-
tionen, interaktive
Spielfiguren und pä-
dagogisch sinnvoll
konzipierte Lern-
schritte wird Mathe
zum wahren Lieb-
lingsfach.

Mathe Blaster
6-9 Jahre:
Rechnen wird zum
Abenteurer.
Mit einer aufregenden
Expedition in die
Welt der Mathematik
wird das Rechnen
zum reinsten Abenteu-
rer. 5 spannende
Lernspiele sorgen für
abwechslungsreiche
und altersgerechte
Vermittlung mathe-
matischer Grundla-
gen: Subtraktion,
Addition, Division,
Multiplikation und
Geometrie. Mit zahl-
reichen Übungen,
unterschiedlichen
Schwierigkeitsstufen
und systematischen
Lernschritten.

Mathe Blaster
9-13 Jahre:
Mit Phantasie zum
Mathe-Spaß.
Anschauliche Ver-
mittlung unterschied-
lichster Rechenope-
rationen macht
Mathe zum lebendigen
Vergnügen und
vertieft gleichzeitig
die im Schulunter-
richt erlernten Fähig-
keiten. Atemberau-
bende Rechenabenteu-
rer stellen sich auf
einer Reise durch ein
Asteroidenfeld oder
in der Fantasy-Umge-
bung der Höhlen von
Molar. Über 50.000
Rechenaufgaben,
neun verschiedene
Inhalte und sechs
Schwierigkeitsstufen
sorgen für spielerischen
Umgang mit der
Welt der Zahlen.

**Das verlorene
Gedächtnis des
Dr. Brain:**
Rätselspaß für jung
und alt. Mehr als
1.000 knifflige Rätsel
in 3 Schwierigkeits-
stufen ergeben die
ideale Kombination
aus Computerspiel
und Gehirnjogging.
Und das bedeutet:
abwechslungsreicher
Knobelspaß für die
ganze Familie. Damit
die kleinen grauen
Zellen immer fit blei-
ben.

**Playtoons: Willkom-
men im Land der
unbegrenzten
Möglichkeiten.**
Eigene Geschichten
ausdenken und am
Computer zum Leben
erwecken. Trickfilme
realisieren und mit
Ton unterlegen: Die
vielseitige Playtoons-
Reihe fördert gestal-
terische Phantasie
und setzt der eigen-
en Kreativität so gut
wie keine Grenzen.
Zwei außergewöhnliche
Multimedia-Kreativ-
spiele.

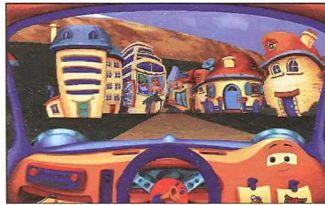
**Professor TIMs
verrückte Werkstatt:
tüfteln, knobeln und
verstehen.**
Ein originelles und
vielseitiges Knobel-
spiel mit vier Schwie-
rigkeitsstufen. Prof.
TIMs 150 unglaubli-
che Maschinen
fördern das anschau-
liche Denken und
bieten anregenden
Multimedia-Spaß für
kleine Erfinder ab
8 Jahren, die ihrer
Kreativität freien
Lauf lassen wollen.
Ein echtes Paradies
für Nachwuchs-Erfin-
der.



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

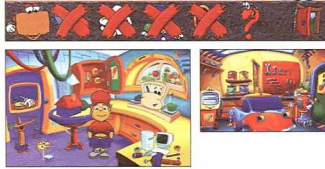
Ein neuer Schritt im multimedialen Lernen

Seit mehreren Jahren gibt es für Kinder ab 4 Jahren ein wunderschönes Einstiegsprogramm in die Welt des Spielens und Lernens am PC: Mit ADDY Junior entdecken die Kleinen, was Lesen und Rechnen bedeutet und, wie einfach der Umgang mit dem Computer sein kann. Im Herbst diesen Jahres veröffentlicht HAVAS Interactive ein völlig neues und faszinierendes Spiel- und Lernprogramm aus dieser beliebten Vorschulreihe – ADDY Junior Natur und Technik!



Lernen und Spielen in 3D

Mit diesem Programm beginnt Lernen und Spielen in einer neuen Dimension. Zum ersten Mal können die Kinder ihre Lern- und Abenteuerwelt am Computer durchfahren. „Wie soll das denn gehen?“ werden manche Eltern sich vielleicht fragen. Ganz einfach: mit Hilfe neuester 3D Grafikprogrammierung und einer gehörigen Portion Phantasie. Damit wurde ein kindgerechtes, virtuelles Automobil geschaffen, das Kindern einen leichten und unkomplizierten Einstieg in diese bunte und überaus lebendige Welt ermöglicht. Völlig selbstständig steuern die Kinder ihr Gefährt durch eine zauberhafte 3D-Welt voller Überraschungen und Geheimnisse. Natürlich müssen, wie im richtigen Leben auch, immer die Verkehrszeichen beachtet werden! Auf dem Weg durch das Land des Wissens und der Abenteuer erfahren die Kleinen viel Wissenswertes aus Natur, Umwelt, Geschichte und Technik. Durch eine leicht verständliche Benutzeroberfläche können sich die Jungen und Mädchen spielend im Programm zurecht finden. Und das Wichtigste: Bei Fragen steht ADDY Junior immer mit Rat und Tat zur Seite.

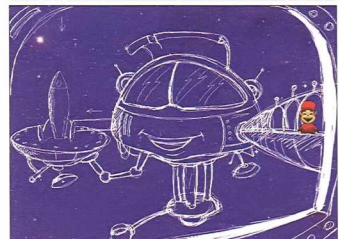
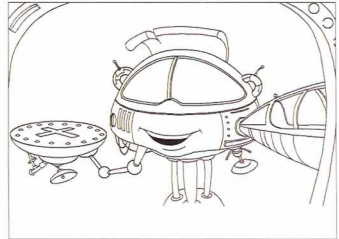


Ein Besuch in ADDY Juniors Raumstation und vieles mehr

In ADDY Junior Natur und Technik laden fünf verschiedene Bereiche die Kinder dazu ein, mehr über ihre Umwelt zu lernen. So erfahren sie im Labor, was Elektrizität ist, warum ein Kran so schwere Lasten heben kann, oder wie der Motor eines Autos funktioniert. Im Schloß gibt es abwechslungsreiche Ausflüge in die Vergangenheit der Menschheit und beim Besuch auf dem Bauernhof steht das Kennenlernen von Hof, Stall und Garten im Vordergrund. Als Höhepunkt des Programms können die Kinder zum ersten Mal ADDY Junior auf seiner Raumstation besuchen. Dort lernen sie viel Neues über das Leben auf der Erde, über die Tierarten in den verschiedenen Klimazonen und natürlich auch über die Planeten unseres Sonnensystems. Ein weiterer großer Bereich umfaßt das Leben in der Stadt. In einer Vielzahl von Übungen bekommen die Kinder Einblick in die Lebenswelt der großen, aber auch der kleinen Menschen.

Viele kleine Schritte sind notwendig, damit das Programm seine endgültige Form bekommt.

Diese Bilder geben einen ersten Einblick in den Entstehungsprozeß der Grafiken:



ADDY Junior - didaktisch fundiertes Lernkonzept

ADDY Junior ist ein vielseitiges und nach modernen, didaktischen Methoden konzipiertes Programm, das Kindern im Vorschulalter wichtige Impulse zum leichteren Einstieg in die Schule bietet. Für die Eltern gibt es eine Erfolgskontrolle und die Kinder erhalten durch gesprochene Kommentare immer Rückmeldungen darüber, wie gut sie gearbeitet haben und, was noch verbessert werden kann.

Wer ADDY Junior bereits kennt, der kann sich schon jetzt auf den Herbst freuen. Für alle anderen ist das mit Sicherheit der schönste Einstieg in die Welt der Lernprogramme. Kommen Sie einfach mit!



Auch der größte Kolonisator kann Probleme bekommen...

Über die Schwierigkeiten, die es einbringen kann, eine Kolonie zu gründen und andere Unwegsamkeiten.

Auch heute gibt es wieder erste Hilfe für all diejenigen, die trotz intensiver Studie unserer Installationsanleitungen mit den Tücken der Technik kämpfen müssen. Während Ihre Mitspieler schon die blühendsten Kolonien besitzen, kämpfen Sie immer noch mit der Verpflegung der Leute, aber keine Bange, Best of Sierra hilft Ihnen.



Erste Hilfe



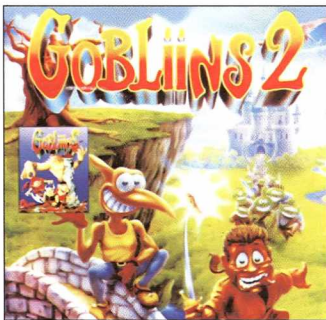
Aufruhr auf Neu-Terra

- mögliche Probleme bei Outpost 2

Falls Sie nach dem Start von Outpost 2 das Gefühl haben sollten, daß Ihr Hauptmenü zu klein abgebildet ist und nur als Fenster erscheint, keine Sorge, das ist nicht der normale Look des Spiels. Prüfen Sie Ihre Windows-Einstellung nach (siehe unten). Das Problem taucht durch eine falsche Auflösung in Ihrer Windows-Einstellung auf. Durch die Auflösung von 800x600, 256 Farben oder 1024x768, 256 Farben erscheint das Hauptmenü nur als kleines Fenster auf der Arbeitsoberfläche. Die Lösung des Rätsels ist dabei ganz einfach: Für die Vollbild-Darstellung müssen Sie nur unter Windows START->EINSTELLUNGEN->SYSTEMSTEUERUNG->ANZEIGE->EINSTELLUNGEN die Auflösung auf 640x480 und 256 Farben ändern.

Wenn Sie denken sollten, Outpost 2 verfüge über keinen Sound oder nur über einen sehr verzerrten, dann kann das evtl. mit der Einstellung Ihrer Soundkarte zusammenhängen. Überprüfen Sie die Einstellung Ihrer Soundkarte unter START->EINSTELLUNGEN->SYSTEM-

STEUERUNG->SYSTEM->GERÄTE-MANAGER->AUDIO-.....CONTROLLER. Sollte dort die Soundkarte korrekt eingestellt sein (Gerät ist betriebsbereit), hilft nur noch ein Treiber-Update vom Hersteller der Soundkarte. Der einfachste Weg dazu führt über die Internetseite des Herstellers.



Tumult im Gobliln-Reich

- mögliche Probleme bei Goblins 2

Wenn Ihnen die Goblins ohne erkennbaren Grund und häufiger von Ihrem Bildschirm verschwinden sollten, empfehlen wir Ihnen, das Spiel im MS-DOS Modus (nicht im DOS-Fenster bzw. in der Eingabeaufforderung) laufen zu lassen. Klicken Sie dazu auf Start->Beenden->Computer im MS-DOS-Modus starten->OK. Um das Spiel nun aufzurufen, gehen Sie folgendermaßen vor. Geben Sie einfach folgende Befehlszeile ein: `CD\SIERRA\GOB2` und dann drücken Sie die Enter-Taste. Jetzt einfach noch **LOADER** eintippen und wieder die Enter-Taste drücken. Das Spiel wird nun im DOS-Modus gestartet und sollte problemlos laufen.

Falls nach dem Start anstelle der bunten Goblins nur ein schwarzer Bildschirm oder ein buntes Durcheinander erscheint, sollten Sie einen VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte installieren. Wenn Sie über keinen VESA-Treiber verfügen, wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte, der Ihnen (in der Regel kostenlos) einen VESA-Treiber zur Verfügung stellen sollte.

Für den Fall, daß Ihre Maus nicht aktiv ist, wenn Sie das Spiel im MS-DOS Modus laufen lassen, sollten Sie einen Maustreiber passend zu Ihrer Maus installieren. Meist haben Sie beim Kauf Ihrer Maus eine Diskette erhalten, auf der Sie den passenden Treiber finden sollten. Legen Sie diese Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk ein, starten Sie die Installation und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



Team Fortress Classic, Pro Pilot 99, 3D-Ultra Pinball: Turbo Racing:

...alles kein Problem mit der Ersten Hilfe von Best of Sierra.



Auch Kämpfer werden müde

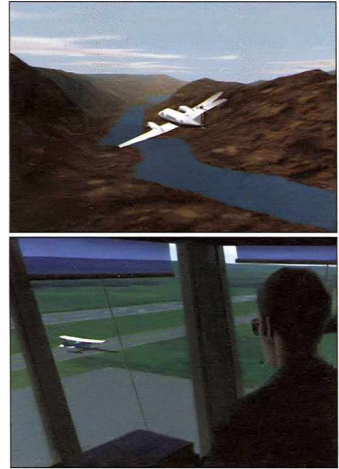
- mögliche Probleme bei Team Fortress Classic:

Größere Probleme sind bei Team Fortress Classic bisher nicht bekannt. Ganz allgemein hängen die meisten Schwierigkeiten mit 3D-Grafikkarten zusammen, und lassen sich durch die Installation eines aktuelleren Treibers lösen. Bei einem lokalen Netzwerkspiel kann es vorkommen, daß Team Fortress Classic bei der Meldung „LADEN“ (schwarzer Bildschirm, rote Schrift) stehen bleibt. Das Spiel hängt allerdings nur vorübergründig, im Hintergrund wartet es auf die Bestätigung für den Aufbau einer Verbindung zum Internet. Eine Internetverbindung ist für ein lokales Netzwerkspiel natürlich nicht erforderlich. Um dieses Problem zu beheben, müssen Sie im Internet-Explorer den automatischen Verbindungsaufbau deaktivieren. Starten Sie den Internet-Explorer (ohne Verbindungsaufbau zum Internet). Klicken Sie in der Menüleiste auf „Ansicht“ (beim Internet Explorer 5 auf „Extras“) und dann auf „Internet-Optionen“. Klicken Sie oben in den Registerkarten auf „Verbindung“. Sie finden dort den Eintrag „Verbindung über ein Modem herstellen“. Wählen Sie einfach den Eintrag „Verbindung über ein lokales Netzwerk (LAN) herstellen“. Bestätigen Sie diese Eingabe nun mit OK, schließen Sie den Internet-Explorer und starten Sie Windows neu. Jetzt können Sie Team Fortress Classic ohne weiteres aufrufen, und einem Netzwerkspiel sollte nun nichts mehr im Wege stehen.

Nur Fliegen ist schöner

- mögliche Dreher bei Pro Pilot 99:

Auch Pro Pilot 99 weist keine größeren Probleme auf. Es werden uns jedoch immer wieder Fragen bezüglich der Bedienung gestellt. Auf der BoS-CD finden Sie im Verzeichnis „Demos/Pro Pilot 99/Handbuch“ (leider nur in Englisch) das Online-Handbuch. Hier finden Sie die



Beschreibung der Bedienungselemente für das „Global Positioning System“, das „Cockpit-Panel“ etc.



Auch Flippern will gelernt sein

- mögliche Abdreher bei 3D-Ultra Pinball: Turbo Racing:

Sollten beim Start von 3D-Ultra Pinball: Turbo Racing die Farben falsch bzw. verzerrt dargestellt werden, müssen Sie die Bildschirmfarbtiefe überprüfen. Sie sollte auf 256 Farben (8Bit) eingestellt sein (START->EINSTELLUNGEN->SYSTEMSTEUERUNG->ANZEIGE->EINSTELLUNGEN).

Erste Hilfe

DVD

GIPFELTREFFEN

Der Geschäftsbereich Disk Products von Toshiba

Europa nimmt seit 1987 eine führende Position in der optischen und magnetischen Speichertechnologie ein.

Toshiba hat von Anfang die Entwicklung der DVD-Standards maßgeblich bestimmt und treibt auch heute durch interessante, weltweit einzigartige Produkte die DVD- Revolution voran. Unser ATAPI-Modell SD-M1212 der vierten Generation mit eindrucksvollem 6-fach DVD und 32-fach CD ergänzt jetzt unsere Laufwerke DVD-RAM SD-W1101 und SCSI SD-M1201. Weitere geplante Produkteinführungen stellen den fortgesetzten Führungsanspruch Toshibas in der DVD-Technologie unter Beweis.

Toshiba bleibt auch in der CD-ROM-Entwicklung führend. Unsere Laufwerke ATAPI XM-6502B und SCSI XM-6401B, jeweils mit maximal 40-facher Rotationsgeschwindigkeit, und XM-6402B mit maximal 36-facher Rotationsgeschwindigkeit zeichnen sich durch hervorragende Leistung und Zuverlässigkeit aus. Toshiba wird auch weiterhin seine Kräfte auf den Bereich CD-ROM konzentrieren und Produkte entwickeln, die das enorme Potential dieser Technologie voll nutzen.

Toshiba ist außerdem der einzige Festplattenhersteller, der sein Augenmerk gezielt auf 2,5-Zoll-Laufwerke gerichtet hat. Vom 'Single Platter' Laufwerk MK3212MAT mit 3,2 GB (8,45 mm) bis hin zum eindrucksvollen 10,1-GB-Laufwerk MK1011MAT (12,7 mm) bestechen Toshibas Festplattenlaufwerke durch höchste Qualität und Leistung.

Egal, wie umfangreich Ihr Speicherbedarf ist - in unserem innovativen Angebot finden Sie immer die optimale Lösung. Nähere Einzelheiten erfahren Sie von Ihrem Toshiba-Händler oder im Internet unter <http://www.toshiba-europe.com>.

In Touch with Tomorrow
TOSHIBA

Toshiba Europe GmbH, Disk Product Division, Hammfelddamm 8, D-41460 Neuss, GERMANY.

Fax: +49 (0) 2131 158-583. Hotline support: +49 (0) 1805 TEGDPD (834373)* EMail: DPDINFO@toshiba-teg.com

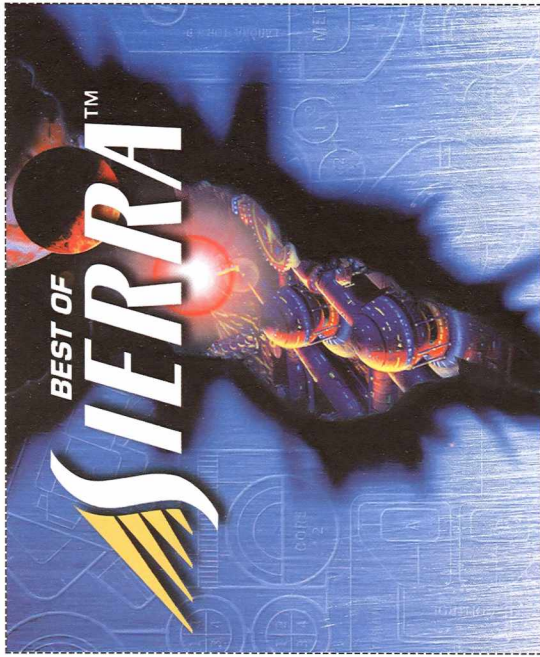
GERMANY: Computer 2000 Deutschland GmbH, Tel: +49-89-7494-0. Fax: +49-89-7494-1459. Frank & Walter Computer GmbH, Tel: +49-531-21180. Fax: +49-531-2118-191.

Karma Computer GmbH, Tel: +49-2241-96260. Fax: +49-2241-962626. Maxcom Computer Syst. Deutschland GmbH, Tel: +49-2102-3980. Fax: +49-2102-963496.

Raab Karcher Elektronik GmbH, Tel: +49-2153-7330. Fax: +49-2153-733370. AUSTRIA: Karma, Tel: +43-1-277730. Trade Desk, Tel: +43-1-614880.

SWITZERLAND: COS, Tel: +41-56-4849500. Karma Components, Tel: +41-41-7995799. Raab Karcher, Tel: +41-1-8776030. Änderungen vorbehalten

*Der Anruf kostet Montags bis Freitags von 13.00 bis 18.00 Uhr 48 Pfennig/Minute. Nur bei Anrufen innerhalb Deutschlands. Nähere Informationen gibt die Auskunft.



Outpost 2 - Goblins 2



BEST OF SIERRA

OUTPOST 2 · GOBLINS 2

INSTALLATION

SCHNELLSTART

Legen Sie unter Windows 95/98 die CD in ihr CD-ROM Laufwerk ein, warten Sie bis das Autorun-Menü erscheint. Klicken Sie dann auf das Spiel oder die Demo-Version Ihrer Wahl. Die Installation bzw. das Spiel startet automatisch.

Outpost 2

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95 → Pentium 75 → 2fach CD-ROM-Laufwerk → 16 MB Arbeitsspeicher → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → für Multiplayerspiel → Modem (min. 14400Baud) oder Netzwerkkarte oder Internet

Goblins 2

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95 (MS-DOS-Modus) → 8 MB Arbeitsspeicher → SVGA-Grafikkarte (mit VESA-Treiber) → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → 2fach CD-ROM-Laufwerk

Demos (Starsiege, Team Fortress Classic, 3D-Ultra Pinball: Turbo Racing, Pro Pilot 99):

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95 → Pentium 200 ohne 3D-Beschleuniger → Pentium 166 mit 3D-Beschleuniger → 32 MB Arbeitsspeicher → 4xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → 3D-Beschleuniger (3DFX-Voodoo für TFC, OpenGL und Direct 3-D, DirectX 6.0)



Impressum

IMPRESSUM

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

CHEFREDAKTION / MARKETING
Karl-Xavier Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION
Stefanie Pranz

PUBLIC RELATIONS
Alexandra Huster

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

TECHNIK
Redaktion · Michael Junke
Test · Michael Junke

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

CD-ROM
Das Team, Böh!

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

LITHOS

ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH · Frankfurt/Main

AUFLAGE: 80.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

WIR DANKEN ALLEN, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:
Frank Matzke, Sandra Wapmut, Thorsten Reimann, Alex Remann, Thomas Dönike.

URheberRECHT:

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

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Outpost 2 und Goblins 2 erworben. Wir wünschen Sie zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an HAVAS Interactive Deutschland GmbH zurück.
- Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-Rom einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: HAVAS Interactive Deutschland GmbH · Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

SPIEL DES JAHRES 1998...

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

www.sierra.de



HALF-LIFE

SCHIESSEN UM ZU ÜBERLEBEN. DENKEN UM ZU GEWINNEN!

DEUTSCHE VOLLVERSION

www.sierra.de



SIERRA

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

VALVE

Die große Best of Sierra Sommer- Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

es ist mal wieder Zeit für unsere große Best of Sierra Leser-Befragung. Wir möchten, daß Sie mit unserer Zeitschrift zufrieden sind und, um noch besser auf Ihre Vorschläge eingehen zu können bitten wir Sie, den Best of Sierra-Fragebogen auszufüllen. Als kleine Entschädigung für Ihre Mühen haben wir besonders attraktive Preise für Sie zusammengestellt. Senden Sie einfach den ausgefüllten Fragebogen bis zum 31.08.1999 an uns zurück, und sichern Sie sich einen der Super-Preise!

1. **Kannten Sie Sierra schon bevor Sie diese Zeitschrift gekauft haben?**
 Ja Nein
2. **Haben Sie schon vor dem Kauf dieser Zeitschrift Sierra-Produkte besessen?**
 Ja Nein
3. **Woher kennen Sie die Zeitschrift?**
 Im Geschäft/Kiosk gesehen
 Von Freunden
 Aus der Presse
4. **Warum haben Sie diese Zeitschrift gekauft?**
 Wegen des Spiels auf der Heft-CD
 Wegen der Berichte über die neuen Sierra-Spiele
 Wegen der Tips & Tricks zu den Sierra-Spielen
5. **Wie finden Sie die Zeitschrift Best of Sierra?**
 Insgesamt:
 gut geht so schlecht
6. **Welcher Bereich sollte in dieser Zeitschrift stärker berücksichtigt werden?**
 Spiele
 Lernsoftware
 Heimanwendungssoftware
7. **Würden Sie Best of Sierra abonnieren?**
 Ja Nein
8. **Kaufen Sie die Best of Sierra regelmäßig? Wenn ja, wieviele Ausgaben besitzen Sie/und welche?**

9. **Kaufen Sie andere PC-Zeitschriften wegen der Vollversionen auf der Cover-CD? Wenn ja welche?**

10. **Würden Sie die Best of Sierra**
 zum gleichen Preis mit mehr Infos und 2 CDs
 oder zu einem niedrigeren Preis und nur 1 CD bevorzugen?
11. **Welche Spiele-Genres interessieren Sie am meisten?**
 Action Adventure Simulation
 Strategie Sport
12. **Welche Sierra-Spiele würden Sie gerne auf den nächsten Cover-CDs sehen?**

13. **Hat die Lektüre dieses Hefes dazu angeregt:**
 sich per Post Fax Internet
 Telefon über unsere Produkte zu informieren?
 Unsere Webseite anzusehen?
 Ein oder mehrere Produkte über den Versandhandel zu bestellen?
 Ein oder mehrere Produkte bei einem Händler zu kaufen?
14. **Welche Hardware-Voraussetzungen erfüllen Sie?**
 Prozessor:
 486er Pentium bis 100 Mhz Pentium bis 150 Mhz Pentium bis 200 Mhz
 Andere: _____
 Arbeitsspeicher:
 8 MB 16 MB 32 MB / höher
 Betriebssystem:
 Win 3.1 Win 95 Win 98
15. **Sind Sie PC-Freak oder Einsteiger?**
 Freak Einsteiger
16. **Besitzen Sie einen Zugang zum Internet?**
 Ja Nein
17. **Wieviel Geld haben Sie in den letzten 3 Monaten für Spiele ausgegeben?**
 unter 50 DM: _____ über 50 DM für Spiele: _____
18. **Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?**
 Computer-Presse: _____
 Andere Publikationen: _____
19. **Welcher Berufsgruppe gehören Sie an?**
 Selbständig/freie Berufe
 Leitende Angestellte/Beamte
 Sonstige Angestellte
 Facharbeiter
 Hausfrau/-mann
 Schüler/in
 Auszubildende/r
 Student/in
 Rentner/in
 (zur Zeit) nicht erwerbstätig
20. **Verbesserungsvorschläge / Wünsche / Anregungen**

21. **freiwillige Angaben:**
 a) Wie alt sind Sie? _____
 b) männlich weiblich

COUPON

Fragebogen bitte ausgefüllt bis zum 31.08.1999 an folgende Adresse zurückschicken:
 HAVAS Interactive Deutschland GmbH
 Robert-Bosch-Str. 32
 63303 Dreieich

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

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

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

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

Datum / Unterschrift

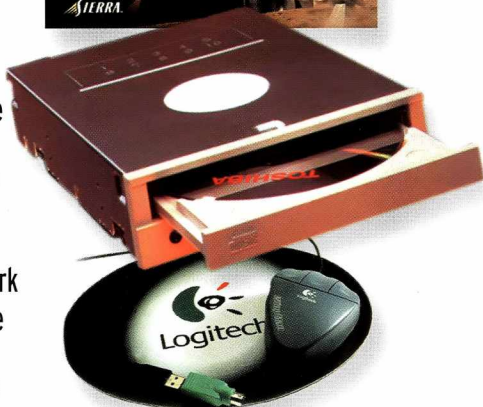
Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 7.07.99 bis zum 31.08.99 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können, mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens HAVAS Interactive Deutschland GmbH, sowie deren Familienangehörige. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obestehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Verlosung

Und das können Sie gewinnen:



- 1. Preis:** 1 Toshiba SD-M1202 DVD-Laufwerk
+ 1 Logitech WingMan Gaming Mouse
+ Starsiege
- Die atemberaubende 3D-Robotersimulation von Sierra
- 2. Preis:** 1 Toshiba XM-6502B CD-ROM Laufwerk
+ 1 Logitech WingMan Gaming Mouse
+ Starsiege
- Die atemberaubende 3D-Robotersimulation von Sierra
- 3. Preis:** 1 Logitech WingMan Gaming Mouse
+ Starsiege
- Die atemberaubende 3D-Robotersimulation von Sierra
- 4.-10. Preis:** je 1 Starsiege
- Die atemberaubende 3D-Robotersimulation von Sierra



Die nächste Ausgabe ist am
1. September 1999
überall im Zeitschriftenhandel

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion komplett in Deutsch)

Outpost 2

Echtzeitstrategie in den Sphären des Weltraums und Aufbausimulation

- 140 verschiedene Fahrzeuge und Gebäude
- 24 spannende Echtzeit-Missionen
- Multiplayer-Option
- Online-Handbuch mit 12 Tutorials zur Erläuterung des Spiels



Mindestvoraussetzungen: → Windows 95 → Pentium 75 → 2fach CD-ROM-Laufwerk → 16 MB Arbeitsspeicher → SVGA Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus - für Multiplayerspiel: → Modem (min. 14400 Baud) oder Netzwerkkarte oder Internet

Spiel 2 (Vollversion komplett in Deutsch)

Gobliins 2

Comedy-Adventure im Reich der Gobliins

- Interaktiver Zeichentrick mit unwiderstehlichem Humor
- Witzige Dialoge
- Komplexe Hintergrundgeschichte
- Von den Autoren von Woodruff and the Schnibble of Azimuth



Mindestvoraussetzungen: → Windows 95 (MS-DOS-Modus) → 2fach CD-ROM-Laufwerk → 8 MB Arbeitsspeicher → SVGA Grafikkarte (mit VESA-Treiber) → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus

DEMOS:



STARSIEGE

Science-Fiction-Visionen werden wahr



TEAM FORTRESS CLASSIC

Multiplayer Add-on für Half-Life (Vollversion)



3-D Ultra Pinball: TURBO RACING

Flipper mit heißen Motoren



PRO PILOT 99

Der komplette Flugsimulator

Mindestvoraussetzungen: → Windows 95/98 → Pentium 200 ohne 3D-Beschleuniger → Pentium 166 mit 3D-Beschleuniger → 4fach CD-ROM-Laufwerk → 32 MB Arbeitsspeicher → SVGA Grafikkarte → 3D-Beschleuniger (3Dfx-Voodoo für TFC OpenGL und Direct 3D, DirectX 6.0)