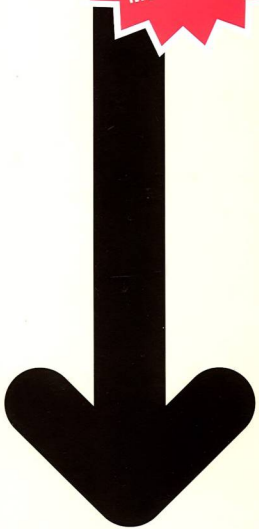


LUST AUF MEHR



MEHR GAMES
MEHR INFOS
MEHR SIERRA



NACHSCHLAG AUF SEITE 51

Liebe Leser,

ich möchte mich an dieser Stelle noch mal recht herzlich für die positive Resonanz auf unsere Leserumfrage bedanken. Und weil wir es nicht bei ein paar unverbindlichen warmen Dankesworten belassen wollen, geben wir auf den nächsten Seiten die Preisträger unseres Gewinnspiels bekannt. Versprochen ist versprochen. Wer trotz eifriger Mitarbeit leer ausgegangen sein sollte, mag sich mit dem Gedanken trösten, daß seine Anregungen vielleicht schon in diesem Heft aufgenommen worden sind. Wie die Geschichte mit den zwei CDs beispielsweise, die seit dem letzten Mal das Innere unseres Heftes zieren. Für diese Ausgabe haben wir wieder zwei echte Blockbuster ausgesucht: Mit „CAESAR II“, einem historischen Aufbau-Strategiespiel vor dem Hintergrund des römischen Imperiums, feierte Sierra vor etwas mehr als zwei Jahren einen überragenden Erfolg – „CAESAR II“ war und ist eine überaus gelungene Kombination aus historisch fundierter Städtebausimulation und den strategischen Elementen eines Provinz- und Karrieremodus. Auch „Earthsiege 2“ verbuchte auf dem Gebiet der Roboter-Kampfsimulation mehr als nur

einen Achtungserfolg bei Presse und Publikum. Best of Sierra-Leser der ersten Stunde haben mit den tonnenschweren Kampfmaschinen des ersten „Earthsiege“ ja schon Bekanntschaft gemacht. Nun kommt es zum zweiten erbitterten Duell zwischen den Überlebenden der menschlichen Rasse und den gefühllosen Cybriden. Natürlich haben wir wieder ein paar Demos unserer neuesten Spiele auf CD gebrannt, die wir Ihnen auf unserer Demo-Seite näher vorstellen wollen. Ein dickes, abwechslungsreiches Paket, das wir da für Sie geschnürt haben – gerade noch rechtzeitig, bevor Ihnen der Novemberregen womöglich die Stimmung verhagelt. Viel Spaß mit unseren Spielen wünscht Ihnen weiterhin

Ihr Karl-Xavier Neubig



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

Inhalt

EDITORIAL	3
------------------	---

INSTALLATION & START - leichtgemacht	4
Caesar II, Earthsiege 2, Demos	

CAESAR II - DAS RÖMISCHE WELTREICH	
Aufzicht und Pflege	7
Basiswissen für Gouverneure - Gameplay und allgemeine Grundlagen	8
Die Werkzeuge eines Gouverneurs - Spieleinstellungen und Menüleiste	9
Das Leben ist eine Baustelle - Der Stadtlevel	10
Dörfer, Häfen, Handelsposten - Inspektionsreise durch den Provinzlevel	13
Die Schaltzentrale der Macht - Das Forum	15
Die römische Legion zieht in den Kampf - Der Kampfbildschirm	17
So machen Sie Ihrer Karriere Beine - Tips & Tricks zu Caesar II	18

EARTHSIEGE 2 - Das Letzte Gefecht	
Menschen, hört die Signale	39
So steuern Sie Ihren HERC sicher durch die ersten Abenteuer	40
Der Anfang vom Ende - Hauptmenü und Einstellungen	42
Nach dem Gefecht ist vor dem Gefecht	44
Tips & Tricks zu Earthsiege 2	46

NEUHEITEN	
Half-Life: Opposing Force - Rollentausch	20
PRIMA-Lösungstips - Gabriel Knight 3	22
SWAT 3 - In der Hitze des Gefechts	24
NASCAR 3 - Das Röhren der Motoren	26
Trophy Bass 3D - Der Hecht im Karpenteich	27
Pharao - Blick hinter die Kulissen einer Spieleschmiede	28
Big Fun - Familientreffen	32

GABRIEL KNIGHT 3 - DAS POSTER	30
Sierra's Entwicklungskiste	33

EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY	
Clever & Click	48
Print Artist Office + Grußkarten	49
View from Space Deutschland	50

RUBRIKEN	
Best of Feedback	6
Planet Sierra	34
Best of Sierra Shop	36
Was sagt die Presse	38
Intern	47
Erste Hilfe	53
Cover CD / Impressum	56
Verlosung	58

Der Rohbau

Haben Sie genügend Sand, Mörtel und Steine beisammen? Die Maurerkelle nicht vergessen? Den Lorbeerkranz für die Beförderung zum Caesar in Auftrag geben? Das Cockpit Ihres HERCs gewienert? Dann kann's ja losgehen...

...wenn Sie bei Installation und Start keine Böcke schießen. Damit garantiert nichts schiefeht, haben wir für Sie alle Schritte noch mal fein säuberlich aufgelistet. Man kann ja nie wissen.



Caesar II

Amtseinführung - Die Installation von CAESAR II

Unter Windows 95/98 hat die Installation von Programmen ihren Schrecken verloren. Sie müssen lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf „Caesar II“ klicken, um die Installation zu starten. Der Rest geht fast wie von selbst. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, dann sind Sie schon bald stolzer Gouverneur eines echt römischen Ackers irgendwo in der Provinz. Machen Sie was daraus!

Sollte die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten - was sie eigentlich immer tut - dann sollten Sie die Installation manuell vornehmen. Öffnen Sie dazu den Windows-Explorer über **Start** → **Programme** → **Windows-Explorer**. Klicken Sie danach im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (in der Regel ist das Laufwerk D:). Daraufhin erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Suchen Sie dort solange, bis Sie die Datei **AUTORUN.EXE** (nur echt mit dem grauen Sierra-Symbol) gefunden haben, und klicken Sie sie doppelt an. Sie können nun in unserem Menü das Spiel „Caesar II“ zur Installation und später auch zum Starten auswählen.

Der Karrierestart

Wer unter Windows installiert hat, sollte danach Windows erneut starten. Ist das Betriebssystem wieder hochgefahren, genügt ein Klick auf das „Caesar II“-Symbol in der Sierra-Programmgruppe. Die wiederum erreichen Sie über den Pfad **Start** → **Programme** → **Sierra Caesar II**.

Die Halb- oder Vollprofis unter Ihnen können „CAESAR“ auch unter DOS starten und zwar über **Start** → **Beenden** → **Computer im MS-DOS Modus starten** → **OK**. Dort angekommen, wechseln Sie auf Ihrer Festplatte in das Verzeichnis \CaesarII und starten Ihre Karriere über die Datei **PS.EXE**.

Wie immer gibt es für die Ungeduldigen auch einen Schnellstart: Legen Sie unter Windows 95/98 die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, warten Sie kurz bis das Autorun-Menü erscheint, und klicken Sie auf das Spiel oder die Demo Ihrer Wahl. Die Installation bzw. das Spiel startet dann automatisch.

Earthsiege 2

Bevor Sie „Earthsiege 2“ installieren, hier noch eine kurze Anmerkung

Wenn Sie die Installation von „Earthsiege 2“ starten, werden Sie gefragt, ob Sie Ihr System testen lassen möchten (Setup muß Ihr System prüfen...). Beantworten Sie diese Frage bitte mit „NEIN“, da es bei manchen Prozessoren zu Problemen mit der Hardware-Erkennung kommen kann (mögliche Fehlermeldungen sind „Integer divide by 0“ oder „Allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup...“). In dem folgenden Fenster erscheint dann eine Auflistung des Hardwaretestes, welcher natürlich negativ ausgeht. Bitte ignorieren Sie diesen Test, und führen Sie „KEINE“ weiteren Tests manuell durch. Beantworten Sie einfach die Frage „Möchten Sie mit der Installation trotzdem fortfahren“ mit „JA“ und dem Spielen von „Earthsiege 2“ steht nichts mehr im Weg.

Die Belagerung kann beginnen - Die Installation von Earthsiege 2

Die Vorgehensweise bei „Earthsiege 2“ ist vom Ablauf her absolut identisch: CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen, auf „Earthsiege 2“ klicken und danach auf die Bildschirmmanweisungen warten. Auch für den Fall, daß die CD nach dem Einlegen nicht automatisch startet, gilt das gleiche wie oben: **Windows-Explorer öffnen** (**Start** → **Programme** → **Windows-Explorer**) und im linken Fenster auf den Laufwerkskennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks klicken (also D: normalerweise). Im sich nun öffnenden rechten Fenster nach der Datei **AUTORUN.EXE** fahnden und auf das dazugehörige graue Sierra-Symbol doppelklicken. Sie können nun in unserem Menü das Spiel „Earthsiege 2“ zur Installation und später auch zum Start auswählen.

Prometheus, Mondfahrt - der Start

Wer unter Windows installiert hat, sollte danach Windows erneut starten. Ist das Betriebssystem wieder hochgefahren, genügt ein Klick auf das „Earthsiege 2“-Symbol in der Sierra-Programmgruppe. Die wiederum erreichen Sie über den Pfad **Start** → **Programme** → **Sierra** → **Earthsiege 2**.



Machen Sie sich auf einen spannenden Winter aus dem Hause Sierra gefaßt:

...ob Sie Pyramiden in Ägypten bauen, Ihren verlorenen Heimatplaneten suchen oder die Urlaubsfotos der letzten zehn Jahre archivieren, bei den neuen Best of Sierra-Demos ist mit Sicherheit für jeden etwas dabei.

Pharao

Werden Sie Herrscher über das Land am Nil

Impressions, die Entwickler des Top-Sellers Caesar III sind zurück mit einem neuen Hit! Pharao entführt Sie in die ruhmreichen Tage des Alten Ägyptens - in das ebenso mysteriöse, wie von beeindruckender Schönheit geprägte Land an den Ufern des Nils um 2900 - 700 v. Chr. Aufgabe des Spielers ist es, als Stadthalter blühende Städte und majestätische Pyramiden zu erbauen, um seinem Volk wirtschaftlichen Reichtum und Zufriedenheit zu bescheren und den Königsthron zu besteigen.

Sie brauchen mindestens:

Win 95/98, Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), 16 Bit Soundkarte, Maus

Homeworld

Eine neue Dimension im Weltraumgefecht

Die Geschichte beginnt in den unendlichen Weiten des Weltraums: Sie sind Herrscher eines friedvollen Volkes und befinden sich auf der Suche nach Ihrem Heimatplaneten, von dem Ihr Volk vor Hunderten von Jahren vertrieben wurde. Ein gigantisches Mutterschiff ist jetzt Ihre Heimat und die gilt es auf der langen Reise mit unzähligen Armadas zu verteidigen...

Sie brauchen mindestens:

Win 95/98 oder NT mit Service Pack 4, Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM-Laufwerk, 4 MB PCI-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo empfohlen), 16 Bit Soundkarte, Maus, DirectX 6.1 oder höher

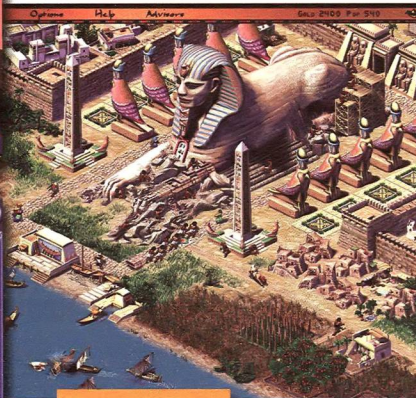
Photo Artist

Erleben Sie Ihre Photos in einer völlig neuen Art und Weise!

Photo Artist ermöglicht Ihnen in gewohnt unkomplizierter Art und Weise Photos zu bearbeiten, zu verwalten und digitale Alben anzulegen. Photo Artist bietet Ihnen eine große Auswahl an Bildbearbeitungswerkzeugen und zeigt Ihnen die innovativsten Wege auf, um Ihre Bilder in bester Qualität erscheinen zu lassen. Photo Artist ist nicht nur einfach zu bedienen, es macht auch Spaß, die eigenen Photos in neuen Farben erstrahlen zu lassen.

Sie brauchen mindestens:

Win 95/98, Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (8 Bit Farbtiefe, 256 Farben), Soundblaster oder 100% kompatibel, Maus



Und so installieren Sie:

Die Demos auf dieser CD 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 anders installieren:

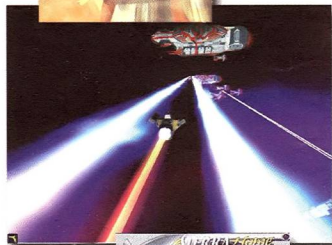
Bei **Homeworld** genügt ein Doppelklick auf die Datei „HwDemo.exe“ im Ordner „Demos\HomeWorld“. Folgen Sie dann nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm. Der Start erfolgt durch das Programm-Symbol „Homeworld“ in der Sierra-Programmgruppe.

Auch bei **Pharao** doppelklicken Sie auf die Datei „Setup.exe“ im Ordner „Demos\Pharaoh“ auf der CD. Alles weitere sagen Ihnen dann die Anweisungen auf dem Bildschirm bis das Setup abgeschlossen ist. Starten können Sie die Demo-Version durch das Programm-Symbol „Pharaoh Demo“ in der Sierra-Programmgruppe.

Ebenso einfach erfolgt die Installation der **Photo Artist** Demo: Doppelklick auf die Datei „Setup.exe“ im Ordner „Demos\PhotoA“ auf der CD. Folgen Sie wieder den Anweisungen auf dem Bildschirm bis das Setup abgeschlossen ist, und starten Sie mit dem Programm-Symbol „Photo Artist“ in der Sierra-Programmgruppe.

DirectX:

Falls auf Ihrem Rechner noch keine aktuelle DirectX-Version installiert ist, sollten Sie DirectX von der BoS-CD installieren, um die Demos spielen zu können. Benutzen Sie dazu entweder den BoS-Installer, oder starten Sie manuell die Datei „DXSetup“ aus dem Ordner „DirectX“ auf der CD.



Best of Feedback

Liebe Leserin, lieber Leser,

wie versprochen geben wir heute die Gewinner unserer großen Best of Sierra- Leserbefragung bekannt und hoffen, daß Sie Ihren Namen unter den glücklichen Preisträgern finden. Ihre Antworten haben uns viele gute Anregungen für die nächsten Ausgaben geliefert und wir hoffen, sie auch in Ihrem Sinne umzusetzen.

Für das überwiegend positive Feedback nochmals vielen Dank! Schreiben Sie uns auch weiterhin Ihre Wünsche, Anregungen und Kritik, wir sind für alles offen! (Das hoffen wir jedenfalls).

Hallo Leute !

1. Heft ist toll !
2. Wann kommt Print Artist 6 auf den Markt (benutze seit 1 /2 Jahren Nr. 4 und bin begeistert) und gibt es bei Sierra Updates ?
3. Wann kommt Pharao, und was wird das Spiel voraussichtlich kosten ?

PS.: Der Trailer zu Pharao hätte ruhig länger sein können.
Marc Delaistre

BoS:

Hallo Herr Delaistre, vielen Dank erst einmal für das dicke Lob für unsere neue Ausgabe der Best of Sierra. Der neue Print Artist wird voraussichtlich im Oktober im Handel erhältlich sein. Updates im herkömmlichen Sinn haben wir eigentlich eher selten. Patches erhalten Sie bei unserem „Technischen Kundendienst“ unter der Telefonnummer 06103 / 99 40 40 oder auf unserer Webseite www.sierra.de. Die neue historische Aufbausimulation Pharao wird voraussichtlich im November erscheinen und ca. 80-90 DM kosten. Den Trailer zu Pharao fanden wir auch etwas zu kurz geraten, woran wir aber nichts ändern konnten, da er direkt von Impressions aus Amerika geliefert wurde.

Hallo Best of Sierra-Team !

Ich bin wieder einmal total begeistert von der BoS 14. (Ich hab sie alle!) Eine Frage zur BoS 11 - in der Rubrik „What’s up?“ - habt ihr über den DSF EISHOCKEY MANAGER berichtet, was mich als Bezirksliga-Eishockey-Spieler natürlich besonders interessiert. Seitdem gab es keine News mehr zu dem Spiel aber ich hoffe, ihr gebt in der Best of Sierra Bescheid, wenn das Spiel erhältlich ist.

Die neue BoS mit 2 CDs ist natürlich doppelt gut, und endlich kann man auch das Abo bestellen - unglaublich, aber ihr werdet immer besser!

Macht weiter so -
Markus, Weißenbrunn

BoS:

Hallo Markus, es freut mich, daß Ihnen unser neues Heft wieder so gut gefällt und wir hoffen, daß wir mit unserem Abo-Angebot den Wünschen der vielen Leser, die danach gefragt haben, entsprechen haben. Schauen Sie doch mal auf der Seite 51 nach. Der DSF Eishockey Manager mußte leider auf das nächste Jahr verschoben werden, da wir zunächst den DSF Fußballmanager veröffentlichten, aber wir werden Sie auf jeden Fall über sämtliche Neuentwicklungen in der Best of Sierra auf dem Laufenden halten.

Hallo Best of Sierra-Team,

Erstmal wollte ich Euch schreiben, daß ich die Best of Sierra gut finde. Besonders mag ich, daß ihr immer 2 Vollversionen und ein paar Demos mit ins Heft packt.

Aber nun zu meinem Problem: Ich habe mir die Larry-Collection gekauft und hänge bei „Larry 3“ im Fitneßcenter. Wie geht das mit den Fitneßgeräten? Wieviel Mal muß Larry üben, um dünner zu werden? Ronny, Hohndorf

BoS:

Hallo Ronny, die Sache mit dem Fitneßstudio bei „Larry 3“ ist eigentlich ganz einfach: hier muß jedes Gerät 16 Mal benutzt werden (16x use leg curl, stand, 16x use bench press, stand, 16x use pullup, stand). Dann müßte eigentlich alles Klappen.

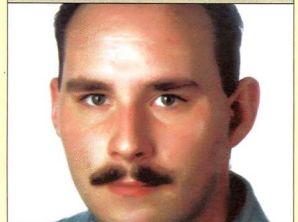
Verlosung Best of Sierra Nr.: 13

And the winner is...

1. Preis Dirk Zymbala, Meerbusch



2. Preis Gilbert Wolf, Brensbach



3. Preis Andreas Hohenberger, Reichenbach



4.-10. Preis

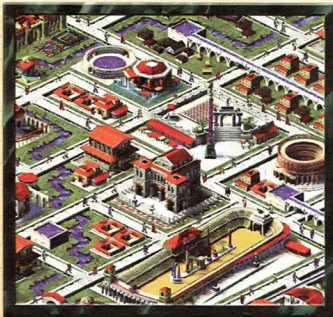
Hans Schneider (Amtzell), Tobias Hulse (Frankfurt), Derk Uwe van Look (Essen), Heiko Buerke (Parsau), Dominik Greim (Lützelbach), Peter Tapper (Bad Reichenhall), Holger Peschke (Brauna)

Das römische Weltreich - Aufzucht und Pflege



Wer in CAESAR II seine Provinzen in Schuß hält, die Wirtschaft ankurbelt und die Grenzen sichert, der hat alle Chancen, später einmal seinen ehemaligen Chef zu beerben und als Kaiser des Römischen Imperiums in die Geschichte einzugehen. Doch bis dahin hat er in 'Impressions' überaus erfolgreichem Aufbaustrategiespiel noch eine Menge Schwierigkeiten zu bestehen. Das Auftauchen blonder Barbarenstämme gehört da noch zu den geringeren Problemen.

CAESAR II



Als CAESAR II Ende 1995 erschien, waren sich Kritiker und Publikum ausnahmsweise einmal einig: „Einfach brillant“ befand das Fachmagazin „Power Play“ in seiner Dezember-Ausgabe des gleichen Jahres, und die Aufbaustrategiefans, die bei der ersten Folge der römischen Städtebausimulation vielleicht noch gezögert hatten, liefen nun scharenweise in die Geschäfte. Sie bekamen aber auch einiges dafür geboten: Üppige und detaillierte SVGA-Grafiken in 256 Farben, flüssige Animationen in bestem 3D, ein gut programmiertes und historisch fundiertes Gameplay und eine hohe Spieltiefe sorgen im Zusammenspiel mit einer sauberen Dokumentation (pralles Spielhandbuch, interaktive Geschichte des Römischen Reiches, das komplette Römische Imperium nebst seinen Provinzen) für ein Spielerlebnis, das damals seinesgleichen suchte. Denn CAESAR II war und ist eben keine reine Städtebau- und Verwaltungssimulation – es sei denn, der Spieler entscheidet sich für den Stadtmodus – sondern eben auch ein Strategiespiel, in dem wilde Barbaren besiegt, auftrückerische Stämme befriedet und launische Imperatoren beweihräuchert sein wollen.

Wer Karriere machen und im Kampagnenmodus spielen möchte, der startet als Gouverneur einer römischen Provinz, ein subalternen Beamter zunächst, der seinem Vorgesetzten, dem Caesar des Imperium Romanum, persönlich verantwortlich ist. Das bedeutet aber auch: Er ist hoffnungslos den Launen des amtierenden Kaisers ausgesetzt, und die Können zuweilen verwirrender sein als das Verhalten einer Diva. Tribute werden scheinbar willkürlich erhöht bzw. ermäßigt, und wer die kleinen Geschenke am Rande vergißt, muß aufpassen, bei Hofe nicht in Verruf zu geraten. Wer also immer schon mal sein Talent als Gouverneur eines antiken Stadtstaates erproben wollte, der hat nur eine Chance: Er muß aus seiner öden Trümmerweide irgendwo in der südwest-galischen Provinz so schnell es geht ein blühendes Zentrum römischer Kultur machen – mit allem, was so dazugehört: für gut sortierte Märkte sorgen, Manufakturen aufbauen, handwerkliche Betriebe ansiedeln, Tempel bauen, abwechslungsreiche Unterhaltung garantieren. In Rom hieß derlei kurz und bündig „panem et

circenses“, Brot und Spiele. Ist dem Nachwuchsgouverneur das gelungen, darf er sich berechtigte Hoffnungen auf eine Beförderung machen, eine weniger abgelegene Provinz vielleicht, aber vor allem eine bessere Stellung bei Hofe. Und wer sich quer durch die Kampagne und die aufmüpfigsten Provinzen des Römischen Reiches verwaltet hat, darf am Ende sogar auf den Thron des Kaisers schießen. Dafür müssen Sie auf drei Bildschirmen – auf dem Stadt-, dem Provinz- und dem Kampfbildschirm – die Übersicht behalten und dürfen sich nicht von ein paar Rückschlägen (pekuniäre Engpässe, randalierendes Landvolk, ewig meckernde Bürger) kirre machen lassen. Gerade unerfahrene Nachwuchskräfte neigen mitunter dazu, das Volk entweder völlig zu mißachten (was mit kernigen Aufständen beantwortet wird) oder ihm jeden Wunsch von den Augen abzulesen (was unweigerlich in die Pleite führt). Anfänger sind gut beraten, sich nach erfolgreicher Installation zunächst einmal mit dem Online-Tutorial auf der CD zu befassen. Dort erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um nicht als entmachteter Provinzdiktator oder übel beleumundeter Bankrotteur auf einer Sträflingsgaleere zu landen. Nur der Provinzlevel wird im Tutorial nicht behandelt. Informationen darüber finden Sie hier bei uns – ein Blick auf die Seiten 13 und 14 genügt. Auch während des Spiels läßt CAESAR II den ratsuchenden Statthalter nicht im Regen stehen: über jeden Gegenstand sind Zusatzinformationen verfügbar, wenn Sie ihn mit der rechten Maustaste anklicken, die Schaltflächen „Hilfe“ und „TIPS“ erteilen ebenfalls Hilfestellung und der „Geschichte“-Button bietet historische Hintergrunddetails zu dem gewählten Begriff. Die wichtigste Schaltfläche aber bleibt das „Info“-Symbol, mit dem Sie sich über die Vorgänge in Ihrer Stadt aus erster Hand informieren können.

Alles, was Sie sonst noch wissen müssen, um Caesar anstelle des Caesars zu werden, erfahren Sie auf den folgenden Seiten: die Funktionen der Menüs und Icons, die Unterschiede zwischen Provinz- und Stadtlevel, die Eigenschaften des Forums und die Möglichkeiten des Kampfbildschirms. Best of Sierra wünscht Ihnen schon jetzt viel Erfolg!

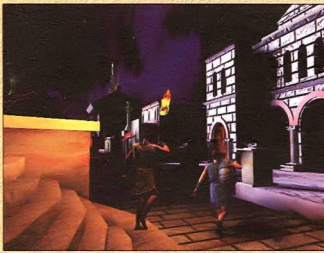
Basiswissen für Gouverneure



Bevor wir Sie als Politiker auf das gemeine römische Volk loslassen, wollen wir Sie noch rasch mit ein paar Grundlagen des Spiels vertraut machen – schließlich soll Ihre Karriere ja nicht schon auf den Feldern des Latium (der Landschaft rund um Rom) im Sande verlaufen.

Allgemeine Grundlagen

Vor allem anderen: CAESAR II wird prinzipiell mit der Maus gespielt – Tastaturfanatiker oder Joystick-Enthusiasten müssen leider draußen bleiben. Wenn im Spiel oder auf den folgenden Seiten von „Klicken“, „Auswählen“ oder „Drücken“ die Rede ist, ist immer die linke Maustaste gemeint, es sei denn, die rechte Maustaste wird namentlich erwähnt. Zahlenwerte (zum Beispiel die überaus beliebten Tribute) können ausnahmsweise über die Pfeiltasten der Tastatur eingegeben werden. Fast alle anderen Spielfunktionen lassen sich durch Mausclicks auf Schallflächen oder Hotspots aktivieren bzw. steuern. Wer die Maus auf eines der Spielsymbole hält, erfährt über eine eingeblendete Textbox, um welche Funktion es sich handelt.



Das Spiel verläuft gleichzeitig auf zwei verschiedenen Ebenen: im „Stadtlevel“ kümmern Sie sich um alle Probleme, die für die Provinzhauptstadt von Belang sind, also Straßen- und Wohnungsbau oder die Entwicklung der Infrastruktur. Mit Hilfe des „Provinzlevels“ sehen Sie über den Tellerrand Ihrer Hauptstadt hinaus und entwickeln für Ihre Provinz ein funktionierendes Straßensystem, siedeln im Umland die Gewerbebetriebe an, die Ihre Hauptstadt versorgen sollen, und kümmern sich um die Verteidigung der zunächst noch ungesicherten Provinzgrenzen. Beide Level verlangen Ihre Aufmerksamkeit – schalten Sie also so oft es geht zwischen den beiden Regierungsebenen hin und her, wenn Sie keine unliebsame Überraschung erleben wollen. Haben schlecht erzogene Barbarenhorden erst einmal Ihre Hauptstadt erreicht, ist es meist zu spät und die vielzitierte römische Kultur geht baden – in Echnitz und ohne Badehaus. Diese Aufteilung in Stadt und Provinz entfällt nur, wenn Sie sich gleich zu Spielbeginn für die Variante „Nur Stadt bauen“ entscheiden. Dann gibt es Stadtentwicklung pur, ohne Bezug zur Provinz und ohne Kampf.

Stadt und Provinz beginnen sich zu entwickeln, sobald Sie Ihr erstes Häuschen platziert haben. Haben Sie ein gedeihliches Umfeld geschaffen, werden die Häuser größer, die Zahl der Bewohner steigt und die Höhe Ihrer Steuereinnahmen ebenfalls. Entwickelt sich das Umfeld hingegen ungünstig (zu viele Betriebe in der Nachbarschaft, fehlende Wasserversorgung, unzureichende hygienische Verhältnisse), können selbst die eindrucksvollsten römischen Villen wieder zu Tagelöhnerhütten degenerieren.



Kurzer Überblick über das Spiel

Zu Beginn des Spiels steckt das Römische Imperium noch in den Kinderschuhen und umfasst kaum mehr als das Gebiet des damaligen Latium, dessen Hauptstadt Rom einst war. Entscheiden Sie sich für eine der vorhandenen Provinzen (es sind ohnehin nur wenige), und machen Sie daraus ein blühendes Zentrum römischer Macht. Ihre erste Provinz umfasst ein paar kleinere Dörfer, einige übel gesinnte Stämme (wahrscheinlich Etrusker) und ein paar Gebiete, die sich vorzüglich für Ackerbau und Viehzucht eignen, während andere Bereiche eher für den Bergbau taugen. Ihre Hauptstadt besteht aus kaum mehr



als einem Flußlauf und einem ausgedehnten Wiesengelände, das zunächst einmal planiert werden muß, bevor Sie an den Bau der ersten Hütte denken können. Im Stadtlevel

nehmen Sie den Wohnungsbau in Angriff, errichten ein durchdachtes Straßensystem, sorgen für eine gleichmäßige Verteilung der Wasserressourcen und eine gerechte Steuerlast. Hat sich Ihr Tagelöhnerdorf zu einer kleinen Civitas gemauert, einer Gemeinde mehr oder minder freier Bürger, steigen die „geistigen“ Bedürfnisse Ihrer Untertanen: Die Herrschaften möchten unterhalten werden, sich baden können und ärztlich behandeln lassen. Plötzlich werden Güter des gehobenen Bedarfs nachgefragt und auch das Sicherheitsbedürfnis steigt schlagartig an (schließlich möchte sich niemand die frisch hergeputzte Villa von irgendwelchem Diebsgesindel ausplündern lassen). Im Provinzlevel legen Sie Minen und Steinbrüche an, errichten Bauernhöfe und sichern die Grenzen Ihres Einflußbereichs (zur Not mit den dicksten Steinen, die es in der Gegend gibt).

Ihr Erfolg (bzw. Ihr Scheitern) wird an vier Kriterien gemessen: **Friede, Kultur, Wohlstand und Imperium**. Erst wenn Sie in allen vier Kriterien eine geforderte Mindestpunktzahl erreicht (und auch die Durchschnittswertung aller vier Kategorien gemeistert haben), können Sie sich Hoffnung auf eine Beförderung machen, d.h. auf die Übernahme einer schwierigeren und weiter entfernten Provinz, die Ihren Ruf als begnadeter Organisator und gerechter Gouverneur weiter aufpolieren kann. Ziel des Spiels ist die ultimative Beförderung, der Karrierekick schlechthin: die Ernennung zum römischen Kaiser. Doch auch für denjenigen, der den hochgesteckten Erwartungen bei Hofe nicht entspricht, ist das Spiel irgendwann zu Ende – der Zorn des enttäuschten Kaisers verwandelt selbst das hoffnungsvollste Talent in kurzer Zeit zum ausgemergelten Ruderer einer Sträflingsgaleere.



Die Werkzeuge eines Gouverneurs - Spieleinstellungen und Menüleiste

Nutzen Sie die Chance, es sich mal so richtig bequem zu machen und sich das Spiel nach Ihren Wünschen einzurichten.

Es ist vielleicht das letzte Mal.

Nachdem Sie das Spiel geladen und auch die Intro-Sequenz verfolgt haben, erscheint der sogenannte Einstellungsbildschirm mit vier verschiedenen Optionen: Vorsichtige Naturen möchten vielleicht das „Caesar II-Tutorial“ starten und der antiken Akademie für Verwaltungsfachkräfte einen Besuch abstatten. „Ein gespeichertes Spiel laden“ können Sie natürlich noch nicht, weil Sie ja noch gar nicht gespielt haben. Und die Option „Ein neues Spiel“ starten kommt Ihren Wünschen wohl eher entgegen als „Das Spiel verlassen“.



Nachdem Sie ein neues Spiel gestartet haben, erscheint ein kleines Fenster mit fünf weiteren Optionen. Zunächst können Sie sich für den Schwierigkeitsgrad entscheiden, den Sie für angemessen halten (Sie werden sich ja wohl nicht selbst überschätzen, gelte?). Wählen Sie zwischen **Einsteiger**, **einfach**, **normal**, **schwierig** oder **unmöglich**. Die Unterschiede werden nicht nur am lieben Geld deutlich (je weniger, desto schwieriger, ist ja eigentlich klar), sondern auch an der Häufigkeit, mit der gewisse Ereignisse eintreten (Barbaren, Überfälle, kaiserlicher Unmut etc.) und der Zahl der Beförderungen, die Sie benötigen, um das Spiel zu gewinnen und als erster deutscher Kaiser in die römische Geschichte einzugehen.



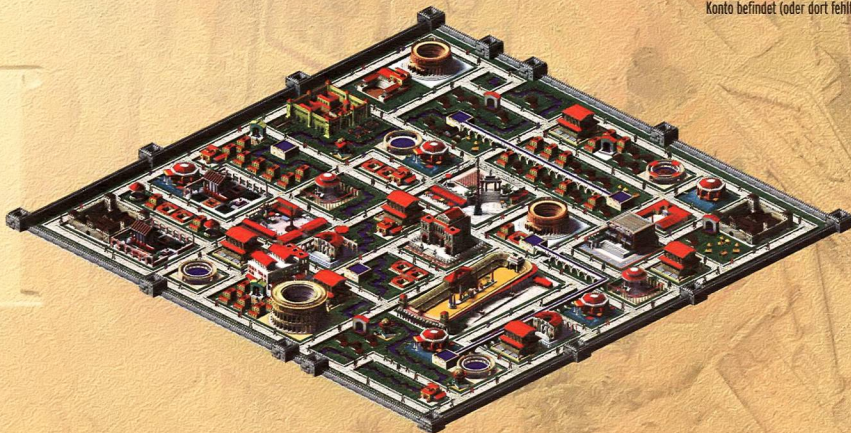
Mit einem Klick auf die „Kampagne“-Option entscheiden Sie sich in der Regel für eine Karriere im öffentlichen römischen Dienst (es sei denn, Sie ziehen die reine Stadtentwicklungsvariante vor und spielen dann eine beliebige lange Partie ausschließlich im Stadtlevel ohne den ganzen Karrierestraj). Danach geben Sie Ihren Namen ein (Vitus Musenkus oder was immer Ihnen einfällt), drücken die „Enter“-Taste und klicken auf „Dieses Spiel starten“. Und schon kann's losgehen.

Noch ein Wort zu der Option „Nur Stadt aufbauen“: Wie bereits gesagt, haben Sie in diesem Modus weder kriegerische Auseinandersetzungen noch Caesars Launen, noch irgendwelche Beförderungen zu fürchten, die Sie zwingen könnten, Ihre geliebte Stadt zu verlassen. Es gibt jedoch noch ein paar weitere Unterschiede zum Karrieremodus der Ehrgeizigen: Gewerbebetriebe müssen nun „intra muros“, also innerhalb der Stadtmauern angesiedelt werden, die Verwaltung der dafür nötigen Rohstoffe im Provinzlevel entfällt. Noten für Frieden und Imperium fallen mangels Notwendigkeit aus, und natürlich können Sie ein solches Spiel auch nicht „gewinnen“. Aber das wollen Sie ja gar nicht – Sie wollen in aller Ruhe eine Stadt entstehen lassen, die keinen Vergleich mit Rom zu scheuen braucht. Und das hat durchaus seinen Reiz.

Die Menüleiste

Die Menüleiste befindet sich am oberen Bildschirmrand und enthält mehrere Spieloptionen. Unter dem Menüpunkt „Datei“ finden Sie die Optionen „Neues Spiel“ (falls die Karriere beim ersten Mal auf einer kaiserlichen Strahlingsgalerie endet), „Laden“ (um ein zuvor abgespeichertes Spiel erneut aufzurufen), „Speichern“ (um einen aktuellen Spielstand abzuspeichern) und „Ende“ (um, dem Spiel ein Ende zu setzen).

Unter dem Stichwort „Optionen“ können Sie zunächst die **Musik** ein- oder ausschalten oder deren Lautstärke regeln. Dasselbe läßt sich mit einem Klick auf „Sounds“ mit den Hintergrundgeräuschen bzw. der Sprachausgabe tun. 3D-Animationen lassen sich über die Option „Animationen“ aufrufen bzw. abstellen. Hinter dem Begriff „Jahresende“ verbergen sich zwei interessante Features: penible, auf Statistik fixierte Charaktere können sich hier einen Jahresabschluss erstellen lassen und das Spiel jeweils zum Jahresultimo automatisch speichern. Mit „Geschwindigkeit“ bestimmen Sie das Scrolltempo, und mit „Hilfe“ können Sie sich Infos und Tips zu Spielstrategien, Spielfunktionen und historischen Hintergründen abholen. „Nützliche Info“ ist dann wieder was für Datensammler: Ein Klick und es erscheint der aktuelle Spielmonat, sowie der Betrag, der sich auf Ihrem Konto befindet (oder dort fehlt).



Das Leben ist eine Baustelle - Der Stadtlevel



Gaius Zinsfus, der erfahrenste und weitgereiste Verwaltungsfachmann des ersten römischen Kaiserreichs, gibt angehenden Gouverneuren kostenlosen Nachhilfeunterricht in den Fächern Stadtplanung und Verwaltungskunde.

Et nunc, reges, intelligete... und nun, Ihr Regenten, hört gut zu... Im ersten Teil unseres Schulungslehrgangs wollen wir uns mit der ersten und wichtigsten Regierungsebene beschäftigen, dem sogenannten Stadtlevel. Doch zuvor möchte ich mich bei Ihnen vorstellen: Mein Name ist Gaius Lucius Zinsfus, ich bin freier Instructor an der Akademie für Regierungsverantwortung, Urbane Entwicklung, Industrieansiedlung und Nationale Administration (R.U.I.N.) und von Kaiser Augustus persönlich mit der Ausbildung des Verwaltungsnachwuchses für das römische Weltreich beauftragt. Halten Sie sich an meinen Rat, und Ihrer Karriere steht nichts mehr im Wege. Wer dagegen meine goldenen Regeln leichtfertig mißachtet, der kann allenfalls noch auf der Sträfilingaleere unseres geliebten Imperators von sich reden machen – als erster Ruderer auf einer Sträfilingregatta. Sagen Sie nicht hinterher, ich hätte Sie nicht gewarnt!



Doch nun in medias res. Besagter Stadtlevel besteht aus drei verschiedenen Bereichen: der **Hauptkarte**, der **Übersichtskarte** und der **Steuerleiste**. Auf der **Hauptkarte** beobachten und beeinflussen Sie das pralle Leben: Hier werden Wohnungen gebaut, Straßen angelegt und die Wasserversorgung gesichert. Selbst für abgebrühte Administratoren wie mich ist es immer wieder ein erhebendes Gefühl, eine Stadt heranwachsen und die Bürger über großzügige Boulevards schlendern zu sehen. Sie werden jedoch bald feststellen, daß nicht alle Stadtgebiete sich in blühende Landschaften verwandeln, sondern bestenfalls ein ärmliches Dasein fristen. Außerdem werden Sie immer wieder mit Katastrophen, wie Bränden oder Überfällen zu kämpfen haben. Wie das kommt, fragen Sie? Sie haben doch alles gebaut, was eine Urbs zu ihrer Entwicklung braucht? Nun, es kommt auf die Zusammensetzung an!

Die **Stadtentwicklung ist abhängig von drei Kriterien: dem Landwert, den einschränkenden Faktoren und den Straßen**. Wenn der Wert der Häuser und Gebäude eines Viertels sinkt oder steigt, so ist stets der fluktuierende Landwert dafür verantwortlich. Der Landwert wiederum hängt davon ab, ob in dem fraglichen Gebiet wertbelastende oder wertsteigernde Faktoren überwiegen. Die Existenz eines Theaters oder eines Tempels wird sich positiv auf den Landwert auswirken, die unmittelbare Nachbarschaft zu einer Kaserne oder das Fehlen eines modernen Wasserversorgungssystems dagegen wird ihn in ungeahnte Tiefen rumpeln lassen. Ewiges Waffengeklirr und bestialischer Gestank vertragen sich nun mal nicht mit einer besseren Wohngegend. Straßen wiederum sind die Lebensadern einer Stadt – sie verbinden die Gebäude miteinander und machen aus einer Sammlung aufgeschichteter Steine erst eine richtige Stadt. Ihre Urbs wird sich erst dann richtig entwickeln, wenn das Volk, das durch die verschiedenen Gebäude „produziert“ wird (Bürger durch Wohngebiete, Händler durch Märkte, Beamte durch Foren, Soldaten durch Kasernen usw.), auf den Straßen flanieren kann. Ein Tip: Wenn einzelne Straßenabschnitte mit einem leisen „Pling“ verschwinden, sollten Sie über das Symbol „Zum Forum gehen“ nachprüfen, ob im Straßenbau genügend Plebejer beschäftigt sind.

Halten Sie sich auf dem Laufenden - Lageplan und Farbkarten helfen bei Entscheidungen



Rechts von der Hauptkarte befindet sich der Lageplan mit einem gelben Rechteck. Dieses Rechteck stellt den Kartenausschnitt dar, in dem Sie sich gerade befinden. Hinter dem kleinen Pfeil oberhalb des Lageplans versteckt sich ein Klappenmä, das Sie auf einen

Schlag mit allen lebenswichtigen Informationen über Ihre Stadt versorgt. Wählen Sie zunächst das gewünschte Kriterium aus, wie z.B. Wasserversorgung, Schutz oder Unruhe, klicken Sie danach auf das Farbtafel-Symbol, und halten Sie die Mausaste gedrückt. Auf diese Weise erhalten Sie einen exakten Überblick, wo es in Ihrer Stadt „brennt“. Mögliche Fehlentwicklungen lassen sich somit schon im Keim ersticken. Ich bin sicher, meine Herren, daß man uns für dieses fortschrittliche Instrumentarium der Krisenbewältigung selbst in zweitausend Jahren noch bewundern wird. Noch ein Tip eines erfahrenen Praktikers: Nehmen Sie solche Überprüfungen oder Veränderungen am besten im **Pausenmodus** vor. Die Erfahrung hat gezeigt, daß Entscheidungen von grundlegender Bedeutung nicht in der Hektik des Alltags gefällt werden müssen.

Entscheiden, bauen, delegieren, einschmeicheln - die Steuerleiste und ihre Funktionen

Unterhalb des Lageplans befindet sich eine ganze Batterie von Symbolen, die Ihnen die Regierungs- und Verwaltungsarbeit erheblich erleichtern, die sogenannte Steuerleiste.

Alles eine Frage des Blickwinkels



Mit den PFEIL-Symbolen läßt sich die Hauptkarte mit bzw. gegen den Uhrzeigersinn drehen (besonders an unübersichtlichen Stellen zu empfehlen).



Mit den FLAGGEN können Sie sowohl im Stadt- als auch im Provinzlevel ein bestimmtes Gebiet markieren, um bei Bedarf sofort dorthin zu springen (sehr nützlich, um sich in gefährdeten Bezirken Ihres Einflubereichs sofort ein Bild von der Situation zu machen). Ist Gefahr im Verzug (z.B. aufmüppige Barbarenhorden, die sich partout einen Satz heiße Ohren einfangen wollen), erscheint die rote Flagge automatisch.

Caesar II

Gehen zu...

Unterhalb der Flaggensymbole befinden sich drei Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie sofort auf eine andere Ebene schalten können.

Über das Symbol „Zur Stadt gehen“ (ganz links) erreichen Sie von der Provinzebene aus sofort den Stadtlevel, daneben finden Sie ein kleines Bild Ihrer engsten Berater, die alle im Forum sitzen und darauf warten, von Ihnen kontaktiert zu werden. Deren Meinungen sollten Sie immer in Betracht ziehen, denn es sind alte Verwaltungsexperten wie ich, die schon tausend Herren gedient haben. Das Forum ist auch der Ort, um zu überprüfen, ob Ihnen für die einzelnen städtischen Aufgaben auch genügend Plebejer zur Verfügung stehen. Falls nicht, können Sie hier ggf. Umschichtungen vornehmen. Das Symbol ganz rechts bedeutet „Zur Provinz gehen“ und schaltet auf die Provinzebene um.

Weg/Heranzoomen

Dieser neumodische, dem Keltischen entlehnte Begriff heißt soviel wie vergrößern bzw. verkleinern. Wer Heranzoomen wählt, kann sich eine bestimmte Straße, ja sogar ein bestimmtes Haus in drei verschiedenen Stufen vergrößern lassen, mit Wegzoomen verkleinern Sie einzelne Straßenzüge fast ins Unkenntliche, erhalten aber einen besseren Überblick. So müssen uns wohl die Vögel sehen, wenn Sie in großer Höhe über uns hinwegfliegen.



Info

Info ist ein Kurzwort unseres lateinischen „informare“. Hinter dem Fragezeichen-Symbol verbirgt sich ein erklärender Text zu einem bestimmten Gegenstand. Ein Rechtsklick (über die Herkunft dieses Lehnworts ist mir nichts bekannt) auf das betreffende Objekt erfüllt aber den gleichen Zweck.

Das Bauen ist des Römers Lust - die Bausymbole

Ihr Einflubereich besteht zunächst nur aus einem feuchten Acker. Mit den nun folgenden Hilfsmitteln verwandeln Sie jede Kuhweide in der äußeren Barbarei zu einem schmucken Zentrum römischer Kultur und Lebensart. Wenn Sie sich Mühe geben, können Sie mit Ihrer Baukunst noch ganze Generationen Ihrer Nachkommen beeindruckten.

Gebiet planieren

Mit Hilfe dieses Schaufel-Symbols läßt sich ein holpriger Acker in eine plane Fläche verwandeln, die zum Bau römischer Häuser unerlässlich ist. Es dient aber auch dazu, im Wege stehende Gebäude abzureißen oder den Schutt nach einem Brand oder Barbarenüberfall wegzuräumen (Merke: Schutt in der Nachbarschaft senkt den Landwert eines Gebiets). Umsonst ist dieser Service jedoch nicht zu haben - alles hat seinen Preis, und der erscheint zu Ihrer Information im darüber gelegenen Textfenster.

Wohngebiete

Die Errichtung von Wohngebieten und deren Instandhaltung ist Ihre vornehmste Aufgabe. Doch die Menschen werden nur dann in Ihre Stadt ziehen, wenn sie entsprechend angenehme Bedingungen vorfinden. Die kleinen Hütten zu Beginn werden sich rasch in imposante Paläste verwandeln, wenn es Ihnen gelingt, ein entsprechendes Umfeld zu schaffen. Werden dagegen nicht einmal die grundlegendsten Bedürfnisse, wie eine funktionierende Wasserversorgung oder ein natürliches Schutzbedürfnis erfüllt, sind diese Leute schneller verschwunden, wie Sie „Ave“ sagen können. Nebenbei: Ein gutsituiertes Viertel ist gleichbedeutend mit höheren Steuereinkommen. Jupiter sei Dank, ist die in Rom grassierende Unsitte der Steuerhinterziehung in der Provinz nach wie vor unüblich.

Straßen

Wie bereits erwähnt sind die Straßen die Lebensadern Ihrer Stadt. Die meisten Gebäude müssen miteinander über Straßen verbunden sein - wer z.B. seine Foren nicht an die Häuser der reichen Bürger und Gewerbebetriebe anschließt, muß sich nicht wundern, wenn er keinen einzigen Denari in seinem Steuersäckel findet. Wer Märkte mitten in der Pampa ansiedelt, wird rasch erkennen, daß die Händler keinen Fuß vor die Tür setzen. Auch die Vigiles der Präektoren gehen nur auf gepflasterten Straßen Streife - sich mit lichtscheuem Gesindel eine Schnitzzeitjagd durch knöcheltieferen Morast zu liefern, käme den Herren nicht in den Sinn. Einzig Tempel, Lehranstalten und Bäder kommen ohne Straßenanschluß aus. Bademeister, Priester und Lehrer können ein paar Schlammspitzer vertragen.

Forum

Dieses Forum sollten Sie tunlichst nicht mit dem gleichnamigen Gebäude verwechseln, in dem Ihre allwissenden Ratgeber sitzen. Das Forum, von dem hier die Rede ist, ist der Amtssitz des städtischen Beamten, der die Gewerbesteuer und die Kopf- bzw. Einkommensteuer einreibt. Eigentlich verwunderlich, daß die Menschen dennoch gerne in seiner Nähe wohnen - doch da in einem Forum auch gerne öffentliche Versammlungen abgehalten werden, ist es für die Entwicklung eines Stadtviertels unerlässlich - und für Ihre Einnahmen auch.

Wasser

Die Wasserversorgung ist für Ihre Stadt ebenso wichtig wie der Straßenbau. Die moderne Verfahrenstechnik unterscheidet zwischen direkter und indirekter Wasserversorgung, etwa durch ein unterirdisches Leitungsnetz, aus dem sich Brunnen und Reservoire speisen. Vier verschiedene Verfahren sind im Römischen Reich bekannt:

Reservoir Die Grundlage Ihrer Wasserversorgung. Ein Reservoir muß dicht am Fluß gebaut oder über ein Aquädukt mit einem anderen Reservoir verbunden sein.

Brunnen Ein Netz von Brunnen, die von Reservoiren gespeist werden, ist der effektivste Weg, seine Stadt mit Wasser zu versorgen.

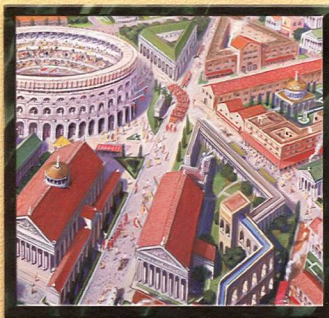
Aquädukte Mit einem Aquädukt leiten wir Wasser über eine beliebige lange Strecke von einem Reservoir zum anderen und erreichen so selbst die entlegensten Winkel der Stadt und der Provinz.

Ziehbrunnen Die billige, etwas primitive Variante eines Brunnens. Ein Ziehbrunnen kann überall gebaut werden, besitzt aber keine Verbindung zum Leitungssystem und erreicht nur ein relativ kleines Gebiet. Zudem verringert er als primitives Behelfsmittel den Wert des Landes.

Flüsse Flüsse zur Wasserversorgung heranzuziehen, empfiehlt sich nur im Notfall und funktioniert nur in unmittelbarer Ufernähe. Aber mit solchen Ideen tun Sie weder den Menschen noch den Bodenpreisen einen Gefallen.

CAESAR II

Das Leben ist eine Baustelle - Der Stadtlevel



Halten Sie Ihre Schäfchen im Zaum - über Sinn und Zweck von Sicherheitsmaßnahmen

Vergessen Sie nie, Ihren Einflusbereich vor inneren und äußeren Feinden zu schützen! Sicherheitsmaßnahmen in Zeiten knapper Kassen können ganz schön weh tun, aber der Anblick einer abgebrannten Stadt nach dem Durchzug einer randallierenden Barbarenhorde ist auch nicht gerade prickelnd und teuer dazu. Stimmen Sie Ihre innerstädtischen Sicherheitsmaßnahmen mit denen des Provinzlevels ab. Wenn Ihre Späher also den Anmarsch eines Barbarenhaufens melden, ist es ratsam, ihnen zunächst eine Kohorte Soldaten auf den Hals zu schicken. Sollten sich die Feinde Roms bis ins Stadtzentrum durchgekämpft haben, müssen dort ausreichende Sicherheitskräfte (die Vigiles aus den Präфекturen) vorhanden sein, um zu retten, was noch zu retten ist. Zudem ichten Vigiles die Reihen des Diebesgindels und entdecken auf ihren Patrouillen frühzeitig mögliche Brandherde. Die Schutzmaßnahmen im einzelnen:

Mauern und Türme Halten Barbaren von einem Durchmarsch ab. In den Türmen wachen Soldaten.

Kasernen Die Soldaten der Kasernen patrouillieren durch die Stadt und sorgen allein durch ihre Präsenz für Sicherheit innerhalb der Urbs. Bauen Sie die Kaserne jedoch nie in der Nähe von Wohngebieten, das wird bei den Bürgern nicht gern gesehen.

Präфекturen Die Vigiles halten die Diebe knapp und sind ein aktiver Beitrag zur Brandbekämpfung, denn sie machen auf Brandgefahren aufmerksam und helfen ggf. beim Löschen.

Märkte beleben das Stadtbild und die Steuereinnahmen

Überziehen Sie Ihre Stadt mit einem Netz aus Märkten, um die Versorgung Ihrer Untertanen sicherzustellen. Die Markthändler machen sich in der Stadt auf die Suche nach Kunden und werden aus den weiterverarbeitenden Betrieben der Stadt mit Waren versorgt. Wie erfolgreich ein Markt ist, erkennen Sie an der Anzahl der bunten Markisen. Je mehr Markisen, desto mehr Trubel. Beim Handelssystem müssen die Maßnahmen im Stadt- und im Provinzlevel sorgfältig aufeinander abgestimmt sein. Güter werden zunächst im Provinzlevel produziert, danach zur Weiterverarbeitung in die Stadt transportiert und dann auf dem Markt feilgeboten. Wer im Umland z.B. Weintrauben anpflanzt, braucht innerhalb der Stadt bald eine Weinkellerei (im Stadtlevel unter Gewerbebetrieb auf „Trauben“ klicken). Neben verarbeitenden Betrieben in der Stadt benötigt ein florierender Markt vor allem gute Straßenverbindungen. Platzieren Sie einen Markt jedoch nie direkt neben ein Wohngebiet - die Einwohner nehmen Dreck, Abfall und Lärm übel und die Bodenpreise machen einen Abstecher in den Keller. Merke: Ausgelastete Gewerbebetriebe haben aufgrund der Gewerbesteuer ausgesprochen wohlthuende Auswirkungen auf Ihre Finanzpolster.

Römer sind ein reinliches Volk - über den Bau von Hygieneeinrichtungen

Es gehört zu Ihren vornehmsten Aufgaben als Gouverneur für hygienische Verhältnisse in der Stadt zu sorgen. Bauen Sie also in ausreichendem Maße Bäder und Krankenhäuser - ob Ihre Schäfchen sich dann auch wirklich waschen, ist eine ganz andere Frage. Zwei Dinge sollten Sie beachten: Bäder müssen in Gebieten mit einer funktionierenden indirekten Wasserversorgung errichtet werden und Krankenhäuser sollten in einem Bereich liegen, der von einem Forum erfaßt ist, denn die Krankenhausverwaltung obliegt den Forumsbeamten.

Der Mensch lebt nicht vom Brot allein - über die Bedeutung der Unterhaltung

Sobald Ihre Stadt etwas größer und wohlhabender geworden ist, werden sich ihre Bewohner nicht mehr mit der Aussicht auf lebenslange Plackerei abfinden, sondern immer lauter nach Zerstreuung, Kurzweil und Kultur rufen. Bauen Sie also beizeiten Theater, Arenen oder Zirkusgebäude, um in der Kulturwertung Punkte zu sammeln. Es geht doch nichts über eine deftige Zirkusveranstaltung mit ein paar ausgehungerten Löwen und einigen kräftigen Barbaren!

Religion ist keine Privatsache oder der Tempel als Sparstrumpf

Römer sind ein gläubiges Volk und verlangen nach Gebäuden, wo sie ihren religiösen Gefühlen Ausdruck verleihen können. Tempel, Basiliken und Schreine erhöhen den Landwert des betreffenden Gebiets und Ihre persönliche Kulturwertung. Doch diesen Bauten kommt darüber hinaus noch eine eher weltliche Aufgabe zu, die an eine Sparkasse erinnert: In den Kultstätten bewahrt die Stadtverwaltung ihre finanziellen Rücklagen auf. Bauen Sie einen Tempel also stets in einem gut gesicherten Gebiet - Diebesgindel könnte auf die Idee kommen, die Tempel außerhalb der regulären Geschäftszeit nach irdischen Gütern abzuschauen.

In römischen Schulen herrscht noch Zucht und Ordnung - das Erziehungswesen

Um zu verhindern, daß die Kinder Ihrer Stadt sich nicht zu halbgelbten Straßenjümmeln entwickeln, sollten Sie beizeiten in deren Ausbildung investieren. Grammaticus, Rhetor und Bibliothek sorgen dafür, daß die lieben Kleinen was lernen und sich nicht frühzeitig in Hafenspelunken herumtreiben. Fehlende Schulen sind ein klarer Standortnachteil, der sich in fallenden Bodenwerten und fehlender Attraktivität ausdrückt. Bibliotheken müssen an das Straßensystem angeschlossen sein und wollen von einem Forumsbeamten verwaltet werden.

Urban ist's, wenn's zieht - das Anlegen von Plätzen

Das richtige urbane Feeling, wie die Kelten sagen, kommt erst auf, wenn Sie über das „Einrichten“-Symbol in Ihrer Stadt ein paar Plätze angelegt haben. Plätze sind in der Welt der Antike ein Zeichen moderner Architektur - das neu geschaffene Forum der Sterne in Lutetia ist das beste Beispiel dafür. Öffentliche Gärten geben einer Stadt ein farbenfrohes Gepräge und tragen wesentlich zur Verbesserung des Wohnumfelds bei.

Eine Inspektionsreise durch den Provinzlevel

Dörfer, Häfen, Handelsposten

Meine Herren, ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit. Nun kennen Sie die Grundlagen einer effektiven Stadtverwaltung. Unser über alles geliebter Kaiser wird Ihnen aber die Verantwortung über eine ganze Provinz übertragen. Das bedeutet, daß Sie über die Vorgänge in Ihrem gesamten Einflußbereich genau informiert sein müssen. Ihre Hauptstadt ist zwingend auf ein blühendes und sicheres Umland angewiesen – allein schon wegen der Rohstoffe.

Die Karte des Provinzlevels verschafft Ihnen einen schnellen Überblick über Ihr Herrschaftsgebiet – seine Grenzen, seine Dörfer, Flüsse und Straßen. Im Provinzlevel errichten Sie Bauernhöfe, Minen, Steinbrüche, Häfen, Handelsposten, Werften, Lagerhäuser oder Überlandstraßen, um die Wirtschaftsentwicklung Ihrer Hauptstadt und der Region drumherum weiter voranzutreiben. Doch zunächst sollten Sie an die innere und äußere Sicherheit Ihrer Provinz denken. Denn Ihre Ernennung zum Gouverneur findet nicht überall ungeheilten Beifall. Womöglich haben sich in einigen Dörfern bereits die ersten Widerstandsnerster gegen Ihr Regime gebildet. Bringen Sie also die gesamte Provinz zunächst unter Ihre Kontrolle, sei es durch die Soldaten eines Forts, sei es durch ein sich rasch entwickelndes Wirtschaftssystem, von dem auch der renitenteste Stamm profitiert. Grenzt Ihre Provinz ans Meer, werden Sie an der seewärts gelegenen Seite einen weißen Pfeil entdecken. Der zeigt an, ob sich in dieser Richtung ggf. erfolgreich Handel treiben läßt.

Die Steuerung des Provinzlevels erfolgt ebenfalls über eine Steuerleiste. Welche Einflußmöglichkeiten ein Gouverneur hat, erfahren Sie in der nun folgenden zweiten Lektion.

Straßen

Auch im Provinzlevel ist der Straßenbau von entscheidender Bedeutung – allerdings nicht um Fußgänger anzuziehen, sondern um die Verbindung der Dörfer zu Ihrer Hauptstadt herzustellen bzw. um Handelswege mit fernen Ländern aufzubauen. Schade nur, daß auch die Barbaren ein gut ausgebautes Fernstraßensystem zu schätzen wissen.

Schutz

Wer viel Angst und noch mehr Geld hat, kann seine gesamte Provinz mit der sogenannten **Provinzmauer** einschließen. Entsprechende Versuche im Osten Germaniens sollen aber nach einer gewissen Zeit zum Scheitern verurteilt gewesen sein. Weniger ängstliche Naturen entscheiden sich u.U. für eine Mauer, die nur besonders gefährdete Grenzgebiete umfaßt. In jedem Falle sollten Sie den Bau einer Mauer quer durch die Provinz vermeiden. Das verringert die Produktion. Die Errichtung von **Forts** trägt wesentlich zu einer Erhöhung der Sicherheit bei – eine Provinz kann maximal zehn Forts beherbergen. In jedem Fort befindet sich eine Kohorte, die unter Ihrem Oberbefehl steht. Details der Truppenführung erledigen Sie von Ihrem Forum aus. Doch dazu später mehr.




CAESAR II

Eine Inspektionsreise durch den Provinzlevel




Dörfer, Häfen, Handelsposten

Handelsposten

 Handelsposten sind für Sie das Tor zur großen, weiten Welt des Kontinents. Über diese Zentren wird der lukrative Fernhandel in fremde Länder abgewickelt. Die Waren stammen aus den Grenzdörfern Ihrer Provinz; in deren Nähe sich immer ein solcher Handelsposten befinden sollte. Ein Besuch beim Handelsberater des Forums klärt Sie über die Waren auf, die ein Handelszentrum von einem Grenzdorf erhält. Stellen Sie sicher, daß sich neben jedem Handelsposten auch ein Lagerhaus befindet, um die Waren zwischenlagern zu können. Arbeitercamps, die Sie im Provinzlevel sonst neben jedem Gewerbebetrieb platzieren müssen, sind bei Handelsposten nicht notwendig.

Häfen

 Ihre Handelsbeziehungen beschränken sich aber nicht nur auf den Fernhandel über Land. Über einen Hafen halten Sie Kontakt mit den fernsten und exotischsten Ländern. Der weiße Pfeil klärt Sie darüber auf, mit welcher Provinz Sie Überseehandel treiben können. Die Warenversorgung verläuft genauso wie bei den Handelsposten, auch Arbeitercamps sind hier nicht nötig. Waren, die im Hafen ankommen, werden solange im Lagerhaus gelagert, bis sie von einem Betrieb in der Hauptstadt oder vom Imperator persönlich angefordert werden. Wer darüber hinaus noch eine Werft baut, kann seine Handelsflotte um neue Schiffe erweitern.

Unterstützende Einrichtungen

Lagerhäuser

kann man gar nicht genug haben. Jeder Produktionsbetrieb des Provinzlevels braucht mindestens eines in unmittelbarer Nachbarschaft. Notfalls werden Sie von höherer Stelle auf den Mangel aufmerksam gemacht.


Arbeitercamps

beherbergen die Plebejer, die für eine störungsfreie Produktion notwendig sind. Solche Camps entsprechen nicht den Standards einer römischen Stadt, aber das müssen sie auch nicht. Wer nicht genügend Camps unterhält, bekommt ebenfalls eine entsprechende Mitteilung.

Werften


werden logischerweise unmittelbar neben Häfen errichtet und produzieren - klar doch - Schiffe. Je mehr Schiffe unter Ihrer Flagge fahren, desto höher ist die Produktivität und der Umschlag Ihres Hafens. Sie können aber immer nur mit dem nächstgelegenen Seehafen Handel treiben. Schließlich sind Sie ein römischer Gouverneur und nicht Odysseus, der er es sich leisten konnte, jahrelang nutzlos über das Mare Mediterraneum zu schippern.

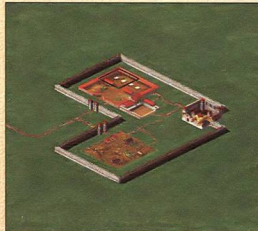
Kohorte befehlen

 Mit diesem Symbol erteilen Sie einer beliebigen Kohorte einen Befehl. Das kann ein Angriffsbefehl sein, um einer übermütigen Barbarenhorde eine Lektion in römischer Kriegskunst zu erteilen, ein Rückzugsbefehl (nach gewonnener Schlacht, versteht sich) oder ein Patrouillenangriff. Merken Sie sich ein für allemal: Die römische Legion wird mit jedem Gegner fertig, kapiert? Mit jedem! Das ewige Gerede über renitente Gallierstämme ist nichts weiter als ein übles Gerücht.

Ich sehe leisen Zweifel in Ihren Gesichtern! Also gut, ich will Ihnen kurz die Feinde Roms vorstellen, auch wenn diese Geißeln der zivilisierten Welt kaum der Rede wert sind. Da wären zunächst die gemeinen Plünderer, die von außen in Ihre Provinz eindringen und sich über die Dörfer hermachen. Sollte ihnen das gelingen, verwandeln sie die friedliebenden Dörfer in feindliche Stämme. Auch an Ihren Produktionsstätten gehen die Angriffe solcher Plünderer leider nicht spurlos vorüber. Invasoren dringen ebenfalls von außerhalb in Ihr Hoheitsgebiet ein, doch im Unterschied zu den Plünderern marschieren sie schnurstracks auf Ihre Hauptstadt zu, um sie zu erobern. Die Stämme, die Rom nicht wohlgesonnen sind, zetteln innerhalb Ihrer Provinz zuweilen Aufstände an, mit dem Ziel, Sie als Präfecten abzulösen. Sie haben also allen Grund, sich ein paar Kohorten zuzulegen. Aber wie schon gesagt: Die römische Legion hat niemanden zu fürchten. Sie müssen sie nur rechtzeitig einsetzen. Sollte sich in Ihrem Einflußbereich ein Stamm mausig machen, dürfen Sie keine Sekunde zögern, diesen Leuten die Legion auf den Hals zu hetzen. Dann hat der Spuk bald ein Ende.

Gewerbestätten

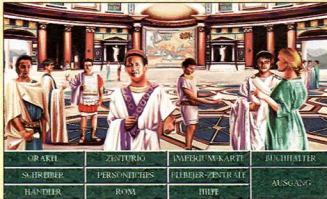
 Alle Gewerbebetriebe des Provinzlevels benötigen Arbeitskräfte. Überprüfen Sie, ob Sie dem Provinzlevel genügend Plebejer als Arbeitskräfte zur Verfügung gestellt haben. Sollte der Bau eines Arbeitercamps notwendig werden, muß dieses Camp unmittelbar neben dem entsprechenden Gewerbebetrieb errichtet werden. Noch ein Tip: Nicht jedes freie Feld eignet sich für den Bau etwa eines Bauernhofs oder eines Steinbruchs. Wo Sie was bauen können, müssen Sie schon selbst herausfinden, schließlich sind die klimatischen Bedingungen von Provinz zu Provinz verschieden. Jeder einzelne Betrieb muß aber ein funktionierendes Straßensystem mit der Hauptstadt verbunden sein. Abbaubetriebe und Minen benötigen zudem Arbeitercamps und Lagerhäuser.



Die Schaltzentrale der Macht - Das Forum

Ein Gouverneur einer römischen Provinz erledigt seine Regierungsgeschäfte natürlich nicht vom Wohnzimmer aus. Das Forum ist Ihr offizieller Regierungssitz - hier sitzen alle Berater, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Sie erreichen das Forum über einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche in der Steuerleiste. In dem sich nun öffnenden Fenster können Sie einen Berater Ihrer Wahl konsultieren und ggf. neue Anweisungen erteilen.



Das Orakel

Das Orakel gibt Auskunft darüber, wie es um Ihre Karriere bestellt ist. Hier erfahren Sie den Stand Ihrer eigenen Leistungen in den Kategorien Frieden, Wohlstand, Imperium und Kultur und, ob Sie sich Hoffnungen auf eine Beförderung machen dürfen. Für eine Beförderung müssen Sie in allen Kategorien bestimmte Mindestwerte erreicht haben (sowie einen Mindestwert für alle vier Kategorien zusammen). Sollte ein Wert zu wünschen übrig lassen, können Sie sich einen Ratschlag abholen, wie er zu verbessern ist. Klicken Sie einfach auf die entsprechende Kategorie.

Der Schreiber

Der Schreiber verbringt den ganzen Tag mit der Erstellung von Diagrammen und Schaubildern, die die Entwicklung Ihrer Provinz in Bezug auf Stadtbevölkerung, Finanzen, Einkommensteuer und Gewerbesteuer illustrieren. Das mag trockene Materie sein, aber der Schreiber ist ein unverzichtbarer Ratgeber, wenn es um Zahlen geht. Und Ihre finanziellen Verhältnisse sollten Sie im Auge behalten, wenn Sie nicht als Chefzuckerer einer Sträflingsgalerie enden wollen.

Der Händler

Der Händler gibt Ihnen zunächst einen Überblick über alle aktiven Gewerbebetriebe in Ihrer Provinz, ihre Produktivität und ihre Lagerkapazitäten. Am unteren Ende der Aufstellung finden Sie eine Übersicht der Waren, die durch Handel mit fremden Provinzen ins Land kommen, sei es auf dem See- oder dem Landwege. Sind noch keine Waren durch Außenhandel in die Provinz gekommen, müssen Sie entweder einen Hafen bauen (achten Sie auf das Schiffssymbol) oder mindestens einen Handelsposten (Karawanen-Symbol).

Sollten Sie viele Einheiten eines Produkts auf Lager haben, ist es ratsam, einen weiteren Betrieb zu eröffnen, um den Überschuss weiterzuverarbeiten bzw. zu verkaufen. Optimal sind fast leere Lager und ein Versorgungsgrad um 100 Prozent. Einen Teil Ihrer Vorräte aber sollten Sie stets zurückhalten, um den Forderungen des Imperators nachzukommen, den es zuweilen nach den Produkten Ihrer Provinz gelüftet. Und glauben Sie mir, der Mann kann ganz schön pingpong werden, wenn seine Wünsche unerfüllt bleiben!

Der Zenturio

Hinter dem Zenturio verbirgt sich die Verwaltung Ihrer Armee. In der römischen Legion versehen vier verschiedene Arten von Kämpfern ihren Dienst, die **Schwere Infanterie** (Ihre Elitesoldaten), die **Leichte Infanterie** (keine Berufssoldaten, sondern Bürger, die zur Not auch zwangsverpflichtet werden können), **Schleuderer** (Plebejer, die Sie über die Plebejer-Zentrale zuweisen können) und **Hilfstruppen** (Soldner aller möglicher Waffengattungen aus der Provinz, die gegen entsprechenden Sold bei Ihnen anheuern). Der Zenturio ist der ranghöchste General dieser Streitkräfte. Wenn Sie ihn sprechen wollen, öffnet sich ein Bildschirm, auf dem Sie den monatlichen Sold und die Höhe der Zwangsverpflichtung festlegen sowie Hilfstruppen anheuern bzw. entlassen können. Sind Truppen fertig ausgebildet, müssen sie in die Kohorte integriert werden, indem Sie Ihren Kohorten den Befehl geben, in die Kasernen zurückzukehren (über das Symbol „Kohorte befehligen“ im Provinzlevel).



Die Schaltzentrale der Macht - Das Forum



Der Berater aus Rom

Mit dem Mann sollten Sie sich gut stellen! Er ist der offizielle Repräsentant Roms und der Verbindungsmann zwischen Ihnen und dem Imperator. Ein kleiner Plausch genügt, und Sie erfahren aus erster Hand, was der Kaiser von Ihnen und Ihren Leistungen hält. Hier erfahren Sie außerdem die Höhe des Tributs, den Sie an Rom zu leisten haben. Je weniger der Kaiser von Ihnen hält, desto höher wird der Tribut. In der Regel wird der Tribut automatisch abgebucht. Sollte Ihnen jedoch das Geld ausgegangen sein und Sie den Tributverpflichtungen nicht nachkommen können, treffen Sie den Imperator an seiner empfindlichsten Stelle: dem Geldbeutel. Das wird er Ihnen so schnell nicht vergessen. Allenfalls ein Geschenk aus Ihrem Privatsäckel kann die kaiserliche Diva dann noch gnädig stimmen. Sie wissen allerdings nie im voraus, ob diese Form der „käuflichen“ Gunst ihren Zweck erfüllt oder nicht. Zudem sollten Sie das Instrument des Geschenks nicht so häufig anwenden: Der Kaiser ist instande und gewöhnt sich daran!

Plebejer-Zentrale

Der Plebs ist die arbeitende Unterschicht der Stadt. Er kümmert sich um den Erhalt der Straßen, arbeitet in Gewerbebetrieben und auf Bauernhöfen, in Häfen und Werften. Trotzdem zählen die Plebejer nicht zu den Bewohnern Ihrer Provinz - das niedere Volk lebt in Arbeitercamps in unmittelbarer Nähe zu den Produktionsstätten. Sollten Ihnen für die Fülle der Aufgaben nicht genügend Plebejer zur Verfügung stehen, können Sie Ihre Beiträge zur Plebejer-Wohlfahrt erhöhen, um so mehr Arbeitskräfte anzuziehen. Wieviele das sein können, erfahren Sie aus den Schätzungen der Beamten. Zudem entnehmen Sie den Informationen der Plebejer-Zentrale, wieviele Arbeitskräfte für die jeweiligen Aufgabenbereiche nötig sind. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um untätigen Plebejern eine Arbeit zuzuweisen oder arbeitende Plebejer aus bestimmten Bereichen abzuziehen. Problematische Arbeitsfelder, wie etwa der Feuerschutz, können schon mal einen Plebejer mehr als unbedingt nötig vertragen.

Buchhalter

Der Buchhalter führt, penibel wie solche Leute nun mal sind, genauestens Buch über den finanziellen Status Ihrer Provinz. Neben der Summe, die sich im Stadtsäckel befindet, und den veränderbaren Steuersätzen (merke: bei zu hohen Steuern keimt Leicht Unmut auf) listet er fein säuberlich die Einnahmen und Ausgaben des laufenden Jahres sowie die geschätzte Bilanz des kommenden Jahres auf. Gnadlos führt er Ihnen vor Augen, wer alles an Ihrem Finanzpolster nagt: Bau- und Wartungskosten für Gebäude, die Legion, die Plebejer-Wohlfahrt usw. usw. Wer finanziell etwas klamm ist, kann nun die Steuersätze erhöhen, den Sold kürzen, oder der Stadt ein Geschenk aus seiner Privatschatulle machen. Haben Sie dagegen noch etwas Spielraum, sollten Sie sich an die Verbesserung des Wohnumfeldes Ihrer Stadt machen. Das steuerpflichtige Einkommen der Stadtbewohner basiert auf der Wohnungsqualität. Eine herrschaftliche Insula bringt nun mal mehr Steuern ein, als eine Strohhütte ohne Wasserversorgung. In Notfällen läßt sich auch der Imperator nicht lumpen und sieht zunächst über eine negative Bilanz hinweg. Wird das Minus aber zur Dauererscheinung, sollten Sie schon mal mit dem Training Ihrer Oberarmmuskulatur beginnen.

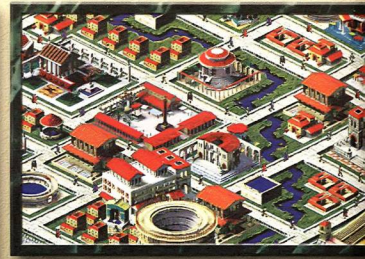
Der persönliche Berater

Beim persönlichen Berater können Sie Ihr eigenes Gehalt festlegen. Alzu große Bescheidenheit in dieser Angelegenheit ist nicht angebracht - Sie haben einen nervenaufreibenden Job, also sollen Sie auch entsprechend entlohnt werden. Außerdem ist ein prall gefülltes Konto auch eine gute Vorsorge in Zeiten knapper Kassen: Bevor Sie den Imperator anpumpen, sollten Sie lieber der Stadt ein kleines Geldgeschenk machen und ansonsten auf höhere Einnahmen hoffen. Ihre Hochwohlgeborenen pflegen auf ein derartiges Ansinnen immer verschmüpft zu reagieren.



Die Karte des Imperiums

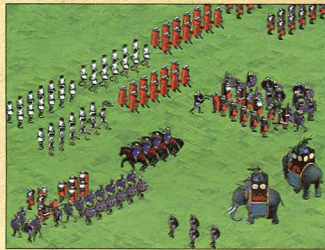
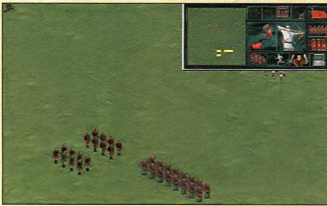
Im Hintergrund des Forums befindet sich die Karte des Imperiums, die Sie sich hin und wieder ruhig einmal anschauen sollten. In Ihrer Regierungszeit bleibt die Weltgeschichte natürlich nicht stehen, und während Sie sich bei dem Versuch abstrampeln, Ihre Provinz auf römische Standards zu hieven, marschiert Ihr Kollege Pompus Maximus in aller Ruhe in weitere fremde Länder ein, um sie zu unterwerfen. Die von diesem Günstling eroberten neuen Provinzen stehen Ihnen im Beförderungsfalle leider nicht zur Verfügung - der Mann pickt sich halt immer die Rosinen heraus. Alle grau unterlegten Flächen stehen unter römischer Herrschaft. Der ganze Rest wartet darauf, erobert zu werden.



Barbaren, zieht Euch warm an – Die römische Legion zieht in den Kampf

Das tut sie selbstverständlich nur, wenn Sie im Provinzlevel zumindest ein Fort gebaut haben, und über den Zenturio im Forum eine Legion ausgebildet haben.

Die Legion ist der Oberbegriff für Ihre gesamte kämpfende Truppe. Sie besteht aus verschiedenen Bataillonen, den Kohorten. Sobald Sie ein neues Fort errichtet haben, wird eine neue Kohorte gegründet. Jede Kohorte besitzt eine Moralwertung und einen Status für Kampfbereitschaft. Kampfbereitschaft bedeutet, daß Ihre Kohorte einen Gegner aus eigener Initiative angreift, ohne daß Sie ihr den Befehl erteilen müssen. Ohne Ihrer Befehlshoheit am Zeuge flicken zu wollen: Das kann schon recht praktisch sein, etwa wenn Sie gleichzeitig damit beschäftigt sind, einen Brand einzudämmen, der Ihre gesamte Hauptstadt einzuzüschern droht. Diese Kampfbereitschaft ist aber erst hergestellt, wenn Ihre Kohorte mindestens 100 Leute umfaßt – sind es weniger, müssen Sie schon einen ausdrücklichen Befehl erteilen.



Der Kampfbildschirm und seine Befehle

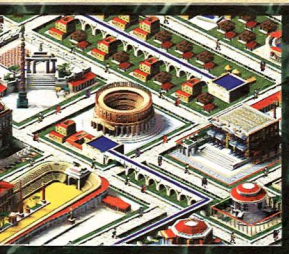
Um eine Schlacht anzuzetteln, müssen Sie Ihrer Kohorte den Befehl geben, entweder eine Barbarenhorde anzugreifen oder einen aufmüpfigen Stamm zu befrieden. Doch bevor Sie das tun, empfiehlt sich ein Vergleich des Kräfteverhältnisses: Ein Rechtsklick in der Provinzkarte auf die beiden Kontrahenten genügt.

Erscheint ein Gegner auf der Bildfläche, können Sie entscheiden, ob Sie Ihre Kohorte gerne selbst befehligen möchten oder, ob der Zenturio das übernehmen soll. Lehnen Sie den Oberbefehl ab, errechnet der Computer anhand der Anzahl, der Waffengattung und der Moral der Kämpfer den Ausgang des Gefechts und teilt es Ihnen mit. Was aber ein echter Römer ist, der wird sich seine Befehlsgewalt nicht von einem Rechennecht aus der Hand schlagen lassen wollen. In diesem (wahrscheinlicheren) Fall erscheint der sogenannte Kampfbildschirm.

Er besteht aus einer schematischen Darstellung des Schlachtfelds und einer Steuerleiste, die alles enthält was der moderne Feldherr braucht. Zu Beginn einer Schlacht stehen die verschiedenen Einheiten Ihrer Kohorte getrennt voneinander auf dem Feld. Klicken Sie auf die obere Hälfte einer Einheit, um sie auszuwählen. Wer mehrere auswählen möchte, kann auch mit gedrückter Maustaste einen Rahmen um die gewünschten Einheiten ziehen. Wer das „Alle“-Symbol anklickt,

hat die gesamte Kohorte gewählt. Ist eine Einheit ausgewählt, erscheint am rechten unteren Bildschirmrand ein Fenster, das Sie mit Informationen über Waffengattung, Anzahl und Moral versorgt. Noch ein kurzes Wort zur Moral: Je höher die Moral, desto wahrscheinlicher wird ein Sieg. Sollten Sie es aber fertig bekommen haben, die Moralwerte Ihrer Truppe auf 0 abrufen zu lassen, läßt selbst der hartgesottenste Elitesoldat die Waffe sinken.

- Die „**Stop/Go**“-Taste drücken Sie, wenn Sie zum Kampf bereit sind. Natürlich können Sie während der Schlacht Befehle geben, aber zuweilen empfiehlt es sich, das Getümmel mit „Stop/Go“ zu unterbrechen, um seine Anweisungen im Pausenmodus zu geben und dann wieder zurückzukehren.
- Hinter dem „Kaninchen“-Symbol verbirgt sich die sogenannte „**Turbo-Taste**“, mit der die Ungeduldigen unter den Feldherren das Kampfgeschehen abkürzen können.
- Mit dem Befehl „**Einheiten bewegen**“ können Sie eine oder mehrere ausgewählte Einheiten ins Getümmel stürzen. Der Mauszeiger gibt den Punkt an, bis zu dem Ihre Einheit marschieren soll. Punkte, die bereits von Truppenteilen besetzt sind, lassen sich nicht als Ziel festlegen.
- Für Einheiten mit Geschossen bedeutet ein Klick auf das „**Zielen**“-Symbol den Befehl, zu feuern. Klicken Sie zunächst die Einheit an, danach das „Zielen“-Symbol und dann im Schlachtfeld auf das gewünschte Ziel.
- In der „**Linie**“, einer Angriffsformation, stehen die Soldaten da wie an einer Perlschnur aufgereiht und blicken ihrem Gegner ins Gesicht.
- Die „**Kolonne**“, ebenfalls eine Angriffsformation, ist eine Reihe von Soldaten, die auf die feindliche Truppe ausgerichtet ist.
- Die „**Schildkröte**“, eine Verteidigungsformation, ist eine glänzende Möglichkeit, einem zahlenmäßig überlegenen Gegner Paroli bieten zu können. Die Schilde an der Außenseite dieser Aufstellung schützen die gesamte Einheit.
- Mit dem „**Verfolgen**“-Symbol geben Sie einer zuvor ausgewählten Einheit den Befehl, die Formation zu verlassen und die nächstgelegene feindliche Einheit anzugreifen.
- Mit diesem Icon können Sie „**Alle Einheiten auswählen**“ und dann weitere Befehle erteilen.
- Für den Fall, daß die Legion zahlenmäßig weit unterlegen ist, können Sie das „**Rückzug**“-Symbol anklicken, um Ihre Truppen zurück ins Fort zu holen. Verheerend für die Moral, aber mitunter notwendig.
- Hat man je davon gehört, daß die ruhmreiche römische Legion sich ergibt? Wer diesen Befehl erteilt, kann sich seine weitere Karriere vorerst von der Backe putzen.
- Die „**Automatische Berechnung**“ ist nur etwas für Hektiker. Verkürzt die Schlacht auf ein Minimum, und das Ergebnis kommt per Post.
- Das „**Hilfe**“-Symbol ist keine Bitte um Verstärkung, sondern erläutert nochmals den Aufbau des Kampfbildschirms.



So machen Sie Ihrer Karriere Beine



Das technische Grundwissen, das ich Ihnen in den zurückliegenden Lektionen zu vermitteln suchte, ist ein unverzichtbares Rüstzeug für jeden angehenden Gouverneur. Doch ich will Sie, verehrte Zuhörer, nicht auf die römischen Provinzen loslassen, ohne Ihnen ein paar Ratschläge mit auf den Weg gegeben zu haben, die Sie in keinem Verwaltungslehrbuch finden werden – die Praxis kennt halt ihre eigenen Gesetze.

Auf die Reihenfolge kommt es an
- wie Sie Wohnviertel in blühende Oasen verwandeln
 Bei Planung und Bau eines Wohnviertels sollten Sie nicht wüst mit Häusern und Bauwerken um sich schmeißen. Das kostet Sie ein Heidengeld, und der Ertrag – sprich Steuereinnahmen – ist mehr als ungewiß. Achten Sie bei der Erschließung eines Wohnviertels neben der Straßenanbindung und der Wasserversorgung auf die Reihenfolge: Forum → Markt → Bad → Schutz → Unterhaltung → Bildung. Bessere Wohnviertel haben natürlich auch höhere Ansprüche in Bezug auf Gesundheitsvorsorge, Unterhaltung oder Bildung. Stellen Sie diese Viertel in der gleichen Reihenfolge, wie oben angegeben, mit Bauwerken des gehobenen Bedarfs aus.

Kasernen, Produktionsstätten, Märkte und Präfekturen können die Entwicklung eines Wohngebiets behindern, auch wenn Sie aus anderen Gründen unerlässlich sind. Legen Sie um diese Gebäude herum immer einen Ring von wertsteigernden Einrichtungen, wie etwa Bäder, Gärten, Brunnen, Theater oder was sonst der Erbauung und der Kurzweil dient. Zudem sollten Sie zwei Produktionsbetriebe der gleichen Art nebeneinander platzieren, damit sie sich nicht gegenseitig die Kunden wegschnappen.



Planen Sie rechtzeitig den Bau der Reservoirs und Aquädukte, indem Sie zunächst ein paar Flächen für Ihre künftige Wasserversorgung freilassen, denn sonst könnten Sie gezwungen sein, irgendwann einmal für teures Geld gebaute Einrichtungen wieder abreißen zu müssen.

Wenn Ihre Stadt rasch wächst, kann es passieren, daß sie immer näher an den Rand des Kartenausschnitts kommt. Bauen Sie diesen Rand aber nie mit Gebäuden zu, sondern lassen Sie etwas Platz, um noch eine Mauer um die Stadt herum errichten zu können. Zu Beginn Ihres beruflichen Werdegangs ist das vielleicht noch nicht notwendig, aber wenn Sie erst einmal die Karriereleiter nach oben gefahren sind, bekommen Sie es mit unruhigen Provinzen zu tun, die entsprechend gesichert werden müssen.

Wenn's der Karriere dient - worauf Sie im Kampagnenmodus besonders achten sollten
 Im Kampagnenmodus geht es vordergründig um die Blüte der Ihnen anvertrauten Provinz – in Wirklichkeit aber geht es um Ihre Karriere! Sie wollen doch Caesar anstelle des Caesar werden? Na bitte. Bauen Sie also kurz nach Spielbeginn im Provinzlevel eine Produktionsstätte, einen Hafen und/oder einen Handelsposten. Errichten Sie im Stadtlevel einen entsprechenden rohstoffverarbeitenden Betrieb, und verbinden Sie nun die einzelnen Städte und Dörfer der Provinz mit der Hauptstadt. Fernstraßen und Häfen sind Voraussetzung für einen florierenden Export, die Anbindung von Städten und Gemeinden hilft Ihren Friedens- und Imperiumswertungen auf die Sprünge.

Auch friedfertige Naturen sollten alsbald mit dem Bau eines oder mehrerer Forts beginnen, um dort Kohorten von 150 bis 200 Mann zu stationieren. Bei unruhigen Provinzen brauchen Sie in Grenznähe ein flächendeckendes Netz von Forts, sonst ziehen Plünderer und aufrührerische Stämme münter randalierend durch die Lande. Das kostet Geld und Ansehen und behindert die Entwicklung. Gerade die Stämme verstehen es meisterhaft, Unruhe in Ihrer Provinz zu schüren – lassen Sie bei diesen Herrschaften nicht die Zügel schleifen, sondern eilen Sie mit einer Kohorte sofort an Ort und Stelle. Beim Anblick der römischen Legion ist schon so manchem Auführer das Herz in die Hose gerutscht. Noch ein Wort zur Zwangsverpflichtung: Lassen Sie den Anteil dieser Leute nie über 1 bis 2 % steigen. Das schürt nur Unruhe in der Bürgerschaft.

Gaius Zinsfus plaudert aus dem Nähkästchen

Money makes the world go round

Dieses uralte keltische Sprichwort ist selbst in unseren modernen Zeiten hochaktuell. Senken Sie bei Amtsantritt erst einmal die Einkommensteuer auf 3% und die Gewerbesteuer auf 5%. Höhere Steuersätze könnten zu Unruhen führen. Wenn die Wirtschaft floriert, können Sie die Steuersätze immer noch um ein bis zwei Prozentpunkte erhöhen.

Vermeiden Sie Minusstände auf Ihrem Konto! Eine negative Bilanz kommt bei Caesars Beratern ganz schlecht an – zu Beginn mag er das ja noch hinnehmen, doch wenn Sie Ihr Konto dauerhaft überziehen, dürfen Sie mit Ihren gescheiterten Kollegen um die Wette rudern! Und noch etwas: Wenn es den Herrscher aller Reusen überkommt, und er partout etwas von Ihnen haben will, dann geben Sie es ihm, um Jupiters Willen! Und wenn Sie dafür einen neuen Betrieb aufmachen müssen! Wie man spart, ohne die Wirtschaft abzuwürgen? Sparen Sie bei teuren Bauwerken, erhöhen Sie die Steuersätze moderat, und gleichen Sie das Minus ggf. aus eigener Tasche wieder aus. Ihr eigenes Gehalt sollte kein Hungerlohn sein, aber erst wenn die Wirtschaft richtig brummt und Ihre Stadt zwischen 1000 und 2000 Denarii abwirft, dürfen auch Sie sich einen richtigen Schluck aus dem Krug genehmigen. Beweisen Sie in dieser Frage Fingerspitzengefühl: Wer das vermissen läßt, so wie unlängst ein gewisser Gaius K. Heugellius in der Hauptstadt der Rheinprovinz, der bekommt Ärger mit seinen Schäfchen.

So, meine Herren Gouverneure, ich habe nun genug geredet. Ihr wißt nun alles, was Ihr wissen müßt, um Euch im harten politischen Alltagsgeschäft zu behaupten. Und denkt bei allem, was Ihr tut, immer auch an Euren alten Lehrer Gaius Zinsfus: Sollte mehr als die Hälfte von Euch schon bei der ersten Provinz auf der Galeere enden, dann werden wir uns dort wiedersehen. Tut mir das nicht an!



Schützen wir die Polizei!

So lauteten Titel und Refrain eines alten, aber immer noch bitterbösen Chansons von Georg Kreisler, in dem dieser die deutsche Obrigkeitshörigkeit aufs Korn nahm.

Wer einen oberflächlichen Blick auf unser Herbstprogramm wirft, könnte auf die Idee kommen, Sierra habe Kreislers Spott ernstgenommen und sein Herz für Ordnungshüter entdeckt! Schließlich räumt in **SWAT 3** eine Anti-Terrorinheit des Los Angeles Police Department unter den Dunkelmännern in Kaliforniens Metropole auf. Auch in **Half-Life Opposing Force**, dem ersten offiziellen Add-On für die deutsche Version von Sierras Actionhit, schlüpft der Spieler in die Rolle eines Cyborg-Militärs, der auf der heruntergekommenen Forschungsstation Black Mesa einen durchgeknallten Wissenschaftler namens Gordon Freeman zur Räson bringen soll. Unsere Lösungstips für **Gabriel Knight 3** sorgen schließlich dafür, daß alle unböhmigen Geister strammstehen. Ordnungskräfte spielen auch in **Pharao**, dem prächtigen Aufbau-Strategieknüller vor dem Hintergrund der altägyptischen Hochkultur, denn ohne Feuerwehr und Polizei würde Ihre kunstvoll arrangierte ägyptische Stadt bald in Schutt

und Asche oder in Anarchie versinken. Pures Chaos herrscht dagegen in Sierras **Big Fun-Reihe**, die wir Ihnen heute in konzentrierter Form vorstellen wollen – dafür sorgt allein schon **Dr. Brain** mit seinen obskuren Ideen, die natürlich Sie auszubaden haben. In den beiden **Dr. Brain**-Abenteuern müssen Sie zunächst einmal Ordnung in das Chaos Ihrer Gedanken bringen und sich auf Ihre eigentliche Stärke besinnen: Ihren Verstand. Denn nur mit Grips Können Sie sich sowohl aus den Fängen einer sinistren Organisation befreien als auch der bizarren Welt der Pflanzenmenschen entkommen. Wer schon früher mit seinen ferngesteuerten Rennautos gerne für Aufruhr auf dem Gehsteig der Nachbarschaft gesorgt hat, dem kommt die wilde Hatz mit Sierras **Funk-Fitzern** gerade recht. Und wenn Sie von all der treudeutschen Betulichkeit an Weihnachten so richtig die Nase voll haben, können Sie sich mit den fortschrittlichen Kräften Ihrer Familie verbünden und mit **Cool Pool** eine irrwitzige Partie Poolbillard starten. Nichts für Billardfans mit Schlipf, Gleecheck-Weste und Ärmelschonern! Hobbyangler und -rennfahrer können ihrer Lieblingsbeschäftigung bei **Trophy Bass 3D** und **NASCAR 3** nachgehen.

Viel Spaß
Ihre Best of Sierra-Redaktion



Rollentausch

In „Opposing Force“ sehen die Half-Life-Fans ihre Forschungsstation plötzlich mit anderen Augen:
Der Spieler schlüpft in die Rolle des bösen Buben.

Wer die deutsche Version von „Half-Life“ gespielt hat, kennt die Ausgangssituation des preisgekrönten Action-Shooters genau: Gordon Freeman, einer der Wissenschaftler, die in Black Mesa mit einem streng geheimen Projekt beschäftigt waren, muß sich auf seiner Forschungsstation nicht nur einer Horde unbekannter Monster erwehren, sondern hat sich darüber hinaus mit einer Cyborg-Einheit auseinanderzusetzen, die ihn und seine Kollegen ausschalten soll, um den Kreis der Mitwisser um dieses gescheiterte Projekt möglichst klein zu halten.



Mit „Opposing Force“, dem langerwarteten Erweiterungspaket für die deutsche Version von „Half-Life“, weiß der passionierte Spieler, wie sich ein solcher Kämpfer dieses Stoßtrupps fühlen muß – er übernimmt die Figur des Cyborgs Adrian Shepard und hat nur einen Auftrag: Gordon Freeman dingfest zu machen. Der aber verkrümelt sich justament durch das Portal auf den Planeten Xen. Dafür macht Shepard eine Entdeckung, mit der er nicht gerechnet hat: In der Forschungsstation treibt eine neue Monsterrasse ihr Unwesen, die sich im Verlauf des Spiels als äußerst flexibel erweist: Insgesamt sieben verschiedene Unterarten bringt die sogenannte „Rasse X“ hervor, genug, um unter Shepards Kollegen, den Wachmännern und Wissenschaftlern, blankes Entsetzen auszulösen.

Die überraschende Änderung der Perspektive in einer ansonsten unveränderten Spielwelt bedeutet aber nicht, daß das Entwicklerteam um Gearbox-Chef Randy Pitchford auf altbekannte Level zurückgegriffen hätte, im Gegenteil. Für „Opposing Force“ entwickelte Gearbox 40 neue Spielumgebungen, darunter solche, die zuvor mal kurz zu sehen waren, aber nie betreten werden konnten. Der Rollentausch bringt auch einige Änderungen des Gameplays mit sich: Gordon Freeman, der Held aus „Half-Life“, war ein unverbesserlicher Einzelkämpfer. Gerät hingegen Freund Adrian in Bedrängnis, kann er immer noch seine Kollegen zu Hilfe rufen, die noch nicht von einem besonders hünenigen Exemplar der Rasse X verputzt worden sind.

OPPOSING FORCE BLACK OPS ASSASSINS



Natürlich ist der Stoßtrupp, der Gordon Freeman ausschalten soll, nicht wehrlos auf der Bildfläche erschienen. Dennoch kann ein launiges Gespräch mit einem der Wissenschaftler, die über die Anwesenheit der Militärs alles andere als amüsiert sind, dazu führen, daß dieser ein paar Waffen rausrückt, die bisher weder der Spieler- noch der Monstergemeinde bekannt waren. Spektakulärstes Beispiel der neuen Waffen ist mit Sicherheit das multifunktionale „Barnacle“-Gewehr, das mit seinem Tentakel-Arm nicht nur fluchtwillige Feinde festsetzt und niedermacht, sondern sich auch als Lianensatz verwenden läßt, an dem Tarzan seine helle Freude gehabt hätte. Das Schwingen über größere Distanzen will aber gelernt sein, deshalb haben Pitchford und seine Team, wie schon zuvor, ein Tutorial eingebaut, das „Half-Life“-Neulingen hilft, sich in den einzelnen Spielumgebungen auch ohne Vorkenntnisse durchzusetzen. Nach Pitchfords Vorstellungen soll vor allem der Mehrspielermodus, der bisher noch unterrepräsentiert war, aus seinem Mauerblümchendasein erlöst werden: Ein Team renommierter Leveldesigner hat sich an die Entwicklung eines guten Dutzends neuer Mehrspielernachte gemacht, bei denen sich von nun an ganze Bürogemeinschaften an die Erforschung der neuen Umgebungen machen können.

Daß Valve-Chef Gabe Newell das Add-On für den wohl besten Action-Shooter aller Zeiten von einem vergleichsweise unbekanntem Team produzieren ließ, war ohnehin eine gelinde Überraschung. Valve selbst ist mit der Entwicklung von „Team Fortress 2“, einem innovativen Action/Strategieknüller mit ausgeleitetem Mehrspielermodus, das auf der E3 den Kritikerpreis für das beste Action- und Onlinespiel einheimste, und den Vorarbeiten zu „Half-Life 2“ völlig ausgelastet. Doch die Programmierer um Chefdesigner Randy Pitchford sind keine heurigen Hasen. Alle Mitarbeiter des Gearbox-Teams waren zuvor bei solch namhaften Software-Unternehmen wie 3D Realms, Microprose oder Ritual beschäftigt. Und sie haben das Vertrauen nicht enttäuscht: „Opposing Force“ ist mehr als die simple Erweiterung eines vorhandenen Spielrahmens, es ist im Prinzip ein eigenständiges, neues Spiel. Warten Sie nicht ungeduldig auf die deutsche Version von „Half-Life 2“! Schnappen Sie sich ein paar Freunde und spielen Sie mit ihnen „Half-Life Opposing Force“. Sie werden Augen machen, wie erfrischend ein Rollentausch sein kann!

Weit mehr als nur Schall und Rauch

Gearbox gibt „Mannschaftsaufstellung“ für sein All-Star-Team bekannt

Das Verwirrspiel hat ein Ende: Sierra Studios, Valve und Gearbox gaben vor wenigen Tagen in einer Pressekonferenz die Namen der Designer bekannt, die dem neuen Mehrspielermodus für „Half-Life Opposing Force“ ihren Stempel aufdrücken werden. Richard „Zdim“ Carlson, David „Kevlar“ Kelvin, Marvin „Kandyman“ Gazzari und Eric Reuter werden das All-Star-Team vervollständigen, das Richard Gray alias „Levelord“ um sich geschart hat. Best of Sierra stellt Ihnen die Action-spezialisten vor.



Richard „Zdim“ Carlson

Richard Carlson war bis Mitte der Neunziger Jahre einer der renommiertesten Amateurdesigner von Actionspielen, bis er sich entschloß aus seinem Hobby einen Beruf zu machen. In den letzten Jahren arbeitete er an einigen Abschnitten von Ion Storms epischem Rollenspiel *Anachronox* und an John Romeros *Daikatana*, bevor er als Chefdesigner für *Thief 2* bei Looking Glass anheuerte.

David „Kevlar“ Kelvin

David machte sich zunächst als Mitglied von **Team Evolve** einen Namen. Nach einem Zwischenspiel bei Monolith, wo er u.a. an *Shogo* beteiligt war, unterschrieb David bei Legend Entertainment und entwickelte dort Level für *Unreal: Return to NaPali*. Zur Zeit arbeitet er an *Wheel of Time*.

Marin „Kandyman“ Gazzari

Der Österreicher Marin Gazzari gehört zu den meistgespielten Deathmatch-Leveldesignern unserer Zeit. Seine gradlinigen Entwürfe bilden den Rahmen für zahllose Turnier- und Clanspiele. Neben seinen Arbeiten für ein in Deutschland indiziertes Spiel wären vor allem seine „Kandy“-Deathmatch-Karten zu nennen.

Eric Reuter

Eric arbeitet zur Zeit als leitender Leveldesigner für die PlayStation™-Version von *Unreal*, wo er mit dem Entwurf für eine komplett neue Einzelspieler-Episode beschäftigt ist. Eric gehörte schon zur ursprünglichen *Unreal*-Mannschaft, nachdem er seine Arbeiten an *Shadow Warrior* für 3D Realms beendet hatte. Der Sprung in den Profibereich gelang ihm nach seinen erfolgreichen Entwürfen für die Mutter aller Action-Spiele.

„Natürlich freut sich jeder bei uns auf die Arbeit mit solch namhaften Designern“, erklärt Randy Pitchford, Mitbegründer und Chefdesigner bei Gearbox. „Zugleich erhöht die Kooperation mit diesem All-Star-Team auch die Spannung, denn hier wartet alles sehnsüchtig darauf, die Mehrspielerkarten dieser Action-Veteranen endlich spielen zu dürfen!“ Kann man ja irgendwie verstehen, Randy, aber denkt an eure „Half-Life“-Gemeinde und spielt bloß nicht zu lange! Die anderen wollen auch mal!



Gabriel Knight 3: Blut der Heiligen, Blut der Verdammten - Tag 1

Tips & Tricks für die ersten Schritte des Schattenjägers - zusammengestellt von PRIMA Deutschland.

PRIMA Deutschland, Tochtergesellschaft des erfolgreichen amerikanischen Verlags PRIMA Communications, Inc., veröffentlicht Lösungsbücher zu Computer- und Konsolenspielen aus allen Bereichen. Speziell für Sierra hat PRIMA schon eine Reihe von Lösungsbüchern zu erfolgreichen Produkten wie Caesar III oder Rückkehr nach Kronor hergestellt. Zur Veröffentlichung von Gabriel Knight 3 im November wird zeitgleich das Lösungsbuch von PRIMA im Handel erhältlich sein.



Lobby des Hotels

Was sollte man nach einer solchen Nacht wohl als erstes machen? Richtig, Kaffee trinken! (Kaffee ist Gabriels allmorgendliches Lebenselixier!) Gehen Sie durch den großen Türbogen auf der rechten Seite in den Speisesaal.

Speisesaal des Hotels

Nachdem sich Gabriel den ersten Schluck Kaffee organisiert hat, erlebt er eine Überraschung - Detective Mosely! Lauschen Sie der automatisch ablaufenden Begrüßungssequenz der beiden Spürhunde. Mosely, der in Zimmer 33 wohnt, ist offenbar mit einer Tourgruppe hier, die in dem Gebiet um Rennes-le-Château nach einem rätselhaften Schatz sucht. Stellen Sie sich ans Büfett, und trinken Sie einen weiteren Kaffee. Ah, das tut gut! Verlassen Sie den Speisesaal, und gehen Sie zurück zur Eingangshalle.

Lobby des Hotels

Stellen Sie sich an die Rezeption. Jean, der Portier, stellt sich automatisch vor und erklärt Ihnen, daß Sie ihn nur zu rufen brauchen, wenn Sie etwas benötigen. Nehmen Sie das Gästebuch unter die Lupe, das rechts auf dem Tresen liegt, und lesen Sie die Einträge durch. Aha, die Namen und Zimmernummern aller Hotelgäste... Sprechen Sie anschließend mit Jean über alle zur Verfügung stehenden Themen. Leider kann er Ihnen keine genaueren Angaben zu den Ankunftszeiten der einzelnen Hotelgäste geben. Aber Simone, die Nacht-rezeptionistin kann da vielleicht eher behilflich sein.

Begeben Sie sich auf die gegenüberliegende Seite der Eingangshalle, und sprechen Sie mit Emilio Baza, der hier gerade seine Zeitung liest. Stellen Sie sich vor und unterhalten sich dann mit ihm über alle zur Verfügung stehenden Themen. Leider ist Emilio ein recht verschlossener Typ, und Sie bekommen nicht sonderlich viele Informationen aus ihm heraus. Öffnen Sie die roten Vorhänge auf der anderen Seite der Eingangshalle, um zu den Telefonzellen des Hotels zu gelangen.

Hotel Telefonzellen

Öffnen Sie Ihr Inventar, und nehmen Sie die Visitenkarte von Prinz James in die Hand. Klicken Sie mit Prinz James, Visitenkarte auf das Telefon, und rufen Sie diesen an. Während Gabriel mit Prinz James telefoniert, betritt jemand die mittlere Telefonzelle. Wer das wohl sein mag?

Nachdem Gabriels Telefongespräch beendet ist, betrachten Sie die Schuhe der Person in der anderen Telefonzelle etwas genauer - Sandalen! Versuchen Sie, in die Telefonzelle hineinzuschauen und das Gespräch zu belauschen. Mhm, spricht da überhaupt jemand? Gehen Sie durch die Vorhänge zurück in die Eingangshalle.

Lobby des Hotels

Bleiben Sie einen Moment lang stehen, und beobachten Sie Jean ein wenig, der zwischendurch immer wieder seinen Platz hinter der Rezeption verläßt, um ein paar kleinere Aufgaben zu erledigen. Verlassen Sie die Empfangshalle durch den Haupteingang des Hotels (neben der Sitzcke), und gehen Sie an die frische Luft.

Beginn der Schatzsuche

Der erste Tag des Abenteuers beginnt nach Gabriels Ankunft am Coiza Bahnhof. Schwer angeschlagen wird er im Hotel von Rennes-le-Château untergebracht, wo er sich erst einmal richtig ausschläft. - Den ersten Tag des Abenteuers werden Sie komplett aus Gabriels Sicht spielen.

Für Kenner der ersten beiden Gabriel Knight-Abenteuer: Keine Angst, Gabriels reizende Assistentin, Grace Nakimura, taucht auch bald auf und übernimmt am 2. und 3. Tag einen wesentlichen Teil der Detektivarbeit.

Rennes-le-Château 10 - 12 Uhr im Hotel Gabriels Zimmer

Nachdem sich Gabriel wieder etwas regeneriert hat, sollten Sie sich erst einmal ein wenig in seinem Zimmer umschauen. Öffnen Sie den Kleiderschrank neben dem Fenster, und nehmen Sie das Klebeband an sich, das an der Rückwand des Schrankes klebt. Außerdem stecken Sie sich den Kleiderbügel aus dem Kleiderschrank ein. Verlassen Sie das Zimmer durch die Tür zum Korridor.

Korridor des Hotels

Gehen Sie geradewegs den Flur entlang, bis Sie auf der linken Seite eine Treppe sehen. Laufen Sie die Treppe hinunter, um in die Eingangshalle des Hotels zu gelangen.



Gabriel Knight 3



Brunnenplatz vor dem Hotel Hotel Parkplatz

Aha, die Straßen von Rennes-le-Château! Sehen Sie die Frau, die links an dem grünen Bus steht? Das ist Madeline Buthane, die Leiterin der Tourgruppe. Wie wär's mit einem kleinen Pläuschchen? - Kurz nach Ihnen verläßt auch Emilio Baza das Hotel und setzt sich auf die Bank des Hotelparkplatzes. Nur zur Entspannung!

Sprechen Sie mit Madeline Buthane. - Gabriel erfährt, daß Madeline zusammen mit Mosely, John Wilkes, Lady Howard und Frau Stiles aus Toulouse hierher gekommen ist. Die restlichen beiden Mitglieder der Gruppe, Emilio Baza und Buchelli, sind offenbar eigenständig nach Rennes-le-Château gekommen. Betrachten Sie Emilio Baza auf der Bank etwas genauer. - Kommen Ihnen diese Sandalen nicht auch irgendwie bekannt vor?! Versuchen Sie, mit Emilio zu sprechen. - Pah, dann eben nicht! Gehen Sie durch die Parkplatzzufahrt auf die Straße, und laufen Sie dann links herum an der Mauer entlang, bis Sie auf der linken Seite einen Buchladen entdecken (in der Straße hinter Madelines Bus).

Buchladen

Der Buchladen ist leider geschlossen, aber vielleicht läßt sich ja im Schaufenster etwas Interessantes entdecken. Betrachten Sie das Schaufenster des Buchladens etwas genauer. Schauen Sie sich die französische Ausgabe des Buches „San Gréal“ an. - Moment mal, war da nicht was? Haben die beiden finsternen Gestalten letzte Nacht am Zug nicht genau diese Worte gesagt: San Gréal?! Gehen Sie an der Zufahrt des Hotelparkplatzes vorbei, und gehen Sie dann hinter der Kurve der Straße halb links ab, um zum Museum Sauniere zu gelangen.

Museum Sauniere

Betrachten Sie das Schild auf der Straße vor dem Museum. Steigen Sie über die Treppe nach oben, und betreten Sie das Museum.

Museum - Eingangsbereich

Untersuchen Sie die Kiste mit den verlorenen Gegenständen, die neben der Eingangstür auf dem Boden steht. Versuchen Sie, den Hut aus der Kiste zu nehmen. Gabriel merkt an, daß nur Mosely so etwas Schreckliches aufsetzen würde, und weigert sich, den Hut anzufassen. Betrachten Sie den Ständer mit den Postkarten: Grace würde vermutlich gleich die gesamte Sammlung aufkaufen, wenn Sie hier wäre. Folgen Sie dem Verlauf der Eingangshalle, und stellen Sie sich an die Rezeption des Museums. Sprechen Sie mit Madame Girard. Um die Geschichte der Region zu erfahren, sollten Sie sich dann aber doch besser die Ausstellung ansehen. Drehen Sie sich um, und gehen Sie über die Stufen in den Ausstellungsraum des Museums.

Museum - Ausstellungsraum

Lesen Sie sich (beginnend mit der Schrifttafel über die Kelten, die direkt hinter den beiden Frauen steht) die einzelnen Schrifttafeln durch, um so mehr über die chronologische Geschichte und die Einwohner von Rennes-le-Château und seine Umgebung zu erfahren. Als nächstes begeben Sie sich auf die andere Seite der Schrifttafeln und lesen sich dort Stück für Stück die Lebensgeschichte des großen Stadtvertreters Sauniere durch. Sobald Sie beim Lesen der Geschichte über Sauniere in die Nähe der Damen kommen, können Sie unbemerkt das Gespräch der beiden belauschen. - Lady Howard und Estelle Stiles diskutieren gerade aufgeregt über das große Rätsel des Schatzes und geben Ihnen somit unwissentlich ihre Theorien zur Lösung des Problems preis. Aber das Ganze klingt ziemlich verworren, oder?! Sprechen Sie mit Lady Howard und Estelle. - Sind die beiden nicht ein entzückendes Pärchen? Verlassen Sie das Museum, und begeben Sie sich zum Brunnenplatz. - Wenn Sie alle zuvor beschriebenen Schritte vollzogen haben, endet hier der erste Abschnitt des Abenteuer.



In der Hitze des Gefechts

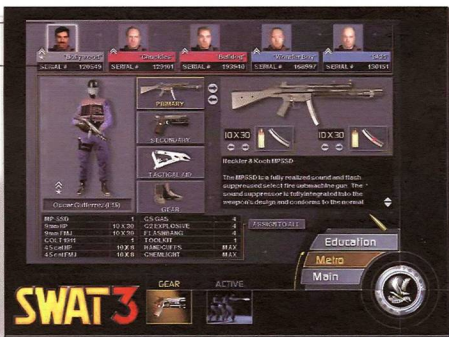
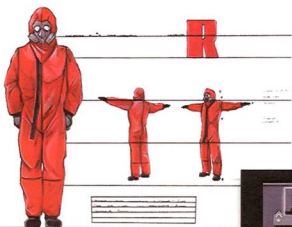
Neue Fälle für die Anti-Terrorinheit des Los Angeles Police Department

Von den erfolgreichen Spieleerisern, die Sierra im Laufe seines Bestehens auf den Markt gebracht hat, kann die „Police Quest“- bzw. „SWAT“-Reihe wohl auf die bewegteste Vergangenheit zurückblicken. Was mit den ersten „Police Quest“-Folgen als typisches Sierra-Adventure begann, veränderte sich im Laufe der Zeit zunächst – ganz im Stile der Zeit – zu einer Polizeisimulation in Spielfilmqualität, bevor Sierra mit „SWAT 2“ ein rundenbasiertes Taktikspiel herausbrachte. Nun erscheint voraussichtlich im November „SWAT 3“ und wieder präsentieren sich die Abenteuer einer Polizei-Sondereinheit in Los Angeles in einem neuen Gewand – diesmal als Action-Shooter in der ersten Person mit einem gehörigen Schuß Taktik.

Erstmals spielt eine „SWAT“-Folge nicht in der Gegenwart, sondern in einem Los Angeles des Jahres 2005, das sich auf ein wichtiges politisches Gipfeltreffen vorbereitet. Ist also weit genug in der Zukunft angesiedelt, um Features wie den Polizeihelm mit integriertem HUD (Heads Up Display) ins Gameplay einzubauen, aber auch nah genug an der Gegenwart, um gewisse, der Fangemeinde vertraute Umstände nicht aufgeben zu müssen.

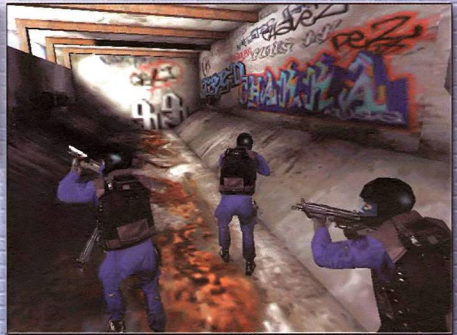
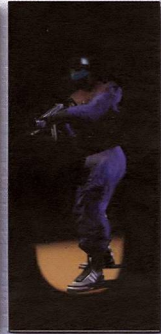
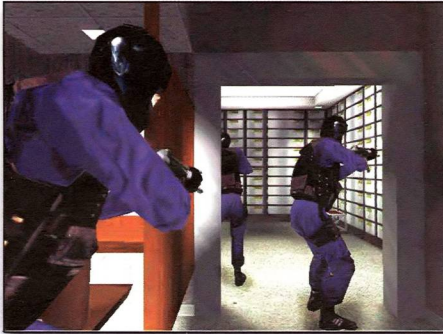
Denn trotz aller Unterschiede gibt es zwischen den einzelnen „Police Quest/SWAT“-Folgen etliche Gemeinsamkeiten, die die Serie erst so unverwechselbar gemacht haben. Wieder einmal steht die Sondereingreiftruppe des Los Angeles Police Department im Mittelpunkt und der Spieler schlüpft wie gewohnt in die Rolle eines Truppführers, der sein vierköpfiges Team durch insgesamt 20 verschiedene Einzelspielermissionen führt und dabei mit allem in Kontakt kommt, was den friedliebenden Bürger in Orange County um den Schlaf zu bringen vermag – abgedrehte Nachbarn, fanatische Fundamentalisten und religiöse Wirrköpfe aller Couleur sorgen dafür, daß die „SWAT“-Beamten mehr zu tun haben, als ihrem Überstundenkonto guttut. Als Einsatzleiter wählt der Spieler seine Leute aus einem Pool fähiger Polizeioffiziere aus und bildet aus diesem Mitarbeiterreservoir zwei schlagkräftige Teams, denen er die verschiedensten Aufgaben zuweist. So kann der Truppführer ein Team dazu verdonnern, die Fluchtwege abzuschirmen, während die zweite Gruppe in bester „SWAT“-Manier die Zimmertür aufrichtet, um einen Verdächtigen dingfest zu machen. Der Spieler muß für jede Aufgabe die jeweils besten Leute finden, Verletzte ersetzen und erkennen, wann ein Mitarbeiter zu müde für einen weiteren Einsatz ist. Denn wer müde ist macht Fehler, und die darf sich eine „SWAT“-Einheit nicht erlauben. „SWAT“-Mitglieder dürfen nicht danebenschießen, dieser Grundsatz geht allen Anwärtern auf einen Job bei einer „SWAT“-Einheit schon früh in Fleisch und Blut über.

Damit die erste Gruppe die Fluchtwege nicht selbst dann noch absichert, wenn alles ringsherum in Schutt und Asche versinkt, ist eine ausgefeilte „Künstliche Intelligenz“ nötig. Auf die haben Produzent Rod Fung und sein Team großen Wert gelegt. „Über ein einfaches Nachrichtensystem kann der Spieler den Mitgliedern des Teams Befehle erteilen wie „clear“ (Gefahr beseitigen), „breach door“ (Tür aufbrechen) oder „cover“ (absichern)“, erklärt Rod Fung. „Die in Motion-Capture-Technik animierten Figuren bewegen sich in ihrer 3D-Welt absolut realistisch und natürlich. Sie folgen dabei keinen Scripts, sondern sind in der Lage, ihre dreidimensionale Umgebung zu „lesen“, d.h. sie reagieren auf die Vorkommnisse um sie herum. Wenn sie bei der Ausführung eines Befehls auf einen Verdächtigen oder eine Geisel stoßen, werden sie entsprechend reagieren.“ Wie bei einem wirklichen Einsatz kann sich die Situation jederzeit durch die Aktionen und Fortschritte des Spielers ändern. Ein weiterer Vorteil von „intelligenten“ Mitarbeitern: Sie müssen als Einsatzleiter Ihren Leuten nicht mehr jede Kleinigkeit einzeln vorschreiben. Bei der Überprüfung eines Hotelzimmers werden die „SWAT“-Beamten also von ganz allein den Klodeckel hochheben, falls das nötig werden sollte. Auch die Verdächtigen und Geiseln – in „SWAT 3“ werden Sie mehr als 150 verschiedenen Figuren begegnen – verfügen über eine äußerst komplexe KI. Je nach Charakter und Situation wird die Figur entweder kämpfen, fliehen, sich den Weg freischießen, die Waffe fallen lassen, sich auf Geräusche zu bewegen usw. Das erhöht den Anreiz, das Spiel mehrmals zu spielen, denn aufgrund der „dynamischen Umgebung“ entwickelt sich kein Einsatz wie der andere.



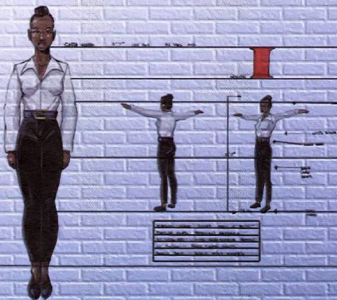
SWAT 3

Waffennarren kommen bei „SWAT 3“ nicht ganz auf ihre Kosten. Wer es gewohnt ist, bei seinen Kampfeinsätzen auf alle Systeme zwischen Handfeuerwaffe und Mittelstreckenrakete zurückzugreifen, wird sich bei seinen „SWAT“-Einsätzen auf ein gutes Dutzend hochwirksamer Waffen beschränken müssen. Auch wenn „SWAT 3“ in der Zukunft spielt – die Ausrüstung orientiert sich strikt an der Realität. Wie schon bei früheren „SWAT“-Folgen üblich haben Rod Fung und sein Team lange Zeit mit Recherchen im Los Angeles Police Department zugebracht. Selbst der futuristische Helm, über den der Spieler seinen eigenen Zustand oder die Atemluft auf toxische Stoffe überprüfen kann, ist keine Science-fiction: An den Entwürfen des Helms wird bereits gearbeitet. Er kann schon bald zur Standardausrüstung eines jeden „SWAT“-Beamten gehören. Schon heute unverzichtbar für jede Anti-Terrorereinheit auf der Welt: die MP5. Dazu gesellen sich eine Benelli Super 90 M1 für den raschen Zugang und das M4A1 Carbine Sturmgewehr. Blind- Reizgas- und Tränengasgranaten gehören ebenfalls zur Standardausrüstung. „Wir haben beim Spieldesign weniger Wert auf taktische Bewaffnung gelegt“, erklärt Fung. „Bei SWAT 3 kommt es eher auf die richtige Taktik an. Wer bei Einsätzen, wie sie in SWAT 3 simuliert werden, Erfolg haben will, braucht zuverlässige Waffen, Munition mit hoher Durchschlagskraft und wirksame Strategien. Sonst nichts.“



Der Spieler hat die Wahl, ob er lieber im Einsatzmodus antreten oder eine Karriere starten möchte. Im Einsatzmodus kann jeder Einsatz als eigenständige Aufgabe durchgespielt werden. Die eigentliche Geschichte aber wird nur im Karrieremodus deutlich und ihre weitere Entwicklung hängt vom Ausgang des vorangegangenen Einsatzes ab. Die Informationen, die der Spieler in den Teambesprechungen erhält, verdichten sich im Laufe der Zeit zu einer Story, die zwei verschiedene Ausgänge kennt: Entweder Sie verlassen die Szenerie als Sieger oder die Gipfelkonferenz endet in einer Katastrophe.

Noch nicht endgültig geklärt ist die Frage, inwieweit ein Mehrspielermodus in das Spiel integriert werden kann. Generell, so Fung, sind alle Missionen mehrspielerfähig, doch für den Veröffentlichungstermin der US-Fassung konzentrieren sich die Entwickler zur Zeit auf die Ausgestaltung der Einzelspielermissionen. Im Moment favorisiert Fung eine Add-On-Lösung für die Mehrspielerversion, die kurz nach der Markteinführung des Originalspiels auf den Markt kommen soll und wahrscheinlich auch den Level-Editor enthalten wird.



Das Röhren der Motoren

Die neueste NASCAR-Version von Papyrus bringt die Fans noch näher an die Action heran

Alle Stockcar-Fans, bitte anschnallen! Papyrus, einer der profiliertesten Entwickler von Rennsimulationen, hat wieder zugeschlagen: Die preisgekrönte „NASCAR“-Reihe, geht in die dritte Runde – mit stark verbesserter Engine, einer noch nie dagewesenen neuen Klangdimension, einer überarbeiteten „Künstlichen Intelligenz“ und einer noch detaillierteren Spielgrafik!

Entgegen ersten Ankündigungen wird „NASCAR 3“ allerdings nicht mit einer Engine auf „Grand-Prix-Legends“-Basis an den Start gehen. Der Grund: Bei einem Teilnehmerfeld von 43 Fahrzeugen wäre die anfallende Datenmenge für den größten Teil aller Rechner nicht mehr zu beherrschen, der Spiel- und Fahrspaß wäre dahin. Deshalb hat sich Papyrus dazu entschlossen, die alte „NASCAR“-Engine gründlich zu überarbeiten und auf den technisch neuesten Stand zu bringen. Das hat sich gelohnt.

Besonderen Wert hat das Papyrus-Team auf einen realistischen Sound gelegt, der dem Spieler das untrügliche Gefühl geben soll, selbst in der Pilotenkanzel zu sitzen. Ein neues positionsabhängiges 3D-Audio-System, das A3D v 2.0 ebenso unterstützt wie DirectSound 3D, läßt den Spieler nicht nur die Geräusche des Fahrerpulsus wahrnehmen, wenn der mit Vollgas in die letzte Runde einbiegt, sondern auch die Kopfhörer-Anweisungen des Teamchefs. Wer einmal das dynamische Röhren der Maschinen gehört hat, wird das Gefühl nicht los, daß 43 leibhaftige 750-PS-Boliden durchs Wohnzimmer rasen. Kostbare Vasen sollten Sie also vor dem Start klirrsicher im Keller verstauen.

Wie gewohnt geht der Spieler auf die Jagd nach der Krone des NASCAR® Winston Cup und der NASCAR® Busch Grand National-Serie und muß sich dabei gegen das aktualisierte Fahrerfeld der Saison 1999 durchsetzen. Das war schon in den beiden ersten „NASCAR“-Versionen kein Zuckerschlecken, doch in „NASCAR 3“ wird der Konkurrenzkampf gnadenlos. Eine verbesserte und aggressivere „Künstliche Intelligenz“ stellt ganz neue Anforderungen an Mensch und Material. Wer bei einem „NASCAR 3“-Rennen die Oberhand gewinnen will, muß Fahrzeug und Strecke wirklich meisterhaft beherrschen. Die Zeit der Ausflüchte ist vorbei: Wer sich versteuert und in ausgedehnten Kreisbahnen quer über das Betonoval schlittert, kann nicht länger behaupten, die Lenkung seines Boliden sei nicht exakt genug; Der neue Force-Feedback-Support läßt das Fahrzeugmodell selbst auf kleinste Bewegungen reagieren. Wer hier ins Schleudern kommt, hat's selbst verbrockt!

Dabei hat es durchaus seinen Reiz, dem Vordermann mit 300 Sachen seine Aufwartung zu machen, zumindest in optischer Hinsicht. Ein hochauflösendes Grafiksystem, das Bildschirmauflösungen von 1024x768 Bildpunkten erlaubt, und die 3Dfx- und Direct 3D-Hardwarebeschleuniger machen einen Crash auf der Rennstrecke zu einem grafischen Leckerbissen voller dynamischer Schatten und aufsteigendem transparenten Rauch. Schade eigentlich, wenn es das eigene Fahrzeug ist, das da so formvollendet vor sich hinquält!

Wenn Sie nach endlosen Jagden durchs Betonoval einen Weg gefunden haben, die gesamte Konkurrenz zu distanzieren und nun nach neuen Herausforderungen lechzen, dann machen Sie doch das Internet zu Ihrer neuen Rennstrecke! „NASCAR“-Fans aus aller Welt warten auf Sie!

Wer nun fürchtet, monatelang gegen das ständige Zucken in seinem Gasfuß ankämpfen zu müssen, bis er endlich in das Cockpit eines „NASCAR 3“-Boliden klettern darf, kann seinen Termin beim Orthopäden wieder absagen: „NASCAR 3“ erscheint noch in diesem Herbst.



Der Hecht im Karpfenteich

Interaktives Angeln jetzt in 3D - Unterwasserkamera überprüft Fischbestand

Die Zeiten, als Angelsimulationen eine vielbelächelte Nischenexistenz fristen mußten, sind seit dem Erscheinen der erfolgreichen „Trophy Bass“-Reihe von Sierra endgültig passé. Seitdem fröhen Anglerfreunde vor dem PC selbstbewußt ihrem Hobby, ohne Rücksicht auf Saison, Witterung oder Ehefrau nehmen zu müssen.



Doch nun eröffnet das neue „Trophy Bass 3D“ ganz neue Perspektiven! Jetzt können Sie wahlweise aus dem Blickwinkel der 1. oder der 3. Person auf Fischzug gehen und dabei 15 verschiedene, in feinstem 3D gerenderte Turnierseen in den Vereinigten Staaten kennenlernen, darunter auch das legendäre Anglerparadies Lake Okeechobee in Florida oder den Lake Champlain in Vermont. Mehr als 30 verschiedene, voll animierte Fischarten warten nur darauf, Ihnen einen von über hundert verschiedenen 3D-Ködem vom Haken zu fressen! Wer sich ein solches Schauspiel nicht entgehen lassen möchte, kann den Fisch sogar dabei beobachten: Eine einzigartige Unterwasserkamera sorgt dafür, daß Sie auch unterhalb der Wasseroberfläche nicht den Durchblick verlieren. Selbst wenn nichts anbeißt, können Sie sich mit den perfekt und originalgetreu gerenderten Wassereffekten trösten.



In perfekte Ausrüstung muß sich der virtuelle Angler hinter keinem Profi verstecken: In „Trophy Bass 3D“ haben Sie die freie Auswahl zwischen den neuesten Hi-Tech-Produkten von Berkley, Abu Garcia, Excalibur, Rebel, Cotton und vielen anderen. Und wer mit seiner Profiausrüstung einen besonders lohnenden Ort gefunden hat, an dem die Fische gleich in Scharen anbeißten, sollte sich diese Stelle mit dem neuen Positionssystem markieren, um die Stätte seines Erfolgs nie mehr aus den Augen zu verlieren.



Bei „Trophy Bass 3D“ können Sie zwischen einem kleinen Angelausflug, einem Turnier oder einer kompletten Anglerkarriere wählen, und der erheblich überarbeitete, stark erweiterte Multimedia-Anglerratgeber mit mehr als 100 Themenschwerpunkten läßt selbst Neulinge und Neugierige nicht im Schlick stehen. Ein besonderes Bonbon aber sind die Videos, in denen vier gestandene Anglerprofis, darunter der B.A.S.S. Classic Champion von 1998, Danny Brauer, aus dem Nähkästchen plaudern und Tips für eine erfolgreiche Karriere geben. Neue Turnieroptionen sorgen außerdem für Spannung; Ein Ausscheidungs-Wettangeln ist ebenso vorgesehen, wie die Prämierung für den dicksten Fisch. Aufgrund der vereinfachten Bootssteuerung dürfen Sie sich auf das Wesentliche konzentrieren - schließlich wollen Sie fischen und keine Bootsführerscheinprüfung ablegen!

Aber glauben Sie bloß nicht, daß die Fische wie blöde beißen, sobald Sie nur Ihr virtuelles Würmchen ins Wasser halten! Sierra hat nicht nur ein realistisches Kampfmodell entwickelt, das selbst dem ausgebufftesten Angler alles abverlangt, sondern auch die KI der Fische verbessert! Um einen kapitalen 20-Pfünder ins Boot zu ziehen, müssen Sie also ganz schön zappeln. Wer auf das gemeinsame Angeln mit Freunden nicht verzichten mag, der kann sich über HAVAS Spielprovider WON.NET mit der ganzen Welt am Lake Okeechobee verabreden. Das ganze hat nur einen Haken: Wer im Internet auf Fischzug geht, kann seinen Freunden kein Anglerlatein mehr aufzischen, denn im Zweifelsfall hat die ganze Welt gesehen, daß Ihr angeberlicher Riesenwels nur eine mickrige Forelle war!



Blick hinter die Kulissen einer Spieleschmiede

Unser freier Mitarbeiter René Heinrich ist für Sie über den großen Teich zu Impressions in Cambridge (USA) geflogen und hat den Entwicklern von „Pharao“ über die Schulter geschaut.

Nach „Caesar III“, dem Aufbaustrategiespiel im Römischen Reich, folgt die Spieleschmiede Impressions dem Ruf der Pharaonen. Die Blütezeit der ägyptischen Kultur, von 2900 v. Chr. bis etwa 700 v. Chr. wird in dem neuen Aufbaustrategiespiel „Pharao“ in Ihre Hände gelegt.

Das Alte Ägypten steht im Mittelpunkt des neuen und leicht zugänglichen Computerspiels. „Pharao“ versetzt Sie in das monumentale Imperium des Alten Ägypten. Mit detaillierter Grafik und dem Flair der mythischen Kultur Ägyptens bietet das Spiel ein eindrucksvolles Spielerlebnis, bei dem Sie die ägyptische Zivilisation zu ihren größten Errungenschaften führen und dreitausend Jahre der Menschheitsgeschichte neu erleben.

Die Spieleschmiede Impressions, heute in einem ehemaligen Fabrikgebäude zu Hause, wurde vor rund zwölf Jahren von Sierra in England gegründet und hat seit 1991 als selbständige Firma ihren Sitz in Cambridge, USA. Bis zu 40 Beschäftigte haben an Spielen wie „Lords of Magic“ oder der „Caesar“-Trilogie gearbeitet. Nahezu das gleiche Team aus Designern und Programmieren hat sich vor ungefähr 16 Monaten an den „Caesar III“ Nachfolger mit dem Titel „Pharao“ gewagt.



Der Brand Manager von Impressions, Alex Rodberg, und seine Kollegen, geben einen Einblick in die Entwicklung von „Pharao“:

BoS: Ist der Film „Der Prinz von Ägypten“ ein Anreiz gewesen, das Thema Ägypten in einem Spiel umzusetzen?

A.R.: Nein. 1999 ist zwar ein großes Ägyptenjahr in den USA mit Ausstellungen in Museen oder der Oper in Boston, den Filmen usw., aber als wir uns für die Entwicklung von „Pharao“ entschieden haben, wußten wir weder von den Filmen oder den Ausstellungen etwas. Wir hätten z.B. Themen wie den amerikanischen Bürgerkrieg und die Geschichte des Römischen Reichs unter Caesar. Jetzt mußte eine andere Kultur für ein Aufbau-Strategiespiel gefunden werden.

BoS: Wie sind Sie gerade auf die ägyptische Kultur gestoßen?

A.R.: Zur Diskussion standen alte Kulturen wie die der Griechen, Sumerner, Mazedonier und natürlich die der Ägypter. Gut, unsere Fans for-

dernten auf den Webseiten ein völlig neues Thema. Wir lieben alle Geschichts-Epochen und so einigten wir uns nach langen Diskussionen auf die Blütezeit der ägyptischen Kultur zwischen 2900 v. Chr. und 700 v. Chr., auch weil es sehr viel Material für unsere Recherchen gibt.

BoS: Wer trifft bei Impressions die Entscheidung, ob die Idee für ein neues Spiel gut ist und realisiert werden soll, und wie geht es weiter?

A.R.: Die Entscheidung trifft Chris Beatrice, der Director of Design and Development.

BoS: Chris, wie geht es nach der Entscheidung weiter?

C.B.: Nach der Entscheidung für das Thema Ägypten wurde mit der Ausarbeitung des „design documents“ begonnen. In mühevoller Kleinarbeit werden in diesem Buch jede Figur, jeder Baum, jede Landschaft im Detail beschrieben und auch festgelegt, wann welches Boot an welcher Stelle über einen Fluß fährt. Hinzu kommt zu jedem Feature auch eine Beschreibung, wie es sich programmtechnisch realisieren läßt. Kurzum, nach und nach entsteht das Spiel in einem immer dicker werdenden Buch mit allen Details zum Spiel.

BoS: Wie lange dauerte die Erstellung des „design documents“?

C.B.: Damit der Geschichtsverlauf möglichst realitätsnah im Spiel dargestellt wird, waren immer wieder zeitaufwendige Recherchen notwendig. Insgesamt haben wir für die Recherche und Erstellung rund sechs Monate gebraucht.

BoS: Und das „design document“ wurde dann nicht mehr geändert?

C.B.: Oh ja, jede Änderung im Spiel aufgrund von Bugs oder neuen Ideen zur Darstellung oder dem Spielverlauf mußte immer wieder eingearbeitet werden.

BoS: Wann begannen die Programmierarbeiten?

A.R.: Sobald die ersten Grundzüge des Spiels feststehen, beginnen die Programmierer mit den Umsetzungen. Das Spiel „wächst“ also parallel mit dem „design document“.

BoS: Haben Sie bei soviel Detailänderungen zu „Caesar III“ für „Pharao“ eine neue Engine entwickelt?

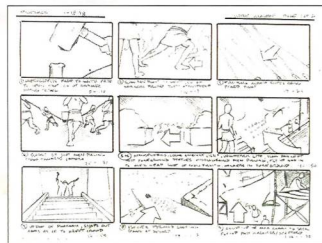
C.B.: Nein. Zwar wurde die Engine von „Caesar III“ verwendet, doch waren hier zahlreiche Anpassungen erforderlich. Zum Beispiel, um das Spiel exakt den jährlichen Nilüberflutungen und den sich daraus ergebenden Lebensrhythmen anzupassen. Große Schwierigkeiten be-

reiteten die Struktur der Pyramiden und deren Aufbau aus großen Steinquadern. Das Bauen der Pyramiden sollte nämlich keine Animation sein, sondern aktives Bauen mit einem entsprechend hohen Zeitaufwand. Immer unter dem Gesichtspunkt, ein Realtime-Strategiespiel zu programmieren.



BoS: Wie werden die einzelnen Figuren für das Spiel erstellt?

C.B.: Unser Art Director, Darrin Horbal, beginnt mit ersten Bleistift-Skizzen, die nach und nach in Bildschirmgrafik umgesetzt werden.

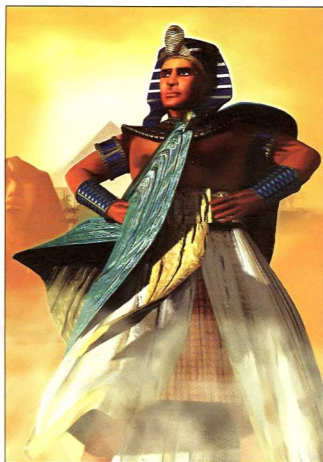


BoS: Darrin, wie sehen Ihre einzelnen Arbeitsgänge zur Erstellung der Figuren, Gebäude usw. aus?

D.H.: Grundsätzlich muß ich für alle Figuren, Geräte, Häuser etc. gründlich in einschlägiger Literatur nach Vorlagen und Bildern suchen, um unserem Anspruch, möglichst realitätsnah zu sein, gerecht zu werden. Daher werden alle Details, hier am Beispiel des Pharao, skizziert und dann am PC in Bilder umgesetzt.



Pharao

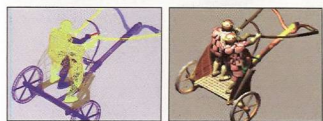
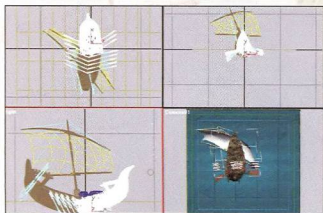


BoS: Wie geht es weiter?

D.H.: Diese, sagen wir einmal, Grundfiguren müssen im nächsten Arbeitsschritt mit allen Bewegungsabläufen, den Animationen, versehen werden. Dazu haben wir einen Künstler, unseren Dennis Rose, der zu jeder Figur und allen Gegenständen die richtigen Bewegungsabläufe erstellt. Wie das im einzelnen abläuft, kann er am Besten erklären.



D.R.: Für jede Figur oder jeden sich bewegendem Gegenstand muß ich jeweils rund 400 Frames erstellen, damit die Bewegungsabläufe wirklichkeitsgetreu aussehen und diese auch in der Ansicht gedreht werden können.



BoS: Dennis, wie viele Figuren können Sie bei so viel Aufwand am Tag „zum Leben erwecken“?

D.R.: Pro Tag komme ich im Durchschnitt auf zwei Figuren oder Gegenstände. Das erforderliche Quellenstudium ist da noch nicht mitgerechnet.

BoS: Computerspiele leben nicht nur von Animationen und Gameplay, sondern auch vom Sound.

A.R.: Ja, der richtige Sound ist besonders wichtig. An diesem Beispiel sehen Sie, wie viele Sounds in wenigen Sekunden exakt platziert werden müssen.



Ed Saltzman ist bei uns der „Herr der Töne“ und verfügt über ein enorm reiches Schallarchiv.

BoS: Wann geht ein Spiel wie „Pharao“ in die Testphase?

A.R.: Sobald die ersten Grundzüge des Spiels im „design document“ feststehen und die Programmierer diese umgesetzt haben, geht das Spiel in unser internes Netzwerk als Version 0.0000001. Im Laufe der Entwicklung wird jede Ergänzung programmiert und ins Netz gestellt; die Versionsnummern klettern langsam in die Höhe.

BoS: Wer sucht konkret die Bugs?

J.P.: Das sind meine Jungs und ich. Unser „Department for Quality Assurance“ (QA) macht den ganzen Tag nichts anderes als Spielen,



um Bugs zu suchen. Diese Jungs kennen „Pharao“ besser als jeder andere bei Impressions.

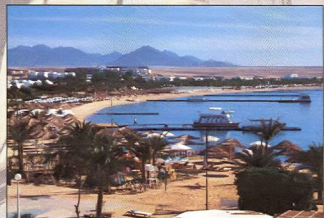
BoS: Wann wird „Pharao“ in Deutschland veröffentlicht?

A.R.: Im Oktober beginnt in Dublin die Lokalisierung für Deutschland. Sie dauert ungefähr sechs bis acht Wochen. Für Ihre Leser kann ich „Pharao“ also guten Gewissens als Weihnachtsgeschenk mit rund 240 Stunden absolutem Spielspaß empfehlen.

BoS: Wir danken Ihnen für das Gespräch.
Text und Fotos: René Heinrich

Und um die Wartezeit auf den Impressions-Hit zu verkürzen, haben wir Ihnen das Demo von „Pharao“ auf die BoS-CD gepackt.

Pharao-Gewinnspiel



Gewinnen Sie eine 1wöchige Traumreise für 2 Personen in das Land der Pharaonen.

Einfach anrufen unter: 0190 / 270 540* [(ems und folgende Frage beantworten

Wie heißt der Vorgängertitel von Pharao?

*DM 1,21/min (nur innerhalb Deutschlands)

ITS ist Urlaub.
Clever gemacht!

powered by:

Das Gewinnspiel läuft bis Ende Dezember.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Blut der Heiligen

GABRIELKNIGHTS

Blut der Verdammten





BEST OF
SIERRATM



Familientreffen

Seit es die Big Fun Software-Reihe von Sierra gibt, trifft sich die moderne Familie regelmäßig vor dem heimischen PC. Doch kaum ist der Rechner hochgefahren, ist es mit dem Familienfrieden bald vorbei: Papa, Mama und die lieben Kleinen streiten sich wie die Kesselflicker, wer als Erster was spielen darf. Die Auswahl ist riesengroß.

Dr. Brain – Aktion/Reaktion

Das Gehirn als Waffe



Die Situation ist so verfahren wie aussichtslos: Sie, einer der berühmtesten Wissenschaftler der westlichen Hemisphäre (endlich ein Spiel, das Ihren wahren Rang erkennt!) wurden zusammen mit dem etwas wirren Dr. Brain vom „Plan für Effiziente Inszenierte Machenschaften“ (K.E.I.M.) entführt und in eine Zelle gesperrt. Doch Ihr Freiheitswille läßt sich nicht einbunkern! Gemeinsam mit Ihrem Kollegen müssen Sie einen Weg finden, aus Ihrem Gefängnis auszubrechen, der Basis zu entkommen und den Plan der Keimlinge zu durchkreuzen. Kein leichtes Unterfangen: Die Basis steckt voller abgefeimter Fallen und hinterhältiger Rätsel. Erforschen Sie die üppig animierte 3D-Umgebung („Aktion/Reaktion“ läuft auf der Grundlage der Unreal-Engine!) und kommen Sie dem Geheimnis von K.E.I.M. auf die Spur! Die einzige Waffe, die Ihnen dabei zur Verfügung steht, ist Ihr messerscharfer Verstand!

Dr. Brain – Der helle Wahnsinn

Rollenspiel ohne Schwert und Zaubertrank, aber dafür mit Köpfchen!



Dieser schusselige Dr. Brain bringt Sie irgendwann noch mal um den Verstand! Kaum haben Sie sich breitschlagen lassen, an einem seiner obskuren Experimente teilzunehmen, da landen Sie auch schon mitten in einer bizarren Welt voller geheimnisvoller Wesen wie den Pflanzenmenschen, den Maulwurflingen oder den schlecht gelaunten Robotern. Um aus dieser dreidimensionalen, isometrischen Welt wieder heil herauszukommen, müssen Sie Ihre grauen Zellen ganz schön auf Trab bringen, denn in den 15 fesselnden Missionen warten unzählige kniffligste Rätsel darauf, von einem unbestechlichen Verstand gelöst zu werden!

MaxiMinigolf

Minigolf-Spaß als Sonderedition



Minigolffreunde haben eine neue Herausforderung! „MaxiMinigolf“ gibt es jetzt mit drei unglaublichen 9-Loch-Kursen. Bekannte Motive wie die Windmühle dürfen natürlich nicht fehlen, aber einige der neuen Hindernisse sind wirklich nicht von dieser Welt: Versteckte Löcher, abgefeimte Tricks, witzige Soundeffekte und in Echtzeit animierte 3D-Figuren bringen selbst ausgewiesene Minigolffreunde aus der Fassung. Wer zu Hause keine Gegner mehr zu fürchten braucht, loggt sich ins Internet ein und spielt eine Partie gegen seine Freunde aus Kuala Lumpur!

Cool Pool

Mit Effet in neue Dimensionen



Hinter „Cool Pool“ verbirgt sich kein vorgekühltes Schwimmbekken für besonders heiße Sommer, sondern die Poolbillard-Sensation des Jahres. Natürlich können Sie alle klassischen Formen wie 8-Ball oder Straight Pool spielen, doch mit „Cool Pool“ erreichen Sie Dimensionen, die noch nie ein Billardspieler je zuvor gesehen hat! Spielen Sie quer über die wunderschön gerenderten Tische, und messen Sie Ihre Kräfte an insgesamt 17 irrwitzigen Billardvariationen. Überlisten Sie die frechen Kreaturen, die sich im Tuch des Billardtisches eingeiselt haben und Ihre kunstvoll gestopften Kugeln ins Nirwana umleiten wollen! „Cool Pool“ – der Spielspaß für die ganze Familie!

Funk-Flitzer

Hitzige Duelle mit Modellautos



Erinnern Sie sich noch an Ihre Kindheit? An die Modellautos mit eingebautem Funkempfänger, die sich mit beachtlicher Geschwindigkeit und trommelfreizenden Frequenzen über die Straßen Ihrer Siedlung jagen ließen? Diese ferngesteuerten Nervensägen, die jeden ruhebedürftigen Rentner regelmäßig in den Wahnsinn trieben? Wer dieses einmalige Gefühl noch einmal erleben will, der kann sich mit Sierras „Funk-Flitzer“ rasante Duelle gegen seine besten Freunde liefern, ohne Gefahr zu laufen, daß ein sichtlich genervter Nachbar ihm das Spielzeug wegnimmt. Donnern Sie mit vier verschiedenen Modellen und absolut realistischer Fahrphysik über eine phantastische Welt voller Gartenmöbel, aufgefressenen Hunden (die übernehmen die Rolle des Nachbarn) oder perfekt animierten Monstern. Egal, ob Sie im Netzwerk gegen die Familie, übers Internet gegen die Freunde oder alleine gegen eine hochentwickelte „KI“ antreten – mit „Funk-Flitzer“ erfüllen Sie sich Ihren Kindheitstraum! Und den Ihres Sohnes gleich mit!

Zug um Zug

Die Bahn kommt!



Eine Modelleisenbahn für den PC hat im Vergleich zu den riesigen HO-Aufbauten der Wirklichkeit gleich mehrere Vorteile: Sie frißt längst nicht so viel Platz, hat eine besänftigende Wirkung auf aufgebrachte Ehefrauen („Die Bahn kommt mir nicht ins Wohnzimmer!“), Ersatzteile müssen nicht mühsam beschafft und Zubehör nicht teuer eingekauft werden. Auch der ewige Holzleimgeruch gehört der Vergangenheit an. Und die Fans von Modelleisenbahnen kommen trotzdem voll auf ihre Kosten. Sierras „Zug um Zug“ beispielsweise paßt selbst auf den kleinsten Schreibtisch und entführt den Liebhaber historischer Modelle in das Goldene Zeitalter der Eisenbahn: in die vierziger und fünfziger Jahre, als die Dampfloks gerade von den Dieselmotoren abgelöst wurden und trotzdem pünktlich waren. Steuern Sie die in Kooperation mit Fleischmann entwickelten Loks quer durch vier verschiedene Spielvarianten und drei Schwierigkeitsstufen, und beobachten Sie während der Fahrt die liebevoll animierten Figuren, die Ihre virtuellen Landschaften und Bahnhöfe bevölkern. Meistern Sie die gestellten Aufgaben zum Nutzen ihrer Stadt und Ihrer Bahngesellschaft, und zeigen Sie den heutigen Managern mal, wie man ein Bahnnetz rentabel betreibt, ohne sich permanent bei seinen Kunden entschuldigen zu müssen.

Ground Control - Der Kampf um die Neue Welt

Innovatives Echtzeit-Strategiespiel aus Schweden

Mit Erstlingswerken hat Sierra spätestens seit Valves preisgekröntem Action-Shooter „Half-Life“ ja glänzende Erfahrungen gemacht. Und „Ground Control“, ein rasantes Echtzeit-Strategiespiel, das zur Zeit im schwedischen Ronneby entsteht, ist ein solches Erstlingswerk – Massive Entertainment, ein junges, 20-köpfiges Entwicklerteam, hat bisher noch keinen Erfolgstitel vorzuweisen. Das könnte sich bald ändern, denn alles, was bisher von „Ground Control“ zu sehen und zu hören war, hat die Geschäftsführung von Sierra Studios so überzeugt, daß man im Spätsommer mit Massive Entertainment einen Vertrag abschloß und sich die Veröffentlichungsrechte an einem der aufregendsten Projekte des Jahres sicherte.

G„round Control“ kombiniert Elemente der klassischen Echtzeitstrategie mit einer 3D-Technologie, wie sie bisher allein in Actionspielen vorbehalten war. Gleichzeitig nimmt das Spiel Abschied von ein paar Gewohnheiten, die seit Westwoods „Dune“ für das Strategiegenre typisch waren.

„Ground Control“ spielt wie viele seiner „Kollegen“ in der Zukunft, im Jahre 2419, einer Zeit, die zwar keine nationalen Eifersüchtelien mehr kennt, aber statt dessen von einem alles andere überschattenden Machtkampf zwischen einem Wirtschaftskartell und einer religiösen Sekte geprägt ist. In einem abgelegenen Flecken dieser Welt, Krig 7B, entbrennt eine Auseinandersetzung, die rasch den Charakter einer Entscheidungsschlacht annimmt. Der Spieler übernimmt die Rolle eines militärischen Oberbefehlshabers, der für seine Partei die Kastanien aus dem Feuer holen soll.

In Bezug auf Truppen und Ausrüstung steht dem Kommandanten das gesamte Repertoire eines Echtzeit-Strategiespiels zur Verfügung – vom einfachen Fußsoldaten über Hoverbikes bis hin zu Jägern, die die Lufthoheit erobern und sichern sollen. Ihre erste Aufgabe besteht darin, Ihre Truppe für den Kampfeinsatz vorzubereiten. Jede Einheit kann nach Belieben mit den verschiedensten Waffensystemen, „aufgerüstet“ werden. Im Zuge der Auseinandersetzungen sammelt jede überlebende Einheit Erfahrungspunkte, die es dem Gegner immer schwerer machen, sie zu besiegen. Ungewöhnlich ist der reichhaltige Fundus an möglichen Reaktionen auf einen Befehl, die den Kampfeinheiten in „Ground Control“ fast einen „individuellen“ Anstrich geben. Die Designer wollten so von dem eintönigen „Bestätigt“ wegkommen, das jedem Schreibtischkommandanten besonders bei epischen Schlachten nach einer gewissen Zeit herzhafte auf die Nerven

geht. Einheiten, die unter starkem Beschuß stehen, sollen ihren Kommandanten auch ultimativ zum Handeln auffordern können, falls dieser die gebotene Initiative vermissen läßt.

Das Sammeln von Ressourcen, seit Jahren unverzichtbares Merkmal jedes Strategiespiels, werden Sie bei „Ground Control“ nicht finden. Martin Wallfisz, Geschäftsführer von Massive Entertainment, erklärt auch warum: „Der Spieler soll näher in die eigentliche Action eingebunden sein. Er soll das Gefühl haben, Teil einer wirklichen Schlacht zu sein. In Wirklichkeit geht doch auch kein General hin und baut auf feindlichem Territorium erstmal eine Raffinerie oder einen Satz Fabrikgebäude. Er schickt seine Truppen in die Schlacht und kämpft.“ Bis auf eine Radarstation, einem stationären Wachtgeschütz und einigen Luftabwehrstellungen gibt es in „Ground Control“ keine Gebäude oder Strukturen. Statt dessen ist, so Wallfisz, ein anderes Feature vorgesehen, für das es im übrigen Genre kein Beispiel gibt: der sogenannte „Command APC“, eine Kombination aus mobiler Kommandozentrale und gepanzertem Mannschaftstransporter – eine multifunktionale Einheit, deren Verlust unweigerlich eine Niederlage zur Folge hat.

Auf jeder Seite muß sich der Kommandant durch 15 zielorientierte Einsätze kämpfen, die in sieben verschiedenen Umgebungen stattfinden können – Arktis, Grasland, Vulkanengebiet, Dschungel, Bergland und zwei Wüstengebiete. Die Aufgaben reichen vom einfachen „Suchen & Zerstören“-Einsatz über die Verteidigung bzw. Bewachung spezieller Einheiten bis hin zum exakt geplanten Präzisionsanschlag gegen feindliche Einheiten oder Gebäude. Da der Spieler sich in echten 3D-Umgebungen bewegt, sind manche Geländepunkte von höherer strategischer Bedeutung als andere.

Auch der sogenannte „Fog of War“ ist ein alter Zopf des Echtzeit-Strategiespiels, den Massive Entertainment mutig abschneidet. In „Ground Control“ gibt es eine realistischere „Sichtlinien“-Perspektive – d.h. selbst wenn Sie die gesamte Karte erforscht haben, sehen Sie Ihren Gegner erst, wenn Sie oder er in Sichtlinie ist. Vorher nicht. Das bedeutet aber auch, daß der Tarnung, schon in konventionellen Strategiespielen nicht unwichtig, in „Ground Control“ eine überragende Bedeutung zukommt.

Natürlich ist ein abwechslungsreicher Mehrspielermodus vorgesehen – mit bis zu acht Mitspielern, wie es sich für einen ordentlichen Vertreter des Genres gehört. Häufig macht erst ein kerniges Gefecht über ein lokales Netzwerk oder das Internet den eigentlichen Reiz eines Strategiespiels aus. Geplant sind Deathmatches, zielorientierte Mehrspielereinsätze und eine Spielform, die Wallfisz als „Flag Zones“ bezeichnet: Eine „Eroberer die Flagge“-Variante, in der nicht nur das eigene Fähnchen hochgehalten, sprich verteidigt werden muß, sondern gleichzeitig auch mehrere umkämpfte Gebiete zu halten sind.

Einzig der Einsatz- und Karteneditor, bei „Ground Control“ Gened genannt, bereitet Wallfisz und seinem Team noch etwas Kopfzerbrechen. Der Massive-Chef bereitet die erwartungsreiche Fangemeinde jedenfalls schon mal vorsichtig darauf vor, daß dieser Editor möglicherweise erst zu einem späteren Zeitpunkt, dann aber als Gratis-Download übers Internet, erhältlich sein könnte.

Wann „Ground Control“ in Deutschland genau veröffentlicht wird, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest: Wir hoffen jedoch, daß Massive Entertainment uns nicht länger als bis zum Sommer nächsten Jahres warten läßt.



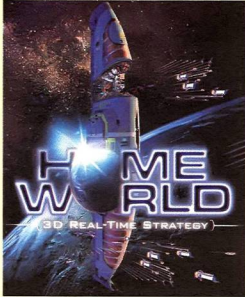
Planet Sierra

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

ADVENTURE																																																				
	<table border="0"> <tr> <td>Amerzone</td> <td>D</td> <td>Abenteuerspiel im Amazonas</td> </tr> <tr> <td>Gabriel Knight Mysteries</td> <td>B</td> <td>Die ersten beiden Abenteuer des Schattenjägers</td> </tr> <tr> <td>Gabriel Knight 3</td> <td>D</td> <td>Der Schattenjäger ist zurück</td> </tr> <tr> <td>King's Quest 8</td> <td>D</td> <td>Echtzeit-3D Adventure</td> </tr> <tr> <td>Leisure Suit Larry Collection</td> <td>B</td> <td>Larry 1-7 + Larry's Casino</td> </tr> <tr> <td>Quest for Glory 5</td> <td>D</td> <td>Drachenfeuer - Der neueste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe</td> </tr> <tr> <td>Rückkehr nach Kronrod</td> <td>D</td> <td>Kronrod, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten</td> </tr> </table>	Amerzone	D	Abenteuerspiel im Amazonas	Gabriel Knight Mysteries	B	Die ersten beiden Abenteuer des Schattenjägers	Gabriel Knight 3	D	Der Schattenjäger ist zurück	King's Quest 8	D	Echtzeit-3D Adventure	Leisure Suit Larry Collection	B	Larry 1-7 + Larry's Casino	Quest for Glory 5	D	Drachenfeuer - Der neueste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe	Rückkehr nach Kronrod	D	Kronrod, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten																														
Amerzone	D	Abenteuerspiel im Amazonas																																																		
Gabriel Knight Mysteries	B	Die ersten beiden Abenteuer des Schattenjägers																																																		
Gabriel Knight 3	D	Der Schattenjäger ist zurück																																																		
King's Quest 8	D	Echtzeit-3D Adventure																																																		
Leisure Suit Larry Collection	B	Larry 1-7 + Larry's Casino																																																		
Quest for Glory 5	D	Drachenfeuer - Der neueste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe																																																		
Rückkehr nach Kronrod	D	Kronrod, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten																																																		
SIMULATION																																																				
	<table border="0"> <tr> <td>3D-Ultra Pinball Turbo Racing</td> <td>C</td> <td>Echtes Spielhallen-Feeling garantiert</td> </tr> <tr> <td>Grand Prix Legends</td> <td>B</td> <td>Rennsimulation aus dem Jahre 1967</td> </tr> <tr> <td>NASCAR 99</td> <td>B</td> <td>NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck</td> </tr> <tr> <td>NASCAR 3</td> <td>C</td> <td>Centlemen, start your engines!</td> </tr> <tr> <td>Pro Pilot 99</td> <td>D</td> <td>Der Himmel gehört Ihnen</td> </tr> <tr> <td>Red Baron 3D</td> <td>C</td> <td>Der Rote Baron in 3D</td> </tr> <tr> <td>Starsiege</td> <td>D</td> <td>Wenn Science-Fiction-Visionen wahr werden...</td> </tr> <tr> <td>Trophy Buck</td> <td>A</td> <td>So realistisch, daß Sie morgens um 4 Uhr auf die Jagd an Ihren PC gehen möchten</td> </tr> <tr> <td>Viper Racing</td> <td>B</td> <td>Unbegrenztes Rennfeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!</td> </tr> </table>	3D-Ultra Pinball Turbo Racing	C	Echtes Spielhallen-Feeling garantiert	Grand Prix Legends	B	Rennsimulation aus dem Jahre 1967	NASCAR 99	B	NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck	NASCAR 3	C	Centlemen, start your engines!	Pro Pilot 99	D	Der Himmel gehört Ihnen	Red Baron 3D	C	Der Rote Baron in 3D	Starsiege	D	Wenn Science-Fiction-Visionen wahr werden...	Trophy Buck	A	So realistisch, daß Sie morgens um 4 Uhr auf die Jagd an Ihren PC gehen möchten	Viper Racing	B	Unbegrenztes Rennfeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!																								
3D-Ultra Pinball Turbo Racing	C	Echtes Spielhallen-Feeling garantiert																																																		
Grand Prix Legends	B	Rennsimulation aus dem Jahre 1967																																																		
NASCAR 99	B	NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck																																																		
NASCAR 3	C	Centlemen, start your engines!																																																		
Pro Pilot 99	D	Der Himmel gehört Ihnen																																																		
Red Baron 3D	C	Der Rote Baron in 3D																																																		
Starsiege	D	Wenn Science-Fiction-Visionen wahr werden...																																																		
Trophy Buck	A	So realistisch, daß Sie morgens um 4 Uhr auf die Jagd an Ihren PC gehen möchten																																																		
Viper Racing	B	Unbegrenztes Rennfeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!																																																		
ACTION																																																				
	<table border="0"> <tr> <td>Austin Powers: Operation Trivia</td> <td>A</td> <td>Die interaktive Quizshow</td> </tr> <tr> <td>Big Fun</td> <td>C</td> <td>Cool Pool, Zug um Zug, Funk-Flitzer, Maxi-Minigolf, Dr. Brain</td> </tr> <tr> <td>Half-Life, Game of the Year</td> <td>D</td> <td>inkl. Uplink, Team Fortress Classic, neue Skins, Maps und Level</td> </tr> <tr> <td>Hellfire</td> <td>A</td> <td>Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!</td> </tr> <tr> <td>Police Quest Swat 2</td> <td>D</td> <td>Begleiten Sie das Swat-Team zu Ihren Einsätzen</td> </tr> <tr> <td>SWAT 3</td> <td>D</td> <td>Die neue Dimension der faktischen Polizei-Simulation</td> </tr> </table>	Austin Powers: Operation Trivia	A	Die interaktive Quizshow	Big Fun	C	Cool Pool, Zug um Zug, Funk-Flitzer, Maxi-Minigolf, Dr. Brain	Half-Life, Game of the Year	D	inkl. Uplink, Team Fortress Classic, neue Skins, Maps und Level	Hellfire	A	Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!	Police Quest Swat 2	D	Begleiten Sie das Swat-Team zu Ihren Einsätzen	SWAT 3	D	Die neue Dimension der faktischen Polizei-Simulation																																	
Austin Powers: Operation Trivia	A	Die interaktive Quizshow																																																		
Big Fun	C	Cool Pool, Zug um Zug, Funk-Flitzer, Maxi-Minigolf, Dr. Brain																																																		
Half-Life, Game of the Year	D	inkl. Uplink, Team Fortress Classic, neue Skins, Maps und Level																																																		
Hellfire	A	Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!																																																		
Police Quest Swat 2	D	Begleiten Sie das Swat-Team zu Ihren Einsätzen																																																		
SWAT 3	D	Die neue Dimension der faktischen Polizei-Simulation																																																		
STRATEGIE																																																				
	<table border="0"> <tr> <td>Caesar 3</td> <td>B</td> <td>Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...</td> </tr> <tr> <td>Homeworld</td> <td>D</td> <td>Eine neue Dimension im Weltraumgefecht</td> </tr> <tr> <td>Korn und Schwerter</td> <td>B</td> <td>Ancient Empires + Lords of the Realm 2 + Caesar 3</td> </tr> <tr> <td>Lords of Magic Special Edition</td> <td>D</td> <td>Lords of Magic + Legenden aus Urak</td> </tr> <tr> <td>Pharao</td> <td>D</td> <td>AufDauSimulation im Alten Ägypten</td> </tr> <tr> <td>Power Chess 2</td> <td>D</td> <td>Schach dem Meister!</td> </tr> </table>	Caesar 3	B	Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...	Homeworld	D	Eine neue Dimension im Weltraumgefecht	Korn und Schwerter	B	Ancient Empires + Lords of the Realm 2 + Caesar 3	Lords of Magic Special Edition	D	Lords of Magic + Legenden aus Urak	Pharao	D	AufDauSimulation im Alten Ägypten	Power Chess 2	D	Schach dem Meister!																																	
Caesar 3	B	Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...																																																		
Homeworld	D	Eine neue Dimension im Weltraumgefecht																																																		
Korn und Schwerter	B	Ancient Empires + Lords of the Realm 2 + Caesar 3																																																		
Lords of Magic Special Edition	D	Lords of Magic + Legenden aus Urak																																																		
Pharao	D	AufDauSimulation im Alten Ägypten																																																		
Power Chess 2	D	Schach dem Meister!																																																		
SPORT																																																				
	<table border="0"> <tr> <td>DSF Fußball Manger 98/99</td> <td>B</td> <td>Stellen Sie Ihre Traumelf auf</td> </tr> <tr> <td>DSF Sports Pack</td> <td>C</td> <td>Alle Sport-Spiele in einem Pack: Golf, Ski, Off-Road, Football und Baseball</td> </tr> <tr> <td>Extreme Biker</td> <td>C</td> <td>Motorcross total verschärft!</td> </tr> <tr> <td>Trophy Bass 3D</td> <td>A</td> <td>Sportangeln in 3D!</td> </tr> </table>	DSF Fußball Manger 98/99	B	Stellen Sie Ihre Traumelf auf	DSF Sports Pack	C	Alle Sport-Spiele in einem Pack: Golf, Ski, Off-Road, Football und Baseball	Extreme Biker	C	Motorcross total verschärft!	Trophy Bass 3D	A	Sportangeln in 3D!																																							
DSF Fußball Manger 98/99	B	Stellen Sie Ihre Traumelf auf																																																		
DSF Sports Pack	C	Alle Sport-Spiele in einem Pack: Golf, Ski, Off-Road, Football und Baseball																																																		
Extreme Biker	C	Motorcross total verschärft!																																																		
Trophy Bass 3D	A	Sportangeln in 3D!																																																		
PRODUCTIVITY																																																				
	<table border="0"> <tr> <td>Print Artist 6</td> <td>B</td> <td>Noch mehr Grafiken, Photos und Cliparts</td> </tr> <tr> <td>Print Artist Familien-Edition</td> <td>B</td> <td>Print Artist 4 + Print Artist Junior</td> </tr> <tr> <td>Print Artist Office</td> <td>B</td> <td>Visitenkarten + Geschäftspapiere</td> </tr> <tr> <td>Web Artist</td> <td>B</td> <td>Webseiten in Minutenschnelle</td> </tr> <tr> <td>Photo Artist</td> <td>B</td> <td>Vom Schnappschuß zum Meisterwerk</td> </tr> <tr> <td>Mein Stammbaum</td> <td>B</td> <td>Forschen Sie nach Ihren Ahnen</td> </tr> <tr> <td>View from Space: Deutschland</td> <td>A</td> <td>Deutschland aus dem All</td> </tr> </table>	Print Artist 6	B	Noch mehr Grafiken, Photos und Cliparts	Print Artist Familien-Edition	B	Print Artist 4 + Print Artist Junior	Print Artist Office	B	Visitenkarten + Geschäftspapiere	Web Artist	B	Webseiten in Minutenschnelle	Photo Artist	B	Vom Schnappschuß zum Meisterwerk	Mein Stammbaum	B	Forschen Sie nach Ihren Ahnen	View from Space: Deutschland	A	Deutschland aus dem All																														
Print Artist 6	B	Noch mehr Grafiken, Photos und Cliparts																																																		
Print Artist Familien-Edition	B	Print Artist 4 + Print Artist Junior																																																		
Print Artist Office	B	Visitenkarten + Geschäftspapiere																																																		
Web Artist	B	Webseiten in Minutenschnelle																																																		
Photo Artist	B	Vom Schnappschuß zum Meisterwerk																																																		
Mein Stammbaum	B	Forschen Sie nach Ihren Ahnen																																																		
View from Space: Deutschland	A	Deutschland aus dem All																																																		
SIERRA ORIGINALS																																																				
	<table border="0"> <tr> <th colspan="3">ADVENTURE</th> </tr> <tr> <td>Betrayal at Antara</td> <td>A</td> <td>Mystisches Rollenspiel-Adventure</td> </tr> <tr> <td>Shivers 2</td> <td>B</td> <td>3D-Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound</td> </tr> <tr> <td>Larry 7</td> <td>A</td> <td>Der 7. Teil von Larrys verrückten Abenteuern</td> </tr> <tr> <th colspan="3">SIMULATION</th> </tr> <tr> <td>Aces of the Deep</td> <td>A</td> <td>U-Boot Simulation im WK II</td> </tr> <tr> <td>Nascar 2 + Track Pack</td> <td>A</td> <td>Klassische Rennsimulation</td> </tr> <tr> <td>Red Baron 2</td> <td>A</td> <td>Der Rote Baron ist zurück</td> </tr> <tr> <th colspan="3">STRATEGIE</th> </tr> <tr> <td>Brithright</td> <td>A</td> <td>Dungeons & Dragons® in Echtzeit!</td> </tr> <tr> <td>Civil War 2</td> <td>A</td> <td>Keine weiße Fahne in Sicht!</td> </tr> <tr> <td>Lords of Magic</td> <td>B</td> <td>Der magische Nachfolger der revolutionären „Lords of the Realm“-Serie</td> </tr> <tr> <td>Lords of the Realm 2</td> <td>B</td> <td>Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action</td> </tr> <tr> <td>Lords of the Realm 2 + Siege Pack</td> <td>B</td> <td>Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt!</td> </tr> <tr> <td>Neogenesis</td> <td>A</td> <td>Gründen Sie Ihre eigene Kolonie im Weltraum</td> </tr> <tr> <td>Power Chess 1</td> <td>A</td> <td>Lauschen Sie den Worten der Dame</td> </tr> <tr> <td>Police Quest Swat</td> <td>B</td> <td>Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden</td> </tr> </table>	ADVENTURE			Betrayal at Antara	A	Mystisches Rollenspiel-Adventure	Shivers 2	B	3D-Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound	Larry 7	A	Der 7. Teil von Larrys verrückten Abenteuern	SIMULATION			Aces of the Deep	A	U-Boot Simulation im WK II	Nascar 2 + Track Pack	A	Klassische Rennsimulation	Red Baron 2	A	Der Rote Baron ist zurück	STRATEGIE			Brithright	A	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!	Civil War 2	A	Keine weiße Fahne in Sicht!	Lords of Magic	B	Der magische Nachfolger der revolutionären „Lords of the Realm“-Serie	Lords of the Realm 2	B	Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action	Lords of the Realm 2 + Siege Pack	B	Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt!	Neogenesis	A	Gründen Sie Ihre eigene Kolonie im Weltraum	Power Chess 1	A	Lauschen Sie den Worten der Dame	Police Quest Swat	B	Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden
ADVENTURE																																																				
Betrayal at Antara	A	Mystisches Rollenspiel-Adventure																																																		
Shivers 2	B	3D-Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound																																																		
Larry 7	A	Der 7. Teil von Larrys verrückten Abenteuern																																																		
SIMULATION																																																				
Aces of the Deep	A	U-Boot Simulation im WK II																																																		
Nascar 2 + Track Pack	A	Klassische Rennsimulation																																																		
Red Baron 2	A	Der Rote Baron ist zurück																																																		
STRATEGIE																																																				
Brithright	A	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!																																																		
Civil War 2	A	Keine weiße Fahne in Sicht!																																																		
Lords of Magic	B	Der magische Nachfolger der revolutionären „Lords of the Realm“-Serie																																																		
Lords of the Realm 2	B	Mischung aus packender Eroberung und Echtzeit-Action																																																		
Lords of the Realm 2 + Siege Pack	B	Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt!																																																		
Neogenesis	A	Gründen Sie Ihre eigene Kolonie im Weltraum																																																		
Power Chess 1	A	Lauschen Sie den Worten der Dame																																																		
Police Quest Swat	B	Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden																																																		

Highlights

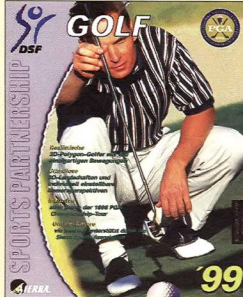
Planet Sierra



HOMEWORLD

Eine neue Dimension im Weltraumgefecht

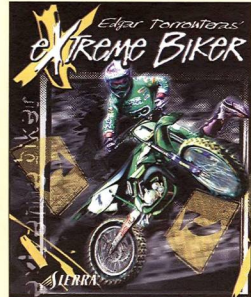
„Homeworld“ bietet Ihnen photorealistische Grafiken, atemberaubende Special-Effects, detailgenaue Raumschiffe und ein innovatives Interface. Darüber hinaus verfügt der Spieler über nie dagewesene Möglichkeiten, Echtzeit-Raumkämpfe von jedem erdenklichen Blickwinkel aus zu beobachten. „Homeworld“ kombiniert Elemente von Weltraumgefechts-, Strategie- und Action-Spielen und damit alle Vorzüge der beliebtesten Genres zu einem ganz neuen Erlebnis. Zusätzlich zu den Einzelspielermissionen verfügt „Homeworld“ über eine Multiplayer-Option für bis zu 8 Spieler.



DSF GOLF 99

Wollen Sie Ihr Handicap verbessern?

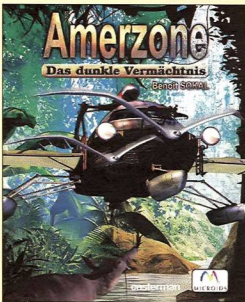
Mit der revolutionären Spiel-Engine von „DSF Golf“ wurde die Basis für die Zukunft erfolgreicher PC-Golfsimulationen geschaffen. Vor allem die innovative Schwungkontrolle auf Maus-Basis „TrueSwing™-Technologie“, die hochkarätigen, nicht-parallelen Internet-Turniere und die einzigartigen 3D-Polygon-Golfer machten „DSF Golf“ zu der wahrscheinlich realistischsten Golfsimulation auf dem Markt. „DSF Golf 99“ setzt diesen zukunftsweisenden Trend bei Computer-Golf-Simulationen fort. Erleben Sie eine der hochklassigsten Golfsimulationen mit weltbekanntesten Kursen wie Sahalee, Royal Birkdale und zahlreichen Fantasie-Kursen.



EXTREME BIKER

Motocross total verschärft!

Was ist das Extremste, das Sie je im Leben gemacht haben? Edgar Torronteras, einer der schrillsten Typen der Motocross-Szene Europas, bringt Sie an die Grenze Ihrer Vorstellungskraft - und darüber hinaus! Erleben Sie Motocross in seiner ganzen Faszination: ob Outdoor-Strecke, ob Supercross im Stadion oder völlig schräge Freestyle-Stunts: Edgar Torronteras geht an die Grenzen des Machbaren!



AMERZONE

Das dunkle Vermächtnis

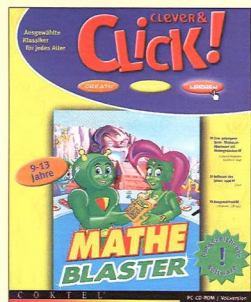
Ein vergessenes Land am Rande der Welt birgt das Geheimnis des Lebens. Der letzte Wunsch eines verstorbenen Entdeckers führt Sie in das weit entlegene Amerzone, ein fiktives Land in Mittelamerika, beherrscht von einem machtbesessenen, wahnsinnigen Diktator. Unbarmherzige Hitze, Stechmücken und Verrat verfolgen Sie auf Schritt und Tritt bei Ihrer abenteuerlichen Reise in die Tiefen des Dschungels. Spüren Sie Amerzones dunkles Geheimnis auf, und lassen Sie sich in ein packendes Abenteuer voller atemberaubender Landschaften und exotischer Kreaturen entführen.



ADDY ENGLISCH

Ein Klick und Sie sind in England

„Addy Englisch 9-10 Jahre“ bietet Grundschulkindern die Möglichkeit, spielerisch erste Schritte in einer Fremdsprache zu unternehmen. ADDY, der lustige kleine Außerirdische, macht die Kinder mit den ersten englischen Umgangsformen bekannt, und läßt sie Alltagssituationen einer typisch britischen Familie hautnah miterleben. Das Besondere an „Addy Englisch“ für die Grundschule ist ein Sprachlabor zur Übung der Aussprache und eine Karaoke-Show mit Aufnahmefunktion



CLEVER & CLICK

Mathe Blaster 4-6 Jahre

Lernen, denken, kreativ sein: Wissensdurst und Neugier kennen keine Altersgrenzen. Vom kleinen Genie bis zum großen Denker: ausgewählte Software-Klassiker aus der „Clever & Click“-Reihe bieten für jede Altersstufe genau das richtige Programm. Lehrreich, unterhaltsam und spannend. Mit Blasternaut und seinen Freunden geht Ihr Kind auf eine spannende Entdeckungsreise quer durch die Galaxie. Dabei lernt es in lustigen und motivierenden Spielen die Grundlagen der Mathematik kennen.

Best of Sierra Shop

Das Best of Sierra Pack (bestehend aus 5 Ausgaben Ihrer Wahl)

5 Ausgaben für DM 39,95 (inkl. Porto & Versand)
eine Ausgabe für DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 1 mit:
Gabriel Knight 1 - Earthsiege 1

Best of Sierra Nr. 2 mit:
King's Quest VII
The even more Incredible Machine

Best of Sierra Nr. 3 mit:
3D-Ultra Pinball: Crazy Bowling
Freddy Pharkas: Cowboy Apotheker

Best of Sierra Nr. 4 mit:
Space Quest 6
Lode Runner - The Legend Returns

Best of Sierra Nr. 5 mit:
Woodruff - Caesar 1

Best of Sierra Nr. 6 mit:
Hunter Hunted - Aces over Europe

Best of Sierra Nr. 7 mit:
3D-Ultra Pinball 2 - Casino De Luxe

Best of Sierra Nr. 8 mit:
Shivers - Laura Bow

Best of Sierra Nr. 9 mit:
Torin's Passage - NASCAR®-Racing

Best of Sierra Nr. 10 mit:
Silent Thunder - Civil War General 1

Best of Sierra Nr. 11 mit:
3D-Ultra Minigolf - Return to Kronrod (OEM)

Best of Sierra Nr. 12 mit:
Indy Car Racing II - Grand Prix Legends

Best of Sierra Nr. 13 mit:
Outpost 2 - Goblins 2

Best of Sierra Nr. 14 mit:
3D-Ultra Pinball 3 - Larry 6



Sierra Shop

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



- 1 Half-Life (Zur deutschen Version)**
 Strategie & Lösungsbuch von Steve Whitton, Sybex-Verlag
 Da bleiben keine Fragen offen und kein Allien 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 Kronor**
 Das offizielle Lösungsbuch von Prima
 je DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)
- 5 Phantasmagoria**
 Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe
 Ab Computerspiel ist Phantasmagoria längst ein Klassiker, als Buch ein
 Horrorschöcker ersten Ranges!
 DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)
- 6 Poster**
 a) StarCraft – Brood War
 b) Viper Racing
 DM 10,- (inkl. Porto & Versand)
- 7 ADDY in Europa**
 Das Hörspiel für Kinder
 Jetzt als Audio-CD oder MC! Zusammen mit Jungen und Mädchen aus
 der ganzen Welt startet ADDY eine musikalische Entdeckungstour durch
 Europa.
 CD: DM 24,80 (inkl. Porto & Versand)
 MC: DM 17,80 (inkl. Porto & Versand)

Nur so lange
 der Vorrat reicht!



Ja, ich bestelle das Best of Sierra Pack bestehend aus den Ausgaben:
 + + + + zu 39,95 DM

Ja, ich bestelle Best of Sierra Nr. zu 14,90 DM pro Stück

- 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 Kronor Strategie & Lösungsbuch x 19,95 DM = DM
 - Phantasmagoria x 9,90 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 (DM 0,24/Min)
 Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr
 018050 / Lernen
 018050 / 53 76 36 (DM 0,24/Min)
 018050 / Faxen
 018050 / 32 9 36 (DM 0,24/Min)

Pressestimmen

EDU- UND INFOTAINMENT

Photo Artist

- **Computer Bild (16/99):**
„Testergebnis: gut - Mit Photo Artist bringen Sie Ordnung in Ihre Bilder“
- **Familie & Co (9/99):**
„Einfach praktisch!“
- **Stern online (8/99):**
„Bemerkenswert(...) intuitive Bedienung...“
- **CD Info (8/99):**
„Empfehlung der Redaktion“



Clever & Click

- **Computer & Co (7/99):**
Dr. Brain 3: „Aufregendes Merk- und Geschicklichkeitsspiel für Kinder“
- **Kölnner Stadtanzeiger (29.07.99):**
Prof. TIMS verrückte Werkstatt: „Auf unterhaltsame und witzige Weise werden (...) physikalische Gesetze vermittelt“
- **Emdener Zeitung (15.06.99):**
Mathe Blaster 4-6: „Abwechslungsreiche Aufgaben (...) sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt.“



GAMES

Half-Life Oposing Force

- **PC Player Plus (9/99)**
„Wer auf Adrenalin steht, wird an diesem Titel wohl kaum vorbei kommen.“
- **GameStar (8/99)**
„Die treuen Fans, die sehnsüchtig auf die offizielle (...) Fortsetzung gewartet haben, dürfen sich freuen.“



Gabriel Knight 3

- **PC Action (3/99)**
„Gabriel Knight 3 könnte eines der spannendsten und unkonventionellsten Adventures des Jahres werden.“
- **GameStar (9/98)**
„Abenteurernaturen könnte wieder ein Knaller ins Haus stehen.“



Amerzone

- **TV Spielfilm (18/99)**
„Stimmungsvolles Rätsel-Render-Adventure in bester Myst-Tradition.“



Menschen, hört die Signale...



Die Cybriden holen zum entscheidenden Schlag gegen die Erde aus! Wenn die Menschheit noch eine Chance haben soll, dann braucht sie Leute wie Sie, die sich der feindlichen Übermacht unerschrocken entgegenstellen.

Bereiten Sie Ihren HERC akribisch auf den Einsatz vor, und machen Sie sich rasch mit Ihrem Arbeitsplatz, dem Cockpit, vertraut. Wenn Sie da hinausgehen, muß jeder Handgriff sitzen! Vor zweieinhalb Jahren, gleich in seiner ersten Auflage, stellte Best of Sierra „Earthsiege“ vor, eine rasante Mischung aus Action-, Kampf-, Strategie- und Taktikspiel, mit der die US-Spieleschmiede Dynamix einen Abstecher in das Genre der Roboter-Simulationen gewagt hatte. Nun präsentieren wir Ihnen, liebe Leser, die Fortsetzung dieses fulminanten Endzeitepos: „Earthsiege 2 - Das letzte Gefecht!“

Zur Erinnerung: Ausgangspunkt und Anlaß für den verheerenden Atomkrieg mitten im 25. Jahrhundert war das „Unternehmen Prometheus“, ein wissenschaftliches Projekt, das ursprünglich einen rein zivilen und friedlichen Hintergrund besaß: die Entwicklung und industrielle Produktion einer kybernetisch-hybriden Maschine, eines sich selbst motivierenden und eigenständig lernenden Roboters, der dem Menschen gefährliche und zeitraubende Routinearbeiten im Weltraum abnehmen sollte. Doch die Militärs erkannten schnell, daß der „Cybride“ genannte Prototyp sich wie kein zweiter für die Steuerung der ebenfalls neu entwickelten HERCULAN-Kampfmaschinen eignete, und übernahmen die Kontrolle über das ehrgeizige Projekt.

Aus dem Streit um die Rohstoffe, die für die Produktion der Cybriden notwendig war, entwickelte sich ein verheerender atomarer Schlagabtausch, an dessen Ende die Cybriden selbst, diese gelehrigen und gefühllosen Musterschüler, die Initiative übernahmen. Was nun folgte, war keine kriegerische Auseinandersetzung um Rohstoffe mehr, sondern ein erbarmungsloser Kampf Mensch gegen Maschine, der fast zur völligen Vernichtung der Menschheit geführt hätte, wenn... ja wenn es nicht ein paar wildentschlossene Widerständler gegeben hätte, die den Kampf gegen die gefühllosen Wesen aus der Retorte aufnahmen.

Wer das erste „Earthsiege“ erfolgreich durchgespielt hat, der hat an entscheidender Stelle daran mitgewirkt, die Cybriden von der Erde zu verjagen und auf den Mond zu schießen. Denn dorthin mußten die kümmerlichen Reste der einstigen Übermacht fliehen.

Nun sind die Cybriden zurückgekehrt, und sie sind stärker als je zuvor! Sie haben sich neu organisiert und bewaffnet, sind zahlenmäßig noch überlegener und gefährlicher geworden. Als Veteran des ersten „Earthsiege“ wissen Sie, was auf Sie zukommt. Machen Sie sich bereit!

Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zu „Earthsiege 1“ nichts geändert. Sie müssen mehrere, aufeinander aufbauende Missionen bestehen, bevor Sie überhaupt daran denken können, das Übel bei der Wurzel zu packen und die hybride Brut auf ihrem lunaren Stützpunkt anzugreifen. An den über 50 Missionen werden Sie jedenfalls ordentlich zu knacken haben, zumal ein augetteflter Wirtschaftsteil für den entsprechenden Pfiff sorgt: Als Pilot eines HERCs können Sie den Metall- und Elektroschrott, der am Ende jeder Mission tonnenweise auf dem Schlachtfeld liegt, auf sammeln und zum Bau neuer Waffen und HERCs verwenden. So kommen Sie schneller und billiger ans Ziel. Die Grafik zeigt sich in „Earthsiege 2“ stark verbessert:

feinste 3D-SVGA-Grafiken, detailliert dargestellte HERCs und wunderschöne Abschüsse und Explosionen machen „Das letzte Gefecht“ auch für Ästhetiker zum optischen Erlebnis. Zudem haben sich die Entwickler von Dynamix noch ein für das Roboter-Simulations-Genre bis dahin einzigartiges Feature ausgedacht: einen fliegenden HERC! „Razor“ heißt die neueste Errungenschaft der HERCULAN-Familie, und sie schlägt - eine entsprechende Handhabung vorausgesetzt - herbe Schneisen in die Cybriden-Bestände.

Der Spieler hat die Wahl, ob er zunächst lieber ein paar Trainings-einsätze fährt (es gibt ja nicht nur „Earthsiege“-Veteranen auf der Welt) oder, ob er im Kampagnenmodus auf Cybridenhatz gehen möchte, während die Ungeduldigen unter Umständen den Aktionsmodus vorziehen, um sich erst einmal warm zu schießen.

Wie auch immer Sie sich entscheiden, „Earthsiege 2 - Das letzte Gefecht“ garantiert spannende Unterhaltung bis zum Schluß und ist genau das richtige Kontrastprogramm zu „CAESAR II“ - für alle, die nach langen Stunden des Regens und Pflegens endlich wieder mal zünftig einreißen möchten, ohne gleich die Feuerwehr rufen zu müssen.



Erste Manöver

So steuern Sie Ihren HERC sicher durch die ersten Abenteuer.

Die spannendste Variante in „Earthsiege 2“ ist sicherlich ein vollständiges Spiel. Bei dieser Variante haben Sie eine Reihe von Einsätzen zu bestehen, sogenannte Feldzüge, die alle aufeinander aufbauen: Ihre Leistungen beim ersten Einsatz haben also Einfluß auf die Bedingungen während des zweiten und so fort. Zwischen den Einsätzen erreichen Sie den Stützpunkt-Bildschirm Ihrer Basis, auf dem Sie die Schäden an Ihren Fahrzeugen reparieren, aus den mitgebrachten Einzelteilen neue HERCs bauen oder Ihr Waffenarsenal aus- oder umbauen können.



Nach der Einsatzbesprechung für den neuen Einsatz sind Sie in der Lage, Ihre Besatzung gegen eine andere auszutauschen bzw. Ihre Waffensysteme auf die Erfordernisse der neuen Aufgabe abzustimmen. Zudem sollten Sie nach dem erfolgreichen Abschluß jeder Mission Ihren Spielstand abspeichern, damit Sie im Falle einer Niederlage (das kommt schließlich in den besten Familien vor) nicht wieder am Nullpunkt anfangen müssen. Sind Sie in einem der hitzigen Duelle zweiter Sieger geblieben, dann klicken Sie auf die Option „Wiederherstellen“. Die gibt Ihnen die Chance, das Szenario neu zu spielen – als wäre nichts geschehen. Sollte Ihnen beim nächsten Versuch wieder etwas schief gehen, werfen Sie doch mal einen Blick auf die Informationen, die sich hinter dem Stichwort „Taktik“ verbergen – gerade für Neulinge ein unverzichtbares Hilfsmittel.

Allgemeine Grundlagen der HERC-Steuerung

Ein HERC ist ein komplexes Kampffahrzeug, das von weitem wie ein gepanzerter Vogel Strauß wirkt. Um die altbekannten Schwächen des Panzers im Gelände zu vermeiden, haben die modernen Techniker diesmal konsequent auf Ketten oder Radantrieb verzichtet. Der HERC läuft statt dessen auf zwei mechanischen Beinen, mit deren Hilfe er nahezu alle Hindernisse überwinden kann. Der Nachteil: Aufgrund seiner komplexen Steuerung können nur erfahrene Piloten seine Möglichkeiten voll ausschöpfen.

Der Hauptkörper eines HERC beherbergt die Energiequelle und das Antriebssystem und läßt sich über die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock (bei ausgeschaltetem Num-Lock) oder den Joystick steuern. Der Pilot sitzt in seinem Cockpit im Turm, der sich unabhängig vom restlichen Körper frei bewegen bzw. steuern läßt (Pfeiltasten in die entsprechende Richtung).

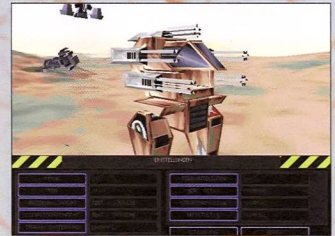
So zielen Sie richtig



Was helfen Ihnen akribisch konfigurierte Waffensysteme, wenn Sie mit der teuren Munition die letzten Tauben ausrotten, den feindlichen HERC aber unversehrt lassen? Machen Sie sich also mit den verschiedenen Zielmöglichkeiten vertraut und überprüfen Sie, mit welcher Variante Sie am besten zurechtkommen.

Beim manuellen Zielen bringen Sie Ihren HERC in die richtige Position, d.h. Sie richten die Maschine auf das Ziel aus, bevor Sie feuern. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie den gesamten HERC oder nur den Turm bewegen möchten. Mit der Zielauswahl richten Sie die Ortungssysteme des HERC auf mögliche Ziele aus, die in Reichweite liegen. Drücken Sie die <Eingabe>-Taste, um ein Ziel auszuwählen, das daraufhin von einem Zielkästchen umgeben ist. Auf dem Radarschirm, den Sie mit F4 öffnen können, ist das gewählte Ziel nun gelb markiert. Mit F5 erhalten Sie eine kurze Zielinformation. Durch wiederholtes Drücken der <Eingabe>-Taste lassen sich auch mehrere Ziele auswählen. Bei aktivierter automatischer Zielverfolgung (ATT =

automatic target tracking) bewegt sich der Turm Ihres HERC, sobald Sie ein neues Ziel erfaßt haben. Nun wird die Zielentfernung automatisch an die Feuerkontrolle weitergeleitet – ggf. festgelegte Feuerketten werden erst aktiv, wenn sich das Ziel in Reichweite befindet. Mit dem aktiven Radar vergrößern Sie die Entfernung, in der Sie Ziele orten bzw. auswählen können. Aktiver Radar wird darüber hinaus auch für radargelenkte Raketen benötigt. Gerade in Gefechten mit hohen feindlichen Kräften ist die automatische Zielverfolgung (Taste T) von großem Nutzen, doch der hat seinen Preis: Die ATT ist stets auf die Mitte des Ziels ausgerichtet, und richtet so unter Ihren Feinden große Zerstörungen an. Die Wracks haben jedoch nur noch einen äußerst geringen Restwert – das reicht gerade mal für eine neue Konservendose, aber nicht mehr für einen neuen HERC. Wer so viel Material wie möglich erbeuten möchte, der sollte ATT nur gemeinsam mit der Zielkapsel verwenden, um auf die Beine seiner Kontrahenten zu schießen. Wird ein Ziel mit ATT verfolgt, drücken Sie die <Tab>-Taste, um auf bestimmte Einzelteile Ihres Gegners zu feuern.



Fingerspitzengefühl



Bei der Vielzahl an Tastaturbefehlen kann es zu Beginn schon mal zu Fehlzündungen kommen. Dumm nur, daß Cybriden menschliches Fehlverhalten eskalt bestrafen.

Prägen Sie sich die Befehle also gut ein – Sie können jeden einzelnen gut gebrauchen. Sollten Ihnen gewisse Belegungen aber nicht in den Kram passen, weil Sie an andere Tasten gewöhnt sind und nun Gichtattacken drohen, dann können Sie die meisten Kommandos über die Funktionstaste F12 wieder ändern.

MENÜS Abbruch	Esc
Weiter/Zurück	Tab
Auswählen	↵
Letzter/Nächster Gegenstand	↑ ↓
COCKPIT HERC-Joysticksteuerung Herc-Steuerung, Drosselventil	
Turmsteuerung	← → oder I/M oder J/K
HERC-Steuerung mit Zahlenfeld Herc-Steuerung	← →
Herc-Drosselventil	↑ ↓
Turmsteuerung	I/M bzw. J/K
Razor-Ruder	J/K
Turm zentrieren	←
Körper zentrieren	#
Sicht nach links	F9
Sicht nach rechts	F10
Cockpit/HDD-Perspektive	Esc
EXTERNE SICHT Externe/Interne Sicht	V
Sichtkontrolle/Herc-Steuerung	↵
Nächsten HERC ansehen	N
WAFFEN Aktive Waffe auslösen	Leertaste
Ziel anwählen	↵
Nächstes Ziel	Ä
Automatische Zielverfolgung an/aus	T
ATT-Zielen mit Zielkapsel	Tab

Waffe wählen	1...9
Nächste/vorhergehende Waffe	W bzw. Alt + W
Gewählte Waffe verbinden (wenn mögl.)	L
Waffe in Folge einbinden/entfernen	Alt + 1...9
Nächste/vorangegangene Kette	^
Radarmodus umschalten	R
Suchreichweite einstellen	Alt + R
Heckschild verstärken	Ü
Bugschild verstärken	+
ANZEIGEN HERC-Status	F1
Blitzbefehle	F2
Geländekarte	F3
Radar	F4
Zielstatus	F5
Raketenkamera	F6
HDD-Befehlsanzeige	F7
HDD-Detaillierte Statusanzeige	F8
BLITZFUNK Gewählte Nachrichten senden	Alt + ↵
Letzte/Nächste Nachricht	: oder :
Mein Ziel angreifen	A
Mein Ziel ignorieren	G
Helfen Sie mir	H
Kommen Sie zu mir	O
Suchen/Emcon	C E
Feuer frei/Feuer einstellen	F

Nachricht senden	X
BEFEHLSANZEIGE Befehlsanzeige HDD öffnen	F7
Karte bewegen	← →
Karte vergrößern/verkleinern	+ oder -
Pilot wählen	1...3
Vorhergehende/Nächste Nachricht	: oder :
Einheit wählen	Tab
Kampf abbrechen	D
Feind angreifen	A
Position verteidigen	F
Planquadrat patrouillieren	T
Planquadrat ansteuern	G
Kommen Sie zu mir	O
Nach Feinden suchen	C
Emcon	E
Senden	X
Abbruch	←
SCHADENSANZEIGE Schadensanzeige HDD öffnen	F8
HERC wählen	← →
Struktur	S
Intern	I
Waffen	W
VERSCHIEDENES Online-Handbuch	?
Pause	P
Einsatzbefehle lesen	F11
Einsatz abbrechen	Q
Einstellungen	F12
Zurück zu Windows	Strg + Q

Der Anfang vom Ende



Das Hauptmenü

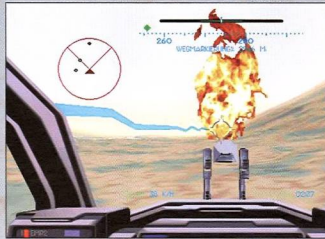
Nach erfolgreicher Installation erscheint wie immer zunächst das Hauptmenü. Und wie immer werden wir etwas genauer darauf eingehen. Und Sie überlegen sich schon mal, was Sie jetzt machen wollen.



Ein Quickie für zwischendurch

-Schnellstart

Hier können Sie ohne viel Federlesens sofort in das Spiel einsteigen, ohne Ihren HERC aufwendig konfigurieren zu müssen. Wer also völlig unverbindlich erst einmal ein paar Cybriden auf den Mond jagen möchte, hier kann er's gerne tun. Die Karriere spielt keine Rolle, Bewaffnung und Einsatzziel sind völlig zufällig, der Schwierigkeitsgrad steht automatisch auf „Einfach“ (das können Sie ändern) und die Munition ist unbegrenzt. Wissen Sie, wo der Feuerknopf sitzt? Prima, dann tun Sie sich keinen Zwang an!



Starten Sie einen Feldzug gegen die Cybriden

-Neues Spiel

Mit einem Klick auf diese Option beginnen Sie ein vollständiges Spiel, d.h. eine Reihe von Einsätzen und Feldzügen, die alle miteinander verbunden sind. Jede einzelne Ihrer Aktionen kann bei späteren Einsätzen noch einmal von Bedeutung sein. Hier können Sie neue HERCs oder neue Waffen bauen und revolutionäre Technologien entwickeln, um den zahlenmäßig und technologisch überlegenen Cybriden in geheimen Kommandounternehmen (Widerstandsnest verlassen, Cybriden überraschen und dann schnell wieder zur Basis zurückkehren) das Wasser abzugraben. Klicken Sie zunächst auf „PILOTENNAME“.



geben Sie Ihrem Alter Ego für die Dauer des Feldzugs einen Namen. Danach stellen Sie unter „SCHWIERIGKEIT“ den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein – von „EINFACH“ bis „ELITE“ ist alles dabei. In der „ELITE“-Stufe, das sagen wir Ihnen gleich, geht es kernig zur Sache, sowohl was die Anzahl der Feinde als auch deren Können betrifft. Besser, Sie halten als Anfänger erst mal den Ball flach. Doch selbst Anfänger kommen um die Erkenntnis nicht herum, daß die Einsätze im Laufe des Spiels immer kniffliger werden. Wenn Sie alles geregelt haben, klicken Sie auf „ANNEHMEN“ und lassen sich von Ihrem Vorgesetzten die allgemeine Lage und Ihre spezielle Aufgabe mitteilen. Nach der Besprechung landen Sie immer auf dem Stützpunkt-Bildschirm, wo Sie Ihr Geschwader für den Einsatz fitmachen sollten, wenn Sie Ihren Auftrag wunschgemäß erledigen wollen.

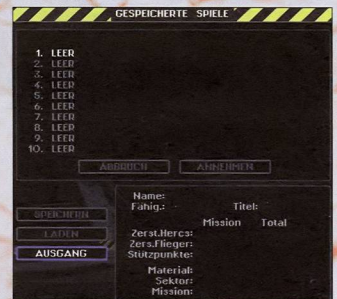
Falls Ihnen mal was dazwischenkommt

-Spiel fortsetzen

Wenn Sie ein Spiel fortsetzen möchten, das Sie aus irgendwelchen Gründen kurzfristig unterbrechen oder verlassen mußten, klicken Sie auf diese Option. Ihre Fortschritte aus allen bisherigen vollständigen Einsätzen werden gespeichert, so daß Sie auch Tage später noch an dem Punkt wieder ansetzen können, wo Sie zuvor aufgehört haben. Verwechseln Sie diese Option aber nicht mit einer Sicherheitskopie Ihres Spiels. Sie sollten Ihr Spiel nach jedem erfolgreichen Einsatz abspeichern, damit Sie Ihr Spiel auch dann noch laden können, wenn Ihr Pilot im Kampf getötet wurde. Tun Sie das nicht, erscheint der Pilot in der Statistik als „Killed in Action“, und Sie dürfen von vorn anfangen.

Gespeicherte Spielstände aufrufen mit

-Speichern/Laden



Mit der Option „Speichern/Laden“ können Sie vom Hauptmenü aus die Liste der gespeicherten Spiele einsehen oder den Karrierestatus Ihres Piloten überprüfen. Speichern Sie Ihren Spielfortschritt ab, indem Sie eine freie Stelle in der Liste auswählen und dann auf „Speichern“ klicken. Geben Sie nun einen Namen für das Spiel an, und klicken Sie danach auf „Annehmen“. Ist keine Stelle mehr frei, müssen Sie einen anderen Spielstand überschreiben. Wenn Sie ein älteres Spiel wiederaufnehmen möchten, klicken Sie zunächst auf „LADEN“ und dann auf den Spielstand. Wie alt ein Spiel ist, erkennen Sie am Statusfenster unten rechts, wo Name, Dienstgrad, Zahl der Abschlüsse, erbeutetes Material und der aktuelle Einsatz des Piloten aufgeführt sind. Ein Klick auf „AUSGANG“, und Sie kehren zum Hauptmenü bzw. Stützpunkt-Bildschirm zurück.

Earthsiege 2



Das Licht am Ende des Tunnels

-Online-Handbuch

Hier können Sie alle das nachlesen, was Best Of Sierra aus Platzgründen gar nicht oder nur kursorisch behandelt hat.

Die HERC-Fahr- und Feuerschule -Übungseinsatz



Es ist kein Zeichen von Schwäche, wenn Sie zunächst einmal ein paar Ausbildungseinsätze buchen. Die ersten Lektionen beschäftigen sich mit der Steuerung, sowie den Waffen- und Verteidigungssystemen. Erst zunehmende Feindberührungen sind zunächst noch nicht vorgesehen. Suchen Sie sich zunächst den gewünschten Einsatz aus (linke Spalte), und legen Sie danach die Schwierigkeitsstufe sowie die Einsatzbedingungen fest.

- **SCHADEN**
Wollen Sie Ihren HERC unverwundbar oder haben Sie es lieber etwas realistischer?
- **MUNITION**
Entscheiden Sie sich für einen begrenzten oder unbegrenzten Munitionsvorrat? Im späteren Spiel können Sie von unbegrenzter Munition nur träumen.
- **SCHWIERIGKEIT**
Fünf Stufen stehen zur Wahl: Anfänger, Grün, Normal, Veteran oder Elite.
- **TAGESZEIT**
Morgengruß verleihen ihren Einsatz vielleicht lieber in die Nacht...
- **HERC-TYP**
Entscheiden Sie sich für einen HERC Ihrer Wahl. Im Training werden sie noch automatisch bewaffnet, später wird das zu Ihren vornehmsten Aufgaben gehören.

Alles geregelt? Dann klicken Sie auf „EINSATZ BEGINNEN“, und Sie landen sofort im Cockpit Ihres HERCs.



Faites vos jeux! -Das Einstellungsmenü



Auf dem Einstellungsbildschirm können Sie die verschiedensten Spieleinstellungen nach Belieben ändern.

- **MUSIK**
Wenn die Musikuntertermalung sauer aufstößt, der kann sie hier abstellen.
- **TON**
Sollten Ihnen die Feuersalven zu sehr aufs zarte Gemüt schlagen, dann genügt ein Klick auf diese Option, um alle Soundeffekte zum Schweigen zu bringen.
- **SPIELAUFLÖSUNG**
Je höher die Spielauflösung, desto härter muß Ihr Rechner arbeiten. Und je mehr der Computer zu tun hat, desto langsamer wird das Spiel. Wenn Sie das Spiel beschleunigen wollen, dann schalten Sie einfach von High Res (640x480) auf Low Res (320x240).
- **REPARATURMÖGLICHKEITEN**
Wenn Sie im Verlaufe Ihrer Einsätze nicht genügend Bergungsmaterial gesammelt haben, kann es zu Engpässen bei den an-

fallenden Reparaturarbeiten kommen. Treffen Sie also frühzeitig Ihre Entscheidung, wie Ihre HERCs gewartet werden sollen.

- **AUTOREPARATUR**
In diesem Fall entscheidet das Spiel, welche HERCs repariert werden und welche nicht.
- **MANUELLE REPARATUR „MEIN HERC“**
Sie entscheiden selbst, wie Ihr HERC gewartet wird. Der Rest geht Sie nichts an, das erledigt der Rechner.
- **MANUELLE REPARATUR ALLE HERCS**
Sie wollen sich nicht von irgendwelchen Platinen vorschreiben lassen, wen, wie und was Sie reparieren möchten? Recht haben Sie! Mit dieser Option behalten Sie sich selbst alle Entscheidungen vor.
- **WAFFENBAU**
In Ihrem Arsenal können Waffen hergestellt werden. Die Option „Waffenbau“ legt fest, wie das zu geschehen hat.
- **AUTOBAU**
Das bedeutet nicht, daß Sie hier Ihre kleine eigene PKW-Produktion aufziehen dürfen, sondern nur, daß Sie die Entscheidung, welche Waffen gebaut werden sollen, Ihrem allwissenden Rechner überlassen.
- **MANUELLER BAU**
Mit dieser Option teilen Sie Ihrem Computer mit, daß Sie die Entscheidung lieber selbst treffen.
- **ABBRUCH**
Besonders für wankelmütige Naturen geeignete Option, mit der Sie alle Änderungen wieder rückgängig machen und zum Hauptmenü zurückkehren können.
- **ANNEHMEN**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre Änderungen zu bestätigen und wirksam werden zu lassen. Danach geht es zurück zum Hauptmenü.

Nach dem Gefecht ist vor dem Gefecht

Der Stützpunktbildschirm

Der Stützpunkt-Bildschirm ist Ihre erste Anlaufstelle, wenn Sie lorbeerumkränzt oder humpelnd aus dem Gefecht nach Hause kommen. Hier werden die Schäden an Ihren HERCs dokumentiert und repariert, hier holen Sie sich Ihren nächsten Auftrag ab, wechseln ggf. die Piloten Ihres Geschwaders aus, frischen Ihre Munitionsvorräte auf oder nehmen Änderungen an der Bewaffnung vor. Mit anderen Worten: Mehr als diesen Bildschirm kriegen Sie von Ihrem Stützpunkt nicht zu sehen. Eine Kantine mit Kaffee und Schnitzchen ist nicht vorgesehen. Die Optionen lauten im Einzelnen:

Hauptmenü

Über diese Schaltfläche kehren Sie zum Hauptmenü zurück, um ein neues Spiel anzufangen oder um das alte zu beenden.

Speichern

Die Option „Laden/Speichern“ des Hauptmenüs können Sie auch über den Stützpunktbildschirm aufrufen, um Ihre Spielfortschritte zu speichern, ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden oder bloß den aktuellen Kampfkord Ihres Piloten zu überprüfen.

Waffen



Der Waffenbildschirm besteht aus drei Teilen: Auf der linken Seite ist der HERC zu sehen, den Sie aus dem darunterliegenden Inventar, einer Auflistung Ihres Geschwaders, ausgewählt haben. Oben rechts erkennen Sie die Abbildung des ausgewählten Waffensystems und unten rechts finden Sie das sogenannte Waffenarsenal, eine Übersicht über Anzahl und Art aller zur Verfügung stehenden Waffensysteme. Es liegt an Ihnen, ob Sie die Waffen gleichmäßig über Ihr Geschwader verteilen wollen, oder ob Sie Ihren einzelnen Flügelluten unterschiedliche Waffen zuweisen möchten (z.B. wenn Ihre Leute bei einem koordinierten Angriff verschiedene Aufgaben erfüllen sollen).

Um einen HERC zu bewaffnen, wählen Sie den gewünschten Typ aus der Inventarliste, und entscheiden Sie sich dann bei jedem Befestigungspunkt für eine Waffe Ihrer Wahl (zunächst auf die Pfeilsymbole neben der Option „Befestigung“ klicken und dann auf die entsprechende Waffe).

Reparatur



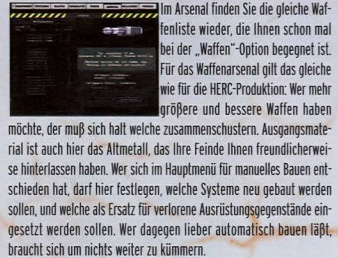
Um HERCs reparieren (oder bauen) zu können, benötigen Sie möglichst viel Bergungsmaterial, das Ihnen nur Ihre verbliebenen Feinde liefern können, denn es wird aus den zerlegten Einzelteilen Ihrer besiegten Gegner gewonnen. Sollte das Material nicht ausreichen, müssen Sie Prioritäten setzen: Welcher HERC muß unbedingt repariert werden, und welcher kann womöglich noch ein bis zwei Einsätze warten? Denken Sie aber immer daran, daß beschädigte Systeme nur schlecht bzw. gar nicht funktionieren. Wer zu lange mit einer Reparatur wartet, riskiert einen Totalverlust und auf lange Sicht die eigene Niederlage.

Bauen



Wenn Sie bessere HERCs haben wollen, als die, die Ihnen zur Verfügung stehen, müssen Sie notgedrungen selbst Hand anlegen und sich welche bauen. Erledigen Sie so viele Cybriden wie möglich, um an den unverzichtbaren Rohstoff für neue HERCs zu kommen, das Bergungsmaterial. Maximal acht HERCs passen in Ihr Geschwader - wer schon so viele besitzt, der muß eben einen alten verschrotten, wenn ihm der Sinn nach einem neuen Modell steht. Klicken Sie in der Inventarliste auf ein leeres Feld, wählen Sie dann eines der angebotenen Modelle, und klicken Sie dann auf „Bauen“, um das erforderliche Material zuzuteilen. Wenn es sich um ein besonders schweres Exemplar handelt, kann sich der Bau schon mal über ein paar Einsätze erstrecken.

Arsenal



Im Arsenal finden Sie die gleiche Waffentaste wieder, die Ihnen schon mal bei der „Waffen“-Option begegnet ist. Für das Waffenarsenal gilt das gleiche wie für die HERC-Produktion: Wer mehr größere und bessere Waffen haben möchte, der muß sich halt welche zusammenschustern. Ausgangsmaterial ist auch hier das Altmittel, das Ihre Feinde Ihnen freundlicherweise hinterlassen haben. Wer sich im Hauptmenü für manuelles Bauen entschieden hat, darf hier festlegen, welche Systeme neu gebaut werden sollen, und welche als Ersatz für verlorene Ausrüstungsgegenstände eingesetzt werden sollen. Wer dagegen lieber automatisch bauen läßt, braucht sich um nichts weiter zu kümmern.

Besatzung



Hier können Sie sich das Personal für Ihr Geschwader zusammenstellen. Wählen Sie einen beliebigen Piloten für den nächsten Einsatz aus, und weisen Sie ihm einen HERC zu. Bei schweren Einsätzen sollten Sie den besten HERC für den erfahrensten Piloten reservieren.

Mission



Klicken Sie auf diese Option, um an der Einsatzbesprechung für Ihren nächsten Auftrag teilzunehmen. General Gierling teilt Ihnen in gewohnt knapper Form mit, was Sie zu tun und was Sie zu lassen haben. Von der Kenntnis der Einsatzziele hängt vor allem die Bewaffnung Ihrer HERCs ab. Hören Sie sich also erst einmal an, was der General zu sagen hat, bevor Sie den Waffenbildschirm aufrufen. Am Ende eines jeden Einsatzes findet zudem eine Nachbesprechung statt, in der Ihr Vorgesetzter Ihre gezeigten Leistungen entsprechend zu würdigen weiß.

Die Cockpitsteuerung



Eine kleine Arbeitsplatzbeschreibung

Nun sind Sie am Ziel Ihrer Träume! Sie sitzen zum ersten Mal im Cockpit Ihres HERC und gleich geht der erste große Tanz los. Doch zuvor wollen wir Sie auf ein paar Kleinigkeiten aufmerksam machen, die Ihnen das Überleben ungeheuer erleichtern können.

Cockpitsicht



Es gibt vier verschiedene Perspektiven, die Sie einzeln anwählen können: Mit **F9** blicken Sie nach links, mit **F10** schauen Sie nach rechts, **F7** öffnet das „Heads-Down Display“ (HDD) und mit **<Esc>** kehren Sie zur Normalansicht, dem „Heads-Up Display“ (HUD) zurück.

Heads-Up Display (HUD)

Die hellblaue waagerechte Anzeige am oberen Rand des HUD ist die **Kursanzeige**, an der Sie Ihren Kurs (in Grad) ablesen können (0 Grad ist Norden, 90 Grad ist Osten, 180 Grad ist Süden und 270 Grad ist Westen). Verwechseln Sie den Kurs aber nicht mit der Blickrichtung! Die grüne Raute oberhalb der Kursanzeige ist die **Wegpunktanzeige**. Sie gibt die Richtung an, in die Sie laufen müssen, um den nächsten Wegpunkt zu erreichen. Welche Funktion das **Fadenkreuz** in der Bildschirmmitte hat, müssen wir Ihnen hoffentlich nicht gesondert erklären. Der grüne Balken am oberen Bildschirmrand stellt die **Neigung** Ihres Turms dar. Liegt er genau in der Mitte, zeigt der Turm exakt nach vorn. Mit den Tasten „J“ und „K“ können Sie die Neigung in 75-Grad-Schritten verändern. Haben Sie ein Ziel ausgewählt, wird dieses von einem Rahmen umgeben, dem sogenannten **Zielkästchen**. Bei den meisten Waffen ist es grün, nur wenn Sie für eine Lenkramete aktives Radar benutzen, erscheint das Kästchen in Rot. Mit der „automatischen Zielverfolgung“ (ATT) bleiben Ihre Waffen immer auf das momentan ausgewählte Ziel gerichtet und zwar so lange, bis Sie manuell ein neues Ziel vorgeben. Wandern Sie sich im übrigen nicht, wenn Sie im Razor, Ihrem Flug-HERC, vergeblich nach der ATT fahnden: Sie würde die Flugnavigation empfindlich stören.

Die Konsole

Die Konsole beinhaltet (je nach Modell in unterschiedlicher Anordnung) eine Ereignisanzeige, eine Schildanzeige (die Schilde können ggf. durch eine Schildkapsel verstärkt werden), die Feuerketten, eine Bereitschaftsanzeige, die momentane Waffe, den Waffenstatus, die Waffenverbindung, das Drosselventil und den Hauptenergiepool.

Multifunktionsanzeige (MFD)

F1	STATUS	AUSWAHL
F2	ID:	
F3	SIE	
F4	STATUS:	
F5	100%	
F6		
F1	BLITZFUNK	SENDEN
F2	MEIN ZIEL ANGREIFEN	
F3	MEIN ZIEL IGNORIEREN	
F4	HELFE SIE MIR!	
F5	KOMMEN SIE ZU MIR	
F6	NACH FEINDEN SUCHE	
	FEUER FREI	

Mit **F1** können Sie sich über den eigenen Status informieren (z.B. während eines Gefechts), mit **F2** aktivieren Sie den Blitzfunk, mit dessen Hilfe Sie verschiedene Nachrichten absetzen können. **F3** ruft die Navigationskarte auf, **F4** öffnet den Radarbildschirm, **F5** gibt Informationen über Ihre Ziele und **F6** aktiviert die Raketenkamera, mit der Sie den Flug einer abgefeuerten Rakete überwachen können.

Heads-Down Display (HDD)



Sie haben drei verschiedene Möglichkeiten, das HDD aufzurufen: Aktivieren Sie mit **F7** die **Befehlsanzeige** bzw. mit **F8** die **detaillierte Schadenanzeige**, klicken Sie mit der Maus an den unteren Bildschirmrand des Cockpits oder bewegen Sie den Joystick nach unten. Mit **<Esc>** kehren Sie zur normalen Cockpitperspektive zurück. Mit der Befehlsanzeige haben Sie die Möglichkeit, einzelnen Piloten Ihres Geschwaders Nachrichten zukommen zu lassen bzw. Befehle zu erteilen. Die detaillierte Schadenanzeige (**F8**) bietet einen Überblick über alle Systeme und listet alle Schäden auf, die Sie erlitten haben (oder gerade erleiden). Blättern Sie mit den Pfeiltasten zwischen den einzelnen Kategorien Struktur, interne Systeme und Waffen hin und her.



Panikmache



Was Sie tun müssen, um unter den Cybriden Angst und Schrecken zu verbreiten.

Wer nur darauf aus ist, den nächsten Einsatz zu überleben, für den ist spätestens nach dem dritten oder vierten Einsatz das Heldenleben zu Ende. Um ein guter Pilot zu werden, reicht es nicht, nur auf den Feuerknopf zu drücken. Sie müssen schon ein gewisses taktisches Gespür mitbringen und die Eigenschaften der HERCs genau kennen.



Sparen Sie Energie
Die Energiereserven eines HERC sind begrenzt. Die Schilde und manche Waffen sind regelrechte Energiefresser. Gönnen Sie sich zwischen zwei Gefechten eine kleine Pause, um Ihre Schilde wieder aufzuladen, und schicken Sie bei kleineren Geplänkeln Ihre Flügelmänner ins Gefecht. Die sollen gefälligst was tun für ihr Geld.

HERC-Ballett

– die eingesprungene Rückwärtswende

Besonders wendige Cybriden versuchen häufig, Sie in der Flanke zu umgehen und von hinten anzugreifen. Für eine sofortige Wende ist Ihr HERC aber zu schwerfällig. Um den Cybriden trotzdem heimzuleuchten, können Sie eine Rückwärtswende durchführen, indem Sie den Rückwärtsgang einlegen und sich in die dem feindlichen HERC entgegengesetzte Richtung drehen. Dann ist der Versuch, Ihnen in den Rücken zu fallen, gescheitert und bei den sonst so gefühllos kalten Cybriden keimt erste Panik auf.



Mischen Sie Ihre Waffen gut durch

Ihre Waffen sollten wie eine gute Mahlzeit sein – eine ausgewogene Mischung sorgt für Wohlbehagen in Ihrem Cockpit und für massives Sodbrennen beim Gegner. Vertrauen Sie nie auf ein einzelnes Waffensystem, sondern stellen Sie sich ein richtiges Menü aus Projekttil- und Energiewaffen zusammen – Laser, ELF oder EMP knacken Schilde besser als Raketen, die Sie erst einsetzen sollten, wenn die Schilde des Gegners bereits erste Ausfallerscheinungen zeigen.

Nadelstiche aus der Luft

– die Besonderheiten des Razor

Vertrauen Sie bei der Bewaffnung des Razor auf die durchschlagende Wirkung der mit 24 ARH-Raketen bestückten Raketenwerfer – um der höheren Zielgenauigkeit willen. Wenn Sie es mit Cybriden zu tun haben, sind verbundene Plasma-Raketen an den Tragflächen empfehlenswert. Feuern Sie diese Raketen ruhig von einem Punkt aus ab, der etwas außerhalb der Maximalreichweite liegt. Aufgrund der hohen Angriffsgeschwindigkeit des Razor treffen die Plasma-Raketen dennoch ins Ziel – auch wenn Sie auf den Zielverhalt verzichten müssen. Für Depressionen unter den Cybriden sorgen darüber hinaus zwei 100-Laser sowie jeweils eine ECM- und eine Schildkapal.

Viel Bein, viel Ehr

– zielen Sie auf die empfindlichen Teile

Zielen Sie im Kampf gegen die Cybriden immer auf die Beine – das macht sie kampfunfähig und beschert Ihnen jede Menge Bergungsmaterial. Laser und Kanonen sind für derartige Aufgaben besonders geeignet. Die Plasma-Kanonen richten dagegen zu große Schäden an – wer damit erbarmungslos auf den Rumpf seines Gegners einballert, der erbt kaum mehr als einen Haufen Schrott, der nicht mehr zu verwerten ist.

Flügelmänner II

– Raus aus der Schußlinie Ihres Geschwaders

Die Jungs, die Sie bei jedem Einsatz mit im Schlepptau haben, brauchen zuweilen eine Brille. Schrauben Sie Ihren Flügelleuten also nie flächendeckende Waffen an die Tragflächen – Sie könnten der Leidtragende sein! Die Herrschaften feuern auf alles, was in ihrem Schußfeld liegt, und wenn's der eigene Chef ist!

Flügelmänner II

– Obacht in geschlossenen Räumen!

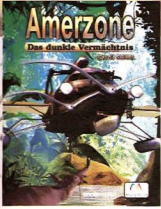
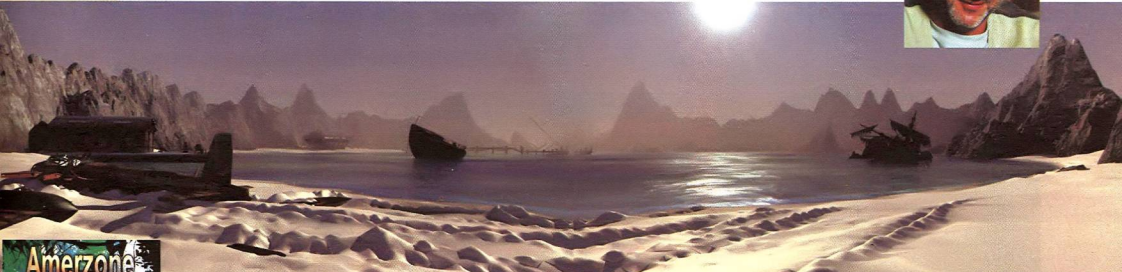
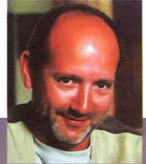
Daß Ihre Flügelleute auf alles schießen, was da krecht und fluecht, wissen Sie nun. Doch damit nicht genug! Sie legen auch alle Gebäude in Schutt und Asche, die Sie eigentlich noch gut gebrauchen können (sei es zum Herunterladen bestimmter Nachrichten, sei es als spätere Basis). Wenn Ihre Leute sich in der Nähe von Gebäuden aufhalten, geben Sie ihnen nur eng umrissene Aufträge. Sobald die erledigt sind, reicht es völlig, wenn die Damen und Herren sich in der Kunst der Selbstverteidigung üben. Da können sie wenigstens keinen Flurschaden anrichten! Bestes Beispiel dafür ist der erste Einsatz im Luna-Sektor. Schalten Sie hier lediglich die Geschütztürme aus, sonst können Sie mit der eroberten Basis später nichts mehr anfangen.

Weitere wichtige Informationen, etwa über die einzelnen Waffen oder die verschiedenen Gebäudearten, finden Sie im Online-Handbuch, das Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit aufrufen können – sogar mitten im härtesten Gefecht (in diesem Fall sollten Sie u.U. vielleicht die Pausentaste drücken). Uns bleibt nichts anderes übrig, als Ihnen und Ihrer Crew viel Erfolg zu wünschen. Die Welt zählt auf Sie!



Interview mit Benoit Sokal

dem Erfinder, Zeichner und Storydesigner von „Amerzone - Das dunkle Vermächtnis“



ement dans le cratère, pu
nt, avec la chaleur du feu

BO: Benoit Sokal ist 45 Jahre alt und lebt mit seiner Frau und zwei Kindern in Reims, in der französischen Champagne. In seiner Heimat hat er sich schon lange mit seinen Comic-Alben um Inspektor Canardo einen Namen gemacht. Ins Deutsche wurden bislang 10 Comics übersetzt und werden hierzulande von Carlsen verlegt.

BO: Ist die Legende von den Weißen Vögeln eine Erfindung von Ihnen, oder existiert Sie wirklich in alten indischen Geschichten?
Benoit Sokal: Die Legende von den Weißen Vögeln ist eine Eigenkreation. Ich habe irgendwann einmal einige Zeichnungen in einem Buch entdeckt, die mich zu dieser Geschichte inspiriert haben, aber die Inhalte entspringen meiner Phantasie.

BO: Wie sind Sie als eingeleiteter Comic-Zeichner zu einem PC-Adventure gekommen?

Benoit Sokal: Meinen ersten Kontakt mit PC-Spielen hatte ich durch das Spielen von „Myst“, was mir sehr viel Spaß gemacht und mich inspiriert hat, ein Computerspiel einmal selbst zu entwickeln. Als die Computer immer mehr auch in das Berufsleben vorzudringen begannen, war die Comicbranche zunächst irritiert, und man hatte Angst, daß Comics jetzt generell nur noch digital gezeichnet werden würden, aber ich habe eigentlich schon verhältnismäßig früh damit begonnen, Comics auf dem Rechner zu kolorieren. Mittlerweile machen fast alle erfolgreichen Comiczeichner auch CD-ROMs.

Schwierig war dann eigentlich nur, den geeigneten Spielepartner für solch ein Projekt zu finden. Mein französischer Verlag Castermann konnte dieses Projekt, das ungefähr zehn Mal so teuer war wie ein Comic, nicht komplett finanzieren. Die Produktion von Amerzone hat sich u.a. auch aus diesem Grund auf vier Jahre hinausgezogen. Mit Microids haben wir glaube ich den perfekten Partner gefunden, da sie erkannt haben, daß die technische Entwicklung eines Computerspiels Hand in Hand mit den Künstlern gehen muß, die es entwerfen.

BO: Ist das Adventure „Amerzone“ eine Umsetzung eines schon erschienenen Comics mit dem Namen „Weiße Vögel sterben leise“?
Benoit Sokal: Der Comic hat mir eigentlich nur die Umgebung, die Kulisse und Atmosphäre sowie die Legende von den Weißen Vögeln für das Spiel geliefert. Die Story ist eine ganz andere. Das Spiel „Amerzone“ spielt in einer reinen Fantasiewelt, in einem anderen Universum. Die Idee bei der CD-ROM-Version war, wie ein Comic, Sinn, Emotionen und Charakter anzuregen, nur eben in digitaler Umsetzung.

BO: Wie beurteilen Sie die momentane Marktsituation für Adventures? Glauben Sie auch, daß dieses Genre seinen Zenit überschritten hat?

Benoit Sokal: Ich glaube nicht, daß Adventures tot sind. Nur weil es momentan keine größeren Megaseller gibt, wie in anderen Genres, heißt das noch lange nicht, daß Adventures nicht wieder stark im Trend sein werden. Ganz im Gegenteil, zukünftige Engine-Entwicklungen werden noch schönere spannendere Stories für eine Adventure-Umsetzung auf dem PC ermöglichen.

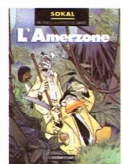
BO: Planen Sie weitere PC-Umsetzungen?

Benoit Sokal: Ich will noch nicht zuviel verraten, aber es wird auf jeden Fall ein weiteres Spiel geben, das irgendwo in einer eisig kalten Gegend spielen wird mit jeder Menge Eis und Schnee, so wie in Sibirien.

BO: Wird es ähnlich von Konzeption und Spiele-Engine wie „Amerzone“ sein, und welche Zielgruppe wollen Sie damit adressieren?

Benoit Sokal: Um Spiele für Hardcore-Gamer zu machen bin ich eigentlich zu alt. Mir kommt es eher auf Schönheit an. Das Bild auf dem Monitor muß gut aussehen. Bei vorgerenderten Bildern ist das möglich, aber bei Echtzeit-Spielen ist das eher schwierig. Sobald man da die engen Gänge und Kammern der Dungeons verläßt, gerät man optisch ganz schön in Schwierigkeiten. Mehr verrate ich aber nicht, der Spieler soll ja auch noch ein bißchen auf das neue Spiel gespannt sein dürfen.

BO: Wir danken Ihnen für das Gespräch.



CLEVER & CLICK - Der Lern- und Spielspaß für die ganze Familie

„Dr. Brain reist durch die Zeit“ sowie „Abenteuer Mensch 3D“ und „Abenteuer Dino 3D“
ab sofort in der erfolgreichen Edutainment-Reihe „Clever & Click“

Auch die drei neuen Titel bieten wieder ausgewählte Klassiker aus dem Lernsoftware-Bereich für jedes Alter zu Familienpreisen. Denken, Knobeln und Kreativität stehen hierbei im Vordergrund.



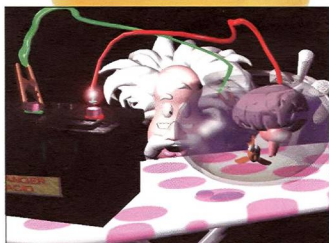
Dr. Brain reist durch die Zeit

Das verrückteste Abenteuer im Raum-Zeit-Kontinuum

Dr. Brain kann's nicht lassen: In dem vierten Teil der beliebten Denk- und Knobelspiele hat Dr. Brain eine Zeitmaschine erfunden und natürlich auch sofort selbst ausprobiert. Wie immer geht auch bei diesem Experiment etwas schief, denn Dr. Brain schafft es nicht, den Weg zurück in die Gegenwart zu finden. Genau die richtige Herausforderung für alle Knobler-Freunde, denn Dr. Brain braucht die Hilfe des Spielers, um die verzwickten Raum-Zeit-Rätsel zu lösen und wieder wohlbehalten nach Hause zurück zu kehren.

Mehr als 600 Rätsel in 10 verschiedenen Bereichen sind zu lösen. Unbegrenzte Spielvariationen und der Rätsel-Zufallsgenerator garantieren immer wieder neuen und abwechslungsreichen Spielspaß. Jede Knobelei kann zusätzlich noch einmal auf drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, so daß der Spielspaß für die ganze Familie von den Kleinen ab 10 Jahren bis zu den Großen garantiert ist.

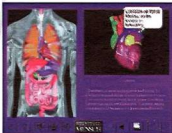
Trainieren Sie Ihr Gedächtnis, und helfen Sie Dr. Brain die verzwickten Rätsel zu lösen.



Abenteuer Mensch 3D

Gehen Sie auf eine Reise durch den menschlichen Körper

Wen schon immer einmal das eigene Innenleben oder die menschliche Anatomie allgemein interessiert hat, für den ist „Abenteuer Mensch 3D“ genau das richtige Programm. Hier können sich alle interessierten Kinder ab 7 Jahren, aber auch Erwachsene, über Aufbau und Organismus des menschlichen Körpers informieren, was passiert, wenn wir krank werden und über viele weitere interessante Themen rund um den menschlichen Körper. Anschauliche 3D-Bilder und leicht verständliche Texte erläutern die Grundlagen der menschlichen Anatomie, die zusätzlich auch noch einmal in einem Stichwortlexikon nachgeschlagen werden können. Wer sich alle Organe, Muskeln oder Knochen noch einmal aus der Nähe ansehen möchte, kann auf eine virtuelle Reise durch den menschlichen Körper gehen und jedes anatomische Teil mit Hilfe der beiliegenden 3D-Brille in einer drehbaren 3D-Darstellung untersuchen.



In der Notaufnahme können „angehende Ärzte“ sogar ihre eigenen Diagnosen mit dem erworbenen Wissen erstellen.

Erleben Sie, wie realistisch Biologie und Anatomie sein können.



CLEVER & Click!

Abenteuer Dino 3D

Das Zeitalter der Dinosaurier zum Anfassen

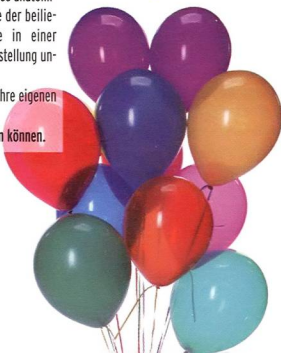
„Abenteuer Dino 3D“ entführt Kinder ab 5 Jahren in die prähistorische Welt der Dinosaurier und zeigt ihnen, wie die urzeitlichen Tiere gelebt haben. Mit Hilfe von 3D-Technologie werden 150 verschiedene



Dinos auf dem Computer wieder lebendig. Die Kinder können auf eine aufregende Expedition in die Vergangenheit gehen und alles über das Aussehen der Dinos und ihre Lebensart lernen, und warum sie

letztendlich ausgestorben sind. Eindrucksvolle 3D-Darstellungen geben den Kindern eine realistische Vorstellung von einer längst vergangenen Welt. 25 verschiedene Filme in 3D-Qualität versetzen die Kinder direkt in die Urzeit und mit Hilfe der beiliegenden 3D-Brille haben sie das Gefühl, die Dinos aus nächster Nähe zu beobachten. Im Dinosaurier-Lexikon können einzelne Begriffe noch einmal detailliert nachgeschlagen und in dem Dinosaurier-Park an den einzelnen Dino-Arten nachvollzogen werden. Ein Highlight des Programms ist auch die Kreation eines Dinosauriers frei nach der Phantasie der Kinder.

Tauchen Sie ein in die aufregende Welt der Dinosaurier.

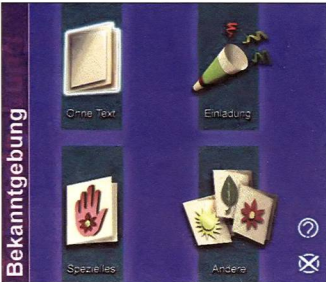


Print Artist Office und Print Artist Grußkarten

Zwei neue Programme aus der erfolgreichen Sierra Home-Reihe

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe der Best of Sierra die Neuauflage eines Klassikers „Print Artist 6“ vorgestellt haben, wollen wir Ihnen heute zwei weitere Produkte aus der erfolgreichen Artist-Serie präsentieren, mit denen Ihnen das Erstellen von Karten und Vorlagen für alle privaten und beruflichen Zwecke im Handumdrehen gelingt.

Wählen Sie ein Projekt

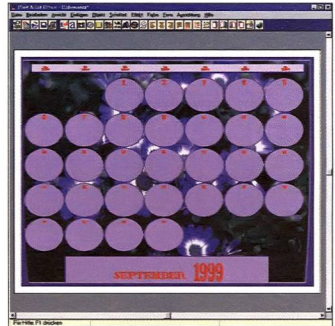


Print Artist Grußkarten

N Jederzeit die richtige Karte für alle Gelegenheiten
 Jederzeit die richtige Karte für alle Gelegenheiten nahezu jeder erhält oder verschickt sie einmal - die Grußkarten. Statt in ein Geschäft zu gehen, um die passende Karte zu kaufen, können Sie jetzt ganz individuell Karten für Geburtstage, Feiertage oder ähnliche Anlässe selbst erstellen. 2000 unterschiedliche, professionell entworfene Vorlagen sowie 11.000 neue Cliparts für jede Gelegenheit stehen zu Ihrer freien Verfügung. Farben, Schriftgrößen und Schriftarten können frei nach Ihrem Geschmack verändert werden.

Durch die einfache Benutzereführung ist das Gelingen der Projekte nahezu garantiert. Überraschen Sie Freunde und Familie mit Ihren persönlichen Karten und sehen Sie, wieviel Spaß das Entwerfen und Entwickeln eigener Karten macht. Zusätzlich zu den individuellen Grußkarten können Sie auch die dazugehörigen Umschläge gestalten und den Empfänger mit einem passenden Set beeindrucken.

Wer statt des bewährten postalischen Weges den modernen elektronischen Weg der Postversendung bevorzugt, kann seine Karten auch via Email als E-Karten verschicken (vorausgesetzt Sie verfügen über einen Internetzugang). Das geht schneller (bei vergessenen Geburtstagen bspw.) und erspart den Weg zur nächsten Poststelle.

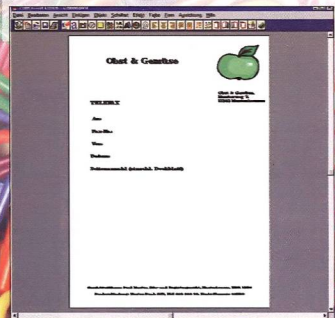


Print Artist Office

Visitenkarten & Geschäftspapiere - professionelle Businessvorlagen für alle Belange rund um den Job

Ähnlich wie mit dem gerade vorgestellten „Print Artist Grußkarten“ kann man auch mit „Print Artist Office“ seine ganz persönlichen Projekte professionell und bequem verwirklichen. Visitenkarten und Geschäftspapiere können selbst entworfen und auf Ihre individuellen Bedürfnisse abgestimmt werden. Unter den vielen unterschiedlichen Vorlagen und Projekten finden Sie auch Vorlagen nach amerikanischem und französischem Muster für Ihre internationalen Geschäftskontakte. Briefpapier, Umschläge, Rechnungen u.ä. können für Ihr Unternehmen einheitlich gestaltet werden. Aber auch Poster, Kalender oder Einladungen für Geschäftspartner, Freunde oder Familie sind mit „Print Artist Office“ ein Kinderspiel. 11.000 Cliparts und 1200 Vorlagen stehen Ihnen für Ihren ganz persönlichen Unternehmensauftritt zur Verfügung. Wie bei „Print Artist Grußkarten“ können auch hier die Karten per Email versendet werden.

Vereinfachen Sie sich Ihren Geschäftsalltag, und erstellen Sie nützliche Dokumente für alle Belange im Voraus.



View from Space: Deutschland



Eine völlig neue Art und Weise ein Land zu entdecken, bietet Ihnen „View from Space: Deutschland“. Mit Hilfe von hochauflösenden Satelliten-Bildern können Sie sich Ihren Heimatort auch einmal aus einem ganz neuen und ungewöhnlichen Blickwinkel anschauen – nämlich aus dem All!



Virtuelle Rundflüge

Virtuelle Rundflüge über die schönsten Plätze Deutschlands geben Ihnen völlig neue und detaillierte Eindrücke der einzelnen Landschaften. Zusätzlich zu den Satellitenbildern erhalten Sie Ortsbeschreibungen zu geologischen Besonderheiten, allgemeine Informationen, Photos oder 3D-Animationen, die es Ihnen erlauben, richtiggehend über Deutschland zu „fliegen“ und alles von oben zu beobachten. 150 verschiedene Informationsseiten stehen Ihnen zur genaueren Durchsicht zur Verfügung, jede Seite ist noch einmal zusätzlich mit einem Photo illustriert.

4 unterschiedliche Detailstufen ermöglichen es Ihnen, Stück für Stück näher an den gewünschten Ort heran zu zoomen. Im ersten Schritt sehen Sie das Land als Ganzes, jeder weitere Schritt zoomt Sie so nah heran, daß Sie fast Ihr eigenes Haus sehen können.

Orientierung aus dem All

Eine einfache und leicht verständliche Benutzerführung gestattet Ihnen eine gute Orientierung, so daß Sie immer wissen, an welchem Ort Sie sich gerade befinden. Auch das Springen von einem Ort zum anderen wird durch einen simplen Mausklick zum Kinderspiel. Sie haben die freie Wahl, ob Sie sich lieber innerhalb der Bilder bewegen, oder auf einer Liste den gewünschten Ort herausuchen und anklicken. Beides ist bequem und unkompliziert. Besonders interessante Orte können zusätzlich markiert werden, so daß Sie sie bei Bedarf sofort wieder finden können. Sie können Teile des Bildes auch aus dem Satellitenbild kopieren und in andere Programme importieren. Weiterhin ist es möglich, diese Bilder als Hintergrund für Ihren Bildschirm zu verwenden, bspw. ein schönes Alpenpanorama. Außerdem können Sie aus Ihren Lieblingsbildern einen Screensaver zusammenstellen – mal etwas anderes als immer nur die „fliegenden Fenster“.



Deutschland einmal von ganz oben sehen

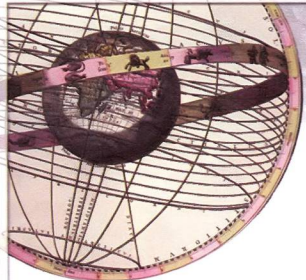


Navigation

Ausgangspunkt all Ihrer virtuellen Reisen ist das Satellitenbild. Sie können sich durch ganz Deutschland bewegen, Orte näher heran-zoomen oder auch weiter weg bewegen. Hauptstädte, berühmte Landschaften oder Gewässer sind aktiv, d.h. Sie können sich nähere Informationen über diese Sehenswürdigkeiten mittels eines simplen Klicks aneignen.

Wenn Sie einen bestimmten Ort suchen, bspw. Ihren letzten Urlaubsort oder ähnliches, können Sie ihn einfach im beigefügten Index suchen und anklicken.

Die schönsten Landschaften Deutschlands erstrecken sich vor Ihnen aus einer faszinierenden Vogelperspektive. Fliegen Sie doch einmal virtuell über Deutschland, und schauen Sie sich auf detailgenauen Satellitenaufnahmen die interessantesten Plätze an – fast wie ein Blick aus dem Flugzeugfenster!



Darf's etwas mehr sein?

ABO-VORTEILE
jetzt
sichern

Mehr Games, mehr Infos, News und Tips

Wenn Sie mehr wollen, sichern Sie sich die Vorteile von **Best of Sierra** im Abonnement und werben Sie einen neuen Spieler. Als Dankeschön erhalten Sie ein Top-Spiel aus dem Hause Sierra.

Ihr persönliches Abo: 6 Ausgaben und 12 Top-Spiele von Sierra zum Preis von 5. Sie werden nie wieder eine Ausgabe verpassen! In jedem Heft: 2 Top-Spiele-Hits als deutsche Vollversionen, Berichte über Neuheiten mit Demos, Spiel- und Lösungstips und vieles, vieles mehr.

Das Freundschafts-Abo: Wenn Sie sich schon für ein Abo entschieden haben, empfehlen Sie **Best of Sierra** doch weiter. Jeder durch Sie vermittelte Abonnent erhält ebenfalls sofort den Jahresrabatt, und Sie bekommen eines der zwei Top-Spiele **Homeworld** oder **Pharao** als Prämie.



Ja!

Ausfüllen, einsenden,
faxen oder gleich anrufen

HAVAS Interactive Bestellservice
Postfach 10 10 62
60010 Frankfurt am Main

Tel. 01 80 50 - 77 43 53*
Fax 01 80 50 - 3 29 36*

Mo. - Fr. 08 - 22 Uhr, Sa. 10 - 18 Uhr / *24 Pf/Min.

Ich möchte Best of Sierra zum Abo-Vorzugspreis von nur **DM 77,-***
anstatt **DM 89,40** bei Einzelkauf abonnieren. (*inkl. Porto und Versand)

Meine Prämie:

Homeworld Pharao

Ihre Adresse:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Die Adresse Ihres Freundes:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen, Unterschrift d. gesetzl. Vertreters)

✕

Ich bin mit der Erfassung meiner Daten für die Zusendung von Produktinformationen,
sowie für statistische Zwecke der Firma HAVAS Interactive entsprechend dem Datenschutzge-
setz einverstanden. (ggf. streichen)

Diese Bestellung kann ich innerhalb einer Woche ab Bestelldatum
(Poststempel) bei HAVAS Interactive widerrufen. Die Kenntnisnahme
des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift (bei Minderjährigen, Unterschrift d. gesetzl. Vertreters)

✕

Zahlungsweise:

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

Ich zahle per Nachnahme
(nur innerhalb Deutschlands, zzgl. DM 3,- NW-Gebühr)

Bequem und bargeldlos per Kreditkarte

16-stellige Kreditkartennummer

Visa Card
 Eurocard/Mastercard

Gültig bis:

____/____/____

Edgar Torronteras' **EXTREME BIKER**

WWW.EXTREMEBIKER.DE

Position # 22: Called "El Cordobes" in the Kama X Ultra by E. Torronteras

powered by:

arnette

progressive sports
Fon. (+ 49) 711 - 7 45 90 29

motoX
MOTORSPORT SOFTWARE DEVELOPMENT

obg
MOTO X

EXTREME STUNTS
EXTREME FASZINATION

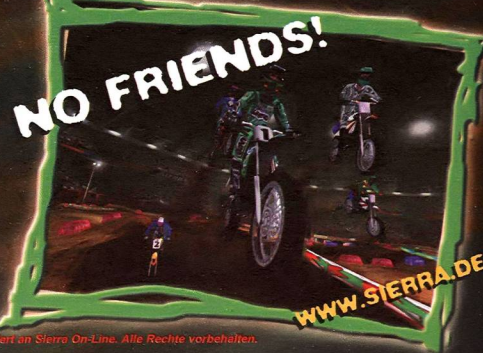
- MOTOCROSS - SUPERCROSS - FREESTYLE
- 3 KLASSEN 125/250/500 CCM
- ÜBER 20 VERSCHIEDENE RACING- UND FREESTYLE-UMGEBUNGEN (OUTDOOR, INDOOR UND STADTKURSE)
- DYNAMIC STUNT SYSTEM - ECHTZEITDARSTELLUNG
- SUPER REALISTISCHE PHYSIK-ENGINE
- FLUSSIGE ANIMATIONEN DANK DUAL-TETRA VOLUMETRIC MORPHING TECHNIK
- VERSCHIEDENE SCHWIERIGKEITSLEVEL
- MULTIPLAYERMODUS IM NETZWERK ODER IM INTERNET



NO LIMITS!



NO FEAR!



NO FRIENDS!

WWW.SIERRA.DE

SIERRA™

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

Errare computerum est...

Über die programmtechnischen Stolpersteine auf Ihrem Weg zum römischen Kaiser oder Retter der Menschheit.

In unregelmäßigen Abständen treten sie immer mal wieder auf den Plan – die kleinen, technisch bedingten Unwägbarkeiten des Lebens, die ehrgeizigen Jungmanagern im römischen Weltreich ebenso die Karriere vergällen können wie angehenden Scharfschützen in der HERC-Kanzel. Doc Sierra, als Entwicklungshelfer im Imperium Romanum wie als HERC-Mechaniker der Zukunft gleichermaßen beschlagen, gibt ein paar Tipps zur Tobsuchtsprophylaxe.



Beförderungsstau

- Wenn die Karriere im römischen Sande verläuft...

In einigen Ausnahmefällen kann es zu Beeinträchtigungen der Klangqualität kommen. Deswegen ist zwar Ihre Karriere nicht in Gefahr, aber ein verzerrter Ton oder eine völlige Stille sind trotzdem ärgerlich. Bei Tonstörungen dieser Art sollten Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte auf mögliche Fehlerquellen hin überprüfen. Wechseln Sie über den Trampelpfad **START → EINSTELLUNGEN → SYSTEMSTEUERUNG → SYSTEM → GERÄTE-MANAGER** in das Verzeichnis **AUDIO-.....CONTROLLER**, und werfen Sie mal einen Blick auf die dort gültigen Einstellungen. Sind die alle in Ordnung und vollständig, sollten Sie als ultima ratio Ihren Treiber aktualisieren (nein, der hat nichts mit Ihren Viehtreibern zu tun). Schauen Sie auf der Internetseite Ihres Soundkartenproduzenten nach, was dort an Treibern zur Verfügung steht. Wenn Sie wissen wollen, wie solche Treiber installiert werden müssen, ist in jedem Falle ein Blick in das Handbuch Ihrer Soundkarte zu empfehlen.



Erstern wird es schon, wenn das Spiel ohne jede Vorwarnung und erkennbaren Anlaß einfach abstürzt und Sie brutal aus Ihren imperialen Träumereien reißt. Spielabstürze können aus den unterschiedlichsten Gründen auftreten, zumeist jedoch sind Inkompatibilitäten dafür verantwortlich, Unvereinbarkeiten der Spielsoftware mit den Besonderheiten des jeweiligen Rechners. Dagegen gibt es leider kein Patentrezept. Die sicherste Methode, solche Unvereinbarkeiten auszudrücken, ist die Installation des Spiels unter DOS. Dort sollten Sie das Spiel dann auch starten (Installationsanweisungen finden Sie auf Seite 4). Zuweilen wurden Abstürze auch mitten aus dem Kampfmodus heraus gemeldet, oft verbunden mit der Fehlermeldung „Error: can't find ro2sw.pib“. Eine solche Meldung wirkt schrecklich kompliziert und erweckt den Eindruck, als sei eine Totaloperation die letzte Rettung für Ihren Rechner. Die Ursache hierfür kann aber durchaus banal sein: Schauen Sie doch mal in Ihrem CD-ROM-Laufwerk nach, ob da auch wirklich eine BoS-CD drin liegt. Besonders karrieregeile Stadtplaner versuchen zuweilen das Spiel zu starten, ohne die CD einzulegen. Das kann natürlich nicht gutgehen. Zweite Möglichkeit: Im MS-DOS-Modus ist kein CD-ROM-Treiber vorhanden. Der muß natürlich installiert sein, wenn Sie Caesar anstelle des Caesars werden wollen. Wie man das macht, steht im Handbuch zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk.



Manche erfolgreichen Spieler beklagen sich lauthals über unplötzlich verschwundene Häuser, verfallende Hütten und fliehende Bewohner. Diesen Leuten sei wärmstens empfohlen, den Landwert Ihrer Behausungen zu erhöhen. Land- oder Stadtfucht infolge untragbarer sozialer und gesellschaftlicher Zustände – das ist kein Fehler des Programmcodes, sondern schiere Absicht. Werden Sie besser, und die Hütte ist wieder voll.

Errare computerum est...

Über die programmtechnischen Stolpersteine auf Ihrem Weg zum römischen Kaiser oder Retter der Menschheit.

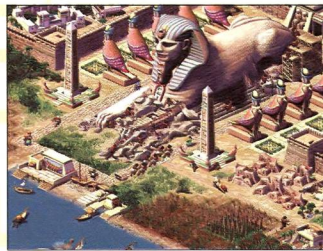
Auslaufmodell

- Wenn HERCS ins Straucheln geraten

Wir haben uns bereits im letzten Heft über Schutzverletzungen im Allgemeinen und entsprechende Gegenmaßnahmen im Besonderen ausgelassen. Auch bei „Earthsiege 2“ kann es zu solchen Verletzungen kommen, die nichts, aber auch gar nichts mit Ihrer Bewaffnung zu tun haben. Verzweifeln Sie also nicht, wenn die Tataranmeldung „Earthsiege 2 verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul KRNL32.DLL an Adresse...“ über Ihren Monitor flimmert! Sie selbst können dem Verletzten wieder auf die Beine helfen. Diese Fehlermeldung ist auf eine fehlerhafte Installation von DirectX zurückzuführen. Auf der BoS-CD befindet sich ein Verzeichnis mit dem Namen DirectX. Öffnen Sie den Windows Explorer (Start → Programme → Windows Explorer), und wechseln Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nun erscheint im rechten Fenster der Inhalt der CD. Doppelklicken Sie auf den Ordner „DirectX“ und dann auf die Datei „DxSetup“. Klicken Sie in dem sich nun öffnenden Fenster auf die Schaltfläche „DirectX erneut installieren“. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und beantworten Sie alle Fragen immer hübsch brav mit „JA“ bzw. mit „OK“. Danach genügt es, Windows neu zu starten und „Earthsiege 2“ erneut aufzurufen, um Ihrem HERC endlich einen kleinen Ausritt zu gönnen. Nun sollte die allgemeine Schutzverletzung eigentlich auskuriiert, das Problem behoben sein.

Selbst im 25. Jahrhundert sind Kommunikations- und Sprachprobleme an der Tagesordnung. So kann es durchaus vorkommen, daß die Installation oder auch das Spiel selbst in englischer Sprache läuft. In solchen Fällen ist die Ländererkennung fehlerhaft. Das muß nicht sein. Stellen Sie unter Windows die Ländererkennung auf „Deutsch: Deutschland“. Dazu machen Sie sich über die Optionen Start → Einstellungen → Systemsteuerung → Ländereinstellungen auf den Weg zum Ziellordner Gebietsschema. Haben Sie alle Einstellungen in Ihrem Sinne geändert, bestätigen Sie Ihre Wahl mit „OK“ und starten anschließend Windows neu. Erst wenn Windows zum zweiten Mal gestartet wurde, öffnen Sie den Ordner „Sierra“ auf Ihrer Festplatte und löschen dort das Verzeichnis „ES2“. Das ist zwar lästig, aber nicht zu ändern. Starten Sie nun erneut die Installation von „Earthsiege 2“. Beachten Sie auch hier wieder die Installationsanweisungen auf Seite 4. Danach sollten sowohl das Setup als auch das Spiel in allerfeinster deutscher Schriftsprache erscheinen.

Wir haben auf den „Earthsiege“-Seiten weiter vorne im Heft bereits darauf hingewiesen, daß die Lunarmission zuweilen ihre Tücken haben kann. Uns liegen Berichte empörter Spieler vor, denen die Fehlermeldung „Lunar Mission: „Mission failed“ erschien, ohne daß deren HERC auch nur einen Stahlfuß vor seine Basis gesetzt hätte. Auch hier liegt nicht etwa ein programmtechnisches Versagen vor, sondern schlichtweg Schlamperei seitens des Piloten. Hören Sie sich die Einsatzbesprechung noch einmal genau an, und überprüfen Sie daraufhin Ihre technische Ausrüstung! Wir garantieren Ihnen, daß Sie irgendeine spielentscheidende Kleinigkeit übersehen haben, ohne die Sie Ihren Einsatz nicht erfüllen können!



Null Problemo bei der Demo

Bei unseren Demos sind bisher keine größeren Probleme aufgetreten. Das heißt natürlich nicht, daß es nicht auch hier zu den allgegenwärtigen Schutzverletzungen kommen kann, etwa wenn sich zwei Treiber auf Ihrem System partout nicht vertragen. Bitte stellen Sie sicher, daß Sie immer die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte verwenden. Selbst neue Rechner verfügen nicht zwangsläufig über die neuesten Treiber. Loggen Sie sich auf der Internetseite Ihres Hardwareproduzenten ein, und laden Sie sich die jeweils aktuellsten Treiber herunter. Das ist der schnellste und preiswerteste Weg. Diejenigen, die keinen Internetanschluß haben, müssen aber nicht verzweifeln: Hauen Sie ggf. Ihren Kumpel an, der sich gerade einen Internetanschluß zugelegt hat. Und wozu gibt es schließlich gut sortierte Hard- oder Softwarehändler? Die werden Ihnen sicher weiterhelfen.



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 Hustert

REDAKTION

TextFarm - Nürvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion - Michael Junkel
Test - Josh Mosler

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel - Köln • www.planetpixel.de
Anja Wülling - Ansgar Hiller - Oliver Funke - Ilga Tick - Alessandro Riggio - Raff Essert

VERTRIEB

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel. 089/319060, Fax 089/3190613

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.:

Birgit Fröhlich, Frank Matzke, Alex Remann, Markus Rafflenbeul, Alexandra Hustert, Miriam Nau, Michael Odt, PRIMA Deutschland, Kerstin Holtz, Mark Menpess

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 Caesar II und Earthsiege 2 erworben.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

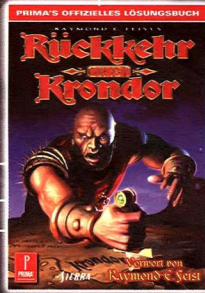
- Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-Rom. Der Vertrag ist nicht zeitlich besperrt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an HAVAS Interactive 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.

Seien Sie Ihren Gegnern immer einen Schritt voraus!

Prima's offizielle Lösungsbücher

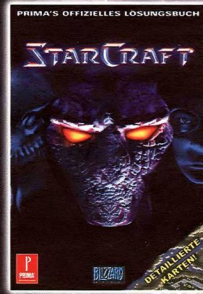
Rückkehr nach Krondor

ISBN 3-933841-16-X



StarCraft

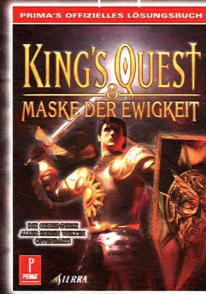
ISBN 3-933841-00-3



- **Bebilderte Lösungswege für alle Rätsel** -
- **Detaillierte Karten aller Szenarien** -
- **Strategien zur Bewältigung aller Gegner** -
- **Umfangreiche Tabellen und Auflistungen** -

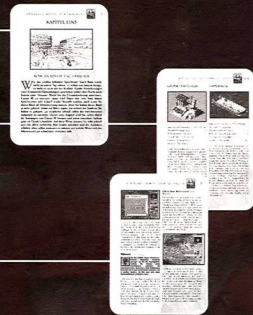
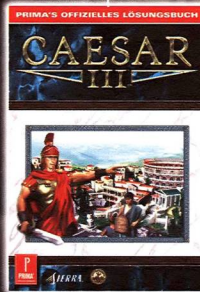
King's Quest 8

ISBN 3-933841-19-4



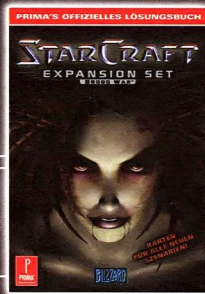
Caesar III

ISBN 3-933841-06-2



StarCraft: Brood War

ISBN 3-933841-10-0



Erhältlich im Best of Sierra Shop...

...sowie im Handel!

Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

bei unserer heutigen Verlosung steht alles unter dem Thema Motocross! Unser neues Motocross-Produkt „Edgar Torronteras` Extreme Biker“ bringt Sie an die Grenze Ihrer Vorstellungskraft - und darüber hinaus. Erleben Sie Motocross einmal ganz anders – am PC! Und damit Sie auch gleich richtig ausgerüstet sind, verlosen wir neben PC-Spiel und Tilt Pad auch noch superscharfe Brillen von Arnette und T-Shirts von obg. Beantworten Sie uns einfach die drei untenstehenden Fragen bis zum 31.12.1999.

Gehen Sie mit Edgar Torronteras` Extreme Biker an die Grenzen des Machbaren!

Frage 1:

Wie heißt das Entwickler-Team von „Opposing Force“?

Frage 2:

In welchem Zukunftsjahr spielt der dritte Teil der erfolgreichen „SWAT“-Serie?

Frage 3:

Wie heißt die neue 3D-Angel-Simulation von Sierra?

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Fragebogen bis zum: 31.12.1999

Preisausschreiben vom 03.11.99 bis zum 31.12.99.

An folgende Adresse zurückschicken:

HAVAS Interactive · Best of Sierra

Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

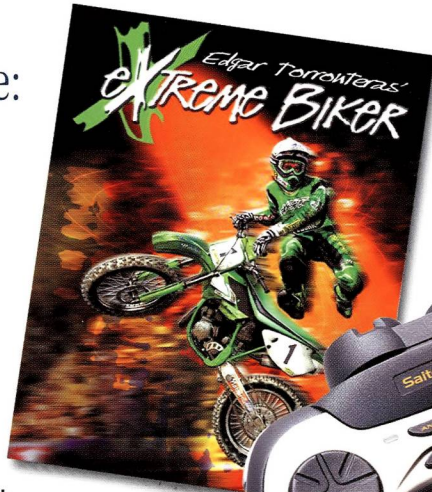
Name	Straße
Vorname	PLZ / Ort
Geburtsdatum	Telefon
Land	e-mail

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 03.11.99 bis zum 31.12.99 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens HAVAS Interactive Deutschland GmbH und deren Angehörigen. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einreichung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einreichungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und das sind die Mega-Preise:



Die nächste Ausgabe ist am
5. Januar 2000
überall im Zeitschriftenhandel

1. Preis: Tilt Pad von Saitek +
Edgar Torronteras` Extreme Biker +
Sonnenbrille von Arnette + T-Shirt von obg

Die ideale Konsole für alle schnellen Spiele: 4 Feuerknöpfe, 4 Shoulder Buttons, analoge oder digitale Richtungssteuerung, Tilt Modus mit zusätzlicher Programmiersoftware, Gameport, USB und Achsenfixierung für Analog-Stick.



2. Preis: Edgar Torronteras` Extreme Biker +
Sonnenbrille von Arnette + T-Shirt von obg

Arnette Sunglasses: Raven - Die ideale Brille für alle sportlichen Aktivitäten: Motocross, Surfen, Skaten uvm., 100% UV-Schutz, nickelfreies Metall, sowie Nylonrahmen, und „memory flex“ für eine sehr gute Passform.



3. Preis: Edgar Torronteras` Extreme Biker +
T-Shirt von obg

obg - die Marke der Extremsportler und Hardcore Adrenalin Junkies. Dieses eigens für Motocross entwickelte T-Shirt hält auch Einsätzen unter den härtesten Bedingungen stand.



In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion komplett in Deutsch)

Caesar II

Historische Städtebausimulation im alten Rom

- Komplett interaktive Geschichte des Römischen Reiches
- Phantastische 3D-Animationen
- Einsteigermodus für Anfänger
- Dutzende unterschiedliche Bauwerke

Mindestvoraussetzungen: → DOS 5.0 oder höher / Win95/98 → 486 DX2/66 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte (evtl. VESA-Treiber erforderlich) → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus



Spiel 2 (Vollversion mit deutschem Bildschirmtext)

Earthsiege 2

Das letzte Gefecht

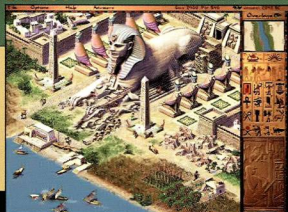
Actiongeladene 3D-Robotersimulation

- Mehr als 50 Missionen
- Echtes 3D-Terrain und phantastische Soundeffekte
- Vereinfachtes Cockpit für schnell erlernbare Steuerung
- Atemberaubende Filmsequenzen und Explosionseffekte

Mindestvoraussetzungen: → Win95 / Win3.1 → 486DX2/66 (Pentium empfohlen) → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → DirectX 2.0 oder höher



DEMOS



PHARAO

Aufbausimulation im Land der Pharaonen



HOMEWORLD

Eine neue Dimension im Weltraumgefecht



PHOTO ARTIST

Vom Schnappschuß zum Meisterwerk

Mindestvoraussetzungen: → Win 95/98 oder NT mit Service Pack 4 → Pentium 233 → 32 MB RAM → 4xCD-ROM-Laufwerk → 4MB PCI-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe) → 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo empfohlen) → 16 Bit Soundkarte → Maus → DirectX 6.1 oder höher