



Jan. + Feb.

1999

BEST OF SIERRA

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM

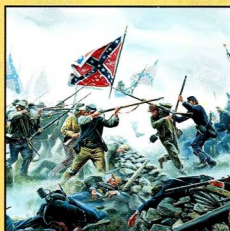
BEST OF SIERRA

Nr. 10



DIE FLUGSIMULATION EINER LEGENDE
DAS „WARZENSCHWEIN“ IN GEHEIMER MISSION

Vollversion - in Deutsch



Vollversion - in Deutsch

ROBERT E. LEE: CIVIL WAR GENERAL

Fesselndes Taktikspiel über den amerikanischen Bürgerkrieg!



Inhalt

EDITORIAL

INSTALLATION UND START - LEICHTGEMACHT

Silent Thunder, Civil War	Seite 6
Silent Thunder - Der lautlose Panzerknacker	Seite 9

CIVIL WAR

- Der Geschichte ein Schnippchen schlagen - Siegen Sie mit General Lee	Seite 38
---	----------

Seite 3

NEUHEITEN

Half-Life - Wo das Leben nur noch die Hälfte wert ist	Seite 20
King's Quest 8 - Die Maske der Ewigkeit	Seite 22
Lords of Magic Expansion Pack - Legenden aus Urak	Seite 24
3D Ultra Pinball - Turbo Racing	Seite 25
Wo der Flipper auf der Straße landet	Seite 26
Viper Racing - Alles andere als Schlangenlinien fahren	Seite 27
Golf 99 - spielend sein Handicap verbessern	Seite 28
Sierra's Entwicklungskiste	Seite 30
Poster Caesar III -	

EDUTAINMENT

ADDY Erdkunde - Mit ADDY den Planeten erforschen	Seite 48
Syracuse Language Systems -	
YES! Kinderleicht Englisch	Seite 50
Mein Stammbaum - Den Wurzeln auf der Spur	Seite 52

RUBRIKEN

Best of Feedback - Leserbrief	Seite 4
www.sierra.de - Jetzt richtig multimedial	Seite 8
What's up - Heiße News kurz vor Redaktionsschluß	Seite 29
Best of Sierra Shop	Seite 32
Intern	Seite 35
Planet Sierra	Seite 36
Erste Hilfe	Seite 53
Cover CD	Seite 56
Impressum	Seite 56
Verlosung	Seite 58

Inhalt/Editorial

Liebe Leser,

Kaum sind die Jubelfeiern zum ersten Geburtstag unseres kleinen Magazins abgeklungen, die leeren Sektkflaschen entsorgt und die Schnittchen verputzt, da steht uns auch schon das nächste Jubiläum ins Haus. Wir nullen! Mißverstehen Sie das nicht als Selbstbeschimpfung - was Sie soeben in Händen halten ist nichts Geringeres als die zehnte Ausgabe "Best of Sierra"! Das muß gefeiert werden!

Und zwar mit allen militärischen Ehren! Zehn Schuß Salut sind ja wohl das Mindeste. Haben Sie von Silvester noch ein paar Kracher übrig? Nein? Müssen Sie auch nicht. Denn für die Kracher sind wir ja zuständig. Also haben wir in der Redaktionskonferenz den Sierra-Chefarchivar gebeten, uns doch bitte schön zwei Spiele auszusuchen, die dem freudigen Anlaß gerecht werden und ein wahres Feuerwerk an guter Unterhaltung abbrennen.

Der mußte gar nicht lange suchen - kurze Zeit später erschütterte ein zehnfacher Knall aus alten Kanonen der Konföderierten Armee die Redaktionsräume. Selbst in den heiligen Hallen unserer Geschäftsführung war noch ein leises Donnern zu spüren.

Was ich mit diesem Gleichnis andeuten will?

Ganz einfach - zum Jubiläum läßt Sierra die Säbel rasseln. In Civil War General und Silent Thunder können Sie entweder als General die Schlachten der Vergangenheit noch einmal schlagen oder als exzentrischer Pilot großwahnsinnige Diktatoren auf den Boden der Tatsachen zurückholen.

Silent Thunder ist eine Flugsimulation mit zwei Helden: Der eine sind natürlich Sie, Jack Haggart, ein etwas abgedrehter Pilot einer streng geheim operierenden Einheit der US Air Force, der auf drei Feldzügen und in insgesamt 24 Missionen gegen südamerikanische Drogenbarone, asiatische Diktatoren und nahöstliche Potentaten kämpft. Der zweite Held aber ist Ihr Flugzeug: die A-10 Thunderbolt II - atemberaubend häßlich, aber ungemein effizient beim Einsatz gegen gepanzerte Bodenziele aller Art. Eine treue Seele noch dazu - sie ist praktisch nicht kleinzukriegen. Ihre Verehrer, und sie hat eine ganze Menge, nennen sie liebevoll "Warzenschwein".

Unser zweites Spiel, "Robert E. Lee: Civil War General" läßt Sie an einer tragischen Episode der neueren Geschichte teilhaben: dem amerikanischen Bürgerkrieg. Der Ausgang dieses Konflikts dürfte bekannt sein. Doch das Spiel bietet Ihnen die Chance, ein wenig an der Geschichte zu "feilen". Wer weiß, vielleicht hätten die Konföderierten unter Ihrem Kommando ja eine Chance gehabt? Nach einer kurzen Einführung übernehmen Sie die Rolle von Robert E. Lee, dem allseits respektierten General der Sezessionsarmee. In acht verschiedenen Schlachten können Sie den Yankees zeigen, was alles möglich gewesen wäre, wenn...

...ja wenn ich denn zum Ende käme und Sie endlich spielen ließe. Bitte sehr, nichts einfacher als das.

Ich wünsche Ihnen wie immer viel Spaß mit unseren Spielen,

Ihr Karl-Xavier Neubig



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

Best of Feedback

Liebe Leser,

wie immer ein paar Auszüge aus der Feedback Kiste unserer Redaktion. Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns auch weiterhin Ihre Anregungen, Wünsche und Beschwerden zukommen lassen, damit die Best of Sierra sich auch so entwickeln kann, wie Sie es gerne hätten.

Sehr geehrtes Sierra-Team,

ich bin ein riesengroßer Fan eures Spiels "Earth Siege 2". In der Verpackung sah ich den Spiele-Katalog und sah sofort nach, ob etwas von "Earth Siege" drin ist. Ich war so glücklich, als ich den Bericht zu "Earth Siege 2: Skyforce" sah.

Jetzt meine Fragen: Wie viele Spiele von "Earth Siege" gibt es? Sind die Systemanforderungen auch so niedrig wie bei "Earth Siege 2"? Kann man bei Euch auch bestellen?

Bruno Zürcher, Burgdorf

BoS:

Es gibt leider nur 2 Teile von Earthsiege! Jedoch wird das im Februar '99 erscheinende Starsiege unter Fans als Nachfolger gehandelt. Genaue Systemanforderungen sind zwar bisher noch nicht bekannt, aber ein 486er wird wohl leider nicht mehr reichen. Sorry! Bezüglich Bestellungen, schau doch mal im BoS Shop nach.

Sehr geehrtes Best of Sierra Team,

ich muß sagen, ich bin tief enttäuscht. Nein, nicht allgemein von der neuen Ausgabe von Best of Sierra, nein von diesem schrecklichen Text auf Seite 29. Ich bin nämlich von ganzem Herzen Babylon 5 Fan und ich hoffe Sie haben diesen Text nur in Best of Sierra publiziert. Er ist, nett ausgedrückt, eine Beleidigung für jeden Fan. Erstmals die Bemerkung "...heißen die Fans von Babylon 5 dann "Babies"? Ha ha. Kategorie: Witz an der falschen Stelle, ausgelöst durch Nichtrecherche. Babylon 5 Fans nennen sich "Fiver" (wegen der 5 nach dem Babylon). Doch die Unterüberschrift sprengt nun wirklich den Rahmen des Verträglichkeit: "ein Kind der weltberühmten "StarTrek-Familie". Davon mal abgesehen, daß man Star Trek nicht "StarTrek" schreibt ist Babylon 5 keinesfalls Kind der Star Trek Familie. Mal kurz zum Unterscheiden: Star Trek ist die "Alles-ist-gut-alles-wird-gut" Serie. Babylon 5 ist die "Nicht-alles-ist-schön-aber-wir-versuchens-besser-zu-machen" Serie.

So, ich hoffe meine Empfindungen so höflich wie möglich zum Ausdruck gebracht zu haben.

Christian Schröder, Berlin

BoS:

Es tut uns aufrichtig leid, wir wollten nicht die Ehre der „Fiver“ beleidigen. Jedoch ließ sich aus der Konstruktion Star Trek -> Trekkies, Babylon 5 -> Babies einfach eine logischere Folge ableiten, die aber

(jetzt müssen wir es ja zugeben) nicht ganz ernst gemeint war. Wir bitten nochmals um Entschuldigung. Daß Kinder nicht immer aus einer Familie stammen müssen, wird einem wieder einmal bei Babylon 5 bewußt. Allerdings sind die 90%Vateranteile von Star (Leerzeichen) Trek nicht von der Hand zu weisen.

Hallo Sierra-Team,

ich bin leider noch immer im Museum der Dämonen eingeschlossen und habe die verdammte Lösung noch nicht gefunden. Ich bin grauer geworden seit ich in dieses verhexte/verfluchte Haus eingedrungen bin. Ich sehne mich nach meinem Bett und normalen Menschen und Räume die mich anlachen und nicht anmachen! Was für einen haben wir denn Heute? Wann kommt das Neue Best of Sierra heraus? Ich habe den Bezug zur realen Welt verloren! Dieses Spiel ist nichts für mich, es hat mich gefangen genommen und raubt mir mein Lebenselixier! Sollte ich etwa doch das Heft zur Hilfe nehmen um herauszukommen aus diesem Alptraum? Den Teufel werd ich tun! Das hätte der geniale Windlenort auch nicht gemacht oder? Soll ich Euch Loben oder verdämmen für diese Ausgabe von Best of Sierra Nr. 8?? Auch noch loben für mein Schicksal? Ich werde es trotzdem tun-EUCH LOBEN- Das war bisher das Beste Spiel/Abenteuer/Vergnügen/Rätselraten was Ihr für mich herausgegeben habt!!!!!!

Und jetzt lege ich wirklich los: Was täte ich ohne meinen Ultra Pinball: Creep Night Flipper, wo sonst könnte ich mich austoben? Ja da gibt es noch was "Earthsiege" und "Woodruff" diese alte Schnodderschnautze (sollte ich bei Gelegenheit fertigspielen, aber erst sollte ich aus diesem Sch...Museum heraus finden!) Kritik:sollt Ihr haben!

>>>

Best of Feedback

>>> Bitte keine Demos mehr: Laßt den Unfug! Oder soll ich einen Aufruf in eurer Zeitung starten? Was soll der Unsinn? Auch ich habe mich verleiten lassen, Lords of Magic jetzt mein zu nennen!
Begründung: Ich hoffe schon jetzt zu Weihnachten den "Red Baron!!" unterm Weihnachtsbaum zu finden! Falls nicht muß ich mir das Teil kaufen!!! (Übrigens: Der Bildschirmschoner des Baron von Richthofen ist Euch wirklich gelungen, noch mal sowas bitte!!?)

Schlußwort: Ich habe wahrlich lange gebraucht um Euch zu schreiben, aber es hat mir Spaß gemacht da ihr es wirklich verdient!!!!!! Wirklich verdient!!!!!!

Kein Schnickschnack (Anzeigen von weiß Gott wem) unendliche Demos; schlechte Erklärung; billiges Papier; schlechte CD Verpackung (sprich keine -einfach in Heft geklemmt- wird wohl noch funktionieren-die paar Kratzer). Umständliche Anleitung und noch schlimmer: umständliche Installation, und das Monat für Monat!!

Ich freue mich sehr auf die nächste/nächsten Ausgaben von "Best of Sierra" (lieber alle 2 Monate ein Magazin das den Namen "Best of" verdient gekauft, als diesen Massenschrott. Habt Ihr persönlich auch schonmal bemerkt: Euer Magazin ist mit Max 3 Ausgaben im Regal vertreten und wehe Du kommst 4 Tage später....)

Genuß des Lobes ich muß noch einiges tun: denn meine 4 Freunde warten am Tor um das Umhängeschloß zu öffnen! (und bitte betet für mich, daß ich nicht so Ende wie diese arme Kreatur bei der Gondel)

P.S.: Behandle das "Best of Sierra" wie eine launische geliebte: verfolge sie sanft, behandle sie vorsichtig, bewache sie ständig, und denke immer daran, daß sie sich von einem Augenblick auf den anderen von dir abwenden kann.

(-Inschrift an der Wand einer Kaserne der Erde-)

Elmar Billich, Giebelstadt

BoS:

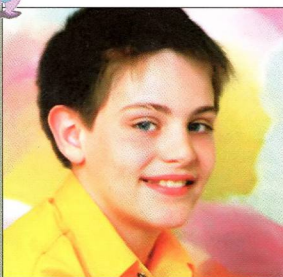
Herzlichen Dank daß Du uns einen solch tollen Brief geschrieben hast. Wir freuen uns sehr wenn wir unsere Kunden zufrieden stellen können.....und wir hoffen, daß Du trotz aller Spielfreude wieder in die reale Welt zurückfindest. Noch viel Spaß beim Lösen der letzten Rätsel.

Verlosung Best of Sierra Nr.: 8

And the winner is...



1. Preis Rouven Haas, Überherrn



2. Preis Sandra Ruttar, Saarbrücken



3. Preis Wolfgang Dreyer, Hannover



Vor der Schlacht...

...müssen Sie noch das Schlachtfeld installieren. Best of Sierra hilft Ihnen bei der Herstellung des Pulverdampfs.

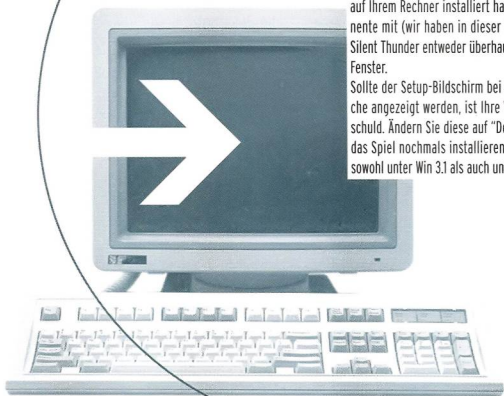
Die Installation beider Spiele unter Windows 95

Installation und Start unserer Spiele werden immer unkomplizierter. Sie müssen lediglich darauf achten, welches Betriebssystem Sie benutzen. Unter Windows 95 genügt es, die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einzulegen und entweder auf Civil War General oder Silent Thunder zu klicken, um die Installation zu starten. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und alles wird gut. Möchten Sie mit Vollbild spielen, müssen Sie zudem unter Windows die Auflösung 640x480 einstellen. Als Farbtiefe werden 256 Farben benötigt. Diese Werte können Sie unter Start | Einstellungen | Systemsteuerung | Anzeige | Einstellungen festlegen.

Halt! Fast hätten wir was vergessen. Einen Unterschied gibt es dann doch noch: Bei **Civil War General** müssen Sie WinG mitinstallieren, sonst erhalten Sie beim Start des Spieles eine Fehlermeldung, daß eine benötigte Datei fehlt und das Spiel leider nicht gestartet werden kann.

Silent Thunder hingegen benötigt DirectX. Falls Sie noch kein DirectX auf Ihrem Rechner installiert haben, installieren Sie diese Komponente mit (wir haben in dieser Richtung vorgesorgt), sonst läuft Silent Thunder entweder überhaupt nicht oder nur in einem kleinen Fenster.

Sollte der Setup-Bildschirm bei Silent Thunder in englischer Sprache angezeigt werden, ist Ihre Windows-Ländereinstellung daran schuld. Ändern Sie diese auf "Deutsch, Deutschland" ab, bevor Sie das Spiel nochmals installieren. Sie finden die Ländereinstellung sowohl unter Win 3.1 als auch unter Win95 in der Systemsteuerung.



Die Installation unter Windows 3.1/3.11

Beide Spiele sind auch unter dem schon etwas angejahrten Windows 3.1/3.11 lauffähig. Wie bei jedem anderen Betriebssystem müssen Sie zunächst die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen (an manchen Vorgängen geht der technische Fortschritt spurlos vorbei) und dann in der Menüleiste des Programm-Managers DATEI | AUSFÜHREN wählen. Geben Sie in der Befehlszeile folgendes ein:
bei Silent Thunder **D:\SETUP** und bei Civil War General **D:\CIVIL\SETUP**.

(Falls Ihr CD-ROM Laufwerk nicht den Buchstaben D hat, ändern Sie dies entsprechend ab. Notorische Kennbuchstabenstandardverächter kennen das schon). Folgen Sie nun den Bildschirmanweisungen. Die meinen es gut mit Ihnen.

Tun Sie auch weiterhin, was Ihnen Ihr Computer sagt. Installieren Sie daher auch die Windows 3.1-Erweiterungen "WinG", "Win32s" und "Video für Windows", wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Den nun folgenden Abschnitt kennen aufmerksame Best-of-Sierra-Leser bereits zur Genüge, aber wir kommen nicht umhin, immer wieder darauf hinzuweisen. Erhalten Sie beim Systemtest der Installation eine dieser Fehlermeldungen:

Setup verursachte eine allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup oder Integer Divide by 0, so kann Ihre Hardware (z.B. einer der neuen Prozessoren) nicht erkannt werden.

Der Hauptverantwortliche für diesen Firtelanz ist wie immer die Datei "sierra.ini". Machen Sie ihr den Garaus und löschen Sie kurzerhand von der Festplatte. Die Datei ist abgelegt im Windows-Verzeichnis (C:\windows\sierra.ini). Starten Sie danach Windows neu und starten Sie erneut "Setup". Bei der Aufforderung Ihr System zu testen (Sie wissen schon, "Setup" handelt hier völlig zwanghaft, weil es partout sichergehen will), klicken sie auf "Nein" und führen den Test nicht durch. Auch die nächste Tatenmeldung, Ihr System reiche nicht aus, können Sie getrost ignorieren. Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen und fahren Sie mit der Installation fort.

Die Waffen sind geladen, die Kanonen geputzt- der Start

Ist die Installation erfolgreich abgeschlossen, möchte Ihr Computer noch mal neu gestartet werden. Das braucht er jetzt einfach. Starten Sie die Spiele danach mit einem Doppelklick auf eines der beiden Spielsymbole (A10-II oder R.E. Lee: Civil War General) aus der Sierra-Programmgruppe.

So legen Sie los+++stop+++ ohne zu groß zu fragen+++ stop -

der Schnellstart für Hektiker

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

+++ stop +++

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

+++ (stop) 2 +++



KING'S QUEST[®]

MASKE DER EWIGKEIT[™]

www.sierra.de

Sieben Welten,
drei Dimensionen,
ein unglaubliches Abenteuer!

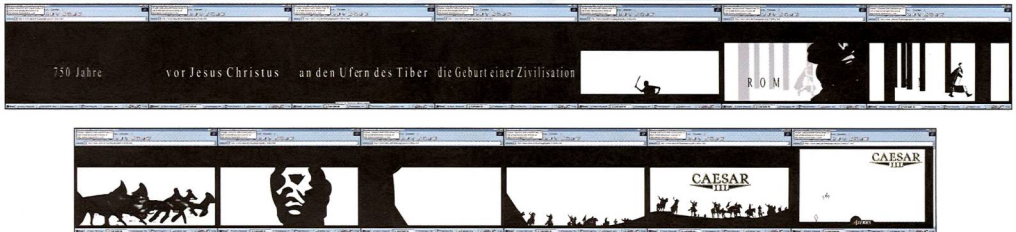
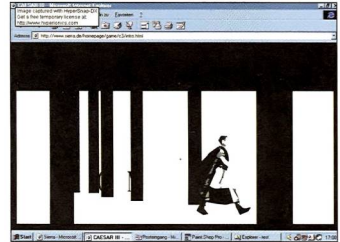


©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra King's Quest und Maske der Ewigkeit sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. ® bezeichnet in den USA eingetragene Warenzeichen, die anderen Gesetzen unterliegen können.

Wenn die Bilder **laufen** lernen

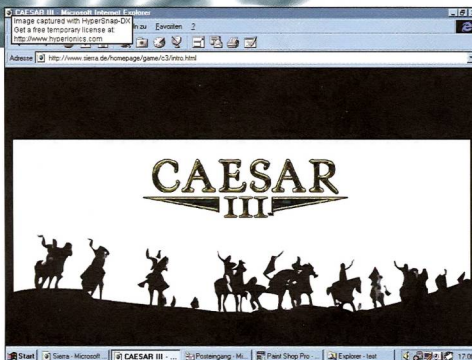
Shockwave und Flash Player machen Sierras Internetseiten zum Multimedia-Erlebnis

Wer seiner Internet-Seite Beine machen möchte, der muß mit Plug-Ins für Bewegung sorgen. Aus dem Heer der unterschiedlichen Anwendungen ragt seit einiger Zeit Shockwave von Macromedia hervor, das sich bei Firmen wie Privatleuten zunehmender Beliebtheit erfreut und dabei ist, sich zum neuen Standard für Multimedia-Anwendungen im Netz zu mausern. Jedenfalls greifen Weltkonzerne wie Sony Music, Reebok und Esprit, ja sogar einige rheinische Großbrauereien schon auf Shockwave zurück. Auch die Cendant-Webpage arbeitet seit kurzem mit dieser Technologie, jedenfalls auf zwei der sogenannten "Minisites", die ausschließlich ein bestimmtes Spiel zum Thema haben - in diesem Fall sind das die Seiten für CAESAR III und Half-Life.



Ein Plug-in ist ein Zusatzprogramm für einen Web-Browser, um bestimmte Techniken - Videoclips oder andere Multimedia-Anwendungen wie etwa Navigationsleisten - auf dem Bildschirm sichtbar und hörbar zu machen, die wegen ihrer unterschiedlichen Formate sonst nicht darstellbar wären. Was Shockwave und Flash Player aber vor allem auszeichnet, ist die Fähigkeit, dreidimensionale Animationen darzustellen. Das macht gerade Flash für Web-Designer attraktiv, denn mit diesem Tool lassen sich nicht nur Vollbildschirm-Animationen, sondern auch animierte, interaktive Schaltflächen herstellen. Jede Vektorgrafik und Animation ist als Klickfläche darstellbar.

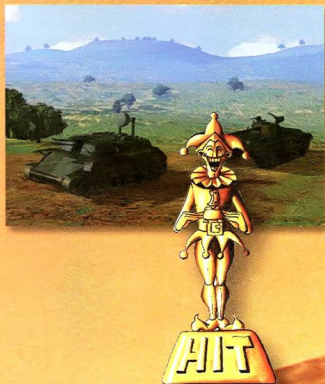
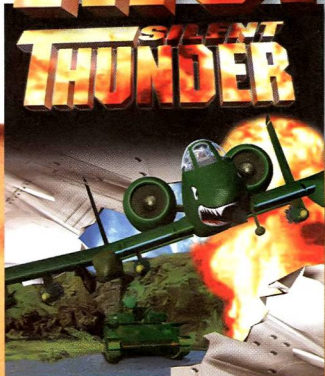
"Geschockte" Websites sind daher quicklebendige und abwechslungsreiche Navigationsflächen, die Ihren Besuchern faszinierende Effekte bieten können. Und faszinierte Besucher kommen gerne wieder. Wer ein Modem sein eigen nennt, ist herzlich eingeladen, sich auf den CAESAR-3- und Half-Life-Sites einmal umzusehen - und nicht nur da. Denn ein Besuch auf der Sierra-Homepage lohnt sich eigentlich immer. Ob sie nun "geschockt" ist oder nicht.



Mit einem Warzenschwein durch die Krisenregionen dieser Welt

Die A-10 Thunderbolt war eine der legendärsten Maschinen der US-Air Force. Der von den Piloten respektlos "Warzenschwein" getaufte Bomber eignete sich vor allem für den Angriff auf Bodenziele.

Panzerbesatzungen mußten das Warzenschwein besonders fürchten. Sierra stellt das berühmteste Warzenschwein der Welt in den Mittelpunkt einer Flugsimulation. Im Laufe der letzten Jahre hat die amerikanische Luftwaffe die Maschine nach und nach aus dem Verkehr gezogen. Doch aufgrund ihrer beeindruckenden Leistungen, besonders im Bereich der Bodenunterstützung, ist die A-10 hervorragend für den begrenzten Einsatz in politisch brisanten Situationen geeignet.



Infolgedessen hat die Air Force die verbliebenen A-10s in eine neue, streng geheime Einheit zusammengefaßt: den 11. Air Commando Wing der Bodenunterstützung, ist die A-10 hervorragend für den begrenzten Einsatz wichtiger politischer Ziele der Vereinigten Staaten in Nationen oder Organisationen, die aus politischen Zwängen heraus eine amerikanische Intervention weder offiziell erbitten oder öffentlich anerkennen können. Das ist die Ausgangsposition bei Silent Thunder, einem Flugsimulator, der bei seinem Erscheinen vor zwei Jahren bei den Fans für Furore sorgte.

Weil die umfangreichen Funktionen einer Flugsimulation das Format unseres Magazins sprengen würden, beschränken wir uns auf den folgenden zehn Seiten auf die Vermittlung von Basisinformationen, die Ihnen den Einstieg in das „Warzenschwein“ erleichtern sollen. Wer aber im Dschungel Kolumbiens oder am Persischen Golf mit der A-10 überleben will, dem sei mit Nachdruck das ONLINE-HANDBUCH ans Herz gelegt. Dort finden die Warzenschwein-Fans (und solche, die es werden wollen) alles Wissenswerte über ihr Fluggerät, dessen Bewaffnung und Einheiten am Boden.

Was Sie noch über Ihr Geschwader wissen sollten...

Der Begriff "Silent Thunder" wurde von irakischen Soldaten während des Golfkriegs geprägt. Die Turbopan-Turbinen der A-10 arbeiteten nahezu geräuschlos, so daß die Gegner einen Angriff häufig erst dann bemerkten, als die ersten Bomben bereits explodierten.

Im Gegensatz zu anderen Einheiten der U.S.A.F. operieren Flugzeuge des Sierra "Silent Thunder"-Geschwaders in der Regel allein. Die Einheit rekrutiert bewußt hervorragende Piloten, die für ihre Unabhängigkeit bekannt (und berichtigt) sind. Einer dieser begnadeten Ruhestifter sind Sie, lieber Leser. Außerdem verfügt das Geschwader über zahlreiche Unterstützungseinheiten, AWACS-Luftwarungs- und -kontrollflugzeuge beispielsweise, aber auch Satellitenaufklärung und andere logistische Systeme. Aufgrund der ungewöhnlich kräftigen Unterstützung verfügt jeder Flugzeugkommandant über Einsatzinformationen in Echtzeit, Treibstoff satt, eine stattliche Bewaffnung und die besten Mechaniker westlich von Gibraltar. Aus diesem Grund wird von einem Silent Thunder-Geschwader erwartet, daß es die in sie gesetzten Erwartungen zu 100% erfüllt.

Was Sie noch über Ihr Flugzeug wissen sollten

Die A-10 ist speziell für die Bodenunterstützung konzipiert. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Bodentruppen bei der Bekämpfung von Bedrohungen wie Panzern, Panzerjägern und anderen gepanzerten Fahrzeugen zu helfen. Weil sie aber mit den verschiedensten Waffensystemen ausgerüstet werden kann, läßt sich die A-10 Thunderbolt aber genauso gut gegen Brücken und andere Gebäude einsetzen.

Die A-10 war und ist eine äußerst robuste Maschine, ein überlebenschwacher Künstler und eine Art fliegendes Ersatzteillager. Viele Einzelteile sind gleich mehrfach vorhanden, so daß die Maschine auch starkes Flugabwehrfeuer überleben kann. Selbst mit einer Turbine und einer halb zerfransten Tragfläche bleibt sie in der Luft! Die Motoren befinden sich über dem Flugzeug - das macht sie unempfindlicher gegen Flakfeuer. Das Cockpit ist mit einer Titanumpanzerung umgeben. Selbst Schüsse aus einer 23mm-Kanone prallen an dem A-10-Piloten ab wie Wasser auf der Haut. Wird die A-10 jedoch abgeschossen, haben Sie als Pilot allerdings ganz schlechte Karten: Die Flughöhe ist zu niedrig, um sich mit dem Schleudersitz zu retten.

Die auffallendste Eigenschaft der A-10 ist ihre 30mm Kanone, die Avenger. Sie schießt Geschosse von der Größe von Milchflaschen mit einer Feuerrate von 70 Milchflaschen pro Sekunde ab. Einem solchen Beschuß ist bis heute kein Panzer dieser Welt gewachsen.

Die technischen Daten Ihres Warzenschweins finden Sie - wie bereits erwähnt - in unserem Online-Handbuch auf der CD oder im World Air Power Journal.

Was Sie über Ihre Einsätze wissen müssen

Eine Silent Thunder-Einsätze können als Einzelmissionen geflogen werden. Anfänger und Hobbyflieger dürfen auf geringer Schwierigkeitsstufe üben oder versuchen, eine Höchstpunktzahl zu erreichen. Doch die echte Herausforderung des Spiels besteht darin, einen der drei Feldzüge abzuschließen. Jeder Feldzug besteht aus insgesamt acht Einsätzen, die darüber hinaus auch noch miteinander verbunden sind, so daß Ihre Leistung in einer Mission den Schwierigkeitsgrad des nächsten Einsatzes beeinflusst. Sechs Kriterien entscheiden letztendlich über Erfolg oder Mißerfolg - ob Sie überlebt haben (irgendwie zwingend erforderlich), ob Sie alle Primärziele erfüllt haben (entscheidend für einen erfolgreichen Einsatz), ob alle Sekundärziele erfüllt und sämtliche feindlichen Ziele zerstört sind (viele Punkte), ob Sie alle „Gelegenheitsziele“ ins Gebet genommen haben (jede Menge Punkte) und ob verbündete Einheiten durch Ihre Aktionen womöglich Schaden genommen haben (Punktabzüge in großem Stil). Wir empfehlen Ihnen, nach jedem erfolgreichen Einsatz abzuspeichern. Sollten Sie beim folgenden Einsatz scheitern, müssen Sie nicht den gesamten Feldzug, sondern lediglich diese eine Mission wiederholen.

Was Sie über sich selbst wissen müssen

Sie schlüpfen in die Rolle des berühmten-berichtigten Jack Hagerty, einem Mann der Gegensätze und Widersprüche. Sie sind ein notorischer Tequila- und Frauenfreund (eigentlich ein Widerspruch) und haben in Ihrem Leben schon mehr Gefängniszellen von innen gesehen als Ihre Personalakte aushält. Das einzige, was Sie für diesen Job prädestiniert, ist Ihre sagenumwobene Treffsicherheit. Von diesem Geschick hängt möglicherweise das Schicksal von Millionen Menschen ab. Das sollte selbst für einen Jack Hagerty Ansporn genug sein. Und in der U.S.A.F. gibt es genügend Leute, die nur darauf warten, diesem treffsicheren Trunkenbold mal so richtig einschenken zu können.

Das Hauptmenü ist aller Missionen Anfang

Ein kleiner Streifzug durch die Hauptauswahlmöglichkeiten von 'Silent Thunder'

Nach dem Intro (eine gelungene Demonstration dessen, was einen Panzer erwartet, wenn er einer A-10 begegnet) erscheint das Hauptmenü. Die einzelnen Auswahlmöglichkeiten können Sie entweder per Mausklick oder mit der TAB-Taste der Tastatur aufrufen. Folgende Optionen erwarten Sie:



Einzelmission

Prinzipiell haben Sie die Wahl zwischen Trainings- und Kampfeinsätzen. Daß Sie als Anfänger besser mit einer Trainingsmission beginnen sollten, setzen wir an dieser Stelle einfach mal voraus. Alle Kampfeinsätze bis auf den letzten des jeweiligen Einsatzgebietes (die bleiben dem Feldzug-Spieler vorbehalten) sind frei einstellbar, ebenso die Bewaffnung oder der Schwierigkeitsgrad. Einzelmmissionen sind Gift für alle hierarchieverliebten Naturen, denn die müssen hier auf alles verzichten, was das militärische Leben so prickelnd macht: Orden und Beförderungen. Einziger Trost: Ein erfolgreich abgeschlossener Einsatz findet Eingang in die Statistik (Beste Missionen) und bleibt somit der Nachwelt erhalten.

Feldzug beginnen

Jeder Feldzug besteht aus acht Einsätzen, die miteinander in Verbindung stehen. Natürlich haben Sie keinen Einfluß auf die jeweiligen Missionsbedingungen (das wäre ja noch schöner), es sei denn, Sie erfüllen Ihre Aufträge mit einer gewissen Nonchalance. Wer es z.B. versäumt, ALLE Flakstellungen auszuschalten, der kann beim nächsten Einsatz mächtige Probleme bekommen. Wer einen Einsatz überlebt und erfolgreich abgeschlossen hat, sollte seine Heldentat abspeichern (vielleicht findet sie sogar Eingang in die Geschichte der besten Feldzüge) und darf sich berechnete Hoffnungen auf Orden und Beförderungen machen. Geben Sie vor Beginn eines Feldzugs einfach einen Namen ein und klicken Sie auf OK.

Feldzug fortsetzen

Diese Funktion listet Ihnen mit militärischer Präzision Namen und Status sämtlicher Feldzüge auf, die Sie gespeichert haben. Noch aktive Spiele können jederzeit fortgesetzt werden. Klicken Sie auf einen aktiven Feldzug, um ihn auszuwählen. Mit der Taste **Ansehen** erhalten Sie einen Überblick über die bereits zerstörten Ziele und Ihre aktuelle Punktzahl. Klicken Sie auf **Löschen**, wenn Sie einen gespeicherten Feldzug entfernen möchten. Mit **OK** bestätigen Sie Ihre Wahl und mit **Abbruch** kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

Bester Feldzug

Diese Option ist eher was für alte Haudegen, die noch einmal in Erinnerungen schwelgen möchten. Denn hier finden Sie eine Aufstellung Ihrer besten Feldzüge, jeweils nach Punkten geordnet. Mit **Ansehen** können Sie alle Einzelheiten Ihrer Glanzzeit noch einmal an sich vorüber ziehen lassen. Mit einem verkündeten OK kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

Bester Einsatz

Noch so eine Option für Nostalgiker: Hier werden fein säuberlich die besten Missionen aufgelistet, die Sie bisher geflogen haben. Dazu zählen auch die Leistungen, die innerhalb eines Feldzuges erbracht worden sind. Wählen Sie ruhig einen dieser Einsätze, klicken Sie danach auf **Ansehen** und lassen Sie eine Aufstellung der zerstörten Ziele an sich vorüberziehen. Mit **OK** gelangen Sie wie gehabt zum Hauptmenü zurück.

Fahrzeuge

Es ist immer von Vorteil, die Fahrzeuge zu kennen, denen man während eines Einsatzes begegnen kann. Riskieren Sie also ruhig mal einen Blick. Wer sich das Fahrzeug aus einer anderen Perspektive betrachten möchte, der klicke bitte auf einen der Pfeile. Die Taste in der Mitte stoppt die Rotation. Weitere Details über Fahrzeuge und andere Ziele finden Sie ein paar Seiten weiter unter dem Stichwort **'Wie man Freund und Feind auseinanderhält'**. Was passiert, wenn Sie auf **OK** klicken, wissen Sie ja mittlerweile.

Einstellungen

Diese Funktion läßt sich entweder vom Hauptmenü oder über die Tastenkombination [Shift]+[P] vom Spiel aus aufrufen. Mit einem 'X' markierte Einstellungen sind aktiviert.

• Ton an

Schaltet den Ton an oder aus

• Musik an

Schaltet die Musik an oder aus, und wählt die Musik um das Jukebox-Fenster.

• Joystick an

Aktiviert den Joystick für das Spiel, vorausgesetzt er ist bereits angeschlossen und konfiguriert (wenn nicht, können Sie das unter Windows über Start | Einstellungen | Systemsteuerung nachhaken).

• Wolken an

Deaktivieren Sie die Einstellung, falls das Spiel zu langsam läuft.

• Niedrige Auflösung

Aktiviert eine niedrigere Grafikauf Auflösung für langsamere Rechner (allerdings nicht während eines Einsatzes).

• Vollbild

Aktiviert den Vollbildmodus für Silent Thunder. Silent Thunder benutzt DirectX. Weil diese Technologie einige der Systemanforderungen an die Darstellung von Fenstern umgeht, kann es sogar passieren, daß das Spiel im Vollbildmodus schneller läuft als in einem kleineren Fenster.

• Jukebox

Diese Taste zeigt die Musikstücke an, die sich momentan Ihrem CD-ROM Laufwerk befinden. Falls sich die Silent Thunder-CD im Laufwerk befindet, können Sie die Songs dem Namen nach auswählen. Andere CDs zeigen nur die Tracknummer an. Formendetail Fahrzeuge und Gebäude lassen sich mit vielen oder wenigen grafischen Details anzeigen. Gerade bei langsameren Rechnern ist eine niedrige Einstellung zu empfehlen.

• Texturedetail

Wie oben, nur in Bezug auf die Darstellung von Gelände.

• Hazing-Entfernung

Die Hazing-Entfernung beschreibt die Distanz, in der der Horizont erscheint. Wie bei Formen und Texturen auch kann eine vergleichsweise geringe Hazing-Einstellung langsamen Rechnern auf die Sprünge helfen.

Schnellstart

Die Option für alle Hektiker. Sie beginnen sofort mit einem zufällig gewählten Einsatz aus einem der drei Missionssätze und mit einer vom Programm gewählten Bewaffnung. Der Schwierigkeitsgrad ist mittelmäßig und Ihre Munition begrenzt. Nicht nur die Missionseinstellungen werden übergangen, sondern Sie auch: Orden und Beförderungen können Sie sich hier abschminken. Ungeduldige werden nun mal nicht befördert. Das ist beim Militär nicht anders als im öffentlichen Dienst.

Auführen

Wenn Ihnen andere Dinge partout mehr Spaß machen...

Wie hätten Sie's denn gern? - Die Missionseinstellungen bei Silent Thunder

Wie bereits erwähnt, können Sie die Einsatzbedingungen bei Feldzügen nicht selber einstellen.

Wo kämen wir denn auch hin, wenn sich jeder Kampfpilot seine Befehle selbst zurechtzimmern könnte?

Bei den Einzeleinsätzen dagegen sieht die Sache schon anders aus. Hier können Sie den jeweiligen Einsatz und die Realismuseinstellungen wie Schwierigkeitsgrad, Munition und Beschädigung selbst bestimmen. Beide Spielmodi beinhalten eine Einsatzbesprechung, in der Sie mehr über die Einsatzziele und den zu erwartenden Widerstand erfahren, sowie den Bewaffnungsbildschirm, auf dem Sie Ihr Flugzeug mit Waffen ausrüsten. Vor dem Beginn jeder Mission erhalten Sie im Cockpit einen Einsatzbericht. Achten Sie auch auf mögliche Nachrichten während des Fluges.

Missionseinsatz wählen

Wenn Sie eine Einzelmision wählen, können Sie den Missionssatz angeben, in dem Ihr Einsatz stattfinden soll. Doppelklicken Sie einfach auf den gewünschten Einsatz. Im Feldzug ist der Missionssatz aber vorgegeben.

Kolumbien

In Kolumbien bekommen Sie es mit Señor Macias zu tun, einem abgefeimten Drogenhändler und Bankier. Aufgrund seiner vorzüglichen Bonität ist er technisch und personell in der Lage, konventionelle Angriffe problemlos abzuwehren. Das Gelände ist gerbig und mit dichtem Dschungel durchsetzt. Erschwerend kommt hinzu, daß im Zielgebiet viele Zivilisten leben, die auf keinen Fall verletzt werden dürfen.

Der Golf

Am Golf müssen Sie Ali Goni und seine Farwei-Bewegung, eine fanatische Gruppe religiöser Eiferer, in ihre Schranken weisen. Ali Goni unterhält eine große und modern ausgestattete Armee und steckt einen großen Teil seiner Gelder in Forschungsprogramme über chemische und biologische Waffen, die das Leben Tausender bedrohen. Interventionen von außen sind hier wie anderswo nicht sonderlich beliebt - Angriffe auf die Zivilbevölkerung und besonders auf religiöse Einrichtungen sind unbedingt zu vermeiden.

Korea

Den Familienzwist in Nordkorea zwischen dem Diktator Kim Mo und seinem ehrgeizigen Sohn könnte man belächeln, verfügte das Land nicht über bisher geheimgehaltene Atomwaffenarsenale und eine fortschrittliche interkontinentale Raketen-technologie. Das Land steuert auf eine Katastrophe zu - mit unabsehbaren Folgen für Zivilbevölkerung.

Missionsbedingungen

Folgende Bedingungen können Sie bei Ihrer Einzelmision festlegen:

Missionssatz

Wählen Sie einen von sieben Einsätzen aus einem der oben beschriebenen Szenarien (der achte und letzte Einsatz jedes Missionssatzes bleibt dem Feldzugsmodus vorbehalten).

Schwierigkeitsgrad

Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrads beeinflussen Sie die Anzahl und die Aggressivität der feindlichen Einheiten, denen Sie im Laufe Ihres Einsatzes begegnen.

Munition

Wer lieber unter realistischen Bedingungen kämpft, sollte sich bei der Munition für die Option "Begrenzt" entscheiden. 1350 Schuß aus der Avenger sind schließlich auch nicht zu verachten. Mit "Unbegrenzt" gehen Sie munitionsmäßig kein Risiko ein, außerdem müssen Sie nicht befürchten, daß irgendwann einmal die Kanone klemmt.

Schaden

Die Einstellung "Normale A-10" macht Sie und Ihre Maschine für alle realistischen Schäden und Risiken empfänglich. Ängstliche Naturen sollten sich lieber für die Funktion "Unverwundbare A-10" entscheiden. Wenn Sie unverwundbar und mit unbegrenzter Munition Angst und Schrecken verbreiten wollen, ist das Ihre Sache. Aber erwarten Sie dafür nicht auch noch einen Eintrag in die Liste der Besten Einsätze.

Mit einem Klick auf OK können Sie sich in der Einsatzbesprechung informieren und Ihre Maschine entsprechend ausrüsten. Wer sich nicht mit weiteren Details beheiligen lassen möchte, der kann die Option **Jetzt fliegen** anklicken und sich mit einer automatisch gewählten Bewaffnung ins Gefecht stürzen. Die Option **Abbruch** führt Sie zurück zum Hauptmenü.

Einsatzbericht

Hier erfahren Sie mehr über die Ziele des nächsten Einsatzes, die zu erwartende Luftverteidigung und das Gelände. Von der Art des Einsatzes hängt es ab, welche Bewaffnung Sie an Bord nehmen müssen.

Anti-Panzer

Wenn es gegen gepanzerte Fahrzeuge oder Bunker geht, sollten Sie sich für Rockeye II-Clusterbomben bzw. Maverick-Raketen entscheiden. Die Avenger-Kanone kann in beiden Fällen eingesetzt werden.

Bodenunterstützung

Bei solchen Einsätzen sind verbündete Einheiten nicht weit. Die gegnerischen Truppen können sowohl aus gepanzerten Fahrzeugen als auch aus sogenannten weichen Zielen wie z.B. Infanterie bestehen. Hier sollten Sie auf eine gelungene Kombination aus allen Waffensystemen achten.

Angriffsmission

Angriffsmissionen finden in der Regel tief im feindlichen Territorium statt und können Raketenstos, Gebäude, Brücken u.ä. zum

Ziel haben. Benutzen Sie Bomben für Gebäude und Napalm oder CBUs für weichere Ziele.

Terrain

Beschreibt den überwiegenden Geländetyp für diesen Einsatz.

Panzer

Gibt an, wieviele gepanzerte Feindfahrzeuge zu erwarten sind.

Luftabwehr

Gibt an, ob Sie im Zielgebiet mit feindlichen Flugzeugen oder Hubschraubern zu rechnen haben. Diese Berichte sind keine Zustandsbeschreibungen, sondern Vermutungen.

Bei manchen Einsätzen dürfen Sie darüber hinaus noch Bonusziele angreifen. Wer jedoch nach Lust und Laune auf alles ballert, was da kreucht und fleucht, der hat mit empfindlichen Punktabzügen, wenn nicht sogar mit dem Abbruch des Feldzugs zu rechnen.

Bewaffnung

Ihnen stehen vier verschiedenen Waffensysteme zur Verfügung. Mit Hilfe der Alpha-, Bravo-, Charlie- oder Delta-Taste können Sie sich die verschiedenen Waffen vorher ansehen. Im Fenster erscheint eine Angabe für das Gesamtgewicht des gewählten Systems. Mit einem Klick auf die Option **Spezial** öffnen Sie den Bildschirm **'Selbstgewählte Bewaffnung'**.

Selbstgewählte Bewaffnung

Auf der linken Seite des Fensters befindet sich eine Liste der verfügbaren Waffen. Auf der rechten Seite erscheint eine Beschreibung des gewählten Waffensystems sowie eine Darstellung, wo die Waffe am Flugzeug befestigt wird. Ein Klick auf eine der roten Markierungen über den Tragflächen, und die Waffe sitzt. Aus Gleichgewichtsgründen wird jede Waffe, die Sie laden, auch an der anderen Tragfläche an der gleichen Aufhängung befestigt. Ausnahme: die äußere Aufhängung. Hier sollten Sie eine ECM-Kapsel (Radarstörer) auf der einen und zwei Sidewinder-Raketen an der anderen Seite festmachen. Mavericks, Rockeyes und Sidewinder sind nicht auf bestimmte Haltepunkte festgelegt.

Am rechten Bereich Bildschirmrand erscheint das Gesamtgewicht der gewählten Bewaffnung. Die Zuladung sollte 17.000 Pfund nie überschreiten.



Ihr künftiger Arbeitsplatz - das Cockpit

Bei so vielen Instrumenten, Warnleuchten, Zeigern und Hebeln kann selbst der gutwilligste Nachwuchspilot schon mal die Übersicht verlieren. Best of Sierra zeigt Ihnen, worauf Sie achten und welche Taste oder Knopf Sie drücken müssen, wenn Sie Ihr Warzenschwein nicht in den ersten Besten Bergkamm bohren wollen. Beginnen wollen wir mit dem wichtigsten Utensil, das es im Cockpit gibt: dem Steuerknüppel.

Steuerknüppel, Ruder, Drosselventil und andere Flugkontrollen

Ob Sie Ihre A-10 lieber mit einem Joystick oder der Tastatur steuern, ist dem Warzenschwein egal. Mit [Shift]+[P] wählen Sie im Einstellungs-Menü das gewünschte Steuergerät.



Steuergerät wählen

• Steuerknüppel (Höhenruder)

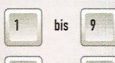
Die Höhenruder sind bewegliche Kontrollflächen in den Tragflächen und im Flugzeugheck, mit denen Rollen und Neigung (Steig-/Sinkwinkel) des Flugzeugs gesteuert werden. Häufig werden diese Manöver kombiniert, z.B. eine Rolle nach rechts und eine Abwärtsneigung, um eine Rechtskurve mit gleichzeitigem Sinkflug einzuleiten. Benutzen Sie das Zahlenfeld auf der Tastatur (NUM LOCK AUS) oder einen Joystick, um Neigung und Rollen zu kontrollieren. Um nach einem Manöver wieder in den Geradeausflug zu gehen, zentrieren Sie den Joystick, oder drücken Sie die entgegengesetzten Kontrolltasten. Seien Sie vorsichtig mit Kurven bei geringer Höhe und Geschwindigkeit - Der Erdboden ist Ihr gefährlichster Feind.



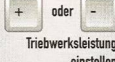
Seitenruder bewegen



Ruderkontrollgerät aktivieren



Triebwerksleistung einstellen



Triebwerksleistung einstellen



Fahrgestell



Pause



Blickwinkel ändern

• Seitenruder

Das Seitenruder kontrolliert die "Gierung" des Flugzeugs, d.h. die Drehung nach rechts oder links. Benutzen Sie das Seitenruder zusammen mit den Höhenrudern, um eine schärfere Kurve zu fliegen. Sie bewegen das Seitenruder mit den Tasten [.] und [.] oder mit Hilfe eines Ruderkontrollgerätes. Drücken Sie [Shift]+[R], um ein Ruderkontrollgerät zu aktivieren.

• Drosselventil

Mit dem Drosselventil kontrollieren Sie die Triebwerksleistung der A-10. Benutzen Sie die Tasten [1]-[9] auf der Tastatur, um eine Einstellung zu wählen, oder benutzen Sie den "Regler" an Ihrem Joystick (falls vorhanden) oder die Tasten [+] oder [-], um das Drosselventil zu öffnen bzw. zu schließen. Generell gilt: [2] für Bewegung am Boden, [8] oder [9] für den Start oder für Ausweichmanöver, [4]-[5] für einen langsamen und genauen Angriff und [3] für den Landeanflug. Denken Sie daran, daß Kurven, Steigflüge oder ein beschädigtes Flugzeug mehr Schub erfordern.

• Fahrgestell ein-/ausfahren [G]

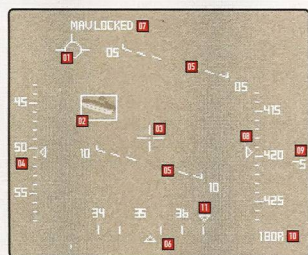
Fahren Sie Ihr Fahrgestell nach dem Start ein, um den Luftwiderstand zu verringern. Vergessen Sie nicht, es vor der Landung wieder auszufahren!

• Pause [P]

Halten Sie das Spiel an, um Ihr weiteres Vorgehen zu planen oder den Kühlschrank zu plündern. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel fortzusetzen. Mit den Funktionstasten [F1]-[F7] können Sie den Blickwinkel ändern, während das Spiel angehalten ist.

Head Up Display (HUD)

Das Heads Up Display, oder "HUD", wird auf das vordere Cockpitfenster Ihrer A-10 projiziert und bietet einen Überblick über wichtige Flug-, Waffen- und Zieldaten.



01 Geschwindigkeitsvektor	02 Waffen-ID
03 Zielfenster	04 Barometrischer Höhenmesser
05 Fadenkreuz	06 Steigratenanzeige
07 Geschwindigkeitsmesser	08 Radar-Höhenmesser
09 Neigungsanzeige	10 Target Direction Indicator (TDI, Zielrichtungsanzeige)
11 Geschwindigkeitsvektor	

Nähere Beschreibungen der einzelnen Funktionen finden Sie im Online-Handbuch auf der CD.

Cockpitinstrumente

Das "Armaturenbrett" Ihrer Maschine informiert Sie zusammen mit dem HUD (Head Up Display) über alle lebenswichtigen Daten Ihres Flugzeugs und Ihrer Waffensysteme.



01 Angriffswinkel	02 Schubanzeige
03 Warnanzeige für radargelenkte SAM-Raketen	04 Reservekompaß
05 Kollisionswarnanzeige	06 Warnanzeige für infrarotgelenkte SAMs
07 Radarwarnanzeige (RWR)	08 Steigratenanzeige
09 Fahrgestellhebel	10 Reservehöhenmesser
	11 Taktische Informationsanzeige (TID)

Nähere Beschreibungen der einzelnen Funktionen finden Sie im Online-Handbuch auf der CD.

Silent Thunder

Waffenauswahl

Ihre A-10 ist auf jedem Einsatz mit der Avenger 30mm-Kanone und zur Verteidigung mit Chaff und Flares ausgerüstet. Was Sie sonst noch an Waffen zuladen können, finden Sie auf Seite 15 im Kapitel "Waffen".

- **Avenger 30mm-Kanone. [Leertaste] oder Joystickknopf 1.**
Diese Waffe ist immer einsatzbereit, es sei denn, Sie haben keine Munition mehr oder die Kanone klemmt wegen Überbeanspruchung. Sie beginnen jeden Einsatz mit 1.350 Schuß, aber geben Sie nur kurze Feuerstöße ab: die Waffe feuert 70 Schuß pro Sekunde ab (d.h. 20 Feuerstöße von je einer Sekunde).
- **Flares - Taste [F] oder Joystickknopf 8 (falls verfügbar)**
Sie beginnen jeden Einsatz mit 30 Flares. Feuern Sie zwei oder mehr Flares ab, während Sie versuchen IR (Infrarot- also hitzegenkten) Raketen auszuweichen.
- **Chaff - Taste [C] oder Joystickknopf 6 (falls verfügbar)**
Sie beginnen jeden Einsatz mit 30 Chaff Kanistern. Feuern Sie einen oder zwei Kanister ab, um eine radargelenkte Rakete oder die Flugabwehr vorübergehend zu blenden, während Sie sich aus der Gefahrenzone verkrümmeln.
- **Bomben Eine andere Waffe als die Avenger gefällig?**
Wählen Sie eine entsprechende Waffe, erfassen Sie das Ziel im HUD (im Militärsargon 'aufschalten') und feuern Sie, indem Sie die [Eingabe]-Taste oder den Joystickknopf 2 drücken. Sie können jede verfügbare Waffe mit der entsprechenden Taste wählen oder die verschiedenen Typen mit [U] und [*] nacheinander auswählen.

HUD ID	Waffe
MAV	H Maverick Anti-Panzer-Rakete
MK84	J 2000 Pfund Mk. 84 GP-Bombe
MK82	E 500 Pfund Mk. 82 GP-Bombe
ROC	K Rockeye II Clusterbombe
CBUS2	R Anti-Personal Clusterbombe
CBUS8	U Clusterbombe
FAE	T Luft-Gas-Bombe
NAP	L BLU-27 Napalm
LAU	Y LAU-Raketenwerfer
SID	Ü Sidewinder-Rakete

Falls eine Waffe verbraucht ist, erscheint neben der HUD ID die Anzeige "[KEINE]".

- **Waffeneinsatz**
Um die gewählte Waffe einzusetzen, muß im HUD ein Ziel erfaßt sein. Ist das der Fall, erscheinen neben dem Waffencode im HUD die Bemerkungen "lock" oder "release". Wählen Sie die verfügbaren Ziele mit [TAB] oder Joystickknopf 4 nacheinander an. Sobald ein Ziel erfaßt ist, können Sie die Waffe mit Joystickknopf 2 oder [Eingabe] abfeuern.

Der Statusbildschirm [S]

Anhand des Statusbildschirms (Taste [S]) erhalten Sie einen Überblick über die Schäden und die zur Verfügung stehenden Waffen Ihres Flugzeugs.

- Der **Schadensanzeige** entnehmen Sie, ob Tragfläche, Triebwerk, Kontrollfläche oder ein Teil der Waffen verloren gegangen sind. Die A-10 hat gute Nehmerqualitäten und läßt sich selbst mit starken Schäden noch manövrieren. Sie können z.B. mit einer zerstörten Tragfläche sicher nach Hause kommen, aber Sie verlieren dabei u.U. einige oder alle der dort befestigten Waffen. Richtig düster wird es für den Piloten erst, wenn beide Tragflächen, Triebwerke oder Ruder abhanden kommen.
- Die **Statusanzeige** gibt die Menge der Avenger-Munition, Chaff-Kanister und Flares an. Sie können außerdem den ECM-Status, das Gesamtgewicht und den Zustand der Avenger-Kanone ablesen. Sollte Ihr ECM-Radarstörer ausfallen oder Ihre Chaff und Flares zur Neige gehen, raten wir Ihnen dringend, feindlichen Flakstellungen tunlichst aus dem Weg zu gehen.
- An der **Waffenanzeige** können Sie ablesen, wieviele Waffen Ihnen noch verblieben sind.

Die Einsatzkarte [M]

Mit der Taste [M] können Sie auch während einer Mission die Einsatzkarte aufrufen, um Ihren Kurs zu bestimmen oder Primärziele festzulegen. Auf der Karte erkennen Sie nicht nur die eigene Position (Weiß), sondern auch alle feindlichen (Rot) und verbündeten (Blau) Einheiten bzw. Gebäude. Die Karte wird von Ihrer Basis ständig aktualisiert.

- **Zielauswahl**
Wer ein Ziel auf der Karte auswählen möchte, klickt es entweder direkt an, oder benutzt die Tasten [Weiter] und [Zurück], um nacheinander alle angezeigten Ziele anzuwählen. Mit dieser Methode läßt sich eine genaue Auswahl treffen, wenn mehrere Ziele dicht beieinander liegen. Zielinformationen können im Richtungsanzeiger des HUD gespeichert werden.
- **Zieldaten**
Typ: z.B. "Koreanischer T-72"
Position: in Kartenkoordinaten.
Kurs: die Richtung, in die sich das Ziel bewegt (wichtig bei der Verfolgung schneller Flugzeuge).
Geschwindigkeit: die geschätzte Geschwindigkeit des Ziels in Kilometern pro Stunde.
Peilung: Ihre Richtung zum Ziel. 090 Grad ist z.B. genau rechts, 180 Grad ist direkt hinter Ihnen, 270 Grad ist links, und 360 Grad ist direkt vor Ihnen.
Entfernung: Ihre Entfernung vom Ziel.
Informationen: Neue oder besondere Informationen über das gewählte Ziel.

Mit der [Esc]-Taste bzw. einem Klick auf [Weiter] können Sie die Karte wieder schließen.

Das Nachrichtenfenster [D]

Mit der Taste [D] können Sie sich alle Nachrichten anzeigen lassen, die Sie im Verlauf eines Einsatzes erhalten haben. Nachrichten können in den unpassendsten Momenten eintreffen. Öffnen Sie das Nachrichtenfenster erst, wenn die Luft um Sie herum wieder etwas abgekühlt hat und schauen Sie sich in Ruhe die geänderten Befehle, Koordinaten oder Prioritäten an.

Die Sichtkontrollen

In Silent Thunder sind Sie nicht auf eine Cockpitsicht angewiesen. Wählen Sie zwischen den folgenden Ansichten.

Cockpitsicht

Benutzen Sie den Joystick "Hut" (falls verfügbar) oder die Funktionstasten.

F1	Nach vorne
F2	Nach links
F3	Nach rechts.

Externe Sicht (außerhalb des Flugzeugs)

F4	Vorne
F5	Links
F6	Rechts
F7	Hinten
F8	Zielkamera

Zeigt das erfaßte Ziel nach dem Abschluß einer Waffe, so daß Sie ihren Angriff aus der Nähe betrachten können.

F9

Angriffssicht
Zeigt das erfaßte Ziel und Ihre A-10 zur gleichen Zeit an, wie in einem Film.

Freie Kamera

Silent Thunder verfügt über eine "freie Kamera", die Sie mit der Maus kontrollieren können. Wählen Sie zunächst eine der Außenansichten und drücken Sie dann die linke Maustaste. Nun folgt die Kamera den Mausbewegungen. Mit der rechten Maustaste können Sie das Bild heran- oder wegzoomen. Wer die freie Kamera ausschalten möchte, der muß lediglich mit den Funktionstasten [F1]-[F3] (oder dem Joystick-Hut) auf die Cockpitsicht umschalten.

Tastaturbefehle für Spieleinstellungen

Änderungen lassen sich während des Einsatzes über das Spieleinstellungsmenü oder mit folgenden Tastenkombinationen vornehmen:

Shift	P	• Spieleinstellungen [Shift]+[P] Spielgeschwindigkeit, Detail, Ton, usw. ändern
Shift	M	• Musik an/aus [Shift]+[M] Schaltet Spielmusik an oder aus.
Shift	S	• Toneffekte an/aus [Shift]+[S] Schaltet die Toneffekte an oder aus.
Shift	J	• Joystick an/aus [Shift]+[J] Aktiviert oder deaktiviert Joystick-einstellung (falls der Joystick bereits installiert und für Windows konfiguriert ist).
Q		• Silent Thunder beenden [Q] Bricht das Spiel ab und bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Kleine Einführung in grundlegende Manöver und Taktiken

Erfahrenen Buschpiloten müssen wir eigentlich nicht mehr erzählen, wie sie bestimmte Manöver zu fliegen haben. Best of Sierra denkt aber auch immer an die Neulinge, die nicht genau wissen, wie man ein Warzenschwein in die Luft bekommt.

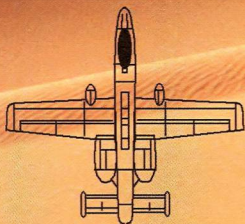
Der Vater aller Flugmanöver - der Start

Sobald Sie im Cockpit Platz genommen haben, öffnen Sie das Drosselventil auf [2], um die Maschine auf dem Rollfeld zu bewegen. Steuern Sie die A-10 am Boden mit Hilfe der Höhen- und Seitenruder und rollen Sie in Position. Öffnen Sie nun das Drosselventil vollständig [9], und ziehen Sie den Steuerknüppel zurück. Bei einer Geschwindigkeit von ca. 150 Knoten heben Sie ab. In der Luft fahren Sie mit der Taste [G] das Fahrwerk ein.

Der Anfang vom Ende - die Landung

Silent Thunder hat ein Herz für Flugnovizen - für den erfolgreichen Abschluß eines Einsatzes müssen Sie noch nicht einmal landen können. Sind alle Primär-, Sekundär-, Gelegenheits- und Bonusziele ausgeschaltet, genügt ein Druck auf die [ESC]-Taste und die Mission ist abgeschlossen.

Wer trotzdem landen will, der bringt sich etwa 4 km vor der Landebahn in Position. Benutzen Sie das Seitenruder, um ggf. kleine Korrekturen vorzunehmen und genau Kurs auf die Landebahn zu nehmen. Drücken Sie die Taste [G] und fahren Sie das Fahrwerk wieder aus. Schließen Sie das Drosselventil auf [3]. Gehen Sie auf eine Höhe von 30 m, und fliegen Sie langsam an. Sobald Sie aufsetzen, stellen Sie das Drosselventil auf [1].



Über sanfte und scharfe Kurven

Kleinere Kurskorrekturen können Sie mit Hilfe des Seitenruders vornehmen. Das ist zwar langsam, aber genau und hat keinen Einfluss auf die Neigung des Flugzeugs.

Für schnellere Kurven müssen Sie schon mit dem Steuerknüppel arbeiten. Ziehen Sie ihn nach links (oder rechts). Die A-10 rollt dann leicht (d.h. Sie dreht sich um die eigene Achse) und beginnt mit dem Kurvenflug. Je stärker Sie rollen, desto enger wird der Kurvenradius. Wenn Sie die gewünschte Richtung fast erreicht haben, beenden Sie den Kurvenflug.

Die schnellsten Wendungen erzielen Sie, wenn Sie in der Kurve den Steuerknüppel zurückziehen gleichzeitig auch das Seitenruder benutzen. Wenden Sie nicht über die gewünschte neue Richtung hinaus, und achten Sie auf die Flugzeugneigung.

Die Wahl der Waffen zur Kampfstrategie eines Warzenschweins

Die Taktik besteht bei Silent Thunder im wesentlichen aus der richtigen Waffenauswahl. Welche Waffe Sie wählen, hängt also von dem Ziel ab, daß Sie bekämpfen sollen. Um das zu finden, öffnen Sie mit [M] die Einsatzkarte und wählen das gewünschte Ziel. Die Informationsanzeige klärt Sie über Peilung und Entfernung zum Ziel auf. Schalten Sie nun wieder zurück zur Cockpitsicht [F1] und achten Sie auf den Richtungsanzeiger über dem HUD-Kompaß. Der führt Sie jetzt zum auf der Karte gewählten Ziel, vorausgesetzt Sie bringen das Flugzeug so in Position, daß sich das Dreieck in der Mitte des Kompasses befindet. Fliegen Sie schnell und niedrig, und halten Sie das Dreieck immer in der Mitte.

• Angriffstaktik

Etwas 7 km vor dem Ziel gehen Sie auf Geschwindigkeit [4] oder [5]. Zielen Sie sorgfältig. Bei Panzern sollten Sie sich für Maverick-Raketen und Rockeye-Bomben oder die Avenger entscheiden, bei leichten Fahrzeugen können Sie mit allem feuern, was nicht Sidewinder heißt, bei kleineren Gebäuden sind Mk-82-Bomben zu empfehlen, wohingegen Luft-Gas-Bomben sich eher für größere Bauwerke eignen. Bunker und gepanzerte Gebäude lassen sich mit Napalm ausschalten; Hangars und am Boden stehende Flugzeuge mögen weder Luft-Gas-Bomben noch Clustermunition. Im Luftkampf sind Sidewinder unerlässlich, im Luft-Boden-Kampf greifen Sie am besten auf Rockeye-Bomben zurück, wenn Sie es mit Panzern zu tun haben, oder auf CBUs bzw. Bomben bei weichen Zielen.

Kontrollieren Sie zuvor, ob Sie das richtige Ziel im HUD gewählt ist. Erscheint die Mitteilung "LOCKED" (oder "RELEASE" bei ungelockten Waffen), feuern Sie die Waffe mit [Eingabe] oder Joystickknopf 2 ab.

• Vom richtigen Umgang mit der Avenger-Kanone

Richten Sie das Flugzeug auf das Ziel aus. Fliegen Sie niedrig und langsam an. Benutzen Sie das Seitenruder, um mit dem Fadenkreuz zu zielen. Ab einer Entfernung von ca. 3.000 m eröffnen Sie das Feuer. Immer nur kurze Feuerstöße, um Munition zu sparen und eine Überhitzung zu verhindern.

Falls mehrere Ziele dicht beieinander liegen, benutzen Sie das Seitenruder oder den Steuerknüppel, um alle Ziele gleichmäßig mit Feuer bestreichen zu können. Falls Sie Ihr Ziel im ersten Anflug verfehlen, entfernen Sie sich für einige Sekunden mit Höchstgeschwindigkeit. Bremsen Sie dann ab, und fliegen Sie eine enge Kurve oder ein halbes Looping mit Rolle. Greifen Sie dann erneut an.

• Luftkämpfe

Auch wenn die A-10 keine Luftkampfpertin ist, können Sie sich gegen Bedrohungen aus der Luft durchaus zur Wehr setzen. Gehen auf eine niedrige Flughöhe und versuchen Sie hinter die feindlichen Jäger zu kommen. Sobald Sie ein Ziel erfaßt haben, feuern Sie mit Ihren Sidewinder-Raketen. Sind keine Sidewinder mehr da, bleiben Sie unten und fliegen Sie im Zickzack um Ihr Leben. Auch ein paar Flares können jetzt nicht schaden.

Lassen Sie sich nie von Hind-Hubschraubern in einen Nahkampf verwickeln! Bleiben Sie auf Distanz und verschaffen Sie sich mit Sidewindern und Avenger-Kanone den gebührenden Respekt.

• SAM-Raketen und Luftabwehr-Artillerie

SAM-Stellungen sollten Sie meiden wie der Teufel das Weihwasser (Infos auf jeder Einsatzkarte). Bleiben Sie niedrig (Gelände als natürliche Deckung). Behalten Sie die Radarwarnanzeige (RWR) des Cockpits immer im Auge.

Wenn Sie nichtsahnend einen Hügel überfliegen und Sie dahinter auf eine SAM Basis stoßen, ist die Avenger die beste Lösung. Eine SAM mit einer Maverick angreifen zu wollen hat kaum Aussicht auf Erfolg.

Hat eine SAM-Rakete Sie ins Visier genommen, ist Eile geboten. Ein Hügel als Versteck wäre jetzt Gold wert. Bei radargelenkten SAMs hilft u.U. noch Chaff, bei infrarotgelenkten Raketen sind es die Flares. Auch eine scharfe Kurve in letzter Sekunde kann Ihnen womöglich den Hals retten.

Noch ein letzter Tip: Hüten Sie sich vor den äußerst zielgenauen radargelenkten ZSU-Kanonen (nur aus gesicherter Entfernung angreifen) und vor festen Luftabwehrstellungen.

Das Waffenarsenal der A-10

Sie haben die Qual der Wahl: Insgesamt 14 verschiedene Waffen stehen Ihnen für Ihre Einsätze mit der A-10 zur Verfügung. Prägen Sie sich die Eigenschaften dieser Waffen genau ein - es ist Ihre Aufgabe, Einsatzziele und -bedingungen zu bewerten und die richtigen Waffen für den Einsatz zu wählen. Fehlentscheidungen können Ihnen ganz schön den Tag vergällen.

GAU-8A "Avenger" Kanone

Die GAU-8A "Avenger" ist eine riesige, siebenläufige 30mm-Kanone von der ungefähren Größe und dem Gewicht eines 1970er Cadillacs. In Verbindung mit hochoexplosiven Geschossen erzielen die Uranprojekte gerade bei Panzern 'durchschlagende' Erfolge. Die 900 g schweren Geschosse (insgesamt 1350 Stück) werden mit einer Rate von 70 Schuß pro Sekunde abgefeuert. Die GAU-8A muß in solchen kurzen Feuerstößen abgefeuert werden, um Überhitzung zu vermeiden.

Flare-Werfer

Gewicht: 500 Pfund.

Die A-10 ist bei jedem Einsatz mit 30 Flares zur Abwehr von hitzesuchenden Raketen ausgerüstet. Sollten Ihre Warnsysteme den Anflug einer SAM- oder IR-Luft-Luft-Rakete melden, feuern Sie mehrere Flares ab, um die Rakete zu verwirren, während Sie ein Ausweichmanöver fliegen. Vielleicht hilft's.

Chaff-Werfer

Gewicht: 280 Pfund

Die A-10 ist für jeden Einsatz mit 30 Chaff-Kanistern zur Abwehr von radargelenkten Raketen und Geschützen ausgerüstet. Wenn Sie vom feindlichen Radar erfaßt worden sind, werfen Sie Chaff ab und weichen Sie aus. Die Chaff-Kanister geben eine Wolke von Folienstreifen ab, die Radarstrahlen reflektieren und das Radar für einige Sekunden blenden. Zeit, die Sie für einen Fluchtversuch dringend benötigen.

ALO-131 Elektronische Abwehrmaßnahmen-Kapsel (ECM)

Gewicht: 680 Pfund

Die ALO-131 Kapsel ortet automatisch jedes feindliche Radar, das Ihr Flugzeug erfaßt, und versucht, es zu verwirren. Sie ist am wirksamsten gegen radargelenkte Raketen und bietet auch einen gewissen Schutz vor Flugabwehr-Artillerie. Absolut unverzichtbar.

Um die folgenden Waffen zu benutzen, müssen Sie sie zuerst wählen und ein Ziel erfassen.

AGM-65 Maverick

HUD ID: MAV
Gewicht: 485 Pfund.

Die AGM-65 (Luft-Boden Rakete) Maverick ist eine Anti-Panzer-Waffe. Erfassen Sie das Ziel, und feuern Sie die Waffe ab - die Rakete übernimmt den Rest ('Fire and Forget'). Die Maverick besteht aus einem 125 Pfund schweren Sprengkopf, der speziell für den Einsatz gegen Panzer entworfen wurde, und hat eine Einsatzreichweite von etwas über 12 km. Die Kombination aus AGM-65 und Avenger macht die A-10 zum wirksamsten Anti-Panzer-Flugzeug der Flugzeuggeschichte.

Mk. 84 GP Bombe

HUD ID: MK84
Gewicht: 2000 Pfund

Wie die kleinere Mk. 82 ist auch die Mk. 84 eine ungenlenkte Vielzweckbombe, enthält aber fünfmal soviel Sprengstoff. Die Mk. 84 ist die größte Bombe, die die A-10 tragen kann und wird vor allem gegen Flugzeugbunker, Brücken, Gebäude oder Landebahnen eingesetzt.

Mk. 82 GP Bombe

HUD ID: MK82
Gewicht: 500 Pfund

Die kleinere Version der Mk. 84. Die Wirkung ungenlenkter Raketen hängt von der Zielgenauigkeit des Piloten ab. Diese Bomben können gegen verschiedene Ziele eingesetzt werden, mit Ausnahme gepanzerter Gebäude.

Rockeye II Mk. 20 Clusterbombe

HUD ID: ROC
Gewicht: 490 Pfund

Die Mk. 20 "Rockeye II" verteilt über dem Zielgebiet mehr als 800 Anti-Panzer-"Minibomben". Die Größe dieses Gebiets hängt von der Flughöhe und Geschwindigkeit des Flugzeugs im Augenblick des Abwurfs ab. Die Mk. 20 ist am wirksamsten, wenn Sie gegen Fahrzeuggruppen oder geparkte Flugzeuge eingesetzt wird. Gegen weiche Ziele oder Gebäude ist sie fast nutzlos.

CBU-52 Anti-Personal-Munition

HUD ID: CBU52
Gewicht: 800 Pfund

Die CBU-52 (Cluster Bomb Unit) besteht aus einem SUU-30 Bombenwerfer mit 254 BLU-61/B-Bomben. Kurz nach dem Abwurf verteilt der Werfer die Bomben über ein bestimmtes Gebiet. Die Bomben explodieren bei Kontakt und überziehen das Zielgebiet mit gefährlichen Splitttern. Die CBU-52 ist sehr wirksam gegen weiche Ziele wie ungepanzerter Fahrzeuge.

CBU-58 Clusterbombe

HUD ID: CBU58
Gewicht: 950 Pfund

In jeder CBU-58 befinden sich 650 orangengroße Splitttergranaten. Die CBU-58 ist größer und wirksamer als die CBU-52 und überdeckt ein größeres Zielgebiet. Bevorzugte Ziele sind Truppen in freiem Gelände oder ungepanzerter Fahrzeuge.

CBU-72 Luft-Gas-Bombe

HUD ID: FAE
Gewicht: 700 Pfund

Die Luft-Gas-Bombe versprüht in der Nähe des Ziels ein hochbrennbares Gas in die Atmosphäre und entzündet das Gas mit einer zeitverzögerten Sprengladung. Die Explosion erzeugt eine gewaltige Druckwelle, die Dächer und Fahrzeuge zerstört, und

der auch in Gräben verschanzte Soldaten zum Opfer fallen. Im Golfkrieg wurden CBU-72 Bomben dazu eingesetzt, in Minenfeldern sichere Durchgangsschneisen für verbündete Truppen zu schaffen.

BLU-27 Napalm-Munition

HUD ID: NAP
Gewicht: 900 Pfund

Das im 2. Weltkrieg entwickelte Napalm besteht aus verfestigtem Benzin, das das Zielgebiet nach dem Aufschlag mit einer klebrigen, brennenden Masse überzieht. Napalm ist sehr wirksam gegen Gebäude und weiche Ziele, aber gepanzerter Fahrzeuge können häufig aus der Gefahrenzone entkommen.

LAU-131-Raketenwerfer

HUD ID: LAU
Gewicht: 265 Pfund

Der LAU-131-Raketenwerfer enthält sieben ungenlenkte Hydra 70 WAFAR-Raketen. Die Raketen werden von dem neuentwickelten Mk. 66-Motor angetrieben und haben eine Reichweite von etwa 8 km. Ihre WAFARs sind mit dem zehn Pfund schweren M151-Sprengkopf versehen, der das Zielgebiet mit Tausenden von Splitttern überzieht. Wirksam vor allem gegen weiche Ziele und ungepanzerter Fahrzeuge.

AIM-9 M Sidewinder

HUD ID: SID
Gewicht: 450 Pfund

Die AIM-9 (Air Intercept Missile) ist eine Luft-Luft-Rakete. Die Maximalreichweite beträgt etwa 10 km. Sie wird "Sidewinder" genannt, weil sie sich bei der Zielverfolgung wie eine Schlange bewegt. Die Rakete steuert Hitzequellen, z.B. die Abgase eines feindlichen Flugzeugs, an und ist besonders effektiv bei Angriffen von hinten. Die neueste Version verfügt über ein Triebwerk mit verringerter Rauchentwicklung und einen unempfindlicheren Zielsucher.



Die Welt von Silent Thunder

Bewegliche und unbewegliche Ziele zu Lande, zu Wasser und in der Luft

Vorhang auf für die übrigen Mitwirkenden unserer Flugsimulation - Panzer, Flugzeuge, Boote und Gebäude. Sie sollten schon wissen, mit wem Sie es zu tun haben, sonst lernen Sie so manche Einheit von einer anderen Seite kennen. Zudem ist es immer von Vorteil, Freund und Feind auseinanderhalten zu können.

Panzer

• T-72 Kampfpanzer

FREUNDLICH

Hauptwaffe: 125mm Kanone.
Höchstgeschwindigkeit: 60 km/h.
Gefahr für die A-10: Keine.

Auch wenn der T-72 aus den meisten modernen Armeen bereits ausgemustert worden ist, spielt er bei kleineren Streitkräften und Privatarmeen immer noch eine prominente Rolle und ist bei Ihren verbündeten Bodentruppen nach wie vor geführt. Doch einer A-10 kann auch der T-72 nicht widerstehen. Sie haben die Wahl zwischen Ihrer Avenger-Kanone, der Maverick-Rakete oder der Rockeye II-Clusterbombe.

• M-1 Abrams Kampfpanzer

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: 120mm Kanone.
Höchstgeschwindigkeit: 80 km/h.

Der M-1 Abrams Panzer ist der Hauptkampfpanzer der Vereinigten Staaten und gilt als einer der besten und schnellsten Panzer der Welt. Seine moderne Panzerung macht ihn weitgehend unempfindlich gegen Anti-Panzerwaffen.

• M-2 Bradley Infanterie-Kampffahrzeug

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: 20mm Kanone,
TOW Anti-Panzer-Raketen.
Höchstgeschwindigkeit: 80 km/h.

Das M-2 Bradley Infanterie-Kampffahrzeug (IFV) ist ein leicht gepanzertes Kettenfahrzeug, das Infanterieeinheiten befördert. Es ist kein Kampfpanzer und daher auf die Unterstützung durch M-1 Abrams-Panzer angewiesen. Das M-2 unterstützt seinerseits Infanterie mit seinem 20mm-Maschinengewehr und mit Anti-Panzer-Raketen.

• BMP Infanterie-Kampffahrzeug

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: 30mm-Kanone,
Sagger Anti-Panzer Raketen.
Höchstgeschwindigkeit: 60 km/h.
Gefahr für die A-10: Keine.

Das BMP-Kampffahrzeug ist wie das M-2 Bradley für Transport und Unterstützung einer Infanterieeinheit vorgesehen. Avenger-Kanone, Maverick-Raketen oder Rockeye II-Clusterbomben kann es einfach nicht widerstehen.

• M-113 Gepanzelter Personalspannort

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: Kal 0,50 Maschinengewehr.
Höchstgeschwindigkeit: 50 km/h.

Der in die Jahre gekommene M-113-Transporter wird noch immer von vielen Armeen rund um die Welt zum Transport von Infanterie-

einheiten eingesetzt. Die Aluminium-Panzerung schützt die Insassen allerdings nur vor leichtem Gewehrfeuer.

• M-4 Sherman Panzer

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: 75mm Kanone.
Höchstgeschwindigkeit: 50 km/h.

Der M-4 Sherman ist ein amerikanischer Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg, der in einigen Ländern noch immer eingesetzt wird. Der Sherman ist einem modernen Panzer zwar nicht gewachsen, kann aber leicht gepanzerte Ziele wirksam bekämpfen.

Ungepanzerte militärische Einheiten

• BM-21 Raketen-Artilleriefahrzeug

FREUNDLICH

Hauptwaffe: Ungelenkte Artillerie-Raketen.
Höchstgeschwindigkeit: 60 km/h.
Gefahr für die A-10: Keine.

Das BM-21 besteht aus einem LKW, auf dem eine Reihe von Abschussrampen montiert ist. Die Raketenanlage ist zwar sehr ungenau, richtet aber gewaltige Zerstörungen an. Benutzen Sie die Avenger, Rockeye II, LAU-131 oder eine CBU, um diese Fahrzeuge zu zerstören.

• HUMM-V Mehrzweckfahrzeug

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: Keine.
Höchstgeschwindigkeit: 90 km/h.

Das HUMM-V oder "Hummer" ist der direkte Nachfolger des "Jeep"-Mehrzweckfahrzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg, ideal um Ladung und Personal quer durch unwegsames Gelände zu transportieren. Das HUMM-V kann mit den verschiedensten Waffen bis hin zum Raketenwerfer bestückt werden.

• "Jeep" Mehrzweckfahrzeug

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: Keine.
Höchstgeschwindigkeit: 90 km/h.

Der altgediente "Jeep" ist ein weiteres Produkt des Zweiten Weltkriegs. Zehntausende dieser Fahrzeuge haben den Krieg überlebt und ihren Weg in die hintersten Winkel der Welt gefunden.

• Militär-Lkw

FREUNDLICH

Hauptbewaffnung: Keine.
Höchstgeschwindigkeit: 90 km/h.
Bedrohung für die A-10: Keine.

Der allgegenwärtige Lkw unterstützt jede Armee der Welt. Vorsicht: Lkws können sowohl zu freundlichen als auch zu feindlichen Einheiten gehören. Bestätigen Sie die Zielidentifizierung in der Zielanzeige, bevor Sie das Feuer eröffnen.

• Mobiler "Scud"-Raketenwerfer

FREUNDLICH

Hauptwaffe: "Scud" ballistische Raketen.
Höchstgeschwindigkeit: 40 km/h.
Gefahr für die A-10: Keine.

Das mobile "Scud"-Raketen-Abschussystem ist im Prinzip ein modifizierter Lkw mit einer ballistischen Kurzstreckenrakete nebst Abschussvorrichtung. Die Rakete hat eine Reichweite von mehreren hundert Kilometern und kann chemische, biologische oder sogar nukleare Sprengköpfe tragen. Zerstören Sie das Fahrzeug mit der Avenger, Maverick, CBU-52, CBU-58, LAU-131, oder Rockeye II.

• Mobile ICBM-Abschussrampe

FREUNDLICH

Hauptwaffe: Ballistische Langstreckenrakete.
Höchstgeschwindigkeit: 25 km/h.
Gefahr für die A-10: Keine.

Mit Hilfe dieses Raketenystems werden die gefährlichsten ballistischen Interkontinentalraketen (ICBM) abgeschossen, die nukleare Sprengköpfe über Tausende von Kilometern hinweg ins Ziel befördern können.

Flugabwehreinheiten

Auch wenn die Zerstörung von Flugabwehrgeschützen ein paar Punkte auf Ihr Konto spült, sollten Sie einen großen Bogen um solche Stellungen machen (ein Blick auf die Einsatzkarte genügt). Ihr Cockpit sieht nach einem Volltreffer immer so häßlich aus. Von Ihnen mal ganz zu schweigen.

• SA-5 Feste SAM-Abschussbasis

FREUNDLICH

Hauptwaffe: Radargelenkte Boden-Luft-Raketen.
Gefahr für die A-10: Hoch.

Die SA-5-Rakete (NATO-Codename "Gammon") und das dazugehörige "Tin Shield"-Radar-system ist eine Luftabwehr-Rakete mit sehr großer Reichweite, die Ziele in über 100 km Entfernung und 20.000 m Höhe angreifen kann. Bleiben Sie niedrig, und benutzen Sie das Gelände, um sich vor dieser Waffe zu verstecken. Wer hoch fliegt, kann tief fallen.

• SA-6 "Gainful" Boden-Luft-Raketensystem

FREUNDLICH

Hauptwaffe: Radargelenkte Boden-Luft-Raketen.
Höchstgeschwindigkeit: 44 km/h.
Gefahr für die A-10: Hoch.

Das SA-6-Raketensystem (NATO-Codename "Gainful") besteht aus einer radargelenkten Rakete auf einem Kettenfahrzeug. Es kann Ziele in bis zu 24 km Entfernung und 12 km Höhe angreifen - eine ernste Gefahr für die A-10. Nur ein paar schnelle Manöver, großzügiger Einsatz von Chaff und Ausnutzung des Geländes können Sie u.U. retten.

• SA-8 "Gecko" Boden-Luft-Raketensystem

FREUNDLICH

Hauptwaffe: Radargelenkte Boden-Luft-Raketen.
Höchstgeschwindigkeit: 60 km/h.
Gefahr für die A-10: Hoch.

Silent Thunder

Das SA-8 ist eine Weiterentwicklung der SA-6 und kann Ziele in 15 km Entfernung und 13 km Höhe angreifen.

• SA-13 "Gopher" Boden-Luft-Raketensystem

FEINDLICH

Hauptwaffe: Infrarotgelenkte Boden-Luft-Raketen.

Höchstgeschwindigkeit: 61,5 km/h.

Gefahr für die A-10: Sehr hoch.

Das SA-13-Raketensystem (NATO-Codename "Gopher") ist eine infrarotgelenkte Rakete, die von einem amphibischen Kettenfahrzeug abgefeuert wird. Das System verfügt über ein Zielerfassungsradar, aber die Rakete verfolgt das Ziel mit Hilfe eines infrarotgelenkten Ortungssystems in der Nase.

• ZSU-23-4 Flugabwehr-Kanonensystem

FEINDLICH

Hauptwaffe: Vier automatische 23mm Kanonen.

Höchstgeschwindigkeit: 45 km/h.

Gefahr für die A-10: Sehr hoch.

Das tödliche ZSU-23-4 Flugabwehr-Kanonensystem besteht aus Kettenfahrzeug, Zielerfassungs- und -verfolgungsradar und einer Batterie von vier 23mm-Schnellfeuerkanonen. Das ZSU-23-4 kann Ziele in einer Entfernung von bis zu 2.500 m angreifen. Machen Sie, daß Sie wegkommen, oder greifen Sie von außerhalb der Geschützreichweite mit Mavericks an.

• Leichte Flak

FEINDLICH

Hauptwaffe: 23-40mm Kanonen.

Gefahr für die A-10: sehr hoch.

Trotz der geringen Reichweite der kleinkalibrigen Abwehrwaffe ist die leichte Flak für niedrig fliegende Ziele (das sind Sie!) eine ernste Gefahr. Der Grund liegt in der hohen Feuerrate. Sie wird in der Regel in der Nähe wichtiger Ziele eingesetzt. Nehmen Sie das Gelände als Deckung und halten Sie Abstand.

• Schwere Flak

FEINDLICH

Hauptwaffe: Radargesteuerte 85mm oder 57mm Flugabwehrkanonen.

Gefahr für die A-10: sehr hoch.

Diese festen Geschütze sind in der Regel radargesteuert und werden hoch fliegenden Zielen sehr gefährlich. Aufgrund der geringen Feuerrate sind Treffer bei schnellen Zielen in Bodennähe weniger wahrscheinlich, aber deswegen nicht weniger verheerend.

Boote

• Kanonenboot

FEINDLICH

Hauptwaffe: Kanonen, Maschinengewehre.

Höchstgeschwindigkeit: 15 Knoten.

Gefahr für die A-10: mittelmäßig.

Viele kleine bewaffnete Fahrzeuge patrouillieren die Wasserstraßen der Welt, besonders Flüsse und Küsten. Greifen Sie diese Ziele mit der Avenger oder mit Maverick-Raketen an.

• Korvette

FEINDLICH

Hauptwaffe: Kanonen, Maschinengewehre.

Höchstgeschwindigkeit: 26 Knoten.

Gefahr für die A-10: mittelmäßig.

Obwohl hochseetauglich, kommt die Korvette vornehmlich in Küstennähe zum Einsatz. Maverick-Raketen und die Bordkanone sind geeignete Abwehrwaffen.

Flugzeuge

• A-37 "Dragonfly" Angriffsflugzeug

FEINDLICH

Hauptwaffe: 7,62 mm-Kanone, Bomben.

Höchstgeschwindigkeit: 420 Knoten.

Die A-37 ist eine bewaffnete Version des F-37 Trainingsflugzeugs. Ihre Hauptaufgabe ist die Unterstützung verbündeter Einheiten gegen leicht gepanzerte Bodentruppen. Die A-37 ist allerdings nur unzureichend gepanzert und nicht wendig genug, um es mit Flugabwehr-Einheiten oder Jagdflugzeugen aufzunehmen.

• OV-10 "Bronco" Aufklärer

FEINDLICH

Hauptwaffe: Rauchbomben, kleine Bomben, Kal 30 Maschinengewehre.

Höchstgeschwindigkeit: 270 Knoten. Freundlich

Die OV-10 ist unerlässlich für jeden, der Ziele orten bzw. markieren will. Die wichtigste Waffe ist daher die Rauchbombe, obwohl die OV-10 manchmal mit kleinen Bomben oder automatischen Waffen für den Angriff auf ungeschützte Bodentruppen ausgerüstet werden kann.

• F-16 "Falcon" Jäger/Abfangjäger

FEINDLICH

Hauptwaffe: 20mm Kanone, AAMRAM Raketen, Sidewinder-Raketen.

Höchstgeschwindigkeit: 1.420 Knoten.

Die F-16 ist eines der schnellsten und wendigsten Überschallflugzeuge, die es z.Z. gibt. Ursprünglich als reiner Jagd-Kompiert, übernimmt die F-16 heute auch Aufgaben eines Jagdbombers und löst zunehmend die A-10 ab.

• Beech Super King Air 200 (C-12)

NEUTRAL

Hauptwaffe: keine.

Höchstgeschwindigkeit: 317 Knoten.

Die Super King Air 200 ist ein luxuriöses, zweimotoriges Propellerflugzeug, das bis zu acht Passagiere komfortabel befördern kann. Das Flugzeug ist relativ groß und teuer.

• A-5 Jagdflugzeug

FEINDLICH

Hauptwaffe: 23mm Kanone, Atoll-infrarotgelenkte Raketen.

Höchstgeschwindigkeit: 600 Knoten.

Gefahr für die A-10: hoch.

Die A-5 (NATO-Codename "Fantan") ist eine verbesserte chinesische Version des Mig-19 Jägers und entwickelte sich zum Exportschlagzeug. Trotz ihres angestaubten Designs ist sie erstaunlich wendig. In den Händen eines fähigen Piloten ist sie eine tödliche Gefahr für Ihre A-10.

• Mig-21 Abfangjäger

FEINDLICH

Hauptwaffe: 23mm Kanone, Apex-radargelenkte Raketen.

Höchstgeschwindigkeit: 1.200 Knoten.

Gefahr für die A-10: hoch.

Die Mig-21 (NATO-Codename "Fishbed") ist eines der meistverwendeten Jagdflugzeuge der Welt. Die mit radargelenkten Raketen bestückte, schnelle und wendige Mig-21 kann der A-10 höchst gefährlich werden. Obacht!

• Mig-29 Jagdflugzeug

FEINDLICH

Hauptwaffe: 30mm Kanone, Alamo RG Raketen, Aphid IR Raketen.

Höchstgeschwindigkeit: 1.200 Knoten.

Gefahr für die A-10: sehr hoch.

Die Mig-29 (NATO-Codename "Fulcrum") ist einer der gefährlichsten Gegner, dem Sie begegnen können. Ihre Zielerfassungs- und Zieltechnologie ist der Ausrüstung der A-10 überlegen, und ihre radar- oder infrarotgelenkten Raketen sind der Sidewinder ebenbürtig. Sie ist fast so wendig wie die A-10 und erheblich besser bewaffnet. Fliegen Sie niedrig, und nutzen Sie das Gelände optimal aus, um sich vor einem Beschuß durch die Mig-29 zu retten.

• AH-64 Apache Hubschrauber

FEINDLICH

Hauptwaffe: 30mm Maschinengewehr, Hellfire Luft-Boden-Raketen, Raketenwerfer.

Höchstgeschwindigkeit: 158 Knoten. Freundlich

Der Apache ist der wichtigste Angriffs-Hubschrauber der Vereinigten Staaten und nach der A-10 die gefährlichste Anti-Panzerwaffe in der Luft.

• Mi-24 Angriffs-Hubschrauber

FEINDLICH

Hauptwaffe: 30mm Kanone, Anti-Panzer-Raketen, Aphid IR Raketen.

Höchstgeschwindigkeit: 180 Knoten.

Gefahr für die A-10: hoch. Feindlich

Der Mi-24 (NATO-Codename "Hind") transportiert Infanterieeinheiten zum Einsatzort und unterstützt sie im Kampf - eine tödliche Gefahr für alle verbündeten Panzerverbände. Mit Luft-Luft-Raketen ausgerüstet wird er auch Ihrer A-10 gefährlich. Lassen Sie sich nicht auf einen Luftkampf auf engem Raum ein. Greifen Sie mit Sidewinder-Raketen oder mit der die Avenger-Kanone an.

Unbewegliche Ziele und Gebäude

• Tall King-Radarstation

Tall King ist der NATO-Codename für eine sehr große Antenne nebst dazugehörigem Radarsystem. Das Tall King-System ist ein Suchradar mit großer Reichweite und bildet häufig den Mittelpunkt eines integrierten Luftabwehrsystems.

• Radarstation

Ein Such- und Erfassungsradar von mittlerer Reichweite. Die Systeme lenken in der Regel Abfangjäger gegen feindliche Angriffsflugzeuge, z.B. Ihre A-10.

• Gezogene Artillerie

Die Zerstörung feindlicher Artillerie gehört zu den Hauptaufgaben der A-10. Ob Sie dabei auf Clusterbomben (CBUs), LAU-131 Raketen, Bomben oder Ihre Avenger zurückgreifen, ist völlig egal.

• Feste Scud-Basis

Stationäre Systeme sind häufig gefährlicher als die mobilen, weil die Raketen zielgenauer abgefeuert werden können. Gegen die Stellungen helfen Bomben, gegen die stationierten Raketen die Avenger.

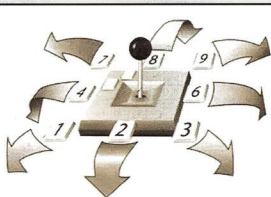
• RODONG-Basis für ballistische Raketen

Die RODONG-Rakete ist das Ergebnis der nordkoreanischen Anstrengungen auf dem Gebiet der ballistischen Raketen-technologie. Auch wenn Ihre Zielgenauigkeit zu wünschenswert übrig läßt - Südkorea oder Japan erreicht sie mühelos. Hatten wir übrigens schon erwähnt, daß Nordkorea auch im Bereich nuklearer Angriffswaffen große Fortschritte gemacht hat?

Die Hand am Feuerknopf

Alle Kurzbeefehle für Tastatur und Joystick auf einen Blick

Bewegung



- 1 nach links rollen und Nase heben
- 2 Nase heben
- 3 nach rechts rollen und Nase heben
- 4 nach links rollen
- 6 nach rechts rollen
- 7 nach links rollen und Nase senken
- 8 Nase senken
- 9 nach rechts rollen und Nase senken

Joystickknöpfe (sofern verfügbar)



- Hut:** Cockpitsicht
- Regler:** Drosselventil
- Knopf 1:** Kanone abfeuern
- Knopf 2:** Gewählte Waffe abfeuern
- Knopf 3:** Waffenauswahl
- Knopf 4:** Zielauswahl
- Knopf 5:** Chaff abfeuern
- Knopf 6:** Einsatzkarte
- Knopf 7:** Status
- Knopf 8:** Flares abfeuern

Weitere Einzelheiten zur Joystick- und Mauseinstellung finden Sie in der Windows 95-Systemsteuerung.

Drosselventil

Einstellungen: 1 bis 9

Öffnen: +

Schließen: -

Oder Joystickregler (falls verfügbar).

Ruder

Links: [Pfeil nach links]

Rechts: [Pfeil nach rechts]

MS Sidewinder: Stick rotieren

Sicht

Cockpit: Joystick Hut oder

Nach vorne: F1

Nach links: F2

Nach rechts: F3

Extern:

Vorne: F4

Linke Seite: F5

Rechte Seite: F6

Hinten: F7

Zielkamera: F8

Angriffssicht: F9

Freie Kamera: (in externer Sicht Maus benutzen)
Vergrößern: Rechtsklicken und ziehen
Drehen: Linksklicken und ziehen.

Waffen

Avenger-Kanone: Knopf 1 oder [Leer]

Gewählte Waffe: Knopf 2 oder [Eingabe]

Chaff: Knopf 5 oder [C]

Flare: Knopf 8 oder [F]

Auswahl

MAV Maverick [H]

CBU-58 Cluster Bombe [U]

2000 Pfund GP Bombe [J]

FAE Luft-Gas-Bombe [T]

500 Pfund GP Bombe [E]

NAP Napalm [L]

ROC Rockeye II Mk. 20 [K]

ROK Raketenwerfer [Y]

CBU-52 Anti-Personal [R]

SID Sidewinder [ü]

Andere Kontrollen

Fahrwerk ein-/ausfahren [G]

Pause [P]

Einsatzkarte [M]

Statusbildschirm [S]

Nachrichten anzeigen [D]

Einsatz abbrechen [Q]

Ruderpedalsystem [Shift] [R]

Einstellungen [Shift] [P]

Musik an/aus [Shift] [M]

Toneffekte an/aus [Shift] [S]

Joystick an/aus [Shift] [J]

Spiel beenden [Alt] [F4]

On-Line Handbuch (im Cockpit nicht verfügbar) ? Taste oder [?]

Hilfe, die **Monster** kommen!

Endzeitstimmung in Dreieich! Bestien aus unbekannten Welten und längst vergangenen Zeiten erobern die Deutschlandzentrale eines renommierten Spieleproduzenten!



Teile der Redaktion haben sich in aller Eile auf eine spanische Inselgruppe verzogen - andere, weniger Glücklichere konnten sich zumindest in die völlig verregnete Voreifel absetzen. Nur einige Wenige halten in Dreieich nach wie vor tapfer die Stellung. Ob eine beherzte Flucht den Siegeszug der Monster in ganz Deutschland aufhalten kann? Wohl kaum.

Die größten von ihnen, die aus der Parallelwelt von *Half Life* entsprungen sein sollen, wurden schon in Fußgängerzonen anderer Städte beobachtet, als sie sich an den Verkaufsregalen mancher Einzelhandelstempel gütlich taten. Auch eine weitere Spezies, der der zweifelhafte Ruf voraussetzt, das beschauliche Königreich Davenport in eine Steinwüste verwandelt zu haben, soll sich bereits auf den Eroberungszug gemacht haben. Dem Vernehmen soll nur derjenige sie aufhalten können, dem es gelingt, die zersprungene *Maske der Ewigkeit* wieder zusammenzufügen. Und sollten die uralten Prophezeiungen der *Legenden von Urak* tatsächlich zutreffen, dann klopfen die Schergen des ruchlosen Erzschatzen Balkoth womöglich bald auch an Ihrer Tür.

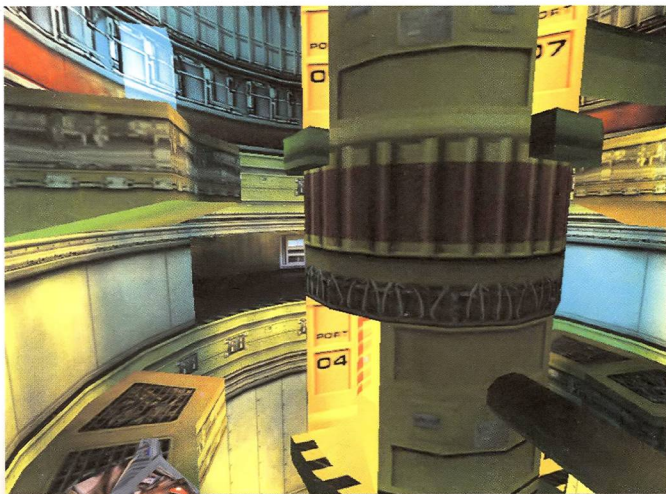
Wie können Sie sich schützen, liebe Leser? Wie einige überlebenden Programmierer uns mitteilen, sind viele der Bestien äußerst lärmempfindlich. Eine Partie *3D Ultra Pinball-Turbo Racing*, diese unglaubliche Kombination aus klackernden Flipperkugeln und röhrenden Motoren, könnte die Untiere womöglich veranlassen, in letzter Sekunde von Ihnen abzulassen. Wenn das nicht hilft, haben Sie nur noch eine Chance: die Flucht. Schnappen Sie sich eines der PS-Monster aus *Viper-Racing* und setzen Sie sich in den Sahalee Country Club of Redmond ab, einer der exklusiven Golfanlagen aus der 1999 Edition des *DSF Golf*. Zwecklos, sagen Sie? Dort sollen schon Tiger gesichtet worden sein? Ja, dann...hilft eigentlich nur noch eins: Sie chartern sich die Cessna C172R, die neue Maschine aus *Pro Pilot '99*, und düsen allen üblen Gesellen einfach davon. Wenn Sie es allerdings mit irgendwelchen Luftgeistern zu tun bekommen, haben Sie natürlich schlechte Karten...

Wissen Sie was? Ergeben Sie sich einfach. Versuchen Sie doch mal, mit ihnen zu spielen...

Half-Life - Wo das Leben nur noch die Hälfte wert ist

Mit der Veröffentlichung einer OEM-Version, des „Ersten Tages“ der kürzlich erschienenen deutschen Version von Half-Life, heizt Sierra die Stimmung unter den Action-Fans noch einmal so richtig an:

Wer dieser Tage eine 3D-Karte kauft, der hat alle Chancen, Bekanntschaft mit einer der faszinierendsten Neuerscheinungen der letzten 12 Monate zu machen. OEM - das ist weder die Abkürzung für eine neugegründete Organisation arabischer Ölscheichs noch der Dachverband europäischer Makler, sondern das Kürzel für 'Original Equipment Manufacturer', eine kostenlose Zugabe, die den Käufern neuer Hardware einen Vorgeschmack auf die Leistungsfähigkeit ihres neuen Computerbausteins bieten soll. 'Half-Life Day One' enthält ca. 20% des geplanten Original-Einzelspielermodus und füllt somit die klaffende Lücke, die sich in der Regel zwischen einer Demo- und einer Vollversion auftut. Best of Sierra hat für Sie mal einen Blick riskiert.



In der Action-Welt steht schon seit einiger Zeit kein Stein mehr auf dem anderen. Wer jetzt spöttisch anmerkt, das sei ja gerade der Sinn des Genres, der hat die Entwicklung in den letzten Monaten nicht ganz mitbekommen. Vorbei ist es mit den Streifzügen durch scheinbar endlos lange Flure und der willigen Monsterschar, die sich ohne zu murren vor immer neue Gewehrläufe hetzen läßt. Statt dessen opulente dreidimensionale Grafiken, stimmige Atmosphäre und eine abwechslungsreiche Story - verglichen mit den Action-Knallern der Vergangenheit hat diese Entwicklung fast etwas Unrealles.

Mit 'Half-Life' laufen Sierra und Valve dieser Entwicklung nicht etwa hinterher, sondern treiben sie sogar noch voran. Wer 'Day One' gesehen und gespielt hat, der ahnt, daß 'Half-Life' das Zeug zum Referenzspiel haben könnte.

Das interaktive Intro

Die erste Überraschung erlebt der Action-Fan gleich zu Beginn, beim sogenannten Intro. In der Regel bleibt der Betrachter einer solchen Einführungssequenz passiv, lehnt sich entspannt zurück und träumt von künftigen Heldentaten. Half-Life dagegen präsentiert dem staunenden Betrachter ein interaktives Intro - die Maus- oder Tastaturfunktionen bleiben volle fünf Minuten lang aktiv. Bei seiner Fahrt in einem Zugabteil quer durch die weitverzweigten Schächte einer geheimnisvollen Anlage kann sich der Spieler nach Belieben bewegen, nach oben, unten oder aus dem Fenster schauen und sich mit den Gegebenheiten der Station vertraut machen. Statt des gewohnten Videoss kommen ihm 'Half-Life'-Intro geskriptete Abläufe, sogenannte 'scripted sequences' zum Einsatz. Sie sorgen von Anfang an für volle Interaktivität.

Am Ende seiner Dienstfahrt bekommt er gleich einen kleinen Rüffel. Gordon Freeman, 27 Jahre alt und Physikexperte, hat an diesem Morgen wohl etwas gebummelt. Er ist spät dran. Der Sicherheitsoffizier läßt es sich nicht nehmen, ihn darauf aufmerksam zu machen. Die Mitarbeiter der Abteilung für ungewöhnliche Materialien, in der unser Mr. Freeman arbeitet, wären schon froh, wenn an diesem Tag wenigstens die gewöhnlichen Materialien funktionieren würden. Doch ein Computerabsturz und der Ausfall des Kaffeautomaten (eigentlich die größere Katastrophe am frühen Morgen) vergrätzen ihnen den Start. Es gibt eben solche Tage, da sollte man am besten im Bett bleiben. Das gilt auch und gerade für den Computer.

Seelenruhig bummelt Freeman an seinen Arbeitsplatz, einem Testlabor zur Erforschung geheimnisvoller außerirdischer Substanzen. Nur wenige Sekunden später gleicht die Station einem Tollhaus: Aus dem Dimensionstor einer Parallelwelt, vermutlich aus der Substanz entstanden, die Freeman zuletzt untersucht hat, stürzen sich ganze Heerscharen hungriger Monster auf alles, was ihnen in die Quere kommt. Wer jetzt als alter Actionfan darauf wartet, daß er gleich die erste Wumme in der Hand hält, hat bald sein erstes Bildschirmleben ausgehaucht. Freeman jagt im Hi-Tech-Labor seine Monster nach alter Väter Sitte mit einer profanen Brechstange. Erst im Laufe des ersten Tages, des 'Day One' kommen noch ein paar anspruchsvollere Waffen hinzu. Dazu zählen eine Pistole, eine Schrotflinte, eine MP und ein paar Handgranaten. In der Vollversion kann Freeman auf insgesamt 15 verschiedene Waffensysteme zurückgreifen. Immer vorausgesetzt, er findet sie.

Das Chaos wird komplett, als kurze Zeit später schwerbewaffnete Sicherheitskräfte eintreffen. Die Frage, warum diese Leute keine Anstalten machen, die Mitarbeiter zu schützen, sondern statt dessen auf Personal und Monster gleichermaßen losgehen, wird in 'Day One' nicht beantwortet. Die Aufklärung bleibt allein der Vollversion vorbehalten.

Half-Life



**Intelligenzbestien oder was passiert,
wenn Monster klüger werden**

Das gemeine Monster (auch in Gestalt eines Terroristen oder eines Mafiosos) aus seligen Action-Zeiten war nicht nur gemeingefährlich, sondern auch strunzdumm. Ließ es sich doch selbst im dichtesten Kugelhagel nicht von den Vorhaben abbringen, seinem Feind an die Gurgel zu gehen. 'Half-Life' dagegen ist von ausgesucht häßlichen Monster-'Persönlichkeiten' durchsetzt, die sich überaus intelligent verhalten, auch wenn die Benutzer von 'Day One' nicht das volle Ausmaß der Künstlichkeit zu spüren bekommen. Der Begriff 'Intelligenzbestie' jedenfalls erfährt hier eine völlig neue Bedeutung. Wenn beispielsweise einem Fast Walker die Kugeln nur so ums außerirdische Ohr pfeifen, dann wird er nicht stehenbleiben und warten, bis Sie ihn anvisiert haben. Er wird zunächst versuchen, in Deckung zu gehen bzw. sich in Sicherheit zu bringen. Verschwindet eines der Monster auf Nimmerwiedersehen, heißt das noch lange nicht, daß Sie es in die Flucht geschlagen haben. Vielleicht ist es nur eine Etage höher gegangen, um dem großen Bruder Bescheid zu sagen. Und der wird Sie finden! Die Tieren verfügen über ein ausgezeichnetes Gespür für mögliche Gefahren. Konsequenz: Die Reaktionen der Aliens sind für den Spieler nicht mehr so ohne weiteres vorhersehbar.

Überlegene Technik setzt neue Standards

Grundlage des Programms ist eine aufwendig überarbeitete Version der Quake-Engine. Eine Farbtiefe von 32 bit und ein physikalisches korrektes Mischlicht-System sorgen für beeindruckende Licht- und Schatteneffekte. Hinter den verblüffend 'natürlich' wirkenden Bewegungen der Monster steckt die Skeletal Animation-Engine. Statt aus ca. 500 Polygonen besteht das moderne Untier von heute aus mehr als 6000 Klötzchen. Unruhige, abgehackte Bewegungen gehören mit der Skeletal Animation der Vergangenheit an - bei 'Half-Life' bewegen sich die Besucher aus Transuniversen so, wie es ihrer Anatomie entspricht. Auch kombinierte Bewegungsabläufe sind möglich - Intelligenzbestien auf der Flucht sind von nun an nicht nur geistig, sondern auch körperlich in der Lage, sich in gestrecktem Galopp umzusehen, um nachzuprüfen, ob der Verfolger abgehängt wurde oder nicht.

Zudem verzichtet das Programm auf eine weitere genretypische Eigenschaft: die verschiedenen Levels. 'Half-Life' spielt in einer durchgehenden Umgebung, die allerdings in bestimmte Bezirke aufgeteilt ist. Statt zu Beginn alle 3D-Daten wie mit einem Füllhorn über Ihrem Rechner auszuschütten, verabreicht 'Half-Life' die notwendigen Datenmengen in homöopathischen Dosen - allein in 'Day One' wird 36mal nachgeladen. Der Spielfreude tut das keinen Abbruch, dafür sind die Ladepausen einfach zu kurz. 'Half-Life' ist eine vollständig eigene Welt, in der der Mensch keineswegs der Maßstab aller Dinge ist. Der Lauf der Ereignisse gehen auch ohne sein Zutun ihren Gang. Den Monstern muß man das nicht eigens erklären - die halten Sie ohnehin für eine verzichtbare Größe.

**Erst sprechen, dann schießen
ein paar Bemerkungen zur Strategie**

Den Action-Puristen unter ihnen mag es jetzt eiskalt den Rücken runterlaufen, aber in 'Half-Life' kommen Sie nicht umhin, sich mit einigen Leuten zu unterhalten. Sie haben völlig richtig gehört: EIN GESPRÄCH bringt häufig mehr als tausend blaue Bohnen. Wenn Sie einen Kollegen hinwegraffen, ohne mit ihm vorher gesprochen zu haben, dann nimmt der womöglich überlebenswichtige Informationen mit ins Grab. Auch wenn das Vorgehen der Eingreiftruppe den Eindruck aufkommen läßt, als sei man völlig auf sich allein gestellt: Ohne Allianzen kommen Sie nicht weit. Wer sich nur ballend durch die Korridore bewegt, muß irgendwann die Waffen strecken. Die verwickelte Story erschließt sich nur demjenigen, der neben einem flinken Finger auch ein flinkes Mundwerk hat.

'Half-Life' daher als 3D-Actionspiel zu bezeichnen, greift mit Sicherheit zu kurz. Es ist viel eher ein interaktiver Spielfilm, ein Action-Thriller, in den der Spieler eingreifen kann, der aber auch ohne sein Zutun weiterläuft. Die wohl dosierte Mischung aus lösbarer, an den Verstand appellierenden Aufgaben, verschiedensten Geschicklichkeitssequenzen und reinrassigen Actionelementen erzeugen eine dichte, spannungsgeladene Atmosphäre, die es bis dato in diesem Genre noch nicht gegeben hat. Mit 'Day One' präsentiert Sierra einen ersten Vorgeschmack auf ein Spiel, das noch für Furore sorgen wird.



Ein ganz normaler Tag im Leben des Connor Mac Lyrre

Best of Sierra begleitet den jugendlichen Helden des neuesten King's Quest-Abenteuers bei seinen ersten Versuchen, das kleine Königreich Daventry vor dem Verderben zu bewahren - ein Lösungsansatz in dreißig Schritten.

So kann es jungen Männern ergehen, die sich vor dem Elternhaus ihrer Freundin herumdrücken und in einem unbeobachteten Moment mit der Tochter des Hauses rumschmusen. Einen Blitz und einen fürchterlichen Donnerschlag später, und alles um ihn herum erstarrt zu Stein! Nur er selbst hat unverdientes Glück, fällt ihm doch im entscheidenden Moment ein Metallklumpen vor die Füße, den er trotz der intensiven Beschäftigung mit der Nachbarstochter instinktiv aufhebt. Das bewahrt ihn als Einzigen in Daventry vor der Petrifizierung und eröffnet dem kleinen Königreich noch eine kleine Chance, seinem Schicksal als Pompeji der Märchenwelt zu entgehen.



Connors Gang durchs Dorf

Bevor wir diesem jungen liebestollen Bürgersohn (und Ihnen natürlich) über die Hürden des ersten Levels helfen, noch ein paar allgemeine Bemerkungen zum Spiel: Daß Daventry und seine Bewohner einem Fall von menschlich-magischem Versagen zum Opfer gefallen sind, weiß Connor zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Er muß jedoch die leidvolle Erfahrung machen, daß sich in dem vormals so beschaulichen Königreich mit einem Mal absonderliche Wesen herumtreiben, die einen äußerst ungemütlichen Eindruck machen - Monster. Und die reagieren in aller Regel nicht auf gutes Zureden. Oberster Grundsatz daher: Wenn Sie also irgendwo auf ein Monster treffen, machen Sie es fertig. Daß sie alle magischen oder sonstwie gesundheitsfördernden Gegenstände aufheben sollten, müssen wir ja wohl nicht gesondert erwähnen.

Connor hält also diesen Goldklumpen in der Hand, von dem sich erst später herausstellen wird, daß er der Teil einer Maske ist, die es wieder zusammenzufügen gilt. Vor Schreck selbst fast noch bewegungsunfähig, entfernt er sich unglücklich vom Elternhaus seiner Angebeteten und stolpert die Straße entlang in nördlicher Richtung nach Hause. Er geht hinein, findet ein Messer und steckt es ein. Vor seinem Haus entdeckt der junge Mann einen Raben, der ihn an einen See und direkt in die Arme des Zauberers führt. Von dem erhält er eine magische Karte. Mit der Karte im Gepäck macht sich Connor nun auf den Rückweg zu Saras Haus. Dort in der Nähe befindet sich eine Klippe. Von dort aus springt Connor heldenhaft in die Tiefe und landet oben auf einem Grabmal. Das Grab selbst wird von einem Spriggen bewacht, der Connor bestimmt nicht freiwillig vorbeiläßt. Also zieht Connor das Messer und springt dem Grabwächter ins Gesicht. Wenn er diesen Zweikampf gewinnt, läßt der Wächter eine Armbrust fallen, die unser Held nicht links liegen lassen sollte. Die Tür zum Mausoleum ist verschlossen und läßt sich auch nicht mit Gewalt öffnen. Connor sollte jetzt zusehen, daß er verschwindet, denn die Zombies auf diesem Friedhof sind raue Gesellen.

Der Held geht auf das Bauernhaus zu. Drinnen stehen ein paar herrenlose Lederstiefel rum, die Connor auf seinen Rundgängen noch gute Dienste leisten sollen. Also steckt er sie ein. In der Kneipe liegen hinter der Theke ein Paar Lederhandschuhe, die er ebenfalls nicht verschmäht. Die siebte Station ist die Windmühle. Im Inneren der Mühle steckt eine Axt in der Wand. Schnappen Sie sich einen Heuballen, klettern Sie rauf und die Axt gehört Ihnen. Vor der Mühle treffen Sie auf einen Knappen, mit dem Sie sich körperlich auseinandersetzen müssen. Vor dem Bauernhaus findet Connor ein paar Pilze. Weiter geht die atemlose Hatz. Die zehnte Station ist das Mühlrad. Um das Rad und vor allem den Schleifein zu stoppen, muß Connor Hand anlegen - mit der Axt fällt er einen Baum. Auf dem Speicher über dem Schleifein findet Connor ein Seil und einen Haken.

Nun läuft Connor zum Wasserfall. Mit den beiden gerade erbeuteten Utensilien klettert er nach oben und schiebt die Sperren in den Wasserfall hinein, um das Wasser abzusperren.



King's Quest VIII

Der geheime Zugang zum Schloß

Nun kann er in die Höhle klettern. Ganz hinten findet der sportliche Held eine **Geheimtür**: Es ist der Zugang zum Königsschloß. Lassen Sie ihn einfach diese hohle Gasse hinuntergehen, bis er an eine **Sackgasse** kommt. In der Wand ist ein **Schalter** versteckt, der aussieht wie eine **Kerze** und die Tür zum Speisesaal öffnet. Dort hängt eine abgebrannte Fackel an der Wand, deren **Asche** auf dem Boden liegt. Reinlich wie er nun mal ist, hebt Connor die Asche auf. Ehrfurchtsvoll bewundert der junge Untertan noch ein **Portrait** seines Herrschers. Doch allzuviel Ehrfurcht ist nicht angebracht: Lassen Sie ihn das Bild zur **Seite** schieben, und Sie werden eine versteckte **Nische** entdecken, in der ein **Schlüssel** liegt. Daß Sie den an sich nehmen, versteht sich ja wohl von selbst. Neugierig geworden spaziert Connor in den **Thronsaal**. König Graham und seine Minister sind wie alle Steinstatuen der Witterung preisgegeben. Einzig in dem **magischen Spiegel** regt sich Leben - Connor trifft auf **Lucreto**. Mehr ist im Schloß vorerst nicht zu holen, also nichts wie weg.

Alte Ruinen, frische Monster und redselige Geister

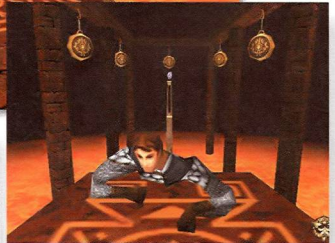
Das **Grab** in der Nähe der alten Ruinen wird wieder von einem Spriggen bewacht, den Connor auf bewährte Weise ausschaltet. Danach macht er Bekanntschaft mit dem **Geist** eines toten Helden. Doch der geizt nicht mit Informationen, insbesondere über die **Unterwelt** und ihre **verschiedenen Zugänge** (Grabmal und Kirche). Auf subtile Art öffnet Connor den Zugang zum Grab: mit der **Axt**. Mit zitternder Hand hebt er den **Sargdeckel** hoch und schnappt sich den **Ring**, der dort liegt. Gehen Sie nun über das Grabmal des toten Helden hinweg zu den **Schloßruinen**. Jetzt dürfen Sie endlich den zuvor erbeuteten **Schlüssel** auf die **Tür** anwenden, die Ihnen den Weg versperrt. Zum Vorschein kommt eine **Teleporterplattform**.

Jetzt braucht Connor erst mal geistigen Beistand - er geht in die **Kirche**. Und wie jeder reuige Sünder nimmt er dafür **Seil** und **Haken** und betritt die Kirche über ein **Loch** im **Dach**. In der Kirche nimmt er zunächst die **Kerze** an sich. Im hinteren Teil des Gotteshauses befindet sich eine große **Urne**. An der zieht und schiebt er solange herum, bis sich auf dem Friedhof ein **Grabmal** öffnet (durchs Fenster beobachten). Neugierig macht sich Connor an die Inspektion: Also raus aus der Kirche, auf den Friedhof und **rein ins Grab**. Dort findet er wichtige Informationen über das **Schattenmonster**, das den Eingang zur Totenstadt bewacht. Connor lenkt seine Schritte zurück zum **Zauberer**, um ihn über das **Schattenmonster** auszufragen. Doch der rückt ohne magisches Ritual kein Sterbenswörtchen heraus. Für das Ritual benötigt er etwas heiliges **Licht**, den **Ring** eines toten Helden und die **Asche** einer Fackel. Cool und abgeklärt greift Connor in die Tasche und hält dem verdutzten Magier die gewünschten Dinge unter die Nase. Nun murmelt der alte Mann eine Formel und wendet den

Zauberpruch "**Ring des Lichts**" auf Connor an. Die Wirkung des Spruchs können Sie im übrigen anhand des hell aufleuchtenden **Rings** im Inventar leicht überprüfen. Machen Sie sich nun auf den Weg zum **Haus des Zauberers** (über den See), gehen Sie hinein (ganz normal, also mit **Seil** und **Haken**) und klicken Sie auf das **Buch** und die **Feder**. Wie von Geisterhand geführt schreibt die Feder einige Zeilen auf das **Blatt**. Verwenden Sie den Schrieb auf die **Himmelskugel** und Sie werden einen "**Offenbarungstrunk**" finden, den Connor wissensdurstig austrinkt. Nicht so gut wie der Meßwein ("**Irresheimer Altärchen**"), aber immerhin. Doch als Connor sich nun umschaut, sieht er den Raum mit anderen Augen. Vor ihm steht eine **Kiste**. Darin findet er die **Glocke des Sees**. Connor verläßt mit Glocke des Haus des Magiers und läuft zum See. Dort steht ein **Glockenständer**. Benutzen Sie die Glocke an der Halterung, schnappen Sie sich Ihre **Axt** und hämmern sie **dreimal** laut und vernehmlich gegen die Glocke. Die **Dame am See** entsteigt den Fluten und übergibt Connor ein **Schwert**, eine Art **Excalibur** für Bürgerliche.

Jetzt ist Connor für seinen Gang in die Totenstadt gerüstet. Entschlossen macht er sich auf den Weg zum **Mausoleum** und läßt sich auch durch den Wirbel nicht abschrecken. Er schreitet mutig fürbaf, bläst dem **Schattenmonster** mit dem **Ring des Lichts** noch schnell das Lebenslicht aus und läßt sich danach in die **Todesdimension** wirbeln.

Mehr wird aber nicht verraten. Wie es Connor in der Dimension des Todes ergeht, erfahren Sie nur, wenn Sie unseren jungen Helden auf dem Weg in die Unterwelt begleiten.



Furcht und Schrecken in Urak

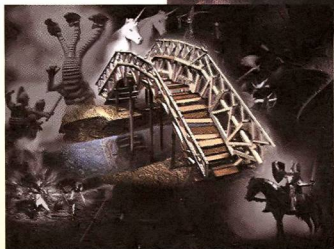
Die Special Edition "Legends of Urak" zaubert allen Rollenspielfans fünf neue Quests auf den Bildschirm - aber nicht nur das.

Erweiterungssets von Erfolgstiteln haben außer ein paar neuen Wendungen und der einen oder anderen neuen Figur in der Regel nur wenig wirklich Neues zu bieten. Aufregende Spielerfahrungen sucht man in den meisten 'Aufgüssen' vergeblich. Doch Sierra und die Spieleschmiede Impressions sind der festen Überzeugung, mit der Special Edition von Lords of Magic, den Legenden aus Urak, dieses Gesetz der Serie diesmal durchbrechen zu können. Best of Sierra sagt Ihnen, auf was Sie sich bei den 'Legenden' gefaßt machen müssen. Und weil wir nicht davon ausgehen können, daß alle unsere Leser die Geschichte von Urak kennen, wollen wir die Story von Lords of Magic zunächst kurz zusammenfassen.



Was bisher geschah...

Urak, das Land der unzähligen Mythen und Religionen, ist in seiner Existenz bedroht: Balthor, der Fürst der DunkelElfen und einer der hinterhältigsten Strolche, die je ihren Fuß auf diese Erde gesetzt haben, ist seiner zehntausendjährigen Kerkerhaft entronnen und heckt zusammen mit seinen Schergen, den Günstlingen des Todes, einen Plan aus, der ihm die Weltherrschaft sichern soll. Wer immer sich ihm seither entgegenstellte, hat diesen Plan kurze Zeit später wieder aufgeben müssen. Aus biologischen Gründen, gewissermaßen. Wie der Historiker Balathustria berichtet, soll von den all den Narren, die dem Todesfürsten die Stirn geboten haben, kaum mehr als eben diese übrig geblieben sein. Die Ausgangsposition ist also mehr als ungünstig. Doch da muß der Spieler nun mal durch.



Wenigstens kann er sich aussuchen, ob er als Krieger, Zauberer oder Dieb gegen Balthor antreten will - und welcher Religion er angehören möchte. Acht Konfessionen stehen zur Wahl, die sich entweder an den vier Elementen Erde, Feuer, Wasser und Luft orientieren, oder dem Chaos, der Ordnung, dem Leben oder dem Tod (der Vollständigkeit halber sollten wir erwähnen, daß der Tod erst gewählt werden kann, wenn Balthor besiegt worden ist). Der Spieler muß sich um Verbündete kümmern, Städte erobern, diplomatisches Geschick beweisen und hart im Nehmen sein. Was aus der Welt wird, die er betritt, bleibt im wesentlichen ihm selbst überlassen.

Tempel, Trolle und Torturen - die neuen Features

"The Legends of Urak", die neue Spezialedition, knüpft an dieses variable Spielprinzip an. Da ist kein Spiel wie das andere - je nach dem, für welche Charakterklasse, Konfession oder Strategie Sie sich entscheiden, machen Sie völlig verschiedene Spielerfahrungen. Jede Konfession erfährt in "Legends of Urak" eine Aufbesserung ihrer Tempel: Lebensjünger z.B. erhalten den sogenannten Schrein der Lebenskraft, der ihnen zusätzliche regenerative Kräfte verleiht, und der Wasserglaube entdeckt die Heilige Quelle, die Bewegungsfähigkeit, Trefferpunkte und Mana vollständig wiederherstellt. Nicht zu vergessen der Opferaltar, auf dem ein feindlicher Held geopfert werden muß, um dem Zauberer weitere Erfahrungspunkte und zusätzliches Mana zu beschern. Jede Glaubensrichtung kann in ihrem Großen Tempel zudem jeweils ein neues Geschöpf heraufbeschwören, "legendäre" Lebewesen, wie Sir Lancelot oder die gefürchtete Lich, die Ihnen u.U. hilfreich zur Seite stehen, wenn Sie einem der 16 neuen Monster über den Weg laufen - vom Zentauren über Orks, Trolle und Grendels ist alles dabei, was Ihnen das Leben vergällen kann.

Erforschen Sie auf mehreren Ebenen neue Höhlen und Katakomben, die Sie nach einem siegreichen Gefecht nicht mehr verlassen müssen. Verändern Sie die Starteigenschaften Ihrer Figur mit dem Lord-Editor, oder erwerben Sie die mächtigen neuen Zaubersprüche, die absonderlichsten Artefakte und Gebäude und machen Sie sich auf ein ganz besonderes Bonbon gefaßt.

Kein Quest wie jeder andere

Was "Legends of Urak" aus dem Heer der meisten Erweiterungssets heraushebt, sind die fünf flammneuen und epischen Quests, die sich Impressions hat einfallen lassen. Seine Sonderaufgabe vom Schlage eines "Finde-den-silbernen-Spucknapf-und-bringe-ihn-zurück-zum-Schmied"-Auftrag, sondern Missionen, die allesamt die mystische Vergangenheit Uraks, eben seine Legenden, zum Thema haben. Wer diese Aufgaben meistern will, muß ein weitverzweigtes Netz von Nebenmissionen erfüllen, ohne die er seine Hauptaufgabe nicht lösen kann. Als Geisterbeschwörer der DunkelElfen muß der Spieler im Todesquest z.B. das Volk der LichtElfen unterwerfen und versklaven, und somit ein Ereignis der Vergangenheit herbeiführen, daß die heutige tiefe Feindschaft dieser beiden Völker erklärt. Im Erdquest muß der Spieler, ein heruntergekommener Dieb, sich quer durch die unbekannte Wildnis schlagen, bis er eine alte Drachenhorde gefunden hat. Das Ordnungsszenario stößt den Spieler gar mitten in die Wirrungen der König-Artus-Sage. Wußten Sie übrigens, daß die Artus-Legende in Urak schon lange bekannt war, als sie zum erstmaligen Eingang in unsere Überlieferungen fand?

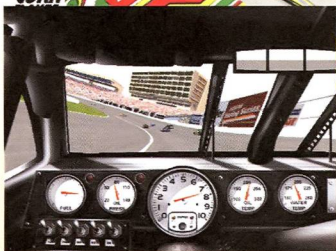
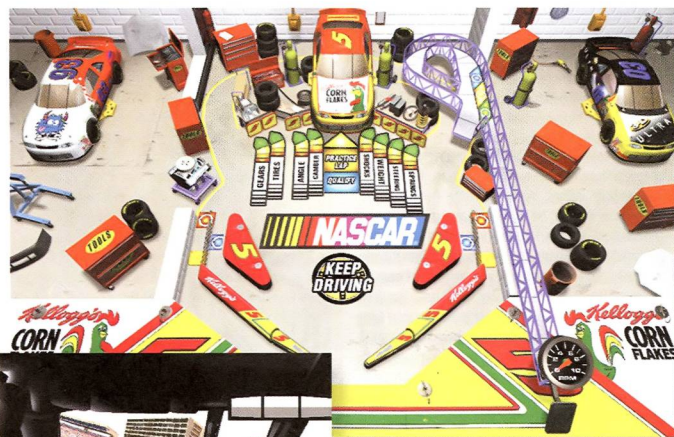
Impressions ist sich jedenfalls sicher, daß diese Kombination aus uralten Religionen, erweiterten Fähigkeiten, neuen Geschöpfen, alten Bekannten und fünf atemberaubenden, legendären Quests nicht nur die alten Lords of Magic-Fans begeistern, sondern auch eher unerfahrene Neulinge für das Rollenspielgenre interessieren wird.

Mit Hochgeschwindigkeit durch die Kugelgasse

Flipperspielende Motorsportfans haben es ja schon immer gewußt: Flipper und Autorennen gehören einfach zusammen!

Besonders, wenn die Engine von Dynamix stammt.

In der Computerspielgemeinde haben die Rennsimulationen von Sierra wie Grand Prix Legends, INDYCAR oder NASCAR alle einen guten Klang. Und die Spieleschmiede Dynamix ist nicht erst durch die populäre Flipper-Adventure-Serie 3D Ultra Pinball bekannt geworden, die es bisher auf 3 Folgen brachte und zuletzt den 'Vergessenen Kontinent' entdeckte. Was lag also näher, die in den USA überaus populäre NASCAR-Rennserie mit dem kaum weniger populären Flipper-Serial zu verbinden? Das Ergebnis kann in Kürze in den Regalen der Kaufhäuser besichtigt werden: 3D Ultra Pinball-Turbo Racing, eine Flippersimulation, so rasant wie ein NASCAR-Rennen, verlangt Ihnen alles ab.



Es ist wie ein Traum aus dem 7-Boxenimmel: Mit Vollgas gegen blinkende Bumper, mit quietschenden Reifen durch die Kugelgassen und über die Rampen in die Nordschleife! Und das alles bei der NASCAR-getreu nachempfundenen Geräuschkulisse, so daß Ihre Nachbarn und Freunde Sie nach kurzer Zeit vor die Wahl stellen, entweder Ruhe zu geben oder sie die nächste Kugel spielen zu lassen.

Das Rennen geht diesmal über drei Strecken, äh, Verzeihung, Tische: Die Werkstatt, wo Sie einen von vier Boliden tunen müssen, die Boxen, wo Sie Ihre Höllenmaschine auftanken und von geplatzten Reifen befreien, und schließlich die Rennstrecke, auf der Sie Ihre Reflexe unter Beweis stellen dürfen.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines von vier berühmten NASCAR-Piloten: Dale Earnhardt, Bill Elliott oder die Labonte-Brüder Terry und Bobby. Bringen Sie Ihr Auto in Form! Doch diesmal nicht mit dem Schraubenzieher, sondern mit der richtigen Trefferfolge der Bumper, Gasen oder Rampen. Stimmen Reifendruck, Gewichtsverteilung und Anpreßwinkel? Die richtige Einstellung liegt in Ihrer Hand.

Auf der Piste haben Sie mit gelben Flaggen, abgesprungenen Reifen und auf der Strecke gebliebenen Fahrern zu kämpfen, die über die Piste huschen, als befänden sie sich auf einem Zebrastreifen einer rheinischen Kleinstadt. Das einzige, was an der authentischen NASCAR-Atmosphäre fehlt, ist der Geruch von übergelaufenem Benzin und angebrannten Hot Dogs. Auch der Sprecher darf ebensowenig fehlen ("Gentlemen, start your engines!") wie der Teamchef oder die Boxencrew, die in Motion-Capture-Technik über die Bande hüpfen, um Ihrem Flitzer auf die Sprünge zu helfen.

Neben allen möglichen Flaggen in den verschiedensten Farben (gelb, schwarz, grün) erleben Sie bei 3D Ultra Pinball-Turbo Racing alles, was ein NASCAR-Rennen so aufregend macht: schnelle Boxenstops, vagabundierende Ölkännchen und...begeisterte Zuschauer. NASCAR-Pinball ist das erste Flipperspiel, das vor hunderttausend Zuschauern stattfindet!

Die Tische sind breiter und heller als bisher und die schon legendären Dynamix-Grafiken und das realistische Verhalten der Kugeln machen aus 3D Ultra Pinball-Turbo Racing ein Spiel, das in keiner Spielesammlung fehlen darf - weder in der des Motorsportfreundes, noch im Regal eines Flipperenthusiasten.

Ein Traumauto für Ihren Desktop

Die Entwicklerteams Papyrus und MGI haben einen amerikanischen Traum verwirklicht
eine Rennsimulation über den Ferrari der Neuen Welt: die Viper.

Seit seiner Markteinführung im Jahre 1992 beschäftigt wohl kein anderes Auto die Phantasie der nordamerikanischen Rennenthusiasten so sehr wie die Dodge Viper. Sie gilt als das schnellste Serienauto der Welt. Die Viper produziert aus lächerlichen 7990 ccm bescheidene 450 PS. Was das für die Fahreigenschaften bedeutet, können Sie sich in etwa ausmalen - die Viper beschleunigt von 0 auf 100 in 8,8 Sekunden! Nichts Besonderes, glauben Sie? Dann vergessen Sie bitte nicht, daß die Geschwindigkeit in den Staaten in Meilen gemessen wird. 100 Meilen sind demnach knappe 161 km/h. Na, immer noch nichts Besonderes?

Wir wollten keine zweites 'Need for Speed' oder 'Off-Road' machen, zwei Rennspiele, die eher Arcade-Charakter besitzen. Wir wollten eine realistische Rennsportsimulation, die trotz aller technischer Details auch für ein breiteres Publikum attraktiv ist", sagt Richard Garcia, einer der Papyrus-Gründer und jetziger Geschäftsführer von MGI.

Konsequenterweise gibt es bei Viper Racing drei verschiedene, aufeinander aufbauenden Realismusstufen, angefangen bei der Einstufungsstufe für Anfänger mit einigen leichten Rennen über den schnellen Arcade-Modus bis hin zur echten Rennsportsimulation unter Profibedingungen. Im Karriere-Modus etwa muß sich der Pedalritter in drei verschiedenen Klassen sein Geld mühsam selbst verdienen, um seinen Boliden besser ausstatten oder sich gar eine neue Maschine leisten zu können. Die Stars aber sind in jedem Modus die gleichen: die acht detailgetreu nachgebastelten Modelle, unter denen der Rennsportfan wählen kann, darunter die legendären Viper GTS, RT 10 und die bärenstarke GTS-R. Wem die Werkseinstellungen nicht gefallen, der kann seine Lieblinge im vollausgestatteten Werkstatt- und Boxenbereich nach Belieben tunen. Ein Lackierkit sorgt dafür, daß auch höchstindividuell designte Boliden an den Start gehen. Acht geschlossene Kurse stehen dem Piloten zur Auswahl, darunter sechs Straßenkurse, ein Tri-Oval- und ein Oval-Kurs. Besonders Bonbon aber ist die sogenannte 'Geländeoption', mit deren Hilfe Sie Ihre Viper auch abseits geteilter und ebener Straßen auf Herz und Nieren testen können.

Die Entwicklungsarbeiten dauerten stattdessen zwei Jahre. "Dabei ist eigentlich alles ganz einfach", sagt wieder Richard Garcia, "die physikalischen Modelle müssen richtig sein, das richtige Feeling muß rüberkommen, die Kurse und die Reifen müssen stimmen, und dann brauchst Du das Ganze bloß noch richtig aufeinander abzustimmen, und schon ist alles fertig." Das MGI-Team wühlte sich jedenfalls monatelang durch wahre Berge immer neuen Materials. Selbst an die Leistungsdaten von Rennreifen, die die Reifenhersteller sonst nur ungern rausrücken, kamen Garcias Leute heran. Ergebnis: Eine 3D-Physik, die in bezug auf Realismus ihresgleichen sucht, visuelle Glanzlichter wie transparentes Wasser, chromblitzende, reflektierende Fahrzeugteile oder brennende Reifen sowie eine Engine, die nahezu die gesamte Bandbreite der 3D-Hardware bedingungslos unterstützt. Besonders stolz sind MGI und Papyrus auf die ausgefeilte Telemetrieanalyse während des Rennens - somit stehen dem Spieler die gleichen Techniken zur Verfügung wie den besten Rennteams in aller Welt!

Auch in bezug auf die Künstliche Intelligenz haben sich MGI und Papyrus etwas Überraschendes einfallen lassen. Bei Viper Racing haben Sie es nicht mit immer gleich fahrenden, gesichtslosen Computergegnern zu tun, sondern mit "virtuellen Persönlichkeiten", die ihren ganz persönlichen, vom jeweiligen Auto unabhängigen Fahrstil pflegen. Da die virtuellen Piloten auch exakt den gleichen physikalischen Zwängen unterliegen wie der Spieler, entwickelt sich in Viper Racing ein bisher nicht gekanntes realistisches Renneffühl.

Natürlich verfügt Viper Racing über eine Mehrspieleroption, doch Richard Garcia wäre nicht er selbst, hätte er nicht auch hier eine echte Besonderheit hineingebracht: das sogenannte "Geisterauto". Es zeichnet nicht nur die schnellsten Rundenzeiten des Rennens auf, sondern auch die beste jemals auf diesem Kurs gefahrene Rundenzeit. Natürlich kann der Spieler versuchen, sich daran zu messen, doch der eigentliche Reiz liegt in der Tatsache, daß er mit dieser Funktion auch die eigenen Rundenzeiten aufzeichnen und übers Internet an Freunde in aller Welt verschicken kann. Die laden sich das "Geisterauto" dann herunter und müssen nun versuchen, es zu schlagen. Es ist wohl das erste Mal, daß nun auch auf der weltweiten Datenautobahn Geisterfahrer ihr Unwesen treiben.



Golf ohne Handicap

Bei der '99-Ausgabe von DSF können Sie den Schläger noch realistischer schwingen

In Kooperation mit der Profesional Golf Association of America entstand das neue DSF Golf 99. Durch diese Professionelle Unterstützung kann die 99-er Edition wieder einiges mehr bieten.

Das fängt schon bei der Auswahl der Golfkurse an: Sieben Kurse sind angelegt, unter ihnen solch berühmte Anlagen wie die des Sahalee Country Club of Redmond, dem Schauplatz der 80. PGA-Meisterschaften, und die von Royal Birkdale, wo im Sommer letzten Jahres die British Open stattgefunden haben.

Auch die Ausstattung Ihres virtuellen Golfspielers kann sich in Zukunft noch mehr sehen lassen. Ihr Alter Ego läßt sich mit bisher nicht gekannter Liebe zum Detail ausstatten. Von der Kleidung über Mützen und Schuhe bis hin zum Barthaar (natürlich nur, wenn Sie unbedingt männliche Spieler bevorzugen) ist an Staffage alles vorhanden, was aus einem Pixelmännchen einen angesehen Golfprofi macht. Die virtuellen Spieler und Spielerinnen erwachen auf dem Bildschirm durch 400 neue, in Motion-Capture-Technik produzierte Animationen von echten Golfern zu neuem Leben. Die Bewegungen und Reaktionen Ihres Spielers hängen dabei wesentlich von Ihnen selbst ab, oder besser gesagt, von der Qualität Ihres Spiels. Wenn Sie schlecht aussehen, merken Sie ihm das an.

Mit ReadyPlay machen Sie sich unabhängig von der Spielgeschwindigkeit der Anderen. Dieses praktische neue Feature verhindert, daß Ihnen dauernd die Bälle Ihrer Konkurrenten um die Ohren fliegen (wenn Sie sich partout gerne verwirren lassen möchten, können Sie ihre Mitspieler aber weiter zuschalten). Wenn Sie bestimmte Golfer während des Spiels beobachten wollen - kein Problem. Richten Sie einfach die Kamera auf den gewünschten Spieler und kontrollieren Sie, ob alles mit rechten Dingen zugeht.

Auch die bekannte TrueSwing™-Technologie ist für die Edition 1999 noch einmal optimiert worden, was sich vor allem bei der verbesserten Schwingungsteuerung bemerkbar macht. Noch genauere Schwünge sorgen dafür, daß Sie den Ball besser und genauer treffen können. Ihr Handicap wird es Ihnen danken.

Planen Sie Ihren eigenen Golfplatz

Nehmen wir mal an, Ihnen gefallen unsere sieben Golfplätze nicht - das können wir uns zwar kaum vorstellen, aber nehmen wir es ruhig mal an. Dann erhalten Sie über Edition 1999 die Gelegenheit, endlich einmal einen Golfplatz nach Ihren eigenen Vorstellungen zu konzipieren und zu bauen - und das wahlweise im Strecken- oder im Arbeitsmodus.

Der Streckenmodus ist eine zweidimensionale Überkopfansicht des Streckenverlaufs. In der Arbeitsansicht können Sie die Baufortschritte in allerfeinstem 3D verfolgen. Die Arbeiten selbst sind kinderleicht durchzuführen und kosten Sie nicht eine Schweißperle. Hügel anheben oder in der Versenkung verschwinden lassen? Tümpel anlegen und Sandlöcher plazieren? Der moderne Golfplatzarchitekt plant und realisiert seine Kreationen in Sekundenschnelle per Mausclick. Sind die Arbeiten zu Ihrer Zufriedenheit abgeschlossen, können Sie Gedanken über die Platzierung der verschiedenen Kameras machen. Damit Sie den Moment des Triumphs auch von allen Blickwinkeln aus genießen können. Während der Arbeit am Golfkurs steht Ihnen allerdings nur eine Kamera zur Verfügung, doch die läßt sich nach Lust und Laune positionieren. Sie wollen wissen, wie Ihre Kreationen (geeignete Texturen und Objekte finden Sie in einer eigens für diese Zwecke angelegten Bibliothek) aus der Nähe und aus der Entfernung auf den Betrachter wirken? Die Zoomfunktion zaubert Ihnen auch noch die kleinste Unebenheit auf den Bildschirm.

DSF Golf 99 bietet Ihnen darüber hinaus eine Reihe von dienstbaren Geistern an, die Ihnen bei der Erfüllung Ihres Golfplatztraums hilfreich zur Hand gehen. Der Kurs-Wizard zum Beispiel, der Ihnen vor allem beim Entwurf des Fairways hilft, oder den Baum-Wizard, mit dessen Unterstützung Sie ein bestimmtes Gebiet mit Bäumen der verschiedensten Art und Größe bepflanzen, aber auch andere natürliche Gegenstände wie etwa Felsen plazieren können.

Wer die internationale Golfsportgemeinde an seinen Errungenschaften teilhaben lassen möchte, der kann seinen fertigen Entwurf über die Sierra Sports Golf Association auf [WON \(www.won.net\)](http://www.won.net) im Internet verteilen. Oder auf dem gleichen Kanal mit Freunden fachsimpeln, sich Tips und Tricks abholen, Statistiken auswerten, Turniere spielen und, und, und... Golf Freunde bleiben bei Sierra nicht lange allein.



Faszination Fliegen

Die hochgelobte Flugsimulation von Sierra bekommt Verstärkung: In Kürze erscheint Pro Pilot '99, mit noch mehr Features, Landschaften und Flughäfen. Und mit noch mehr Informationen.

Daß Lehnstuhlpiloten in Deutschland und anderswo in den letzten Monaten kaum noch den Boden der Tatsachen zu Gesicht bekamen, haben Sie in erster Linie der amerikanischen Softwareschmiede Dynamix zu verdanken. Vor nicht allzu langer Zeit entführten sie mit Red Baron II die Hobbypiloten der Welt in die Vergangenheit, nur um sie ein paar Wochen später mit Pro Pilot in die Gegenwart zurückzuholen. Nun kommt Pro Pilot '99 in die Geschäfte und auch für diese neuerliche Attacke auf die Freizeit aller Flugenthusiasten zeichnen die Simulationsexperten von Dynamix verantwortlich. Wieder können Sie in einer Auswahl der populärsten Flugzeuge den Himmel (und die Landschaft) der heutigen Zeit erforschen, ohne auch nur einen Fuß in eine echte Maschine setzen zu müssen - und das auch noch zu einem Bruchteil der Kosten, ohne das geringste Risiko (Flugängste dürfen getrost den Rücken wieder runterkriechen) und ohne Gefahr zu laufen, wie bei Red Baron II irgendeinem durchgeknallten Flugas zum Opfer zu fallen.



Hinter Pro Pilot stand in erster Linie die Idee, auch solchen Benutzern das Fliegen beizubringen, die noch nie einen Steuerknüppel aus der Nähe gesehen haben. Demzufolge enthielt das Spiel eine ganze Reihe von Tutorials und Lehrvideos über nahezu alle Aspekte der Fliegerei. Pro Pilot '99 knüpft nicht nur an dieses Konzept an, sondern setzt sogar noch einen drauf: Für die Arbeiten an der optimierten und aktualisierten Version konnten Sierra und Dynamix einen besonders kompetenten Partner gewinnen: die National Association of Flight Instructors. Der amerikanische Fluglehrerverband war zum ersten Mal bereit, sich an der Produktion einer Flugsimulation zu beteiligen. Die Erfahrung und das gesammelte Wissen des Verbandes sind vor allem in die Entwicklung des erneut umfangreichen Lehrmaterials geflossen. Exaktere und aus-

fürhichere Informationen werden Sie wohl nur noch in bestimmten Standardwerken der Fliegerei finden. Zudem waren die Fluglehrer an den Arbeiten zu einem Pop-Up-Handbuch beteiligt, das dem Flugnovizen zu jeder Zeit und in jeder Situation sofort zur Verfügung steht. Was gibt's sonst noch Neues bei Pro Pilot '99? Da wäre zunächst die 3D-Grafikbeschleunigung zu erwähnen, aber auch die verbesserten Geländetexturen oder die besonderen Wettereffekte wie Sonnenstrahlen oder Wolkenbildung. Auch die fünf Maschinen der Originalversion haben Zuwachs bekommen: Fliegen Sie mit der neuen Cessna C172R über fotorealistische Landschaften der Vereinigten Staaten und Westeuropas, starten und landen Sie auf insgesamt 3.500 (!) Flughäfen. Überqueren Sie 35 verschiedene Städte mit ihren unverwechselbaren und klar erkennbaren Bauwerken.

Zum Glück ist aber auch einiges beim Alten geblieben. Die Instrumententafel, beispielsweise. Hier ist nach wie vor jeder Knopf und Hebel voll funktionstüchtig. Jede Anzeige kann eine Geschichte erzählen, und Sie tun gut daran, genau zuzuhören!

"Mit unserer Flugsimulation wollten wir zwei verschiedene Gruppen erreichen", erklärt der Leitende Designer Mark Pechnik, "einerseits wollten wir allen künftigen Piloten helfen, sich zum Profi zu mausern, und andererseits sollten erfahrene Piloten die Möglichkeit erhalten, ihr Wissen zu vertiefen, um noch besser zu werden. Daher der Name - Pro Pilot."

Der Plan ist aufgegangen. Pro Pilot '99, das ist eine intensive, persönliche und realistische Flugerfahrung, die sowohl den interessierten Laien als auch den ausgebuchten Profi in ihren Bann zieht. Erleben Sie die Faszination des Fliegens, ohne ein Vermögen dafür ausgeben zu müssen, und ohne...Einschupßlöcher!



World of Sierra What's up?

**Half-Life**

Wer Half-Life bereits gespielt hat, weiß in welchen Bann er dabei gezogen wird und wie schwer es ist sich davon loszureißen. Für alle, die dieses Vergnügen noch nicht hatten oder uns einfach nicht glauben möchten, können wir einige Zitate von unabhängigen Instituten präsentieren:

»Gegen Half-Life sieht so mancher teurer Actionfilm richtig alt aus!«
Gamestar 12/98

»Half-Life ist erschreckend, faszinierend, fesselnd.....schlichtweg umwerfend.«
PC Games 12/98

»Ein großes 3D-Ereignis: Schnell, schön, packend und hart - der derzeit beste 3D-Actionschocker!«
PC Joker 12/98

»Meisterlich: Ein Spiel gewordener (Alp-) Traum.«
PC Action 12/98

»...das beste Spiel des Jahres '98 - wer Half-Life nicht mag ist kein Computerspieler.«
PC Player 12/98

»Ein Traum ist wahr geworden! Alles was man sich jemals in punkto Gameplay und Atmosphäre von einem Egoshoooter erhofft hat, sieht man nun in diesem phänomenalen Produkt verwirklicht.«
Power Play 12/98

»Half-Life ist der Geniestreich schlechthin bei den Actionspielen aus der Ich-Perspektive.«
Gamesmania.com

»Mit Half-Life schuf Sierra ein Meisterwerk, das jegliche Konkurrenz mühelos weit hinter sich läßt!«
Gamespot.de

»Ausnahmslos gelungener Action-Adventure-Egoshoooter«
Gameszone.de

Viper Racing rast!

Für alle Sportwagenfreunde (besonders Dodge Viper) gibt es nun den gnadenlosen Fahrspaß zum günstigen Preis. Viper Racing hat alles, was ein Rennspiel ausmacht. Rasant Action im Arcade Mode, Feintuning und Fahrdynamik im Simulations-Mode und perfekte Multiplayerunterstützung.

**Starsiege**

Selbst im derzeitigen Stadium sieht Starsiege schon atemberaubend aus und macht außerordentlichen Spaß. Auch Sie können wahrscheinlich im Februar in den Genuß von unserem neuen MechKrieger kommen.

**Sierra Originals: Nascar 2**

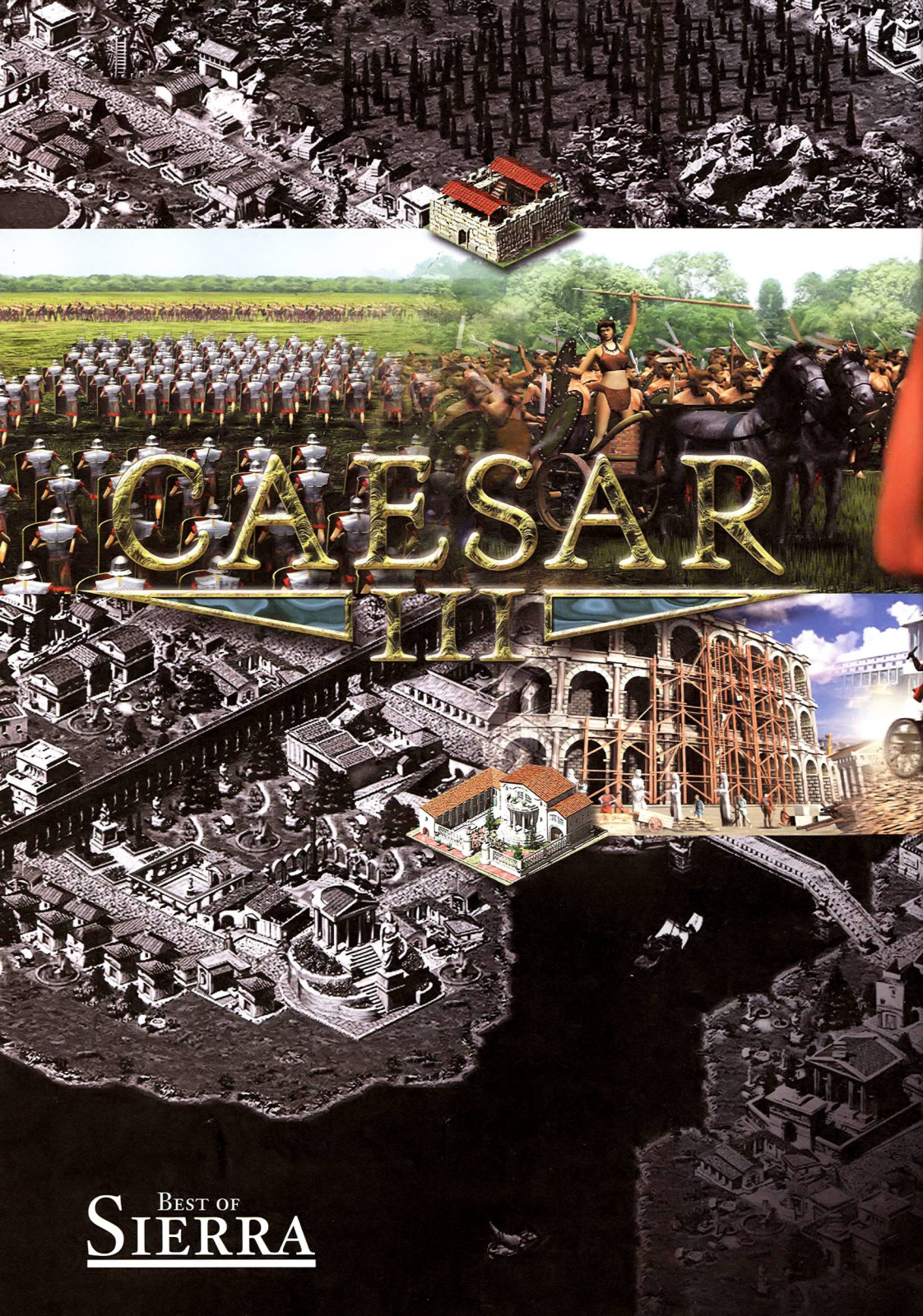
Unsere SO-Reihe wird wieder mal um ein absolutes Highlight ergänzt. Regelmäßige Best of Sierra Leser kennen ja schon den ersten Teil, Nascar Racing. Und nun ist Nascar Racing 2, zum Super-Günstig-Preis als Sierra Original zu haben. Selbstverständlich ist auch der 3dfx-Patch dabei.

ADDY Erdkunde

Liebe Eltern gebt kein Acht, Addy hat Euren Kindern was neues gebracht. Nach Deutsch, Mathe und Englisch ist nun auch Erdkunde aus der Addy Reihe zu haben. Verfügbar ist es für Kinder zwischen 10 und 14 Jahren.

Print Artist Gold und Print Artist Junior

Die beliebte Print Artist Reihe hat Zuwachs bekommen. Alle semi-professionellen Grafiker können sich mit Print Artist Gold die feinsten Grußkarten, Visitenkarten und Einladungen zaubern und auch noch die Menükarte für das eben eröffnete Restaurant entwerfen. Damit der Junior nicht neidisch zuschauen muß bietet Print Artist Junior den Kleineren entsprechende Gestaltungsmöglichkeiten, wobei die Motive kindgerechter sind.



BEST OF
SIERRA



Best of Sierra Shop

Best of Sierra Nr. 9 mit:

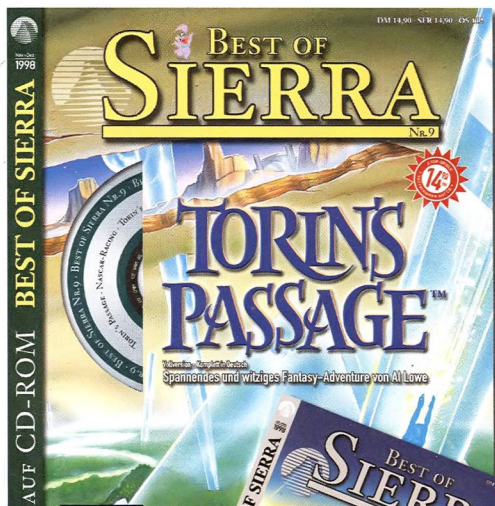
TORIN'S PASSAGE

Spannendes und witziges Fantasy-Adventure von Al Lowe

NASCAR® -RACING

Packendes Rennspektakel in bulligen Kraftmaschinen

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



Best of Sierra Nr. 5 mit:

Woodruff

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

Caesar

Errichten Sie Ihr eigenes Imperium Romanum!

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 6 mit:

Hunter Hunted

Action pur: Gnadenlose Hetzjagd in einer zerstörten Welt!

Aces over Europe

Duell mit den größten Fliegerrassen der Geschichte.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 7 mit:

3-D Ultra Pinball

Das intergalaktische Flipperlebnis.
Drei Tische voller atemberaubender Action und knisternder Spannung.

Casino De Luxe

7 klassische Glücksspiele
für den gepflegten Zocker von heute.

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)

Best of Sierra Nr. 8 mit:

Shivers

Knisternde Spannung im Museum der Dämonen

Laura Bow

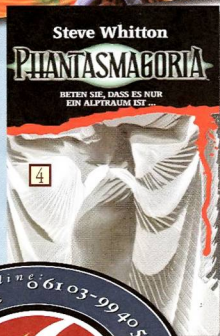
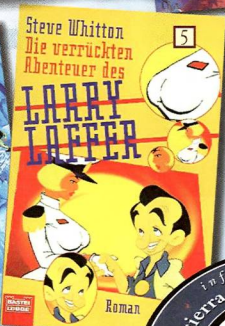
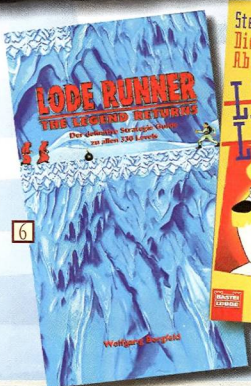
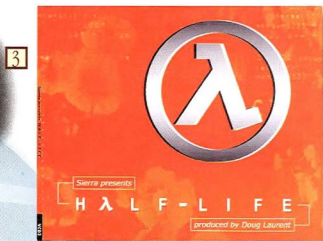
The Dagger of Amon Ra – Krimi im New York der 20er Jahre

DM 15,- (inkl. Porto & Versand)



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

Nur so lange
 der Vorrat reicht!



1 Grand Prix Ledgens Cap

DM 9,95 (inkl. Porto & Versand)

2 Grand Prix Ledgens Sporttasche

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

3 Half-Life CD

Sierra presents Half-Life

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

DM 12,- (inkl. Porto & Versand)

4 Phantasmagoria

Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe

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

DM 9,90 (inkl. Porto & Versand)

5 Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER

Roman von Steve Whitton, Bastei Lübbe

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

DM 12,90 (inkl. Porto & Versand)

6 LODE RUNNER, The Legend Returns

Wolfgang Bergfeld, International Thomson Publishing

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

DM 29,90 (inkl. Porto & Versand)

Jede Bestellung inclusive: einem

7 Cup-Pad

Schluß mit Kaffee-Rändern auf dem Mousepad. und einem

8 Großen Jubiläumsposter

Größe A2

Ja, ich bestelle

- ☐ BoS Nr. 5. : x 15 DM = DM
- ☐ BoS Nr. 6. : x 15 DM = DM
- ☐ BoS Nr. 7. : x 15 DM = DM
- ☐ BoS Nr. 8. : x 15 DM = DM
- ☐ BoS Nr. 9. : x 15 DM = DM
- ☐ Grand Prix Ledgens Cap x 9,95 DM = DM
- ☐ Grand Prix Ledgens Sporttasche x 19,95 DM = DM
- ☐ Half-Life CD x 12 DM = DM
- ☐ Phantasmagoria x 9,90 DM = DM
- ☐ Die verrückten Abenteuer des LARRY LAFFER x 9,90 DM = DM
- ☐ LODE RUNNER, The Legend Returns x 29,90 DM = DM

Gesamtbetrag: DM

☐ Ich lege der Bestellung einen Eurocheck bei (Empfänger: Candant Software Deutschland GmbH)

☐ Ich bezahle per Nachnahme (zzgl. DM 3,50 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: Candant Software Deutschland GmbH
 Robert-Bosch-Strasse 32 - D-63303 Dreieich

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

Pressestimmen

Tests, Quotes, Meinungen

ADDY

- Kindersoftware Ratgeber 1999
"6 Mäuse"
- Computer Easy (10/98)
"empfehlenswert"
- Hörzu (5/98)
"ADDY ist der Größte"
- PC go! (9/98)
"sehr gut"
- Focus (3/98)
"Überzeugend"

Für die ADDY-Reihe reicht eigentlich der Heftplatz nicht aus, um alle Pressestimmen einzufangen. Das Magazin Focus betitelt die ADDY-Reihe mit der Bewertung "Überzeugend" (3/98), der Kindersoftware Ratgeber gab ihr die Höchstbewertung von 6 Mäusen und die Hörzu war sogar der Meinung "ADDY ist der Größte" (5/98).

Syracuse Sprachlernprogramme

- über 17 internationale Auszeichnungen
- Milia d'or 1998
- International Digital Media 1997
- National Educational Media Network 1997
- Bestes Produkt Wahl der Redaktion Newsweek 1996

Grand Prix Legends

Grand Prix Legends ist nun überall zu haben! Mittlerweile dürfte wohl jeder dieses Rennsimulation kennen und vielleicht auch schon spielen. Doch für alle, die noch ohne GPL auskommen müssen, hier noch einige Zitate der Fachpresse als Appetitanreger:

- **Gamezone.de**
„Hochrealistische Rennsimulation historischer Formel 1-Rennen – die neue Genre-Referenz!“
- **Gamespot.de**
„Die neue Formel 1-Referenz“
- **Gamestar 11/98**
„Für Rennspielprofis das Nonplusultra, durch superrealistisches Fahrgefühl.“
- **PC Games 11/98 Wertung 92%**
„Die nahezu perfekte Fahrphysik läßt sich zur Zeit nur schwer übertreffen.“
- **Bravo ScreenFun**
„So sieht sie aus, die wahre Rennsimulation: schnell, knallhart und höchst dramatisch!“
- **PC Joker**
„Für mich der Weltmeister unter den F1-Simulationen!“

Awards:



CAESAR 3

- **PC Action:** „Hohe Langzeitmotivation“
„Impressions hat“'s bewiesen: Es gibt ein Leben nach Anno 1602 und Siedler 3“
- **Gold Player:** „Noch nie hat es soviel Spaß gemacht, ein Römer zu sein!“
- **PC Games:** SimCity 2000 im alten Rom – sehr viel schöner, lebendiger, komplexer, übersichtlicher und unkomplizierter läßt sich sowas kaum inszenieren. Falls Sie sich im Simlrgendwas-Genre heimisch fühlen und Spieldiefe auf Anno 1602-Niveau schätzen, dann könnte Caesar 3 Ihr nächstes Lieblingsspiel werden!“
- **Games Zone:** „Fesselndes Aufbaustrategiespiel mit historischem Hintergrund! Caesar 3 macht einfach süchtig. Spätestens dann, wenn ihr endlich eure Provinz vervollständigt habt und bei einem Blick auf die Uhr bemerkt, daß es 3 Uhr Nachts ist, wißt ihr was ich meine!“
- **Power Play:** „Der Caesar unter den Aufbaustrategien ist zurückgekehrt – zu neuen Triumphen.“
„Caesar 3 stellt den „State-Of-The-Art“ einer Aufbaustrategie dar.“
„Ich bin im siebten Aufbaum Himmel“
„Alles, was wir bei Anno 1602 vermißt haben, finden wir bei Impressions“ neuestem Strategiewerk!“
- **Bravo ScreenFun:** „detaillierte Grafik, schöner Missionsaufbau, bewährte Spielidee!“

King's Quest VIII – Maske der Ewigkeit

- **PC Player:** „Kann ein Adventure im 3D-Lara-Look Spaß machen? Und ob! Die King's Quest-Reihe schafft den Sprung in die dritte Dimension mit Bravour und läßt viele Genrekollegen ganz schön alt aussehen.“
- **PC Action:** „Der Spieler ist König. – Der mittlerweile achte Ausflug in die Fantasy-Welt von Davenport zeigt, daß aus der Serie die Luft noch lange nicht raus ist...“

"Einige Ihrer besten Freunde sind Monster...."

Gabe Newell, Mitbegründer und Entwicklungsleiter von Valve, über die Story von Half-Life und das intelligente Gruppenverhalten beim gemeinen Monster



BoS: Zunächst einmal würden wir gerne ein wenig mehr über Ihre Firma wissen. Was haben Sie z.B. vor Half-Life gemacht?

Gabe Newell: Valve hat seinen Sitz in Kirkland, WA, direkt am Lake Washington gegenüber von Seattle. Das Unternehmen wurde von Mike Harrington und mir gegründet, nachdem wir Microsoft verlassen hatten, und beschäftigt im Moment 25 Mitarbeiter. Zur Zeit arbeiten wir an zwei Projekten, an Half-Life und einem anderen, bisher geheimen Titel. Half-Life ist das erste Spiel unserer Firmengeschichte, auch wenn wir alle Entwicklungserfahrung mitbringen.

BoS: Wie lange haben Sie an Half-Life insgesamt gearbeitet?

Gabe Newell: Mit der reinen Entwicklungsarbeit haben wir im August 1996 angefangen, unmittelbar nach Gründung des Unternehmens. Zur Zeit sind allein 15 Leute ausschließlich mit Half-Life beschäftigt.



BoS: Nach einem Zwischenfall sind Monster einer Parallelwelt in eine abgelegene Forschungsstation eingedrungen - Der Ausgangspunkt der Story klingt ziemlich konventionell.

Gabe Newell: Zugegeben. Wir wollten die sattem bekannte "Durch-Teleporter-eingedrungene-Monster"-Prämisse beibehalten und zunächst einen völlig normalen Typ präsentieren, der sich für dieses Chaos verantwortlich fühlt. Doch mit den Konventionen ist es danach bald vorbei. Einige Grundannahmen des Spielers zu Beginn geraten mit der Zeit immer stärker ins Wanken (war es wirklich eine so tolle Idee, sich nach oben zu kämpfen und alle Hoffnungen in die Arme zu setzen?) oder stellen sich als nicht ganz richtig heraus. Im Verlauf des Spiels verändert sich auch die Rolle des Spielers: er mutiert von einem ganz normalen Niemand innerhalb dieser Anlage zu einem, der die Aufmerksamkeit ganz bestimmter, mächtiger Gruppen auf sich zieht. Außerdem haben wir uns gefragt: "Was würde denn passieren, wenn sich in einer solchen Situation wirklich jemand so verhielte wie der Spieler? Wären die Kollegen oder Soldaten nicht vielleicht mächtig sauer auf ihn? Würden sie sich nicht vielleicht an ihm rächen wollen? Oder sich zumindest gegen ihn verbünden? Was passiert wohl als nächstes?" Lassen Sie sich überraschen...

BoS: Über die Künstliche Intelligenz von Half-Life ist schon viel geschrieben worden - von Monstern, die sich verstecken, um sich vor Angriffen zu schützen, zum Beispiel. Wie realistisch ist die KI wirklich?

Gabe Newell: Die Künstliche Intelligenz ist der zentrale Baustein in unserem Gameplay. Wir wollten den Eindruck, daß die meisten Spiele doch nur immer dem gleichen Prinzip folgten. Wir dagegen wollten Geschöpfe kreieren, die mehr waren, als nur vorhersehbare Ziele. So legen bei Half-Life manche Monster ein intelligentes und nachvollziehbares Gruppenverhalten an den Tag (aber deswegen müssen nicht gleich alle Bestien rudelweise auftreten). Wenn Sie z.B. mit einer Kistenapfel auftauchen, werden manche Monster versuchen, sich zu verstecken, während andere sich mit Ihnen Abwehrgelächte liefern. Zweites Beispiel: Sollten Sie versuchen, sich hinter einem Kistenapfel zu verstecken, dann sind unsere Tieren clever genug, Granaten gegen die Wände oder Decken zu werfen, um zu prüfen, ob man Sie nicht aus Ihrem Versteck herausholen kann. Wenn Sie auf ein intelligentes Monsterrudel treffen und versuchen zu fliehen, werden die versuchen, die Ausgänge zu besetzen, um sie an der Flucht zu hindern. Sinkt die Moral der Monster dagegen unter ein bestimmtes Maß, besteht die Chance, daß sie sich zurückziehen. Mit anderen Worten, das Verhalten unserer Monster ist nicht mehr unbedingt vorhersehbar - das Spiel wird einfach spannender.

Andere Aspekte der KI, auf die wir großen Wert gelegt haben, sind die Sinne. Nicht alle Monster können Sie sehen, sondern nur hören. Andere wiederum folgen einfach Ihrer Duftmarke, egal wo Sie sich

gerade befinden. Dabei sind längst nicht alle Bestien hinter Ihnen her - manche suchen bloß nach Beute, nach anderen Monstern zum Beispiel. Einige Ihrer besten Freunde sind Monster - sie begleiten Sie durch die verschiedenen Bezirke, öffnen Türen oder zeigen Ihnen sogar geheime oder versteckte Bereiche. Vor ein paar Monaten jedenfalls geschah es, daß die KI Dinge tat, die selbst uns überraschten, obwohl wir den Code geschrieben hatten. Da wußten wir, daß wir unserem Ziel, ein abwechslungsreiches und spannendes Gameplay zu entwickeln, ein gutes Stück näher gekommen waren.



BoS: Half-Life soll mit 3Dfx und PowerVR laufen. Unterstützen Sie auch Voodoo 2?

Gabe Newell: Voodoo 2 läuft bei uns schon seit einigen Monaten. Generell gilt, daß wir alle Karten unterstützen, die über eine angemessene Direct 3D- oder OpenGL-Treiberunterstützung verfügen. Zu Hause spiele ich Half-Life mit einem auf der NVidia Riva 128 basierenden Board von Asus und es läuft völlig zufriedenstellend.

BoS: Gibt es ein neues Projekt, an dem Sie arbeiten, oder planen Sie z.Z. Ihren nächsten Urlaub?

Es gibt, wie ich schon sagte, in der Tat ein weiteres Projekt, und wir arbeiten daran. Mehr ist dazu nicht zu sagen.

BoS: Gabe Newell, vielen Dank für dieses Gespräch.

Planet Sierra

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



ADVENTURE

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



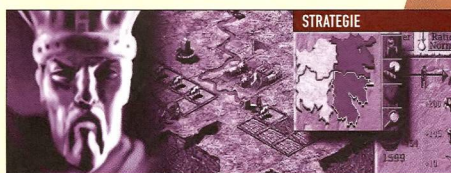
SIMULATION

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



ACTION

3-D Ultra Minigolf* 98 • Pinball 3	C Erst einlochen, dann ausfliegen
Corpwars	D Strategie, Aliens und Wurmlöcher
Half-Life	D Eine atemberaubende realistische Umgebung
Heffire	B Das einzige offizielle Add-On-Paket für Diablo!



STRATEGIE

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



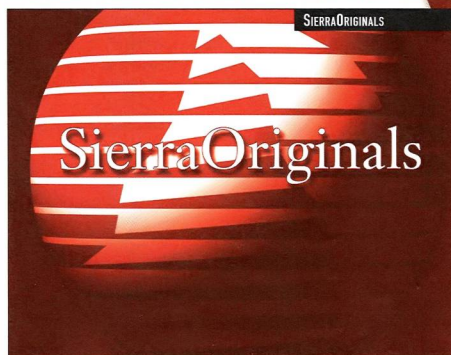
SPORT

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



PRODUCTIVITY

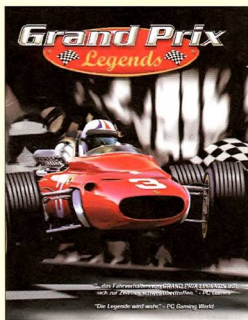
3D Besser Wohnen	B Professionelles Wohndesign leicht gemacht
Print Artist 4	B Einfach beeindruckendes Heimdruckstudio!
Print Artist 4 Kai's Power Goo	C Zeren, drehen oder quetschen Sie Ihre Photos Mit Power Goo
Print Artist Junior	B Das Druckstudio für Kinder



SIERRA ORIGINALS

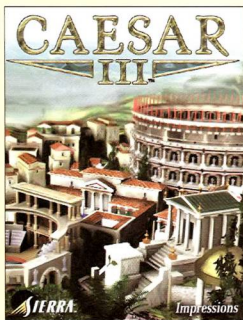
ADVENTURE	
Betraval in Antara	A Mysterisches Rollenspiel-Adventure
Gabriel Knight 2	B Schattenjäger in den tiefsten Abgründen Bayerns
Harvest of Souls	B 3-D Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
Larry 6	A Der 6. Teil von Larrys verrückten Abenteuern
Police Quest Swat	B Zwischen Leben und Tod liegen nur Sekunden
SIMULATION	
3-D Ultra Minigolf	A Überraschungen am laufenden Band!
3-D Ultra Pinball	A Ausfliegen die Dritte
Aces of the Deep	A U-Boot Simulation im WK II
Nascar 1 • Track Pack	A Klassische Rennsimulation
Nascar 2 • Track Pack	A Klassische Rennsimulation die Zweite
Red Baron 1	A Wunderbarer Flugsimulator
STRATEGIE	
Birthright	A Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Civil War	A Rekonstruktion des amerikanischen Bürgerkriegs
Outpost 1+2	A Der Starke doppelt Pack
Power Chess	A Lauschen Sie den Worten der Dame
R. & R. of Ancient Empires	A Großartiges Epos, das mehr als 5.000 Jahre Umspannt

Highlights



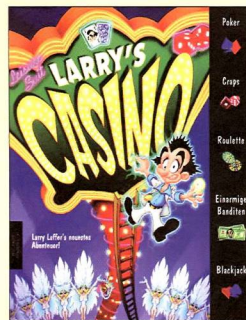
GPL

Mit Grand Prix Legends, von den Simulationsspezialisten aus dem Hause Papyrus, entdecken Sie eine ganz neue Generation von Rennsimulationen, die mit einer brandneuen, hochmodernen 3D-Engine entwickelt wurde. Bei diesem Spiel erleben Sie, was echte Physik und Kollisionen in 3D ausmachen. Und dies, basierend auf der legendären Formel-1-Saison des Jahres 1967, bei der erster historischer Rennsimulation überhaupt.



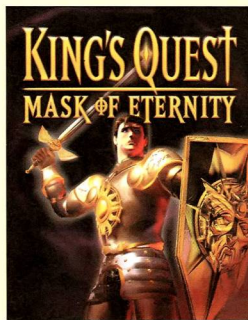
Caesar 3

Caesar III ist die spannende Fortsetzung des legendären Aufbau-/Simulations Klassikers Caesar II mit brandneuen Features und Charakteren sowie einem neuen Steuerungssystem. Gründen und verwalten Sie eine römische Stadt, sichern Sie deren Grenzen und ökonomische Entwicklung und...vernachlässigen Sie ja nicht die Götter...die sind nämlich schnell beleidigt.



Leisures Suit Larry's Casino

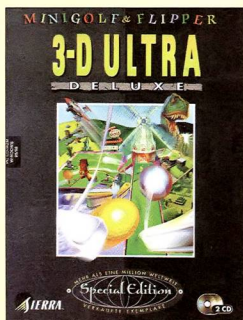
Großer Zockerspaß mit dem erfolgreichsten und lausigsten Liebhaber der Computerspielgeschichte! Larry eröffnet ein Internet-Casino, an dem Sie auch offline zocken können. Doch der größte Spaß ist es, nackt in der Badewanne sitzend gegen Leute aus aller Welt Poker zu spielen...



King's Quest 8

Maske der Ewigkeit

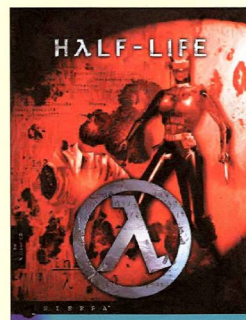
Die einzige Grenze die existiert ist Ihre Phantasie! King's Quest 8: holt den Spieler zurück in das Königreich Davenry, das von einem magischen Sturm verwüstet wurde. Sieben phantastische Länder muß der Spieler auf der Suche nach der Maske der Macht erforschen.



3-D Ultra Minigolf Deluxe

3D Spiele im Doppelpack

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



Half-Life

Ein Actionspektakel der Sonderklasse

Freuen Sie sich auf ein strahlendes Action-Spektakel, daß dem bewährten Genre neues Leben einhauchen wird: Half-Life, der nächste Schritt in die Evolution von 3D-Action Spielen! Ausgestattet mit modernster Computertechnologie und dutzenden innovativen, genre übergreifenden Spielelementen, deutet schon jetzt alles darauf hin, daß Half-Life ein absoluter Bestseller wird.

Der Geschichte ein Schnippchen schlagen - Siegen Sie mit General Lee

Der amerikanische Bürgerkrieg steht im Mittelpunkt eines faszinierenden Strategie- und Taktikspiels.

In den 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts, knapp 80 Jahre nach der Unabhängigkeit, stand die junge Nation der Vereinigten Staaten von Amerika vor ihrer bis dahin stärksten Zerreißprobe: Nach jahrelangen politischen Kämpfen und zähen Verhandlungen zwischen den südlichen und nördlichen Bundesstaaten, erklärten 11 Staaten, darunter Virginia, Florida, Mississippi, Arkansas und Texas, ihren Austritt aus der Union. Der Grund war die Wahl eines Republikaners und erklärten Gegners der Sklaverei zum Präsidenten der Vereinigten Staaten - Abraham Lincoln. Die abtrünnigen Staaten schlossen sich kurz darauf zu den "Konföderierten Staaten von Amerika" zusammen, erklärten Richmond/Virginia zu ihrer Hauptstadt und wählten Jefferson Davis zu ihrem neuen Präsidenten. Die Teilung des Landes wollte der Norden nicht tatenlos hinnehmen - im April 1861 brach der sogenannte "Sezessionskrieg" aus.

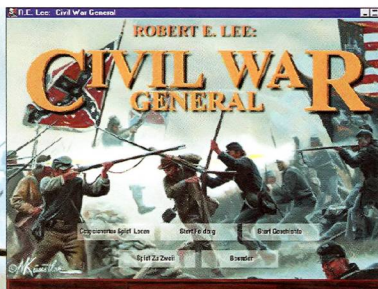
Schlüpfen Sie in die Rolle dieses Südstaatengenerals und führen Sie die Armee Nord-Virginias in den Kampf gegen die Potomac-Truppen der Union. Und wer weiß, vielleicht können Sie der Geschichte ja wirklich ein Schnippchen schlagen?

Die Ziele der Konföderierten und die Taktik, mit der man sie erreicht

Als General der Südstaatenarmee stehen Ihnen insgesamt vier verschiedene Einheitentypen zur Verfügung: Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Spezialisten, also Kundschafter und Scharfschützen. Und weil "Robert E. Lee: Civil War General" eine Kampfsimulation des amerikanischen Bürgerkriegs ist, lehnen sich die taktischen Erfordernisse an die historischen Bedingungen des 19. Jahrhunderts an. Achten Sie also vor allem auf Truppenbewegungen und die damit einhergehenden Geländegewinne bzw. -verluste sowie auf die körperliche Frische und Moral Ihrer Leute. Wie bei einem Schachspiel sollten Sie Ihre Züge genauestens überdenken - jeder überflüssige Fußmarsch kostet Ihre Truppe Kraft, die ihr im entscheidenden Gefecht unter Umständen fehlt.

Sie haben die Wahl zwischen einem einzelnen Gefechtsstag, einer über mehrere Tage verteilten Schlacht oder einem kompletten Feldzug. Doch gleichgültig, wofür Sie sich entscheiden: Am Ende gewinnt immer derjenige, der weniger Verluste erlitten, mehr strategisch bedeutsame Stellungen erobert und die Kampfkraft seiner Mannschaften erhalten hat. Die anspruchsvollste Option des Spiels, der Feldzug, umfaßt insgesamt acht verschiedene Gefechte und gipfelt in der (fiktiven) Schlacht um die Hauptstadt Washington. Auch wenn diese Entscheidungsschlacht nie stattgefunden hat - die Ziele, die Sie verfolgen müssen, orientieren sich an den historischen Gegebenheiten. An der Eroberung von Städten, der Einnahme von Häfen oder anderer strategisch bedeutsamer Einrichtungen der Union hatten die Konföderierten kein Interesse. Ihnen ging es stets um die Demoralisierung des Gegners und um die Beeinflussung der öffentlichen Meinung. Natürlich wußten die Generäle der Konföderation, daß Sie der Union hoffnungslos unterlegen waren, um so mehr waren sie bestrebt, den Norden davon zu überzeugen, daß sich ein solcher Krieg nicht länger lohnte. Ihr vornehmstes Ziel, General Lee, ist es daher nicht, eine bestimmte Stellung zu erobern oder dem Feind vorher definierte Verluste zuzufügen. Ihre Ziele sind eher mit einem Puzzle vergleichbar, bei dem die einzelnen Steine zu einem Gesamtbild zusammengefügt werden müssen. Natürlich müssen auch Sie einzelne Stellungen erobern oder halten, aber auch gegnerische Offiziere oder Befehlshaber ausschalten, die Einheiten des Gegners zur Aufgabe zwingen und gleichzeitig Ihre eigenen Leute vor den Konsequenzen der Kämpfe so gut es eben geht schützen und deren Kampfkraft und Moral aufrechterhalten.

Haben wir da etwa gerade ein Aufstöhnen gehört? Na, wer wird denn gleich in die Knie gehen? Nehmen Sie Haltung an, Mensch, schließlich sind Sie General! Und außerdem...haben Sie ja noch uns, die Taktikredaktion "Luchs" von Best of Sierra. Wir werden schon dafür sorgen, daß Sie auf den nächsten Seiten wieder zu Kräften kommen. Wir schicken Sie nämlich auf einen Lehrgang. Auf den folgenden acht Seiten machen wir Sie fit für Ihre künftigen Aufgaben. Danach werden Sie sich nicht mehr wiedererkennen! Nur Mut! Hurray for Dixie!



Vier Jahre lang fügten sich beide Seiten verheerende Verluste zu, ehe sich die Union mit der Eroberung von Richmond am 3. April 1865 endgültig durchsetzte. Daran konnte auch die Ermordung Lincolns knapp 11 Tage später nichts mehr ändern. Doch erst 1870, fünf Jahre nach dem Ende des Bürgerkriegs, wurden die letzten abtrünnigen Staaten wieder in die Union aufgenommen. Das wirtschaftliche und politische Kräfteverhältnis hatte sich endgültig zugunsten des Nordens verschoben.

Der Bürgerkrieg war der letzte Krieg auf amerikanischem Boden - wohl auch ein Grund dafür, warum dieser verheerende Bruderzwist die Gemüter der Amerikaner bis heute bewegt. Kein Wunder also, daß im Mutterland des Computerspiels immer wieder Strategiespiele auf den Markt kommen, die den Kampf zwischen Nord und Süd zum Thema haben. Nicht alle finden ihren Weg über den großen Teich - wer in Europa erfolgreich sein will, muß eben mehr zu bieten haben als nur eine amerikanische Hintergrundgeschichte.

Das von der Softwareschmiede Impressions entwickelte Taktikspiel "Civil War General" hat Erfolg. Im Zentrum der Handlung stehen die Schlachten des Mannes, dem es die Konföderierten überhaupt zu verdanken haben, daß sie trotz ihrer ökonomischen und personellen Unterlegenheit dem Norden solange hatten Paroli bieten können: dem genialen Strategen General Robert E. Lee.



Optionen und Informationen

- Was Sie vor Beginn Ihrer Ausbildung zum General wissen sollten.

Bevor wir mit dem Lehrgang beginnen, rasch noch ein paar Hintergrundinformationen zum Spiel. In aller militärischen Kürze, versteht sich.

Zunächst einmal wollen wir in aller Form darauf hinweisen, daß "Civil War General" Sie keineswegs in die Rolle eines Sklaventreibers drängen und Sie auf die Parteinahme für die Südstaaten beschränken will. Wer sich lieber auf die Seite der Union schlagen möchte, der kann dies bedenkenlos tun. Als Oberbefehlshaber der Yankees während einer einzelnen Schlacht etwa. Diese eintägigen Einzelgefechte sind ohnehin der schnellstmögliche Einstieg für die Ungeduligen und Allwissenden - kurze und heftige Auseinandersetzungen statt epischer Schlachten. Wer es langsamer angehen lassen will, der kann sich für eine der Schlachten entscheiden, die sich über mehrere Tage hingezogen haben. Gettysburg, zum Beispiel. Die dauerte exakt drei Tage. Oder Sie spielen nur zwei dieser drei Tage. Das ist uns völlig gleich.

Bei einem **Feldzug** hingegen haben Sie keine andere Wahl: Sie müssen in die Haut des General Lee schlüpfen und für die Sache der Konföderation kämpfen. Dafür ist der Feldzug aber auch die anspruchsvollste und komplexeste aller Spielvarianten. Acht Gefechte müssen Sie siegreich bestreiten, wenn Sie in die Hauptstadt Washington einmarschieren möchten.

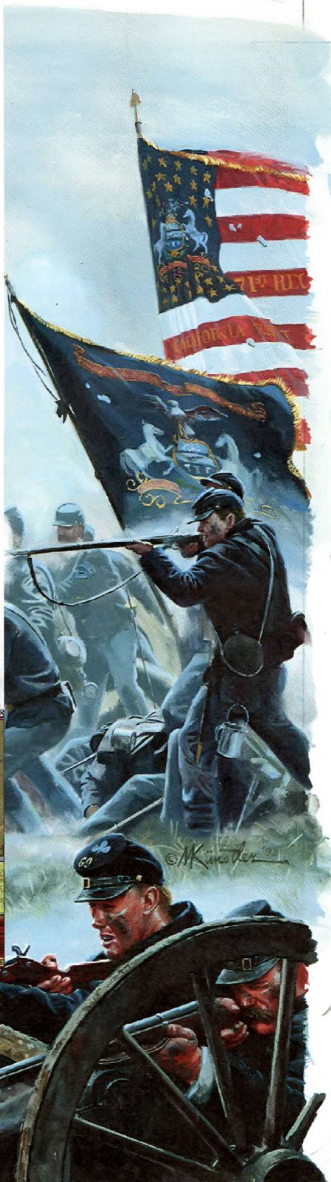
Wenn die taktischen Geplänkel mit dem Computer auf die Dauer zu eintönig sind, der kann sich einen Partner, Freund oder Lieblingsfeind an den Monitor holen, und mit diesem gemeinsam spielen, indem er sich mit seinem Kombattanten am Computer abwechselte. Spiele über **Modem** oder **Nullmodemkabel** sind ebenfalls möglich, jedoch nur als Einzelgefechte. Feldzüge bleiben dem Einzelspieler vorbehalten.

Bevor Sie sich von uns zum General weiterbilden lassen, möchten wir Sie aber noch auf eine Datei aufmerksam machen, die Sie gesehen haben sollten. Dies ist die von anderen Spielern satzsam bekannte Datei "Readme.Wri", die die aktuellsten Informationen zum Spiel, Änderungen in letzter Minute oder anderen Zusätze enthält.

Hexagone und Kampfrunden - Besonderheiten des Taktikgenres

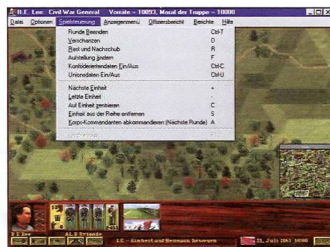
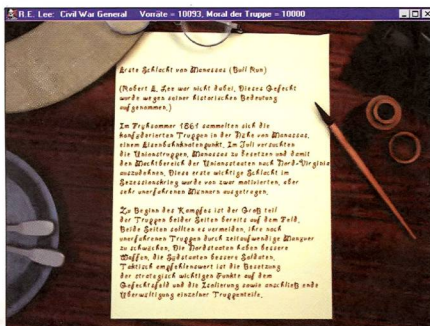
"Robert E. Lee: Civil War General" ist ein in Runden gegliedertes Taktikspiel, dessen Gefechtsfeld wie bei den meisten Vertretern dieses speziellen Genres in kleine Sechsecke oder Hexagone (auf neudeutsch auch "Hexfeld" genannt) unterteilt ist (auch wenn wir auf den folgenden Seiten von "Stellungen" oder "Positionen" sprechen, dann sind selbstverständlich jene Sechsecke gemeint und nichts anderes). Jede Einheit kann sich immer nur auf einem dieser Hexfelder aufhalten, das in etwa einer Länge von 200 Metern entspricht. Eine Runde gilt als abgeschlossen, wenn beide Kombattanten ihren jeweiligen Zug durchgeführt haben, und ist gleichbedeutend mit ca. einer halben Stunde Kampf. Denken Sie daran, daß sich diese Zeiten in der Nacht ändern können. Größere nächtliche Operationen sind ohnehin nicht empfehlenswert, denn sie zehren an den Kräften und an der Moral Ihrer Truppen. Lassen Sie die Jungs ausschlafen! Nach einer bestimmten Rundenanzahl gilt das Gefecht als beendet.

Ihre Einheiten bewegen Sie wie gewohnt mit der Maus (mit der rechten Maustaste auswählen, mit der linken an den gewünschten Ort dirigieren). Sollte sich auf dem gewünschten Hexfeld eine feindliche Einheit befinden, wird Sie von Ihren Truppen sofort angegriffen. Sie besitzen allerdings noch einige andere Befehlsoptionen. Die verstecken sich hinter den Schaltflächen am unteren Rand eines Informationsfeldes, das Ihnen darüber hinaus Auskünfte über Ihre soeben ausgewählte Einheiten erteilt. Auch für die Truppen Ihres Gegners steht Ihnen ein solches Informationsfeld zur Verfügung. Um das Übersichtsfenster in der rechten unteren Bildschirmhälfte hätte General Lee Sie mit Sicherheit beneidet. Von dort aus haben Sie das ganze Gefechtsfeld aus der Vogelperspektive jederzeit im Blick. Was hätte Lee für ein solches Privileg gegeben!



Stillgestanden, meine Herren! Bisher hat es die Sierra-Militärakademie noch immer verstanden, aus einem Haufen ungewaschener Offiziersanwärter fähige Offiziere und Generäle zu machen, und wir sind der festen Überzeugung, daß uns das auch bei Ihnen gelingen wird. Auch wenn im Moment alles auf das Gegenteil hindeutet...

Kehren wir zurück zum Gefechtsbildschirm. Ihre Brigade hat das Gewehr im Anschlag, das bedeutet, sie hat **Kampfaufstellung** genommen (wäre sie noch in der **Marschaufstellung** könnte sie ihren Gegner nicht angreifen). Das Gebiet in einem bestimmten Radius um die Brigade herum ist deutlich zu erkennen, während der ganze Rest im Nebel zu versinken scheint. Das nebelfreie Gebiet bezeichnet den Bereich, in dem sich die Brigade in dieser Runde bewegen kann. Alles, was innerhalb des Nebels liegt, bleibt für sie vorerst unerreicherbar. Doch ob und inwieweit Sie Ihre Leute manövrieren können, hängt auch noch von der Zahl der verbliebenen **Bewegungspunkte** ab.



Wenn Sie sich die Mühe machen und nachzählen, werden Sie entdecken, daß Ihnen insgesamt 12 Einheiten zur Verfügung stehen. Wenn Sie als General im Feld Ihren Mann stehen, werden Sie die Einheiten einfach mit der rechten Maustaste anklicken und sie mit der linken Taste an Ort und Stelle dirigieren. Doch hier auf der Akademie gehen Sie gefälligst den umständlicheren Weg, klicken in der Menüleiste „Spielsteuerung“ an und wählen die Option „Nächste Einheit“ (oder den Kurzzeifeel ++). Damit stellen wir sicher, daß wir alle von der selben Einheit sprechen. Achten Sie aber darauf, daß die betreffende Einheit nicht schon alle Bewegungspunkte aufgebraucht hat (zu erkennen an Stiefel-Ikon im Informationsfeld). In diesem Fall wird automatisch zur nächsten Einheit weitergeschaltet.



40

Die ersten Scharmützel

...in denen Sie Ihre ersten Befehle als General i.A. (in Ausbildung) geben, wo Sie lernen, wie man mit Infanterie- und Kavallerieeinheiten angreift und wie man Brigaden manövriert, die keinen direkten Feindkontakt haben.

Ihren Pleite: Ihre Mississippi-Brigade war den Verteidigern zahlenmäßig wohl nicht ganz gewachsen und zieht sich nun auf Ihre ursprüngliche Position zurück. Der Bericht über den Ausgang des Gefechts bestätigt unsere Vermutung. Beide Seite haben Verluste zu beklagen. Ihre Werte für Gesundheit, Moral, Organisation und Bewegungspunkte haben ein wenig gelitten, während Ihr Widersacher vor Selbstbewusstsein nur so strotzt. Klicken Sie nun auf OK, um weiterzumachen. Wer wird sich denn von diesem kleinen Fehlschlag entmutigen lassen?

Auf ein Neues!

Also schön, auch wenn die Jungs vom Mississippi ihren Part verzeigt haben, die Kämpfer der Virginia-Brigade A werden's schon richten. Aktivieren Sie also Ihre nächste Einheit mit dem gleichnamigen Befehl aus der Menüleiste. Die ist gar nicht da, meinen Sie? Ja, dann klicken Sie gefälligst auf die Schaltfläche "Menü" am unteren Bildschirmrand, gleich neben dem Textfeld, oder, noch besser, Sie drücken einfach die Taste < M >. Alles geregelt? Prima, dann können wir ja endlich weitermachen.

Wo waren wir stehengeblieben? Ach ja, richtig, die nächste Einheit. Haben Sie die aktiviert, informieren Sie sich zunächst wieder über die Stärke des Gegners. Ein Blick auf Ihre Leute zeigt Ihnen aber sofort, daß da was nicht stimmt. Die haben ja noch Ihre Gewehre geschultert! Stimmt. Sie befinden sich nämlich noch in Marschaufstel-

Vermont-Brigade A, am nächsten ist, und befehlen Sie ohne große Umschweife den Angriff. Die Virginia-Boys ändern automatisch Ihre Aufstellung und stürmen entschlossen auf die Truppe der Union zu. Eine Pulverdampf Wolke umhüllt die Szenerie und legt einen dicken Mantel des Schweigens über die weiteren Ereignisse. Das ist auch gut so, denn als die Wolke sich hebt, besteht Ihre Truppe nur noch aus einem Haufen demoralisierter, einbeiniger und schlecht verbundener Invaliden! Das ging leider wieder mal schief!

Ultima Ratio: die Kavallerie!

Die schneidigen Jungs zu Pferde müssen die Karre wieder aus dem Dreck ziehen. Gut, wir geben ja zu, daß wir mit unseren Tips an dem wenig schmeichehaften Gefechtsverlauf nicht ganz unschuldig sind. Wir wollen es ganz bestimmt wieder gut machen. Verhalten Sie sich also wie folgt: Gehen Sie auf "Nächste Einheit" und aktivieren Sie Ihre Kavallerieeinheit A der Konföderierten Armee. Die ist zwar zu Fuß unterwegs, aber der Kampfkraft tut das (kaum) einen Abbruch. Die Kavallerie kann sowohl zu Fuß als auch zu Pferde angreifen. Geben Sie ihr den Befehl, die Neuengland-Brigade C der Union anzugreifen. Wollen doch mal sehen, was sich nun hinter der Pulverdampf Wolke verbirgt...Äh, ja, meine Herren, jetzt hören Sie doch auf sich zu beschweren, sehen Sie doch mal das Positive! Sie haben immerhin nicht verloren...gut, ein überlegener Sieg sieht anders aus...Aber Sie haben ja noch ein zweites Eisen im Feuer, die Virginia-Kavallerie A. Die sitzt



Erste Kämpfe, erste Befehle, erste Pleiten

In einem rundenbasierten Spiel wie "Civil War General" besteht ein Gefecht aus mehreren einzelnen Kampfhandlungen zwischen verschiedenen Einheiten. Zumeist geht es darum, eine bestimmte Stellung zu erobern bzw. zu verteidigen.

Halt meine Herren! Zügeln Sie Ihre Angriffslust! Bevor Sie blindwütig auf alles ballern, was Ihnen vor die Flinte kommt, sollten Sie zunächst Ihren Verstand zu Hilfe bitten. Verschaffen Sie sich erst einmal einen Überblick über die Situation. Dazu gehört, daß Sie Stärken und Schwächen Ihrer Gegner genau kennen. Klicken Sie den Gegner, der Ihrer Mississippi-Brigade gegenübersteht, mit der rechten Maustaste an und vergleichen Sie die Daten mit denen Ihrer Leute. Und erst wenn Sie sich ein Bild gemacht haben, sollten Sie den Angriffsbefehl geben. Hierfür genügt ein Klick mit der linken Maustaste auf die gegnerische Einheit. Ihre Infanterieeinheit wird auf den Gegner losmarschieren und versuchen, ihn aus seiner Stellung zu vertreiben. Videoclips schildern den Fortgang der Ereignisse. Der Sieger des ersten Scharmützels ist derjenige, der die unkämpfte Position besetzt hält. Ihr erster Ausflug in die Welt der Kriegskunst endet mit einer mitt-

lung. Das macht sie beweglicher, aber leider auch empfänglicher für gegnerische Kugeln. Das müssen Sie ändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Aufstellung ändern" am unteren Rand des Informationsfeldes. Das versetzt Ihre Leute in Kampflaune. Nun erteilen Sie wie gewohnt den Angriffsbefehl mit der linken Maustaste. Wieder informieren Sie Videoclips über den Ausgang des Gefechts, wieder erscheinen Berichte über den Kampfverlauf und wieder...kriegen Ihre Leute was auf die Mütze.

Blieben Sie hartnäckig!

- über das Manövrieren von Einheiten

Werden Sie jetzt bloß nicht weinerlich! Zwei Niederlagen gleich zu Beginn, das muß ein künftiger Volksheld schon aushalten können. Nur wer schon mal verloren hat, weiß einen Sieg zu schätzen! Jetzt hilft nur noch eins: die nächste Einheit, die Virginia-Brigade B. Allerdings hat die keinen direkten Feindkontakt. Also müssen Sie die Herrschaften erst einmal in Stellung bringen. Da trifft es sich, daß die Jungs ohnehin noch in Marschaufstellung sind. Dirigieren Sie Ihre frischen Kräfte auf das Hexfeld, das der gegnerischen Einheit, der

zu Pferde und rast in gestrecktem Galopp auf die Neuengland-Brigade C zu, wenn Sie Ihr den Befehl dazu geben.

Eine Wolke später müßte die Welt doch wieder ganz anders aussehen. Der erste deutliche Erfolg! Oder haben Sie es doch wieder vergeißt? Das liegt dann aber nicht an uns, da sollten Sie besser mal Ihren Berufswunsch überprüfen. Doch bevor Sie das tun, verlegen Sie Ihre Virginia-Kavallerie A noch rasch nach Nordwesten, Richtung Straße. Dort werden die Jungs bald gebraucht. Und solange Ihre Einheiten noch Bewegungspunkte übrig haben, können Sie mit ihnen machen, was Sie wollen.

Im Sturm erobert - die 2. Lektion

...in der Sie mehr über einen Sturmangriff erfahren, einen Spezialistenangriff planen und ausführen und zu guter Letzt ein Püschchen einlegen dürfen.

Wir geben gerne zu, daß Ihre bisherigen Versuche, in die Fußstapfen des berühmten Südstaatengenerals Lee zu treten, nicht besonders erfolgreich waren. Aber Sie sind ja schließlich hier, um zu lernen, Folks, und nicht, um rauschende Siege zu feiern. Siege erwarten wir von Ihnen erst, wenn die Ausbildung abgeschlossen ist.



Lassen Sie zum Sturmangriff blasen

Der Sturmangriff ist ein beliebtes taktisches Manöver, um dem Gegner empfindliche Verluste zuzufügen. Die Einheit, die zum Sturm ansetzt, feuert aus normaler Entfernung, stürmt dann aber weiter, mitten in die Reihen der Verteidiger. Somit wird deutlich, daß ein solcher Angriff zwar erfolgversprechend, aber auch nicht ganz ungefährlich ist. Ihre Soldaten wissen das und können mitunter ganz schön zickig werden, wenn Sie die Notwendigkeit nicht einsehen. Generell gilt: Sturmangriffe können Sie nur mit solchen Truppen durchführen, die über hohe Moralwerte verfügen. Nach Ihrer kleinen Niederlagenserie bei der ersten Lektion dürfen Sie aber Schwierigkeiten haben, Ihre Leute zu motivieren. Die Moral der Virginia-Brigade C zum Beispiel reicht nicht aus. Da müssen Sie schon mit Armeemoralpunkten nachhelfen. Die geben die Moral der gesamten Armee wider. Sie finden den entsprechenden Wert oben auf dem Bildschirm neben dem Wort "Moral". Setzen Sie Armeemoralpunkte ein, indem Sie dieser Brigade einen persönlichen Besuch abstatten. Das wirkt wahre Wunder. Aktivieren Sie also die Virginia-Brigade C, klicken Sie auf das "Sturmangriff"-Icon unten im Informationsfeld und klicken Sie nun die Pennsylvania-Brigade C der Union an. Die Frage nach den Armeemoralpunkten beantworten Sie kurzerhand mit "Ja" und schon stürmt die Truppe los.

Endlich! Der erste überzeugende Sieg! Die Virginia-Brigade hat der Union eine empfindliche Niederlage beigebracht. Aber noch sind Sie mit denen nicht fertig! Wiederholen Sie die Aktion, aber diesmal mit der Louisiana-Brigade A. Die ist mit einem Stern gekennzeichnet. Das bedeutet, daß sie von einem Ihrer besten Leute angeführt wird, einem Korps-Kommandanten. Allein dessen schiere Anwesenheit genügt, um die Werte der Brigade in die Höhe schnellen zu lassen. Fehlende Moral müssen sich diese Jungs also nicht nachsagen lassen. Ihr persönliches Erscheinen ist nicht erforderlich. Und jetzt: auf zum Sturmangriff auf die Pennsylvania-Brigade C! Jetzt haben Sie die Yankees zum erstenmal so richtig zerzaust!



Ein Fall für den Spezialisten

Schauen Sie sich nun die Stellung im Nordosten an. Die wird gleich von zwei Einheiten der Union gehalten, Infanterie und Artillerie. In einem solchen Fall sprechen wir von einer "gestaffelten" Einheit. Der können Sie mit einem konventionellen Angriff nicht beikommen. Da müssen Spezialisten ran, in unserem Beispiel sind das Süd-Carolina-Schützen C. Mit Ihren Präzisionswaffen dringen Sie nicht in die gegnerische Stellung ein, sondern beschließen sie vom nächsten Hexfeld aus. Wenn Sie Ihren Scharfschützen den Angriffsbefehl erteilen, werden Sie gefragt, welche der gestaffelten Einheiten Sie angreifen möchten. Geben Sie "Nur Artillerie" an - die sind gefährlicher. Mit ein wenig Glück erwischt es den Anführer der gegnerischen Brigade. Nach getaner Arbeit verlegen Sie Ihre Scharfschützen in den südöstlich gelegenen Wald, denn sie haben noch ein paar Bewegungspunkte übrig.

Ohne Kampf keinen Kampf

Kümmern Sie sich nun um die Infanterieeinheit Süd-Carolina-Brigade C. Auch die steht gestaffelt, denn neben ihr befindet sich eine Artillerieeinheit. Eine solche Kombination ist für den Gegner eine besonders harte Nuß. Prinzipiell kann die Artillerie mit jeder anderen Brigade kombiniert werden, es sei denn, Sie wollten zwei Artillerieeinheiten miteinander staffeln. Das ist dann doch des Guten zu viel. Wenn Sie die gestaffelte Einheit mit der rechten Maustaste doppelt anklicken, erhalten Sie Informationen über die beiden Brigaden, die immer noch getrennt befehligt werden müssen. Die Infanterieeinheit hat eine Rast dringend nötig, damit sich die Werte für Organisation, Gesundheit und Moral regenerieren können. Bei dieser Gelegenheit sollten Sie immer auch die Munitionsvorräte auffrischen. Sonst geht Ihrer Truppe mitten im Gefecht womöglich das Pulver aus. Klicken Sie also die Schaltfläche "Rast und Nachschub" an. Daraufhin werden Sie aufgefordert, die Nachschubmenge der Einheit zu bestimmen. Da diese Brigade noch nicht in das Geschehen eingegriffen hat, stecken noch alle Patronen im Halfter. Klicken Sie auf "Voller Nachschub" (das kostet Sie in diesem konkreten Fall keinen roten Heller), und lassen Sie die Jungs erstmal in Ruhe essen.

Übrigens: Jede Einheit, die Sie in einer Runde völlig in Ruhe lassen, legt automatisch eine Pause ein. Das merken Sie daran, daß Sie am Ende aufgefordert werden, die Nachschubmenge für die faule Bande festzulegen. Allerdings werden bei einer Rast nicht nur die letzten Würstchen, sondern auch sämtliche Bewegungspunkte verbraten - in dieser Runde können Sie die Süd-Carolina-Brigade C also getrost vergessen. Die Jungs machen jetzt gnadenlos Pause, und wenn ihnen noch so viele Kugeln um den Blechnapf fliegen.



Jetzt wird **schweres Geschütz** aufgefahren - die 3. Lektion

...in der Sie lernen, wie man einem Gegner zünftig in den Rücken fällt und was beim Umgang mit den "Panzern" des 19. Jahrhunderts zu beachten ist - den Artilleriegeschützen.

Ruhe- und Brotzeiten sind zugegebenermaßen wichtig - aber irgendwann einmal hat auch die wohlverdiente Rast ein Ende. In der nun folgenden 3. Lektion geht es nämlich ans Eingemachte. Jetzt werden härtere Saiten aufgezogen.

Abgefeimt, aber wirksam - der Angriff in den Rücken

Überraschungsangriffe in den Rücken des Gegners sind nicht gerade die feine Art, aber was tut man nicht alles für den Erfolg. Auf dem Gefechtsfeld eines Taktikspiels wird unter "Rücken" die Seite des Sechsecks definiert (Obacht, jetzt wird's kompliziert), die der Seite gegenüberliegt, auf der in der laufenden Runde ein Angriff erfolgte. Wem das zu theoretisch ist, der sollte dieses Manöver am besten sofort in der Praxis ausprobieren.

Und damit wir diesmal sicher sein können, daß Sie das Schlachtfeld auch als Sieger verlassen, wird die Operation gleich mit zwei Einheiten durchgeführt. Nehmen wir die beiden Einheiten aus Nord-Carolina und zeigen Sie der New York-Brigade C mal, wo der Frosch die Locken hat.

Gehen Sie mit der Nord-Carolina-Brigade A auf eine Position südlich von den New York Yankees. Holen Sie zuvor noch alle Informationen ein, die Sie über den Gegner bekommen können und befehlen Sie von dort aus den Angriff. Der wird den Unionstruppen schon ganz schön zusetzen. Danach geben Sie ihnen mit der Nord-Carolina-Brigade E von Norden her den Rest. Schauen Sie sich nun in aller Ruhe die Werte des Gegners an. Die werden Ihnen in nächster Zeit keinen Ärger mehr machen.

Artillerieangriffe - die Vorbereitung

Nach diesem erfolgreichen Manöver sollten Sie nachsetzen, diesmal mit schwerem Geschütz. Und ausnahmsweise wird keiner Ihrer Kollegen pikiert sein, wenn Sie mit Ihrer Ausrüstung protzen. Im vorigen Jahrhundert war die Protze nämlich ein unverzichtbarer Bestandteil der militärischen Ausrüstung - ein mit 6 Pferden bespannter zweirädriger Karren, auf den die Geschützlafette nebst Kugeln geladen oder genauer, aufgezprotzt, wurde. Sollte das Geschütz in das Gefecht eingreifen, mußte es folgerichtig erst einmal abgezprotzt - sprich abgeladen - werden.

Werfen Sie nun einen Blick auf die Artillerieeinheit des 1. Korps C. Die Lafette ist aufgezprotzt, also nicht einsatzbereit. Damit sie den Yankees wenigstens in der nächsten Runde ein wenig einheizen kann, geben Sie mit der Schallfläche "Aufstellung ändern" den Befehl zum Abprotzen. Das kostet soviel Bewegungspunkte, daß an einen weiteren Einsatz vorerst nicht zu denken ist.

Artillerieangriffe - der Befehl

Während das Korps C damit beschäftigt ist, die Artillerielafetten vom Karren zu wuchten, kümmern Sie sich lieber um das Korps B. Hier sind die Geschütze abgezprotzt und der Bewegungsradius nicht mehr vorhanden - mit anderen Worten: Die Lunte glimmt. Doch bevor Sie den Angriffsbefehl geben, sollten Sie sich bei Ihren Gegnern nach einem lohnenden Opfer umschauen. Der Schaden, den Ihre Artillerie beim Gegner anrichten kann, ist nicht immer derselbe. Die Feuerkraft hängt zum einen davon ab, welchen Geschütztyp Sie verwenden und wie viele Leute das Korps im Einsatz hat. Der dritte wesentliche Faktor aber ist die Entfernung zum Ziel: je näher, desto höher der Schaden. Überprüfen Sie die Wirkung des Korps B, indem Sie mögliche Opfer mit der rechten Maustaste einzeln anklicken und den Wert

der Feuerkraft überprüfen. Die Vermont-Brigade A scheint für Ihre Geschütze am empfänglichsten zu sein. Jetzt sollten Sie nicht länger zögern! Geben Sie wie gewohnt den Angriffsbefehl. Sie werden feststellen, daß der Artillerieangriff neben den verheerenden Schäden noch weitere Vorteile hat: Sie müssen mit Ihrer Einheit nicht in die umkämpfte Stellung vorrücken und der Gegner kann aus dieser Entfernung nicht zurückschießen. Gemein, nicht wahr?

Das Duell der Giganten - Artillerie gegen Artillerie

Wechseln Sie nun zur 1. Reserve A, einer weiteren Artillerieeinheit. Sie wartet nur darauf, angreifen zu dürfen. Weiter im Osten, an einem Berghang, sehen Sie eine gestaffelte Einheit der Union: das 1. Korps der 1. Artillerie und die Pennsylvania-Brigade D. Holen Sie sich zunächst mit einem Doppelklick der rechten Maustaste ein paar Informationen über Ihre beiden Gegner ab und klicken Sie dann mit



links, um den Herrschaften ein wenig auf die Bude zu rücken. Die Frage, ob Sie beide Einheiten angreifen möchten, beantworten Sie großzügig mit "Ja". Wundern Sie sich aber nicht, wenn die Yankees diesmal zurückschießen - ein Artillerieduell geht für beide Seiten nicht gerade glimpflich ab. Gewisse Verluste sollten Sie da schon einkalkulieren.

Jetzt haben Sie allen Einheiten mindestens einen Befehl gegeben. Für Sie wird es Zeit, die Runde zu beenden und dem (Computer-) Gegner Gelegenheit zu geben, seine Truppen umzugruppieren. Wenn Sie wieder am Zug sind, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Zu Beginn der neuen Runde erfahren Sie ob Verstärkung eingefloßen ist oder nicht.

Wir haben Sie nun mit den grundlegenden Techniken der Gefechtsführung vertraut gemacht. Wer möchte, kann seine neu erworbenen Fertigkeiten in den diversen Einzelgefechten erproben. Nach einer kurzen Pause setzen wir unseren Lehrgang mit einem Exkurs über die Besonderheiten eines Feldzugs fort. Meine Herren, weggetreten!



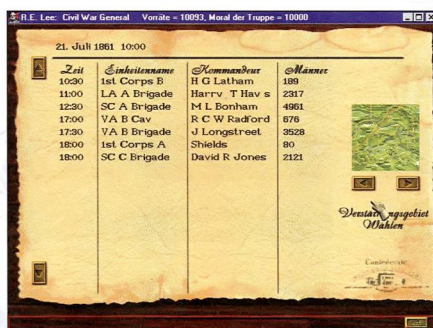
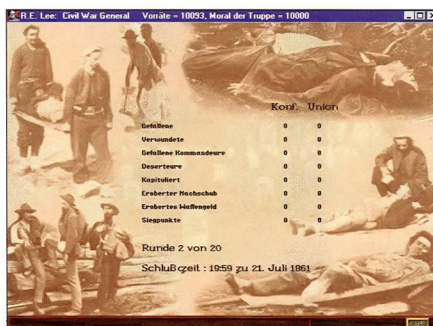
Des Lehrgangs zweiter Teil - Zwischen den Gefechten

...wo wir Sie mit den Feinheiten von Waffenkäufen und gewissen Grobheiten der Menschenführung bekannt machen.

Meine Herren, sitzen Sie bequem! Willkommen beim zweiten Teil unserer Generalausbildung, in dem es weniger um Techniken der Kriegskunst geht - das haben wir ja schon mit Erfolg hinter uns -, sondern um logistische und personelle Details. Wir bitten Sie daher, die Schlacht bei Gettysburg zu beenden und statt dessen die Datei namens "tutor2.sav" zu laden, die genau diesen Stoff zum Inhalt hat.

le am unteren Rand), aus den Symbolen der Waffengattungen Artillerie, Kavallerie, Spezialisten und Infanterie sowie den beiden Schaltflächen "Kommandeur entlassen" und "Einheit neu ausstatten".

Lassen Sie mal so richtig den Vorgesetzten raushängen! Wählen Sie zunächst die gewünschte Waffengattung, in unserem Beispielfall ist das wieder einmal die Infanterie, und klicken Sie auf eine Einheit, sagen wir mal die Virginia-Brigade B rechts in der Mitte des Bildschirms. Nehmen wir mal an, Sie sind mit Kommandeur Longstreet unzufrieden und möchten ihn von seinen Aufgaben entbinden. Also klicken Sie auf die Schaltfläche "Kommandeur entlassen". Wer auf ein devotes "Yes, Sir!" gewartet hat, sieht sich getäuscht. Statt dessen schallt ihm eine patzige und überaus selbstbewußte Antwort entgegen. Pech gehabt, meine Herren. Sie sind an einen Korps-Kommandanten geraten! Bei solchen Leuten stößt Ihre Befehlsgewalt an ihre Grenzen, die kann lediglich ein höheres Wesen abberufen. Jeder normalsterbliche Kommandeur hätte sich gesenkten Hauptes seinem Schicksal ergeben. Wer also partout jemanden entlassen möchte, der muß sich schon eine andere Einheit auswählen. Noch ein Tip: Suspendierungen sind kein Allheilmittel: Wer garantiert Ihnen denn, daß der Nachfolger es besser macht?



st das geschehen, erscheint zunächst der Bildschirm mit dem Verlustbildschirm, der sich auf das letzte (imaginäre) Gefecht bezieht und dem Sie die Zahl der Verwundeten und Gefallenen bei der Schlacht entnehmen können. Ist der Informationshunger gestillt, klicken Sie auf "Erledigt" - daraufhin erscheint der Feldlazarettbericht. Der gibt Auskunft darüber, wie viele Ihrer Korps-Kommandanten verwundet worden sind und in welchem Zustand sie sich zur Zeit befinden. Nehmen Sie auch diesen Bericht zur Kenntnis und wechseln Sie mit der "Erledigt"-Schaltfläche zum nächsten Fenster, dem Waffenbildschirm. Hier werden nicht nur Informationen präsentiert, hier müssen Entscheidungen gefällt werden. Der Bildschirm setzt sich zusammen aus den Informationsfeldern von sechs Einheiten (wer mehr sehen möchte, benutze bitte schön die Pfei-



Civil War General

An die Gewehre!

Vielleicht hat diese Einheit ja nur deshalb so bescheiden abgeschnitten, weil sie ungenügend ausgerüstet war? Wir empfehlen Ihnen daher, es zunächst einmal mit neuen Gewehren zu versuchen. Die anfallenden Kosten bestreiten Sie über Ihre Armeenachschubpunkte. Wenn Sie auf **"Einheit neu ausstatten"** klicken, öffnet sich der Bildschirm **"Waffenkauf"**, auf dem alle Waffentypen abgebildet sind, mit denen die gewählte Einheit ausgerüstet werden kann.

Nehmen wir mal an, Sie haben es sich anders überlegt und möchten die neuen Gewehre lieber einer anderen Einheit zukommen lassen. Dann haben Sie wie immer im Leben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie klicken auf die Pfeile neben dem Portrait des Kommandeurs, um die Einheitenliste "durchzublüättern", oder Sie klicken auf die Schaltfläche **"Einheit von der Liste wählen"** und kehren zum vorherigen Bildschirm zurück.

Wenn Sie sich wie auch immer entschieden haben, können Sie sich daran machen, die Waffe aufzuwerten. Klicken Sie ein Gewehr Ihrer Wahl an. Es erscheint daraufhin in einem weißen Rahmen, während der z.Z. verwendete Typ rot umrandet dargestellt wird.

Jedes Waffenfeld enthält mehrere Angaben: die korrekte Bezeichnung der Waffe, den Stückpreis, die Kosten für die Bestellung, die Größe einer Ladung (1, 5 oder 8 Schuß), die Schußkraft und den Nah-

kampfwert. Auf der rechten Seite des Informationsfeldes finden Sie das Icon **"Gewählte Waffe kaufen"** und darunter die entsprechenden Kosten für die gesamte Einheit. Klicken Sie ruhig mehrere Waffenfelder an - der moderne General kommt an Preisvergleichen nicht vorbei. Auch wenn Sie sich für eine neue Waffe entschieden haben, wird die alte Ausrüstung deswegen nicht zum Altsen geworfen. Der Waffenmeister kauft die alten Gewehre zurück. Sind die Kosten höher als die Erlöse, erscheint die Zahl unter dem Icon in Rot, ist die neue Waffe dagegen billiger als die alte, sehen Sie einen grünen Betrag - ein Zeichen, daß Sie Ihre Waffenkammer bereichert und nicht geküßelt haben (allerdings sagt das nichts über die künftige Feuerkraft der Einheit aus).

In dem Planwagen haben Sie Ihre Armeenachschubpunkte verstaubt (von denen alle Anschaffungskosten am Ende abgezogen werden) - nur die nackte Ziffer ragt heraus. Die Zahl unterhalb der großen Patronentasche klärt Sie darüber auf, wieviel Dollar Sie für neue Munition ausgeben müssen. Merken Sie sich: Jede Waffe benötigt ihre eigene, spezielle Munition. Prüfen Sie zunächst, ob ein Neukauf wirklich notwendig ist - der neue Typ sollte in mindestens einer Kategorie bessere Werte aufweisen, sonst macht der Kauf keinen Sinn. Haben Sie sich endgültig für eine neue Waffe entschieden, klicken Sie auf die Schaltfläche **"Gewählte Waffe kaufen"**. Sie können so viele Ein-

heiten mit neuen Waffen bestücken wie Sie wollen, vorausgesetzt Ihre Armeenachschubpunkte lassen noch einen Deal zu.

Haben Sie Ihre Shoppingtour durchs Waffenarsenal abgeschlossen und auch alle Versager von ihren Pflichten entbunden, klicken Sie einfach auf **"Erledigt"**. Erst dann werden alle Änderungen wirksam. So, meine Herren, unser Intensivkurs "Wie werde ich General?" ist hiermit beendet. Für die Vergeßlichen unter Ihnen haben wir auf der nächsten Seite eine Kurzübersicht zusammengestellt, die in kompakter Form alle wichtigen Befehle noch einmal zusammenfaßt. Großmütig wie wir nun mal sind, verzichten wir auf eine Abschlußprüfung. Ob Sie das Zeug zu einem fähigen General haben, wird sich ohnehin erst im Gefecht gegen die Yankees erweisen. Hurray for Dixie!

Der Waffenkaufbildschirm



Erhältliche Waffe

Schaltflächen für Einheitentypen

Der Waffenbildschirm



Kommandeur entlassen

Waffe für gewählte Einheit kaufen

Einheitentyp wählen



Preis für Waffe

Preis pro Mann für vollen Nachschub

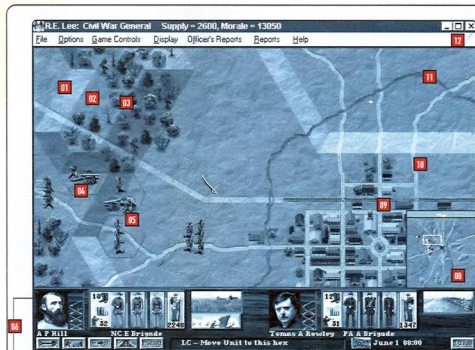
voller Nachschub (8 Schuß)

Nahkampfwert

Schulskraft

Alles auf einen Blick

Das Gefechtsfeld



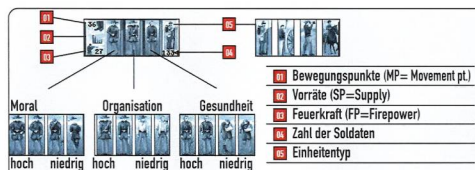
- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 07 Hauptkarte | 07 Werkzeugleiste |
| 02 Hügel | 08 Überblickfenster |
| 03 Wald | 09 Ortschaft |
| 04 Artillerieeinheit | 10 Straße |
| 05 Infanterieeinheit | 11 Fluss |
| 06 Informationsleiste | 12 Menüleiste |

Informationsleiste



- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 17 Eingraben | 88 Angriff |
| 18 Ruhen & Vorräte auffüllen | 89 Kommandeur der Einheit |
| 19 Formation ändern | 90 Rundenanzeige |
| 20 Zum Kommandozelt | 91 Datum & Zeit |
| 21 Menüleiste anzeigen | 92 Geländeinformation |
| | 93 Rundenende |

Einheiten-Information



-

- | | |
|----|--|
| 01 | Infanterie (Marschformation) |
| 02 | Infanterie (Kampfformation) |
| 03 | Kavallerie, beritten |
| 04 | Kavallerie, abgesehen |
| 05 | Artillerie, abgeprotzt, kampfbereit |
| 06 | Artillerie, aufgeprotzt, nicht kampfbereit |
| 07 | Spezialisten |

Die Tastaturbefehle

- | | | | | |
|-------|----|-----------------------------------|-----|---|
| | M | Menüleiste an/aus | F2 | Hex-Zahlen an/aus |
| Strg | N | Neues Spiel beginnen | F3 | Ruhende Einheiten |
| Strg | S | Spielstand speichern | F4 | Restliche Bewegungspunkte |
| Strg | L | Spielstand laden | F5 | Maximale Bewegungspunkte |
| Strg | X | Aussteigen | F6 | Verteidigungsfälle |
| Strg | T | Ende der Runde | F7 | Natürliche Deckung |
| Strg | U | "Union"-Daten an/aus | F8 | Vorbereitete Deckung |
| Strg | C | "Konföderation"-Daten an/aus | F9 | Terrain/Moralstärkung |
| | + | Nächste Einheit wählen | F10 | Terrain-Höhen |
| | - | Vorherige Einheit wählen | F11 | Moralwert der Einheit |
| Strg | G | Hex-Raster ein/aus | F1 | Inhalt der Hilfedatei |
| Strg | O | Überblicksfenster | A | Kommandeur der Einheit ablösen
(nächste Runde) |
| Strg | F2 | Bewegungsmöglichkeiten anzeigen | S | Einheit überspringen |
| Strg | F3 | Fertige Einheiten anzeigen | F | Formation ändern |
| Strg | F4 | Flüchtende Einheiten anzeigen | C | Auf aktuelle Einheit zentrieren |
| Strg | F5 | Unterversorgte Einheiten anzeigen | D | Eingraben |
| Strg | F6 | Kommandeur der Einheit anzeigen | R | Einheit ausruhen lassen |
| Strg | F7 | Verstärkungsgebiete anzeigen | | |
| Strg | A | Zum Kommandozept gehen | | |
| Strg | P | Bericht über Verluste | | |
| Strg | M | Befehlskarte | | |
| Strg | R | Bericht über Verstärkungen | | |
| Strg | B | Bericht über Angriffsziele | | |
| Shift | F1 | Nach Hilfetemen suchen | | |

Geländeformen



- Gras
Wald
Straße / Gras
Straße / Wald
Fluß
Brücke
Ortschaft
Steinmauer
tiefliegende Straße
Schienen
Pontonbrücke
Fels Hügel
Bachlauf



Pole Position

Lieben Sie Autorennen? Suchen Sie ein Lenkrad?

ThrustMaster, führender Hersteller von Lenkrädern, bietet Ihnen eine Auswahl an Modellen mit unterschiedlicher Ausstattung und in verschiedenen Preisklassen. Aber alle Lenkräder bringen Ihnen den entscheidenden Vorteil!

FORMULA 1 RACING WHEEL



- Das einzige Lenkrad mit der FIA Lizenz
- Separates Gas- und Bremspedal mit gepolstertem Lenkrad
- Pro Panel Software für leichte Installation unter Windows 95/98
- Zwei programmierbare Knöpfe auf dem Lenkrad
- Authentischer Schalthebel



FORMULA FORCE GT



- Realistische Force Feedback Action mit Immersion I-Force Technologie
- Separate Gas- und Bremspedale
- Digitale Technologie mit USB oder seriellem Anschluß
- Zwei programmierbare Knöpfe auf dem Lenkrad
- Mit Schaltwippen und Schalthebel

FORMULA SPRINT



- Vier Aktionsknöpfe
- Gas/Bremse über Wippen oder Pedale regelbar
- Schnelle Befestigung durch Befestigungsklammern
- Pro Panel Software zur leichten Windows 95/98 Konfiguration

THRUSTMASTER®



<http://www.thrustmaster.com>

Willkommen in ADDY Erdkunde

...einer Entdeckungsreise rund um die Welt!

Wer träumt nicht manchmal von der großen, weiten Welt? Wie sprechen eigentlich die Menschen in China, Vietnam oder Japan? Warum sind die Berge im Himalaya so hoch wie nirgends sonst auf der Welt? Immer wieder gibt es Fragen zur Entstehung des Universums, zur Entstehung der Erde und zu der Entwicklung des Menschen. Oft fehlen Schülerinnen und Schülern einfach auch Hintergrundinformationen zu den verschiedenen Wissensgebieten, sei es zu Geografie, Ökologie, Geologie, Kartografie oder aber auch zu Ökonomie. Mit der richtigen Software wird das anders werden, denn was gestern noch unglaublich schien, ist heute bereits Realität geworden - Wissen und Information auf Tastendruck aus dem Computer. Bücher brauchen zwar keinen Strom, doch der Computer mit der richtigen Software kann das Lernen ganz schön erleichtern. Aber zurück zum Thema!

ADDY bekommt Zuwachs: mit dem neuen Erdkunde-Programm mehr über die Vielfalt der Welt erfahren.

Für all jene, die sich für diese verschiedenen Themenbereiche interessieren, gibt es ab Dezember ein weiteres Lernprogramm aus Deutschlands erfolgreicher Lernsoftware-Reihe ADDY. Diesmal geht es um Erdkunde. Mit diesem Programm wird der Schulstoff länger oder manchmal sogar endloser Unterrichtsstunden zu einem spannenden und wissensreichen Abenteuer für die Schüler. So können beispielsweise mit einem Spezialrucksack alle Informationen über das Leben auf diesem schönen, blauen Planeten individuell zusammengetragen und weiter verwendet werden. Dutzende von Karten, Hunderte von Fotos, Zeichnungen, Animationen und Audiodokumenten laden zu einer Reise durch die faszinierenden Facetten unserer Welt ein. Fragen zur Entstehung der Welt werden genauso beantwortet wie Details zur Plattentektonik oder der Bildung tropischer Wirbelstürme. Das Programm ist geeignet für Schüler zwischen 10 und 14 Jahren, in der Regel also für die Klassen 5 bis 8. Wie bei allen



ADDY-Programmen ist auch bei ADDY Erdkunde der Inhalt so ausgelegt, dass die Schüler schulbegleitend lernen und üben können, d. h. der Wissenstoff berücksichtigt die Lehrpläne der Sekundarstufe I bis zur achten Klasse.

Wer allerdings schon in ganz jungen Jahren auf eine Weltreise gehen möchte, der mußt selbstverständlich nicht warten, bis er oder sie das 10. Lebensjahr erreicht hat. Genauso gilt das auch für die älteren Herrschaften, die noch etwas lernen möchten, oder können Sie auf Anhieb den Unterschied zwischen antiktinal und synktinal nennen und auch gleich dazu, in welchem Zusammenhang sie verwendet werden?

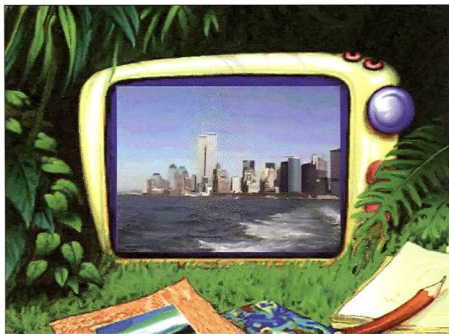
Simulations- Übungs- und Datenbankprogramm in einem

Die wesentlichen Elemente von ADDY Erdkunde sind die ausführliche Datenbank, die Simulationen und die Übungen zu den einzelnen Themen. Die Übungen entsprechen vom Ablauf her dem Muster aller ADDY Programme, d. h. die Schüler wählen ein Kapitel aus und beantworten dazu die vorgegebenen Fragen. Lernkapitel sind beispielsweise Aufbau, Entstehung und Entwicklung der Erde, Klima und Jahreszeiten, Atmosphäre, Flüsse, Seen und Gletscher, aber auch die Tier- und Pflanzenwelt oder die Bevölkerung der Erde sind Bereiche,



die nicht vergessen werden. Hilfestellungen zu den Aufgaben gibt es genauso wie gründliche Erklärungen zu Einzelfragen. Dabei hilft vor allem ADDY, der außerirdische Meisterlehrer, der mit Rat und großer Geduld allen Wissensdurstigen zur Seite steht. Hier wie auch bei allen anderen ADDY-Programmen gilt das Motto: Keine Aufgabe ohne ausführliche Hintergrundinformationen. Die Schüler sollen das Selbstvertrauen bekommen, Neues und Anderes auszuprobieren und vor allem, sie sollen auch selbst aktiv werden. Neugier wird geweckt und gefördert, Erfolg wird belohnt und Fehler sind nur Anlaß, es einfach noch einmal zu probieren. Natürlich sind auch hier wieder eine Menge Punkte zu erreichen. Für jede richtig gelöste Aufgabe gibt es nämlich zwei Punkte auf dem Konto. Nicht bei Ihnen, sondern im Programm. Die werden benötigt, um die vielen spannenden und abwechslungsreichen Spiele auf der CD freizuschalten. Aber auch hier gilt: ohne Fleiß keinen Preis.

Einteilung in drei Lernstufen ermöglicht Anpassung an verschiedene Altersgruppen



Neu ist in diesem Programm die Einteilung in drei Lernstufen, die in etwa den Stoff von 4 Schuljahren (Klasse 5-8) umfassen. Zu Beginn einer neuen Übungslektion wählen die Schüler das für sie passende Lernniveau aus (ADDY hilft dabei) und schon geht es los. Zur Auswahl stehen Übungen zum Thema Erde, Erdoberfläche, zur Atmosphäre, zum Klima und zu den Jahreszeiten, aber auch Fragen zum politischen System und zur Wirtschaft werden berücksichtigt. Insgesamt enthält das Programm 11 Schwerpunktkapitel und rund 2500 Fragen zu allen Themen- und Wissensgebieten rund um das Schulfach Erdkunde.

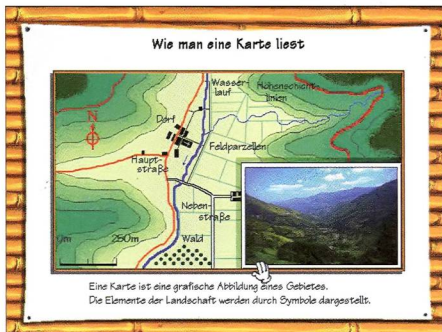
Lernen für die Zukunft - Die Welt als Simulation

Ein weiterer, eigenständiger Lernbereich sind die Simulationen. Diese enthalten viele Beispiele aus den Bereichen Wirtschaft, Ökologie, Ökonomie und Geografie, in denen die Schüler experimentieren und selbstständig Parameter verändern können, um Wechselwirkungen zwischen Mensch und Umwelt zu beobachten. So lassen sich am Beispiel der Luftverschmutzung die Auswirkungen von hoher Verkehrsbelastung und Industrialisierung aufzeigen. In welchem Verhältnis stehen Umwelttechnologie und öffentlicher Personennahverkehr und welche Energieformen sind umweltschonender? Mit diesen Programmen lassen

sich erste Wechselwirkungen sichtbar machen und können (und sollen) durchaus Anlaß sein, über das eigene und fremde Handeln in der Welt nachzudenken. Hier zeigt sich der große Vorteil der neuen Medien: Abläufe, die in der Natur und im wirklichen Leben Jahre und Jahrzehnte dauern, können hier sehr rasch und in all ihren Folgewirkungen aufgezeigt werden. So macht Lernen wirklich Spaß!

ADDY Erdkunde als Nachschlagewerk für den Unterricht und für zu Hause

ADDY Erdkunde hilft auch als Nachschlagewerk, das die Schüler mit einem großen Stichwortverzeichnis und einem Lexikon in alphabetischer Reihenfolge durch die Vielzahl der Informationen leitet. Mit Hilfe des Rucksacks können Karten, Texte und Multimediadokumente zusammengestellt und eigenes Arbeitsmaterial zum Unterricht vorbereitet werden. Dazu lassen sich eine Anzahl von Ordnern im Rucksack anlegen und für die individuelle Materialsammlung verwenden. In den Multimedia-Dokumentationen sind Fotos, Zeichnungen und Grafiken, Sprachsamples (z.B. Sprachen der Welt) und Filme zusammengefasst.



Ein Index ermöglicht den schnellen Zugriff auf die Stichwörter zu den einzelnen Themen. Mit Hilfe der Archivfunktion können die jeweils letzten fünf Dokumente noch einmal und ohne Umwege aufgerufen werden. Wenn ein Drucker vorhanden ist, dann kann das Material für Referate oder zur Vorbereitung auf den Unterricht direkt ausgedruckt oder als Datei im Format BMP exportiert werden.

Kurzum - mit diesem Programm wird Erdkunde ganz sicher zum Lieblingsfach vieler Schüler werden!

Für Kinder im Alter von 5-10 Jahren wird Englisch lernen jetzt kinderleicht

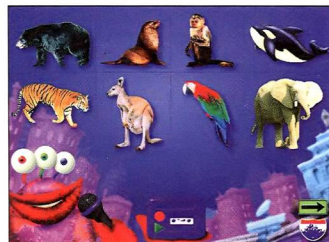
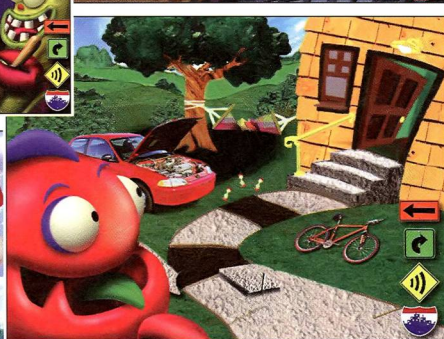
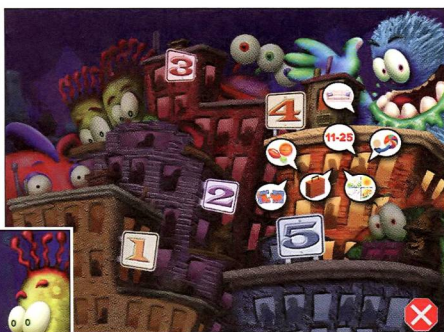
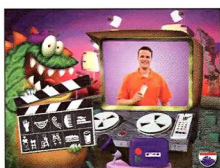
Lernen mit Multimedia

Für viele Kinder ist es einfacher, eine Sprache nachzusprechen, als sie zu erlernen. "yes! Kinderleicht Englisch" verwendet die äußerst effektive "direkte" Lehrmethode, d.h. die Kinder hören und sprechen nur die Fremdsprache. Die Aktivitäten in "yes! Kinderleicht Englisch" sollen spontan angewendet werden - Regeln oder Hinweise gibt es nicht. Ein Konzept, das dem Handelsmagazin MCV in seiner KW47-Ausgabe sogar eine Empfehlung wert war. Dieses Programm unterstützt und fördert die Fähigkeiten der Kinder im Alter von 5-10 Jahren, sich die Strukturen einer Fremdsprache anzueignen. Durch zahlreiche Aktivitäten angeregt, gewinnen die Kinder dieser Altersstufe mühelos Einblick in den Aufbau, das grundlegende Vokabular und die Aussprache einer neuen Sprache. Die intuitive und einfache Bedienung unterstützt den Lernprozeß. Lese- oder Tastaturkenntnisse sind nicht erforderlich.

Mit Hilfe von audiovisuellen Stichwörtern werden über 300 umgangssprachliche Wörter und Begriffe gelehrt. Da das Kind die von ihm gesprochenen Wörter nochmals anhören kann, lernt es aus seinen richtigen bzw. falschen Antworten. Es hört und spricht nur die neue Fremdsprache, beginnt in dieser Sprache zu denken und lernt dabei sehr schnell...sozusagen kinderleicht! Pädagogen und Eltern aus der ganzen Welt haben mit der direkten Lehrmethode bisher sehr gute Erfahrungen gemacht. Lassen auch Sie Ihr Kind von der Kombination aus Multimedia-Technologie und spaßiger und gleichzeitig effektiver Lehrmethode profitieren. Fünf aufeinander aufbauende Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß "yes! Kinderleicht Englisch" auch bei mehrmaliger Benutzung immer neue Herausforderungen bietet und nie langweilig wird. Die Themengebiete sind weit gefächert: Von Tiere, Sport, Essen oder Familienmitglieder über Gesicht, Körper und Kleidung bis hin zu Alphabet, Zahlen, Uhrzeit, Wochentage, Jahreszeiten, Farben und Formen ist alles vertreten, was das Interesse von Kindern weckt.

Zahlreiche interaktive Lernspiele und Aktivitäten sorgen für Abwechslung und eine entspannte Lernatmosphäre. So gilt es beispielsweise einige Tiere aus dem Käfig zu befreien. Allerdings müssen die Kinder die angegebene Reihenfolge beachten, sonst bleiben die Käfige verschlossen. Kleine Hausyramen werden das Zuhören und Ausführen-Video lieben, in dem ein freundlicher und unendlich geduldiger Mann alle Befehle ausführt, die das Kind ihm gibt: Er lacht, springt, steht auf und putzt sich sogar die Zähne. Endlich mal ein Erwachsener, der tut, was man ihm sagt! In "Drei gewinnt!" geht es darum, in einer Reihe drei Gegenstände herauszufinden, die entweder warm oder kalt sind. Auch Puzzelfreunde kommen auf ihre Kosten. So muß z.B. das Bild eines Jungen wieder zusammengesetzt werden. Doch "yes! Kinderleicht Englisch" wäre kein Lernprogramm, wenn es dabei nicht auch immer um die englische Sprache ginge: So lernt das Kind beim Puzzle ganz nebenbei die einzelnen Körperteile kennen. Auch die Kombinationsfähigkeit der Kinder wird gezielt gefördert. In einem Assoziationspiel, das ein wenig an den TV-Klassiker "Jeopardy" erinnert, tauchen Comics in Verbindung mit bestimmten Redewendungen oder Fragestellungen auf ("What time is it?"). Die Frage ist nur: Welches Comic gehört zu welcher Redewendung?

Heutzutage kommen die Kinder weit früher mit der englischen Sprache in Berührung als noch vor 10 Jahren. Überall dort, wo der Computer Einzug hält (und wo tut er das eigentlich nicht?), wird Englisch zur selbstverständlichen Voraussetzung. Verschaffen Sie Ihrem Kind einen Vorteil mit „yes! Kinderleicht Englisch“.



www.sierra.de

Die Mousefalle



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

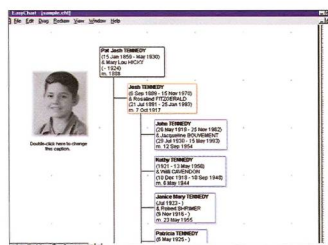
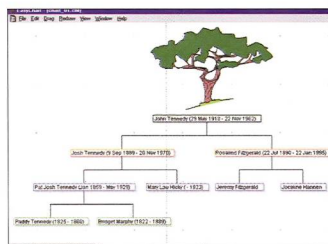


S I E R R A ®

Mein Stammbaum

Die etwas andere Art, ein Familienalbum zusammenzustellen.

Erinnern Sie sich noch? Als Sie ein Kind waren, nahmen Ihre Eltern Sie immer mit, wenn sie Ihre Großeltern, Tanten, Onkel, Cousins, Cousinen und andere Verwandten besuchten. Das war vielleicht damals nicht Ihre Vorstellung von spielen und Spaß haben. Als Sie aber heranwuchsen, wurde Ihnen klar, daß diese Menschen, die Sie besuchten, diejenigen sind, von denen Sie abstammen, Ihre Familie. Ihnen fiel vielleicht auch auf, daß Ihr Vater und Ihr Onkel ähnlich aussehen oder Ihre Mutter und Großmutter mütterlicherseits das gleiche Lächeln haben. Sie haben möglicherweise schon Verwandte sagen hören, daß Sie Ihrer Mutter oder einem anderen Familienmitglied ähnlich sehen, als er oder sie in Ihrem Alter war. All dies zeigt Ihnen, daß Sie nicht allein dastehen. Die Familie bietet Ihnen ein zu Hause.



Dies ist der Grund, aus dem sich so viele Menschen mit Genealogie beschäftigen. Sie möchten dieses zu Hause finden und herausfinden wer sie sind, indem sie etwas über ihre Vorfahren lernen. Im Grunde erzählt die Genealogie Familiengeschichten. Um diese Geschichten erzählen zu können, mußte man bisher in Bibliotheken, Ämtern und Kirchen Informationen suchen, kopieren, aufschreiben, archivieren, ... Das beste, was der Familienforschung passieren konnte, war der Computer mit seiner Fähigkeit, sehr große Mengen an Daten zu speichern und wieder aufrufen zu können.

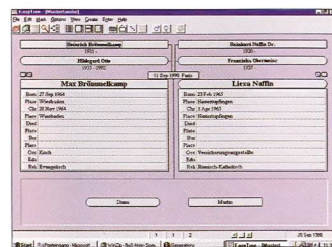
Durch „Mein Stammbaum“ wird die Datenverarbeitung noch leichter. Diese Software ermöglicht Ihnen eine einfache und schnelle Eingabe Ihrer Familiendaten in übersichtliche Karteikarten und deren Speicherung. Beginnen Sie bei „Familiendaten“ und tragen Sie Ihren Namen, Geburtstag und -ort und Ihren Beruf ein. Dann ergänzen Sie Ihre Geschwister, Eltern, Kinder, Cousins, jedes Familienmitglied, das Ihnen einfällt. Falls Ihnen noch Informationen fehlen, ist das kein Problem, denn natürlich können Sie Ihre Daten jederzeit beliebig verändern und ergänzen. Zusätzliche Bemerkungen wie besondere Leistungen, Gesundheitsdaten, lustige Erlebnisse, etc. können Sie in ein speziell dafür vorgesehenes Datenblatt eintragen. Der Geburtstag Ihres Onkels oder der Hochzeitstag Ihrer Oma kann Ihnen nicht mehr entfallen, denn im Familienkalender können diese wichtigen Daten gespeichert werden. Wenn Sie jetzt denken, Sie müßten viel Erfahrung mit Computern und derartigen Programmen mitbringen, ist dies ein Irrtum. Mein Stammbaum ist bewußt anwenderfreundlich konzipiert, so daß Sie sofort Ihre Daten eingeben können, ohne vorher das ausführliche Handbuch studiert zu haben.

Nachdem Sie Ihre Familiendaten eingetragten haben, können Sie sich eine Stammbaumgrafik erstellen lassen. Sie können dabei sowohl Vor- als auch Nachfahrenstafeln darstellen. Mein Stammbaum kann bis zu 34 Generationen an Vorfahren und bis zu 99 Generationen an Nachfahren darstellen. Die Grafiken können Sie persönlicher gestalten, indem Sie Fotos oder wichtige Dokumente wie Geburts-, Heiratsurkunden oder Diplome scannen und einfügen. Diese können Sie dann vergrößern/-kleinern und beschriften (z. B. mit Titeln und Daten versehen). So erfüllen Sie Ihren Stammbaum mit Leben und stellen ein besonderes Familienalbum zusammen. Die Schrift, Feldgröße und Verbindungslinien der Vorfahren- und Nachfahrenstafeln lassen sich

individuell anpassen. So können Sie z. B. Schatten hinzufügen und dessen Farbe ändern; die Farbe des Feldes, dessen Schrift und Rahmen variieren und etliche Dinge mehr. Die Grafiken lassen sich natürlich in verschiedenen Formen darstellen (Wasserfall, Baumverästelungen, ...). Sie haben aber auch die Möglichkeit, das Layout der Grafiken nach Ihren Wünschen zu verändern, so daß z. B. Fotos genau an der Stelle platziert werden können, wo Sie sie am liebsten haben. Wegen des Seitenumbruchs brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen. Sie verlieren keine Bilder oder Daten, denn bevor Sie drucken, können Sie in der Druckvorschau nachsehen, ob Ihre Grafik vollständig ist.

Zusätzlich ermöglicht Mein Stammbaum den Im- und Export von sogenannten GEDCOM-Dateien (Genealogical Data Communications), dem Dateiformat in dem genealogische Informationen gespeichert und mit dem sie zwischen verschiedenen Computersystemen und Programmen ausgetauscht werden können. So haben Sie die Möglichkeit, eigene Dokumente in diesem Format zu speichern und mit anderen Interessenten, die möglicherweise nach dem gleichen Familiennamen forschen, auszutauschen.

Mein Stammbaum enthält außerdem eine Option zur Verbindung zu Genealogie-Adressen im Internet, die Sie nutzen können, wenn Sie einen Internetanschluß besitzen. Dort können Sie erfahren, wo Sie nach weiteren Familiendaten suchen können oder wie man grundsätzlich an dieses Thema herangehen kann. Dem Produkt liegt ergänzend eine kurze Einführung in die Genealogie bei, die Grundbegriffe und Basiswissen vermitteln soll.



Zu Ihrer Bequemlichkeit haben wir für Sie im Programm eine Musterfamilie angelegt, die Ihnen als Beispiel für die Dateneingabe und Grafikerstellung dienen soll.

Weitere Informationen zum Thema Genealogie erhalten Sie durch die Kooperation mit dem Verlag Degener & Co., einem anerkannten Verlag für genealogische Publikationen, dessen Produktkatalog unserem Programm beiliegt. Die Datenbanken auf der 2. CD sind vom Verlag Degener an Cendant Software Deutschland lizenziert.

Unter den historischen Einträgen in „Mein Stammbaum“ finden Sie die Passagierliste der Titanic.

Mission Impossible

Es gibt solche Tage, da wird selbst das zuverlässigste Warzenschwein bockig, und die Artillerie mag sich partout nicht abprotzen lassen

- Über mögliche Leiden eines Nachwuchsstrategen



Wenn nicht mal der leiseste Donner zu hören ist-

Silent Thunder und seine Probleme

Eigentlich dürfen Sie weder beim Start noch beim Betrieb Ihrer A-10 größere Probleme haben. Drei Dinge aber sind unseren tapferen Kämpfern wider den Fehlerteufel aufgefallen, die an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben sollen.

Möglicherweise erscheint gleich beim Start die ungebetene Meldung **"D-Setup.dll nicht gefunden"** (oder ähnliche dll-Datei). Folge: Die A-10 bleibt im Hangar. Gegen dieses Leiden ist ein Kraut gewachsen: Installieren Sie DirectX direkt von der BoS-CD, und zwar aus dem Ordner **directx\dsetup.exe**. Danach sollten sich Meldungen dieser Art eigentlich erübrigen haben.

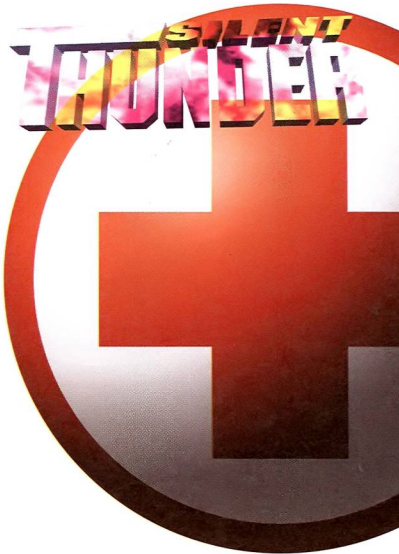
Zweite mögliche Fehlerquelle: der Joystick. Wenn der gar nicht oder nur teilweise funktioniert, sollten Sie sich zunächst vergewissern, ob Ihr Joystick unter Windows 95 korrekt installiert und kalibriert (d.h. ausgerichtet) ist. Das überprüfen Sie am besten mit einem Blick in die Spielsteuerung Ihres Rechners (EINSTELLUNGEN | SYSTEMSTEUERUNG | SPIELSTEUERUNG). Es ist aber auch möglich, daß die Treibersoftware für Ihren Joystick nicht mehr auf dem neuesten Stand ist. In solchen Fällen hilft eine Kontaktaufnahme mit dem Hersteller. Den besonders Eiligen unter Ihnen kann es zudem passieren, daß bestimmte Waffen nicht einsetzbar sind. Wir könnten Ihnen jetzt ein hämisches "Read the f...ing manual" entgegenschleudern. Tun wir aber nicht. Trotzdem - der Fehler liegt eher bei Ihnen. Drücken Sie die S-Taste (Status) und überprüfen Sie, ob Sie sich überhaupt in der Nähe des Ziels befinden oder ob Sie das Ziel ausgewählt (d.h. aufgeschaltet) haben. Überlegen Sie bitte, daß ein Ziel auch sinnvoll und Ihre Waffe zumindest geladen sein sollte.

Glatte Befehlsverweigerung-

Die Softwareprobleme eines Südstaatengenerals

Vor dem Kampf der Dixies gegen die Yankees erreicht zuweilen ein unberittener Helfer das Generalszelt und meldet völlig atemlos **"Win632.dll nicht gefunden!"** Ausnahmsweise trifft die Yankees diesmal keine Schuld. Bei Win6 handelt es sich auch nicht um einen spurlos verschwundenen Häuptling der Sioux, sondern um eine fehlende Datei auf Ihrem Rechner. Die Lösung ist daher einfach: Schicken Sie einen Fährtenleser zur BoS-CD und lassen Sie ihn nach dem Pfad **WinGmsSetup.exe** suchen. Dort hat sich die abtrünnige "WinG" versteckt.

Zudem kann sich bei Civil War General auch eine der berühmten allgemeinen Schutzverletzungen nachhaltig bemerkbar machen, diesmal die sogenannte "Allgemeine Schutzverletzung in Bobbylee.exe". Die allerdings hat einen ersten Hintergrund: Ihr derzeitiger aktiver Grafikkartentreiber scheint nicht mehr länger kompatibel zu sein. Installieren Sie lieber einen neuen, und die allgemeine Schutzverletzung löst sich zur allgemeinen Zufriedenheit in allgemeines Wohlgefallen auf.



Mission Impossible

Es gibt solche Tage, da wird selbst das zuverlässigste Warzenschwein bockig, und die Artillerie mag sich partout nicht abprotzen lassen

- Über mögliche Leiden eines Nachwuchsstrategen



Beide Spiele laufen unter Windows
- aber manchmal eben nicht

Zu möglichen Problemen bei Windows 3.1/3.11

Unter Windows 3.1/3.11 kann es zuweilen zu dem allseits beliebten und immer wieder erheiternden **WIN32s-Error** kommen. Das Programm "Win32s" ist eine 32-Bit-Emulation der Firma Microsoft und ermöglicht unter besagten Windows-Versionen den 32-Bit Zugriff auf das System. Ein Win32s-Error ist daher kein Fehler unserer Spiele, sondern sagt lediglich, daß auf Ihrem System aus den unterschiedlichsten Gründen kein 32-Bit-Zugriff erfolgen kann. Sie können sich aber Erleichterung verschaffen. Versuchen wir es zunächst mit Plan A:

diese eine Version), sondern ein Treiberupdate für Ihre Grafikkarte. Möglich auch, daß Sie die Videos in den Spielen nicht sehen können. Dann sollten Sie **Video für Windows** installieren. Sie finden die Installationsdatei "mssetup.exe" auf der CD im Ordner "vfw".

Zu möglichen Problemen unter Windows 95

Windows-Benutzer haben sie im Laufe der Jahre liebgelernt und möchten sie nicht mehr missen: die **allgemeinen Schutzverletzungen** (s.o.). Wenn also wieder einmal die Fehlermeldung „Allgemeine Schutzverletzung in Modul «wasweißdennich» erscheint (der Modulname ist bekanntlicherweise verschieden), dann weiß der geübte Computeranwender, was gebacken ist. Eine allgemeine Schutzverletzung in einem Modul kann durch einen Speicherkonflikt verursacht werden. Stellen Sie sicher, daß keine anderen Windows-Anwendungen ausgeführt werden und deaktivieren Sie alle Bildschirmschoner, Antivirusesprogramme, oder was Sie sonst beim Programmstart automatisch mitladen. Eine weitere, wenn auch seltenere Ursache sind in die Jahre gekommene Grafik- und Soundtreiber. In solchen Fällen hilft ein Frischzellendownload bei den betreffenden Herstellern. Was sowohl Piloten als auch Dixie-Generälen bei der Ausübung ihrer Pflichten behindern kann, ist ein viel zu **kleiner Spielbildschirm**. Ist Ihr Windows mit einer Auflösung von 800x600 bei 256 Farben oder 1024x768 bei 256 Farben eingerichtet, wird der Spielbereich als kleines Fenster auf der Arbeitsoberfläche dargestellt.

Für die Vollbild-Darstellung müssen Sie unter Windows die Auflösung 640x480 und 256 Farben wählen. Weitere Informationen bezüglich der Konfiguration von Windows und der Installation dieses Treibers erhalten Sie vom Hersteller Ihrer Grafikkarte oder aus deren Handbuch.

Die A-10 ist zugegebenermaßen recht leise, aber so leise, daß gar keine Geräusche mehr zu hören sind, ist sie nun auch wieder nicht. Das gleiche gilt für auch für die Brigaden der Konföderierten Armee. Sollte dennoch **kein Ton** oder nur ein äußerst verzerrter Ton zu hören sein, überprüfen Sie die Einstellung Ihrer Soundkarte unter **START | EINSTELLUNGEN | SYSTEMSTEUERUNG | SYSTEM | GERÄTE-MANAGER | AUDIO-... | CONTROLLER**

Sollte dort die Soundkarte korrekt eingestellt sein, hilft nur noch ein Treiberupdate vom Hersteller der Karte. Der einfachste Weg dazu führt über die Internetseite des Herstellers.



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

Sollten Sie immer noch Win32s-Fehlermeldungen erhalten, war sie es offensichtlich nicht. Jetzt schlägt die Stunde von Plan B. Durchaus möglich, daß Ihr System aufgrund der Konfiguration einen 32-Bit-Zugriff nicht erlaubt. Überprüfen Sie also Ihre Windows-Einstellungen, und zwar wie folgt:

Systemsteuerung->386 erweitern->Virtueller Arbeitsspeicher->Ändern. Dort können Sie verschiedene Einstellungen ausprobieren. Auf jeden Fall sollte eine permanente Auslagerungsdatei angelegt sein. Eine einheitliche, optimale Einstellung können wir Ihnen aufgrund der Unterschiedlichkeit der Systeme leider nicht anbieten. Hier ist Tüfteln angesagt.

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

Falls Sie WinG bereits installiert haben und beim Start eines der beiden Spiele die Meldung "**Please update your Version of WinG**" erhalten, sollten Sie sich nicht auf Glatteis führen lassen.

Sie brauchen keine Update von WinG (witzigweise gibt es nämlich nur

CAESAR

III

WACHMANN

Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um dort Aufstände zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein großes Goldstück in die Hand gedrückt und mich gebeten, ihm frisches Fleisch für seine Haustiere zu besorgen.

LÖWEN- BÄNDIGER

Dem Wachmann Geld zu geben, damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatoren fressen zu lassen. Mal schauen was Die dazu gelernt haben.

Wir sind das Volk!

PRIESTER

Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.

Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.

Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.

- visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.
- variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.
- Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.
- Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende, lang anhaltende Spielfreunde.

SIERRA™

www.sierra.de

Impressions.

INSTALLATION

SCHNELLSTART

Silent Thunder

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

Systemvoraussetzungen: -> Win 3.1 oder Windows 95 -> 486, D02/66 -> 8 MB Arbeitsspeicher -> Dualspeed CD-ROM Laufwerk -> SVGA Grafikkarte (640x480/256 Farben) -> kompatibel -> Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte -> Microsoft-kompatible Maus

Civil War

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

Systemvoraussetzungen: -> Win 3.1 oder Windows 95 -> 486, D02/66 -> 8 MB Arbeitsspeicher -> Dualspeed CD-ROM Laufwerk -> SVGA Grafikkarte (640x480/256 Farben) -> kompatibel -> Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte -> Microsoft-kompatible Maus

SIERRA™



Impressum

IMPRESSUM

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

CHEFREDAKTION / MARKETING
Karl-Kavir Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION
Alexandra Huster

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

TECHNIK
Redaktion · Marcus Wartmann
Test · Josh Mosler

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

CD-ROM
Das Team, Böhli

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

LITHOS
ultima me digital, PrePress Services, Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK
M&B · Druckhaus Meyer & Beckmann GmbH · Halle/Westfalen

AUFLAGE: 120.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

WIR DANKEN ALLEN, die an dieser Ausgabe mitgewirkt haben, u.a.:
Thomas Dörmack, Birgit Fröhlich, Quentin Gauthier, Stephanie Garnault, Sebastian Gracco, Reimar Hantke, Michael Junkel, Sonja Langhammer, Frank Matzke, Miriam Nau, Marie-Cécile Pineau, Markus Rafflenbeul, Natalie Rauh, Thorsten Reimann, Norbert Weis.

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

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Silent Thunder und Civil War Generals erworben. Wir beglückwünschen Sie zu diesem Kauf.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

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

Die Tachonadel ist Ihr einziges Tempolimit!

VIPER Racing

Atemberaubende Crasheszenen



Super-detaillierte 3D-Grafik



Flugsimulation auf vier Rädern



In Kürze überall zum
BISSIGEN PREIS
erhältlich!

Optimiert
für jegliche
3D-HARDWARE!

**Fühlen Sie es?
Dieses Auto ist
die pure Power!
Zähmen Sie die
Standardmodelle
und bauen Sie Ihre
Viper zum 700 PS-GTS-
R-Monster aus! Beweisen
Sie Ihr Können im Arcade-
oder Simulationsmodus und
gewinnen Sie vier Ligen!
Zahlen Sie den Preis für
Rücksichtslosigkeit dank der
hyper-realistischen Schadens-
physik! Und fahren Sie, wo
immer Sie wollen - auf oder
jenseits der Straße!**



SIERRA™

Die neuesten Infos unter:

www.sierra.de



© 1998 Monster Games, Inc. Veröffentlicht von Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dodge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Chrysler Corporation, USA und wird unter Lizenz benutzt. © CHRYSLER CORPORATION.

Verlosung

Frage 1:

Auf wievielen Flughäfen kann man im neuen Pro Pilot 99 landen?

Frage 2:

Wie heißt das neue Pinball Spiel von Sierra?

Frage 3:

Zu welchem Hauptprodukt gehört „Legends of Urak“?

COUPON

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

☐ Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

☐ Ja, ich will mich registrieren lassen

Name

Vorname

Straße

Ausgefüllten Coupon bitte vor dem 31.12.1998 an folgende Adresse zurückschicken:

PLZ

Ort

Cendant Software - Best of Sierra

Land

Telefon

Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

e-mail

Geburtsdatum

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 01.01.99 bis zum 28.02.99 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder der Unternehmung Cendant Software Deutschland GmbH und deren Angehörigen. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Volle Voodoo-Action mit Half-Life...

....wenn es sich dabei um eine Kombination von Half-Life und einer 3Dfx Voodoo 2 Karte von Diamond handelt. Unser erster Gewinner des Preisausschreibens wird hautnah erleben, was es wirklich heißt Half-Life zu spielen. Steigen Sie in Ihren Schutzanzug und erleben Sie die 3D Welt von Half-Life in atemberaubender Geschwindigkeit.

1. Preis: 1 Monster 3D II

Monster 3D II bringt die leistungsstarke Voodoo²-™ Technologie in ihren PC. Eine neue Herausforderung für alle 3D- Gamer. Egal, ob Direct 3D™ oder Glide™- 3D- Action, Spaß und Spannung sind garantiert.
1 Half-Life

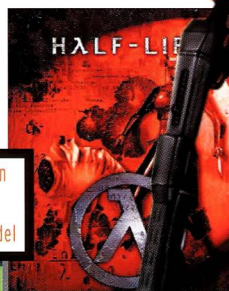
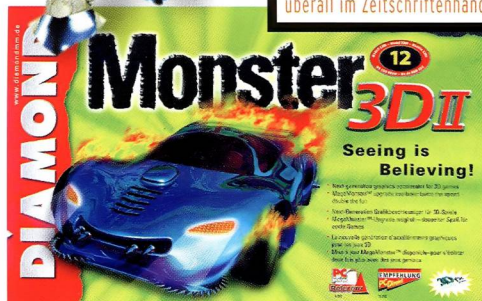
2. Preis: 1 Half-Life

1 Half-Life T- Shirt
1 Original Half-Life Aufsteller „Gordon Freeman“

3. Preis: 1 Half-Life



Die nächste Ausgabe ist am
3. März 1999
überall im Zeitschriftenhandel



In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion - in Deutsch)

Silent Thunder

Fliegen Sie die legendäre A-10 II Thunderbolt, den lautlosen Donner!

- 24 packende Einzelmissionen in Korea, Kolumbien und am Persischen Golf
- Handlungskontinuität bei den Feldzügen: Die Sünden beim ersten Einsatz können Sie schon beim zweiten bereuen.
- Unglaublich realistisches Gelände durch Texture Mapping, detaillierte 3D-Objekte und opulente SVGA-Grafiken
- Umfangreiches und frei einstellbares Waffenarsenal

Systemvoraussetzungen: → Win 3.1 oder Windows 95 → 486 DX2/66 mit VLB (Vesa Local Bus) → 8 MB Arbeitsspeicher → 16 MB Festplattenspeicher → Doublespeed CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte



Spiel 2 (Vollversion - in Deutsch)

Robert E. Lee: Civil War General

Die historisch korrekte und realistische Simulation des amerikanischen Bürgerkriegs

- Schlüpfen Sie in die Rolle des General Lee und ändern Sie die Weltgeschichte!
- Kämpfen Sie acht der berühmtesten Schlachten - von Wilderness bis Gettysburg
- Umfassende Online-Hilfe, zahlreiche Videos, hochauflösende Grafiken

Systemvoraussetzungen: → Win 3.1 oder Windows 95 → 486 DX2/66 mit VLB (Vesa Local Bus) → 8 MB Arbeitsspeicher → 16 MB Festplattenspeicher → Doublespeed CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte (640x480x256 Farben) **Kompatibilität:** → Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte

