

März + Apr.

2000

BEST OF SIERRA

2 TOP-SPIELE AUF 2 CD-ROMS

BEST OF

SIERRA

Nr. 17
TMDas Spielmagazin für alle Computerfans
- vom Einsteiger bis zum ProfiJetzt NEU
mit 2 CDs14.90
DMLORDS II
OF THE REALMWerden Sie König von England
in der mittelalterlichen Städtebausimulation von den Machern von Pharaoh.
„[...] das einzig vernünftige Korn- & Schwerter-Spiel auf dem Markt.“ PC Player
(Deutsche Vollversion)

Das Spiel ist eröffnet:

Roulette, Poker, Blackjack, Glücksrad und Comedy ohne Ende
mit dem berühmtesten Lösser des Jahrhunderts!„Larry's Casino versteht es,
geschickt die Atmosphäre der Larry-Adventures mit
pflügenden Online-Spieleraten zu mischen.“ PC Player
(Deutsche Vollversion)

DEMOS

SWAT 3
GABRIEL KNIGHT 3Spieletipps:
Half-Life: Opposing Force
(let. Version)Enthüllt:
WON.NETVorgestellt:
Arcanum · Ground Control · TRIBES 2

BEST OF SIERRA N° 17 EG P0011729



4 344400 314906

17

**MEHR GAMES
MEHR INFOS
MEHR SIERRA**

Best of Sierra M. T.

Inhalt/Editorial

Liebe Leser!

was hat „Leisure Suit Larry“ mit einem Ritter des Hochmittelalters gemeinsam? Nun, auf alle Fälle mehr, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Wenn es darum geht, Feste zu schleifen, melden sich beide stets freiwillig, wohl wissend, dass sie jedes Mal ein hohes persönliches Risiko eingehen – sie arbeiten halt beide gerne mit vollem Körpereinsatz. Beide haben sichtlich Mühe, an das Edelfräulein heranzukommen, denn die gibt sich meist spröde und verschanziert sich hinter Vorhängeschlössern (Ritter) oder Migräneattacken (Larry). Unterschiede gibt es allein bei der Frage der angemessenen Kleidung: Während der Ritter stets in vollem Harnisch zu Felde zieht, ist Larry nicht von seinem ultra-leichten Freizeitanzug aus Polyester abzubringen oder lässt gleich ganz die Hüllen fallen, selbst auf die Gefahr hin, sich lächerlich zu machen.

Warum ich das alles erzähle? Nun, ich will Sie, liebe Leser, so subtil wie möglich auf die Tatsache hinweisen, dass unsere beiden Spiele sowohl etwas mit Rittern als auch mit Glücksrittern à la Larry zu tun haben. „Lords of the Realm II“, unser Top-Angebot am heutigen Tag, ist ein Strategiespiel der besonderen Art: Sie schlüpfen in die Rolle eines mittelalterlichen Edelmannes, der immer nur an das Eine denkt. Er will nämlich König seines Landes werden. Und dafür muss er ganz schön in die Trickkiste greifen – Lug und Trug, Bündnis und Verrat, diplomatische Schmeichelei und nackte Gewalt. Eben alles, was man so braucht, um ganz nach oben zu kommen.

Genau dahin will Larry ebenfalls. Und er denkt immer nur an... Ihr Geld! Sie haben richtig gehört: Larry ist solide geworden. Die Mädels sind ihm einerlei, er will nur noch die dicke Kohle – seit neuestem fungiert er als Geschäftsführer von „Larry's Casino“, einer (fast) lupenreinen Online-Spelunke in der Wüste Nevadas. Passen Sie gut auf sich auf und viel Glück wünscht Ihnen Ihr

Karl-Xavier Neubig



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

Inhalt

EDITORIAL

INSTALLATION & START - leichtgemacht

Lords of the Realm II, Larry's Casino, Demos

LORDS OF THE REALM II

König verzweifelt gesucht...

Verlassen Sie sich auf Ihr Gefühl - die intuitive Steuerung

Ein Königreich für eine gute Übersicht

Der König und das liebe Vieh -

die Verwaltung der Provinzen

Angriff ist die beste Verteidigung

Belagerungen für Anfänger

Wie Sie Ihrer Karriere Beine machen -

Tipps zu Strategie und Taktik

LARRY'S CASINO

Showdown im Sündenpfuhl

Das Gameplay oder wie der Hase läuft

Was Sie mit Ihrer Maus so alles machen können -

das Rechtsklickmenü

Zocker aller Länder, vereinigt Euch! - Im WON.NET

Let the good dice roll - Larry's Casino Tour

NEUHEITEN

DSF Fußballmanager 2000 -

Der Millennium-Fußballmanager

Strategie-Special - Pharoa, CAESAR III, CAESAR Platinum

Half-Life Generation - Das Mega-Action-Pack

TRIBES 2 - Die Rache der Unterdrückten

WON.NET - Die Zukunft des Spiels

Ground Control - Männchen, Tiere, Explosionen

Half-Life: Opposing Force - Tipps & Tricks von PRIMA

Arcanum - Welt zwischen Macht, Maschinen und Magie

DRACULA - DAS POSTER

EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY

Familien Edition und Artist Edition -

Bildbearbeitung leichtgemacht

After Dark - oder die „Fliegenden Toaster“

ADDY Junior Musik - die Welt der Musik mit Spiel

und Spaß entdecken

RUBRIKEN

Best of Feedback

Planet Sierra

Best of Sierra Shop

Was sagt die Presse

Intern - SWAT 3

Erste Hilfe

Cover CD / Impressum

Verlosung

Krösus, Krönung, Kröten

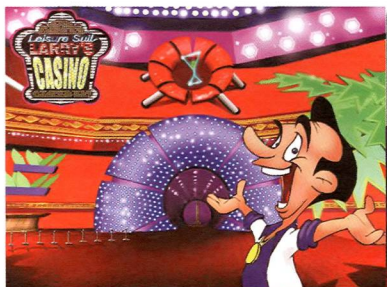
In Kasino und Thronsaal werden die Kronleuchter auf Hochglanz poliert.

Gleich betreten der begnadetste Strategie seit Richard Löwenherz und der abgebrühteste Zocker seit Cincinatti Kid die Bühne. Doch selbst solche Experten müssen zunächst ihre Hausaufgaben machen - sie müssen die Spiele installieren. Best of Sierra zeigt ihnen, wie der Hase läuft.



Wer gerne König anstelle des Königs werden möchte, der muss lediglich die CD in sein CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf „Lords of the Realm II“ klicken, um zur Installation zu blasen. Leisten Sie den Anforderungen auf dem Bildschirm Folge, und Sie haben nichts zu befürchten. Sollte die CD nach dem Einlegen nicht automatisch starten, weil Sie den Autostart deaktiviert haben, können Sie die Installation auch manuell vornehmen. Öffnen Sie einfach den Windows-Explorer (über die Optionen Start → Programme → Windows-Explorer) und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (in der Regel ist das Laufwerk D:). Nun erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Suchen Sie dort die Datei **AUTORUN.EXE** (die mit dem blassgrauen Sierra-Symbol) und klicken Sie sie doppelt an. Daraufhin erscheint ein Menü, aus dem Sie „Lords of the Realm II“ auswählen. Nun können Sie Ihr Spiel in aller Ruhe installieren oder starten - je nach dem.

Bei „Larry's Casino“ verfahren Sie genau so. Klicken Sie auf den entsprechenden Button, und lassen Sie Ihren Rechner den Rest erledigen. Und wenn Sie Ihren Autostart jetzt immer noch (oder schon wieder) deaktiviert haben, wissen Sie ja nun, was Sie zu tun haben.



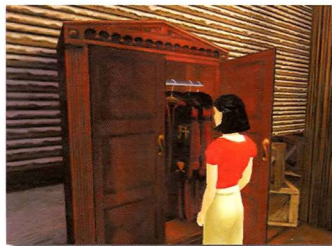
Die Jagd nach dem großen Glück kann beginnen - der Start

Alles vollständig installiert? Prima! Dann starten Sie Windows neu und klicken dann in der Sierra-Programmgruppe auf die gewünschte Schaltfläche. Besagte Programmgruppe erreichen Sie über den Pfad Start → Programme → Sierra → Lords of the Realm II (oder → Larry's Casino).

Die Demos - Aufzucht und Pflege

Die Demos, die wir auf die CD gepackt haben, laufen nur unter Windows 95/98. Was anderes lassen sie sich nicht gefallen. Der Installer macht Ihnen die Installation denkbar einfach. Das gewünschte Programm einfach anklicken und fertig. Sie mögen's lieber etwas umständlicher? Bitte schön, nichts leichter als das!

Klicken Sie im Ordner „Demos“ auf Ihren Favoriten - also auf „GK3DemoG.exe“ (Gabriel Knight 3) oder „SWAT3Demo.exe“ (SWAT 3). Bei den beiden exe-Dateien erscheinen nun die unvermeidlichen Anweisungen für das Setup. Als erfahrener Spieler gehorchen Sie immer brav und starten dann die gewünschte Demo über das entsprechende Symbol in der Sierra-Programmgruppe. Der Pfad dürfte ja mittlerweile bekannt sein.

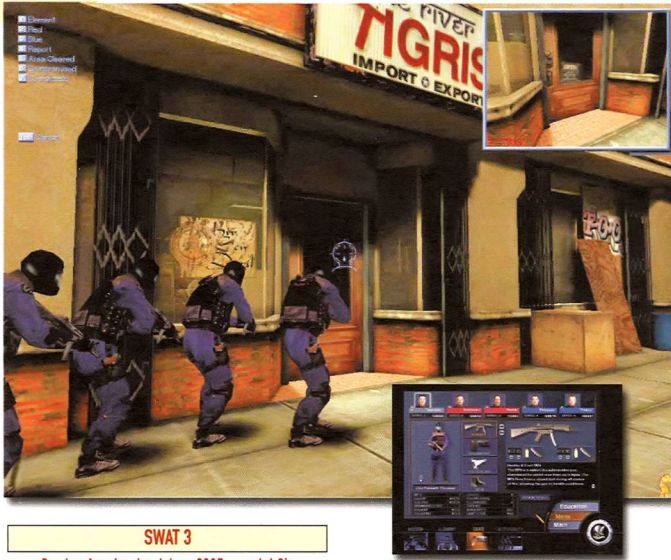


Noch ein letzter Hinweis: Denken Sie an DirectX! Ohne dieses Programm lässt sich kein einziger Rammbock in Position bringen und auch keine Karte auf den Tisch knallen. Selbst die Demos versagen ihren Dienst. Wer keine oder eine ältere Version von DirectX besitzt, der möge sich von unserer BoS-CD bedienen: entweder über den Installer (das geht am einfachsten) oder manuell durch einen Doppelklick auf die Datei „DXTAger.exe“ im Ordner „DirectX 7.0a“ der CD.



Rennen, knobeln, kombinieren und schießen...

...auf all das müssen Sie sich bei den neuen Best of Sierra-Demos gefasst machen. Ob Sie als Mitglied des SWAT-Teams nach Verbrechern jagen oder als Gabriel Knight die Schatten der Vergangenheit zu lüften versuchen - hier ist Köpfchen und absolute Konzentration gefragt!



SWAT 3

Das Los Angeles des Jahres 2005 erwartet Sie



Ihre Aufgabe in der Demo-Version von „SWAT 3“ besteht darin, eine Geiselname in einem „Supermarkt“ zu beenden. Um die Mission erfolgreich abzuschließen ist es unabdingbar, alle Verdächtigen „auszuschalten“ bzw. zu verhaften. Beachten Sie, dass entsprechende Meldungen über Funk abgesetzt und auch alle Waffen sichergestellt werden müssen.

Sie steuern Ihr SWAT-Team über die Tastatur und Maus: Über das Funk-Menü haben Sie die Möglichkeit, mittels der Zifferntasten Ihrem Team taktische Befehle zu geben:

- 1 Element - Befehl an alle Teammitglieder
- 2 Red - Befehl an das rote Team
- 3 Blue - Befehl an das blaue Team
- 4 Report - Report an die Einsatzleitung
- 5 Area Cleared - Aktuelle Position gesichert
- 6 Compromised - Verbale „Ankündigung“ gegen Verdächtige, Fliehende und Geiseln
- 7 Compliance - Verbale Beschwichtigung

Wenn Sie sich über Ihre verfügbaren Waffen informieren möchten, rufen Sie das Waffenstatus-Menü über die Leertaste auf:

- F1 Primäre Waffe
- F2 Sekundäre Waffe
- F3 Blendgranaten
- F4 CS-Reizgas
- F5 Leuchstäbe
- F6 C2-Sprengladung (gut zum Öffnen verschlossener Türen)
- F7 Werkzeug (Entschärfen von Bomben, Schlösser knacken...)
- F8 Handschellen
- F9 Optistab (zum um die Ecke schauen)
- F11 Munitionstyp 1
- F12 Munitionstyp 2

Die Positionen Ihrer einzelnen Teammitglieder können Sie jederzeit über das Sichtfenster abrufen:

- [Einf] - Taste Teamposition Rot 1
- [Pos 1] - Taste Teamposition Rot 2
- [Entf] - Taste Teamposition Blau 1
- [Ende] - Taste Teamposition Blau 2

Sie brauchen mindestens:

Win 95/98, Pentium 233, 32 MB RAM, SVGA Grafikkarte (800x600, 16 Bit Farbtiefe), 4xCD-ROM-Laufwerk, 16 Bit Soundkarte, Maus, optional: 3D-Beschleuniger, DirectX 7.0 oder höher

GABRIEL KNIGHT 3

Lüften Sie das Geheimnis von Rennes-le-Château

Die Demo-Version beginnt in einem kleinen Weinkel am 2. Tag und Sie spielen Grace Nakamura, die Partnerin von Gabriel Knight. Gehen Sie zunächst in die Weinstube und unterhalten sich ein wenig. Wieder draußen gehen Sie durch den Torbogen. Hinter dem Haupthaus folgen Sie dem Weg und horten an der Kellerluke. Klettern Sie dann auf die Mauer über dem Verschlag mit dem roten Ziegeldach. Ziehen Sie sich an den Weinranken weiter nach oben und steigen durch das offene Fenster in das Gebäude ein. Gehen Sie links in den großen Raum und öffnen



Sie dort den Kleiderschrank. Betrachten Sie die Roben im Kleiderschrank sowie die Symbole darauf und denken Sie darüber nach. Benutzen Sie Graces Notizbuch, um die Symbole abzumalen. Öffnen Sie den großen schwarzen Koffer im hinteren Teil des Dachbodens. Montreaux, der Hausherr, kommt und Grace muss sich im Schrank mit den Roben verstecken. Nachdem Montreaux verschwunden ist, untersuchen Sie nochmals den schwarzen Koffer. Schieben Sie das ganze Zeug beiseite. Steigen Sie über die Wendeltreppe nach unten. Treten Sie hinter den Schreibtisch und öffnen Sie die Schublade. Lesen Sie das Buch und legen es wieder zurück. Untersuchen Sie das Gemälde von Montreaux an der Wand. Untersuchen Sie das rechte Auge. Schieben Sie den Schreibtischstuhl unter das Bild und steigen Sie darauf. Betrachten Sie nochmals das rechte Auge. Klettern Sie vom Stuhl und schauen Sie sich die Statuen an. Drücken Sie den Knopf am Schreib-



tisch und drehen Sie die Statuen jeweils einmal nach rechts. Ein Pentagramm entsteht und ein geheimer Gang führt in den Keller. Folgen Sie dem Gang bis zu einer kleinen Treppe, die zu einer Tür führt. Öffnen Sie die Tür und Sie stehen in der Weinstube. Schauen Sie sich die Fässer und die Weinpresse an. Sprechen Sie mit der alten Frau. An dieser Stelle endet die Demo-Version; wenn Sie das Geheimnis von Rennes-le-Château lüften wollen, steht Ihnen noch einiges bevor.

Sie brauchen mindestens:

Win 95/98, Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM-Laufwerk, 4MB PCI-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe), 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo oder RIVA TNT empfohlen), 16 Bit Soundkarte, Maus, DirectX 7.0 oder höher

Best of Feedback

Marco Mrosek aus Erfurt grüßt das Best of Sierra-Team!



Hallo Best of Sierra-Team,
ich finde Ever Spielmagazin sehr gut. Da aber mein Englisch (und da bin ich bestimmt nicht der Einzige) nicht so gut ist, habe ich immer Probleme mit Spielen, die nicht komplett in Deutsch sind (z.B. „Larry 6“, BoS 14). Daher meine Frage, ob es nicht möglich wäre, die Vollversion generell komplett in Deutsch anzubieten.
Außerdem würde mich interessieren, ob an eine Fortsetzung der „Shivers“-Spiele gedacht wird. Mir persönlich haben diese beiden Spiele sehr gut gefallen.
Mit besten Grüßen
Karlheinz Werner

BoS:
Hallo Herr Werner,
vielen Dank erst einmal für das dicke Lob für die Best of Sierra. Wir bemühen uns eigentlich immer, komplett deutsche Spiele auf unsere Cover-CDs zu nehmen. Bei den älteren Spielen wurde leider nur noch nicht ganz so häufig lokalisiert, wie das heute der Fall ist. Und da manche dieser Spiele auch heute noch als Klassiker gelten, wollen wir sie Ihnen natürlich nicht vorenthalten, auch wenn sie teilweise in englischer Sprache sind.
Die beiden „Shivers“-Spiele haben uns auch sehr gut gefallen, aber zur Zeit sind leider keine weiteren Fortsetzungen geplant. Wenn Sie Knoebel- und Kombinierspiele mögen, gefällt Ihnen vielleicht aber auch unser neues Krimi-Adventure „Gabriel Knight 3“?

Hallo Best of Sierra-Team!
Seit 2 Tagen bin ich Besitzer der „Artist Edition“ und der „Print Artist 4“ und „Photo Artist“ sind genial einfache Programme, wie der „Web Artist“ auch, nur war für den „Web Artist“ kein Handbuch dabei - wo bekomme ich dieses? Kann man es vielleicht als Acrobat-Reader Datei downloaden?
Best of Sierra Nr. 15 war wieder Klasse! (nicht nur weil Ihr meinen Leserbrief gedruckt habt!)

Markus



BoS:
Hallo Markus,
da in der „Artist Edition“ drei Programme enthalten sind, konnten wir leider nicht alle Handbücher beilegen. Aber auf der CD findest Du das ausführliche Online-Handbuch, das Dir mit Rat und Tat jederzeit zur Seite steht.

Liebe Redaktion von „Best of Sierra“,
ich habe vor einigen Tagen das Heft „Best of Sierra“ mit „Larry 7“ drin gekauft.
Sehr humorvoll führt Ihr den Leser durchs Spiel, toll! Man sollte ja schließlich nicht gerade 1000 Stunden in so was reinversenken...
Mir ist etwas aufgefallen: für die sagenhafte Quiche braucht Larry Bibernilch (exotisch, exotisch...), und später braucht er noch CyberCheese. Ja, ja... Ihr wisst, welches Wortspiel hier ausgewagt wird oder nicht? Der Leser erfährt es jedenfalls nicht... OK, das steht auch nicht im Schulbuch, wisst Ihr worauf hier angespielt wird?
Peter Kizler

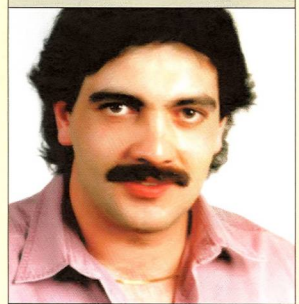
BoS:
Hallo Herr Kizler,
also, ganz ehrlich, Wir wissen wirklich nicht, worauf Sie da anspielen. Vielleicht können Sie uns ja „aufklären“???

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

Verlosung Best of Sierra Nr.: 15

And the winner is...

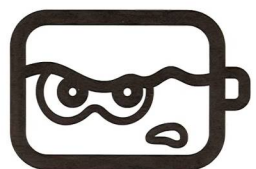
1. Preis Frank Mehl, Ehringshausen



2. Preis Michaela Schwarz, Rochlau



3. Preis Markus Sarvaß, Berlin



König verzweifelt gesucht...

Nachdem der amtierende Monarch sein Leben in die Hand seines Schöpfers zurückgeben musste, ohne einen leiblichen Nachkommen präsentieren zu können, rangeln aufmüpfige Lords um die Krone Englands. Und Sie sind natürlich wieder mal mitten drin...

Natürlich eignen Sie sich aufgrund Ihrer noblen Abstammung, Ihres scharfen Intellekts, Ihres unbändigen Muts und Ihrer unendlichen Weisheit wie kein Zweiter für dieses aufreibende und dornerreiche Amt! Schade eigentlich, dass Sie mit dieser Selbsteinschätzung ziemlich alleine da stehen – in „Lords of the Realm II“ wimmelt es nur so von missgünstigen Konkurrenten, die Sie statt dessen für einen weit überschätzten, ehrgeizigen Parvenu halten. Und da Ihre Lord-Kollegen ihrerseits ebenfalls Ambitionen auf die höchsten Weihen hegen, sind gewisse Feindseligkeiten im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert.

Sie beginnen als kleiner Krautjunker im England des Jahres 1268 (wer mag, kann das Geschehen aber auch nach Deutschland oder Italien verlagern), als Herr über eine unbedeutende Provinz mit ein paar Wäldern, der einen oder anderen Erzmüne, ein paar armen Bauern, etwas Viehzeug und einer etwas armselig anmutenden Burg. Gleichgültig, ob Sie eine Karriere starten wollen oder sich lieber ein „angepasstes Spiel“ individuell zusammenstellen möchten, wer den verwaisten Thron seines mittelalterlichen Königreichs besteigen will, muss zuvor seine Konkurrenten und Neider nachhaltig ausgeschaltet haben. Allerdings ist „Lords of the Realm II“ kein Echtzeit-Strategiespiel à la „Command & Conquer“: Der Schwerpunkt des rundenbasierten Spiels liegt zunächst eindeutig auf der Verwaltung und Pflege Ihrer Heimatprovinz. Erst wenn Sie mit den wenigen Rohstoffen vernünftig gehaushaltet und Ihre Bauern ruhig gehalten haben, können Sie an militärische Exkursionen denken – einem kleinen, völlig unverbindlichen Abstecher in die Nachbarprovinz etwa, die weder über eine befestigte Burg noch über eine furchterregende Armee verfügt...

In „Lords of the Realm II“ frönte die Spieleschmiede Impressions wieder einmal ihrer Vorliebe für historische Spiellintergründe. Nach dem antiken Rom (CAESAR) und dem amerikanischen Bürgerkrieg (Civil War General) versetzt es den Spieler diesmal mitten ins finstere Mittelalter. Die Ausgangssituation des Spiels – eine schwache Zentralgewalt, der Kampf der Lords um die Macht – all das hat es im England des Jahres 1268 tatsächlich gegeben: Heinrich III., König von England aus dem Hause Plantagenet, hatte sich daheim die Gunst der mächtigen Barone nachhaltig verschert. Der Versuch, sich die Kosten seiner diplomatischen Eskapaden auf dem Festland von den Baronen bezahlen zu lassen, stieß den edlen Herren mächtig sauer auf. In einem mühsam gefundenen Kompromiss erklärte sich der König bereit, einen Teil seiner Macht an die Barone abzugeben. Kaum von der Schlappe erholt, wurde der Gesalbte jedoch wieder frech. Die Barone wandten sich mit der Bitte um Vermittlung an den König von Frankreich. Als der sich jedoch auf die Seite seines Amtskollegen schlug, platzte den Edlen der aristokratischen Kragen. 1265 kam es zu einer Schlacht gegen die Armeen des Königs, doch Heinrichs junger Sohn Eduard konnte die Rebellen entscheidend besiegen. 1267 einigten sich die Streithähne erneut auf einen Kompromiss: Heinrich musste sich zugunsten seines Sohnes aus dem Tagesgeschäft zurückziehen, blieb aber formell im Amt. Er muss an dem Leben als politischer Leiche Gefallen gefunden haben – schließlich dauerte es noch geschlagene fünf Jahre, bis Eduard endgültig den Thron besteigen durfte.

Ihr Kampf um die Krone hat also durchaus historische Vorbilder. Sorgen Sie sich um das Wohlergehen Ihrer Provinz, bauen Sie Burgen, formen Sie aus einem ungewaschenen Haufen spießbewehrter Bauern eine schlagkräftige und gut ausgerüstete Armee und nutzen Sie (zur Not) Ihre diplomatischen Spielräume, denn sitzt die Krone bald dort, wo sie hin gehört – auf Ihrem Haupt!

LORDS II

OF THE REALM

König verzweifelt gesucht...

Wer aktiv in das Gerangel um den Königsthron eingreifen will, muss zuvor ein paar Formalitäten erledigen.

Best of Sierra sagt Ihnen, welche.

Nachdem Sie das Spiel geladen haben, informiert Sie das Intro über die Ausgangslage. Danach erscheint ein Fenster, in welchem Sie festlegen können, ob Sie als Einzelkämpfer losziehen wollen oder lieber in der Meute (zwischen zwei und fünf Mitspieler sind zugelassen).



Haben Sie sich für die Option „Ein Spieler“ entschieden, erscheint ein weiteres Fenster mit drei weiteren Auswahlmöglichkeiten. Mit „Jetzt spielen“ übernehmen Sie alle Standardeinstellungen und stürzen sich ohne viel Federlesens ins Getümmel. Wer sich für „Spiel laden“ entscheidet, sollte logischerweise zuvor ein Spiel abgespeichert haben. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus und fahren Sie fort. Hinter der Option „Angespartes Spiel“ verbergen sich zahlreiche Einstellmöglichkeiten, mit denen Sie eine Partie nach Ihren Wünschen konfigurieren können (zu den Einzelheiten später mehr).

Wer sofort mit dem Spiel beginnen will, wird zuvor aufgefordert, seinen Namen und sein Wappen zu bestimmen – eine Art mittelalterliche Visitenkarte, sozusagen.



Partien mit einem Spieler

In einer Einzelspielerpartie bekommen Sie es mit maximal vier computergesteuerten Gegnern zu tun, dem Ritter, der Gräfin, dem Bischof und dem Baron – hochkarätige Gegenspieler allesamt, aber von unterschiedlichem Temperament. Der Ritter ist ungehobelt und jedem diplomatischen Winkelzug abhold – er bevorzugt die offene Feldschlacht und das möglichst früh. Er soll schon so manchem Gegner einen Besuch abgestattet haben, als dieser noch dabei war, seine Schäfchen zu zählen. Die Gräfin, eine kalte Machtpolitikerin, fühlt sich auf dem diplomatischen Parkett sichtlich wohler, allerdings sollten Sie sehr vorsichtig sein, wenn Sie sich mit der eisernen Lady einlassen. Sie ist imstande, und serviert Sie eiskalt ab, sobald sie ihre Ziele erreicht hat. Der Bischof ist von Berufs wegen mit höheren Mächten im Bunde. Sollten die ihn aber trotzdem einmal verlassen, wird er zu einem demütigen Schleimer. Doch den Königsthron verliert er dabei nicht aus den Augen. Der Baron ist der Vierte im Bunde, ein distanzierter Staatsmann, der seine Gegner zwar nur widerwillig, aber dennoch zuverlässig vernichtet – der Mann hat schließlich Stil.

Partien mit mehreren Spielern

Sobald Sie die Option „Mehrere Spieler“ anklicken erscheint ein Windows-Fenster, wo Sie die Art der Verbindung festlegen können, die Sie herstellen wollen. Wählen Sie zwischen einer IPX-kompatiblen Netzwerkverbindung für bis zu 5 Personen oder – wenn es nur ein bestimmter Gegner sein soll – einer Verbindung über Modem bzw. Nullmodemkabel. Weitere Informationen zu den verschiedenen Optionen finden Sie im Online-Handbuch. Aktivieren Sie hierzu im Hilfen Menü des Spiels die Optionen „Hilfe zum Spiel“ bzw. „Spielhilfe starten“ und klicken Sie in dem sich nun öffnenden Fenster auf den Menüpunkt „Hilfethemen“. Befinden sich in einer Mehrspielerunde weniger als vier Mitspieler, können Sie außerdem die Anzahl der computergesteuerten Gegner festlegen, gegen die Sie zusätzlich anzutreten wünschen.

Zeit ist relativ

– über die Kombination aus Spielzügen und Echtzeit

Strategiespiele neueren Datums sind in der Regel Echtzeitprogramme. Der Spieler kann sofort auf Ereignisse reagieren, Truppen abziehen, Verstärkungen ins Gefecht schicken, sich zur Not verkürmeln – das ist einfach prickelnder, als seine Einheiten bloß in Stellung zu bringen und dann auf den Schallentönen und die Mitteilungen über den Ausgang des Kampfes zu warten. Weil aber „Lords of the Realm II“ nicht nur aus Eroberungsfeldzügen besteht, sondern auch großen Wert auf eine geschickte Verwaltung legt, hat man sich bei Impressionen für eine Kombination aus Spielzügen und Echtzeitelementen entschieden.

Als Faustregel gilt: Alle Aspekte des Spiels, die sich auf die Provinzverwaltung beziehen, beruhen auf Spielzügen, wobei jeder abgeschlossene Spielzug eine abgelaufene Jahreszeit oder Saison darstellt. Die Schlachten aber, die Sie sich mit Ihren Gegnern liefern, laufen in Echtzeit ab und können nach Belieben unterbrochen (wenn der große Feldherr mal aufs Klo muss) bzw. wieder aufgenommen werden.

Fünf Bereiche gibt es, um die Sie sich während eines Spielzugs kümmern können (unabhängig von der Jahreszeit). Da wäre zunächst die **Provinzverwaltung** zu nennen. Als ambitionierter Kräutlerjunker sind Sie für das Wohlergehen ihrer Schutzbefohlenen verantwortlich. Nun wissen wir aus der Geschichte, dass die Belange des gemeinen Volks den hohen Herren häufig genug am Allerwertesten vorbeigehen – wer aber in „Lords of the Realm II“ partout den König geben will, der muss dafür Sorge tragen, dass es seinen Bauern gut geht. Zum Wohlergehen gehören nicht nur ausreichende Nahrungsmittelvorräte (insbesondere im Winter), sondern auch Zufriedenheit mit den Arbeitsbedingungen. Verteilen Sie Ihre Leute immer gleichmäßig über Landwirtschaft und industrielle Produktion, dann werden sie sich wie die Karnickel vermehren. Bauern kann man gar nicht genug haben, denn sie werden in der Landwirtschaft ebenso gebraucht wie in der Schmiede und der Armee. Aber auch als Bauarbeiter leisten sie unverzichtbare Dienste. Überwachen Sie die Fortschritte beim Bau Ihrer Burg, achten Sie auf die Vorräte in Ihrer Schatzkammer und schauen Sie immer mal wieder beim fahrenden Händler vorbei – der ist immer für einen Deal zu haben.

Lords of the Realm II

Der **militärisch-industrielle Komplex** ist der zweite Bereich, den Sie während eines Spielzugs beackern sollten. Heben Sie eine Armee aus, indem Sie Bauern zum Wehrdienst heranziehen. Aber bitte nicht überreiben – der Landmann ist konservativ und hängt an seiner Scholle. Wenn zu viele Bauern zum Wehrdienst gezwungen werden, nimmt die Zufriedenheit rapide ab. Am Ende werden sie womöglich noch renitent! Rüsten Sie Ihre Wehrbauern mit selbstproduzierten oder selbstgekauften Waffen aus und wenn Sie glauben, über eine schlagkräftige Truppe zu verfügen (ggf. mit Söldnern verstärken), setzen Sie sie in Marsch! Ihre Nachbarprovinz schreit ja geradezu danach, von Ihnen endlich erobert zu werden!

Auch der **Burgenbau** kann von Ihnen während eines Spielzugs vorangetrieben werden. Wer genügend Baustoffe beisammen hat (Holz und Steine), der sollte sich an den Bau einer Residenz machen. Burgen erhöhen die Sicherheit Ihrer Provinz, denn sie sind schwerer zu erobern. Wieviele Spielzüge Sie für Ihre Burg brauchen, hängt davon ab, ob sie prunkvoll oder bescheiden ausfällt, wie viele Bauarbeiter daran herumwerkeln und, ob der Nachschub an Baumaterial gesichert ist.

Natürlich können Sie während eines Spielzugs auch Ihrem Gegner die Arme auf den Hals hetzen – zuweilen sogar zweimal pro Runde! Das kann in offener **Feldschlacht** geschehen, aber auch in Form einer zünftigen **Belagerung**. Die erstreckt sich in der Regel aber über mehrere Jahreszeiten (sprich Spielrunden), in denen sich der Angreifer dann um passendes Gerät zu kümmern hat. Rammböcke und Katalpulte zu produzieren kostet nun mal Zeit.

Der fünfte und letzte Bereich betrifft die hohe Schule der **Diplomatie**. Auch wenn Sie Ihre Gegner irgendwann einmal aus dem Felde schlagen müssen – manchmal kann es ratsam sein, diplomatische Noten zu schicken, Allianzen zu schmieden (das muss ja nicht gleich für alle Ewigkeit sein) oder Zwietracht unter Ihren Konkurrenten zu säen.

Wer dieses umfangreiche Programm erledigt hat, der kann danach in aller Ruhe auf die Option „**Spielzug beenden**“ klicken und den Händlern beim Reisen oder den Rebellen beim Marodieren zusehen. Für einen kurzen Moment der Entspannung verdunkelt sich der Bildschirm, ehe das Gerangel um den Thron von vorne beginnt...

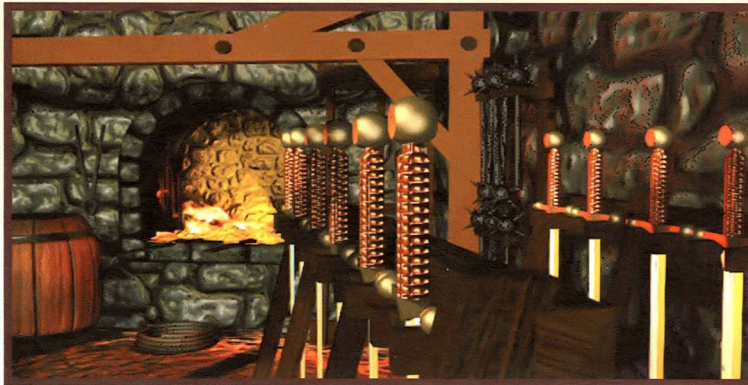


Verlassen Sie sich auf Ihr Gefühl – die intuitive Steuerung

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Nach dem Sie das Spiel installiert und geladen haben, erscheint in der Bildschirmmitte eine Schriftrolle mit der Überschrift „**Erste Schritte**“. Lesen Sie sich die Schriftrolle aufmerksam durch. Hier erfahren Sie alles, was Sie über die Steuerung von „Lords of the Realm II“ wissen müssen. Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich die Steuerleiste mit allen Einstellungen und Informationen, die Sie als Gouverneur und oberster militärischer Befehlshaber benötigen. Mit Pfeiltasten und Schieberegler lassen sich Zahlenwerte bzw. die Arbeitsverteilung einstellen. Sie können aber auch die Zufriedenheit Ihrer Schäfchen überprüfen oder sich die Aktivitäten Ihrer Konkurrenten aus der Nähe ansehen. Impressions lässt seine Nachwuchsjunker nicht im Stich: Manche Anleitungsbildschirme erscheinen automatisch, Hilfestellung zu bestimmten Problemfeldern können während des Spiels jederzeit über das Hilfenü aufgerufen werden und außerdem gibt es ja noch das Online-Handbuch, das sich im Hilfenü hinter der Option „**Spielhilfe starten**“ verbirgt. Eine Faustregel aber sollten Sie in jedem Falle beachten: Mit der linken Maustaste führen Sie in der Regel Aktionen durch, ein Klick mit der rechten Maustaste hingegen ruft Informationen über das entsprechende Objekt auf.



Erwarten Sie nicht, gleich nach fünf Minuten die englische Krone angeboten zu bekommen. Machen Sie sich während der ersten Spiele mit den verschiedenen Einstellungen vertraut und wechseln Sie, falls nötig, die Strategie. Ein großer König muss flexibel bleiben.



Ein Königreich für eine gute Übersicht

In „Lords of the Realm II“ können Sie sich einen umfassenden Überblick über alle Vorgänge innerhalb Ihres Einflussgebiets verschaffen, ohne dauernd zwischen verschiedenen Bildschirmen hin und her schalten zu müssen.

Nach Spielbeginn erscheint zunächst ein Fenster, das Ihnen einen Überblick über die topographischen und wirtschaftlichen Bedingungen des gesamten Reiches vermittelt. Wie unschwer zu erkennen, ist dieses Reich in vier verschiedene Provinzen aufgeteilt. Den jeweiligen Grenzverlauf markiert eine langgezogene Steinmauer. Der eigene Herrschaftsbereich glänzt in der von Ihnen gewählten Farbe, das Territorium Ihres adligen Konkurrenten (der sowohl von einem Mitspieler, als auch vom Computer gesteuert werden kann) trägt dessen Farben und die zumeist schlecht gesicherten unabhängigen Provinzen, die (noch) keinem der beiden Streithähne gehören, erscheinen in tristem Grau.



Werfen Sie zunächst einen Blick auf das pulsierende Zentrum Ihrer Provinz, die Hauptstadt. Zu Beginn ist sie kaum mehr als ein bewehrtes Kuhdorf mit ein paar Feldern und einer Schmiede. Auch ein Steinbruch oder eine Erzmine ist in den meisten Fällen nicht weit. Trotz der bescheiden Verhältnisse haben Sie es sich aber nicht nehmen lassen, in der Dorfmitte Ihr Banner in den Boden zu rammen. Wenn Sie Ihren Bauern ein gerechter und vorausschauender Herrscher sind, werden die sich vermehren (das tun sie gerne) und Ihr Kuhdorf in eine ansehnliche kleine Stadt mit mehreren Gebäuden und einigen umliegenden Dörfern verwandeln. Nach einer Weile werden Sie am äußeren Erscheinungsbild einer Stadt erkennen können, wie es um die ökonomischen und militärischen Verhältnisse einer Provinz bestellt ist. Behandeln Sie Ihre Provinzen gut! Sie sind das Fundament Ihres Erfolgs. Sie können ein noch so begnadeter Feldherr sein – wer seine Heimatprovinz verlässt, kann seine Ambitionen auf den Königsthron begraben.

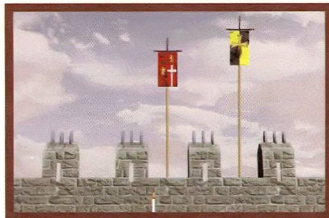


Die Gesamtkarte



Diese Karte enthält eine Nahaufnahme des Reiches und nimmt den größten Teil des Bildschirms ein – schließlich ist sie der zentrale Schauplatz des Geschehens. Die Gesamtkartenansicht zeigt immer die Provinz an, die gerade aktiv ist, folglich beziehen sich die Angaben im Steuerbereich am rechten Bildschirmrand ebenfalls immer nur auf die aktive Provinz, die Sie auf der Minikarte an der weißen Umrandung erkennen. Wer eine andere Provinz aktivieren möchte, der muss einfach mit dem Mauszeiger über die Karte scrollen.

Neben Bäumen, Flüssen, Bergen, Felder und Industrie erkennen Sie auch die Wagen der fahrenden Händler, die Transportwagen, mit denen Sie Ihre Güter von einer Provinz in die andere karren, sowie die Armeen der Spieler.



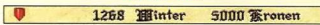
Lords of the Realm II

Die Übersichtskarte



Die Übersichtskarte ermöglicht Ihnen einen ungetrübten Blick über das gesamte Reichsgebiet. Klicken Sie auf die Lupe am rechten oberen Bildschirmrand, um sie aufzurufen. Hier können Sie überprüfen, mit wem Ihr Händler seine Geschäfte abschließt, ob und wenn ja, wo gerade Armeen zusammen gezogen werden, wer wo welche Burgen aus dem Boden stampft und wo sich die aufständischen Bauern herumkullern, die beim letzten Mal Ihre Provinz gebrandschatzt haben. Auch den Aufenthaltsort der zahlreichen Söldnertruppen sollten Sie stets im Auge behalten.

Die Menüleiste



Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Menüleiste mit den häufig bekannten Klappenmenüs „Datei“ (Neues Spiel, Laden, Speichern, Beenden), „Optionen“ (Erweitert, Sound, Grafik, Spieltempo, Scrolltempo) und „Hilfe“ (Hilfe zum Spiel, Tipps zu den Themen Getreideanbau, Burgenbau, Waffenproduktion und Spielzüge, Info). Rechts daneben finden Sie Angaben zum aktuellen Jahr, der Jahreszeit, dem Kontostand Ihrer Schatzkammer in Kronen und... Jede Menge Schilde. Jeder Schild symbolisiert einen Gegenspieler. Haben die Konkurrenten Ihre Spielzüge beendet, verschwinden die Schilde aus der Menüleiste. Sollte Ihr eigener Schild als letzter übrig geblieben sein, so heißt das nicht, dass Sie die Partie gewonnen haben, sondern nur, dass Sie wieder mal der Letzte sind und die Konkurrenten bereits ungeduldig auf der Tischkante herumtrollen.



Der König und das liebe Vieh - die Verwaltung der Provinzen

Lehrgang für angehende Potentaten

Das Wohlergehen Ihrer Provinzen ist die Voraussetzung für eine Karriere bei Hofe. Dabei werden Sie feststellen, dass die Lebensbedingungen in den einzelnen Herrschaftsgebieten durchaus unterschiedlich sein können. Sie müssen sich also immer wieder auf neue Gegebenheiten einstellen.

Der Bauer, das unbekannte Wesen - über Leistung, Laster und Leidenschaften der Landbevölkerung

Das Rückgrat Ihres Volkes sind die Bauern - wenn es denen gut geht, sind sie zu den erstaunlichsten Leistungen fähig. Sie lassen sich bei Bedarf problemlos zu Holzfällern, Industriearbeitern, Bogenschützen, ja sogar zu Rittern umschulen. Voraussetzung für das Glück Ihrer Bevölkerung ist neben einer ausreichenden Nahrungsmittelversorgung vor allem eine gerechte Arbeitsverteilung, d.h. eine Balance zwischen landwirtschaftlicher und industrieller Produktion. Zunächst sollten Sie für ein rasches Bevölkerungswachstum sorgen, denn Sie brauchen in kürzester Zeit Holzfäller, Minenarbeiter, Schmiede und Soldaten. Zu einem späteren Zeitpunkt müssen Sie dann anfangen, gegenzusteuern, schließlich wollen Sie ja auch verhindern, dass Ihnen die Haare vom Kopf gegessen werden.



Die Zufriedenheit der Bevölkerung hängt aber auch von anderen Faktoren ab, dem Steuersatz etwa, der Wehrpflicht oder Ereignissen wie Eroberungen oder Aufstände. Die Zufriedenheitsstufe kann zwischen 0 (extrem verärgert) und 100 Punkten (können Ihr Glück kaum fassen) schwanken. Ein Klick auf den Bereich neben dem roten Herzen liefert Ihnen einen umgehenden Bericht über die Stimmungslage. Ist die auf einem Tiefpunkt angelangt, sollten Sie etwas unternehmen - senken Sie ggf. die Steuern, ziehen Sie nicht zu viele Bauern zum Wehrdienst heran oder erhöhen Sie die Essensrationen (ein voller Bauch rebelliert nicht gern). Die unumstrittene Stimmungskanone aber ist eine Ladung Bier, die Sie problemlos bei jedem fahrenden Händler erstehen können. Natürlich ist die erhellende Wirkung nicht von Dauer (irgendwann werden die Jungs ja mal wieder nüchtern), aber die Geste verschafft Ihnen etwas Luft und kommt in der Bevölkerung immer gut an.

Eine zufriedene Bevölkerung wächst schneller als eine unzufriedene. Die Geburtenrate kann zwar schon mal unterschiedlich ausfallen (wenn den Bauern die Leidenschaft packt, lässt sich beim besten Willen nicht steuern), aber wenn es den Leuten gut geht, lassen sie sich rein fortpflanzungstechnisch gesehen nicht lumpen. Eine große Bevölkerungszahl führt zu höheren Steuereinnahmen sowie einer verstärkten industriellen Produktion und forciert darüber hinaus den Burgenbau. Die Zahl der Bevölkerung kann aber auch abnehmen: Neben den unvermeidlichen Todesfällen schlagen hier vor allem die Auswanderer und die zum Wehrdienst eingezogenen Soldaten zu Buche, die dann zur Armee, aber nicht mehr zur Bevölkerung zählen. Mit einem Klick auf die Bevölkerungsanzeige verschaffen Sie sich einen zuverlässigen Überblick über die Lage.



„Was Brot ich eß, des Lied ich sing“ - die Nahrungsmittel

Wie bereits erwähnt, gehört die Versorgung der Bevölkerung mit Nahrungsmitteln zu Ihren vornehmsten Aufgaben. Die Verteilung der Lebensmittel lässt sich mit der Rationsanzeige steuern. Wählen Sie



zwischen „Nichts“ (das werden sich die Herrschaften nicht lange gefallen lassen), „Viertelration“, „Halbe Ration“, „Normale Ration“, „Doppelte Ration“ und „Dreifache Ration“ (das grenzt an Völlerei). Ob der Endverbraucher auch in den Genuss einer erhöhten Ration kommt, ist allerdings fraglich: Wer nichts hat, kann auch nichts erhöhen. Vergleichen Sie die Werte unter „Erreicht“ mit denen aus „Angestrebte Ration“, um möglichen Vorratsengpässen auf die Schliche zu kommen.

Wer über mehrere Provinzen regiert, könnte u.U. gezwungen sein, Lebensmittel von einer Provinz in die andere zu transportieren, um beispielsweise einen Hungersnot zu begegnen. Hierzu genügt ein Klick auf die Schaltfläche „Nahrungsmittel schicken“ - danach können Sie einen Karren mit Vieh und Getreide beladen und auf den Weg in das Notstandsgebiet schicken.



Arbeit schändet nicht - die Arbeitsverteilung

Das Spiel unterscheidet zwischen landwirtschaftlichen Tätigkeiten wie Getreideanbau, Viehzucht oder Landgewinnung und der industriellen Produktion, also der Arbeit als Holzfäller, als Steinklopfer, als Bergmann in Erzminen, als Bauarbeiter im Burgenbau oder als Schmied in der Waffenproduktion. Dabei müssen längst nicht alle Ressourcen in Ihrer Provinz vorhanden sein. Durch Anklicken können die jeweiligen Industriezweige aktiviert bzw. deaktiviert werden. Ist beispielsweise der Steinbruch eingeschaltet, so erscheint unterhalb der Schiebeleiste ein entsprechendes Symbol. Die Zahl daneben gibt die Menge der Steine an, die in der nächsten Saison/Jahreszeit produziert werden wird.



Dem Gouverneur steht ein genial einfaches Instrument zur Verfügung, mit dem er die anfallenden Arbeiten nach Belieben auf die verschiedenen Produktionszweige verteilen kann: die Schiebeleiste. Befindet sich die Markierung genau in der Mitte, werden alle Arbeiter gleichmäßig auf die Betriebe verteilt. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wenn Sie der Industrie mehr Arbeitskräfte zuordnen wollen, und ziehen Sie ihn nach links, wenn Sie in der Landwirtschaft mehr Leute brauchen. Sind Betriebe zu 100% ausgelastet, können keine weiteren Arbeiter zugeordnet werden. Ob in den einzelnen Produktionszweigen Arbeitskräftemangel oder -überschuss herrscht, erkennen Sie an der farbigen Umrandung des jeweiligen Bereichs. Ein blauer Rand macht Sie darauf aufmerksam, dass die Arbeiter in diesem Bereich eine allzu ruhige Kugel schieben, ein roter Rand hingegen deutet auf einen Mangel hin. Sollte Ihren Arbeitern einmal langweilig werden, verschieben Sie den Regler so lange, bis der blaue Rand verschwindet. Tut er das nicht, sollten Sie die Zahl Ihrer Produktionsbetriebe erhöhen. Ein Bündnis für Arbeit war damals noch nicht nötig.

Lords of the Realm II

„Bleibe im Lande und nähre Dich redlich“ - über Landwirtschaft und Industrie

In Ihrem Herrschaftsgebiet sind sowohl Getreideanbau als auch Viehzucht möglich. Sie können sich aber entscheiden, ob Sie Ihr Getreide und Ihr Vieh zum alsbaldigen Verzehr freigeben oder zum Anbau bzw. zur Zucht einsetzen. Steigt die Bevölkerungszahl, müssen Sie Ihre landwirtschaftliche Produktion erhöhen. Sollte es einmal kurzfristig zu Engpässen kommen, können Sie beim fahrenden Händler jederzeit zukaufen. Das gilt nebenbei bemerkt auch für den Verkauf von Überschüssen. Der Mann zahlt gar nicht mal schlecht.

Klicken Sie ein Feld an, um dessen Nutzung festzulegen. Daraufhin öffnet sich eine Anzeige, wo Sie die gegenwärtige und alle sonstigen möglichen Nutzungsarten einsehen können. Klicken Sie auf einen der Buttons, um eine neue Nutzung festzulegen.



Zu Spielbeginn verfügen Sie zwar über Felder, aber nicht über Getreide. Das müssen Sie erst einmal beim Händler kaufen. Ob Sie das Getreide zum Anbau nutzen oder an Ihre Bauern verfüttern wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wir empfehlen Ihnen aber, gleich im ersten Winter mindestens ein Feld für den Anbau festzulegen und ein paar Säckchen auszusäen. Bis zu fünf Säcke lassen sich in einem Feld verbuddeln, aber nur, wenn Sie dem Anbau zuvor genügend Arbeitskräfte zur Verfügung gestellt haben.

Im Gegensatz zum Getreide sind Rinder zu Spielbeginn bereits vorhanden - sie grasen in aller Unschuld auf den Feldern. Ein Rind auf einem Feld bedeutet, dass dieses Feld für die Rinderzucht reserviert ist. Sie haben nun mehrere Möglichkeiten: Natürlich können Sie Ihr Vieh weiter züchten, um sich an den Milchprodukten zu laben. Sie können die Tiere aber auch zum Schlachten frei geben, sie in andere Provinzen exportieren oder meistbietend an einen Händler verscherneln.

My home is my castle - der Bau einer Burg



Ein Provinzgouverneur mit Ambitionen auf den Königsthron braucht eine Burg wie die Luft zum Atmen - nicht nur zum Schutz vor fremden Soldaten und einheimischen Aufführern, sondern auch zu repräsentativen Zwecken. Burgen schinden Eindruck - beim gemeinen Volk ebenso wie bei den edlen Herren.

Sie dürfen in jeder Provinz immer nur eine Burg bauen, die Prunk und Protzdicke aber bleibt ganz Ihnen überlassen. Bescheidene Naturen bevorzugen vielleicht die hölzernen-schlichte Palisadenburg, während der repräsentationsorientierte Bauherr sich wohl eher für die palastähnliche Ausführung entscheiden wird. Wie auch immer - Sie wählen einen von fünf verschiedenen Bauplänen, besorgen das nötige Material, bringen die Arbeiter und... viel Geduld mit. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Burg bauen“, wählen Sie die gewünschte Variante und los geht's.

Burgen bestehen im wesentlichen aus Holz und Stein. Wer die erforderlichen Mengen nicht selbst produzieren kann, der muss sie halt beim Händler zukaufen. Ein Blick auf den Bauplan genügt, und Sie wissen genau, welchen Materialbedarf Sie haben (versuchen Sie das in der heutigen Zeit!). Sie können mit den Arbeiten an Ihrer Burg



selbst dann beginnen, wenn Sie noch nicht alles beisammen haben - später eingehende Lieferungen wandern ohne Umschweife automatisch auf die Baustelle. Vielleicht schränken Sie während der Bauphase Ihre Waffenproduktion etwas ein, sonst müssen Sie das eintreffende Holz auch noch mit dem Schmied teilen. Noch ein Tipp: Fangen Sie lieber klein an und bauen Sie Ihr bescheidenes Heim erst nach und nach zur Trutzburg aus. Das schont den Geldbeutel.

Ihr Weg zum Erfolg - die Verwaltung mehrerer Provinzen

Angenommen, Sie feiern Ihre ersten Erfolge, haben vielleicht eine unabhängige Provinz oder womöglich schon das Gebiet eines Konkurrenten erobert - kurz, Sie zeigen Ihren Gegnern zum ersten Mal, wo der Frosch die Locken hat. Nun stehen Sie vor der Aufgabe, zwei oder gar mehrere Provinzen verwalten zu müssen.

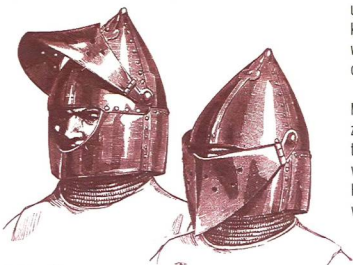
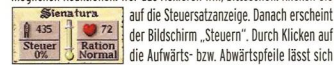
Mit der Übersichtskarte im oberen Steuerfeld können Sie blitzschnell zwischen den einzelnen Gebieten hin und herschalten. Alle eroberten Bereiche strahlen in den leuchtendsten Farben - Ihren Farben versteht sich. Ihre Provinzen teilen sich von nun an die Vorräte an Holz, Gold, Eisen und Waffen. Sobald eine Ware in einer Provinz produziert worden ist, steht sie auch in den anderen zur Verfü-

gung. Nur der Hunger ist unteilbar. Voraussetzung dafür aber ist, dass alle von Ihnen kontrollierten Gebiete aneinandergrenzen. Zerfällt Ihr Einflussgebiet in zwei Gebiete ohne gemeinsame Grenzen, verlieren Sie automatisch das kleinere. Diesen Umstand können Sie sich allerdings auch zunutze machen: Wenn es Ihnen gelingt, das Gebiet Ihres Gegners in zwei voneinander getrennte Gebiete zu teilen, versetzen Sie ihm einen Schlag, von dem er sich kaum erholen wird.

Money makes the world go round - die Wirtschaft



Um Ihre zahllosen Konkurrenten um den Königsthron zu besiegen, benötigen Sie große Armeen. Armeen kosten aber Geld. Sehr viel Geld sogar. Und Sie sind derjenige, der es in seinen Provinzen erwirtschaften muss. Haupteinnahmequellen sind neben den Erlösen aus der Überschussproduktion vor allem die Steuern. Natürlich ist es verführerisch, seinen Untertanen mehr oder minder schamlos in die Taschen zu greifen, aber Steuererhöhungen waren schon im Mittelalter ein pikantes Thema. Unzufriedenheit ist da noch die mildeste der möglichen Reaktionen. Wer das riskieren will, bitteschön: Klicken Sie auf die Steuersatzanzeige. Danach erscheint der Bildschirm „Steuern“. Durch Klicken auf die Aufwärts- bzw. Abwärtspeile lässt sich der Steuersatz heben oder senken. Neben dem Satz „Das Volk zahlt“ erscheint nun der Betrag, den Sie in der neuen Saison/Jahreszeit in der betreffenden (oder sollte man sagen „betroffenen“) Provinz zu erwarten haben.



Angriff ist die beste Verteidigung

Von der Mistgabel bis zur Ritterrüstung – die Armee und ihre Ausrüstung

Ohne schlagkräftige Armee können Sie Ihre Karrierepläne getrost in den Orkus kippen. Nach einer gewissen Schamfrist sollten Sie alsbald mit dem Aufbau einer eigenen Streitmacht beginnen.

Klicken Sie im Steuerfeld auf die Schaltfläche „Armee aufstellen“ und lassen Sie sich zunächst die Bestände der Waffenkammer zeigen. Dort finden Sie neben einer Auflistung aller verfügbaren Waffen einen Schieberegler, mit dem Sie die Zahl der Bauern festlegen können, die in Zukunft in der Armee dienen sollen.



Armeeangehörige, gleich ob Landsknecht oder Ritter, zählen nicht mehr zur Bevölkerung, stehen also dem normalen Arbeitsmarkt nicht mehr zur Verfügung. Haben Sie die Größe Ihrer künftigen Streitmacht festgelegt (50 Soldaten sind das Minimum) und bestätigen, klicken Sie auf „Weiter“, um die Waffengattungen zu bestimmen und die Soldaten zu bewaffnen.



Eine Armee kann aus einfachen Bauernsoldaten, Keulenträgern, Pikenieren, Bogenschützen, Armbrustschützen, Schwertkämpfern und Rittern bestehen. Für jede Waffengattung müssen entsprechende Waffen vorhanden sein – einzig der Bauernsoldat kommt mit einer Mistgabel aus, die er wahrscheinlich vom elterlichen Hof geklaut hat. Klicken Sie auf die Waffensymbole in der Waffenkammer – daraufhin erscheint ein Fenster mit allen Angaben, die der Strategie braucht: Die Gesamtzahl der zur Verfügung stehenden Soldaten sowie die Zahl der Soldaten, die Sie in dieser Waffengattung maximal ausrüsten können. Anhand der Pfeile treffen Sie Ihre Entscheidungen – die eingestellte Zahl erscheint daraufhin am unteren Rand der Waffenkammer.



Sind Sie mit der Zusammenstellung zufrieden, genügt ein Klick auf den „Erstellen“-Button, um die getroffenen Entscheidungen auch in die Tat umzusetzen. Wer kurzfristig umdisponieren möchte, kann dies mit einem Klick auf die Option „Ändern“ tun. Und wenn Sie der Meinung sind, eine Armee sei im Moment doch zu teuer und Sorge für Unruhe unter Ihren Schäfchen, dann klicken Sie auf „Abbrechen“, um dem ganzen Spuk ein Ende zu bereiten (ein Klick mit der rechten Maustaste tut's auch).

Soldaten wollen bezahlt sein. Wer seinen Offizieren und Landsknechten den Sold verweigert, der muss damit rechnen, dass ihm die Leute von der Fahne gehen – mitsamt den teuren Waffen, versteht sich. Wer wissen will, was er an Sold zu berappen hat, der kann sich in der Schatzkammer über die Kosten informieren.

Die Rekrutierung von Soldaten stößt den betroffenen Bauern immer sauer auf – die Zufriedenheit sinkt entsprechend. Sollte die Stimmung Ihrer Untertanen aus anderen Gründen bereits ziemlich gereizt sein, können Sie auch auf Söldner zurückgreifen, die zuweilen ihre Dienste anbieten. Sie sind gut ausgebildet und führen ihre eigenen Waffen bei sich. Der Nachteil: Die Herren können ganz schön teuer werden. Überprüfen Sie also immer vorher Ihre Finanzen, bevor Sie diese Mietlinge anheuern. Haben Sie genügend Kroten in der Tasche, klicken Sie einfach auf „Ja“, wenn Sie gefragt werden, ob Sie die Dienste der Söldner in Anspruch nehmen möchten. Der Zahlungsverkehr zwischen beiden Parteien verläuft bargeldlos: Mit jeder Saison/Jahreszeit wird der Sold automatisch von der Schatzkammer abgebucht.

Wer wissen will, wie es um seine Armeen steht, der sollte sie mit der rechten Maustaste anklicken. Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit allen nötigen Informationen. Dieser Trick funktioniert auch bei einer feindlichen Streitmacht, allerdings sind die Auskünfte eher nichtsagend.

Der gewiefte Strategie muss die Stärken und Schwächen seiner Armee genau kennen. Deshalb wollen wir Ihnen an dieser Stelle die Waffengattungen einmal näher vorstellen.

Bauernsoldaten Bauernsoldaten sind die Underdogs der Armee. Billig, schlecht ausgerüstet (mit besagter Mistgabel) und völlig desillusioniert, was ihre Aufgabe im Kampf betrifft: Sie spielen die Rolle des Kanonenfutters.

Keulenträger Die Keule, ein mit Stahlspitzen bewehrtes Kriegsgesäß, kann unter den Verteidigern einer Burg schon mal Angst und Schrecken verbreiten. Die Keulenträger eignen sich besonders gut, um Bogen- und Armbrustschützen Beine zu machen. Sie sind effiziente Angreifer, reagieren aber bei Attacken aus der Ferne schon mal empfindlich.

Pikeniere Pikenieren sind unhandlich, ihre Träger kommen daher im Kampf nur langsam voran. Sie eignen sich am besten zum Schutz der eigenen Bogen- und Armbrustschützen.

Bogenschützen Bogenschützen greifen ihre Gegner aus der Entfernung an – Nahkämpfe mögen sie nicht besonders. Ihre spitzen Pfeile eignen sich hervorragend, um Rüstung tragende Einheiten zu bekämpfen. Daraus folgt zwingend, dass sie auch im Kampf gegen gering gepanzerte Bauern, Keulenträger und andere Bogenschützen sehr erfolgreich sind.

Armbrustschützen Die leichte Rüstung schützt die Armbrustschützen besser vor Angriffen aus der Entfernung. Ihre Wirkung gegen Rüstung tragende Einheiten ist durchschlagend, allerdings brauchen die Herren immer etwas Zeit zum Nachladen. Dafür eignen sie sich hervorragend im Kampf gegen Belagerungswaffen aller Art.

Schwertkämpfer Aufgrund ihrer widerstandsfähigen Rüstung und Bewaffnung eignen sich Schwertkämpfer für Angriff und Verteidigung gleichermaßen, vorausgesetzt, die Distanz ist nicht allzu groß. Angriffen von Bogenschützen sehen sie gelassen entgegen.

Ritter Die Nahkampffähigkeiten der Ritter sind in der Armee unerreicht. Auch bei Angriffen von Bogenschützen müssen sie sich weit weniger Sorgen machen, als die meisten anderen in der Truppe. Die einzige Waffengattung, die den Rittern gefährlich werden kann, sind Armbrustschützen.

Die Armee als williges Werkzeug

Um Ihre Jungs in Marsch zu setzen, klicken Sie einfach auf den „Bewegen“-Button im Steuerfeld oder mit der linken Maustaste auf die Armee in der Gesamtkarte. Wenn Sie nun den Mauszeiger in die gewünschte Richtung bewegen, wird der Weg, den die Armee nehmen soll, eingezeichnet. Klicken Sie ein Ziel an, um Ihrer Truppe den Marschbefehl zu geben. Neben dem Weg erkennen Sie auch die Zahl der Bewegungspunkte, die für den Marsch nötig sind. Wer seine Armee über reguläre Straßen marschieren lässt, kommt schneller ans Ziel als derjenige, der seine Jungs quer durch die Botanik stiefeln lässt. Diese Feldweibemaligkeit kostet Zeit.

Zuweilen kann es notwendig werden, zwei kleinere Armeen zu einer schlagkräftigen Armee zusammenzuschweißen. Bewegen Sie eine Armee über die andere, um Ihre **Streitkräfte zu vereinen**. Wenn Sie z.B. der Meinung sind, Ihrer Truppe ermangele es an Bogenschützen, heben Sie einfach eine neue Armee mit 50 Bogenschützen aus und kombinieren Sie diese mit der bereits bestehenden Armee. Haben Sie aber Söldner in Ihren Reihen, funktioniert der Trick nicht. Die sind derart miteinander verfeindet, dass sie sich nicht zusammen legen lassen. Die **Teilung einer Armee** ist ebenfalls unkompliziert – klicken Sie die betreffende Armee mit der rechten Maustaste an und öffnen

Lords of the Realm II



Sie den Armee-Informationsbildschirm. Dort finden Sie die Schaltfläche „Armee teilen“ sowie die überaus hilfreichen Pfeiltasten, mit denen Sie jedem Truppenteil die gewünschte Waffengattung zuweisen können.

Wer in dem Glauben lebt, auf eine Armee verzichten zu können, kann seine Truppe auch auflösen. Auf dem Armee-Informationsbildschirm finden Sie den Button „Armee auflösen“. Nach einer kurzen Bestätigung geben alle Kämpfer brav die Waffen ab, kehren in ihre Heimat zurück und machen sich daran, als ordentlicher Teil der Bevölkerung die Krume zu beackern.

Das tägliche Brot eines Landsknechts - Fressen, Plündern und Erobern

In der Regel müssen Sie sich um die Versorgung der Truppe keinen Kopf machen, weil die Nahrungsversorgung standardmäßig ausgeschaltet ist. Nur wer sich partout um alles selbst kümmern will, kann diese Einstellung im Menü unter **Optionen/Erweitert** ändern. Was Sie dann alles tun müssen, erfahren Sie im Online-Handbuch unter dem Stichwort „Erweiterte Spieloptionen“.

Was ein vorausschauender Regent werden will, der sollte seinen Truppen den Befehl zum **Plündern** geben, sobald er in die Nähe von Feldern oder Industriestandorten seines Gegners kommt (lassen Sie Ihre Jungs einfach über die zu verheerenden Standorte ein wenig spazieren gehen). Das mögen zarte Naturen als unfein empfinden, aber eine zünftige Plünderung kann den Konkurrenten u.U. in den Ruin treiben.

Eine Provinz zu erobern, wird da schon schwieriger. Hierfür muss entweder die gegnerische Provinzhauptstadt (bei neutralen Gebieten) oder die Burg (eines adligen Konkurrenten) eingenommen werden. Burgen eines Adligen sind ausgesprochen schwer zu nehmen - hier hilft nur eine **Belagerung**. Während Ihre Streitmacht einen Ring um die feindliche Burg zieht, beginnen Sie mit dem Bau schweren Geräts wie Katapulten oder Rammböcken. Sind die Belagerungswaffen fertiggestellt, beginnt die Schlacht. Haben Sie dagegen ein Auge auf eine neutrale Provinz mit Burg geworfen, genügt die Eroberung der Hauptstadt. Der Grund: Die Bevölkerung hat ihren Potentaten längst hinausgeworfen, die Burg steht leer.

Wenn's um die Wurst geht - die Schlacht

Greift eine Armee die andere an oder begegnen sich zwei feindliche Armeen dummerweise auf der Straße, wird das fällige Gemetzel an Ort und Stelle ausgetragen. Das gilt auch für den Fall, dass Sie Ihre Armee auf die Hauptstadt einer neutralen Provinz ansetzen. Bevor es endgültig zur Sache geht, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Armee persönlich zum Triumph führen möchten oder das lieber dem Computer überlassen wollen. Wir gehen im Folgenden selbstverständlich davon aus, dass Sie das Kommando übernehmen (den nach oben zeigenden Fehdehandschuh anklicken).



Jeder Soldat symbolisiert eine Einheit, die Sie durch einfaches Anklicken auswählen können. Ziehen Sie per Mauslink einen Rahmen um mehrere Einheiten, um diese in einer Gruppe zusammenzufassen und auszuwählen. Wollen Sie die Auswahl einer Einheit wieder rückgängig machen, genügt ein Klick auf das Symbol dieser Einheit im Steuerfeld. Wer die Auswahl einer Gruppe zurücknehmen will, der klickt mit der rechten Maustaste einfach auf einen leeren Punkt auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie ausgewählte Einheiten bewegen möchten, klicken Sie einfach auf den gewünschten Ort in der Haupt- bzw. Übersichtskarte. Um einen **Angriffsbefehl** zu geben, halten Sie den Mauszeiger solange über eine feindliche Einheit, bis dieser seine Form verändert. Im unteren Bereich des Steuerfelds, neben den Schildern der streitenden Parteien, wird die **Gesamtgröße der jeweiligen Armee** angezeigt. Ihre Einheiten kämpfen im übrigen bis zum Umfallen, d.h. bis zur eigenen Vernichtung oder der des Gegners, es sei denn, Sie erteilen den Befehl zum Rückzug. Die letzte Zeile des Steuerfelds (rechts unten) enthält vier Schaltflächen, mit denen Sie Ihre Armee ebenfalls steuern können.



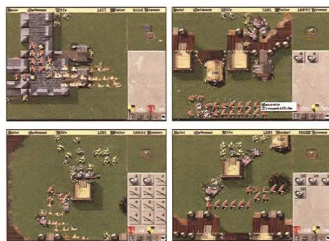
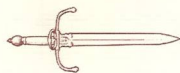
- Unterbrechen** Startet bzw. unterbricht eine Schlacht.
- Rückzug** Nur für den Fall, dass der Gegner für Sie eine Nummer zu groß ist. Schont die eigenen Ressourcen.
- Zugbrücke herablassen** Das macht nur Sinn, wenn Sie gerade Ihre eigene Burg verteidigen und einen Ausfall planen.
- Automatisch berechnen** Das Icon für den passionierten Sesselpumper. Wenn Sie partout kein Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln und den Ausgang des Gefechts lieber vom PC berechnen lassen möchten, bitte sehr...

Noch ein abschließender Hinweis für Spieler mit diktatorischen Neigungen: Sollte die Zufriedenheit der Bevölkerung eines Tages auf einen Wert unter **25** absinken und dort über vier Jahreszeiten (vulgo ein Jahr) verharren, greifen die Bauern zur Mistgabel, zetteln eine Revolution an und werfen Sie achtkantig raus. Randalierende Bauern erscheinen auf der Karte als kleine brennende **Fackeln**. Sollte in der Nachbarprovinz eine Revolution ausgebrochen sein, und mehrere dieser kleinen Fackeln in Ihr Territorium eingedrungen sein, heizen Sie diesen Leute die Arme auf den Hals. Aufrührer senken die Stimmung in jedem Landstrich, auch wenn sie persönlich mit dem Aufstand gar nichts zu tun haben.



Belagerungen für Anfänger

Die Schlacht nach einer Belagerung unterscheidet sich durch nichts von einem der gewöhnlichen Gefechte, die Sie in diesem Spiel gleich im Dutzend zu bestehen haben – mit Ausnahme der Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme, die Ihnen ausschließlich bei einer Belagerung zur Verfügung stehen. Wenn Sie nach einer Belagerung als triumphaler Sieger dastehen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie metzeln alles nieder, was die Burg verteidigt, oder Sie dringen in die Burg vor und erobern die Flagge, die über deren Zinnen weht. Dabei reicht es völlig, wenn einer Ihrer Männer die Fahne erreicht.



Doch zunächst müssen Sie die feindliche Burg erst einmal erreichen. Wählen Sie daher eine Armee aus und platzieren Sie den Mauszeiger direkt über der Burg Ihrer Träume. Beginnt der Bewegungsanzeiger gäulen zu schimmern, klicken Sie auf die Burg und setzen Sie Ihre Armee in Marsch.

An Ort und Stelle angekommen gilt es, erste vorbereitende Maßnahmen zu treffen, also z.B. die Art und die Anzahl der Belagerungswaffen festzulegen, die Sie bauen möchten. Innerhalb des **Vorbereitungsfensters** lässt sich das anhand der Pfeiltasten problemlos



regeln. Zudem lässt sich hier überprüfen, wie lange die Produktion der gewünschten Waffen (und damit die Vorbereitung) dauern wird. Je größer die Armee, desto schneller werden die Waffen und Türme produziert. Alle Rammböcke in Position? Die Katapulte gespannt? Die Kugeln mit heißem Pech beschmiert? Die Klettertürme präpariert? Dann genügt schon Ihr Einverständnis, das Kommando zu übernehmen und es erscheint der Belagerungsbildschirm mit einer Großansicht der Burg.



Wie man eine Burg einnimmt oder sie verteidigt

Eine Burg einnehmen

Als Angreifer haben Sie, wie bereits erwähnt, zwei Möglichkeiten, die Schlacht für sich zu entscheiden: Wer sich fürs Hinmetzeln entscheidet, der sollte außerhalb der Burg Bogenschützen postieren, die auf alles feuern, was da krecht und flucht. Nachdem Rammböcke und Katapulte ihren Job erledigt haben, wäre es zudem von Vorteil, ein paar Nahkämpfer ins Innere der Festung zu beordern. Die zweite Möglichkeit ist weit weniger personalintensiv: Die Eroberung der Flagge. Zu diesem Zweck muss ein Kommando in die Burg eindringen. Das kann entweder mit Hilfe eines Belagerungsturms geschehen, an dem sich Ihre Leute hochangelen, um die Burgmauern zu überwinden, oder durch ein Loch, das eines der Katapulte vorher in den Stein gehauen hat. Sie können auch einem der Tore mit einem Rammbock zu Leibe rücken oder Ihren Soldaten den Befehl erteilen, das Tor zu zerstören – vorausgesetzt, bei dem Tor handelt es sich nicht um eine Zugbrücke. Die empfindlichen Punkte einer Burg sind, so paradox es klingen mag, ihre Mauern. Die kann man einreißen, erklettern oder zertrümmern. Lassen Sie die Türme in Ruhe – gegen die ist kein Kraut gewachsen.

Eine Burg verteidigen

Glauben Sie bloß nicht, dass Sie die Einzige sind, der es auf fremder Leuts, Festung abgesehen hat – auch Ihre eigene Burg ist womöglich längst ins Visier Ihrer Konkurrenten geraten. Und während Sie noch fleißig an Ihren Angriffsstrategien feilen, ist der Feind längst im Lande und hat es sich vor Ihrem Burggraben gemütlich gemacht. Dann gibt es nur eins: Die Burg halten, komme was da wolle.

Erste Gegenmaßnahme: Postieren Sie eine große Garnison Bogen- und Armbrustschützen auf der Burg – die können die Zahl derjenigen, die Ihnen gefährlich auf die Pelle rücken, ziemlich kurz halten. Zweite Maßnahme: Bewachen Sie die Fahne gut! Wenn nur ein einziger Gegner die Flagge mit seinen Pratzen zu fassen bekommt, sind Sie die letzte Zeit Burgherr gewesen! Dritte Maßnahme: Schaffen Sie kochendes Öl herbei! Jede Burg besitzt mindestens ein Fässchen davon in seiner Asservatenkammer. Das Öl lässt sich genau so bewegen wie eine kämpfende Einheit und hinterlässt bei allen Angreifern, die damit in Berührung kommen, hässliche Flecken. Eine weitere Möglichkeit: Lassen Sie kurzfristig eine Zugbrücke herunter und setzen Sie ein paar Nahkämpfer ab. Die sollen sich dann um die Belagerungswaffen kümmern und diese auf ein handliches Format zerkleinern.

Na, alles heil überstanden? Die Flagge des Feindes in den Händen? Die eigene Burg repariert? Dann kehren Sie mal zur Hauptansicht zurück und genießen Sie den prächtigen Ausblick! Von nun an wehen Ihre Farben über der Burg... ach, was reden wir, über der gesamten Provinz!

Die hohe Schule der Diplomatie

Warum denn immer mit dem Kopf durch die Wand? Versuchen Sie es doch mal zur Abwechslung mit diplomatischem Geschick.

Die Instrumente stehen Ihnen jedenfalls allesamt zur Verfügung.

Ein König muss Führungskraft demonstrieren, und das nicht nur auf dem Schlachtfeld, sondern auch auf dem Parkett der Politik. Ziehen Sie ruhig alle diplomatischen Register – schließen Sie Bündnisse, kündigen Sie Allianzen auf, lügen und betrügen Sie nach Herzenslust! Wer seinen Konkurrenten immer nur mit der Pomme eins überziehen will, wird eines Tages den Kürzeren ziehen.

Die Botschaft - Grundausrüstung jedes Diplomaten

Noch heute zählt der Austausch von Noten oder Botschaften zu den Hauptinstrumenten der diplomatischen Tätigkeit. Im Mittelalter war die Botschaft häufig die einzige Möglichkeit, mit Konkurrenten oder Verbündeten in Verbindung zu treten und der Meinungsaustausch konnte sich über Wochen und Monate hinziehen. Da haben Sie es als diplomatischer Novize schon einfacher. Klicken Sie auf das **Diplomatie-Icon** im Steuerfeld, um sich den **Diplomatiebildschirm** anzeigen zu lassen.



Bei jedem einzelnen Spielzug können Sie Ihren Mitspielern bzw. Konkurrenten Nachrichten zukommen lassen. Klicken Sie auf das **Bild** des Empfängers und entscheiden Sie sich nun für eine von vier möglichen Botschaftsoptionen. Daraufhin erscheint eine Standardbotschaft der gewünschten Art. Wer es etwas knalliger mag, kann selbstverständlich auch seinen eigenen Text eingeben. Mit einem Klick auf den Handschuh mit dem nach oben gerichteten Daumen wird die Botschaft auf den Weg gebracht. Die Antwort lässt in aller Regel nicht lange auf sich warten. In einer Mehrspielerunde erhalten die menschlichen Mitspieler diese Noten sofort.

Vier verschiedene Möglichkeiten stehen zur Auswahl. Sie können es zunächst ja mal auf die plumpe Tour probieren und Ihrem Gegenüber ein nettes **Geldgeschenk** machen. Derlei wird immer wieder gern gesehen und hebt Ihr Ansehen beim Empfänger. Subtile Naturen werden vielleicht den Austausch von **Komplimenten** oder gepflegten **Beleidigungen** vorziehen. Komplimente sind immer dann angebracht, wenn Sie es mit einem besonders mächtigen, gefährlichen oder nützlichen Gegenspieler zu tun haben. Tragen Sie aber nicht zu dick auf: Ihre Konkurrenten sind ja nicht blöde. Die sind imstande und erkennen die Absichten, die hinter Ihrer überbordenden Schleimerei stecken. Da ist eine gezielte Beleidigung schon eindeutiger – wer seinen Gegner verbal vor den Kopf stößt, zeigt ihm, dass er ihn für entbehrlich hält. Es braucht nicht viel Fantasie, um sich die entsprechenden Reaktionen auf besonders deftige Verbalinjuren auszumalen.

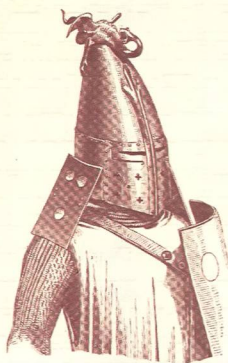
Schauen Sie sich zu diesem Zweck mal die farbige Leiste an, die sich neben dem Bild des Beleidigten befindet. **Grün** ist das Symbol für freundliche Beziehungen, ein kräftiges **Blau** lässt auf völlige Gleichgültigkeit schließen und ein alarmierendes **Rot** ist das Symbol für abgrundtiefen Hass. Wer seine Gegenspieler lange genug verärgert, schafft sich Feinde fürs Leben. Gewisse Dinge vergisst man eben nicht. Den einmal vollzogenen Bruch zu kitten, ist unmöglich.

Je höher die Meinung, die ein Konkurrent von Ihnen hat, desto unwahrscheinlicher wird ein Angriff von ihm. Wenn Sie gerade an anderer Stelle ein Scharmützel angezettelt haben, sollten Sie versuchen, sich über diplomatische Kanäle den Rücken freizuhalten. Ein **Bündnis** käme Ihnen da gerade recht:

Klicken Sie also auf das Bild eines Mitspielers und schlagen Sie ihm über die Option „**Ein Bündnis anbieten**“ eine Allianz vor. Der Angesprochene kann dieses Ansinnen annehmen oder ablehnen – Sie selbst übrigens auch. Denken Sie aber daran: Es kann nur einen geben! Auch der treueste Bündnispartner will schließlich selbst König werden. Scheuen Sie sich nicht, eine **Allianz aufzukündigen**, wenn sie Ihren Interessen widerspricht. Hüten Sie sich aber davor, einen Verbündeten anzugreifen, ohne ihm zuvor die Allianz gekündigt zu haben! Treueverrat schadet Ihrem Ruf bei den anderen Beteiligten – die werden sich hüten, mit derart unsicheren Kantonisten fürderhin Bündnisse einzugehen. Wer die politische Kleiderordnung einhält – erst kündigen, dann ausplündern – dem nehmen die anderen (fast) nichts übel. Bis es jedoch soweit ist, können Sie aus Ihren Bündnissen noch kräftig Honig saugen – indem Sie Ihren Freund bitten, für Sie eine andere **Provinz anzugreifen**, zum Beispiel. Wenn der so dämlich ist und das tatsächlich macht, kann es Ihnen ja nur recht sein.



Auf der Erfolgsspur



Wie Sie Ihrer Karriere Beine machen - Tipps zu Strategie und Taktik

Unser täglich Brot gib uns heute...

Wer seine Untertanen ausschließlich mit Milchprodukten ernährt, steht irgendwann vor dem Problem, dass die Bevölkerung schneller wächst als die Nahrungsmittelproduktion (Käse scheint sich auf den Hormonhaushalt auszuwirken) und nahezu alle Bewohner in der Viehzucht eingesetzt werden müssen. Daher der Tipp, das Wachstum Ihrer Rinderherden auf etwa **5 Rinder pro Saison** zu begrenzen. Damit setzen Sie einen Teil Ihrer Arbeitskräfte für die Industrie frei (zu dem Problem der Überbevölkerung kommen wir gleich).

Wer statt dessen ausschließlich auf Getreide setzt, liefert sich den Unwägbarkeiten des Lebens aus (Wetter, Plünderungen, etc.). Bewirtschaften Sie immer ein Feld mehr, als Sie tatsächlich abernten wollen. Damit entgehen Sie der Gefahr, bei Missernten die Rationen kürzen zu müssen. Die sicherste Methode, die Ernährung der Untertanen sicherzustellen, ist eine **Kombination aus Getreideanbau und Rinderzucht**. Verwenden Sie Ihr Vieh getrost auch als Fleischlieferanten. Die Größe der Herden muss dabei auf einem Niveau gehalten werden, auf dem es keine Platzprobleme gibt. Stellen Sie den Schieberegler für die Rationen so ein, dass die Bevölkerung so viele Rinder verzehrt wie Kälber geboren werden. So bleibt die Herdengröße konstant und Ihre Leute haben jeden Tag Fleisch auf dem Tisch (BSE war damals ja noch unbekannt). Überlassen Sie geplünderte oder zerstörte Felder nie sich selbst, sondern machen Sie sie wieder urbar. Von der ausreichenden Nahrungsmittelproduktion hängt Ihre Karriere ab!

Wie Sie Überbevölkerung und Unzufriedenheit bekämpfen

Eine leichte, eher unbedeutende Nahrungsmittelknappheit kann man noch ohne einschneidende Maßnahmen in den Griff bekommen, wer aber über längere Zeit Hunger schiebt, wird krank und unzufrieden. Wer seine Leute nicht mehr ernähren kann, dem bleibt nur noch der Weg der **aktiven Geburtenkontrolle**!

Sie haben ganz richtig gelesen. Nun gab es damals weder Pille noch Latex, in „Lords of the Realm II“ verhütet der weise Herrscher mit Hilfe des **Steuersatzes** - eine zuverlässige und noch dazu theologisch völlig unbedenkliche Methode. Wer zuviel Steuern zahlen muss, wird unzufrieden, sucht sich ein anderes Plätzchen und hört auf, Ihnen die Haare vom Kopf zu fressen. Die Aufstellung einer Armee ist eine weitere denkbare Variante. Zur Not müssen Sie eben Ihre eigenen Dörfer verwüsten - das ist allemal besser, als die Rationen zu kürzen.

Aber übertreiben Sie es nicht! Unzufriedenheit mag für kurze Zeit politisch erwünscht sein, auf lange Sicht schaden Sie sich damit selbst. Zufriedenheit ist der Schlüssel zum Erfolg. Achten Sie auf die Gesundheit Ihrer Untertanen, sorgen Sie für niedrige Steuersätze (Ausnahmen bestätigen die Regel) und ziehen Sie nicht zu viele Soldaten zum Wehrdienst ein. Mehrere kleine Armeen sorgen nicht für soviel Unmut wie eine große.

Wer bereits mehrere Provinzen unter seinen Fittichen hat, der sollte sich nach Möglichkeit in jedem Gebiet auf ein Produkt spezialisieren. Das reduziert den Verwaltungsaufwand ungemein - Güter, deren Produktion dann durch den Rost fällt, können ggf. beim Händler eingekauft werden. Heute würde man so etwas als „Pflege des Wirtschaftsstandorts“ bezeichnen.

Den Gegner zermürben - taktische Mätzchen und ihre Auswirkungen auf den Gegner

Wir hatten bereits erwähnt, dass ein Baron nur über ein zusammenhängendes Gebiet herrschen kann. Wenn es Ihnen gelingt, eine **Region in der Mitte** des feindlichen Reiches zu erobern, zerfällt jenes Gebiet in zwei Teile und das kleinere von diesen beiden wird neutral. Ihr Gegner wird Mühe haben, sich von diesem Schicksalsschlag zu erholen - Sie allerdings auch.

Wenn Ihnen ein Gegner haushoch überlegen ist, wäre es blanker Unsinn, eine offene Feldschlacht anzuzetteln. Teilen Sie Ihre Armee in **kleinere Einheiten** (ca. 10 müssten reichen), dringen Sie in die feindliche Provinz vor und **plündern** Sie die Felder. Die Wirtschaft des Gegners wird empfindlich geschwächt, Bauernaufstände erschüttern sein Land und durch die hohe Zahl mobiler Einheiten kann er fast nichts gegen die Verheerungen unternehmen. Kurze Zeit später fällt Ihnen die Provinz in den Schoß wie eine reife Frucht.

Wer die Option „**Nahrungssuche Armee**“ aktiviert hat, dem steht ein weiteres strategisches Manöver zur Verfügung - er kann seinem Gegner die **Vorräte wegfressen**! Stellen Sie möglichst große Armeen auf und verwüsten Sie die feindlichen Provinzen, ohne sich in eine Schlacht hineinziehen zu lassen. Wer hingegen seine Armee auf eigenem Territorium belässt, sollte sie zur Garnison einer Burg machen. Dann werden die Landsknechte aus den Beständen der Burg verpflegt und können die Rationen der normalen Bevölkerung nicht belasten.

Behindern Sie Invasoren, wo Sie nur können. Stellen Sie mehrere kleine Armeen auf und **blockieren** Sie die Straßen mit Nahkampfeinheiten, während sich die Bogenschützen im Hintergrund aufhalten. Sollte der Gegner auf die gleiche Idee gekommen sein, stellen Sie ein paar Bauern vor die Bogenschützen. Als Pfeilfang, sozusagen. **Überraschen** Sie Ihren Gegner, indem Sie Ihre Armeen abseits der Straßen über **Bergpässe** und **Waldwege** marschieren lassen. Wenn sich ein Nahkampf nicht mehr vermeiden lässt, greifen Sie ein einzelnes Objekt immer mit mehreren Nahkampfeinheiten an. Ist der Gegner erst mal **umringt**, hat er kaum noch eine Chance. **Isolieren** Sie die Türme einer Burg, indem Sie die Mauern auf beiden Seiten zerstören. Das bringt den Gegner dazu, den Turm aufzugeben.

So, das muss Ihnen reichen. Den Thron werden Sie ja wohl noch alleine besteigen können!



You never walk alone

Der Schlager aus den Sechziger Jahren wurde in englischen Fußballarenen zum Schlachtruf der Massen. Und was für den Fußball gilt, gilt für Sierra-Spiele erst recht: „Du bist nie allein“ – beim Online-Spiel schon gar nicht.



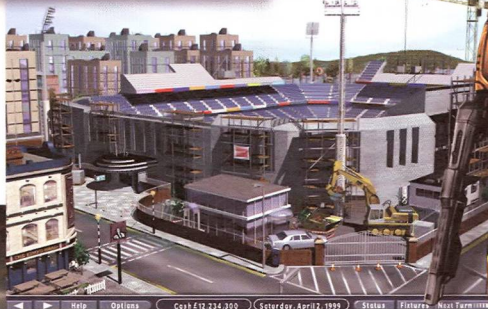
Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen des Internets – und das nicht nur, weil wir Ihnen mit Larry's Casino zum ersten Mal ein Online-Spiel vorstellen. Nehmen wir als Beispiel doch mal Star-siege: TRIBES 2. Der Nachfolger, der zum Online-Spiel des Jahres 1998 gewählten Kampfsimulation, wird von vielen Fans bereits ungeduldig erwartet. Ende des Sommers soll es so weit sein. HERC-Freunde können schon mal das Modem warmlaufen lassen! Auch die deutsche Version von „Half-Life“, Oscar prämierter „Kollege“ des gleichen Jahres, hat mittlerweile sein wohl einziges Manko beseitigt: „Opposing Force“ beschert dem preisgekrönten Werk endlich einen adäquaten Mehrspielermodus. Was die Sonderedition Half-Life Generation sonst noch zu bieten hat, erfahren Sie auf Seite 22.

Oder nehmen Sie Ground Control. Hier ist ein junges Entwicklerteam angetreten, um dem Echtzeit-Strategiegenre die Patina abzuklopfen. Ein atemberaubend schnelles Spiel, wie geschaffen für kurze und knackige Internetgefechte.

„You never walk alone“ – das gilt auch und gerade für Rollenspiele, wo sich die Helden die oft weitläufigen Welten zu Fuß erobern müssen. In Arcanum können Sie Ihr Alter Ego gemeinsam mit Gleichgesinnten via Internet auf die abenteuerliche Reise schicken – quer durch die wohl ungewöhnlichste Welt, die je für ein Rollenspiel entworfen wurde.

Wer nun krampfhaft nach dem Provider sucht, der all diese Leckerbissen als Online-Spiel anbietet, der darf sich gleich wieder entspannen. Wozu gibt es denn WON.NET, das kostenlose Spielnetzwerk von HAVAS Interactive? Mehr über diesen Service auf den Seiten 24 und 25.

Ach ja, und Fußball gibt's natürlich auch: In Kürze erscheint der DSF Fußballmanager 2000 – in völlig neuem 3D-Gewand, Übertragungen wie im Fernsehen, Spielkommentaren und... cleveren Internetoptionen. Wie gesagt: „You never walk alone“.



Der Fußballmanager für das neue Jahrtausend

Um was sich erfolgreiche Manager heutzutage alles kümmern müssen.

Über den undankbaren Job des Fußballmanagers haben wir uns an dieser Stelle ja bereits mehrfach ausgelassen. Kaum einer der Verantwortlichen steht so in der Kritik, wenn die Formkurve der Mannschaft wieder mal nach unten kippt (vom Trainer selbstverständlich mal abgesehen) und kaum einer wird so schnell übergangen, wenn es darum geht, die Väter des Erfolgs dingfest zu machen. Erfolgreiche Manager sind daher ausgesprochen selten – der Uli Hoeneß wäre da natürlich zu nennen (ob man nun ein Fan des FC Bayern ist oder nicht) und vielleicht noch der Willi Lemke (auch wenn der neuerdings in der Bremer Bürgerschaft auf Angriff spielt). Hinter diesen beiden lichten sich die Reihen merklich. Doch jetzt haben Sie die Gelegenheit, Ihrerseits in diesen elitären Klub aufgenommen zu werden – mit dem neuen „DSF Fußballmanager 2000“ von Sierra!

Sierra hat seinen Fußballmanager kräftig aufgemöbelt und überarbeitet. Es sind alle Transfers berücksichtigt, die es in der jüngsten Vergangenheit gegeben hat, präzise Statistiken über Spieler und Vereine in noch mehr Ligen vermitteln Ihnen eine umfassende Marktübersicht und eine brandneue 3D-Engine sorgt dafür, dass Sie die Spiele, die unter Ihrer Verantwortung ausgetragen werden, auch verfolgen können – aus allen nur denkbaren Blickwinkeln. Schluss mit den endlosen Zahlen- und Ergebnislisten: Der „DSF Fußballmanager 2000“ bietet endlich komplette Fußballspiele wie im Fernsehen.

Dabei interpretiert der „DSF Fußballmanager 2000“ die Rolle des Managers etwas anders, als die deutschen Fans das gewohnt sind. Wenn Uli Hoeneß auf die Idee käme, mitten im Spiel taktische Anweisungen zu geben, würde Otmär Hitzfeld wohl noch zerknitterter aus der Designerwäsche schauen. In England dagegen verfügt der Manager über weitaus mehr Verantwortung: Neben den klassischen Aufgaben der Spielersuche und Spielerverpflichtung, kümmert er sich um alle

Aspekte des Trainings, also um Fitness, Laktatwerte oder taktische Schulung. Doch er muss nicht nur Fußballexperte sein, sondern viel von Betriebswirtschaft verstehen: Die Gestaltung der Eintrittspreise gehört ebenso zu seinem Metier, wie etwa ein Stadionumbau, Sponsorensuche oder Vertragsverhandlungen. Und sollten die Umsatzzahlen der Imbissstände in den Kellern gehen, so muss er sich Gedanken machen, ob er die Preiserhöhung beim warmen Würstchen nicht besser wieder zurücknimmt.

Wie aber tritt man in die Fußstapfen eines Alex Ferguson? Nun, zunächst suchen Sie sich mal einen Verein, den Sie schon immer trainieren wollten. Natürlich können Sie sich einen der europäischen

Topklubs aussuchen, auch auf die Gefahr hin, beim kleinsten Fehltritt plötzlich die zweite Reservemannschaft trainieren zu dürfen. Die Verantwortlichen in diesen Klubs sind nun mal anspruchsvoll.

Aber auch als Trainer eines TuS Hochkirchen oder CFB Ford Niehl sollten Sie sich Ihr Spielermaterial genau ansehen. Setzen Sie die Spieler, die nicht in Ihr Konzept passen, kurzerhand auf die Transferliste und schauen Sie sich nach geeigneten Neuverpflichtungen um. Unter den zahllosen Akteuren auf dem Markt finden Sie garantiert auch eine „Perle“, die Sie nichts kostet, aber dafür um so mehr leistet. Legen Sie einfach ein paar Kriterien fest, die Ihr neuer Spieler erfüllen muss, und machen Sie sich danach weltweit auf die Suche. Dank der enormen Möglichkeiten Ihres Rechners haben Sie „Ihren“ Mann im Nullkommantisch gefunden.

Haben Sie Ihre Wunschmannschaft zusammen, sollten Sie sich um die Erstellung individuell verschiedener Trainingspläne kümmern. Und bevor Sie sich mit Ihrem „Dream Team“ in eine harte Saison stürzen, schließen Sie am besten gleich noch ein paar Freundschaftsspiele ab, in denen Sie Ihre taktischen Vorgaben auf ihre Tauglichkeit testen können. Und sollten Sie zu dem Schluss kommen, dass eine Sturmreihe mit fünf Angreifern doch nur semi-optimal ist, dann stellen Sie einfach um – die möglichen Konsequenzen können Sie sich am Bildschirm wie in einem Lehrfilm anzeigen lassen.

Weiteres Feature des „Millennium“-Managers: der Mehrspielermodus. Vorbei die Zeiten, als die Fußballfans sich wie Autisten vor dem Rechner vergaben mussten und nur den seelenlosen Computer zum Gegner hatten. Frönen Sie Ihrem Lieblingssport mit bis zu acht Kollegen im lokalen Netzwerk.

Haben Sie nicht auch schon davon geträumt, all den Bertis, Erichs und Ulis einmal zu zeigen, wie man der deutschen Nationalmannschaft das müde Gekicke abgewöhnt? Bei jedem Länderspiel gibt es zig Millionen Trainer vor den Fernsehschirmen, die haargenau wissen, warum die deutsche Equipe wieder mal so unterirdisch schlecht gespielt hat. Der „DSF Fußballmanager 2000“ gibt diesen Leuten nun die Möglichkeit, es besser zu machen: Übernehmen Sie eine Nationalmannschaft Ihrer Wahl! Es muss ja nicht unbedingt die deutsche sein. Schließlich gibt es noch genügend andere Teams, die mindestens genau so schlecht spielen. Die Österreicher zum Beispiel. Oder die Elf von Luxemburg, die Farör-Inseln...

Squad

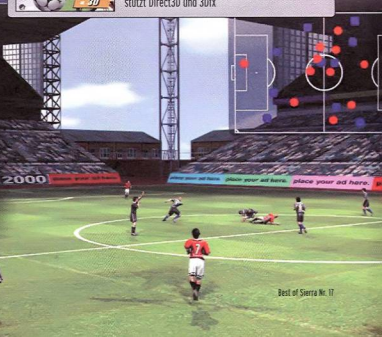


DSF Fußballmanager 2000

Frühjahr 2000 - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

- Win 95/98, Pentium 166 + 32 MB RAM + 4xCD-ROM-Laufwerk + Windows-kompatible Soundkarte + unterstützte DirectX3D und 30fx



Stippvisiten in die Weltgeschichte

Strategiespiele von Sierra versetzen Sie an die Schalthebel der Macht – sei es als Pharao im Alten Ägypten oder als aufstrebender Gouverneur einer römischen Provinz. Ob Sie als Gottkönig oder römischer Kaiser in die Weltgeschichte eingehen, liegt ganz bei Ihnen.

In früheren Jahren galt Sierra als „die Mutter des Adventures“ – nicht ganz zu Unrecht, wie Spiele wie „Quest for Glory“, „King's Quest“, „Space Quest“, „Gabriel Knight“ oder „Phantasmagoria“ beweisen. Doch mittlerweile hat das Genre Adventure zunehmend an Attraktivität verloren – nicht etwa, weil die Qualität der entsprechenden Spiele gesunken wäre, sondern weil sich der Publikums-geschmack geändert hat. Die Spielergemeinde orientierte sich eher an Titeln wie „Dune“, „Command & Conquer“ oder „WarCraft“, die sich zu Megasellern entwickelten und ihrerseits eine neue Gattung schufen: „Echtzeit-Strategie“ heißt das Zauberwort.

Und dem hat Sierra nichts entgegenzusetzen? Think again! Unser Ruf als Adventurespezialist war schon früher eher ein Klischee, wie aufmerksame Best of Sierra-Leser bestätigen können. Und ein Blick in die aktuelle Produktpalette beweist, dass Sierra auch heute zu den innovativsten und attraktivsten Spieleschmieden zählt – auch und gerade im Bereich der Strategiespiele. Beispiele gefällig?

Pharao

- der Aufstieg einer Königsdynastie

Aus einem langegezogenen Streifen fruchtbaren Ackerlandes eine Hochkultur formen, einen Marktflecken am Nildelta zu nie gekannter Blüte führen, Pyramiden bauen und als Pharao in die Weltgeschichte eingehen – was für eine faszinierende Vorstellung! Mit „Pharao“, dem neuesten Werk von Impressions, können Sie Ihre Tagträume Wirklichkeit werden lassen. Drücken Sie dem Alten Ägypten Ihren Stempel auf und bauen Sie eine Stadt, die die Welt noch nicht gesehen hat! Auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen und in drei Kampagnen, die sich an den großen Epochen der ägyptischen Hochkultur orientieren – dem Alten, Mittleren und Neuen Reich – schlüpfen Sie jeweils in die Rolle eines jungen Pharao und dessen Nachkommen, die ihr Land mit Umsicht durch alle Gefahren führen und sich gleichzeitig als größte Bauherren aller Zeiten einen Namen machen. Errichten Sie Bewässerungsanlagen, Pyramiden und Tempel und verteidigen Sie Ihr Land gegen freche Eindringlinge wie Nubier oder Römer (Sie wissen schon, das sind jene halbstarken Möchtegern-Eroberer, die es nie zu

etwas bringen werden, wenn sie so weitermachen). Erweisen Sie den zahlreichen Göttern und Göttinnen ihre Referenz – Isis, Osiris, Ra, Horus... Ein umfangreiches Tutorial hilft Einsteigern bei den ersten Karriereschritten und bietet einen informativen und unterhaltsamen Überblick über die Geschichte des Alten Ägypten. Wem weniger am Wohlergehen der eigenen Dynastie gelegen ist (eine Jahrhunderte währende Existenz als Pharao kann ganz schön in die Knochen gehen), kann seine Neigungen zum ägyptischen Stararchitekten voll ausleben: Ein „City Construction Kit“ hilft beim Bau der prachtvollsten Stadt, die das Altertum je gesehen hat!



Pharao

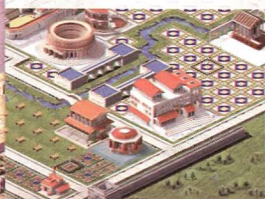
Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 133 → 32 MB RAM → 4xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA-Grafikkarte

CAESAR III

- vom einfachen Gouverneur zum Herrscher über das römische Weltreich
Die Ausgangsposition dürfte noch vom Vorgänger her bekannt sein – Sie übernehmen einen mehr oder minder trostlosen Landstrich, der Ihrem Chef, dem römischen Imperator, bei einem seiner Eroberungsfeldzüge in die Hände fiel und entwickeln diese Provinz zu einem pulsierenden Zentrum des Römischen Reiches. Mit jedem Erfolg wachsen die Ansprüche des Herrschers in Rom, aber auch das Ansehen, das Sie bei Hofe genießen. Mit politischem Geschick, viel städtebauliches Gespür und Durchsetzungskraft avancieren Sie am Ende zu einem der heißesten Kandidaten auf die Nachfolge des Caesar. Wer dagegen beim Aufbau der Provinzhauptstadt versagt, den Feinden Roms Tür und Tor öffnet, die Götter brüskiert, die Handelsstraßen



Caesar III

Erhältlich - Komplett in Deutsch

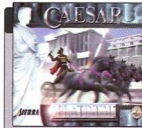
Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 90 → 16 MB RAM → 4xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA-Grafikkarte

CAESAR Platinum Edition

- das Imperium Romanum im Dreierpack

Eine gute Nachricht für alle Sammler und „CAESAR“-Fans: Jetzt gibt es die drei historischen Strategiespiele (CAESAR, CAESAR II + CAESAR III) rund um das Römische Reich zusammen in einer Sonderausgabe, der „CAESAR Platinum Edition“. Und Sierra packt noch ein paar ausgesuchte Kostbarkeiten mit dazu – den Strategieführer zu „CAESAR II“ sowie den offiziellen Strategy Guide von PRIMA zu „CAESAR III“! Ave Homo Ludens – Sierra te salutat!

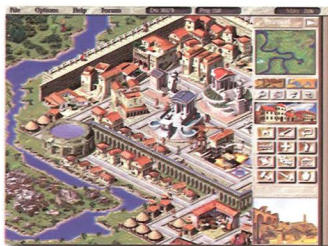


Caesar Platinum

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 90, 16 MB RAM → 4xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA-Grafikkarte



Half-Life Generation

Das Spiel des Jahres 1998 in einer aufwendig ausgestatteten Sonderedition

Die Game Developers Conference, eine Vereinigung aller maßgeblichen Größen der Softwareindustrie nach dem Vorbild der amerikanischen Filmwirtschaft, musste nicht lange überlegen – bei ihrem alljährlichen Treffen vor gut einem Jahr war das Spiel des Jahres rasch gefunden: „Half-Life“, das Actionspiel von Sierra, aufgrund der überwältigenden Kritiken schon als Favorit gehandelt, machte das Rennen. Doch dass die Abenteuer des Helden Gordon Freeman derart abräumen würden, damit hatten selbst die kühnsten Optimisten bei Sierra nicht gerechnet. Gleich sieben Oscars prasselten auf das Erstlingswerk von Valve nieder, vom Preis für „Beste Grafik“, über „Beste Künstliche Intelligenz“, „Bester Sound“ und „Bestes Actionspiel“ bis zur Ehrung für das „Beste PC-Spiel“. Darüber hinaus kassierte „Half-Life“ noch den „People Choice Award“ und wurde mit dem Titel „Bestes Spiel der Show“ ausgezeichnet.



Nun bringt Sierra eine einmalige Sonderausgabe auf den Markt, die in keiner Spielesammlung fehlen sollte: „Half-Life“ Generation, ein Komplettpaket rund um die Forschungsstation Black Mesa mit „Half-Life: Game of the Year“ sowie „Opposing Force“. „Half-Life Generation“ ist kein simpler Aufguss eines alten Erfolges, sondern kommt in einer Spezialversion daher: In „Half-Life: Game of the Year“ öffnen sich zahlreiche Türen, die selbst alten Action-Hasen in der ersten Ausgabe noch verborgen geblieben sein dürften. Zahlreiche neue Level und neue knifflige Aufgaben erfordern noch einmal volle Konzentration. Auf alten Lorbeeren sollte sich hier niemand ausruhen – Sierra nicht und Sie schon gar nicht, denn Ihre alten Erfolge bei der Jagd nach Monstern aus der Parallelwelt sind in diesen neuen Spielumgebungen keinen Pfifferling mehr wert.



Doch damit nicht genug: „Half-Life Generation“ enthält neben der nicht unerheblich überarbeiteten Originalversion auch das erst kürzlich erschienene „Opposing Force“, dessen Geschichte zwar ebenfalls im Black-Mesa-Komplex spielt, die aber weit über die bloße Fortsetzung der ursprünglichen Handlung hinausgeht. „Opposing Force“ überrascht alle „Half-Life“-Experten mit einem interessanten Schwenk der Perspektive: Hier schlüpft der Spieler nicht mehr in die Rolle des altbewährten Helden, sondern wird im Gegenteil zu dessen Jäger. Als Angehöriger einer Sondereingreiftruppe stürmt er den Forschungskomplex mit nur einem Ziel: dem Treiben des Wissenschaftlers Gordon Freeman ein für allemal ein Ende zu setzen. Zu diesem Zweck steht ihm ein völlig neues Waffenarsenal zur Verfügung. Auch hier zählen frühere Erfolge wenig: Zwar ist für „Opposing Force“ die deutsche Originalversion von „Half-Life“ erforderlich, doch die Handlung spielt auf nie zuvor gesehenen Ebenen. Neue computergesteuerte Charaktere und hochintelligente Monster sorgen dafür, dass dem regierungstreuen Soldaten keine Sekunde langweilig wird. Neue Waffen, neue Figuren und Monster sowie eine unglaublich spannende Einzelspielerkampagne waren dem Entwicklungsteam allerdings nicht genug. Eigens für „Opposing Force“ engagierten sie ein „Dream Team“ verschiedener Leveldesigner mit dem Ziel, fünfzehn einzigartige, nervenaufreibende Mehrspieler-Szenarien zu entwickeln.

Wo wir gerade beim Thema Mehrspielermodus sind: „Half-Life Generation“ bietet allen Multiplayer-Fans neben „Opposing Force“ noch ein weiteres Bonbon an: „Team Fortress Classic“, jene legendäre Mehrspielervorlage, auf der sich die Actionfreaks in aller Welt schon zahllose epische Schlachten übers Internet geliefert haben.



Half-Life Generation

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 133 → 24 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA Grafikkarte



TRIBES 2 - Die Rache der Unterdrückten

Sklavenaufstände gab es nicht nur im alten Rom, wie uns Dynamix jetzt belehrt. Auch in der Zukunft sind wir nicht davor gefeit. Nur sind Spartacus' Erben zwei Meter fuffzich groß und tragen Flammenwerfer und Laser.



Das wahre Problem bei einem sehr erfolgreichen Programm kommt immer erst nach dem Verkaufserfolg: Wie soll man einen würdigen Nachfolger schaffen, der mehr bietet als das Original, gleichzeitig aber dessen gute Eigenschaften beibehält? Dynamix ist gerade dabei, eine eigene Lösung für dieses Problem zu programmieren und mit „TRIBES 2“ die Nachfolge des erfolgreichen „Starsiege: TRIBES“ anzutreten.

Zur Erinnerung: Während sich in „Starsiege“ die Handlung ursprünglich um riesige Kampfroboter drehte, die sogenannten „Hercs“, kam „Starsiege: TRIBES“ ganz ohne diese gewaltigen Metallmonster aus. Stattdessen hatte die Menschheit dort eingesehen, dass kleine Trupps von Krieger in Kampfanzügen auch ganz schöne Schäden anrichten können. Und so durfte der Spieler als Mitglied dieser Krieger-„Stämme“ ins Gefecht ziehen und seinem digitalen Fighter wahlweise durch die Augen oder über die Schulter schauen (First Person oder Third Person, wie der neudeutsche Profi sagt).



Bevorzugt bei den Spielern war eindeutig der Mehrspielermodus, besonders im Internet, wo buchstäblich Hunderte von Servern das Spiel anboten, teils mit bis zu 64 Kämpfern in einer Rundel. Den Blick immer martialisch über die Zielvorrichtung der gerade aktuellen Bewaffnung in die Ferne gerichtet, kämpften und kämpften sich die Teams mehr oder weniger gut koordiniert durch riesige Arenen, über realistischtes Gelände und durch finstere Gebäude.

Die Arbeiten an „TRIBES“ Nummer 2 begannen exakt eine Woche, nachdem das Original fertiggestellt war. Die Zugehörigkeit zum „Starsiege“-Universum wird im Titel mittlerweile dezent totgeschwiegen, hat sich doch „TRIBES“ selbst als eigenes Markenzeichen gut etabliert. Wie gesagt, sollten alle Stärken und Eigenarten des Spiels beibehalten werden, die „TRIBES“ von der nicht unerheblichen Zahl konkurrierender First-Person-Shooter unterscheiden. Zugleich sollten genug Neuerungen und Erweiterungen eingebaut werden, um letzten Endes nicht nur eine bessere Mission-CD abzuliefern.

Das gesamte Gelände wurde überarbeitet: noch realistischere Oberflächen lassen den Spieler die Bodenbeschaffenheit erkennen. Außerdem wurde dieses Mal auch Wasser verwendet, das nicht nur gut aussieht, sondern auch als taktisches Element eingesetzt werden kann: Boote fahren darauf und darin, und natürlich hat es auch Auswirkungen auf die Funktion der Waffen. Ziemlich heftige Auswirkungen auf so ungefähr alles, was sie treffen, haben die Blitze, die jetzt den Planeten unsicher machen - besonders natürlich auf Spieler. Auch die neuen Waffen und Fahrzeuge im Spiel tragen reichlich zur Abwechslung bei, und natürlich haben es sich die Programmierer nicht nehmen lassen, auch Explosionen, Treffer und Mündungsfeuer grafisch noch appetitlicher zu präsentieren.

Eine der interessantesten Neuerungen allerdings ist der fünfte Stamm, ein neuer „TRIBE“ namens BioDerms. Die BioDerms waren früher Sklaven der Menschen und nehmen diesen ganzen Krieg ziemlich persönlich. Sie wollen Rache an ihren früheren Unterdrückern, und die Tatsache, dass sie genetisch verbesserte Körper haben, ist dabei recht hilfreich. Besonders, da sie jetzt selbst über die Möglichkeit verfügen, ihre Körper noch weiter „aufzurüsten“.

Diese neuen Gegner sind besonders im Einzelspielermodus schwere Brocken. Überhaupt hat sich Dynamix die Kritik zu Herzen genommen, der Einzelspielermodus komme in „TRIBES“ zu kurz, verglichen mit den Multiplayer-Optionen. „TRIBES 2“ bietet erheblich mehr Möglichkeiten, sich alleine gegen die computergesteuerten Horden durchzukämpfen - quasi als Generalprobe für den Online-Ernstfall...



Die Zukunft des Spiels

In den Vereinigten Staaten gehören sie längst zum Alltag: die Spiele übers Internet. Spezielle Websites, wo man in einem Spiel seiner Wahl gegen Gegner aus der ganzen Welt antreten kann, gibt es auch bei uns schon seit geraumer Zeit. Doch erst seit die Gebühren für Telekommunikation so richtig ins Rutschen geraten, sind sie auch für uns Deutsche interessant, sprich bezahlbar geworden. Das „Worldwide Opponent Network“, kurz „WON“ genannt, ist eines von ihnen. Best of Sierra stellt es Ihnen vor.



Mehrspiellunden übers Internet waren lange Zeit ein Reservat für Spielefreaks, die sich weder von hohen Telefonrechnungen noch von langsamen Ladezeiten davon abhalten ließen, in einem „Beat them up“ ihrer Wahl online auf Monster- oder Verbrecherjagd zu gehen. Doch diese Zeiten sind längst vorbei – was als elitärer Zirkel reaktionsschneller Spieleprofis begann, ist längst zum Massenvergnügen geworden. Eine Entwicklung, die nicht jedem Veteranen in dem Kram passt, denn jener Hauch der Exklusivität, der das Online-Spiel der ersten Jahre umgab, ist unwiderruflich dahin.

Mittlerweile sind Multiplayer-Spiele übers Internet auch für Gelegenheitsspieler interessant geworden – dank schnellerer Server, niedriger Telefongebühren und Spieleprovidern wie „WON.NET“, die den vormals komplizierten Zugang zu einer Partie gegen den Rest der Welt so vereinfacht haben, dass selbst Computerlaien keine Probleme mehr haben, sich in ein existierendes Spiel einzuloggen.



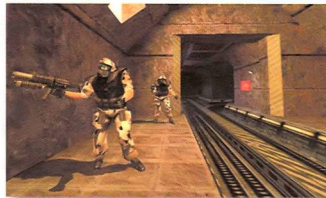
Was nicht nur Spieleprofis schon lange wussten: Ein Match gegen Konkurrenten aus Fleisch und Blut hat seinen eigenen, ganz speziellen Reiz. Selbst dumpfste Ballerspiele gewinnen an Spannung und Raffinesse, wenn man nicht gegen computergesteuerte Gegner sondern richtige Menschen anzutreten hat. Und das hat nicht nur etwas mit hitzigen Wortduellen zu tun, die sich Gegner und Verbündete mitten im Gefecht liefern können. Wer im Einzelspielermodus gegen den Computer spielt, weiß in der Regel spätestens nach dem dritten unauglichen Versuch, wann Gegner A hinter der Tonne hervorlugt oder wann und wo im 3. Level die feindlichen Horden erscheinen und die eigenen Verteidigungsanlagen niedermachen. Trotz der Fortschritte bei der Künstlichen Intelligenz ist das Verhalten eines computergesteuerten Kontrahenten vorhersehbar. Schon im Spiel über ein lokales Netzwerk ist diese Sicherheit völlig verfallen. Baut der Kollege Niemann lieber zunächst seine Basis aus, oder versucht er erst einmal mit einem Stoßtrupp für reichlich Unruhe zu sorgen? Und wie verhält sich der sonst so loyale Mitarbeiter Quak in der Zwischenzeit? Nutzt er die Gelegenheit für einen heimtückischen Angriff auf den ungeschützten Außenposten? Und was treibt im Stillen der Verbündete Plötz? So genau weiß man das nie, und wer Pech hat, wird es auch nie erfahren, weil immer im entscheidenden Moment der Chef reinplatzt. Spiele über ein lokales Netzwerk bleiben wohl ein Privileg solcher Büros wie der Textfarm, wo sich vier freie Journalisten bei akuten Anfällen kollektiver Arbeitsunlust schon mal stundenlange „NASCAR“- oder „WarCraft“-Duelle liefern.

Das Internet hat die Dimensionen des Computerspiels verändert – wie so viele andere Bereiche des alltäglichen Lebens auch. Abends, wenn die familiären Formalitäten erledigt sind, loggen sich selbst biedere Familienväter in ein Spielnetzwerk ein und werden dort zu unbittlichen Monsterjägern. Bei „WON.NET“ beispielsweise, dem Netzwerk von HAVAS Interactive, kommen Profis wie Gelegenheitspieler auf ihre Kosten: Über 40 verschiedene Spiele, vom rasanten Actionhit bis zum (scheinbar) betulichen Schachspiel, stehen zur Auswahl. Über „WON“ erreichen Sie u.a. auch die Forschungsstation Black Mesa, wo Sie als Gordon Freeman, den Aliens aus der Parallelwelt einheizen. Fans von Echtzeit-Strategie-Spielen kommen vielleicht in einem der „Homeworld“-Kanäle unter, während sich Simulationsprofis als „Extreme Biker“ durch den virtuellen Schlamm kämpfen. Doch „WON.NET“ hat nicht nur Sierra-Spiele im Programm – der Action-Klassiker „Unreal“ ist ebenso dabei wie das glänzend gemachte „You Don't Know Jack“. Selbst „Leisure Suit Larry“, das Vorbild aller Latin Lover, hat in „WON.NET“ seine Zelte aufgeschlagen und ein Kasino der ganz besonderen Art eröffnet (doch dazu später mehr). Das „World Opponent Network“ ist mittlerweile zu einem der größten und leistungsstärksten Spielserver geworden – ein riesiges Portal in die Welt des Internetspiels, mit mehr als vierzig mächtigen Rechnern und seinen effizienten Suchmaschinen, die jeden, aber wirklich jeden Spielkanal in kürzester Zeit ausfindig machen.

Einziger Nachteil bisher: die Sprachbarriere. Als amerikanischer Anbieter präsentierte „WON.NET“ seine Dienste ausschließlich in englischer Sprache, was viele potenzielle Kunden, die Englisch nicht perfekt beherrschen, vom Abenteuer Internetspiel abgehalten hat. Doch damit ist bald Schluss: „WON.NET“ erweitert sein Angebot für die Alte Welt und installiert in Kürze weitere Server in England, Frankreich und Deutschland – in der jeweiligen Landessprache natürlich. Auch die Inhalte sind an die nationalen Gegebenheiten angepasst. Ein eigenes Spiel anzulegen oder einem existierenden Spiel beizutreten, ist bei „WON“ denkbar einfach – entscheiden Sie sich auf der Homepage www.won.net für ein Spiel Ihrer Wahl und wählen Sie danach die Option „Mehrspieler“. Nur wenige klare Anweisungen und ein paar Klicks später sind Sie bereits Teil eines titanhaften Kampfes zwischen Gut und Böse. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie einem bestehenden Spiel beitreten, lieber ein eigenes Spiel eröffnen oder sich mit Bekannten aus ganz Deutschland zu einem bestimmten Termin und in einem bestimmten „Raum“ bei „WON“ verabreden möchten, um sich danach eine zünftige Partie unter Freunden zu liefern – gewissermaßen als geschlossene Gesellschaft, die sich ins „Chambre Séparée“ zurückzieht.



Doch das Angebot von „WON.NET“ enthält nicht nur Spiele: Hier finden Sie Links zu anderen Homepages und Informationen zu den aktuellen Neuerscheinungen, Demos zum Herunterladen, kompetente Hilfestellung bei technischen Problemen und Tipps und Tricks zu vielen Spielen. Sie können aber auch einfach nur ein Schwätzchen halten. Schließlich besteht das „World Opponent Network“ nicht nur aus potenziellen Gegnern, sondern hier treffen Sie viele interessante Leute aus allen Teilen der Welt. Mehr als 300.000 Spieler allein aus Europa haben sich bisher im „WON.NET“ eingefunden – und es werden täglich mehr.



Noch sind reine Onlinespiele wie etwa „Starsiege Tribes“ eher die Ausnahme, doch der Erfolg der Spielnetzwerke wie „Battle.Net“ (mit den Echtzeit-Strategiehits „WarCraft“ und „StarCraft“) oder „WON.NET“ zeigt, dass es sich hier nicht um eine flüchtige Modeerscheinung handelt, im Gegenteil: Dem Spiel übers Internet gehört die Zukunft. Einen Teil dieser Zukunft können Sie schon heute kennenlernen – tauchen Sie ein in die Welt des „World Opponent Network“!

Männchen, Tiere, Explosionen

Na ja, Tiere gibt es in diesem schwedischen Strategieepos eigentlich weniger... dafür viele Panzer, Jagdflieger und Artilleriegeschütze.

Aber das passt ja beim besten Willen nicht in eine einzelne Überschrift.

Wir schreiben das Jahr 2419. Der Dritte Weltkrieg ist zwar schon einige Zeit vorbei, doch die Welt erholt sich immer noch mühsam von seinen schrecklichen Folgen. Das einzig „Gute“, das er gebracht hat, sind durch nukleare Sicherheitsmechanismen garantierte Friedensverträge, die jeglichen bewaffneten Konflikt auf der Erde unmöglich machen. So kann sich die Welt nun endlich darauf konzentrieren, die langersehnten Kolonien im Weltraum zu gründen.



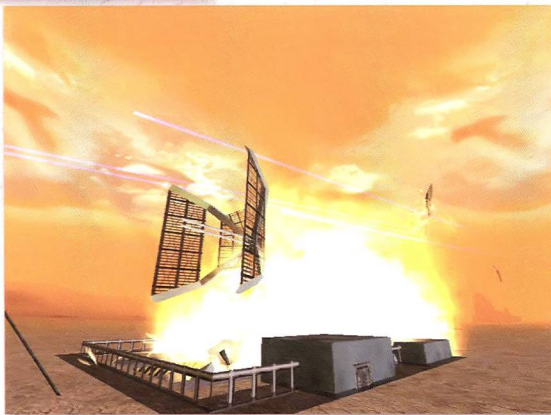
Die beiden führenden Kräfte bei dieser Kolonisation sind die mächtige „Crayven Corporation“ sowie der fanatische „Orden der neuen Dämmerung“. Die beiden Organisationen nutzen jede Gelegenheit, sich gegenseitig zu behindern und anzugreifen - die Kriege, die auf der Erde unmöglich sind, werden so auf den besiedelten Planeten im All ausgetragen. Verschärft wird die Lage noch durch die merkwürdigen Artefakte, die der Orden in letzter Zeit auf mehreren Welten geborgen hat.

Auf dem Planeten Krig-78 droht nun die Eskalation: Der „Orden der neuen Dämmerung“ hat dort eine ganze Reihe säulenähnlicher Bauwerke gefunden, und die Wissenschaftler der Sekte arbeiten fieberhaft daran, die Geheimnisse dieser außerirdischen Hinterlassenschaften zu enträtseln. Doch die „Crayven Corporation“ hat von den Aktivitäten des Priester-Ordens Wind bekommen und schickt eine Kampfgruppe, um den Planeten zu erobern.

Was Sie als strategieprober Computerspieler selbstverständlich nicht ungestraft zulassen können - oder aber mit eigener Hand erledigen wollen, je nachdem, für welche der beiden kriegsführenden Parteien Sie sich entscheiden. Denn bei „Ground Control“, einem ungewöhnlich heißen Echtzeit-Strategiespiel aus dem ansonsten eher kühlen Schweden, haben Sie die freie Wahl, auf welche Seite Sie sich schlagen wollen. Jeweils 15 Einsätze erwarten Sie im Solospielermodus in beiden Lagern. Der Ausgang der einzelnen Einsätze beeinflusst zwar nicht den weiteren Ablauf der (linearen) Hintergrundgeschichte, doch im Laufe der Missionen wird der Spieler Zeuge einer deutlichen Weiterentwicklung - besonders natürlich auf dem Gebiet der Waffentechnik.

Als Diskussionsgrundlage für Verhandlungen mit dem Gegner stehen etliche Arten von schweren Panzern, schnellen Aufklärern wie Hoverbikes, Nachschubtransportern und Fußtruppen zur Verfügung, und sogar die Luftwaffe darf ihre Argumente vortragen. Jede Einheit hat ganz spezielle Fähigkeiten und Waffen, die Sie ihr in detailverliebter Handarbeit zuweisen können. Auf Wunsch übernimmt aber auch der Computer die Kleinarbeit und stellt Ihre Truppen für jeden Einsatz mit einer brauchbaren Mischung von Waffen und Ausrüstung aus. Dabei greift er auf die gleiche Künstliche Intelligenz zu, die nicht nur die gegnerischen Truppen steuert, sondern auch Ihre eigenen - natürlich unter Ihrem Oberbefehl. Denn mit der Anweisung „Bewegt Euch hier zur Flanke des Gegners und greift ihn mit schwerer Artillerie an“ ist es ja noch nicht getan; erst danach beginnt für die Software die Schwerarbeit, diese Anweisung in eine realistische Bewegung und „vernünftige“ Kampfweisen umzusetzen. Einheiten, die auf dem Weg zur erwähnten Flanke die Abkürzung quer durch das gegnerische Hauptlager nehmen wollen und sich dabei ohne Gegenwehr von zwei leichtbewaffneten Wachposten niedermetzeln lassen, kommen zwar in manchen Echtzeit-Strategicals vor, erfreuen aber das Herz des Freizeitgenerals auf der anderen Seite der Monitorscheibe nur, wenn sie zur Gegenseite gehören. Eine intelligente Wegsuche und Kampfweise ist für den Spielgenuss unverzichtbar.

Eventuell verzichten kann man hingegen auf den Stützpunkt-Aufbau, der bei den meisten Konkurrenzprodukten noch zur Standardausrüstung gehört. Da werden erst mal Dörfer/Außenposten/Burgen mühsam aufgebaut, in denen dann jedes Gebäude eine spezielle Waffengattung liefert - bis es irgendwann vom bösen Feind zerstört wird. Bei „Ground Control“ hat sich das schwedische Entwicklerteam „Massive Entertainment“ hingegen ganz auf das Gefecht und die Taktik konzentriert - keine Bauphase, „nur“ Kampf, und auch der minimal in „Zugstärke“ - Sie steuern keine einzelnen Einheiten, sondern stets



Ground Control

Truppenteile. Der Spieler zieht mit einer vorgegebenen Truppenstärke in die Schlacht, wobei er die genaue Art und Bewaffnung der Einheiten allerdings innerhalb seines Punktelimits selbst zusammenstellen kann. Aber: Verstärkung und neue Einheiten während des Einsatzes gibt es nicht! Keine Waffenschmiede, die ständig neue Panzerchen ausspuckt, keine „Kaserne“ für endlosen Nachschub an Kanonenfutter; der Spieler muss mit dem auskommen, was sein Landungsschiff zu Beginn der Mission hergibt. Aus diesem Grund erfordert „Ground Control“ eine andere, interessantere Art der „Menschenführung“ als die meisten Echtzeit-Strategiespiele. Sie werden sich viel mehr um Ihre Einheiten sorgen, viel taktischer vorgehen, um Verluste zu vermeiden; besonders, da Sie überlebende Einheiten in den nächsten Einsatz „mitnehmen“ können, wo sie dank ihrer Kampferfahrung als Veteranen erheblich effektiver sind. Zur pfiffigen Taktik gehört nicht nur der kluge Einsatz von Geländemerkmalen („Versteckt die Artillerie hinter dem Hügel!“) und Formationen, sondern auch die geschickte Kombination verschiedener Waffengattungen. Ohne Flugabwehr etwa wird die schön versteckte Artilleriestellung hinter dem Hügel nur bis zum nächsten feindlichen Luftangriff feuern. Und weder „Ari“ noch „Flak“ können sich wiederum gegen gegnerische Panzer wehren. Eine knifflige Aufgabe für den Spieler, aber allemal interessanter, als dauernd irgendeiner Fabrik neue Bauaufträge erteilen zu müssen oder einfach mit Dutzens frischgebauter Superpanzer das Schlachtfeld niederzuwalzen.

Damit Sie im Kampfgetümmel nicht nur die Übersicht behalten, sondern das Ganze auch noch genießen, hat sich „Massive Entertainment“ mit der optischen Ausstattung besondere Mühe gegeben. Sie können den Kamerawinkel, Ihre Position und Vergrößerungsstufe frei wählen und sich so das Geschehen aus jeder denkbaren Perspektive zu Gemüte führen. Allerdings wird Sie das auch nicht vor Überraschungen bewahren, wenn Sie keine Aufklärer los schicken – nur was Ihre Truppen sehen können, erscheint auch auf Ihrem Bildschirm. Und auch der Gegner kann Geschütze hinter Hügeln tarnen...

Wobei die Hügel schlammig, sandig, grasbewachsen oder tief verschnitten sein können, denn Sie werden Ihre Kämpfe in den unterschiedlichsten Klimazonen von Krig-78 austragen müssen. Mit ausgesprochener Detailverliebtheit haben die Grafiker aus Ronneby die einzelnen Geländearten umgesetzt; und natürlich haben sie auch bei den Einheiten nicht mit Effekten und Polygonen geizigt. Am beeindruckendsten aber sind die Explosionen, von denen wir Ihnen guten Gewissens eine satte Auswahl versprechen können.

Wer die 30 Einzeleinsätze irgendwann durchgespielt hat, braucht das Programm dann aber nicht gleich einzumotten – ganz im Gegenteil. Für gnadenlose Gefechte in der Büropause oder am Feierabend steht die Multiplayer-Option im Menü – per Firmennetzwerk oder über das Internet – zur Verfügung, ganz nach Wunsch. Und wie die meisten Strategiespiele macht auch „Ground Control“ im Mehrspielermodus erst so richtig Spaß – und da sind Sie nicht an vorgegebene Einsätze gebunden. Je nach Gegner, Truppenstärke, Kampfgebiet, Spieleranzahl und Tagesform der Beteiligten ist jede Runde anders, was Abwechslung für etliche Wochen und Monate verspricht – „Langzeitmotivation“ nennt das der Fachmann. Der Laie sagt einfach: „Spielespaß“...



Ground Control

Frühjahr 2000 • Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

- Win 95/98 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 6xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → 3D-Grafikkarte



Half-Life: Opposing Force

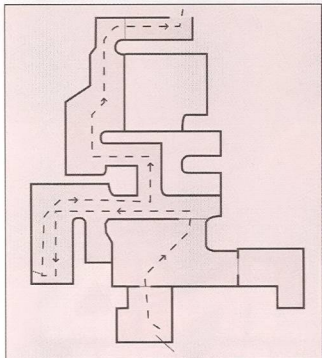
Wie immer an dieser Stelle, stellen wir Ihnen auch dieses Mal wieder Lösungstipps von PRIMA zu einem unserer Produkte vor.

Die deutsche Version von „Half-Life: Opposing Force“ führt Sie zurück nach Black Mesa und Ihr Auftrag besteht in der Neutralisation von Gordon Freeman. Doch plötzlich finden Sie sich mitten im Kampf um Leben und Tod gegen eine unbekannte, feindliche Alien-Rasse wieder.



Willkommen in Black Mesa!

Sie beginnen das Spiel an Bord eines Helikopters, der Sie und Ihre Einheit zu Ihrem Einsatzgebiet bringt. Noch weiß niemand, warum es eigentlich geht, da die Mission als streng geheim eingestuft wurde. Während Ihre Kameraden noch darüber diskutieren, wo es hingeht, wird ein anderer Hubschrauber von einem rochenähnlichen Flugwesen angegriffen und zerstört. Im nächsten Moment ist Ihre eigene Maschine an der Reihe. Der Helikopter schmiert über dem Black Mesa-Komplex ab. Das Letzte, was Sie sehen, bevor der Hubschrauber auf dem Boden aufschlägt und Sie die Besinnung verlieren, sind die anderen Soldaten, die sich verzweifelt gegen eine Horde Monster zur Wehr setzen, die geradewegs aus den Fieberträumen eines Verrückten entsprungen zu sein scheinen...



Karte 5-1: Bereich 1-a.



Abb. 5-1: Für Ihre Kameraden kommt jede Hilfe zu spät.

Als Sie irgendwann später wieder zu sich kommen, sehen Sie sich einem Forscher im weißen Laborkittel gegenüber, der versucht hat, zwei Ihrer Kameraden wiederzubeleben, jedoch ohne Erfolg. Er erklärt Ihnen, dass hier in der Nähe ein Funkgerät zu finden ist, von dem aus man möglicherweise Hilfe rufen kann. Verlassen Sie also den Raum und laufen Sie durch die verwaisten Gänge, bis Sie in einen Bereich gelangen, wo mehrere tote Soldaten auf dem Boden liegen. Auf dem Tisch entdecken Sie eine Kampfweste inklusive Nachtsichtgerät. Nachdem Sie die Weste eingesammelt haben, folgen Sie dem Korridor bis zu einer Halle, wo Sie auf einen Mann vom Wachpersonal treffen. Lassen Sie ihn mit dem Augenscanner die Tür öffnen.

Um die Ecke finden Sie neben einem von der Decke hängenden Stromkabel eine Rohrzange. Nehmen Sie sie an sich und gehen Sie weiter bis zum nächsten Raum, wo bunte Laserstrahlen verhindern, dass Sie die Treppe hochsteigen können. Kriechen Sie unter den Lasern hindurch zu dem großen Spiegel, der den rosa Lichtstrahl reflektiert, und zerstören Sie ihn, um den Weg nach oben freizumachen.

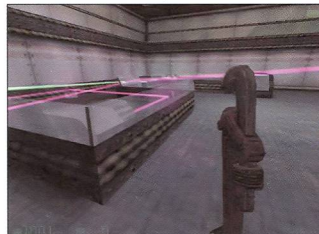
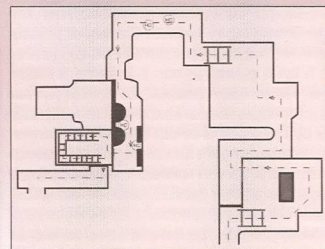


Abb. 5-2: Benutzen Sie die Rohrzange, um den Spiegel zu zerschlagen.

Im nächsten Gang bricht unvermittelt die Decke auf, und zwei Headcrabs fallen zu Boden, um sogleich auf Sie zu zustürmen. Erledigen Sie sie mit der Rohrzange und laufen Sie weiter.

Sobald Sie die Stelle überwunden haben, an der aus einem der Behälter an der Wand radioaktives Material ausläuft, werden Sie von einem weiteren Headcrab attackiert, der sich schlecht einsehbar gleich hinter der Ecke versteckt hält. Seien Sie also auf der Hut!



Karte 5-2: Bereich 1-b.

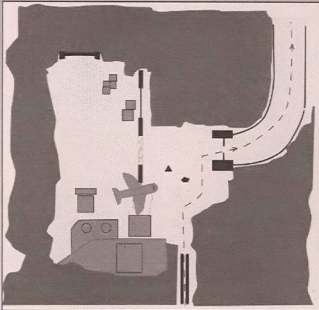


Abb. 5-3: Wiedersehen mit einem alten Bekannten.

Im nächsten Raum stoßen Sie kurz darauf auf einen defekten Augenscanner. Durch die Glastür treffen Sie einen alten Bekannten wieder – den mysteriösen Mann im schwarzen Anzug, dem schon Gordon Freeman immer wieder über den Weg lief. Zertrümmern Sie die Kiste in der Ecke, um in den Besitz einer Batterie zu gelangen, und gehen Sie die Treppe hoch, wo Sie auf weitere Holzkisten mit nützlichem Inhalt stoßen. Dann wandern Sie durch die Tür hinaus ins Freie.

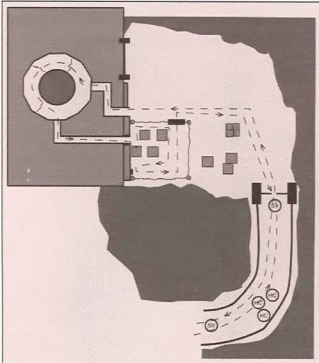
Vor Ihnen klafft eine breite Lücke, über die Sie mit einem langen Sprung hinwegsetzen, um eine Etage tiefer zu landen. Klettern Sie weiter, bis Sie die Plattform auf der anderen Seite der Schlucht erreichen. Beachten Sie, dass Sie nicht über das Geländer steigen können. Springen Sie statt dessen zum Plateau gegenüber hinüber und sammeln Sie dort das Kampfmesser ein, das auf dem Boden liegt. Da die Tür verschlossen ist, nehmen Sie noch rasch das Erste-Hilfe-Pack an sich, das auf dem Vorsprung links von Ihnen liegt, bevor Sie auf die andere Plattform hinüberspringen und im Raum dahinter auf einen Durchbruch in der Mauer stoßen, der von einem Headcrab bewacht wird. Eliminieren Sie das Vieh und klettern Sie in den Spalt.

Half-Life



Karte 5-3: Bereich 1-c.

Kurz darauf bietet sich Ihnen ein Anblick der Verwüstung. Dies ist die Stelle, wo Ihr Helikopter abgestürzt ist. Weiter hinten in diesem Bereich können Sie einen Unterstand mit Ausrüstungsgegenständen ausmachen, doch die Trümmer des Zauns stehen noch immer unter Starkstrom, weshalb Sie sich erst einmal aufmachen, den Saft abzuschalten. Gehen Sie hierzu durch das offenstehende Schott und erledigen Sie die Headcrabs, die dahinter auf Sie lauern, um anschließend auf der anderen Seite die Kisten zu zertrümmern und einige Erste-Hilfe-Packs in Ihren Besitz zu bringen.



Karte 5-4: Bereich 1-d.

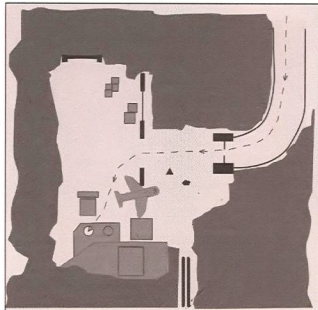


Abb. 5-4: Achtung, Hochspannung!

Gleich neben dem Elektrozaun, der den Generator umgibt, befindet sich ein Luftschacht, dessen Gitter bereits offen ist. Kriechen Sie hinein, um in eine Kammer mit einer großen Spule zu gelangen. Passen Sie die Phasen ab, in denen die Stromblitze nachlassen, und beeilen Sie sich, zu dem Luftschacht auf der anderen Seite zu gelangen, an dessen Ende Sie das Gitter zerstören müssen, um in das umzäunte Areal mit dem Generator zu gelangen. Aber geben Sie Acht, denn auch hier zuckt Strom! Schauen Sie sich um, um auf zwei Leichen zu stoßen, von denen eine noch eine Waffe in der Hand hält: eine 357 Desert Eagle. Nehmen Sie die Pistole an sich; sie wird Ihnen bei dem, was noch auf Sie wartet, gute Dienste leisten!

Achten Sie darauf, sich innerhalb des umzäunten Areals immer in der Mitte zwischen Zaun und Generator zu bewegen, da der Elektrozaun geladen ist und Ihnen gehörigen Schaden zufügen kann, wenn Sie ihm zu nahe kommen!

Begeben Sie sich auf die andere Seite der Generatoren und stellen Sie mittels des Schaltkastens an der Wand den Strom ab. Nun können Sie das umzäunte Areal bequem durch das Tor verlassen, statt sich erneut in die Luftschächte quetschen zu müssen.



Karte 5-5: Bereich 1-e.



Abb. 5-5: Das Wrack Ihres Helikopters.

Kehren Sie durch den Tunnel zum Wrack des Helikopters zurück. An derselben Stelle, an der Sie zuvor die Headcrabs erledigt haben, erscheinen diesmal zwei Firewalkers, die Ihnen mit ihren Blitzen zusetzen wollen. Eliminieren Sie sie und begeben Sie sich an den Trümmern der abgestürzten Maschine vorbei zu dem Unterstand mit den Kisten, wo Sie neben verschiedenen Ausrüstungsgegenständen auch auf das Funkgerät stoßen, das der Wissenschaftler zu Beginn der Mission erwähnt hat. Aktivieren Sie es, um in Erfahrung zu bringen, dass das Militär anscheinend dabei ist, sich aus Black Mesa zurückzuziehen; warum, ist angesichts all der seltsamen Kreaturen, denen Sie bisher begegnet sind, nicht allzu schwer nachzuvollziehen. Man rät Ihnen, das Transitsystem zu benutzen, um irgendwie an die Oberfläche zu gelangen. Da dies tatsächlich Ihre einzige Chance ist, diesen Alptraum zu überleben, klettern Sie links die rote Leiter in den Schacht hinunter.

Sehen Sie sich unten um. Über eine weitere Leiter im Boden gelangen Sie hinab in einen Gang, von dessen Decke die „Zungen“ mehrerer Barnacles hängen. Statt wertvolle Munition zu verschwenden, bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch den Parcours der Klebefäden und folgen dem Gang hinaus ins Freie.

Wenn Sie hier die Leiter benutzen, die hinunter zum Wasser führt, werden Sie in einem der Stollen dort unten einen toten Soldaten finden, der die Munition für die 357 Desert Eagle bei sich hat.

Hier endet unser Ausflug nach Black Mesa. Alle kommenden Monster müssen Sie von nun an alleine bekämpfen.

Half-Life: Opposing Force

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

- Win 95/98/NT 4.0 → Pentium 133 → 24 MB RAM →
- 2CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte
- SVGA Grafikkarte



DRACULA

Resurrección

BEST OF
SIERRATM



ARCANUM - Welt zwischen Macht, Maschinen und Magie

Das neue Rollenspiel von Sierra krempelt das Genre um

Die Ausgangsposition eines Rollenspiels ist in der Regel immer die gleiche: Da tapert ein unbewaffneter und zunächst auch recht unbedarfter Held einer bestimmten Charakterklasse (sei es als Dieb, Zauberer, Bogenschütze, Kämpfer, Spion oder Kampfmönch) in frühmittelalterlichen Zeiten durch weitgehend unberührte Natur, metzelt auf seinem Weg bucklige Zwerge oder machtgierige Ritter nieder, holt gefrässige Greifvögel vom Firmament und würgt untote Monster. Alsdann klaubt er alle Objekte auf, die diese als letzte Lebensäußerung fallen lassen und sammelt so lebenswichtige Gegenstände und Erfahrungen, die sich wohltuend auf seine mehr oder minder begrenzten Charaktereigenschaften auswirken und ihn für die große Auseinandersetzung mit dem Schlussbösewicht stählen.

So weit, so gut. Doch die Entwickler von Troika, die zur Zeit mit Hochdruck an „Arcanum – Of Steamworks and Magick Obscura“ arbeiten, geben sich mit althergebrachten Rezepten nicht zufrieden. „Wir fanden es merkwürdig“, so Tim Cain, „dass alle Fantasy-Spiele immer in einer mittelalterlichen Umgebung spielen und haben uns gefragt, warum es bei diesen Stoffen nie eine industrielle Entwicklung gegeben hat.“ Eine mögliche Antwort: Die industriell geprägte Umwelt, so wie wir sie kennen, ist einfach zu alltäglich und zu profan, als dass sich dort glaubhaft Fantasiegeschöpfe wie Zwerge, Elfen oder Zauberer unterbringen ließen. Wo bleibt denn da die Magie?

Cain, Boyarski, Anderson & Co. fanden einen genialen Trick: Sie setzten ihr Rollenspiel in der Zeit kurz nach der industriellen Revolution an: Im 19. Jahrhundert berauschten sich die Menschen an den schier unerschöpflichen Möglichkeiten der Dampfmaschine, an der rasenden Schnelligkeit einer Lokomotive etwa oder an den unglaublichen Stückzahlen in der industriellen Produktion. Und doch ist diese Zeit für uns weit genug weg, um der Fantasie freien Lauf zu lassen.

Arcanum – das ist eine Welt der Fantasie, die von Elfen, Zauberern, Zwergen, Orks, Menschen, Ogres, Gnomen und Halblingen bevölkert ist, die aber vor nicht allzu langer Zeit eine industrielle Revolution durchgemacht hat. Mit allen Konsequenzen: Die Technologie droht der Magie endgültig den Rang abzulaufen, das ohnehin gefährdete Gleichgewicht zwischen diesen beiden Polen wird immer brüchiger. Die Protagonisten der „alten“ Welt stehen dieser Entwicklung skeptisch bis feindselig gegenüber.

Die Magier, beispielsweise, sind auch fünfzig Jahre nach Beginn der Revolution immer noch eine wohlhabende und politisch einflussreiche Minderheit. Mit ihrer Hilfe hat Arcanum das Zeitalter der Legenden, jenes chaotische Jahrtausend des erbitterten Kampfes zwischen Gut und Böse, hell überstanden. Kerghan, der Schreckliche, Gorgoth, Kraka-Tur, das Verderben von Kree – all die bösen Dämonen sind besiegt, die großen Schlachten geschlagen. Doch nun droht den Magiern die Macht zu entgleiten. Schlimmer noch: es gibt keinen Nachwuchs mehr. Die Magier verlieren ihre hoffnungsvollsten Talente an die Industrie. Für einen Entscheidungskampf ist es wohl zu spät und

doch verteidigen die Magier eifersüchtig jeden Zoll ihres alten Einflussbereichs.

Wer mehrere hundert Jahre alt wird, für den spielt Zeit keine übertragende Rolle. Daher haben zahlreiche Geschöpfe die technologische Entwicklung der Menschen in Arcanum viel zu spät registriert. Erst jetzt dämmert es z.B. den Zwergen, dass sie von den Menschen auf ihrem eigenen Spezialgebiet, der Technologie, überundet worden sind. Mit ihren dampfgetriebenen Pumpen sind die Menschen in der Lage, die Minen weit schneller auszubeuten, als es je ein Zwerger vermocht hätte. Von den zahlreichen Verwendungsmöglichkeiten für das schwarze Gestein, das man allerorten aus den Schächten räumt, einmal ganz zu schweigen.

In der Ablehnung der technischen Entwicklung sind sich die Zwerge ausnahmsweise mal mit den Elfen einig. Sie befürchten nicht nur Konsequenzen für die Magie, sondern auch für die Umwelt: der steigende Holzverbrauch, der Ascheregen der Lokomotiven, die Verschmutzung der Flüsse durch die Industrie... Einzig die Gnome, die sich noch nie ein Geschäft haben durch die Lappen gehen lassen, sehen der weiteren Entwicklung gelassen entgegen. Zu den Verlierern gehören die Orks und vor allem die Ogres – ihr Bestand ist ernsthaft gefährdet.

Als der Spieler mit der Aufgabe betraut wird, dieses fragile Gebilde namens Arcanum zu retten, ist der gerade... in Urlaub. Sie sehen also, liebe Leser, wer hier auf seine tarifvertraglich geregelte Ferienzeit pocht, der hat die Zukunft dieser Welt schon verspielt. Was alles auf Sie zukommt, wenn Sie Ihren Urlaub abbrechen, soll an dieser Stelle aber noch nicht verraten werden. Nur soviel: Sie werden ganz schön dran zu knacken haben.

Das Gerüst des Spiels ist im Grunde linear, d.h. Sie müssen die einzelnen Handlungsabschnitte A, B und C in der richtigen Reihenfolge lösen. 15 dieser Abschnitte wird es geben – größere Ereignisse, zu deren Lösung vor allem Zeit und Intelligenz nötig sind. Wie Sie diese Hauptaufgaben lösen, steht Ihnen völlig frei, denn es gibt längst nicht nur einen Weg zum Ziel. Innerhalb dieses Gerüsts wiederum gibt es Hunderte von sogenannten „Sidequests“, Nebenhandlungen, in denen Ihre Figur die nötige Erfahrung sammelt. Im Unterschied zu den großen Abschnitten müssen Sie diese Nebenhandlungen nicht ab-

schließen. Sie können jederzeit zurückkehren und das Spiel trotzdem noch gewinnen (leichter wird Ihre Aufgabe aber dadurch nicht, so viel ist mal klar). Unwichtig sind sie dennoch nicht, denn manche Abschnitte können erst gelöst werden, wenn Ihre Figur einen bestimmten Level erreicht hat. Und das schaffen Sie nur mit Hilfe eines Sidequests. Nur welcher das ist, bleibt Ihnen überlassen. Völlige Gestaltungsfreiheit auch bei der Auswahl Ihrer Spielfigur: Wie bereits erwähnt (BoS Nr. 16, S. 33) haben die Entwickler die Charakterklassen faktisch abgeschafft. Wem der Dieb zu feige und der Kämpfer zu blöde ist, der kann sich eine Figur nach seinen Vorstellungen erschaffen. Und weil „Arcanum“ ein reines Rollenspiel ist, können Sie die gesammelten Erfahrungspunkte nach Belieben verteilen. Konsequenz: Ihr kleiner Homunkulus entwickelt sich zu einem ausgeprägten Individualisten, den gibt's so schnell nicht wieder – und wenn Sie hundert Mal online gehen, um sich mit ein paar Freunden gemeinsam durchzuschlagen.

Doch Troika will nicht nur ein reines Rollenspiel für alle RPG-Fans entwickeln, das Team um Tim Cain will auch die Basis für dieses Genre verbreitern. Wem die Punkteverteilung auf all die Eigenschaften, Fähigkeiten oder Nebenfähigkeiten immer schon zu lästig war, der kann sich für eine Art „Automatikmodus“ entscheiden, der ihm den ganzen Kram abnimmt. Dann hat er den Kopf frei für die wesentlichen Dinge. Für den Sieg benötigten Sie nicht einmal einen bestimmten Gegenstand: Ob Sie in einem Abschnitt das Flammenschwert und den magischen Hinterlader nun gefunden haben oder nicht, ist im Prinzip völlig unerheblich, auch wenn gewisse Dinge Ihnen das Leben schon ganz schön erleichtern können – worauf es bei „Arcanum“ ankommt, ist einzig und allein Ihre Kreativität. Und davon haben Sie ja im Überfluss.



Arcanum

Winter 2000 • Komplet in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

- Win 95/98 • Pentium 200 • 32 MB RAM • 4x CD-ROM-Laufwerk • Windows-kompatible Soundkarte • SVGA Grafikkarte





Arcanum



Planet Sierra

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



ADVENTURE

Amerzone	D	Abenteuerspiel im Amazonas
Dracula Resurrection	D	Der Fürst der Finsternis ist zurück
Gabriel Knight Mysteries	B	Die ersten beiden Abenteuer des Schattenjägers
Gabriel Knight 3	D	Der Schattenjäger ist zurück
King's Quest 8	B	Echtzeit-3D Adventure
Leisure Suit Larry Collection	B	Larry 1-7 • Larry's Casino
Quest for Glory 5	D	Drachenteuer - Der neueste Teil der preisgekrönten Quest for Glory-Reihe
Rückkehr nach Kronor	D	Kronor, das Universum eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten



SIMULATION

Grand Prix Legends	B	Rennsimulation aus dem Jahre 1967
NASCAR RACING 3	C	Gentlemen, start your engines!
Pro Pilot 99	D	Der Himmel gehört Ihnen
Red Baron 3D	C	Der Rote Baron in 3D
Starsiege	D	Wenn Science-Fiction-Visionen wahr werden...
Trophy Buck	A	So realistisch, dass Sie morgens um 4 Uhr auf die Jagd an Ihren PC gehen möchten



ACTION/ARCADE

Austin Powers: Operation Trivia	A	Die interaktive Quizshow
Big Fun	B	Cool Pool, Zug um Zug, Funk-Flitzer, Maxi-Minigolf, Dr. Brain
Half-Life: „Game of the year“	C	Inkl. Uplink, Team Fortress Classic, neue Skins, Maps und Level
Half-Life: Opposing Force	C	Rückkehr nach Black Mesa
SWAT 3	D	Die neue Dimension der taktischen Polizei-Simulation



STRATEGIE

CAESAR III	B	Rom wurde nicht an einem Tag erbaut...
Homeworld	D	Eine neue Dimension im Weltraumgefecht
Korn und Schwerter	B	Ancient Empires • Lords of the Realm 2 • CAESAR III
Pharao	D	Aufbausimulation im Alten Ägypten
Power Chess 2	D	Schach dem Meister!



SPORT

DSF Fußball Manager 98/99	B	Stellen Sie Ihre Traumelf auf
DSF Sports Pack	C	Alle Sport-Spiele in einem Pack: Golf, Ski, Off-Road, Football und Baseball
Extreme Biker	C	Motocross total verschärft!
Trophy Bass 3D	A	Sportangeln in 3D!



PRODUCTIVITY

Print Artist 6	B	Noch mehr Grafiken, Photos und Cliparts
Print Artist Familien-Edition	B	Print Artist 4 • Print Artist Junior
Print Artist Office	B	Visitenkarten • Geschäftskalender
Web Artist	B	Webseiten in Minutenschnelle
Photo Artist	B	Vom Schnappschuss zum Meisterwerk
Mein Stammbaum	B	Forschen Sie nach Ihren Ahnen
View from Space: Deutschland	A	Deutschland aus dem All
TOEFL Test	D	Vorbereitung auf den TOEFL Test

SIERRA ORIGINALS



ADVENTURE

Betrayal at Antara	A	Mystisches Rollenspiel-Adventure
Shivers 2	B	3D-Adventure mit 360°-Blick und Super-Sound
Larry 7	A	Der 7. Teil von Larrys verrückten Abenteuern

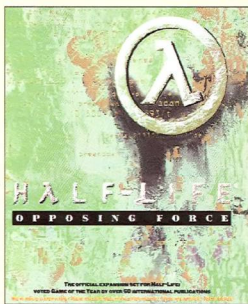
SIMULATION

Red Baron 99	A	Der Rote Baron ist zurück
NASCAR 99	A	NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck
Viper Racing	A	Unbegrenztes Rennfeeling, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation!
3D-Ultra Pinball Turbo Racing	A	Echtes Spielhallen-Feeling garantiert

STRATEGIE

Brithright	A	Dungeons & Dragons® in Echtzeit!
Lords of Magic	B	Der magische Nachfolger der revolutionären „Lords of the Realm“-Serie
Lords of the Realm 2 • Siege Pack	B	Die Mächte des Bösen sind nach Urak zurückgekehrt!
Power Chess 1	A	Lauschen Sie den Worten der Dame
SWAT-Pack	B	SWAT 1 + 2

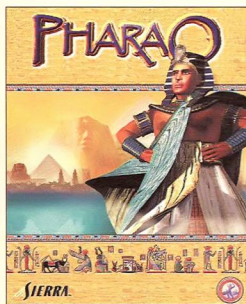
Highlights



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Rückkehr nach Black Mesa

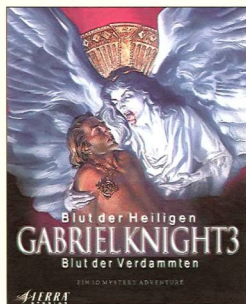
Erinnern Sie sich noch an die furchteinflößenden Regierungssoldaten aus der dt. Version von „Half-Life“? Jetzt sind Sie einer von ihnen - und Ihr Auftrag ist es, nach Black Mesa zurückzukehren und Gordon Freeman zu neutralisieren. Doch plötzlich finden Sie sich mitten im Kampf um Leben und Tod gegen eine unbekannte, feindliche Alien-Rasse wieder. Sie ziehen jedoch nicht unbewaffnet in die Schlacht. Um Ihren Auftrag zu erfüllen, steht Ihnen ein umfangreiches Arsenal an militärischem Gerät, Experimentalfä-
wen und tödlichem Alien-Equipment zur Verfügung.



PHARAO

Werden Sie Herrscher über das Land am Nil

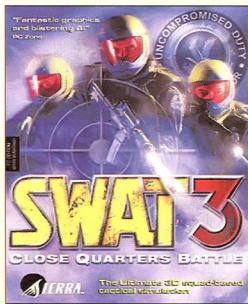
„Pharao“ entführt Sie in die ruhmreichen Tage des Alten Ägypten an den Ufern des Nils um 2900 - 700 v. Chr. Aufgabe des Spielers ist es, als Statthalter blühende Städte und majestätische Pyramiden zu erbauen, um dem Volk wirtschaftlichen Reichtum und Zufriedenheit zu beschern und den Königsthron zu besteigen. „Pharao“ bietet nicht nur höchsten Spielspaß, sondern lässt Sie vieles über die reiche Geschichte Ägyptens kennenlernen.



GABRIEL KNIGHT 3

Blut der Heiligen, Blut der Verdammten

Eine der berühmtesten Adventure-Reihen ist mit einer neuen, beeindruckenden Echtzeit-3D-Engine zurück. „Gabriel Knight 3“ spielt in einem französischen Dorf, Rennes-le-Château, das grausige Geheimnisse birgt. Generationen von Historikern, Okkultismuskern und gierigen Schatzjägern haben versucht, die Wahrheit heraus zu finden. Nun ist es an Gabriel Knight und seiner Partnerin Grace Nakimura, die Geheimnisse in den Hügeln von Frankreich aufzudecken.



SWAT 3

Die taktische Polizeisimulation in 3D

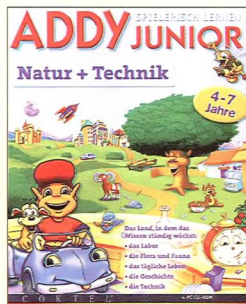
Betreten Sie mit „SWAT 3“ das Los Angeles des Jahres 2005. Gehen Sie als Gruppenführer eines fünf Mann starken Sondereinsatzkommandos gegen eine Vielzahl von Verbrechern vor. Beschützen Sie die Stadt vor fanatischen Extremisten, Terroristen und ausgefloppten Mitbürgern. Alle haben ein gemeinsames Ziel: Tod und Verwüstung über Los Angeles zu bringen - schreiten Sie ein, und setzen Sie diesem Treiben ein Ende.



START*KLAR

Buchstaben

„Start*KLAR Buchstaben“ ist ein vorgeschichtetes Abenteuer für alle Vorschulkinder von 6-9 Jahren zum leichten Einstieg in die Welt des Lernens. Hier dreht sich alles rund um Buchstaben und Wörter und Fridolin Frosch braucht die Hilfe der Kinder, um seinen tollpatschigen Freund Thommy Volt aus den Händen der Höhlenmenschen zu befreien.



ADDY JUNIOR NATUR & TECHNIK

Es gilt, eine neue Welt zu entdecken!

Mit Addy Junior entdecken die Kinder, was Lesen und Rechnen bedeutet und, wie einfach der Umgang mit dem Computer sein kann. Auf dem Weg durch das Land des Wissens und der Abenteuer erfahren die Kinder viel Wissenswertes aus Natur, Umwelt, Geschichte und Technik. Durch eine leicht verständliche Benutzeroberfläche können sich die Jungen und Mädchen spielend im Programm zu-
recht finden. Und das Wichtigste: Bei Fragen steht Addy Junior immer mit Rat und Tat zur Seite.

Best of Sierra Shop

Die ultimativen Strategie-Pakete

1 Paket Nr. 1 „Pharao“

Pharao + das offizielle, farbige Lösungsbuch von PRIMA für

nur DM 99,95

2 Paket Nr. 2 „Pharao + CAESAR“

Pharao + CAESAR Platinum (CAESAR I, II und III + das offizielle Lösungsbuch von PRIMA zu CAESAR III) für

nur DM 129,95

Das Best of Sierra-Pack

(bestehend aus 5 Ausgaben Ihrer Wahl)

5 Ausgaben für DM 39,95 (inkl. Porto & Versand)

eine Ausgabe für DM 14,90 (inkl. Porto & Versand)

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

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

Best of Sierra Nr. 3 mit:
3D-Ultra Pinball: Creep Night
Freddy Pharkas: Cowboy Apotheke

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

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

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

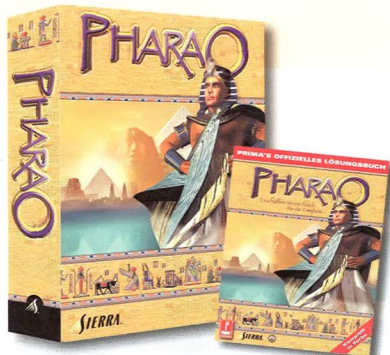
Best of Sierra Nr. 7 mit:
3D-Ultra Pinball 2 - Casino De Luxe

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

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

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

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



1



2



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

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

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

Best of Sierra Nr. 15 mit:
CAESAR II - Earthsiege 2

Best of Sierra Nr. 16 mit:
Larry 7 - NASCAR Racing 99

Bestell-Nummer:

018050 / Spiele
018050 / 77 43 53 (DM 0,24/Min)
Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr

018050 / Lernen
018050 / 53 76 36 (DM 0,24/Min)

018050 / Faxen
018050 / 32 9 36 (DM 0,24/Min)



**1 Half-Life und Opposing Force
(deutsche Version)**

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

2 Pharaos

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 24,95 (inkl. Porto & Versand)

3 King's Quest 8

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

4 CAESAR III

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

5 Rückkehr nach Krondor

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

6 Homeworld

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

7 Gabriel Knight 3

Das offizielle Lösungsbuch von Prima

DM 19,95 (inkl. Porto & Versand)

8 ADDY in Europa

Das Hörspiel für Kinder

Jetzt als Audio-CD oder MC! Zusammen mit Jungen und Mädchen aus der ganzen Welt startet ADDY eine musikalische Entdeckungstour durch Europa.

CD: DM 24,80 (inkl. Porto & Versand)

MC: DM 17,80 (inkl. Porto & Versand)

Nur so lange
der Vorrat reicht!



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

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Land: _____

E-mail: _____

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

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

☐ Ja, ich bestelle das Paket Nr. 1 „Pharaos“ zu DM 99,95

☐ Ja, ich bestelle das Paket Nr. 2 „Pharaos + CAESAR“ zu DM 129,95

Ja, ich bestelle das Best of Sierra-Pack bestehend aus den Ausgaben:

☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ zu 39,95 DM

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

☐ Half-Life und Opposing Force Lösungsbuch ☐ x 19,95 DM = DM

☐ Pharaos Lösungsbuch ☐ x 24,95 DM = DM

☐ King's Quest 8 Lösungsbuch ☐ x 19,95 DM = DM

☐ CAESAR III Lösungsbuch ☐ x 19,95 DM = DM

☐ Rückkehr nach Krondor Lösungsbuch ☐ x 19,95 DM = DM

☐ Homeworld Lösungsbuch ☐ x 19,95 DM = DM

☐ Gabriel Knight 3 Lösungsbuch ☐ x 19,95 DM = DM

☐ ADDY in Europa CD: ☐ x 24,80 DM = DM MC: ☐ x 17,80 DM = DM

Gesamtbetrag: DM

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

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

Ich bezahle per ☐ Visacard ☐ Mastercard (16-stellig)

Kartennummer:

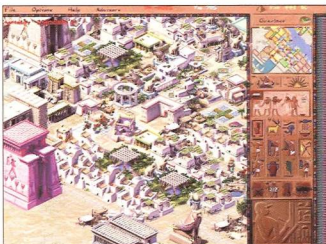
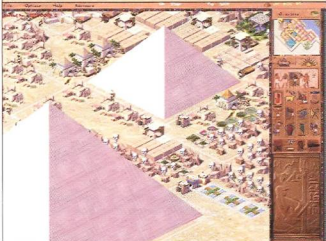
Ablaufdatum:

Pressestimmen

GAMES

PHARAO

- **PC Games (12/99):**
„Pharao gehört auf die Festplatte jedes aufbastrategieverrarrten PC Spielers - 81 %.“
- **PC Player (12/99)**
„Pharao ist die bislang spannendste, interessanteste und atmosphärisch dichteste Städtebau-Simulation, die selbst den Klassiker Sim City mühelos deklassiert - 87%.“
- **PC Joker (12/99)**
„Hoher Suchtfaktor - 85% HIT.“



SWAT 3

- **PC Joker (2/2000)**
„Die derzeit beste 3D-Nahkampsimulation überhaupt! 90% HIT.“
- **GameStar (2/2000)**
„Mit SWAT 3 hat Sierra eine spannende und vor allem glaubwürdige Simulation der US Antiterror - Truppe abgeliefert - 80 %.“
- **PC Player (2/2000)**
„SWAT 3 setzt sich gekonnt an die Spitze, indem es leichte Zugänglichkeit mit komplexem Spiel verbindet - 83 %.“



EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY

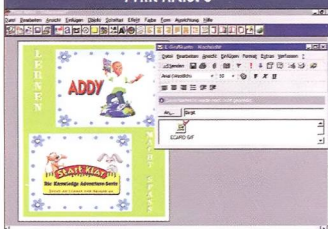
ADDY Junior Natur und Technik



- **c't (21/99)**
„Inhalt und Umsetzung: sehr gut“
- **Kindersoftware Ratgeber 2000**
„Höchstwertung - 6 Mäuse“



Print Artist 6



- **Computer Easy (26/99)**
„Print Artist bleibt das führende Druckstudio für zuhause - sehr empfehlenswert.“
- **Südkurier (Nov. 99)**
„Die Arbeit mit Print Artist macht richtig Spaß und geht auch Anfängern leicht von der Hand.“



Der große Reibach

Larry macht sich selbstständig – ausgerechnet in Las Vegas, dem Mekka des Glücksspiels!

Bei Larrys sprichwörtlichem Glück kann das eigentlich nur schief gehen – dieser notorisch erfolgreiche „Frauenheld“ und arbeitsscheue Sexmaniac mit seinem unvergleichlichen Sinn für abgründige Fettnäpfchen und hochnotpeinliche Situationen als seriöser Geschäftsmann? Als Manager eines Spielkasinos? Oh Gott! Best of Sierra-Leser wissen ja zur Genüge, was Larry bisher alles unternommen musste, um sich bei Frauen keine Abfuhr einzuhandeln. Aber ist Larry deswegen gleich ein Unternehmer? Das kann doch nur ein entsetzliches Missverständnis sein!

st es aber nicht, liebe Leser, es ist beinharte Realität! Larry hat als geschäftsführender Manager die Leitung eines Casinos übernommen, dem süßen Leben entsagt, dem Anbaggern abgeschworen und sich statt dessen für den Knochenjob... wie, was meinen Sie jetzt konkret mit „glaubwähnlich“? Sie werden's erleben! Die Zeiten, als Larry sich von aerobischgetriebenen Fitnessberaterinnen einen Einlauf verpassen ließ, als er jede Badezimmerkachel einzeln abklopfen musste, um die Schönheiten wenigstens aus der Ferne ansehen zu dürfen, sind endgültig vorbei! Für solche Sperenzen hat Larry jetzt keine Zeit mehr. Er denkt nur noch an das Eine – den Cashflow!

Wer „Larry's Casino“ betritt, sollte keines der zahllosen amorösen Desaster erwarten, für die Larry weltberühmt wurde – dieses Kasino ist ein Glücksspieltempel, der sich gewaschen hat! Glücksspielsimulationen gibt es ja wie Sand am Meer, aber so etwas wie „Larry's Casino“ haben Sie noch nie gesehen! Nicht nur in bezug auf die Inneneinrichtung – Larry hat den Innenarchitekten beschwatzen können – sondern auch in Hinblick auf die unkonventionellen Spieltische. Von den Stammgästen einmal ganz zu schweigen.

„Larry's Casino“ ist ein Online-Glücksspiel – Sie treffen sich in zwangloser Atmosphäre (das ist nicht nur so daher gesagt) mit Glücksrittern aus Honolulu und Kuala Lumpur und spielen wahlweise Roulette, Black Jack, Craps, Poker-oder Glücksrad, nach amerikanischen Regeln, versteht sich. Und doch ist „Larry's Casino“ kein Glücksspieltempel wie jeder andere, und das nicht allein wegen des Geschäftsführers. In jedem anderen Kasino fliegen Sie hochkant raus, wenn Sie Ihre letzte Mark verzockt haben und danach die Bank anpumpen wollen. Nicht so bei Larry – wer hier seine letzte LarryMark verspielt (eine virtuelle Währung, deren Verlust Sie nicht wirklich fürchten müssen), bekommt ausreichend Gelegenheit, seinen finanziellen Spielraum zurückzugewinnen: Was er dafür tun muss, steht ganz in der alten Larry-Tradition, wird an dieser Stelle aber noch nicht verraten. Vorsichtige Menschen werden womöglich den Wunsch ver-

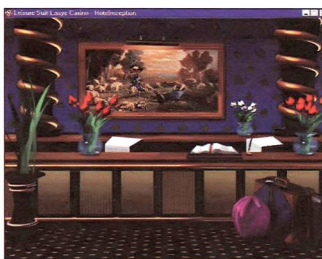
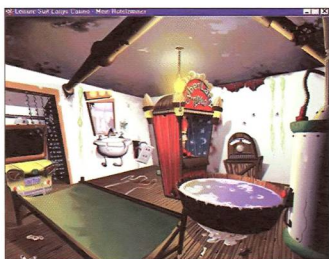
spüren, sich erst mit den Regeln vertraut zu machen, bevor sie sich über WON.NET ins Internet einloggen. Aber keine Angst, Larry will seine Gäste nicht gleich ins kalte Wasser werfen. Deshalb hat er nicht nur die Whirlpools vorwärmen lassen, sondern auch dafür gesorgt, dass Sie ausgiebig offline trainieren können, bevor Sie sich von Profizockern aus aller Welt das Fell über die Ohren ziehen lassen. Wer keinen Internetanschluss besitzt, muss keine Sekunde auf Larry und seine Freunde aus früheren Tagen verzichten. Im Offline-Modus gibt es zudem kein Limit, das heißt, Sie können soviel Geld verjubeln wie Sie wollen. Sie bekommen immer wieder neuen Kredit. Und erst wenn Sie sich fit fühlen für das große Abenteuer, setzen Sie Ihr ausdrucksloses Pokerface auf, ziehen sich aus und gehen online. Und wenn Sie es nicht schon vorher wussten, dann werden Sie spätestens jetzt merken, dass es nichts Schöneres auf der Welt gibt, als nackt in der Wanne zu sitzen und eine Maus in den Händen zu halten!



Das Gameplay oder wie der Hase läuft

Einleitende Bemerkungen über das liebe Geld, den Cursor und... Ihr Zimmer

Wer in Baden-Baden oder Bad Neuenahr den Chefcroupier fragt, ob er denn im Kasino übernachten dürfte, dürfte sich innerhalb weniger Sekunden entweder auf der Straße oder in der Psychiatrie wieder finden. Larry setzt also neue Maßstäbe, wenn er seinen Gästen ein Zimmer anbietet. Mehr noch: Die Spieler haben gar keine andere Wahl, sie müssen das Zimmer nehmen, ob sie wollen oder nicht. Denn hier beginnt das Spiel. Sollte Ihnen die Unterkunft aus unerfindlichen Gründen nicht zusagen, bleibt es Ihnen unbenommen, an der Rezeption nach einer besseren Ausstattung zu fragen. Dass Sie für diesen einmaligen Service löhnen müssen, versteht sich ja wohl von selbst – oder haben Sie geglaubt, in Las Vegas gebe es irgend etwas umsonst? Think again.



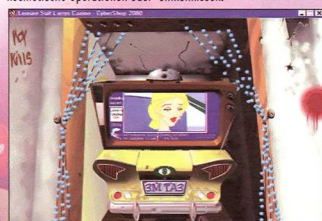
Wo wir gerade beim Thema sind – Geld spielt in einem Kasino naturgemäß die Hauptrolle. Larry aber macht einen großen Unterschied zwischen Offline-Geld und Online-Geld. Offline ist in Larrys Augen was für Warmduscher, eine vorbereitende Maßnahme, die er gerne bereitwillig sponsert. In Zockerkreisen heißt so was neuerdings Landschaftspflege. Alles verspielt? Kein Problem, bei Bedarf kommt Larry mit dem Koffer und verteilt LarryMark an alle, die mühselig und beladen sind. Wenn Sie aber via Internet auf WON, dem Spielserver von HAVAS, gratis zocken wollen (die Telefongebühren lassen wir an dieser Stelle mal beiseite), dann sind Sie „mit-ten im Leben“, dann wird die Luft merklich dünner. Wer hier alles verliert, dem helfen auch keine Buchungstricks mehr, der muss sein Geld „zurückverdienen“, mit Partyspielen à la Larry, die den besten Witz oder den schönsten Baggerspruch mit frischer Kohle belohnen. Der Eieruhr-Cursor dürfte gewiefen Windows-Nutzern hinlänglich bekannt sein. Auch Larrys Eieruhr zeigt an, dass das Programm mit irgend etwas beschäftigt ist. Ein Larry-Cursor, der unabweisbar in eine Richtung deutet, will Ihnen mitteilen, dass es in dieser Richtung was zu holen gibt.



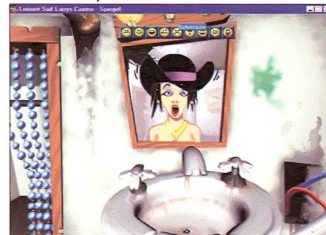
Ein Klick genügt, und Sie können selbst nachsehen. Wenn Larry elegant mit den Hüften zu wackeln beginnt (ist diese Ähnlichkeit mit John Travolta nicht frappierend? Wie Zwillingel), dann ist das ein sicheres Zeichen, dass Sie einen Gegenstand gefunden haben, den es anzuklicken lohnt. Sollten Sie den Travolta-Cursor trotzdem nicht bewegen, wird das Programm versuchen, Ihnen auf die Sprünge zu helfen. Ein Rechtsklick (egal, bei welchem Cursor und auf welchen Punkt) ruft das sogenannte „Rechtsklickmenü“ auf, auf das wir später noch zu sprechen kommen werden.

Noch mal zurück zu Ihrem Zimmer. Sie mögen über die Ausstattung ja denken, was Sie wollen, aber zwei Geräte in diesem Apartment sind Ihnen bestimmt schon aufgefallen: der CyberShop 2000 und der CyberLarry 2000.

Mit dem CyberShop 2000 verändern Sie Ihr Aussehen – ganz ohne kosmetische Operationen oder Silikonkissen.



Im „Larry Shopping-Netzwerk“ finden Sie garantiert eine Figur, in deren Rolle Sie schlüpfen möchten. Etliche alte Bekannte werden Ihnen da über den Weg laufen. Blättern Sie die Angebote mit den „Größer als“- bzw. „Kleiner als“-Tasten (< >) durch und wählen Sie Ihr Alter Ego mit einem Klick auf die Kaufaste. Natürlich kostet dieser Service Geld und natürlich können Sie das Zimmer nicht verlassen, wenn Sie sich keine Figur gekauft haben. Als „Werner Klinkhammels“ oder „Pit Hoff“ kriegen Sie in „Larry's Casino“ keine Schnitte. Und eine vorgewärmte Wanne schon gar nicht. Dafür können Sie Ihr Äußeres so häufig wechseln, wie Sie wollen. Wenn die Preise für seine Spielfigur auf den Magen geschlagen sind, der sollte sich nicht scheuen, seinen Gefühlen freien Lauf zu lassen. Ein „Emoticon“ sorgt dafür, dass sich die Mimik Ihrer Figur der miesen Stimmung anpasst. Stellen Sie sich ruhig mal vor den Spiegel und probieren Sie es aus. Jede Schallfläche steht für eine andere Emotion, von überlicklich bis stinksauer ist alles dabei.



Bei einem Online-Chat, beispielsweise, erscheinen diese Icons im Chatfenster. Geht Ihnen Ihr Gesprächspartner herzlich auf den Keks, können Sie ihm das in Wort und Bild unmissverständlich klar machen. Sollte sich die Gemütslage danach nicht gebessert haben, können Sie sich ja von CyberLarry 2000 wieder aufheitern lassen.



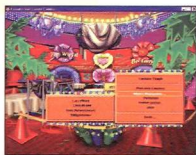
Dieser Apparat, eine Art mechanischer Doppelgänger unseres Helden, teilt Larrys Vorlieben für schlechten Geschmack und erzählt schlüpfrige Witze am laufenden Band.

Sind Sie so weit? Die Lieblingsfigur ausgewählt? Die Gesichtszüge wieder im Griff? Dann können Sie ja loslegen. Bewegen Sie den Cursor an den unteren Rand des Bildschirms und warten Sie, bis der nach unten zeigende Larry-Cursor erscheint. Das große Glück wartet auf Sie.

Was Sie mit Ihrer Maus so alles machen können - das Rechtsklickmenü

Die verschiedenen Cursor-Formen und ihre Funktionen haben wir Ihnen ja bereits vorgestellt. Sobald Sie im CyberShop 2000

Ihr Alter Ego ausgesucht haben, können Sie auch mit der rechten Maustaste voll in das Geschehen eingreifen.



Ein Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt des Bildschirms öffnet ein Menü, das Ihnen den Aufenthalt in „Larry's Casino“ vereinfacht (wenn Sie an eine Online-Figur geraten, können sich die Funktionen dieses Menüs geringfügig verändern). Auf die Untermenüs „Spielfigur“ (der von Ihnen gewählte Charakter), „Plan des Casinos“, „Meine Klamotten“, „Online gehen“, „Hilfe“, „Ende“ und „Optionen“ wollen wir an dieser Stelle einmal näher eingehen.

Machen Sie sich einen Plan - die Karte

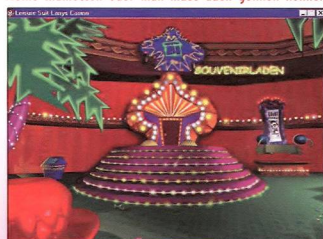


Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie auf der Stelle Ihren Standort verlassen - wenn es sein muss, mitten im Spiel. Sie werden zu einer Empore geführt, von wo aus Sie den besten Überblick über Larrys schickes Etablissement genießen können. Wenn Sie nun den Mauszeiger über die einzelnen Bereiche führen, folgen die Scheinwerfer seinen Bewegungen und erleuchten den gerade berührten Bereich. In der Zeile unterhalb des Kasino-Vordachs sehen Sie den Namen des ausgewählten Bereichs und in der rechten unteren Bildschirmecke erscheint ein kleines Bild Ihres Zielorts.

Der Grundriss gliedert sich in sechs verschiedene Bereiche, die irgendwie an Tortenstücke erinnern. Dort befinden sich die Tische der sechs Spiele: Roulette, Craps, Poker, Black Jack, Glücksrad und Ein-armiger Bandit. Um die Orientierung zu erleichtern, hat Larry dafür gesorgt, dass die Farben des jeweiligen Tortenstücks mit dem Teppichboden des Spielzimmers übereinstimmen. So aufmerksam war er früher nie!

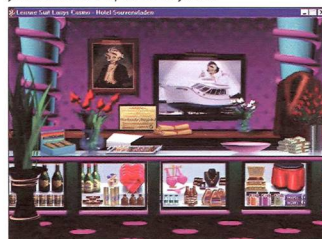
Auch die anderen Räumlichkeiten haben spezielle Formen, an denen Sie Ihre Funktion erkennen können. So steht ein Kreis immer für eine Bar, bei kreuzförmigen Bereichen handelt es sich prinzipiell um Restaurants, hinter einem Karo verbirgt sich stets eines der sagenumwobenen Partyspiele, das Pik verweist auf den Geschenkshop und wer ins Herz vordringt, der steht mitten in der Heiratskapelle. Sie haben ganz richtig gelesen: In „Larry's Casino“ steht eine wahrhaftige Kapelle - die wirkt vielleicht etwas überladen, aber Larry hat nun mal einen Hang zum amerikanischen „Glitzer“-Barock. Sonderräume wie die Kapelle und die zahllosen Restaurants lassen sich jedoch nur im Online-Modus benutzen. Die Offline-Version ist halt nur zum Trainieren da.

Meine Klamotten oder man muss auch gönnen können

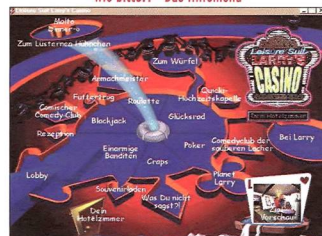


Hier finden Sie ein Untermenü, das Sie zuverlässig über Ihr Restvermögen und den Standard Ihrer Unterkunft aufklärt. Wer online spielt, findet darüber hinaus eine Liste aller Geschenke, mit denen Sie der Cybergemeinde imponieren wollen, sowie, bei Vorliegen einer amtlich beglaubigten Heiratslizenz, eine Aufstellung aller Gegenstände, die Sie zur Hochzeit geschenkt bekommen haben. Sobald Sie mit der rechten Maustaste eine Figur anklicken, wird die Option „Meine Klamotten“ durch das Untermenü „Geben“ ersetzt. Wenn Sie die Spenderhosen anhaben oder ganz einfach mal den „Big Spender“ raushängen lassen wollen, können Sie Ihre Kumpels mit

Hilfe dieser Funktion reich beschenken - immer vorausgesetzt, Sie haben schon einmal einen Einkaufsbummel durch den Geschenkshop gemacht und sich entsprechend eingedeckt.



Wie bitte? - Das Hilfemenü

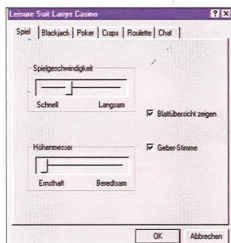


Die Bank eines Casinos ist die einzige Bank, die prinzipiell keine Kredite bewilligt. Diesbezügliche Hilfsrufe verhallen entweder ungehört oder dürfen auf der nächsten Polizeidienststelle erneut vorgetragen werden - spitze Schreie sind in der gedämpften Atmosphäre eines Glücksspieltempels nicht erwünscht. Auch bei Larry würden Sie sich nicht mit der gepflegten Barmusik vertragen. Und dennoch lässt Larry seine Gäste nicht hängen - klicken Sie lieber auf „Hilfe“ und schlagen Sie alle strittigen Fragen in dem umfangreichen Online-Handbuch nach, bevor Sie wieder das Kasinopersonal mit Ihren Kinderkitzchen behelligen. Hilfestellung in technischen Fragen erhalten Sie über unsere Websites, per Telefon oder Fax. Ganz wie Sie wollen.

Die Regeln bestimmen Sie - das Optionenmenü

Spielen Sie lieber Texas Hold'em-Poker oder bevorzugen Sie die 7-Card-Stud-Variante? Wie auch immer - über „Optionen“ legen Sie fest, nach welchen Regeln Sie ausgenommen werden möchten. Das muss ja alles seine Ordnung haben.

Ein Klick auf die Schaltfläche „Optionen“ im Rechtsklickmenü öffnet eine Dialogbox, die jedem Windows-Nutzer nur allzu vertraut sein dürfte. Sie enthält zahlreiche Karteikarten, mit welchen



Sie die Regeln für jedes einzelne Spiel en détail festlegen können. Ob Sie Blackjack nun lieber nach den in Las Vegas gültigen Regeln spielen wollen oder doch lieber nach Art von Atlantic City, dürfte den meisten von Ihnen ebenso herzlich egal sein wie die Frage, ob Sie die Zahl der freien Chancen nun verdoppeln oder verzehnfachen wollen. Aber es soll ja Leute

geben, die auf derlei Dinge allergrößten Wert legen. Die Chronistenpflicht gebietet es daher, auf diese Möglichkeiten aufmerksam zu machen.

Die meisten von Ihnen werden es zunächst mit der Standardeinstellung versuchen, und erst, wenn Sie das Gefühl haben, mit einer speziellen Variante dauernd zu verlieren, werden Sie womöglich auf dieses Optionenfenster zurückgreifen. Bis diese Leute dann feststellen, dass sie mit den anderen Möglichkeiten genau so häufig verlieren, vergeht eine Weile. Mit welcher der zahllosen Varianten Sie am besten zurechtkommen, müssen Sie schon selbst herausfinden.

Zwei Hinweise wollen wir uns aber dann doch nicht verkneifen: Unter dem Stichwort „Spiel“ haben Sie die Möglichkeit, nicht nur die Spielgeschwindigkeit einzustellen, sondern auch den Redeschwall der beteiligten Personen einzudämmen. Wenn Sie sich lieber auf das eigentliche Spiel konzentrieren wollen und weniger Wert auf eine gepflegte Konversation legen, sind Sie hier an der richtigen Adresse. Unter „Chat“ wiederum legen Sie ein paar Chat-Konventionen für die Online-Gespräche fest.

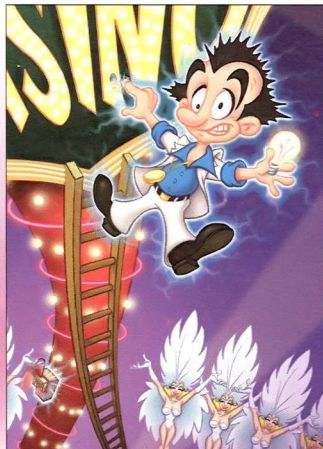


Kein Drahtseilakt - „Online gehen“

Al Lowe und sein Team haben alles dafür getan, um aus „Larry's Casino“ ein möglichst abwechslungsreiches Online-Spiel zu machen. Wenn Sie glauben, den Unwägbarkeiten eines Stud-Pokers gewachsen zu sein, klicken Sie einfach auf diese Schaltfläche, um sich mit dem exklusiven „Leisure-Suit-Larry-Casino“-Server auf „World Opponent Network“ (WON) verbinden zu lassen (Zu den Einzelheiten dieses Servers später mehr). Alles, was Sie dafür brauchen, ist ein flottes Modem und ein Internet-Provider. Bitte erwarten Sie jetzt nicht, dass unsere Technik-Redaktion zu allen Fragen des Modem-Setups, zu Windows, dem Internetzugang, den Kosten etc. Rede und Antwort steht. Das geht dann doch ein bisschen zu weit (Larry würde jetzt wahrscheinlich seinen alten Machospruch hersagen, den er sich für den Morgen danach zurechtgelegt hat: „Sorry, Baby, aber ich lass dich jetzt lieber allein.“ Unnötig zu erwähnen, dass er nie Gelegenheit hatte, diesen Satz jemals auszusprechen. Die Frauen waren ihm zuvor gekommen und hatten sich längst aus dem Staub gemacht). Wenn Sie aber wissen, wie's geht oder einen kennen, der weiß, wie's geht, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche „Online gehen“, geben Sie Ihren Namen, Ihr Passwort und ein paar andere Informationen für das WON-Netzwerk ein, und schon sind Sie drin. So einfach ist das.

Achten Sie aber darauf, dass Sie sich bei jedem neuen Besuch stets mit denselben Angaben eintragen. Der Grund: Jeder WON-Teilnehmer hat sein persönliches Inventar, ein eigenes Hotelzimmer und Bankkonto. Und noch etwas: Gegenstände aus der Online-Version sind etwas völlig anderes als Gegenstände aus dem Offlinespiel. Sie sollten nicht versuchen, diese Dinge miteinander zu kombinieren. Das kann nur schief gehen.

Mit einem beherzten Klick auf „Ende“ verlassen Sie das Spiel und vergessen Ihre Spielschulden in der Hoffnung auf eine Glücksträhne beim nächsten Mal.



Zocker aller Länder, vereint Euch!

Wie Sie sich in „Larry's Casino“ einloggen können

Natürlich können Sie mit Larry und seinen Freunden stundenlang in der Wanne sitzen und Blackjack spielen, ohne auch nur ein einziges Mal das Modem angeschmissen zu haben. Aber Sie werden bald feststellen, dass Sie viele Bereiche in der neuen schönen Larry-Welt zwar betreten, aber nicht nutzen können, solange Sie weiter offline vor sich hin dümpeln. Und tatsächlich ist „Larry's Casino“ ein völlig anderes Spiel, sobald Sie sich über WON, den kostenlosen Spieleserver von HAVAS Interactive, mit der Zockerinternationale in Verbindung setzen.



Wenn Sie sich in WON eingeloggt und alle Formalitäten (Name, Passwort) zur allseitigen Zufriedenheit erledigt haben, werden Sie auf dem Bildschirm drei große Fenster erkennen, die auf der linken Seite von einer Reihe Buttons umfasste sind. Mit diesen Buttons oder Schaltflächen können Sie später alle nötigen Online-Aktionen durchführen. Das zentrale Fenster enthält eine Liste aller Räume, Spiele und Mitglieder in hierarchischer Ordnung. Im rechten Fenster erscheinen alle Spieler, die sich mit Ihnen in einem Raum befinden. Wer Pech hat, sitzt womöglich alleine da, vielleicht wird Ihr Raum aber auch von einem guten Dutzend ausgebuffter Pokerspieler gestürmt. So genau weiß man das vorher nicht.

Sie beginnen zunächst in der Lobby, wo Ihnen kaum mehr zu tun bleibt, als mit den anderen Mitspielern ein Schwätzchen zu halten - also zu chatten, wie es auf neudeutsch heißt. Zudem sehen Sie eine Liste aller Räume in „Larry's Casino“. Dahinter steht in Klammern eine Zahl - die sagt Ihnen, wie viele Spieler sich noch in dem Raum befinden. Unterhalb dieses Raums erscheint eine Liste der dazugehörigen Spiele und Spieler. Um sich einem Spiel anzuschließen, müssen Sie zunächst einen dieser Räume betreten und dann ein Spiel auswählen, dem Sie beitreten möchten. Ist das geschehen, erscheint auch Ihr Name in der Liste.



Ach, Sie wollen gar keinem „gebrauchten“ Spiel beitreten, sondern lieber selbst eins eröffnen? Nichts leichter als das. Nehmen wir als Beispiel einmal eine Pokerpartie. Scrollen Sie solange die Liste durch, bis Sie auf den Eintrag „Poker, kein Limit“ stoßen. Wählen Sie diesen Eintrag per Doppelklick aus - daraufhin erscheint unterhalb des Fensters Ihr Name sowie der Hinweis, dass Sie den Pokerraum betreten haben. In der Schalterleiste auf der linken Bildschirmseite finden Sie den Button „Spiel erstellen“. Nun müssen Sie Ihrem Spiel nur noch einen Namen geben und auf „OK“ klicken. Dann erscheint Ihr Spiel unter dem angegebenen Namen im Pokerraum. Alles was Sie jetzt noch brauchen, ist ein Spielpartner, der bereit ist, sich von Ihnen aufnehmen zu lassen wie eine Weihnachtsgans.

Wenn Sie keinen finden, der sich dazu bereit erklärt, sollten Sie sich überlegen, vielleicht doch einem existierenden Spiel beizutreten. Scrollen Sie einfach nach unten, suchen Sie sich das Spiel aus, nach dem Ihnen der Sinn steht und klicken Sie es zweimal an - aber wirklich das Spiel anklicken und nicht die Räume, gel? Wenn in der Wanne noch Platz ist und die anderen Teilnehmer nichts zu meckern haben, können Sie einsteigen. Aber ziehen Sie sich bitte vorher die Socken aus!



Der Kontakt zu WON ist denkbar einfach: Wenn Sie ein funktionierendes Modem besitzen, müssen Sie die Frage, ob Sie nun ans Netz gehen wollen, mit „Ja“ beantworten, und schon raselt das Modem los. Den Rest besorgt Ihr Rechner. Na ja, ein paar Dinge müssen Sie schon noch selber machen, aber Best of Sierra ist Ihnen gerne dabei behilflich.

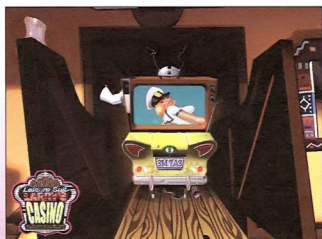
Let the good dice roll

Ein Rundgang durch „Larry's Casino“

Er hat seine Drohung also doch wahrgemacht – Larry betreibt sein eigenes Casino! Eine Verkettung unglücklicher Umstände hat dazu geführt, dass ausgerechnet er, der größte Looser, seit es Computerspiele gibt, dazu auserkoren wurde, ein aufstrebendes junges Unternehmen zu leiten. Wer dafür verantwortlich ist?

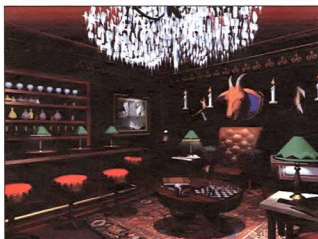
Nun ja, äh, sagen wir mal, es handelt sich dem Vernehmen nach um eine etwas zwielichtige Gruppe von Investoren. Bevor Sie sich jetzt mit unserer Hilfe weiter in das Spiel vertiefen, wollen wir Sie aber noch ein letztes Mal warnen. Diese obskuren Investoren haben Larry nicht nur zum Geschäftsführer bestellt, sondern ihm in Bezug auf die Inneneinrichtung völlig freie Hand gelassen, um ein „Mekka der Freude und der Frivolität“ zu schaffen. Nun gut, das ist ihm wieder mal gründlich misslungen – tatsächlich ist „Larry's Casino“ nicht gerade eine Augenweide. Wer also einen empfindlichen Magen hat, etwas auf seine moralischen Grundsätze hält und nur über einen Funken Selbstachtung bzw. guten Geschmack verfügt, der hat jetzt noch die einmalige Chance umzukehren. Wie, Sie sind ja immer noch da? Nun gut, Ihnen können wir es ja sagen, so ganz im Vertrauen: Würde ist sowieso nur was für Weicheier... Also los, machen Sie sich bereit und lernen Sie ihn mal so richtig kennen – den lausigsten Ort im ganzen Web...

Einchecken



Willkommen in „Larry's Casino“, sehr malerisch und etwas abseits vom Las Vegas Strip gelegen (nageln Sie uns nicht fest, aber es können gut und gerne 8 bis 10 Kilometer sein, doch wer hätte auch gedacht, dass es in Las Vegas tatsächlich eine Kommission für Ethik und Mindeststandards gibt?). Larry hat eine Reihe von abwechslungsreichen Aktivitäten für Sie vorbereitet, die den Aufenthalt für Sie so kurzweilig wie möglich machen sollen. Dazu zählen in erster Linie natürlich die fünf Kasinospiele, aber auch drei Partyspiele und ein prall gefüllter Geschenkeshop. Auch für das leibliche und seelische Wohlergehen ist

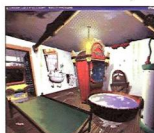
gesorgt: Drei Restaurants, drei Bars, darunter das weit über die Grenzen Nevadas hinaus bekannte „Lüsterne Hühnchen“,



die Quickie-Hochzeitskapelle und zahlreiche weitere faustdicke Überraschungen warten hier auf den gepflegten Zocker mit Stil. Doch nun genug der Vorrede. Sie sehen ja selbst, wo Sie gelandet sind... Hier sind die Schlüssel Ihres Drei-Sterne-Komfortapartments, ein besseres werden Sie im Umkreis von 8 bis 10 Kilometern kaum finden. In den letzten Wochen vor der Eröffnung ging es hier verständlicherweise drunter und drüber, und leider hat dieser lausige Bauleiter, der letzte Woche klammheimlich getötet ist, vergessen, die TÜV-Genehmigung für den Aufzug zu beantragen. Haben Sie daher Verständnis, wenn Ihr Apartment für eine gewisse Übergangszeit nur über das Treppenhaus zu erreichen ist. Ihr Zimmer liegt im 13. Stock, aber das dürfte für Sie kein Problem sein, so wie Sie aussehen. Unglücklicherweise ist unsere Hotelpage zur Zeit unabkömmlich – er pflegt aufopferungsvoll unseren derzeitigen Chef de Cuisine, der an Magen- und Darmgrippe erkrankt ist. Es ist uns wirklich unangenehm, aber wir müssen Ihnen leider mitteilen, dass Sie Ihr Gepäck selber schleppen müssen. Aber jetzt mal ehrlich: Zu was braucht ein Profizocker wie Sie Garderobe? Wer hier spielen möchte, der muss ohnehin vorher ablegen, oder wollen Sie etwa in vollem Ornat in die Wanne steigen? Na bitte! Alles was Sie brauchen, ist ein glückliches Händchen, und für so was gibt's eh keinen Koffer.

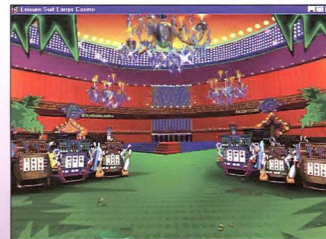
Ihr Zimmer

Äh, ja. Jetzt können Sie sich vorstellen, wie die übrigen Apartments ohne Sterneklassifizierung aussehen. Aber, was soll's? Viel Zeit werden Sie im Schlafzimmer ohnehin nicht zubringen (um was für eine Simulation handelt es sich denn hier Ihrer Meinung nach?). Sie wollen so schnell wie möglich nach unten, da, wo die Action abgeht.



Aber bevor Sie sich jetzt nach unten stürzen, sollten Sie noch schnell das technologische Prunkstück Ihrer Unterkunft antesten, den CyberLarry 2000. In Zukunft wird dieses High-Tech-Gerät Ihnen die Welt von „Larry's Casino“ zu Füßen legen, doch im Moment ist es nur darauf programmiert, Sie mit einigen Witzen und Bonmots zu unterhalten. Vielleicht merken Sie sich ja ein paar dieser Witze, um sie bei der ersten Gelegenheit bei einer der zahllosen schönen Frauen zum Besten zu geben, die sich hier im Casino die Klinke in die Hand geben. Mit solchen Sprüchen beweisen Sie Ihre Klasse und Ihren Sinn für subtilen Humor! Vielleicht hilft einer dieser Witze ja auch im „Erotik Comedy Club“ weiter. Aber denken Sie immer daran, dass der CyberLarry 2000 als exaktes Abbild unseres hochverehrten Chefs entworfen worden ist – Larry Laffer persönlich. Wir können Ihnen daher nur empfehlen, mit diesen Witzen NICHT zu Hause oder in Ihrem Freundeskreis brillieren zu wollen.

Das Casino



In „Larry's Casino“ haben Sie Zugang zu all Ihren Lieblingsspielen. Gespielt wird aber nach Larry-Art – mit anderen Worten: Sie sitzen zusammen mit Ihren Gegnern splitterfasernackt in einem Whirlpool! Sacken Sie rollenweise LarryMark ein bei einer Partie Blackjack oder drehen Sie mal beim Roulette am großen Rad. Larry ist immer zugegen, sei es als Kartengeber, als Croupier oder als Supervisor. Offline bekommen Sie es mit einer vierköpfigen, immer wechselnden Schar von Figuren zu tun, die Sie von früheren Larry-Abenteuern her kennen. Beim Online-Spiel dagegen treten Sie gegen lebende Menschen an, sei es in regulären Partien oder in einem kleinen Turnier, bei welchem der Grundsatz gilt: The Winner takes it all!

Larry's Casino

Poker



Damit hier keine Missverständnisse auftauchen: Wir sprechen hier von Stud-Poker in allen möglichen Varianten. Sie haben bei Larry einen Strip-Poker erwartet? Sorry, aber das geht nicht. Keine Chance. In „Larry's Casino“ sind Sie ja schon nackt. Von Anfang an.

Blackjack



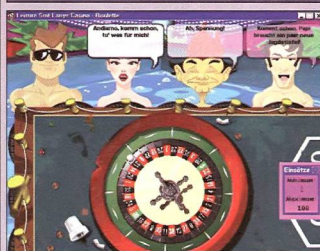
DAS Glücksspiel schlechthin, in Deutschland auch unter dem etwas verscharnichteten Namen „17+4“ bekannt. Larry liebt es über alles, weil man hier auch „nur mit harten Blättern“ spielen kann.

Craps



Weil er mit Craps in „Yacht nach Liebe“ so rauschende Erfolge feierte, hat Larry auf einem Craps-Séparée in seinem Kasino bestanden. Er bricht jedes Mal in heillosen Gelächter aus, wenn er nur den Namen hört.

Roulette



Larry hat schon immer gerne am großen Rad gedreht, nur leider ist bisher nie was daraus geworden, deshalb setzt er beim Roulette auch immer nur auf die „Doppelnul“. Die Frauen erwarten das einfach von ihm.



Einarmiger Bandit



Nur Larry selbst glaubt noch, der „Einarmige Bandit“ sei ein Euphemismus. Genießen Sie stundenlange Spiele mit billigen Drinks und noch billigeren Witzen. Hören Sie, wie alle Mitspieler um Sie herum reihenweise die Gewinne einsacken. Unterhalten Sie sich, ohne auch nur ein einziges Mal den Blick von der Maschine abzuwenden. Wie in Las Vegas!

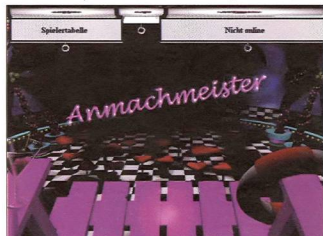
CASINO

Let the good dice roll

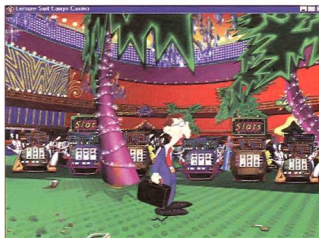
Ein Rundgang durch „Larry's Casino“

It's Party Time!

Natürlich haben private Pokerpartien vor dem offenen Kamin ihren Reiz, aber die wahre Party steigt erst, wenn Sie online sind und sich Ihren Weg ans große Geld freibluften. Wer mit Freunden aus der ganzen Welt erfolgreich seine Schäffchen ins Trockene bringt, der kann sich zudem ein besseres Hotelzimmer leisten. Wenn das kein Anreiz ist (allerdings steht Ihre Absteige schon turmhoch über dem üblichen Motel-Einerlei)! Den Online-Zockern allein bleiben solche Partyknaller vorbehalten wie der „Anmach-Meister“



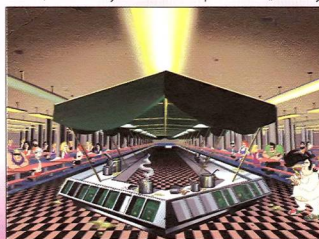
oder „Der Club der sauberen Lacher“, wo sie sich jede Menge Kohle hinzuverdienen können, wenn die Glückssträhne wieder einmal allzu lange auf sich warten lassen sollte.



Wenn Sie solange an der Slot Machine herum gerissen haben, bis Sie mit einem dicken Tennisarm oder einem akuten Anfall von Polyarthritits aus dem Saal getragen werden, dann sollten Sie sich mal in einer der sechs Bars oder Restaurants von den Strapazen erholen. Sie befinden sich praktischerweise gleich rechts oder links der großen Spielsäle. Zocker mit Restbeständen von Stil und Sinn für den kleinen Happen zwischendurch (wie wär's z.B. mit einer überbackenen Erbse in Rotwein gesotten, an Langustenschäumchen im Petersilienbett?) werden sich vielleicht ins „Molto Dinner-o“

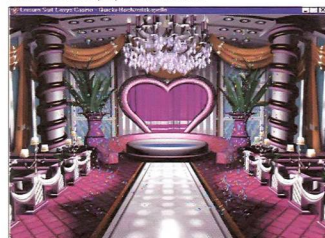


verirren, während der ganz normale Vielfraß eher in den „Futtertrog“



wandert und sich vielleicht ein Spiegelei an Graubrot oder so etwas ähnliches genehmigt. Natürlich können Sie auch versuchen, einem der zahlreiche Gäste ein Gespräch aufzuzwingen und sich per „Emoticon“ von Ihrer charmantesten Seite zu zeigen. Man muss die Leute doch kennenlernen, mit denen man in einer Wanne sitzt! Wenn Sie

einem von Larrys reizenden Gästen in einem privaten Chat näher gekommen sind - also nach ca. 30 Sekunden - und Sie das Gefühl nicht loswerden, den Typ Ihres Lebens vor sich zu haben (nach weiteren 20 Sekunden), dann schnappen Sie sich Ihre Cybertussi (oder -kerl) und zerren Sie sie (ihn) vor den Traualtar.



Schon bei der Planung seines Casinos hat Larry darauf bestanden, eine kleine Kapelle für alle Notfälle mit einzubauen. Er weiß schließlich aus leidvoller Erfahrung, welchen Unsinn die Menschen anstellen können, wenn bei ihnen wieder mal die Hormone ins Kraut schießen. Freuen Sie sich auf eine unwürdevolle Zeremonie - mit Larry in der Rolle des Zeremonienmeisters. Elvis lebt!

Nach der Hochzeit können Sie ein paar virtuelle Cocktails verputzen oder sich als generöser Gönner profilieren und Ihrer(m) Angebeteten ein paar virtuelle Geschenke machen. Mit diesem genialen Online-Wirtschaftssystem kriegen Sie alles, was Larry zu bieten hat - gegen Cash, versteht sich. Warten Sie nicht länger! Loggen Sie sich ein und suchen Sie nach „Larry's Casino“, dem Kleinode im Bereich der Noch-nicht-ganz-Erwachsenen-Unterhaltung!

Der Abgang

Sie wollen schon gehen? Sich klammheimlich durch den Nebeneingang davondrücken? Ihnen ist doch nicht etwa das Bargeld ausgegangen? Und für Ihre schalen Witzchen gab's auch keine müde Mark? Schade, schade, schade... Aber so wie wir Sie einschätzen, kommen Sie wieder. Larry und seine Crew warten schon auf Sie - im rassisten Kasino nördlich von Havanna! Nehmen Sie beim nächsten Mal einfach ein paar Kröten mehr mit!!

Let's Roll
LARRY'S CASINO

SWAT 3 - Event London - Überleben NICHT leichtgemacht!

Ein Tag im Leben eines SWAT-Teams

Es ist nicht leicht, die Redakteure der großen PC-Spiele Presse Europas in der alljährlichen Flut neuer Computerspiele auf ein neues Spiel aufmerksam zu machen, selbst wenn es sich um eine äußerst realistische und anspruchsvolle Simulation wie „SWAT 3“ handelt. Um die großen Spiele-Gurus doch aus ihrem Kämmerchen zu locken, haben wir uns etwas ganz besonderes ausgedacht: Einen VIP-Presse-Event für Sierra's taktische Polizeisimulation, die wir Ihnen bereits ausführlich vorgestellt haben. Hier mussten die Herren an Ort und Stelle erst einmal beweisen, ob sie über das nötige Überlebenstraining verfügen. Best of Sierra war für Sie vor Ort:



Dreißig Journalisten aus Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Dänemark, Deutschland und den Niederlanden trafen am Flughafen London Heathrow ein. Per Reisebus ging es weiter in das circa 40 Meilen außerhalb Londons liegende Bagshot Penny Hill Park Hotel. Nach dem Dinner bekamen alle noch einmal die Möglichkeit, ein Auge auf „SWAT 3“ zu werfen, bevor sie das Spiel in die Realität umsetzen sollten.

Noch wusste keiner, welche Vorteile es haben sollte, mit der virtuellen Spezialeinheit, noch einmal die vermeintlich besten Taktiken vor dem sicheren PC auszuprobieren. Doch der nächste Morgen brachte spätestens mit der Ankunft im „Lasham Skirmish & Woodland Training Centre“ Licht ins Dunkel. Als unser Bus unvermittelt auf einem Waldweg anhält, zündeten plötzlich, parallel zum Eindringen vier riesig erscheinender schwarzer Gestalten, Rauchbomben. Jene waren, soweit zu erkennen, bewaffnet und mit Gasmasken verummt. Schreiend rannten sie durch den Bus und entfernten unsanft einen Insassen, der sich später aber glücklicherweise als Eingeweihter herausstellte. Kurze Zeit später stand ein Mann in „SWAT“-Uniform im Bus und verkündete stolz, die ganze Aktion hätte nur 7 Sekunden gedauert. Erst jetzt ließ der Schock langsam nach und auch die letzten blassen Gesichter erhielten sich allmählich wieder.

Als der ganze Trupp ein nahegelegenes Holzhaus, das sogenannte Hauptquartier, erreicht hatte, dämmerte den Teilnehmern schon, was wir mit ihnen vorhatten. Es wurden die typischen olivgrünen Anzüge verteilt und mit der Aufstellung von Teams sowie der kurzen Schulung in der Handhabung einer Gotcha-Pistole begonnen.

Die Zeit war gekommen, einmal selbst einen eintägigen Crash-Kurs in Sachen Anti-Terror-Einheit, mit Ex-Trainern der echten „Special Weapons And Tactics Teams“ (bzw. denen des britischen Pendant „SAS“ - „Special Air Service“) zu erfahren. Um die Umsetzung dieses Themas in „SWAT 3“ besser beurteilen zu können, wurden von den einzelnen Teams drei verschiedene Missionen nachgestellt.



Mission 1

- oder wie stellt man einen flüchtenden Terroristen

Nachdem wir es uns an unserem ersten Einsatzort (einem Feldweg) etwas „bequem“ gemacht hatten, kam auch schon das Auto mit dem flüchtenden „Terroristen“ am Steuer auf uns zu gerast. Todesmutig versperrte die eine Hälfte des Teams den Fluchtweg, während der Rest der Truppe die Aufgabe hatte, das Auto von hinten zu sichern. Zunächst zeigte der „Terrorist“ Kooperationsbereitschaft, aber als er aus dem Auto stieg, versuchte er zu flüchten. Wir verfolgten ihn durch unwegsames Gelände, bis wir ihn stellen und damit die Mission erfolgreich abschließen.

Mission 2 - Rettung einer Geisel

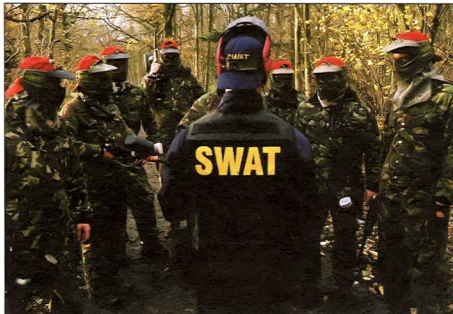
Die zweite Mission gestaltete sich schon etwas schwieriger. Zunächst teilten wir unser Einsatzteam wieder in zwei Gruppen. Die Aufgabe der einen Gruppe bestand darin, in das Gebäude, in welchem die Geisel vermutet wurde, einzudringen. Der andere Teil sollte die Fluchtwege sichern. Nachdem wir das Gebäude erstürmt hatten, den Raum gesichert sowie die Geisel lokalisiert, flüchtete der „Terrorist“ aus einem Seitenfenster. Jetzt war das Außenteam gefordert, das das Farbkugel-Feuer eröffnete und den „Terroristen“ stellte.

Mission 3 - Bodyguard

oder wie beschütze ich eine „Very Important Person“

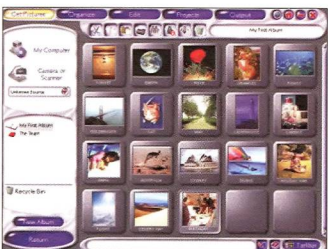
Mission 3 war in Sachen Schwierigkeitsgrad kaum zu übertreffen. Nach einer kurzen Verschnaufpause wurde das Team in einem Hubschrauber an den neuen Einsatzort geflogen, wo sie den VIP in Empfang nehmen sollten. Schon vorher wurde ein Scout bestimmt, der vor dem Einsatzteam den Weg zum Polizeihauptquartier sichern sollte. Der Scout entdeckte auf seinem Einsatz sofort die beiden versteckten „Terroristen“ und gab Alarm. Das Team nahm den VIP in die Mitte, zwei von ihnen eröffneten das Farbkugel-Feuer auf die „Terroristen“ und der Rest warf sich mitsamt des VIPs auf den Boden. Auch diese Mission wurde durch die Neutralisierung der Attentäter erfolgreich beendet, allerdings wurde die Beschädigung einer Knie-scheibe auf Seiten des Einsatzteams beklagt.

Viele Erfahrungen und blaue Flecken später machten sich die erschöpften Kämpfer auf die Rückreise.



Print Artist Familien-Edition + Artist Edition

Print Artist 4 für die „Großen“ und Print Artist Junior für die „Kleinen“



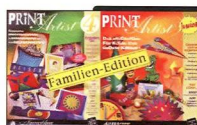
Familien Edition

Zwei unschlagbare Druckstudios für jede Altersgruppe!

Mit „Print Artist 4“ können Sie die verschiedensten Projekte im Handumdrehen verwirklichen. Ob Sie nun Grußkarten, Postkarten, Kalender, Spruchbänder, Etiketten oder Urkunden kreieren möchten, hier steht Ihnen alles zur Verfügung, was Sie dafür brauchen. Sie möchten Photos in Urkunden einbinden? Kein Problem. Importieren Sie sie einfach in „Print Artist 4“ von der Festplatte, CD oder dem Scanner. Mit über 300 Schriftarten, 10.000 Cliparts und Photos und vielen Effekten gestalten Sie Projekte für jede Gelegenheit.



„Print Artist Junior“ enthält alles, was das kreative Kinderherz höher schlagen lässt: Bastelbögen, Aufkleber, Mobiles, Masken, Spiele, Partyzubehör und mehr. 5.000 kindgerechte Grafiken, zahlreiche Texteffekte und mehr als 600 Vorlagen zum Ausdrucken laden zum Experimentieren ein und lassen der Kreativität der Kinder freien Lauf. Mit Bastelbögen, die wahlweise bunt ausgedruckt oder selbst ange malt werden können, kann der Nachwuchs seine eigene kleine Stadt aufbauen. Außerdem kann die Geburtstagsfeier mit Partyhüten, Masken, Untersetzern und anderen Projekten verschönert werden. Natürlich sind nicht nur die Grafiken kindgerecht gewählt, auch die Benutzeroberfläche ist an die Erfordernisse der Kinder angepasst. Gesprochene Hilfetexte erleichtern den Einstieg in das Programm, so dass Kinder es auch allein ausprobieren können.



Print Artist Familien-Edition

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95 → Pentium 75 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA Grafikkarte

Artist Edition

Das ideale Publishing-Studio für zu Hause!

Druck-, Webpublishing- und Bildbearbeitungs-Studio in einem! Sie kennen vielleicht folgende Situation: Sie basteln gerade an Ihrer neuen Webpage und möchten ein paar Ihrer Lieblingsphotos einfügen. Dann entdecken Sie, dass ein oder zwei dieser Photos zum Beispiel überbelichtet sind und Sie haben gerade keine Fotobearbeitungssoftware zur Hand. Ähnlich kann es Ihnen auch ergehen, wenn Sie gerade eine ausgefallene Urkunde gestalten und das Bild desjenigen einfügen wollen, den Sie damit beglücken möchten und das Photo noch nicht ganz Ihrem Geschmack entspricht. Hier bietet Ihnen die „Artist Edition“ drei praktische Werkzeuge in einem.

Erstes Werkzeug: „Print Artist 4“. Es ist das ideale Druckstudio für die verschiedensten Projekte und äußerst einfach zu bedienen. Hiermit erzielen Sie kreative Ergebnisse in kürzester Zeit. Ob nun durchwitzige Texteffekte oder Farbverläufe, Ihre Kreationen werden definitiv auffallen – auch wenn Sie erst in letzter Minute erstellt werden.

Zweites Werkzeug: „Photo Artist Special Edition“. Mit der „Photo Artist Special Edition“ können Sie auf einfache Art und Weise Ihre Photos in übersichtlichen digitalen Alben anlegen. Sie können Ihre Photos von CD-ROM, Disketten, Internetseiten, Twain-kompatiblen Scannern oder digitalen Kameras importieren. In den Alben können Sie für jedes Photo Stichworte angeben, so dass die Suche nach einem bestimmten Photo vereinfacht wird. Diese Special Edition bietet Ihnen zudem die Möglichkeit, kleine Fehler wie rote Augen auf Ihren Photos zu retuschieren. Mit wenigen Mausklicks können selbst

Computerlatten Kontraste hinzufügen, dunkle Stellen aufhellen, Kratzer ausbessern oder Farben verändern. Sind Ihre Photos nicht mehr in ihrer ursprünglichen Qualität erhalten, können Sie ihnen mit über 50 verschiedenen Spezialeffekten, 600 Cliparts und 100 professionellen Schriftarten neues Leben einhauchen.

Drittes Werkzeug: „Web Artist Special Edition“. Mit Hilfe der „Web Artist Special Edition“ erstellen Sie schnell und vor allem einfach Ihre eigene Homepage. Natürlich ohne HTML-Programmierkenntnisse dafür zu benötigen! Zur Gestaltung Ihrer Webpage stehen Ihnen zahlreiche Grafiken, Hintergrundmotive, Animationen und Klänge zur Verfügung, die Sie ganz einfach nach dem Drag & Drop-Prinzip von der Auswahlleiste auf Ihr Seitenlayout „ziehen“. Außerdem können Sie Ihren Entwurf durch Spezialeffekte, Sounds und Links abrunden. Sind Sie mit Ihrer Homepage zufrieden, müssen Sie nur noch die Internet-Adresse, auf der Ihre Webpage veröffentlicht werden soll, Ihren Namen und Ihr Passwort angeben und schon sind Sie mit einem Mausklick im Internet. Dazu ist keine zusätzliche Software notwendig und mit Hexerei hat das auch nichts zu tun.



Artist Edition

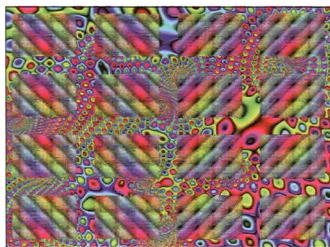
Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 100 → 16 MB RAM → 4xCD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA Grafikkarte

After Dark oder die „Fliegenden Toaster“

Berkley Systems, die Pioniere auf dem Gebiet der Screensaver können mittlerweile auf eine 10-jährige Erfolgsbilanz mit ihren „Fliegenden Toastern“ zurückblicken. Um dieses Jubiläum auch gebührend zu ehren, wollen wir Ihnen noch einmal einen kurzen Einblick in die Geschichte des „After Dark“ Screensavers geben.



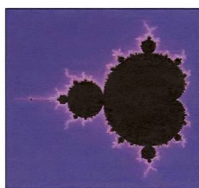
Screensaver gehören noch immer zu den beliebtesten Heim- und Büroanwendungsprogrammen, obwohl sie sich längst über ihren ursprünglichen Sinn – den reinen Schutz des guten Monitors – hinausentwickelt haben. Heute erfüllen sie eher den Zweck, uns von allzu verblissenem Arbeiten abzuhalten.

Der „After Dark“ Screensaver gehört zu den bekanntesten und beliebtesten seiner Gattung und bevölkert mittlerweile Millionen PCs in der ganzen Welt. Der „Fliegende Toaster“ wurde nahezu zu einer Ikone, die dem arbeitenden Teil der Bevölkerung den tristen Alltag versüßt. Über die letzten 10 Jahre wurden die „Fliegenden Toaster“ immer weiter perfektioniert bis zur heutigen Version 4.0, die sogar mit 3D-gerenderten Toastern aufwartet.

After Dark 4.0

Der Klassiker unter den Screensavern

„After Dark 4.0“ ist der bislang erfolgreichste Screensaver aus der Berkley-Reihe mit über 20 animierten Screensavern; von den „Fliegenden Toastern“ bis zum „Aquarium“ sind alle klassischen „After Dark“-Motive enthalten. Jeder Bildschirmschoner bietet verschiedene Einstellungsmöglichkeiten: Motivwahl, Klang, enthaltene Objekte, u.v.m. Außerdem können Sie einen Paßwortschutz über Ihren Lieblings-Bildschirmschoner legen, so dass niemand auch nur auf die Idee kommen kann, etwas an Ihren Einstellungen zu verändern.



Die 10jährige Geschichte eines Screensavers



After Dark Deluxe

Die „After Dark“ Screensaver-Sammlung

Wer den einen oder anderen Screensaver verpasst haben sollte – keine Panik. In der „After Dark Deluxe“-Sammlung finden Sie sie alle wieder und noch viel mehr! „After Dark Deluxe“ enthält über 85 Bildschirmschoner, inklusive „After Dark 4.0“, 50 Windows Hintergrundmotive und jeder Bildschirmschoner bietet auch hier natürlich verschiedenste Einstellungsmöglichkeiten.

„After Dark Deluxe“ ist die ultimative Screensaver-Sammlung, mit der Sie monatlich jeden Tag Ihren PC mit einem neuen Motiv ausstatten können, ohne sich zu wiederholen (falls das doch der Fall sein sollte, ist das eher ein Zeichen dafür, dass Sie zuviel Zeit haben).

After Dark Totally Twisted

Absolut schräge Screensaver

„After Dark Totally Twisted“ ist der ultimative Screensaver für all diejenigen, die den schrägen und abgedrehten Humor bevorzugen. Diese ausgeflippte Sammlung enthält 13 verschiedene Screensaver – u.a. die „Fliegenden Toiletten“ (mal was anderes als immer nur die „Fliegenden Fenster“), den „Rasenmäher-Mann“ und viele andere Motive, die garantiert für Spaß und Unterhaltung sorgen.



ADDY Junior Musik - die Welt der Musik mit Spiel und Spaß entdecken

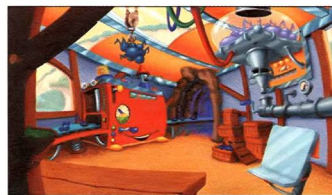
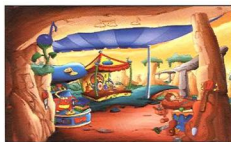
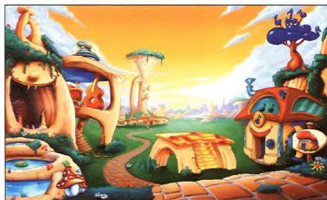
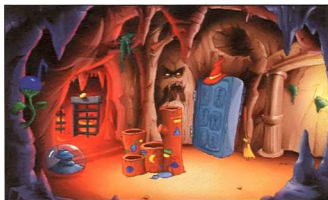
Seit mehreren Jahren gibt es für Kinder ab 4 Jahren ein wunderschönes Einstiegsprogramm in die Welt des Spielens und Lernens am PC: Mit „ADDY Junior“ entdecken die Kleinen, was Lesen und Rechnen bedeutet und wie einfach der Umgang mit dem Computer sein kann. Im Sommer 2000 veröffentlicht HAWAS Interactive ein völlig neues und faszinierendes Spiel- und Lernprogramm aus dieser beliebten Vorschulreihe – „ADDY Junior Musik“!



Die Welt ist Klang - Instrumente, Töne und Geräusche

Mit dem Start einer Rakete beginnt die aufregende Reise nach „Melodica“, dem Land der Musik. Dort erwartet die kleinen Besucher eine kunterbunte Welt voller musikalischer Überraschungen. Wie bereits bei dem Vorgänger-Titel „ADDY Junior Natur und Technik“ gibt es auch hier eine Vielzahl von abwechslungsreichen Übungen und Spielen, diesmal rund um das Thema Musik. Der Zugang zu den vielen Aufgaben wird durch die freundlichen Bewohner dieses neuen Landes erleichtert. Da ist zum einen Meister C-Dur, der Chef des Dorfes und treuer Wächter einer mächtigen Musikmaschine, dem sogenannten „Musikotron“. Die Oberaufsicht über alle Noten liegt in den Händen von Professor Moll und der Herr der Musikinstrumente ist Doremio, der Geigenbauer im Musikpavillon. Alles, was mit Rhythmus, Takt und viel Lärm zu tun hat, ist bei Tamara, der rockigen Bewohnerin am großen Teich gut aufgehoben. Ganz anders gestimmt ist dagegen Allegro, das stimmungswichtige Gespenst mit seinem wohlklingenden Gesang. In seinem Bereich lernen die Jüngsten vieles über Tonhöhen, Stimmlagen und natürlich über Gesang. Alle zusammen helfen mit, den Kindern die wunderbare Welt der Musik, der Instrumente, Töne und Geräusche zu erschließen.

Durch eine leicht verständliche Benutzeroberfläche können sich die Jungen und Mädchen spielend im Programm zurecht finden. Und das Wichtigste: Bei Fragen steht ADDY Junior immer mit Rat und Tat zur Seite.



Selbst Musik machen - mit dem Musikotron

Im neuen Programm „ADDY Junior Musik“ gibt es viele verschiedene Bereiche, in denen die Kinder die Welt der Musik verstehen lernen. So werden zum Beispiel im Musikpavillon Instrumentenfamilien vorgestellt: die Kinder hören anhand von Musikbeispielen, ob einzelne Instrumente in die Gruppe der Zupf-, Streich- oder Blasinstrumente gehören und, wo die Unterschiede sind. In der Notenfabrik gibt es Geräuschgeschichten und ein sprechendes Bilderbuch führt durch spannende Geschichten. Der Froschtümpel enthält nicht nur einen richtigen Froschchor, sondern auch Übungen rund um Rhythmuslehre und Melodieerkennung. Ein weiterer, vielseitiger Bereich, den es unbedingt zu entdecken gilt, ist die Klanggrotte. Hier werden Grundlagen des Notenlesens vorgestellt. Höhepunkt von „ADDY Junior Musik“ ist das „Musikotron“: mit dieser Zaubermaschine können die kleinen und großen Notenkünstler selbst Musikstücke in unendlicher Vielzahl kombinieren und neu zusammenstellen. Damit wird Musik lebendig und anschaulich und - ganz wichtiges macht Spaß, selbst Komponist zu sein.

Leichter Einstieg durch drei verschiedene Lernstufen

„ADDY Junior Musik“ lässt sich durch drei verschiedene Lernstufen genau an das jeweilige Leistungsniveau anpassen. So ist es ideal geeignet für alle Kinder zwischen 4 - 7 Jahren und bietet eine erste Vorbereitung auf den Musikunterricht in der Schule. Zusätzlich sind insgesamt 12 verschiedene Arbeitsblätter zum Spielen und Basteln sowie 15 traditionelle Lieder und viele Melodien zum Mitsingen und Spielen enthalten.

ADDY Junior - ein didaktisch fundiertes Lernkonzept

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

Wer die bereits erhältlichen drei Titel der „ADDY Junior“-Reihe kennt, der kann sich schon jetzt auf den Sommer 2000 freuen. Für alle anderen ist das ganz sicher der schönste Einstieg in die Welt der Lernprogramme.

Darf's etwas mehr sein?

ABO-VORTEILE
jetzt
sichern

Mehr Games, mehr Infos, News und Tips

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

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

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



Ja!

Ausfüllen, einsenden,
faxen oder gleich anrufen

HAVAS Interactive Bestellservice
Postfach 10 10 62
60010 Frankfurt am Main

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

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

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

Meine Prämie:

Homeworld ☐ Pharao ☐

Ihre Adresse:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Die Adresse Ihres Freundes:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

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

✗

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

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

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

✗

Zahlungsweise:

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

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

Bequem und bargeldlos per Kreditkarte

16-stellige Kreditkartennummer

☐ Visa Card

☐ Eurocard/Mastercard

Gültig bis:

DRACULA

RESURRECTION

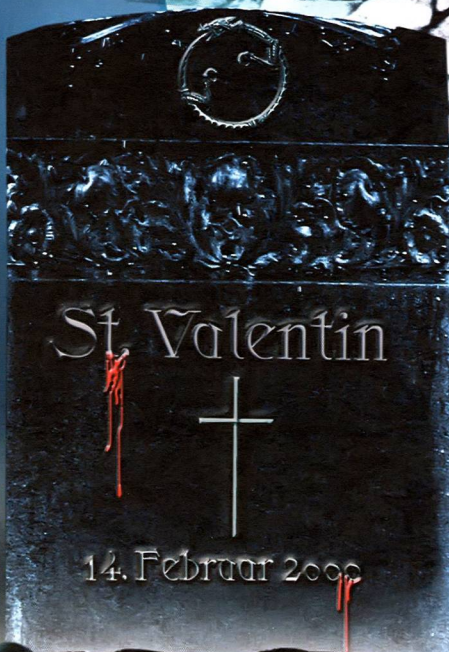
Rechnen Sie dieses Jahr nicht mit
Blumen zum Valentinstag - der Fürst
der Finsternis kehrt zurück!

London 1904: Sieben Jahre nachdem man glaubte,
Dracula vernichtet zu haben, verlässt Mina Harker
London bei Nacht und Nebel, um nach Transsylvanien
zum Schloss des Grafen zurückzukehren. Steht Sie
erneut unter dem Einfluss dunkler Mächte?



www.dracula-das-spiel.de

distributed by



In den düsteren Hallen des Schlosses



...müssen Sie sich den Mächten des Bösen stellen!

© 1999 Index/France Télécom Multimedia Edition
Canal+ Multimedia. Alle Rechte vorbehalten.

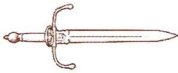
index

CANAL+
MULTIMEDIA

Rien ne va plus

Wenn nichts mehr geht, wenn der Kartengeber den Dienst versagt und der Rammbock bockig wird, dann kommt Doc Sierra.

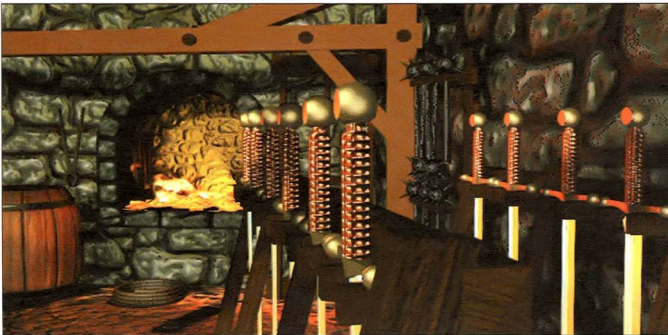
Software wird von Menschen gemacht, mit Fehlern ist daher immer zu rechnen. Sierra bemüht sich allerdings, derlei „Bugs“ auf das geringst mögliche Maß zu reduzieren – was Sie tun können, sollte die Technik trotzdem einmal versagen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.



Wenn ein Königreich in die Binsen geht -

Lords of the Realm II und seine Gefahren

Wenn Sie bei der Installation von „Lords of the Realm II“ die Fehlermeldung „allgemeine Schutzverletzung in Modul Setup.exe an Adresse...“ oder „Integer divide by 0“ erhalten, dann gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Löschen Sie zunächst im Verzeichnis „Windows“ (C:\Windows) auf Ihrer Festplatte die Datei „Sierra.ini“ und starten Sie anschließend den PC neu. Wenn Ihr PC Windows wieder geladen hat, dann rufen Sie das Setup-Programm erneut auf. Nachdem Sie dann auf die Schaltfläche „Installation“ geklickt haben, bekommen Sie eine Meldung: „Setup muss Ihr System testen...“. Klicken Sie hier auf jeden Fall auf „Nein“. Die nachfolgende Auflistung des Hardwaretests geht dann natürlich negativ aus. Sehen Sie von weiteren Tests ab und beantworten Sie einfach die Frage: „Möchten Sie mit der Installation trotzdem fortfahren?“ mit „Ja“. Sie können nun die Installation abschließen, ohne dass weitere Probleme auftreten.



Anbei ein kleiner Auszug aus seinem Rezeptbuck



Bei einigen Probanden konnte zuweilen auch ein veritabler Absturz beobachtet werden – und zwar völlig unwillkürlich, unangemeldet und unerklärlich. Hierbei kann es sich um sogenannte „Inkompatibilitäten“ handeln, Unvereinbarkeiten zwischen zwei Softwareprogrammen zum Beispiel. In solchen Fällen dürfte es das Beste sein, wenn Sie Ihre Armeen kurzfristig zurückziehen, um das Spiel im MS-DOS neu zu installieren und zu starten.

Es meldeten sich auch Patienten mit deutlicher Neigung zur Masenkeilerei und klagten, man könne im Mehrspielermodus kein Spiel anlegen. Auch der Name der anderen Mitspieler erscheine nicht immer auf dem Bildschirm. Derlei Beschwerden lassen sich zuverlässig abstellen, wenn alle am Spiel beteiligten PCs mit der gleichen DirectX-Version arbeiten. Um sicher zu gehen, dass alle Kombattanten die gleichen Voraussetzungen haben, sollten Sie die DirectX-Version installieren, die wir auf der ersten BoS-CD abgelegt haben. Wechseln Sie einfach in das Verzeichnis **DirectX 7.0** auf der CD und starten Sie die Datei **Dx7Ager.exe**. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wiederholen Sie diesen Vorgang auf allen Rechnern, die an der Hatz um den Königsthron teilnehmen sollen.

Sollte auf Ihrem Bildschirm die Nachricht „Die erforderliche „DLL-Datei DPLAYX.DLL kann nicht gefunden werden“ oder der Hinweis „...ungültige Seite in Modul „Lords2.exe, an Adresse...“ auftauchen, so ist auf Ihrem Rechner noch kein DirectX installiert. Öffnen Sie den Windows-Explorer, wechseln auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (die BoS-CD 1 muss aber eingelegt sein) und von dort in das Verzeichnis „DirectX 7.0“. Starten Sie die Datei „Dx7Ager.exe“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Auch der Aufforderung, Windows nach der Installation neu zu starten, sollten Sie nachkommen. Danach dürfte sich das Problem erledigt haben.

Uns erreichten zudem einige Depeschen, wonach mancher Baron nicht in den **Kampfmodus** wechseln konnte, obwohl ihm der Sinn nach einer zünftigen Schlägerlei stand. Die Rettung in der Not ist die kleine Sanduhr. Klicken Sie sie während des Spiels einmal an, um den Kampfmodus zu aktivieren. Der Schlacht steht nun nichts mehr im Wege.

Auch mancher DOS-Jüngling, der sein Spiel immer noch unter diesem Betriebssystem installiert hat, führt berechtigte Klage über einen schwarzen oder sinnlos gestreiften Bildschirm. Der Grund: Ihre Grafikkarte unterstützt nicht den erforderlichen VESA-Modus. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte, auf dass der Ihnen einen Treiber für DOS zur Verfügung stelle, der die sogenannte VESA 2.0-Kompatibilität sicherstellt. Danach sollten auch Grafikprobleme der Vergangenheit angehören.

Rien ne va plus



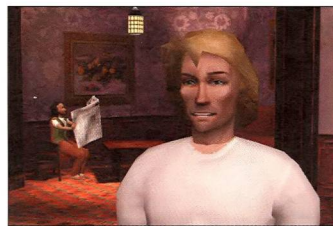
Abgezockt - kleine Nickligkeiten in

Larry's Casino

Für ein Online-Spiel wie „Larry's Casino“ ist es besonders unange-
nehm, wenn keine Internetverbindung hergestellt werden kann, ob-
wohl Modem und Telefonanschluss vorhanden sind. Sierra trifft hier
keine Schuld: Die Internetverbindung für „Larry's Casino“ muss zu
100% transparent sein, wenn die Kugel anstandslos rollen soll. Man-
che Internetprovider sind dazu leider nicht in der Lage. Fragen Sie
also vorsichtshalber bei Ihrem Internetanbieter nach, ob er die Ver-
bindung über das DfÜ-Netzwerk von Windows 95/98 herstellen kann.
Dies ist für eine transparente Internet-Verbindung unerlässlich. Auch
wenn Sie über eine Internetverbindung innerhalb eines lokalen Netz-
werks verfügen (z.B. über Proxy-Server, Firewall etc.), kann die Ver-
bindung zu WON.NET nicht hergestellt werden. „Larry's Casino“ muss
in diesem Falle auf dem Rechner ausgeführt werden, der die Verbin-
dung zum Internet aufbaut.

Unsere Demos verlaufen friedlich

Sollte es dennoch einmal zu vereinzelt Schutzverletzungen kom-
men, sind es fast immer die Treiber, die wieder einmal ihre Konflik-
te auf Kosten anderer Leute austragen. Um möglichen Schwierigkei-
ten aus dem Weg zu gehen, sollten Sie immer die aktuellsten Treiber
für Ihre Grafik- und Soundkarte verwenden. Diese auführerischen
Elemente werden fast immer monatlich von den Hardwareherstellern
herausgegeben. Selbst wenn Sie Ihren PC gerade neu gekauft haben,
kann trotzdem schon ein überholter Treiber vorhanden sein. Am bes-
ten Sie setzen sich via Internet mit den Hardwareherstellern in Ver-
bindung und laden sich von deren Homepage einen neuen Treiber
herunter. Das geht am schnellsten und ist auch noch kostengünstig.
Wenn Sie keinen Internet-Zugang haben, wird Ihnen ein Hard-
und Softwarehändler in Ihrer Nähe sicherlich mit Rat und Tat zur Seite
stehen. Oder irgendjemand aus Ihrem Freundeskreis hat einen In-
ternet-Anschluss, den er netterweise zur Verfügung stellt.

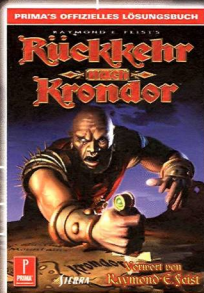


Seien Sie Ihren Gegnern immer einen Schritt voraus!

PRIMA'S OFFIZIELLE LÖSUNGSBÜCHER

Rückkehr nach Krondor

ISBN 3-933841-16-X

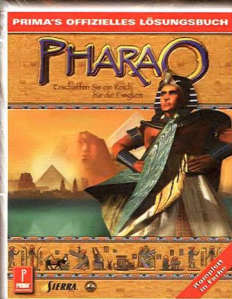
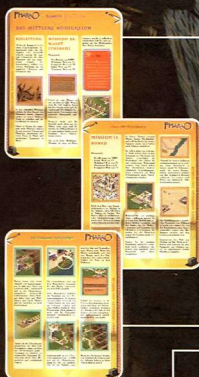


- Bilderte Lösungswege für alle Rätsel -

- Detaillierte Karten aller Szenarien -

- Strategien zur Bewältigung aller Gegner -

- Umfangreiche Tabellen und Auflistungen -

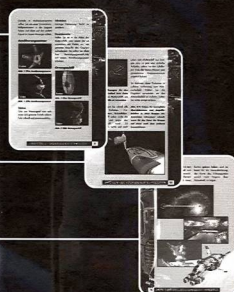
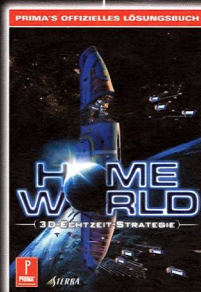


ISBN 3-933841-56-9

Pharao

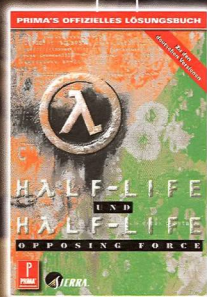
Homeworld

ISBN 3-933841-55-0



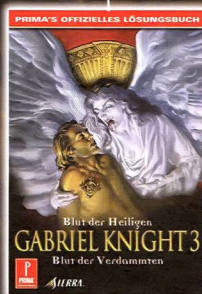
Half-Life und Opposing Force

ISBN 3-933841-67-4



Gabriel Knight 3

ISBN 3-933841-24-0



Erhältlich im Best of Sierra Shop...

...sowie im Handel!

INSTALLATION

SCHNELLSTART

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

Lords of the Realm II

Mindestvoraussetzungen: → Win 95 → Pentium 75 → 16 MB RAM → 2x CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte (256 Farben) → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → DirectX 3.0

Larry's Casino

Mindestvoraussetzungen: → Win 95 → Pentium 90 → 16 MB RAM → 2x CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → DirectX 6.0 oder höher → Transparenter PPP-Internet-Zugang

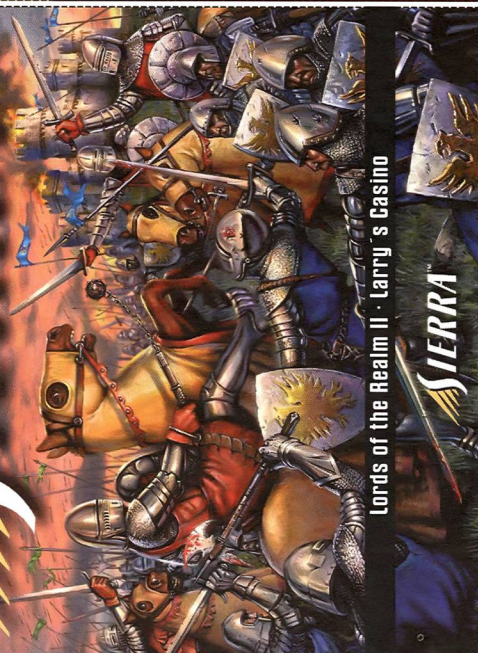
Demos (Gabriel Knight 3, SWAT 3):

Mindestvoraussetzungen: → Win 95/98 → Pentium 266 → 32 MB RAM → 4x CD-ROM-Laufwerk → 4 MB PCI-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe) → 3D-Schleimung optional (3Dfx-Voodoo oder RIVA TNT empfohlen) → 16 Bit Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher

BEST OF

SIERRA

NEU! 17



Lords of the Realm II · Larry's Casino

SIERRA

Impressum

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

HAVAS Interactive Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Strasse 32 · D-63303 Dreieich
Geschäftsführer: Stefan Nußbaum

CHEFREDAKTION / MARKETING

Karl-Xavier Neubig

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTION

Stefanie Pranz

PUBLIC RELATIONS

Alexandra Hustert

REDAKTION

TextFarm · Nörvenich-Irresheim
Rolf D. Busch
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion · Michael Junkel
Test · Markus Rafflenbeul

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel · Köln · www.planetpixel.de
Anja Wülling · Anger Hiller · Oliver Funke · Ilga Tick · Alessandro Riggio · Ralf Essert

VERTRIEB

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

LITHOS

ultima me digital · PrePress Services · Köln

ZEITSCHRIFT-DRUCK

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH · Frankfurt/Main

AUFLAGE: 80.000

VERKAUFSPREIS: 14,90 DM

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

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

Thomas Döcker · Birgit Fröhlich · Kerstin Holtz · Alexandra Hustert · Sonja Langhammer · Frank Matzke · Mark Menges · Michael Ott · PRIMA Deutschland · Markus Rafflenbeul · Jens Schöler · Markus Grimmstein

URHEBERRECHT:

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

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion der Programme Lords of the Realm II und Larry's Casino erworben.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

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



Guillemot

STILVOLL FAHREN



Official
Licensed
Product



FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Force Feedback Racing Wheel:
Mit einer Technologie, die Ihren PC wie
einen Formel 1 Boliden donnern läßt!



Ein außergewöhnliches Produkt!

Mit seinem kraftvollen eingebauten Motor bietet Ihnen das Lenkrad bis zu 27 Force Feedback Effekte. Bitte festhalten! Wählen Sie zwischen manueller Bedienung mittels der progressiven Beschleunigungs- und Bremshebel, oder spüren Sie echtes Rennfeeling dank des realistischen Widerstandes, den Ihnen die Dual-Pedale vermitteln.

Der Klemmmechanismus mit zusätzlichen 2 Schraubklemmen sorgt für eine sichere Befestigung am Tisch.

Sie können Ihr Racing Wheel Ihrem System entsprechend an einer seriellen Schnittstelle oder am USB Port anschließen.

Auch in der klassischen Version für **PC & Mac®** erhältlich (Racing Wheel),
sowie in **Playstation™** & **Nintendo® 64** Versionen (Shock2 Racing Wheel).

www.guillemot.com

Deutschland / Österreich: **GUILLEMOT GmbH** - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - Tel.: ++(49) 0211 - 338000 - Fax: ++(49) 0211 - 33800141

Force Feedback Racing Wheel™ und Shock2 Racing Wheel sind Warenzeichen der Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F50 Maranello sind eingetragene Warenzeichen der Ferrari Idea S.A. Mac® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer. Fotos sind nicht bindend. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren.

Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

auch heute dreht sich bei unserer Verlosung wieder alles um die Produkte von Guillemot. Ob Sie Ihre Lieblingsspiele in bestem 3D spielen, mit dem „Force Feedback Racing Wheel“ Autorennen fahren wollen oder aber gar Ihren PC zum Fernseher umrüsten, hier sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Beantworten Sie einfach untenstehende Fragen und senden Sie den Coupon bis zum 30.04.2000 an uns zurück. Vielleicht gehören Sie ja bald zu den glücklichen Gewinnern.

Frage 1:

Wie heißt der Hauptcharakter, den Sie in Sierra's Action-Titel „Half-Life“ steuern?

Frage 2:

Wie heißt das erfolgreiche Entwickler-Team um die Strategietitel „CAESAR“ und „Pharao“?

Frage 3:

Wie lautet die Abkürzung für den HAVAS Interactive Spieleserver „World Opponent Network“?

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

☐ Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Preisausschreiben vom 01.03.2000 bis zum 30.04.2000.

An folgende Adresse zurückschicken:

HAVAS Interactive - Best of Sierra

Robert-Bosch-Straße 32 · D-63303 Dreieich

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

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

Datum / Unterschrift

Teilnahmebedingungen: Die Zeitschrift Best of Sierra veranstaltet vom 01.03.2000 bis zum 30.04.2000 ein Preisausschreiben an dem alle Personen teilnehmen können mit Ausnahme der Mitglieder des Unternehmens HAVAS Interactive Deutschland GmbH und deren Angehörigen. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Beantwortung der obenstehenden Fragen und die rechtzeitige Einsendung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und das sind die Mega-Preise:

1. Preis: Grafikkarte Cougar Video Edition

Die „Cougar Video Edition“ ist nicht nur eine hervorragende 3D-Karte für Spiele und ein schneller 2D-Beschleuniger für Heimanwendungen, sondern eine komplette Videobearbeitungslösung: Videosequenzen aufnehmen & auf den PC speichern; Erstellen von Spezialeffekten, Titeln, Übergängen & Soundtracks; bearbeitete Video-Kreationen vom PC auf Videokassette speichern; digitalisierte Videosequenzen per E-Mail versenden; Schritt für Schritt Benutzerführung mit der Video-Bearbeitungssoftware VideoSuite SE von Ulead®; 2D/3D Beschleunigung durch NVIDIA's RIVA TNT2 M64 Chipsatz; 32 MB RAM On-Board; für DVD Softwarebeschleunigung und Videowiedergabe optimiert.



2. Preis: Force Feedback Racing Wheel mit offizieller Ferrari-Lizenz

Das sportliche „Force Feedback Racing Wheel“ mit offizieller Ferrari Lizenz bietet unglaublich realistische Effekte. Dieses Lenkrad hat ein realistisches Rennwagen-Cockpit, welches mit zwei Original F1-Schalthebeln und einem 180° Lenkradeinschlag ausgestattet ist. Die Beschleunigungs- und Bremshebel dienen als Alternative zum Fahren mittels Handkontrollen. Das aufwendig verarbeitete Dual-Pedal verfügt über eine ausgeklügelte Mechanik: Realistische Widerstände vermitteln das Gefühl eines echten Rennwagens. Das Lenkrad ist sehr griffig und gummiarmiert, auch hier ist die Mechanik äußerst präzise. Der neue Klemmmechanismus sorgt für eine sichere Befestigung auf dem Tisch, selbst bei den heißesten Rennaktionen.



3. Preis: Grafikkarte Maxi TV Video 3

Die „Maxi TV Video3“ ist eine PAL BG / Secam L TV-Tuner-Karte, die den PC in einen Fernseher verwandelt: Empfang und Wiedergabe von europäischen Fernsehsendern auf dem PC via Antenne oder Kabel; Wiedergabe von einer externen PAL B / Secam L Videoquelle über den SVHS- und den Composite-Video-Eingang (Videorecorder, Camcorder, Konsole,...); Digitalisierung des Videosignals zu Videodateien und Einzelbildern; Wiedergabe des Fernsehbildes im Fenster oder als Vollbild; Videotext (Schnellzugriffstasten); Fernbedienung



Die nächste Ausgabe ist am
3. Mai 2000
überall im Zeitschriftenhandel

In diesem Heft:

Spiel 1 (Vollversion komplett in Deutsch)

Lords of the Realm II

Der König ist tot - es lebe der König!

- 16 Grafschaften in ganz Europa
- Echtzeit-Strategie-Kämpfe
- Große historische Genauigkeit
- Multiplayer-Spiel über Netz oder Modem

Mindestvoraussetzungen: → Win 95 → Pentium 75 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte (256 Farben)
→ Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → DirectX 3.0



Spiel 2 (Vollversion komplett in Deutsch)

Larry's Casino

Cooler Bräute – abgedrehte Gags – nackte Wahrheiten

- Ausgeflippte Casino-Simulation von dem geistigen Vater Larry Laffers
- 5 Casino-Klassiker: Blackjack, Poker, Roulette, Craps und Einarmiger Bandit
- Online-Sonderbonus: 3 Chat-basierte Online-Party-Spiele
- Mit Ihren Lieblingscharakteren der Larry-Serie

Mindestvoraussetzungen: → Win 95 → Pentium 90 → 16 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → Soundblaster oder 100% kompatibel → Maus → DirectX 6.0 oder höher → transparenter PPP Internet Zugang



DEMOS



SWAT 3 Die taktische Polizeisimulation in 3D



Gabriel Knight 3 Das neueste Abenteuer des Schattenjägers

Mindestvoraussetzungen: → Win 95/98 → Pentium 266 → 32 MB RAM → 4 MB PCI-Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe) → 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo oder RIVA TNT empfohlen) → 16 Bit Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher