



Mai + Juni

2000

BEST OF SIERRA

7 TOP-SPIEL AUF CD-ROM

BEST OF

SIERRA

Nr. 18
TMDas Spielmagazin für alle Computerfans
- vom Einsteiger bis zum ProfiSWAT₂

Stellen Sie sich Ihr ultimatives SWAT-Team oder eine kompromisslose
Terroreinheit zusammen - in der taktischen Polizeisimulation „SWAT 2“!
[...] die SWAT-Missionen sind spannender als mancher Fernsehkrimi. „PC Player“
(Vollversion komplett in Deutsch)

**DEMO:**
NASCAR 3

Get ready to race!

Spielertipps:

SWAT 3

Enthüllt:

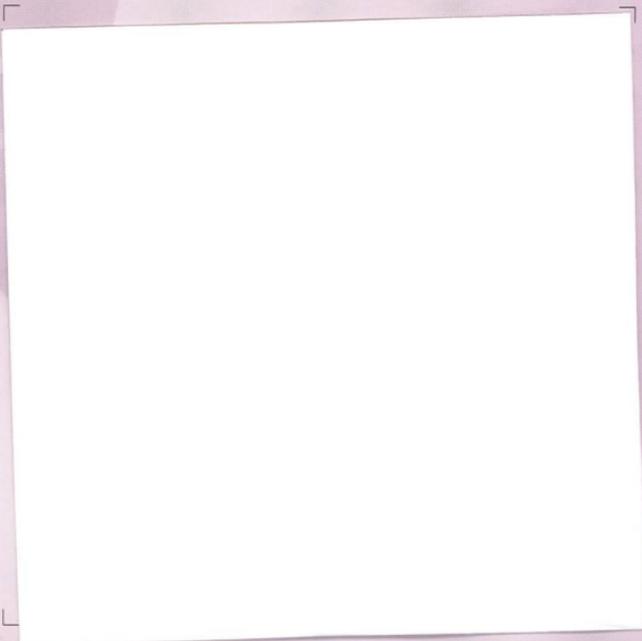
Kleopatra

Vorgestellt:

**Throne of Darkness,
Homeworld Cataclysm,
Arcanum**

BEST OF SIERRA Nr. 18 PG 00011005





Liebe Leser!

Wahrscheinlich ist es Ihnen schon beim Blick aufs Cover oder spätestens beim ersten Durchblättern des Hefts aufgefallen: Da fehlt was. Eindeutig. Was Rundes, silbrig Glänzendes: eine CD - offenkundig. Doch bevor Sie nun Ihren Zeitschriftenhändler wüst beschimpfen und auffordern, gefälligst die zweite CD herauszurücken, möchten wir Sie in aller gebotenen Höflichkeit darauf aufmerksam machen: Der Mann ist unschuldig. Er hat sie nicht. Sie ist auch nicht aus der sonst sorgsam verklebten Hülle herausgefallen – wir haben Sie diesmal nicht mit eingepackt. Nicht aus Vergesslichkeit, sondern eher aus gesundheitlichen Gründen. Doc Sierra höchstpersönlich hat uns eine Schlankheitskur verordnet. Wenn wir fit bleiben wollen, müssen wir leider abspecken. Und damit die Pfunde (sprich: Kosten) uns nicht erdrücken, haben wir uns notgedrungen dazu entschlossen, die zweite CD (und somit das zweite Spiel) aus dem Heft zu nehmen.

Dabei können wir uns mit unserer schlankeren Figur durchaus in der Öffentlichkeit blicken lassen. Das liegt natürlich vor allem an dem Spiel, das wir Ihnen heute vorstellen möchten: „SWAT 2“, Ende 1998 erstmals erschienen, ist eine hochgelobte und authentische Polizei-Taktiksimulation über die kniffligen Einsätze einer Sondereinheit des Los Angeles Police Department. SWAT, das sind Special Weapons and Tactics – hochqualifizierte Beamte, die nur dann auf den Plan treten, wenn es wirklich brenzlich wird, bei Geiselnahmen etwa oder Terroranschlägen. Der besondere Reiz des Spiels besteht aber darin, dass Sie auch in die Rolle des Bad Guy schlüpfen können, der konkurrierende Banden bekämpft, unschuldige Mitbürger in Panik versetzt oder Straßenaufstände anzettelt und sich daraufhin mit einer (diesmal allerdings computergesteuerten) SWAT-Einheit herum ärgern darf.

Überhaupt bildet die „SWAT“-Reihe den Mittelpunkt dieser Ausgabe: Bei den Neuheiten finden Sie eine Doppelseite Tipps & Tricks zu „SWAT 3: Close Quarters Battle“, der neuesten Folge, die diesmal in der nahen Zukunft spielt. Und auch ein Add-On namens „Battle Plan“ ist bereits in Planung – näheres dazu und zu Sierras faszinierendem neuen Action-Rollenspiel „Throne of Darkness“ in der Entwicklungskiste auf Seite 32.

Weiterhin viel Spaß mit unseren Spielern wünscht Ihnen Ihr

Karl-Xavier Neubig



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

Inhalt

EDITORIAL 3

INSTALLATION & START - leichtgemacht 4
 SWAT 2 und NASCAR 3-Demo

SWAT 2 - Leben und Sterben in LA
 Einsatz 7
 Das Hauptmenü 8
 Auf die Mischung kommt es an - die Teamauswahl 9
 Der Kampf beginnt - der Missionsbildschirm 11
 Wege aus der Sackgasse 14
 Fünf Augen und ein Ziel 17

NEUHEITEN

Arcanum - Aufruhr im Königreich der Magie 20
 Neue Spiele-Packs aus dem Hause Sierra 22
 Ground Control - Wortgefechte 24
 Homeworld Cataclysm - Gefahr für den Heimatplaneten 28
 SWAT 3 - Tipps und Tricks 30

GROUND CONTROL - DAS POSTER

Sierra's Entwicklungskiste 32

EDUTAINMENT / PRODUCTIVITY

Sierra Home Classics - Schnäppchensucher aufgepasst! 40

yes! Englisch Pack - Das Kombipaket für Sprachenfans! 41
 ADDY 4.21 - Ein Ausflug in interaktive Welten 42

RUBRIKEN

Best of Feedback 6
 Planet Sierra 34
 Best of Sierra Shop 36
 Was sagt die Presse/News 38
 Intern - Arcanum 39
 Erste Hilfe 45
 Cover CD / Impressum 48
 Verlosung 50

Letzte Vorbereitungen für den Ernstfall

Sie stehen kurz vor Ihrer ersten Bewährungsprobe als Elitepolizist – Wurftelefone, Granaten und Schrotgewehre stehen blank geputzt in der Asservatenkammer. Nur noch ein paar Handgriffe und Mausclicks und Sie können den „Fünf Augen“ eine Brille verpassen.

Im Normalfall startet der Installer automatisch, sobald Sie die CD in das dazugehörige Laufwerk gelegt haben. 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 „SWAT 2“ auswählen. Nun können Sie Ihr Spiel in aller Ruhe installieren oder starten – je nach dem.

Fantiker bitte ducken – die SWAT-Einheit greift durch

Nach erfolgreicher Installation stellen Sie Windows neu. Danach können Sie das Spiel durch das „SWAT 2“-Symbol aus der Sierra Programmgruppe starten (Start>Programme>Sierra>SWAT 2). Wer einen Schnellstart hinlegen möchte, wartet nach dem Einlegen der CD auf das Erscheinen des Autorun-Menüs und klickt dann entweder auf das Spiel oder die Demo. Alles weitere läuft automatisch ab.



Einmal kurz durch die Steilkurve fegen? – Installation und Start der NASCAR 3-Demo

Die NASCAR-Fitzer weigern sich standhaft an den Start zu gehen, wenn Sie mit einem anderen Betriebssystem als Windows 95/98 daherkommen. Ansonsten nimmt Ihnen der Installer die Arbeit ab. Klicken Sie die Demo einfach an und fertig. Wer es gerne umständlich mag und „NASCAR 3“ lieber auf manuellem Wege installieren möchte, der klickt im Ordner „Demo“ auf die Datei „N3Demo.exe“ und zwar doppelt. Danach folgt er wie immer den Bildschirmanweisungen. Der Start erfolgt durch das Programmssmbd „NASCAR Racing 3 Demo“ in der Papyrus-Programmgruppe.



Noch ein letzter Hinweis: Denken Sie an DirectX! Ohne dieses Programm bewegen sich Stock Cars keinen Millimeter von der Stelle. 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 „dxt7Ager.exe“ im Ordner „DirectX70“ der CD.



NASCAR 3: Racen (fast) wie im richtigen Leben?

Ganz einfach: mit unserer „NASCAR 3“ Demo können Sie, nachdem ein paar Formalitäten erledigt sind, die Piste so real wie noch nie erleben. Spielgeladene Details wie die angegedeutete Ideallinie, transparenter Qualm und authentisches Ausbrechen machen „NASCAR 3“ auch in der Demo-Version zum ultimativen Rennerlebnis.



NASCAR 3

Folgen Sie den Installationsanweisungen Ihrer CD. Starten Sie das Programm mit Hilfe des Startmenüs (Start> Programme> Papyrus> NASCAR Racing 3 Demo> NASCAR Racing 3 Demo). Die Demo bietet Ihnen zwei Rennmodi an: 1. Single Player, 2. Multiplayer. Eine ganze Saison (Championship) können Sie nur mit der Vollversion fahren. Der Button „Driver Info“ führt zu einem weiteren Menü, welches Ihnen viele weitere Möglichkeiten bietet, so zum Beispiel den Paint Shop, mit dessen Hilfe Sie Ihren Wagen (oder auch den Ihrer Mitsstreiter) gänzlich neu bemalen können. Ansonsten finden Sie hier eine Vielzahl an Infos über Ihre Gegner, deren Wagen und bisherigen Erfolge. Mit Hilfe des „Options“-Button können Sie u.a. Einstellungen Ihrer Kontrolleinheit vornehmen, also Keyboard, Joystick, Wheel, etc. und -wichtig für Anfänger- Fahrhilfen einschalten (Braking Help und Shifting Help, sprich Brems- und Schalthilfe).

So, genug geredet. Sie wollen bestimmt so schnell wie möglich auf die Piste. Drücken Sie den „Single Race“-Button. Entscheiden Sie sich für eine der beiden verfügbaren Rennstrecken und die Anzahl der zu fahrenden Runden. Außer den Rennparametern lassen sich in diesem Menü auch die Wetterbedingungen bestimmen. Anschließend drücken Sie den „Go to track“-Button und im folgenden Menü auf den „Race“-Button. Viel Spaß !!



Ach ja: Schnell noch die Funktionen der F-Fasten:

- F1-F4** Aktuelle Infos über das Rennen sowie den Zustand Ihres Wagens
- F5-F9** Mit diesen Tasten bedienen Sie Ihr Funkgerät und teilen Ihrer Boxenmannschaft mit, was zu reparieren ist. Wechseln der Perspektive
- F10**



Nascar 3

Erhältlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 166 → 32 MB RAM → 2x CD-ROM-Laufwerk → PCI oder AGP Grafikkarte (16 Bit Farbtiefe) → 3D-Beschleuniger optional (300/100000 oder NVIDA TNT empfohlen) → 16 Bit Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher

Best of Feedback

Liebes Best of Sierra-Team,

da ich ein großer Fan des klassischen Sierra-Adventures bin, haben mir die Spiele „Gabriel Knight“, „Freddy Phankas“, „Space Quest 6“ und „Larry 6“ Eurer früheren Cover-CDs sehr gut gefallen. Darum meine Bitte, könntet Ihr nicht auf zukünftige Heft-CDs die komplett deutschen Versionen der Spiele „Police Quest 3“, „Quest for Glory 3“, „Space Quest 4“ und „King's Quest 6“ brennen? Ich würde mich sehr darüber freuen, wenn Ihr diese Spielvorschläge in die Tat umsetzt. Ansonsten ist Best of Sierra super - macht weiter so!
Daniel Wurm

BoS:

Hallo Herr Wurm, wir freuen uns sehr, dass Ihnen unsere Abenteuer so gut gefallen - deshalb tut es uns auch besonders leid, dass wir Ihren Wunsch bezüglich der deutschen Versionen von „Police Quest 3“, „Quest for Glory 3“, „Space Quest 4“ und „King's Quest 6“ leider nicht erfüllen können. Bei diesen Spielen handelt es sich zum Teil um alte Spiele, die bei ihrem Erscheinen gar nicht lokalisiert wurden, also nie als deutsche Version erhältlich waren. Außerdem passen so viele Spiele gar nicht auf eine CD... Dennoch sind wir immer bemüht, so viele deutsche Spiele auf die CDs zu nehmen wie möglich - sicherlich sind einige dabei, die Ihnen auch gefallen werden.

Hallo,

nachdem ich mir das letzte Heft gekauft habe (H17), muss ich Euch jetzt (in Bezug auf „Larry Laffer“) doch mal aufklären: „Loser“ schreibt sich nur mit einem „O“. Das Wort „Jooser“ bedeutet etwas ganz anderes. Es ist ein Komparativ von „Joose“ (lose, locker). Das Wort „Verlierer“ kommt von „to lose“, verlieren (EIN O !!!) Für ein Magazin, das einen US-Hersteller vertritt, sind solche Englisch-Kenntnisse doch recht peinlich. Also zeigt Euch Lernfähig!
Grüß,
Karin Schmitt

BoS:

Hallo Frau Schmitt, obwohl wir uns prinzipiell für aufgeklärt halten, sind wir immer für Tipps dankbar und zeigen uns in einer solchen Situation als guter Verlierer. Sicher kennen Sie die englische Redensart: to take it with a pinch of salt - daher war die gesamte Redaktion heute etwas durstig!

Hallo Best of Sierra-Team,

Eure Zeitschrift ist große Klasse und wird ständig besser. Heute wende ich mich zum ersten Mal an Euch und habe eine Bitte. Im Oktober habe ich mir einen neuen Rechner mit Windows 98 zugelegt, der leider das Windows Spiel „Space Cadet“ nicht hat. Ich habe alle möglichen Tricks versucht (kopieren, herausgliedern, von Diskette aufspielen), konnte das Spiel aber nicht wie gewünscht zum Laufen bringen. Da dieses Pinball Spiel uns sehr viel Freude bereitet, komme ich nun zu meiner Bitte an Sie. Ist es möglich, dieses Original Pinball Spiel in deutscher Ausführung in Eurer Zeitschrift neu aufzulegen?
Frank-Rainer Thalheim

BoS:

Hallo Herr Thalheim, auch in Ihrem Fall können wir leider nicht weiterhelfen: Sie müssten sich da direkt an Microsoft wenden, dem Hersteller von Windows. Vielleicht können wir Sie aber für das Flipper-Spiel von Sierra begeistern: „3D Ultra Pinball“. Über Ihr Lob haben wir uns auf jeden Fall sehr gefreut und nehmen es als Ansporn, noch besser zu werden.

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

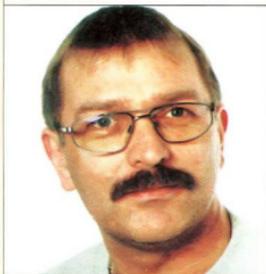
Verlosung Best of Sierra Nr.: 16

And the winner is...

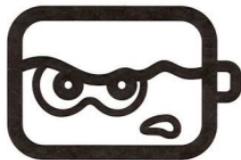
1. Preis Enrico Kalz, Oberherrn



2. Preis Uwe Behrens, Ostereichstedt

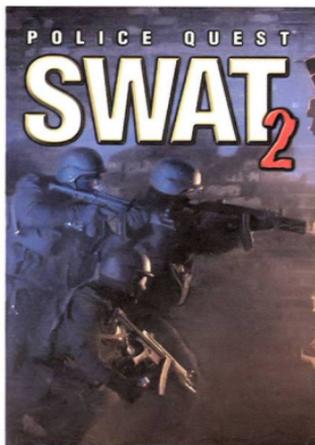


3. Preis Jan Klausmeyer, Lagesbüttel



Einsatz in Los Angeles

Krimi- und Detektivgeschichten gehören zur Grundausrüstung des passionierten Computerspielers wie die pflaumengroße Beule am Hinterkopf eines jeden Privatdetektivs – „Cluedo“ etwa, die gelungene Umsetzung eines Brettspiels, „Sherlock Holmes“ und nicht zuletzt „Urban Runner“ von Sierra, um nur einige zu nennen. Allerdings kamen die meisten Titel dieser Art als Adventure daher. Das ist auch kein Wunder, schließlich eignet sich die Krimithematik für das Computeradventure wie kaum eine Zweite – und das nicht nur wegen der Popularität literarischer Figuren wie Miss Marple, Pater Brown oder Philip Marlowe. Wie ein richtiger Kommissar (oder Detektiv) muss der passionierte Adventurespieler zunächst Spuren sichern, Beweistücke finden, Puzzlestücke kombinieren und gefährliche Situationen überstehen, bevor er am Ende den Erzscharken entlarven und vielleicht seinem Mädchen einen Antrag machen kann.



Auch die ersten Folgen der „Police Quest“-Reihe, die den geübten Kriminologen auf eine Polizeiwache der US-Kleinstadt Lytton versetzte, folgte diesem Grundmuster. Der entscheidende Unterschied in „Police Quest“ war der akribische Realismus, mit dem die Reihe die alltägliche Polizeiarbeit nachempfand. Selbst in den ersten drei Folgen, in denen der Spieler als Sunny Bonds auf Verbrecherjagd ging, erinnerte „Police Quest“ eher an eine Simulation als an ein wackelndes Adventure. Mit „Police Quest 4: Open Season“ wechselten die Entwickler den Schauplatz: Im Mittelpunkt stand nicht länger die idyllisch am Clear Water River gelegene Kleinstadt Lytton, sondern die Mega-Metropole Los Angeles. Doch erst als Sierra mit „SWAT“ die „Police Quest“-Reihe inhaltlich entstaubte und von nun an keinen einzelnen Helden, sondern die real existierende Special Weapons and Tactics-Abteilung, eine Elite-truppe des Los Angeles Police Department (LAPD), auf die Verbrecherwelt losließ, war der Genrewechsel endgültig vollzogen.



Auch „SWAT 2“ ist eine Simulation, allerdings eine actiongeladene – als Leiter einer SWAT-Einheit müssen Sie sich zunächst ein Team zusammenstellen, das allen Anforderungen des Großstadtdschungels gewachsen ist. Sie bekommen es mit verstockten Tagedieben, enthemmten Gangsterbräuten, trauernden Witwen und Müttern, nöl-

Neue Aufgaben für die Sondereingreiftruppe des LAPD



den Kollegen, scherzenden Gerichtsmedizinern, psychopathischen Killern und fanatischen Terroristen zu tun. Sie merken schon: Polizist zu sein ist schön. Und wer sich angesichts all der teuren Spezialwaffen mal so richtig austoben möchte, hat als Chef einer SWAT-Truppe bald ausgesiedet. Als Vertreter des Staates sind Sie an Recht und Gesetz gebunden – vielleicht der einzige Unterschied zur Realität, wenn man sich die Ereignisse in New York in Erinnerung ruft. Wer einen unbewaffneten Verdächtigen mit 41 Schüssen niedermacht, mag vor einem New Yorker Geschworenengericht eine Chance haben, aber in „SWAT 2“ dürfte er danach kaum mehr zu kommandieren haben als die Putzkolonne der Mannschafts toiletten.

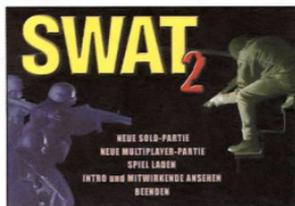
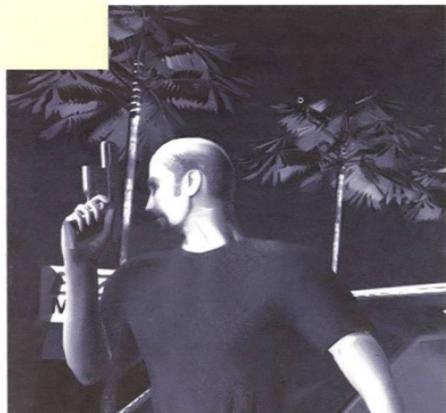


Doch die Rolle des verantwortungsvollen Polizisten, der Tag für Tag mit kniffligen Situationen konfrontiert wird, macht nur die Hälfte dieses Spiels aus. Wem das alles entschieden zu edelmütig vorkommt, der darf in „SWAT 2“ getrost in die Haut des knallharten, ideologisch auf Linie getrimmten Terroristenchefs schlüpfen und mit seinen Co-Anarchos den nächsten Überfall planen – in jeder Kampagne sind 15 verschiedene Einsätze zu absolvieren. Nun ist die Möglichkeit, die Rolle der Gegenseite zu übernehmen ja nicht gerade neu, doch bisher hatte sich der Spieler allenfalls auf ein paar neue Waffen und Fertigkeiten einzurichten wenn er den Part seines früheren Gegenspielers übernahm. Das Gameplay von „SWAT 2“ hingegen berücksichtigt die verschiedenen Ausgangspositionen und Grundeinstellungen auch in Hinsicht auf Strategie und Steuerung. Wer als Chef eines Terrorkommandos antritt, hat ein völlig anderes Spiel vor sich als der Elitecop der Gegenseite.

Noch etwas: Stürmen Sie nicht gleich los und ballern Sie nicht unkontrolliert durch die Gegend! Der Anführer einer SWAT-Einheit verhält sich eher wie ein gewiefter Schachspieler – er verschafft sich einen Überblick über die Lage, kalkuliert die Risiken seines Vorgehens, berechnet seine Spätzüge im Voraus und versucht sich in die Situation des Gegners hineinzuversetzen. Planung heißt das Zauberwort! Ein schlampig vorbereiteter Einsatz kann fatale Folgen haben. Nicht zuletzt für Sie selbst!

Das Hauptmenü

Wie im richtigen Leben - bevor Sie den lichtscheuen Gestalten in Los Angeles den wahren Weg weisen, haben Sie noch jede Menge Formalitäten zu erledigen. Die Benutzerführung ist eine davon.



Das Hauptmenü erscheint unmittelbar im Anschluss an die Einführungssequenz und enthält folgende Optionen:

Neue Solo-Partie

Wer lieber im Einzelspielermodus auf Verbrecherjagd geht, ist hier genau richtig. Zunächst sollten Sie dem Spiel mitteilen, ob Sie lieber als Terrorist den „Bad Guy“ geben oder sich als SWAT-Polizist auf die Seite des Gesetzes stellen wollen. Des Weiteren haben Sie hier die Wahl zwischen einer neuen **Kampagne** oder einer neuen **Kurzmission**. Eine Kurzmission ist eine selbständige, relativ eng umrissene Aufgabe und kein Bestandteil einer zusammenhängenden Geschichte. Kurzmissionen sind ideal, wenn Sie Ihren Lieblingseinsatz mehrmals spielen, oder mal mit einer anderen Taktik angehen möchten, die Sie in einer regulären Kampagne aus Angst vor dem Karriereknick nie anwenden würden. Kurzmission bedeutet aber nicht, dass Sie sich ohne vorbereitende Maßnahmen ins Getümmel stürzen dürfen - auch hier erscheint im Anschluss an den jeweiligen Einführungsfilm der Teamauswahl-Bildschirm, mit dessen Hilfe Sie Ihre Truppe nach Belieben zusammenstellen können. Weitere Einzelheiten zu diesem Thema finden Sie auf den Seiten 9 bis 10. In einer Kampagne bauen die einzelnen Einsätze aufeinander auf. Wie Sie eine Aufgabe lösen, kann also durchaus Auswirkungen auf Ihre Erfolgchancen beim nächsten Auftrag haben.



Neue Multiplayer-Partie

Der Mehrspielermodus ist die beste Möglichkeit, Ihre Teamfähigkeit unter Beweis zu stellen. Alles was Sie brauchen, ist eine Internet-Verbindung oder eine Netzwerkkarte. Geben Sie zunächst einen beliebigen Namen ein und versuchen Sie danach, die Verbindung zu anderen Spielern aufzubauen. Das kann entweder via Internet, über ein lokales Netzwerk (LAN), per Modem, oder über eine serielle Verbindung geschehen - je nach Ausstattung Ihres Rechners. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie lieber ein **eigenes Spiel einrichten** oder in ein **laufendes Spiel einsteigen** wollen. Mit Hilfe der Pfeiltasten am unteren Bildschirmrand kehren Sie entweder zum vorherigen Bildschirm zurück, oder Öffnen ein weiterführendes Fenster.



Spiel laden

Mit diesem Befehl können Sie ein zuvor abgespeichertes Spiel wieder aufrufen. Zunächst erscheint eine Liste aller abgespeicherten Spielstände in chronologischer Reihenfolge, d.h. das zuletzt gespeicherte Spiel erscheint als erstes und ist bereits markiert. Sollten Sie zwischenzeitlich vergessen haben, ob Sie als Gesetzeshüter oder als bombenwerfender Terrorist aktiv geworden sind, hier können Sie's kurz nachschlagen. Außerdem erfahren Sie die Kennzahl des Einsatzes und wann Sie das Spiel gespeichert haben. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus und klicken Sie danach auf **OK** oder auf **Abbrechen** (nur für den Fall, dass Sie es sich anders überlegt haben und zum Hauptmenü zurückkehren wollen).

Intro und Mitwirkende ansehen

Wer diese Option anklickt, kann den einleitenden Worten von Daryl Gates, dem SWAT-Gründer und ehemaligen Leiter des LAPD, lauschen und sich danach zur Entspannung die ellenlange Liste aller Mitwirkenden anschauen.

Beenden

Diese Option führt Sie aus den Straßenschluchten von LA hinaus zurück zu Ihrer Windows-Oberfläche. Ob dort weniger Gefahren auf Sie lauern, sei noch mal dahingestellt.



Auf die Mischung kommt es an - die Teamauswahl

Ihr Erfolg hängt entscheidend davon ab, ob Sie im Vorfeld das richtige Team zusammengestellt haben.

Der Teamauswahl-Bildschirm enthält die komplette Personalakte jedes einzelnen Beamten.



Nach dem Intro des jeweiligen Einsatzes erscheint automatisch ein Fenster, in dem Sie Ihre Truppe zusammenstellen und ausrüsten können. Für die Bildung Ihrer kriminellen Vereinigung steht ein Bildschirm vergleichbaren Inhalts zur Verfügung, auch wenn die Terroristen aus begreiflichen Gründen andere Schwerpunkte setzen (Erste Hilfe-Lehrgänge beispielsweise gehören offenkundig nicht zum Standardrepertoire einer Anarchistengang).



Jeder Beamte verfügt über sein persönliches Statusfenster mit etlichen Untermenüs. Wenn Sie die Qualifikationen Ihrer Leute zunächst einmal in Ruhe studieren wollen, klicken Sie einfach auf die Pfeiltaste rechts neben dem Passfoto und gehen Sie die Akten genau durch. Zu jedem Kandidaten existiert eine Kurzbiografie - klicken Sie einfach das Aktenordner-Symbol oberhalb der Pfeiltasten an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. In der Aufstellung rechts neben dem Foto finden Sie alles, was Sie über Ihren künftigen Mitarbeiter wissen müssen: Seine **Treffsicherheit** mit den verschiedenen Schusswaffen, seine **Qualifikationen** und seine **Zusatzausbildung**. In der unteren Hälfte des Bildschirms sehen Sie, welche Waffen dem Mann zur Verfügung stehen. Wenn Sie Ihren Leuten etwas mehr in die Hand geben wollen als bloß einen Colt, sollten Sie am unteren Bild-



schirmrand auf die Option **Ausrüstung** klicken. Daraufhin öffnet sich das sogenannte Ausrüstungsfenster, eine Art Supermarkt für SWAT-Einsatzleiter. Die Auswahl ist zugegebenermaßen nicht riesig, aber für Ihre Zwecke völlig ausreichend. Vom Präzisionsgewehr über den Tarnanzug bis hin zur Blendgranate ist alles vorhanden - selbst das Preisschild klebt noch dran. Während der deutsche Polizist seine Ausrüstung vom Staat gestellt bekommt, müssen Sie für die Klamotten Ihrer Leute ganz schön bluten - ein SA 60-Präzisionsgewehr etwa ist nicht unter 2500 Dollar zu haben. Ganz schön happig, aber was tut man nicht alles für's gemeine Wohl. Dennoch - an finanziellen Fragen dürfte Ihr Einsatz eigentlich nicht scheitern: Sie sind zu Beginn des Spiels mit satten 55.000 Dollar ausgestattet, das sollte eigentlich für die eine oder andere Blendgranate reichen. Wenn Sie die gewünschte Waffe mit der rechten Maustaste anklicken und die Taste gedrückt halten, erscheint eine Kurzinformation. Das gilt, nebenbei bemerkt, auch für die oben erwähnten Fähigkeiten und Qualifikationen. Wenn Ihnen eine Waffe zusagt, klicken Sie auf „Kaufen“, wollen Sie Ihrem Mitarbeiter dagegen einen bestimmten Gegenstand wieder abnehmen, klicken Sie auf „Gegenstand entfernen“. Diese Form der Abrüstung gibt's sogar mit Geld-zurück-Garantie.

Doch bevor Sie Ihre Leute für teures Geld mit allerlei Schnickschnack bestücken, sollten Sie sich über die spätere Verwendung und Team-

zugehörigkeit des jeweiligen Polizeibeamten im Klaren sein. Es macht wenig Sinn, jemandem ein Präzisionsgewehr auszustatten und ihn dann später bei der Ersten-Hilfe-Staffel Mullbinden abwickeln zu lassen. Klicken Sie also zunächst auf die Option **Zuweisen** und legen Sie dort fest, zu welchem Team oder welcher Unterinheit Ihr Mann gehören soll.

Die Zusammenstellung eines eigenen Teams



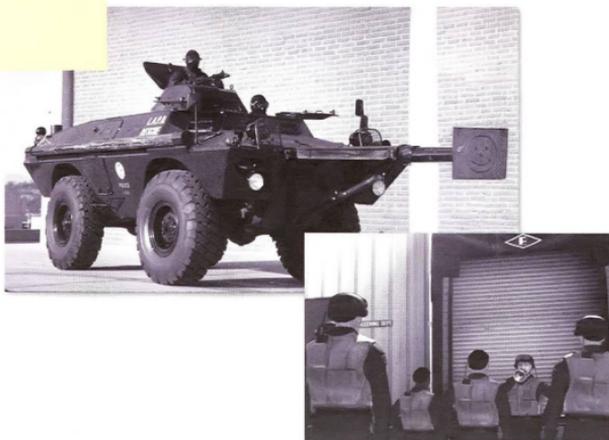
Solange ein Beamter (oder Terrorist) keiner Einheit zugewiesen worden ist, kann er nicht ins Geschehen eingreifen - und wenn er sich das gesamte Waffenarsenal der SWAT um den Bauch gebunden hat. Im Zuweisungsmenü können Sie mehrere Fünfer- bzw. Zweierteams (als Scharfschützeneinheit) zusammenstellen (Anarchogangs hingegen treten aus Prinzip immer in Dreiergruppen auf). Klicken Sie also auf die entsprechenden Schaltflächen und geben Sie Ihren Teams einen Namen (wenn Ihnen der alte Name nicht mehr gefällt). Können Sie ihre Jungs mit Hilfe der **Umbenennen**-Option ja auch als „Bleibbüchsenarmee“ ins Gefecht schicken). Und weil eine Gruppe immer einen Anführer braucht (sonst laufen die Jungs am Ende immer im Kreis), bestimmen Sie zunächst einen Gruppenführer: Unter dem Stichwort **Qualifikation** sehen Sie, ob sich der gewünschte Kandidat für die Aufgabe eignet. Haben Sie etwas Passendes gefunden, klicken Sie auf **Officer zuweisen** und schon ist der / die Betreffende in Amt und Würden. Danach legen Sie die übrigen Funktionen fest (Aufklärung, Rückendeckung und zwei Angreifer). Sollten Ihnen irgendwan einmal die Leute ausgehen, müssen Sie sich nicht grämen: Hauptsache, Sie bekommen noch genügend Beamte für die Kernaufgaben - Trupführer, Aufklärer, Rückendeckung - zusammen. Selbst ein einzelner Scharfschütze kann als „Team“ eingesetzt werden. Klicken Sie nun auf die **Ausrüsten**-Option - das erspart Ihnen den Umweg über den Ausrüstungsbildschirm. Wählen Sie die Option **Zurück**, wenn Sie mit der Ausstattung Ihres SWAT-Teams zufrieden sind. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt keine Verwendung mehr für diese Truppe haben, lösen Sie sie kurzerhand wieder auf. Ein Klick auf die entsprechende Option genügt.

Nun steht dem ersten Einsatz Ihrer „Bleibbüchsenarmee“ nichts mehr im Wege - es sei denn, Sie halten die Leistungen gewisser Beamter auf bestimmten Gebieten gelinde gesagt für ausbaufähig.

Auf die Mischung kommt es an - die Teamauswahl

Ihr Erfolg hängt entscheidend davon ab, ob Sie im Vorfeld das richtige Team zusammengestellt haben.

Der Teamauswahl-Bildschirm enthält die komplette Personalakte jedes einzelnen Beamten.



Treffsicherheit

Ausbildungsgrad und Qualifikation erhöhen

Entgegen der landläufigen Meinung ist die Leistungsfähigkeit eines Beamten kein unabänderliches Naturgesetz - manche Fertigkeiten lassen sich durchaus trainieren. Für die Elitecopps von SWAT ist das eine Selbstverständlichkeit. Klicken Sie auf die Schaltflächen **Treffsicherheit** und **Zusatzausbildung** und schicken Sie die Leute ins Trainingslager, wenn Sie glauben, dass die Leistungen in den Disziplinen **Colt**, **MPS**, **Schrotgewehr** und **Präzision** sowie das Verhalten beim **dynamischen Zugriff**, die Arbeit mit **Tränengas**, das **Abseilen**, der **Nahkampf** und die **Erste Hilfe** zu wünschen übrig lassen. Mit jeder Trainingseinheit erhöhen Sie den Fertigungsgrad um 10%. Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Kandidaten zu einem 100%igen As auf dem jeweiligen Gebiet machen, aber denken Sie daran, dass der Befehlende jedes Mal für ein bis zwei Einsätze ausfällt. Außerdem kostet die Nachhilfe eine Stange Geld.



Sobald die Fertigkeiten einen bestimmten Grenzwert erreicht haben, können Sie dem Officer Ihres Vertrauens eine Art Weiterbildung angeheften lassen, eine Sonderqualifikation. Die hebt den Wert dann auf **satte 100%** und macht den Polizist fit für höhere Weihen. Klicken Sie auf die **Schaltfläche Qualifikation**, um zu erfahren, was dem jeweiligen Beamten noch fehlt.

Gruppenführer Jede fünfköpfige SWAT-Einheit benötigt einen Gruppenführer. Folgende Kriterien muss ein Gruppenführer erfüllen. Die **Treffsicherheit** bei **Colt**, **MPS**, **Schrot-** und **Präzisionsgewehr** hat mindestens bei **80%** zu liegen - die gleichen Werte gelten für das

Verhalten beim **dynamischen Zugriff** und im **Nahkampf**. In den Disziplinen **Abseilen**, **Tränengaseinsatz** und **Erste Hilfe** muss der Kandidat mindestens zu **70%** Leistung bringen.

Scharfschütze Wer sich als Scharfschütze profilieren möchte, der muss im Umgang mit dem **SR60-Präzisionsgewehr** schon eine **90%**ige **Treffsicherheit** aufweisen.



Sprengstoffexperte Der virtuose Umgang mit Sprengkörpern und exzellente Kenntnisse beim Entschärfen von Sprengfallen zeichnen einen Sprengstoffexperten aus. Zudem benötigt er **erstklassige Referenzen** auf dem Gebiet **Dynamischer Zugriff**. **90%** sollten es schon sein.



Hundeführer Hunde leisten beim Aufspüren von Beweismitteln und verdächtigen Personen hervorragende Arbeit. Die Ausbildung zum Hundeführer ist nicht an Kriterien gebunden und macht aus dem betreffenden Polizisten eine **Nahkampfmaschine**: mit **satten 150%** und einem Hund betritt er nach kurzer Zeit wieder die Bühne.

Sanitäter **90%** muss der künftige Sanitäter im Bereich **Erste Hilfe** schon auf die Waage bringen, wenn er sich für diesen Job qualifizieren will.

So, jetzt sollten Sie gerüstet sein für die große Auseinandersetzung in den Straßen von LA. Sind Sie sich bei dem einen oder anderen Problem unsicher, klicken Sie einfach auf **Optionen**. In diesem Menü finden Sie neben den üblichen **Lautstärke-** und **Spielgeschwindigkeitsreglern** vor allem ein **Stichwortverzeichnis** mit Informationen von A wie **Ablenkung** bis Z wie **Zielfernrohr**.

Mit einem Klick auf **Szenario spielen** öffnen Sie den Bildschirm **Teamaktivierung**. Markieren Sie im Fenster **Verfügbare Teams** einen oder mehrere Trupps Ihrer Wahl und klicken Sie danach auf **Hinzufügen**. So legen Sie fest, welche Teams beim nächsten Einsatz mit von der Partie sind.

Gruppenauswahl bei Terroristen



Terroristen stellen ihre **konspirativen Dreiergruppen** auf vergleichbare Art und Weise auf. Auch hier gibt es eine **reichhaltige Kartei** potenzieller **Mordbrenner**, die **sorgfältig ausgewählt** werden wollen. Auch Terroristen haben **unterschiedliche Qualitäten** im **Nahkampf** und beim **fachgerechten Umgang** mit **Handgranaten**, **Bomben** oder **Sprengfallen**. Auch wenn die Ausrüstung nicht ganz so reichhaltig ist wie bei den ordnungsliebenden Gegenspielern: eine **SOAE Desert Eagle** und ein **Funkgerät** sind immer dabei. Ein Terrorist ohne **Desert Eagle** ist kein richtiger Terrorist und kann **folgerichtig nicht** zugewiesen werden. Was den Herrschaften an **Material** fehlt, müssen sie sich eben beschaffen. Erfolgreich abgeschlossene Missionen sind immer auch **feite Beutetöge**. Sollte Ihnen im Laufe einer Mission einmal ein **Flugblatt** mit der **Lehre der Fünf Augen** in die Hand gedrückt werden, zerknüllen Sie es nicht gleich wieder, schließlich haben Sie sich diesen **kruhen Grundsätzen** mit **Haut** und **Haaren** verschrieben. **Klicken Sie** zunächst **das Flugblatt** an und danach einen **Passanten** oder eine **Geisel** - damit erhöhen Sie die **Wahrscheinlichkeit**, dass die Geiseln sich mit Ihren **Zielen identifizieren** (vgl. „**Stockholm-Syndrom**“ im **Stichwortverzeichnis**). Natürlich können Sie die **Fertigkeiten Ihrer Mitverschwörer** trainieren, **offizielle Qualifikationslehrgänge** aber sind nicht möglich. **Diplom-Terroristen** - so weit sind wir dann doch noch nicht.

Der Kampf beginnt - der Missionsbildschirm

Die Einsatzbesprechung ist beendet, Ihre Eingreiftruppe steht, Waffen und Aufgaben sind verteilt - es kann losgehen. Doch ausgerechnet jetzt, wo Ihre Leute in der Nähe des Tatorts stehen, zeigen Sie angesichts der unzähligen Symbole auf dem Monitor erste Anzeichen von Verwirrung!

Mit Beginn eines Szenarios erscheint der sogenannte **Missionsbildschirm**. Hier treffen Sie Ihre Entscheidungen, fordern Unterstützung an und nehmen Kontakt mit den Attentätern oder Ihren Kollegen auf. Wie Sie aus Ihrer Truppe die beste SWAT-Einheit Südkaliforniens machen, erklären wir Ihnen auf den folgenden Seiten.



Der Missionsbildschirm besteht aus vier skalierbaren, d.h. in Größe und Standort veränderbaren Fenstern sowie einem Befehlsmenü. Die **Missionskarte** ist das bewegliche Hauptfenster - das eigentliche Zentrum des Geschehens, wo alle Aktionen stattfinden. Unterhalb der Missionskarte liegt das **Nachrichtfenster** - hier erscheint ein Foto der sprechenden Person, sowie der gesprochene Text. Im **Einheiten-Statusfenster** auf der rechten Bildschirmseite finden Sie alles Wissenswerte über den ausgewählten Beamten / Terroristen, seine Ausrüstung und seinen Gesundheitszustand. Mit der **Übersichtskarte** haben Sie nicht nur das gesamte Areal fest im Blick, sondern auch den Standort Ihrer Leute und ggf. den Aufenthaltsort Ihrer Gegenspieler. Zwischen Missionskarte und Statusfenster sehen Sie eine schmale Leiste mit zahlreichen Symbolen, das **Einheiten-Befehlsmenü**. Mit Hilfe dieser Icons können Sie Gebäude stürmen, Verdächtige verhaften oder Türen sprengen. Sie können sowohl die ganze Gruppe steuern (per Mausklick einen Rahmen ziehen) oder einzelnen Personen gesonderte Befehle erteilen. Wer sich für die Seite der Ordnungstruppe entschieden hat, übernimmt bei jedem Einsatz gleich zwei Rollen: die des Chefs und die des Truppführers. Somit haben Sie Kontrolle über alle Spezialeinheiten wie etwa die Scharfschützen und den Polizei-Hubschrauber.

Wer lieber den Staatsverächter mitm. schlüpft in die Rolle von Dante, dem stellvertretenden Chef einer konspirativen Organisation. Aus sicherer Entfernung (man will sich ja schließlich nicht wehtun) kommandiert er seine Dreiergruppen per Funk. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um einen Befehl zu erteilen. Wer nähere Informationen braucht, drücke die rechte Maustaste und halte diese gedrückt.

Tatort Missionskarte

Auf der Missionskarte spielt sich die gesamte Spielhandlung ab, sie nimmt daher den größten Platz des Bildschirms ein. Die exakte Größe allerdings hängt von der Bildschirmauflösung ab. Die Sie für Ihren Rechner glauben verantworten zu können. Wer einen schnellen PC zu Hause hat und mit einer Auflösung von 1024x768 Punkten arbe-

tet, darf das Spiel in vollem Umfang genießen. Sollte das Spiel anfangen zu ruckeln, empfehlen wir Ihnen, die Auflösung zurückzufahren. Zu Beginn des SWAT-Einsatzes stehen Ihre Leute noch in der Nähe



der Einsatzzentrale am Rande des Operationsgebiets. Doch das wird sich bald ändern. Oben rechts finden Sie die **Spielzeitanzeige**. Sollten Sie sich von der geadenlos dahinströmenden Zeit etwas geheizt fühlen, können Sie über das „Optionen“-Symbol den Spielablauf zu Ihren Gunsten regulieren.

Klicken Sie eine Figur mit der linken Maustaste an, wenn Sie eine **einzelne Person markieren** wollen. Daraufhin öffnet sich das entsprechende Statusfenster. Eine markierte Person ist außerdem an den blauen (bei Terroristen grünen) Klammern zu erkennen. Sobald Sie einen anderen Beamten auswählen, erlischt die alte Markierung. Wer eine **Gruppe auswählen** möchte, der zieht per Linksklick und gedrückter Maustaste einen Rahmen um die gewünschte Einheit. Diese Standardmethode funktioniert aber nur mit Leuten, die zu dem gleichen Einsatzteam gehören. Um auch Angehörige verschiedener Einsatzteams als Gruppe auswählen zu können, sollten Sie anders vorgehen: Markieren Sie zunächst einen einzelnen Cop / Terroristen und klicken Sie nun auf weitere Personen, während Sie die **«Strp-Taste gedrückt halten**. Auf dem gleichen Weg lassen sich bereits ausgewählte Figuren wieder aus der Gruppe entfernen. Die Voraussetzung hierfür: Die jeweilige Figur sollte sich bester Gesundheit erfreuen - bei Verwundeten klappt dieser Trick nicht.

Dafür können Sie Ihrer Truppe militärisches Verhalten beibringen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen bestimmten Punkt in der Missionskarte, während Sie die **Umschalttaste gedrückt halten**, um alle markierten Figuren in die angegebene Richtung **auszurichten**. Vergessen Sie bei Ihren Operationen nie, dass Ihr **Blickfeld** abhängig ist von dem, was Ihre Einsatzkräfte sehen - Ihre scheinbar perfekte Rundumsicht aus der Vogelperspektive ist also nicht viel wert, wenn Ihre Jungs vor einer fünf Meter hohen Mauer stehen. Dabei erstreckt sich das Blickfeld auf einen Winkel von 120 Grad (Hindernisse mal nicht mitgerechnet). Den Panoramablick können Sie sich abschminken.

Kommunikation über das Nachrichtfenster

Das **Nachrichtfenster** - unterhalb der Missionskarte gelegen - ist Ihre Schaltzentrale für alle eingehenden Informationen. Sobald Sie jemand anspricht, erscheint hier ein Foto des Betroffenen sowie eine Abschrift des gesprochenen Texts.

Sollte sich der Sprecher innerhalb des Kartenausschnitts bewegen, wird er durch eine weiße Markierung hervorgehoben. Besonders praktisch ist die Tatsache, dass alle eingehenden Meldungen automatisch gespeichert werden - sollte Ihnen eine wichtige Durchsage entfallen sein, können Sie die Nachricht jederzeit wieder aufrufen: Mit einem Linksklick auf das Fenster blättern Sie in den Nachrichten zurück, mit einem Rechtsklick blättern sie vor.

Wer sich nicht sicher ist, wie er sich in einer bestimmten Situation zu verhalten hat, kann ja das kleine grüne Lämpchen rechts neben dem Nachrichtfenster anknicken: Dann meldet sich Daryl F. Gates, der nicht immer ganz unumstrittene ehemalige Chef der SWAT, mit seinen Tipps und Tricks.

Kurzcheck im Statusfenster

Sobald Sie einen Beamten / Terroristen ausgewählt haben, erscheint dessen Statusfenster. Neben einem äußerst vorteilhaften Foto erscheinen noch der Name und die **Gesundheitsanzeige**. Solange diese Anzeige über 60 Prozent liegt, kann sich der Betroffene ohne Einschränkungen bewegen. Unterhalb dieses



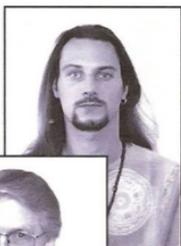
Werts sinkt die Person entkräftet zu Boden - ihr Zustand verschlechtert sich von Minute zu Minute. Was bei einem Gesundheitswert von 0 geschieht, können Sie sich jetzt ja wohl denken.

Ein Klick auf das Passfoto genügt, um die **Missionskarte** auf die entsprechende Person zu zentrieren. Unterhalb des Fotos befindet sich drei Register: **Ausrüstung**, **Statistik** und **Einheit**. Klicken Sie auf **Ausrüstung**, um sich über die mitgeführten Waffen zu informieren. Ein grüner Rahmen zeigt an, welche Waffe die Figur zur Zeit in der Hand hat. Soll die Figur einen anderen Ausrüstungsgegenstand in die Hand nehmen, genügt ein Klick auf die entsprechende Waffe.



Im Register **Statistik** finden Sie erneut eine Aufstellung aller Eigenschaften und Fähigkeiten des ausgewählten Beamten, der **Ordnung Einheit** gibt Auskunft über die Gruppenzugehörigkeit („Bleibchützenarmee“) und die übrigen Mitglieder dieser Gruppe. Mit einem Linksklick auf einen der Namen öffnen Sie das Statusfenster der jeweiligen Person.

Der Kampf beginnt - der Missionsbildschirm



Alles im Griff - die Übersichtskarte



Am rechten unteren Bildschirmrand befindet sich die Übersichtskarte. Wenn Ihnen das nicht passt, können Sie die Karte jederzeit woanders positionieren. Mit Hilfe der Übersichtskarte erfassen Sie das gesamte Operationsgebiet und erkennen sofort, wen oder was Sie vor sich haben. **Blaue Punkte** symbolisieren Ihre eigenen Leute, Verbrecher und Anarchisten erscheinen in beunruhigendem **Grün**, unschuldige Passanten sind prinzipiell **gelb** und computergesteuerte Gangster und Wachmänner (also nicht sofort losballern) sind als **orangefarbene Punkte** zu erkennen. **Rote Punkte** zeigen an, dass an dieser Stelle ein Verwundeter oder, schlimmer noch, ein Toter liegt.

Das Befehlsmenü als Kommandozentrale

Mit Hilfe der schmalen Steuerleiste gleich rechts neben der Missionskarte können Ihre Leute zeigen, was sie so alles auf der Pflanze haben. In der Regel werden Ihre Befehle umgehend in die Tat umgesetzt, es sei denn, das **Ausführen-Symbol** (der fliegende Adler) ist deaktiviert. Klicken Sie notfalls den Adler an, wenn Sie keinerlei Verzögerung dulden.

Gehen/Laufen (Tastaturkürzel <M>)

Schalten Sie mit diesem Icon zwischen dem verdeckten Gehen und dem dynamischen Laufen hin und her. Der Befehl wird sofort ausgeführt.

Knien/Kauern (Tastaturkürzel <K>)

Entscheiden Sie sich zwischen einer stehenden oder knienden Position Ihrer Schützen. Auch dieser Befehl wird ohne Verzögerung ausgeführt.

Ansprechen (Tastaturkürzel <T>)

Markieren Sie zunächst den Beamten der sprechen soll. Klicken Sie dann auf das Lautsprecher-Symbol und schließlich auf die anzusprechende Person. Nun aktivieren Sie die „Ausführen“-Funktion und der betreffende Beamte wird einem Gegenüber höflich, aber bestimmt ein Gespräch aufzwingen.

Verhaften (Tastaturkürzel)

Klicken Sie einen aktiven Polizisten an, geben Sie ihm den „Verhaften“-Befehl und klicken Sie nun auf die Person, die festgenommen werden soll. Ein Paar Handschellen im Cursor zeigen an, ob es hier etwas zu verhaften gibt.

Retten (Tastaturkürzel <R>)

Markieren Sie einen Beamten, geben Sie ihm den „Retten“-Befehl und klicken Sie auf die zu rettende Person. Ob es bei der Aktion um die Rettung Verwundeter geht, oder um Schutzhaft unvorsichtiger Passanten, ist unerheblich. Klicken Sie auf „Ausführen“ und liefern Sie den Getreuten in der Einsatzzentrale ab (das blaue X auf der Übersichtskarte).

Untersuchen (Tastaturkürzel <S>)

Markieren Sie Ihren Beamten und geben Sie ihm den „Untersuchen“-Befehl. Führen Sie nun den Mauszeiger über den Ausschnitt der Missionskarte. Verwandelt sich der Cursor in eine Lupe, haben Sie einen Gegenstand gefunden, der eines prüfenden Blickes würdig ist. Klicken Sie nun auf den Adler, um Ihrem Mitarbeiter Befehl zu verleihen.

Entschärfen (Tastaturkürzel)

Ein Job für Spezialisten - nicht für Hundeführer oder Rettungsassistenten geeignet. Wählen Sie eine Figur aus, geben Sie den Befehl und deuten Sie mit dem Mauszeiger auf ein Objekt. Wenn Sie den Eindruck haben, bei dem fraglichen Gegenstand handelt es sich um eine Sprengfalle, machen Sie Ihrem Experten Beine - mit dem Adler-Symbol.

Aufheben (Tastaturkürzel <P>)

Die Vorgehensweise dürfte mittlerweile ja bekannt sein. Sobald ein Gegenstand ins Blickfeld gerät der aufgehoben werden kann, schicken Sie eine Figur los.

Ablegen (Tastaturkürzel <D>)

Wählen Sie einen Beamten aus und markieren Sie nun in dessen Statusfenster den Gegenstand, den er ablegen soll. Als gehorsamer Untergebener wird er den fraglichen Gegenstand sofort fallen lassen.

Anvisieren/Deckung

Markieren Sie Ihren Polizisten und sorgen Sie dafür, dass er seine Waffe zieht. Klicken Sie auf das „Anvisieren“-Icon und suchen Sie mit dem Mauszeiger nach der Person, die er anvisieren bzw. der er Feuerschutz geben soll. Wurde eine geeignete Zielperson gefunden, verwandelt sich der Cursor auf die bereits gewohnte Weise.

Eindringen

Dieser Befehl mit dem verharmlösenden Symbol (nach dem Eindringen bestehen solche Türen in aller Regel nur noch aus Sägemehl) ermöglicht einer kompletten Gruppe den Zutritt in bislang verschlossene Räume. Markieren Sie einen Ihrer Beamten, klicken Sie auf das Tür-Symbol und zeigen Sie ihm mit der linken Maustaste, wo er für Kleinholz sorgen soll. Während der markierte Polizist losmarschiert nimmt der Rest der Truppe eine Zugriffsformation ein, um so schnell wie möglich in den Raum eindringen zu können.

Wenn es richtig eng wird - die Spezialeinheiten

In einer „SWAT“-Kampagne stehen Ihnen vier Sondereinheiten zur Verfügung: das KVT, eine Art Krisenstab mit Verhandlungsvollmachten, der Hubschrauber, der Panzer und die Scharfschützen. Das KVT (Krisenverhandlungsteam) ist zu Beginn eines Einsatzes immer sofort vor Ort. Sgt. Alvarez versucht eine Verbindung mit den Tätern aufzubauen, um sie von Ihren Plänen abzuhalten. In einigen Fällen gelingt ihm das tatsächlich. Das KVT unterrichtet Sie stets über den neuesten Stand der Dinge. Wenn das Telefonsymbol aufleuchtet, sollten Sie Ihren Kollegen Alvarez nicht allzu lange warten lassen.

Das Aufleuchten der Hubschrauber-Schaltfläche zeigt Ihnen, dass der Helikopter für Ihre Zwecke zur Verfügung steht. Mit einem Linksklick auf das leuchtende Icon können Sie ihn anfordern und sich über die geschätzte Ankunftszeit informieren. Und so steuern Sie den Hubschrauber (nachdem Sie ihn angeklickt haben).

Schweben Klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst auf dieses Symbol und danach auf die gewünschte Stelle im Operationsgebiet - dazu noch eine dezente Auforderung mit dem Adler-Icon und schon fliegt der Pilot los und hält an Ort und Stelle seine Position.



Landen Wieder die gleiche Vorgehensweise - Linksklick auf das Icon und den gewünschten Landeplatz, danach der „Ausführen“-Befehl. Den Rest besorgt der Pilot. Wenn Sie sich schon immer gefragt haben, wozu

ein SWAT-Cop eine Kletterausrüstung braucht. Jetzt wissen Sie's: Markieren Sie Ihr SWAT-Team und danach die Alpinisten-Ausrüstung in einem der Fenster und klicken Sie nun auf den Helikopter. Anschließend steigt die ganze Gruppe ein. Ach, Sie haben gar keine Kletterausrüstung eingepackt? Tja, schade eigentlich, aber die Nummer mit dem Hubschrauber können Sie sich nun von der Elitebeacke putzen...

Team absetzen Entsprechende Schaltfläche anklicken, Landeplatz wählen und „Ausführen“-Taste drücken. So schnell ist Ihr Trupp wieder raus aus dem Flieger.

Kreisen Geben Sie diesen Befehl (die Reihenfolge sollten Sie mittlerweile verinnerlicht haben), wenn der Hubschrauber über dem Gebiet der Missionskarte kreisen soll.

Zurück Schicken Sie den Piloten wieder nach Hause ins Hauptquartier, wenn der Helikopter nicht mehr gebraucht wird.

Den **Panzer** fordern Sie ebenso an wie den Helikopter. Vier Steuerungsbefehle sind vorgesehen: **Bewegen, Einreißen, Zurück zum HQ und Ausführen**. Der interessanteste Befehl dürfte das Einreißen sein, eine besonders subtile Form des dynamischen Zugriffs - klicken Sie auf das Icon und lassen Sie sich vom Mauszeiger verraten, wo sich ein lohnendes Objekt befindet.



Die **Scharfschützen** platzieren Sie am besten an höher gelegenen Stellen, die eine freie Sicht auf den Tatort garantieren. Auch wenn er ein glänzender Schütze ist - der Scharfschütze wird nicht eher schießen, bevor Sie ihm nicht einen ausdrücklichen Befehl hierfür erteilen. Geben Sie ihm grünes Licht, wenn Sie Feuerschutz für Ihre Operationen brauchen.

Terroristen-Fernsteuerung das Befehlsmenü für die andere Seite

Anarchisten Befehle zu erteilen soll dem Vernehmen nach ja recht schwierig sein. Doch das Befehlsmenü macht Ihnen die Aufgabe leicht. Es ähnelt im Wesentlichen der Steuerleiste für die Cops, auch die Reihenfolge der Klicks ist die gleiche. Doch es gibt auch gravierende Unterschiede.

Angreifen Wählen Sie per Linksklick zunächst einen Angreifer, dieses Symbol und dann ein Opfer aus. Der Cursor sagt Ihnen, ob Sie ein geeignetes Ziel gefunden haben. Klicken Sie nun auf den Adler, und der Terrorist wird sich auf sein Opfer stürzen.

Geisel nehmen Die Geiselnahme gehört zum Standardrepertoire des gepflegten Verbrechers. Markieren Sie per Linksklick einen Fensterling, klicken Sie auf das Icon und suchen Sie nach einer potenziellen Geisel. Nimmt der Cursor die Form des Icons an, ist die betreffende Person geiselkompatibel. Nach rasch ein „Ausführen“-Befehl und Sie haben Ihre erste Geiselnahme erfolgreich abgeschlossen.

Geisel bewachen Weil Geiseln möglicherweise abhanden kommen, muss man sie bewachen. Ein Linksklick auf dieses Icon, und der Terrorist wird seinen Griff lösen.

Geisel freilassen Funktioniert wie die Geiselnahme und kann durchaus zum Gelingen einer Operation beitragen.

Aufgaben Die weiße Flagge ist die ultima ratio jedes Übeltäters - aber was tut man nicht alles, um sein eigenes, armseliges Leben zu retten.

Sondereinheiten im Dienst einer kriminellen Vereinigung

Eins gleich vorweg: Spezialtruppen wie Panzer- oder Hubschrauber-Staffeln können Sie sich als Terrorist abschminken. Ein gewisses Übergewicht bei der Ausrüstung müssen Sie den staatlichen Organen schon zubilligen. Ein Leben ohne Konventionen hat nun mal seinen Preis. Auf zwei Besonderheiten aber sollten Sie achten:

Das **KVT** der Terroristen tritt immer dann auf den Plan, wenn Sgt. Alvarez mit seinen psychologisch geschulten Leuten am Tatort eintrifft. Es liegt bei Ihnen, ob Sie sich den Kopf voll labern, oder aber Ihre Gegenspieler erst einmal schmoren lassen wollen. Wenn Sie sich auf einen Plausch einlassen, markieren Sie einen Ihrer Leute (oder eine Geisel) lassen Sie ihn (sie) das Wurftelefon aufheben, das die SWAT für solche Fälle im Arsenal hat. Sobald Alvarez etwas auf dem Herzen hat, leuchtet das Telefon-Symbol auf.

Das **Fluchtfahrzeug**-Symbol leuchtet auf, wenn die Möglichkeit besteht, sich ein Fluchtauto beschaffen zu lassen. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um es anzufordern. Hält ein Fahrzeug in der Nähe können Sie sich vergewissern, ob es sich um ein Fluchtauto handelt (Terroristen anklicken und Mauszeiger auf das Auto halten - verwandelt sich der Cursor in ein entsprechendes Symbol. Können Sie Ihre Jungs markieren und dann einsteigen lassen). Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Fliehen**, um sich endgültig aus dem Staube zu machen.



Der Abschlussbildschirm



Nach dem Ende einer Mission erscheint für beide Seiten ein Abschlussbildschirm, auf dem Sie das Geschehen noch einmal in trockenen Zahlen Revue passieren lassen können. Die SWAT-Beamten erhalten Ihre Auszeichnungen, die Terroristen ihre Punkte, Verwundete Ihre verdiente Erholungspause und Versager Ihre Beurteilungen. Und für Ihre Leistungen gibt's Schulnoten: Von „Ausgezeichnet“ bis „Jadenswert“ reicht die Palette. Klicken Sie nun auf Ende, speichern Sie Ihr Spiel sicherheitshalber ab und stürzen Sie sich mit Energie auf die nächste Aufgabe.

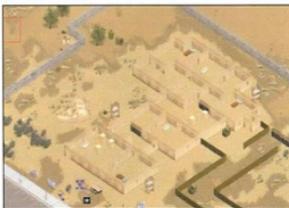


Wege aus der Sackgasse

Auf den folgenden Seiten gibt Best of Sierra neben einer kurzen Lagebeschreibung aller 30 Einsätze wertvolle Lösungshinweise. Damit Sie auch in Zukunft noch kraftvoll zubeißen können.



SWAT-Mission 1: Trainingseinsatz am Schießstand Das Spiel beginnt vergleichsweise betulich, der Einsatz am Schießstand gehört eher zur Kategorie „Trainingseinheit“. Dennoch enthält er alles, was Sie bei einem „SWAT“-Einsatz beachten müssen. Zunächst erklärt Sgt. Markossian einige grundlegende Polizeitaktiken und stellt Ihnen Ihre Spielfigur vor. Zwei Kollegen übernehmen die Rolle einer Geisel bzw. verdächtigen Person. Ihre Aufgabe ist es, eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, die Geisel zu retten und die verdächtige Person dingfest zu machen. Denken Sie aber daran, dass Sie selbst in diesem Trainingseinsatz bereits mit scharfer Munition operieren. Ballern Sie also nicht wüst in der Gegend herum – Ihre Kollegen können es übel nehmen.



Vom Absperren des Operationsgebiets, der Anwendung gewisser Zugriffstechniken, dem Beachten von Feuerrichtlinien bis hin zur Rettung bzw. Neutralisierung von Personen – dieser kleine Übungseinsatz hat weit mehr zu bieten, als es zunächst den Anschein hat. Stellen Sie mit Hilfe des Teamsauswahlfensters eine durchsetzungsfreudige Zugriffstruppe zusammen. Üben Sie schon mal das Bewegen einzelner Personen oder ganzer Gruppen und trainieren Sie Operationen mit ein- bzw. ausgeschalteter „Ausführen“-Taste. Hören Sie sich an, was das Kriseneinsatzteam zu sagen hat und hören Sie sich ruhig auch mal die Tipps eines Experten an. Ein Klick auf die „SWAT-Akten“ und Mr. Gates plaudert aus dem Nähkästchen.

SWAT-Mission 2: Trainingseinsatz im Lagerhaus Testfall Geiselnahme: Vier Zivilisten übernehmen die Rolle von Geiseln, die Sie zu befreien haben. Schauplatz ist diesmal ein verlassenes Lagerhaus. Wegen der Zivilisten wird nur mit Platzpatronen geschossen und der Einsatz von Blind- oder Tränengasgranaten hat tunlichst zu unterbleiben.



Im Ernstfall hätten Sie sich zunächst um die Sicherung der nahegelegenen Grundschule zu kümmern. So aber genügt es, wenn Sie sich mit dem Krisenverhandlungsteam in Verbindung setzen, um eine Wurftelefonverbindung mit der verdächtigen Person herzustellen. Fordern Sie den Helikopter an und lassen Sie ihm das Gelände beobachten. Suchen Sie das Gelände nach erhöht liegenden Stellen ab, um dort Ihre Scharfschützen zu positionieren. Ihre Aufgabe ist es, die Situation möglichst gewaltfrei unter Kontrolle zu bekommen, bevor die üblichen Verdächtigen das Fluchtauto erreichen können. Und vor allem: Beilen Sie sich, damit mögliche Opfer nicht verbluten (auch wenn die Verletzungen hier noch gestellt sind).

SWAT-Mission 3: Vater/Tochtertag Jetzt wird's ernst: Am 19. Januar 1999 geraten sich ein offenbar geistig verwirrter Mann und dessen Ehefrau in die Haare, der Mann greift zur Waffe und verletzt seine Frau schwer. Der Ehefrau gelingt die Flucht, doch die sechsjährige Tochter bleibt zurück und wird vom Vater als Geisel genommen. Nach der Evakuierung aller Hausbewohner richtet sich das SWAT auf der gegenüber liegenden Straßenseite ein.

Sie müssen einen Zugriffstrupp ins Haus oder zumindest in den Hof bringen. Versuchen Sie zunächst über das KVT eine Sprechverbindung herzustellen, um weitere Informationen einzuholen. Der Täter ist nicht zurechnungsfähig, kann also jederzeit von der Waffe Gebrauch machen. Denken Sie daran, dass die Verhandlungen sofort abgebrochen werden, sobald auch nur ein Schuss fällt. Positionieren Sie Ihre Scharfschützen und nutzen Sie die kleinste Gelegenheit zum Zugriff.

SWAT-Mission 4: Der kleine Laden Ein kleiner Laden wird von zwei maskierten und bewaffneten Räubern überfallen. Es ist bereits der fünfte Überfall in kurzer Zeit und die Besitzerin, die allein in ihrem Geschäft ist, hat endgültig genug; Sie schimpft wie ein Rohrspatz – auf vietnamesisch.

Ziehen Sie bei diesem Einsatz keine voreiligen Schlüsse und setzen Sie nichts als selbstverständlich voraus. Versuchen Sie eine Sprechverbindung herzustellen, beordern Sie den Hubschrauber zum Tatort (falls sich das Geschehen ins Freie verlagert) und errichten Sie eine Abspernung, um den Verdächtigen keine Fluchtmöglichkeiten zu

bieten. Die entscheidende Frage: Wer sind die verdächtigen Personen - die beiden Räuber, die Ladenbesitzerin oder alle Beteiligten zusammen? Eine knifflige Situation, vor allem für das KVT.

SWAT-Mission 5: Zahltag - Bankraub in Hollywood Drei verdächtige Personen überfallen eine Bank. Als die Polizei die direkten Fluchtwege abschneidet, ziehen sich die Verdächtigen ins Bankgebäude zurück und versuchen, sich den Weg mit Hilfe von Geiseln freizupressen. Dieser Fall beruht, wie viele Einsätze in diesem Spiel, auf einer wahren Begebenheit.



Hier geht es im Wesentlichen darum, die Geiseln unverletzt zu befreien. Zusammen mit den verdächtigen Personen halten sie sich entweder im Eingangsbereich, in der Schalterhalle oder im Safebereich auf. Sperren Sie das Bankgebäude, den angrenzenden Parkplatz und die Straße ab. Die Räuber sind schwer bewaffnet und führen möglicherweise Sprengstoff mit sich. Sie sind aber gesprächsbereit - schließlich brauchen Sie jemanden, der Ihre Forderungen erfüllt. Stellen Sie eine Sprecherverbindung her und gehen Sie behutsam in die Verhandlungen. Die Verbrecher sollten nicht zu weiteren Gewalttaten provoziert werden. Stellen Sie alle Beweismittel sicher - vielleicht erhalten Sie hier entscheidende Hinweise.

SWAT-Mission 6: Der Startbahnschütze Ein Mann betritt ein Hotelzimmer in der obersten Etage eines Flughafenshotels. Er bringt ein zufällig anwesendes Zimmermädchen in seine Gewalt und beginnt, ein Präzisionsgewehr zusammenzusetzen. Das Zimmermädchen scheint sich mit dem Attentäter zu solidarisieren.



Wenn Sie ein wenig Geduld mitbringen, wird das Zimmermädchen von sich aus Kontakt aufnehmen und Sie über die Situation in dem Hotelzimmer informieren. Bereiten Sie einen taktischen Zugriff vor. Der geeignetste Weg scheint der über das Dach zu sein. Fordern Sie einen Hubschrauber an und beordern Sie ein Absellteam an Bord. Mindestens

eins Beamer jedes Unterteams muss eine Kletterausrüstung mit sich führen, wenn er sich vom Hubschrauber auf das Dach des Hotels abseilen soll. Achten Sie darauf, dass der Helikopter nicht in das Blickfeld des Schützen gerät. Wer mit Scharfschützen operiert, sollte wissen, nach welchem System das SWAT mehrstöckige Häuser beschreibt bzw. klassifiziert. Hier spielen vor allem die Fenster eines Gebäudes eine Rolle - sie werden von links nach rechts in aufsteigender Folge durchnummeriert.

SWAT-Mission 7: Eine Verhaftung mit hohem Risiko Ein Beamter, der mit der Aufklärung eines Bankraubes beschäftigt ist, stellt bei seinen Untersuchungen fest, dass sich zur Tatzeit ein Lieferwagen am Fahrzeugschalter aufgehalten hat. Bei dem ermittelten Fahrzeughalter handelt es sich um einen Mann, der wegen versuchten Bankraubs und verbotenen Waffenbesitzes vorbestraft ist. Der Mann wird zur Fahndung ausgeschrieben - nur kurze Zeit später entdeckt ein Polizist den Lieferwagen und folgt ihm bis zu einem Canyon. Doch für den gefährlichen Zugriff wird die SWAT hinzugezogen.



Erste Polizistenpflicht ist die Absperrung des fraglichen Gebäudes. Per Wurftelefon sollten Sie die Bewohner zum Verlassen des Hauses auffordern. Nach kurzer Zeit tritt ein Kind vor die Tür, das Ihnen wichtige Informationen über die restlichen Bewohner liefert. Für den Fall, dass die Herrschaften sich in die Büsche schlagen wollen, sollten Sie einen Hubschrauber zur Verfügung haben. Für den Zutritt ins Gebäude leistet ein Panzer durchschlagende Dienste. Sprengen Sie auf die Kinder und die Benzinanker auf!



SWAT-Mission 8: Explosive Stimmung im Steinbruch Einige undurchsichtige Gestalten wuseln durch einen Steinbruch und verteilen offenbar Sprengladungen. Einem der obskuren Dunkelkammer fliegert allerdings der eigene Sprengsatz um die Ohren. Als Sie in das Geschehen eingreifen, ist noch nicht klar, wie viele Sprengladungen

wo versteckt liegen. Und niemand weiß, ob die Täter einen Zeitzünder verwenden oder eine Fernzündung geplant haben.

Ihre Aufgabe: Sie müssen den Bombenleger zu packen bekommen, bevor dieser den Zünder manipulieren kann. Jetzt darf Ihr Hundeführer mal zeigen, was eine Spürnase ist. Hunde spüren das Dynamit auf und Ihr Sprengstoffexperte entschärft es, bevor die Sprengladungen den Steinbruch in eine Kiesgrube verwandeln. Sichern Sie Ihre Beweismittel und fordern Sie den Hubschrauber an, um ggf. ein paar Teams abzusenden. Stellen Sie Wachen am Eingang des Stollens auf, um den hohen Herren den Fluchtweg abzuschneiden.



SWAT-Mission 9: Eine Überdosis auf dem Campingplatz In einem Ferienhaus läuft ein Drogenabhängiger auf und ab wie ein Löwe im Käfig, dann verliert er die Kontrolle: Er schlägt alles kurz und klein. Als er in der Scheibe eines Spiegels sein Spiegelbild erkennt, rastet er endgültig aus und schneidet sich die Pulsadern auf. Als hätte er es sich nun anders überlegt, greift er verzweifelt zum Hörer und wählt den Notruf...

Als Sie auf dem Campingplatz eintreffen, herrscht eine idyllische Ruhe. Das KVT fordert die Urlauber per Megaphon zum Verlassen Ihrer Zelte und Wohnmobile auf. Nun dringen Sie in das Wohnmobil ein, um den Verwundeten zu verarzten und mögliche Beweismittel zu sichern. Doch als Sie den Verletzten hinausstragen wird klar, dass hier noch jemand seine Finger im Spiel hat. Dieser Unbekannte will offensichtlich verhindern, dass die Polizei mit dem Drogenabhängigen sprechen kann und greift die Beamten an. Wer zuvor Scharfschützeneinheiten in Stellung gebracht hat, ist jetzt fein raus, denn die können den Verdächtigen nun aufspüren. Kleiner Tipp: Achten Sie vor allem auf die vermeintlich „unbeteiligten“ Passanten!

SWAT-Mission 10: Aufstand in der Vorstadt In einem Vorort von Los Angeles zerdeppern Terroristen die Auslagen der Geschäfte. Berichte in den Medien heizen die explosive Stimmung weiter an - erste Autos fliegen in die Luft. Ein Aufstand beginnt.

Ihr Ziel muss es sein, den Aufstand so schnell wie möglich zu beenden. Schäden am Gebäude sind weitestgehend zu verhindern. Das gilt natürlich erst recht für mögliche Verletzungen unbeteiligter Zivilisten. Allerdings sollten Sie dabei nicht auf einzelne Maßnahmen vertrauen, sondern verschiedene Taktiken einsetzen. Sechs bis acht Einsatzteams werden Sie schon brauchen. Stellen Sie die Beamten zwischen die Aufrührer und die Schaufensterauslagen um Plünderungen zu verhindern und sich die Rädelstührer herauszupicken. Hubschrauber beobachten das Gebiet von oben und Hundestaffeln verschaffen sich schnell Respekt - selbst bei hartleibigsten Aufrührern.

Wege aus der Sackgasse

Versuchen Sie, die Reste der explodierten Rohrbomben zu bergen - sie sind erstklassiges Beweismaterial, das Sie sich nicht entgehen lassen dürfen. Und falls Sie es nicht schon längst geahnt haben: Bei diesem Einsatz steht Ihre Karriere auf dem Spiel! Wenn Sie das hier nicht in den Griff kriegen, kommt die Nationalgarde und macht allem ein Ende - dem Aufstand, der Kampagne und Ihrer Karriere im Polizeidienst!

SWAT-Mission 11: Verdächtiger verzweifelt gesucht! Die Abschlussbesprechung ist noch nicht vorbei, da flattert die Meldung auf den Tisch, dass sich in der gleichen Einkaufsstraße eine verdächtige Person herumtreibe. Vor Ort wird schnell klar, dass sich der Verdächtige aus dem Staub gemacht hat. Es ist Ihre Aufgabe ihn festzunehmen und dabei so wenig Schaden anzurichten wie nur möglich.



Geben Sie dem KVT den Befehl, die Anwohner per Megaphon zum Verlassen ihrer Häuser aufzurufen. Drei Verstecke sind denkbar: das verlassene Haus, die Lagerhalle und das Wohnhaus. Sollte sich auch nur einer der Verdächtigen im Wohnhaus aufhalten, ist die Wahrscheinlichkeit einer Geiselnahme groß. Versuchen Sie in diesem Falle über das Haustelefon eine Verbindung aufzunehmen und gehen Sie auf die Forderungen des Verdächtigen ein - jedenfalls so weit wie Sie meinen, es verantworten zu können. Was Sie sonst noch brauchen: Hunde zum Aufspüren von Verdächtigen und ggf. einen Hubschrauber zur Beobachtung des Geländes. Auf ein anderes Werkzeug müssen Sie leider verzichten - mit Panzern durch Einkaufsstraßen zu ziehen, verbietet sich eigentlich von selbst.

SWAT-Mission 12: Häuslicher Streit Ein Notruf: Bei einer häuslichen Auseinandersetzung soll geschossen worden sein. Weil die Gefahrenlage nicht eindeutig ist, geht der Einsatz vorsichtshalber an SWAT.



Bei Ihrem Eintreffen bietet sich den Beamten ein idyllisches Bild - der Hund schnarcht friedlich auf der Türmatte. Schleichen Sie sich an (schlafende Hunde soll man ja nicht wecken), um herauszufinden, was es mit dieser Vorstadtidylle auf sich hat. Wenn Sie mehr wissen, können Sie wählen, ob Sie die Bewohner per Megaphon aus dem Haus scheuchen oder lieber das Haustelefon benutzen wollen. Nehmen Sie Erwachsene und Kinder unverletzt in Schutzhaft und achten Sie darauf, dass der Schuppen nicht in die Luft fliegt. An Spezialtruppen stehen Ihnen der Panzer (wenn Sie mit der Tür ins Haus fallen wollen) und der Hubschrauber zur Verfügung. Polizeihunde könnten sich um ihren Artgenossen auf der Türmatte kümmern und verdächtige Personen aufspüren. Dass alle Beweismittel sorgfältig gesichert werden müssen, versteht sich ja von selbst.

SWAT-Mission 13: Zoff in der Anwaltskanzlei Normalerweise gibt es keinen langweiligen Ort als das Vorzimmer einer Anwaltskanzlei. Das ändert sich schlagartig, als ein Mann auf den Plan tritt und ziemlich lautstark um einen Termin bittet. Doch diesmal handelt es sich nicht um einen der üblichen Fliegler oder Querulanten: Der Mann zieht eine Waffe und hält sie der Vorzimmerdamen unter die Nase. Als Sie den Auftrag übernehmen, wissen Sie nur, auf welcher Etage sich das Büro befindet. Das KVT könnte etwas Licht in das Dunkel bringen, vorausgesetzt, Sie sind mit dem System vertraut, mit dem SWAT Gebäude identifiziert (Sie erinnern sich - die Nummer mit den Fenstern). Wenn Sie damit nicht umgehen können, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die gesamte Etage zu räumen und Raum für Raum vorzugehen - Zugriff entweder über Balkon oder Erdgeschoss. Lassen Sie die Fenster von Scharfschützen bewachen und vergessen Sie nie, dass auch Rechtsanwälte ganz schöne Sumpflüblen sein können.

SWAT-Mission 14: Anschlag im Stadtpark Im Stadtpark geht es zu wie an jedem anderen normalen Frühlingstag auch: Pärchen hocken auf den Bänken, Kinder wuseln über den Rasen, ein Mann bietet Luftballons feil. Doch da kreuzt ein gepanzertes Fahrzeug auf - der Bürgermeister sucht die Nähe zum Volk. Eine gefährliche Nähe, denn der Polizei liegen ernst zu nehmende Informationen über einen geplanten Anschlag vor. Deshalb ist ein ganzer Schwarm von SWAT-Beamten zu seinem Schutz abgestellt. Und Sie leiten die Operation.



Verteilen Sie Ihre Leute quer über den ganzen Park und achten Sie auf verdächtige Aktivitäten. Wer einen Anschlag plant, muss den SWAT-Cops aus dem Weg gehen - also wird er versuchen, seine Kräfte dort zu konzentrieren, wo Scharfschützen ungestört operieren können. Den Hubschrauber nutzen Sie für Überwachungsflüge und Abschlaktionen Ihrer Spezialisten. Beschlagnahmen Sie alle Waffen,

die Sie finden können und gehen Sie trotzdem so behutsam wie möglich vor: Unter den Besuchern darf keine Panik ausbrechen. Sie müssen den Anschlag auf den Bürgermeister verhindern, sonst ist es aus mit Ihrer Karriere - und mit der Kampagne ebenfalls.

SWAT-Mission 15: Der Überfall auf die Metrostation In seinem Büro auf der Polizeistation der Metro gibt der Chief persönlich eine Pressekonzferenz und alles dreht sich natürlich nur um das Attentat auf den Bürgermeister. Doch der Chief kommt nicht weit - plötzlich fallen Schüsse, die Metrostation wird zum Schauplatz eines brutalen Überfalls!



Bei dieser Mission haben Sie keine Zeit mehr für den Teamauswahl-Bildschirm. Sie sind sofort mittendrin. Wenn Ihre bisherige erfolgreiche Arbeit nicht für die Katz sein soll, müssen Sie darauf achten, dass Ihrem Chief nichts passiert. Sorgen Sie dafür, dass er eine angemessene Ausrüstung erhält (mit einem Colt alleine kann er niemandem erschrecken). Auch die Medienvertreter müssen beschützt werden (wer will es sich denn auch mit der Presse verderben?) und zu allem Überflus erscheint jetzt auch noch der Bürgermeister auf der Bildfläche. Dem haben Sie doch gerade erst den „a_Na egal, jetzt, wo er da ist, steht er unter Ihrem persönlichen Schutz. Schalten Sie alle Angreifer aus, die für dieses Feuerwerk auf der Polizeistation verantwortlich sind - mit welchen Mitteln auch immer. Wenn Sie Ihren Job gut machen, den Chief und den Bürgermeister heil durch den Kugelhagel lotsen, dann dürfen Sie sich auf die anschließende Besprechung freuen, in der etliche offenen Fragen geklärt werden und sich die einzelnen Episoden zu einer zusammenhängenden Geschichte verdichten.



Fünf Augen und ein Ziel

Die Sekte der Fünf Augen schreckt bei der Durchsetzung Ihrer Ziele auch vor Waffengewalt nicht zurück. Im Hintergrund zieht Sektenchef Basha die Fäden. Sie sind Dante, der zweite Mann in der Hierarchie und Bashos williger Vollstrecker.

Mission 1: Indoctrination Basha gibt sich per Videokonferenz als Clanchef der **Fünf Augen** zu erkennen und präsentiert Sie, lieber Leser, als seinen Stellvertreter Dante. Die künftigen Operationen der Organisation sind darauf angelegt in Los Angeles einen Aufstand anzuzetteln. Die erste Mission ist reines Training: Geiseln nehmen und bewachen, einen SWAT-Angriff zurückschlagen, die eigene Gefangennahme über einen gewissen Zeitraum hinweg verhindern, etc. Noch operieren Sie mit Platzpatronen und Attrappen, doch das wird sich bald ändern.

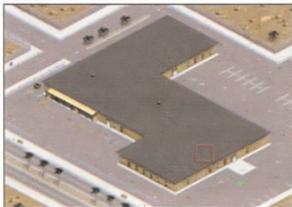


Mission 2: Training auf dem Campgelände Noch ein Trainingseinsatz - der letzte. Aber jetzt wird schon scharf geschossen. Auf dem Gelände eines Camps stehen drei Wohnwagen, die Sie stürmen müssen. Nehmen Sie die Bewohner als Geiseln.



Wenn Sie den Einsatz zum ersten Mal spielen, werden Sie eine böse Überraschung erleben: Eine SWAT-Einheit ist im Anmarsch und die lockere Trainingseinheit wird zum Ernstfall. Ihr eigentliches Ziel besteht darin, in die Wüste zu entkommen. Ob Sie das mit einem der Autos schaffen oder schlicht und ergreifend Fersengeld bleibt Ihnen überlassen. Ach, noch etwas: Lassen Sie die Kinder nicht in die Hände der Polizei fallen. Die Organisation braucht Nachwuchs!

Mission 3: Das Waffenlager In einem verlassenem Lagerhaus hat eine der zahllosen Verbrecherbanden in Los Angeles ihr Waffenlager eingerichtet. Basha befiehlt Ihnen, dieses Lager zu überfallen, die Wachen zu überwältigen, die Waffen einzusacken und zu fliehen, bevor das SWAT auf der Bildfläche erscheint. Billiger können Sie Ihr eigenes Arsenal nicht mehr aufrüsten.



Hier kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Wachen ausschalten, Waffen in Lieferwagen stopfen, abdampfen. Aber denken Sie daran, dass nur wenige Leute in dem Fahrzeug Platz finden. Als Geiseln eignen sich unbewaffnete Verdächtige oder feige Gangster, die sich der Polizei ergeben wollen. Allerdings sind bei Erscheinen der SWAT-Beamten die seltsamsten Allianzen möglich. Und noch etwas: Basha reagiert ausgesprochen unfroh, wenn Sie ohne Beute ankommen.

Mission 4: Aufgeblöhen Basha schickt seine Jünger zuweilen aufs Land - allerdings nicht, um dort Zuckerrüben anzupflanzen, sondern wegen der erträglichem Hanfplantagen. Als er erfährt, dass die Polizei Wind von seinen landwirtschaftlichen Aktivitäten bekommen hat, gibt er den Befehl die Pflanzung zu vernichten. Nicht ein Beweismittelchen darf übrig bleiben.



Nach Ihrer Ankunft sollten Sie zunächst Wachen aufstellen, in loser Folge Sprengfallen über die Felder verteilen und dann den Hanf mit Hilfe des Benzins im Schuppen abflammen. Organisieren Sie ein Fahrzeug, mit dem Ihre Leute nach gelanger Arbeit entkommen können.

Mission 5: Die Besetzung des Krankenhauses Als Dante erfährt, dass bei der letzten Operation ein Kind verwundet worden ist, setzt er sich über den ausdrücklichen Befehl von Basha hinweg und bringt das Kind in die Notaufnahme eines Krankenhauses. Natürlich in Begleitung seiner Leute. Hier kann zum ersten Mal das KVT sein Können beweisen. Eine Möglichkeit besteht darin, Geld oder Nahrungsmittel zu fordern, die Sie

mit den Geiseln teilen, um diese auf Ihre Seite zu ziehen (das berühmte Stockholm-Syndrom, die Solidarisierung der Opfer mit den Tätern, spielt in Bashos Plänen eine große Rolle). Oder Sie marschieren mit dem Kind in die Notfallaufnahme und nehmen die anwesenden Mediziner als Geiseln. Wenn Sie vernünftig bleiben und niemandem verletzen, wird sich der behandelnde Arzt um das Kind kümmern. Zudem müssen Sie einen Fluchtweg ausbaldowern, auf dem Sie auch das Kind heil wieder heraus bekommen, sonst ist die Kampagne schneller vorbei als Sie „Basho“ sagen können.

Mission 6: Tammanys Entführung Basha plant die Entführung des Industriellen Samuel Tammany. Der Plan ist simpel: Ein Kommando soll in sein Haus eindringen, den Unternehmer gefangen nehmen und ihn in ein Versteck verschleppen.



Die Entführung muss vor allem rasch über die Bühne gehen, sonst steht eine SWAT-Einheit vor der Tür. Dringen Sie ins Haus ein, ohne gesehen zu werden, suchen Sie nach Tammany, nehmen Sie ihn mit und verschwinden Sie wieder. Die übrigen Hausbewohner haben Sie nicht zu interessieren. Sollten Sie es nicht rechtzeitig schaffen, denken Sie bei den Verhandlungen daran, dass mindestens einer Ihrer Leute mit Tammany entkommen muss. Ein Fluchtfahrzeug steht in der Nähe, notfalls kommt es auf gute Beinarbeit an. Ohne Tammany macht Basha womöglich den ganzen Laden dicht. Dann ist die Kampagne zu Ende und Sie stehen als arbeitsloser Terrorist auf der Straße.

Mission 7: Lösegeld Tammanys Familie soll für seine Freilassung tief in die Tasche greifen. Außerdem muss sich der Großindustrielle via TV zu zahlreichen Umweltverbrechen „bekennen“.



Sie brauchen entweder Tammany oder das Videoband - auch das Lösegeld wird gerne genommen. Positionieren Sie zwei Scharfschützen am Ende des Tunnels und bringen Sie Tammany ins Freie. Das SWAT schickt einen Beamten mit dem Lösegeld. Gut möglich, dass der ver-

Fünf Augen und ein Ziel

sucht, Tammany in seine Gewalt zu bekommen. Ist der Austausch abgewickelt, können Sie versuchen, das Geld in Sicherheit zu bringen. Natürlich wird das SWAT nicht klein beigeben - versuchen Sie also, aus der Pattsituation zu entkommen und stopfen Sie die wartenden Fluchtfahrzeuge mit möglichst vielen Ihrer Anhänger voll.

Mission 8: Der Fernsehsender Besetzen Sie die TV-Station und „überzeugen“ Sie den Programmleiter, das Videoband zu senden.



Marschieren Sie in den Sender und finden Sie den Programmleiter. Auf ein Stockholm-Syndrom brauchen Sie bei diesem Herrn gar nicht spekulieren - der wird erst weich, wenn Sie unbeteiligte Dritte bedrohen. Sollte dem zickigen Journalisten etwas Ernsthaftes geschehen oder die Polizei eingreifen, bevor das Band gesendet wurde, ist der Traum von der weiteren Anarchisten-Karriere ausgeträumt.

Mission 9: die Valley-Freibauter Dante soll mit seinen Knallchargen in ein Viertel vordringen, das von den Skanks kontrolliert wird und diese Bande von Drogenschleibern eliminieren. Offenbar hat Basho mit den Herren ein Hühnchen zu rupfen...

Wenn sich auch noch das SWAT einmischte, entwickelt sich hier ein munterer Dreiparteienkrieg. Dringen Sie in das Crack-Haus ein, schnappen Sie sich den Ober-Skank und verduften Sie mit möglichst vielen Überlebenden.

Mission 10: Anwerbung an der Uni Basho hält die Zeit für gekommen, seiner Organisation frisches Blut zuzuführen. Dante soll auf dem Campus neue Mitglieder werben und mit möglichst vielen neuen Leuten zurückkehren.

Wenn Sie immer schon wissen wollten, was ein „Stockholm-Syndrom“ ist, hier werden Sie es erfahren. Natürlich müssen Sie Geiseln nehmen, aber halten Sie Ihre Leute im Zaum! Die sollen nicht ballern, sondern Flugblätter und Nahrungsmittel verteilen (erhält man über das KVT). Halten Sie die Unterhändler so lange wie möglich hin und lassen Sie in regelmäßigen Abständen Geiseln wieder frei. Damit sinkt die Wahrscheinlichkeit eines dynamischen Zugriffs. Sie müssen die Studenten ja nicht gleich mitnehmen - es genügt, wenn sich ein paar für spätere Einsätze zur Verfügung stellen. In der Abschlussbesprechung erfahren Sie, wie viele Leute sich Ihrer Sache verschrieben haben. Drei sollten es aber mindestens schon sein, sonst...

Mission 11: Plündern bis der Arzt kommt Der Erfolg lässt Dante übermütig werden: Ohne Absprache mit seinem Chef will er eine ähnliche Aktion vor einem Einkaufszentrum durchziehen. Er will einen Aufstand anzetteln und sich alles unter den Nagel reißen, was nicht nielt- und nagelfest ist.



Ziel ist es, so viele Plünderer wie möglich auf Ihre Seite zu bringen, indem Sie ihnen dabei helfen, einer möglichen Verhaftung zu entgehen - Pack schlägt sich, Pack vertritt sich. Die drei Autos, die auf dem Parkplatz stehen, sind ideale Fluchthelfer - schließen Sie sie kurz und hauen Sie ab, bevor das SWAT auf die bekannt humorlose Art dazwischen geht.

Mission 12: Das Manifest Basho hat seine eigenen Vorstellungen, was Öffentlichkeitsarbeit betrifft. Er will die Redaktionsräume des „LA Star“ stürmen lassen und sein Manifest einer breiten Leserschaft zugänglich machen.



Statten Sie dem bekannten Massenblatt „LA Star“ einen Besuch ab, finden Sie die Chefredakteurin und drücken Sie Ihr das Manifest in die Hand. Bringen Sie die Räumlichkeiten unter Ihre Kontrolle, indoktrinieren Sie die Angestellten und versorgen Sie die Leute mit Nahrungsmitteln (kalifornische Journalisten sind als leichtgläubige Fresssäcke berüchtigt) - irgendwann wird die Frau nachgeben und das Pamphlet drucken. Sobald die Zeitungen gedruckt sind, verfrachten Sie die fertigen Zeitungstapel auf den LKW und geben Sie Fersengeld. Für jeden Stapel, den Sie heil aus den Redaktionsräumen herausbringen, gibt's Extrapunkte. Ein Stapel aber muss mindestens sein, sonst bläst Basho die ganze Kampagne ab.

Mission 13: Der Hinterhalt Bashos neuester Coup ist der Überfall auf einen Gefangenentransport. Befreien Sie den Gefangenen und bringen Sie ihn in Sicherheit. Die Gesundheit dieser Person hat absolute Priorität.

Woher plötzlich diese Fürsorge? Nun, bei dem Gefangenen handelt es sich um keinen Geringeren als Basho persönlich. Werfen Sie mit Handgranaten um sich, legen Sie ein paar Sprengfallen oder schmeißen Sie mit Bomben, um den Konvoi zu stoppen. Wenn Sie Ihren Chef befreit haben, nehmen Sie ihm aber keinesfalls die Handschellen ab - das würde ihn in den Augen des SWAT zu einem bewaffneten Verdächtigen machen. Gelingt es Ihnen nicht, Basho zu befreien, wird er in einem Kommuniké die Kampagne für beendet erklären. Klappt dagegen alles, ist es auch nicht recht: Basho will die Operationen in Zukunft selbst leiten, weil er Dante nicht mehr über den Weg traut.

Mission 14: Im Hauptquartier Als das SWAT überraschenderweise vor dem Hauptquartier auftaucht, beschuldigt Basho Dante des Verrats. Just zu dem Zeitpunkt, als die Beamten die Jagd auf Dante eröffnen, macht sich Basho mit ein paar Getreuen aus dem Staub. Ihr Ziel: mit möglichst vielen Anhängern entkommen. Sie werden sie noch brauchen.

Bei diesem Einsatz tauchen Basho und Dante als normale Charaktere im Teamsauwahlfenster auf. Von nun an haben Sie es nicht nur mit der SWAT, sondern auch mit Ihrem ehemaligen Chef zu tun. Sie starten mit sechs Gruppen (Dante als Ein-Mann-Gruppe mitgerechnet). Basho kommandiert fünf (sich selbst eingeschlossen). Spielen Sie Ihre überlegene Feuerkraft aus, um die SWAT-Leute an einem dynamischen Zugriff zu hindern, und versuchen Sie mit möglichst vielen Leuten zu fliehen. Alle Überlebenden nehmen gleich an der nächsten Mission teil.

Mission 15: LAX Am Terminal für Privatflugzeuge kommt es zum großen Showdown der früheren Kampfgefährten. Ihr Ziel: mit möglichst vielen Gesinnungsgenossen in Bashos Privatflieger zu entkommen.



Zunächst haben Sie es ja nur mit Basho und seinen Verrätern zu tun. Und auch die SWAT-Beamten werden lautstark ihre Kommentare abgeben. Irgendwie müssen Sie Dante in dieses Flugzeug hinein verfrachten. Ziehen Sie alle Register. Ihr Chef wird es Ihnen nicht mehr übel nehmen.

Geschwindigkeit ist keine Hexerei - oder doch?

Alles, was in früheren Jahrhunderten über das betuliche Tempo eines Pferdefuhrwerks hinausging, war für unsere Vorfahren entweder Teufelswerk, Zauberei oder beides. Heutzutage ist Schnelligkeit eher ein Qualitätsmerkmal.

Das gilt auch und in besonderem Maße für Spielesoftware. Und wenn unsere Neuvorstellungen in diesem Heft eine Gemeinsamkeit haben, dann ist es die atemberaubende Geschwindigkeit, mit der es in diesen Spielen zur Sache geht.

Unsere Packs sind gewissermaßen Sondereditionen zum Thema Geschwindigkeit. Ob Sie nun „Ultimate NASCAR“ nehmen, die Spielesammlung rund um die NASCAR-Serie „Extreme Racing“, die Sammlung für alle, denen Tempo alleine schon nicht mehr ausreicht, „Legendäre Asse“ oder „Starsiege Universe“ - mit dieser geballten Ladung guter Unterhaltung erliegen Sie fast zwangsläufig dem Rausch der Geschwindigkeit. Und selbst in den Spielen der „Dragon Stories“ und „Shadow Quests“ müssen Sie ganz schön fix sein, wenn Sie das Königreich retten, dem Pesthauch der Drachen ausweichen und den Intrigen abergläubiger Hölflinge auf die Schliche kommen wollen.

Die Tatsache, dass Geschwindigkeit nichts mit Hexerei zu tun hat, wird den Bewohnern von „Arcanum“ dagegen nur langsam bewusst, und manche wollen sie partout nicht anerkennen. Die Magier von „Arcanum“ haben mit dem rasanten technischen Fortschritt in ihrer Welt so ihre Schwierigkeiten. Das kann man von dem Kommandeur einer Kommandoeinheit in „Ground Control“ nicht behaupten. Der muss blitzschnell handeln, braucht sich nicht, wie sonst bei Strategiespielen üblich, mit dem langatmigen Bau eines Hauptquartiers zu beschäftigen, sondern kommt direkt zur Sache. Auch für den Angehörigen einer „SWAT 3“-Einheit, der Sondereingreiftruppe des LAPD, gehört Schnelligkeit zum Alltag. Sonst fliegt womöglich auseinander, was eigentlich zusammen gehört - eine internationale Abrüstungskonferenz zum Beispiel. Auch „Homeworld Caladycism“, das erste offizielle Add-On zu Sierras vielgelobtem Weltraum-Strategiespiel, ist dem Virus der Geschwindigkeit verfallen. Denn kaum hat man sich auf dem Heimatplaneten Hiigara häuslich eingerichtet, ist es mit dem friedlichen Zusammenleben der Clans auch wieder vorbei. Und Sie, liebe Leser, müssen schneller neue Raumschiffe aus dem Hut zaubern, als Sie „Mutterschiff“ sagen können.

Und wie steht es um unsere Entwicklungskiste? In fiebriger Eile arbeiten die Entwickler von „SWAT 3“ und „Pharao“ an neuen Add-ons für Ihre Spiele: Mit „SWAT 3: Battle Plan“ können Ordnungshüter bald im Netzwerk auf Terroristenstanz gehen, und „Kleopatra“ setzt alles ein, was sie hat, um sich züdringlicher Römer zu erwehren. Selbst bei „Throne of Darkness“ heißt das Zauberwort Rasanz - aller fernöstlicher Mythen und japanischer Traditionen zum Trotz. Denn bei diesem Action-Rollenspiel, dem ersten seit „Diablo“, das diesen Namen verdient, müssen Sie verdammt flott mit dem Katana umgehen können, um sich all der Dämonen, Schattenkrieger, Drachen und bösen Geister zu erwehren.

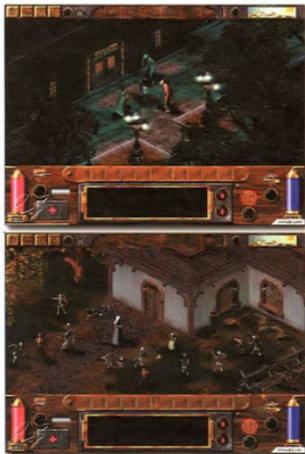
Und warum verehren wir sie so, die Geschwindigkeit? Nun, vielleicht liegt es ja an Ihrer magischen Anziehungskraft...



„ARCANUM“ – Aufruhr im Königreich der Magie

Für Magier und Elfen brechen beinharte Zeiten an – auch Zwerge auf dem Rückzug

Die Magier des Reiches sind mächtig – angefressen. Da passt man einen Moment lang nicht auf (gerade mal 50 Jahre ist das her) und schon zieht die Technik, dieser neumodische Schnickschnack, immer mehr Bewohner der uralten Welt in ihren Bann. Bloß weil ein paar Ingenieure, so nennen sich diese Aufschneider, dem Irrglauben anhängen, sie könnten die Grundsätze der Magie mit Hilfe einiger aufgeheizter Kessel und eiserner Maschinen außer Kraft setzen! Als ob die Zukunft dieses Reiches von ein paar Dampfwölkchen abhinge! Wo waren Sie denn, diese Eisenbieger, als die Welt unterzugehen drohte, damals, im Zeitalter der Legenden, als die Magier für alle anderen die Kastanien aus dem Höllenfeuer geholt haben? Hä? Zum Dank schnappen sie jetzt den Helden von damals den Nachwuchs weg! Alle hoffnungsvollen Talente pilgern in die Fabriken und beten sie an, diese Technik, diesen kalten und lärmspeienden Götzen – und kein Schwein interessiert sich mehr für die alten Riten, Formeln und Sprüche!



Die Rede ist, aufmerksame Best of Sierra-Leser haben es längst erkannt, von „Arcanum – Of Steamworks and Magick Obscura“, einem der interessantesten und vielversprechendsten Titel, den Sierra in diesem Jahr zu bieten hat. Ein Rollenspiel vor ungewöhnlichem Hintergrund: Seit „Arcanum“, eine waschechte Fantasy-Welt mit Magiern, Elfen und Zwergen, eine industrielle Revolution durchgemacht hat, hat sich das soziale Gefüge im Reich grundlegend verschoben. Die Menschen, diese Krisengewinnler und Technokraten, schwingen sich zu den neuen Herren auf, während traditionelle Rassen wie Orks und Ogres vom Aussterben bedroht sind oder sich als Leibwächter verdienen müssen, wenn sie überleben wollen! Die Bewohner von „Arcanum“ sind hin und her gerissen zwischen den Verheißungen der modernen Technik und den Bindungen an ihre alten Traditionen. Dennoch: Völlig machtlos sind die Magier noch nicht, da können sie greifen wie sie wollen. Sie müssen sich die Macht eben nur teilen – allein der Gedanke ist für so manchen Sprücheklopper alten Schlages unerträglich!

Nun würde die Redaktion an dieser Stelle gern erzählen, wie sich die Geschichte weiter entwickelt, was Sie tun müssen, damit das Pendel zu der einen oder der anderen Seite ausschlägt und welchen Gefahren Sie bei Ihren Gängen durch „Arcanum“ sonst noch ausgesetzt sind – allein, bei Troika, dem Entwicklerteam, gibt man sich in dieser Richtung ziemlich zugeknöpft. Mehr als den Hinweis, dass der Spieler während eines wohlverdienten Urlaubs von einer Katastrophe überrascht wird und nun zusehen muss, wie er alleine klar kommt, geben die Herren beim besten Willen nicht preis. Da sind sie eigen. Lesen Sie dazu auch das Troika-Interview auf Seite 39. Reden wir lieber über das, was wir schon wissen – die Charakterausbildung zum Beispiel, jenen zentralen Bereich des Rollenspiels, dem das Genre seinen Namen verdankt. Wie Best of Sierra bereits be-

richtet hat, ist „Arcanum“ eine „klassenlose“ Gesellschaft, verzichtet also auf die gängige Einteilung in Charakterklassen wie Magier, Kämpfer, Dieb oder Kampfmönch. In „Arcanum“ wählt der Spieler eine Rasse-Geschlecht-Kombination. Für jede dieser Kombinationen gibt es eine Liste von Hintergründen, die dem Spieler erklärt, wer die Figur ist und woher sie stammt. Jede Figur verfügt bei den verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten über eine Reihe von Charaktervorzügen und -nachteilen. Nun liegt es am Spieler, diesen Charakter nach seinen Wünschen zu formen indem er Fähigkeiten hinzukaufft – bezahlt wird mit „Charakterpunkten“, von denen zu Beginn des Spiels eine gewisse Summe zur Verfügung steht. Wer mehr Punkte braucht, muss diese bei bestimmten Eigenschaften eben wieder abziehen.

Das Rückgrat jeder Figur – die Eigenschaften

„Arcanum“ unterscheidet zwischen physischen und mentalen Eigenschaften sowie den Faktoren Gesundheit und Ermüdung. Gesundheit, das sind die Trefferpunkte, die Schadensmenge, die eine Figur hinnehmen kann. Ermüdungspunkte zeigen an, wozu Sie in der Lage sind, bevor Sie Ihr Pulver verschossen haben. Ein wichtiger Faktor gerade für Beschwörer, denn Ermüdung legt fest, mit wieviel Magie er um sich schmeißen kann.

Physische Eigenschaften sind Stärke (beim Zuhauen, aber auch um möglichst viel tragen zu können), Geschicklichkeit (im Umgang mit der Waffe), Konstitution (wichtig bei Vergiftungen o.ä.) und Schönheit (also die Wirkung auf Ihr Gegenüber, bevor Sie den Mund aufmachen).

Mentale Eigenschaften sind dagegen Intelligenz (das Ausmaß, bis zu dem sich eine Figur weiter ausbilden lässt), Willenskraft (etwa die Wucht, die hinter bestimmten Zaubersprüchen steckt), Auffassung (eine nahe Verwandte der Intelligenz – wird eine Figur die Falle rechtzeitig bemerken oder tragt sie ungerührt hinein?) und

Charisma (das ist Ihre Wirkung auf andere, nachdem Sie den Mund aufgemacht haben). Gut möglich also, dass zwischen Schönheit und Charisma auch in „Arcanum“ ein gewisses Spannungsverhältnis herrscht.



Arcanum

Diese Eigenschaften sind gewissermaßen das Gerüst Ihrer Spielfigur, denn sie beeinflussen nicht nur deren Präsenz, sondern auch noch zahlreiche Unter- oder Nebeneigenschaften. So hängen die Starthöhe Ihrer Trefferpunkte und mögliche Gewichtsbegrenzungen von der Stärke ab, während Ermüdungspunkte und Immunität in direktem Zusammenhang mit der Konstitution stehen.



Persönlichkeit kann man kaufen - die Fähigkeiten

Alle Eigenschaften festgelegt? Dann können Sie sich daran machen, Ihrer Figur eine höchst individuelle Ausstrahlung zu verpassen, die sie von allen übrigen Bewohnern „Arcanums“ deutlich unterscheidet. Sechzehn verschiedene Fähigkeiten sind vorgesehen, wobei die Entwickler zwischen Kampf-, Diebstahl-, sozialen und technischen Fähigkeiten unterscheiden. Bis auf maximal 20 Punkte kann jede Fähigkeit aufgerüstet werden, wobei der Kauf weiterer Punkte immer teurer wird, je näher die Figur an die 20-Punkte-Grenze rückt. Doch die Ausbildung Ihrer Spielfigur beschränkt sich nicht nur auf den Zukauf von Punkten. Im Verlauf des Spiels durchlaufen Ihre Helden vier verschiedene Geschicklichkeitsstufen, von „Untrainiert“ über „Anfänger“ bis zu „Experte“ und „Meister“. Voraussetzung ist aber, dass Sie einen Lehrer finden, der Ihrer Figur die notwendigen Fertigkeiten beibringt. Ausbilder, die Sie als untrainierten Helden zum Anfänger machen, gibt es in Hülle und Fülle. Aber finden Sie mal einen mit Experten-Lizenz, den Sie bezahlen können! Sollte Ihr Punktekonto an Auszehrung leiden, dürfen Sie für ihn ein paar Aufgaben erledigen (sogenannte „Sidequests“), die Ihrem Konto einen kleinen Schub geben. Noch viel düsterer sieht es aus, wenn Ihre Figur nach einem Meister-Lehrer sucht. Von denen gibt es in der ganzen Welt vielleicht mal einen oder zwei – um den aufzustoßern, laufen Sie sich die Hacken ab und dann kostet er noch ein Schweinegeld. Aber das ist gut angelegt: Ein Experte des Feilschens beispielsweise ist durchaus in der Lage, Händlern Gegenstände anzudrehen, die jene unter normalen Umständen nie und nimmer gekauft hätten. Wer es erst einmal geschafft hat, seinem Waffenhändler einen völlig nutzlosen Schild

aufzuschwätzen, der hat seine Eignungsprüfung bestanden! Am Beispiel Feilschens lässt sich aber auch trefflich darlegen, was den Experten vom Meister unterscheidet: Ein Meister versteht es, einem Händler etwas abzutrotzen, was der eigentlich unter keinen Umständen verkaufen wollte!

Kampf-Fähigkeiten sind von Natur aus geradlinig: Je mehr Punkte, desto härter der Schlag. Da ist es egal, ob Sie das Zweikampfverhalten, die Wurftechnik, das Bogenschießen oder die Ausweichtechnik bevorzugen.

Wer es lieber etwas leiser mag, der kann seiner Figur erstklassige Diebstahl-Fähigkeiten vermitteln. Taschendiebstahl erhöht die Fingerfertigkeit, den Leuten unerkannt das Geld aus der Tasche zu ziehen, Fallen erkennen ist hilfreich, wenn Sie nicht die gesamte Spiel-



zeit in irgendwelchen unzugänglichen Höhlen verbringen wollen, mit Schleichern gelingt es Ihnen, unerkannt zu entkommen und wer weiß, was er beim Verstecken beachten muss, kann eine ganze Kohorte tumuler Schläger an sich vorbeirutschen lassen, ohne entdeckt zu werden.

Zu den sozialen Fähigkeiten zählen neben der Heilkunst vor allem das Glücksspiel (endlich mal jemand, der den wahren Wert des Zockens erkennt), die Überzeugungskraft und besagtes Feilschen. Zur Kategorie der technologischen Fähigkeiten gehören Fertigkeiten wie das Feuern, ein Gradmesser für den Umgang mit den hochmodernen Waffen auf Schießpulverbasis, das Schlossknacken (sehr hilfreich, wenn man gerade seinen Schlüssel zu Hause vergessen hat), die Reparatur (unverzichtbar für Heimwerker und Geizhalse) und das technische Verständnis zum Fallen bauen/entschärfen.

Jetzt sind Sie durch mit der Ausbildung, glauben Sie? Think again! Erst jetzt, wenn Sie eine Charakterkombination ausgewählt, deren Eigenschaften festgelegt, die Fähigkeiten ausgebildet und Ermüdungs- sowie Gesundheitspunkte verteilt haben, erst jetzt kommen wir zur alles entscheidenden Frage: Mit wem halten Sie es eigentlich? Sind Sie eher der magisch veranlagte Typ, der sich für verstaubte Schriftrollen begeistert und seine Punkte gleich haufenweise für Zaubersprüche ausblutet, oder doch eher der Techniker, der für Dampfmaschinen schwärmt und jeden Zahnradantrieb bestaunt? Wer sich eher in Beschwörerpose gefällt, nimmt billigend in Kauf, dass seine Figur über den technischen Verstand eines Dreijährigen nur selten hinauskommt. Wer statt dessen die Technologie anbietet, muss wissen, dass er mit der ausgeklügelten Raffinesse und der Macht magischer Gegenstände herzlich wenig anfangen kann.

Wenn Sie die Entscheidung scheuen, können Sie natürlich versuchen, innerhalb Ihrer Figur ein Gleichgewicht zwischen diesen beiden Polen herzustellen, auch auf die Gefahr hin, gegen einen „Meister“ seines Fachs steinalt auszusehen. Die Unentschlossenen sind jedoch besser beraten, wenn Sie dieser Frage völlig aus dem Weg gehen und statt dessen voll auf die Entwicklung von Eigenschaften und Fähigkeiten setzen.

Natürlich haben wir jetzt noch immer nichts über das Gameplay, die Steuerung, den Mehrspielermodus oder die Grafik erzählt. Aber bis zum Winter ist es ja auch noch ein Weilchen hin.

ARCANUM Arcanum

Winter 2000 - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

- Win 95/98 → Pentium 300 → 22 MB RAM → 40CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA Grafikkarte

Sierra kann einpacken!

Wenn schon, dann richtig - Sierras Sondereditionen jetzt gleich im Sixpack

Sierra hat ein Riesepaket geschnürt – eine geballte Spieleladung, gespickt mit Top-Titeln des letzten Jahres! Egal ob Rollenspiel, Mech-Action, historische Simulation, Adventure oder Rennspiel – in Sierras First-Class-Kompilation ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Ultimate NASCAR

Stock Car-Rennen vom Feinsten

Die „NASCAR“-Serie ist die populärste Motorsportveranstaltung in den USA – in atemberaubendem Tempo rasen bullige Stock Cars durchs Betonval. Kontakt mit dem Gegner ist nicht nur erwünscht, er ist unvermeidlich. Motorsportfreunde wissen, dass Sie nicht gleich in die Staaten jetteln müssen, wenn sie diese atemberaubende Stimmung nachempfinden wollen – ein Gang zum Spielhändler genügt. Die „NASCAR“-Titel von Sierra gehören zu den erfolgreichsten (und besten) Spielen des Genres. Nun hat Sierra ein



Paket geschnürt, dem kein Motorsportfan widerstehen kann: In „Ultimate NASCAR“ finden Sie „NASCAR 3“ eine der realistischsten Rennsimulationen überhaupt – mit allen Rennwagen, Strecken und Piloten der Nascar Cup Series, dem Grand National und jetzt noch mit der kompletten Bush Grand National Series aus der 99er Saison. Ein besonderer Leckerbissen für alle Fans: „NASCAR Legends“, eine detailgetreue historische Simulation der 1970er-Saison im Stile von „Grand Prix Legends“, dem Rennspiel des Jahres 1998. Setzen Sie sich in einen Plymouth Superbird und drehen Sie ein paar Runden über den Riverside International Raceway – eine überaus realistische Fahrphysik, die hochauflösenden 3D-Grafiken und der Direct 3D-Sound versetzen Sie von einer Sekunde zu anderen in die 70er Jahre.



Und um das Maß voll zu machen, hat Sierra auch noch „NASCAR Craftsman Truck Racing“ beigeplatet. Die Truckler-Szene fährt schon seit Jahren eine eigene Serie im Rahmen des „NASCAR“-Programms. Nun gibt es zum ersten Mal eine Simulation dieser unglaublichen LKW-Rennen.

In bester Papyrus-Manier versteht sich – das heißt also peinlichst genau rekonstruierte Fahrzeugmodelle, realistischste Fahrzeugverhalten, feinste 3D-Grafiken und... unglaublich viel Spielspaß.

Extreme Racing

Ohne Netz und doppelten Boden

Der besondere Kick für alle Rennsportfans – Setzen Sie sich in einen der historischen Flitzer von „Extreme Racing“ und treten Sie gegen die besten Piloten aller Zeiten an!

„Extreme Racing“ enthält das preisgekrönte „Grand Prix Legends“, das den Spieler in das Jahr 1968 versetzt, als die Formel 1 noch keine technischen Fahrhilfen kannte. Messen Sie sich an Piloten wie Jim Clark, Jochen Rindt oder Jack Brabham auf den detailgetreu rekonstruierten Rennstrecken der damaligen Zeit. Drehen Sie Ihre Runden auf dem alten Nürburgring, der einmal als die schwierigste (und schönste) Strecke der Welt galt und entdecken Sie das authentische Fahrgefühl der damaligen Formel-1-Autos.

Und Papyrus hat noch einmal nachgelegt: „NASCAR Legends“ entführt den Spieler in die Saison 1970, als Fahrer wie Bobby und Dony Allison, Dave Marcus und Buddy Baker die Szene beherrschten. Setzen Sie sich in einen Ford Torino oder einen Mercury Cyclone und beweisen Sie, ob Sie gegen diese Leute eine Chance gehabt hätten!



Der Dritte im Bunde ist „Viper Racing“, das außergewöhnliche Rennspiel aus dem PS-stärkste Serienauto der Welt. Acht der schönsten Viper-Modelle stehen zur Auswahl.

Lassen Sie sich aber nicht von den beeindruckenden Grafikeffekten wie blitzendem Chrom oder transparentem Wasser ablenken – eine Viper erfordert Ihre volle Konzentration, egal ob Sie im Arcade-, Karriere- oder im beiharten Profimodus an den Start gehen. Und

wem es auf der Straße zu langweilig wird, der kann mit seiner Viper ja mal eine Spirittour ins Unterholz unternehmen! Die Geländeoptik macht's möglich. Wenn Sie immer schon mal Ihre Grenzen austesten wollten – „Viper Racing“ zeigt Sie ihnen auf!



LegendäreASSE

Zu Wasser und in der Luft

Zwei Sierra-Klassiker erstmals zusammen in einem Paket: „Asse der Tiefe“ und „Red Baron II“ entführen Sie in die dunkelsten Kapitel des 20. Jahrhunderts – die Schlachten des ersten und zweiten Weltkriegs. Entscheiden Sie selbst, ob Sie sich in einem der 40 historischen Flugzeuge dem Kugelhagel Ihrer Gegner aussetzen wollen oder doch eher die klaustrophobische Enge eines U-Boots vorziehen. In „Asse der Tiefe“ tauchen Sie ein (endlich mal ein Spiel, wo dieser Begriff wirklich seine Berechtigung hat) in die erbitterten Seeschlachten des 2. Weltkriegs. Sie sind der Kommandant eines U-Boots und haben den Auftrag, die Schiffsfahrtslinien des Gegners zu unterbrechen. Doch in dieser wirklichkeitsgetreuen Simulation wird der Jäger rasch zum Gejagten, wenn er nicht schnell und tief genug abtaucht, um den Torpedo- und Fliegerangriffen seiner Gegner auszuweichen. Denn das U-Boot-früher der Schrecken der Meere, ist schon lange nicht mehr unverwundbar.

„Red Baron II“, die historisch exakte Simulation des Luftkriegs im 1. Weltkrieg, ist die Fortsetzung eines Spiels, das selbst zur Legende wurde: Steigen Sie in die Kanzel eines der detailgetreu rekonstruierten Flugzeugmodelle und treten Sie an gegen die größten und berühmtesten Kampfpiloten der damaligen Zeit. Manfred von Richthofen, der legendäre Rote Baron, wartet schon auf Sie!



Starsiege Universe

Cybriden und andere Heimsuchungen

Das Leben im „Starsiege“-Universum ist wahrhaftig kein Zuckerschlecken: Prometheus, das gnadenlose Computerhirn, hetzt den letzten menschlichen Überlebenden immer wieder ganze Horden erbarungsloser Cybriden auf den Hals. Und wenn sich die Menschen gerade mal keiner anorganischen Killermaschinen zu erwehren haben, stehen sie sich selbst im Weg und metzeln sich gegenseitig nieder. Um so erstaunlicher, dass im Laufe der Zeit immer mehr Mech-Fans den Weg in dieses Universum gefunden haben – es muss etwas mit der Qualität dieses Spiels zu tun haben...

Nun können sich Mech-Fans nach allen Regeln der Kunst austoben: „Starsiege Universe“ kommt, eine geballte Action-Ladung – natürlich in „Starsiege“, der atemberaubenden 3D-Mechsimulation von Dynamix, und „Starsiege TRIBES“, dem populären Online-Shooter.



Special

Während Sie in „Starsiege“ die Wahl haben, ob Sie in 45 Einzel- und Mehrspielereinsätzen lieber als menschlicher Rebell oder als fieser Cybride Schneisen in die Reihen Ihrer Gegner schlagen wollen, können Sie sich mit „Starsiege TRIBES“ ins Internet einloggen und dort einen der konkurrierenden Stämme jagen, die Ihnen im Online-Spiel des Jahres 1998 das Überleben schwer machen. „Starsiege Universe“ bietet Ihnen nun die Gelegenheit, sich zunächst als HERC-Pilot in den Einzelspielermissionen einen Namen zu machen, um dann später als Stammesführer im Internet Angst und Schrecken zu verbreiten. Das „Starsiege“-Universum braucht Sie!



Shadow Quests

Zwei Königreiche vor dem Untergang

Nein, diese Kompilation hat nichts mit „Gabriel Knight“ zu tun, Sierras berühmtestem Schattenjäger. Bei den Schatten, die sich über die Königreiche Silmaria und Daventry gelegt haben, wäre selbst der Buchhändler aus New Orleans machtlos. In den „Shadow Quests“ werden echte Helden gesucht!

Im malerischen Silmaria beispielsweise ist der König ermordet worden und alle Welt wartet nun auf einen Thronfolger. Ob Sie der Richtige sind, muss sich allerdings noch erweisen, denn so schön die geheimnisvolle 3D-Welt von Silmaria auch ist, so hart sind auch die



Anforderungen, die Sie in „Quest for Glory 5: Drachenfeuer“ zu erfüllen haben: spannungsgeladene Echtzeitkämpfe gegen mythische Kreaturen müssen bestanden, knifflige Rätsel gelöst und gefährliche Welten wie Atlantis und der Hades erforscht werden, wenn das letzte Abenteuer der erfolgreichen Rollenspiel-Serie ein versöhnliches Ende finden soll.

Auch Daventry, das altbackene kleine Königreich, ist in „King's Quest & Maske der Ewigkeit“ in seiner Existenz bedroht. Just in dem Moment,



als der Bürgersohn Connor mit dem netten Nachbarmädchen zu schmusen beginnt, verwandelt sich das gesamte Königreich zu Stein. Was zunächst als göttliche Aufforderung in Zukunft gefälligst die Finger bei sich zu behalten verstanden werden könnte, entpuppt sich im Laufe des Spiels als Super-MÄL, als größter anzunehmender Magischer Unfall, den ein raff- und mächtigere alter Zauberer hervorgerufen hat. Ihre Aufgabe ist es nun, sieben riesige Welten zu erforschen und mit Hilfe der gefundenen Gegenstände die zerborstene

Maske der Ewigkeit wieder zusammen zu flicken. Was zunächst wie ein klassisches Adventure nach dem altbewährten „King's Quest“-Strickmuster anmutet, ist in Wahrheit eine radikale Neubesinnung: „Die Maske der Ewigkeit“ ist ein handfestes Action-Adventure! Mit der Lösung packender Rätsel und dem Auffinden entscheidender Gegenstände ist es nicht getan: Held Connor muss sich seiner Haut auch kämpfend erwehren – in feinstem Echtzeit-3D selbstverständlich.

Dragon Stories

Rollenspiele mit Ahnentafel

Was haben „Birthright: Die dunkle Allianz“ und „Rückkehr nach Krondor“ gemeinsam? Mal davon abgesehen, dass sie sich in unserem „Dragon Stories“-Paket befinden, Sie Schlaumeier? Keine Ahnung? Dann verraten wir's Ihnen: Diese beiden Rollenspiele der Extraklasse sind Nachkommen hochkarätiger Vorfahren, sie besitzen, wenn Sie so wollen, einen Stammbaum.

„Birthright“ beispielsweise ist die offiziell lizenzierte Version eines „Advanced Dungeons and Dragons“-Spiels! RPG-Fans wissen natürlich sofort, was das bedeutet: „Birthright“ wird nach den Regeln der TSR Corporation gespielt – gewissermaßen der Ritterschlag für jedes Rollenspiel.



Ihnen steht nicht nur eine einzelne Figur, sondern gleich ein ganzes Königreich zur Verfügung mit allem, was eine gelungene Fantasy-Umgebung so hergibt: schlagkräftige Armeen, magische Quellen, mächtige Tempelpriester etc. Dieses Königreich müssen Sie gegen die Begehrlichkeiten Ihrer Konkurrenten verteidigen – ob mit militärischen oder diplomatischen Mitteln bleibt Ihnen überlassen. Besonders im Mehrspielermodus nimmt „Birthright“ eher den Charakter eines ausgeklügelten Echtzeit-Strategiespiels an, ohne jemals seinen Stammbaum, die „Advanced Dungeons and Dragons“-Regeln von TSR, zu verleugnen!

Auch „Rückkehr nach Krondor“ kann stolz auf seinen Vorgänger sein: „Betrayal at Krondor“ war eines der meistverkauften Rollenspiele seiner Zeit und stammt wie das Sequel ebenfalls aus der Feder des renommierten Autors Raymond E. Feist.



Gleich fünf Figuren gilt es quer durch die Fantasy-Welt von Midkemia zu steuern: Squire James, einen bekehrten Dieb, die Zauberin Jazhara, William, den Sohn eines berühmten Magiers, Bruder Solon, den zapuckenden Schwertpriester, und Kendaric, den eigenwilligen Zauberer. In 10 verschiedenen spannenden Kapiteln spürt diese Gruppe dem höchsten Heiligtum nach, das es in Midkemia gibt: der Träne Gottes. Eine abwechslungsreiche Geschichte, mehr als 150 verschiedene Charaktere, ein eigenständiges Alchemiesystem (für den ganz persönlichen Zaubertrank) und ein komplexer taktischer 3D-Kampfmodus machen „Rückkehr nach Krondor“ zum einzigartigsten Rollenspiel-Erlebnis, das seinem berühmten Vorfahren in keinsten Weise nachsteht.

Und bevor Sie jetzt rumdönnen, wir hätten einen weiteren Nachkommen dieser Rollenspielfamilie glatt unterschlagen, packen wir „Betrayal in Antara“ eben auch noch mit rein. Kommt jetzt eh, nicht mehr drauf an. Und für alle, die rollenspielmäßig etwas von der Rolle sind, hier noch mal die Story im Programmstil: Wie aus dem bescheidenen Antara mit einem, im Prinzip, guten König eine solche Schlangengrube werden konnte, darüber wissen die Chronisten nichts zu berichten. Fakt aber ist, dass in „Antara“ Bestechung, Vetterwirtschaft, Mord und Verrat an der Tagesordnung sind.



Gleich vier Figuren muss der Spieler heil durch eine Welt voller Magie und Korruption, voller Intrigen und Attentate lavieren, die unbekannten Seiten „Antaras“ erforschen (seine Abflusskanäle z.B.) und dabei die Fähigkeiten seiner Helden ausbauen (klar, ist ja ein Rollenspiel). Aber glauben Sie bloß nicht, Sie kämen da einfach so durch, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen! Sie müssen sich an dem Intrigenspiel schon beteiligen, wenn Ihnen Ihre Figuren lieb sind – von den dramatischen Folgen für das Königreich mal ganz zu schweigen!

Wortgefechte

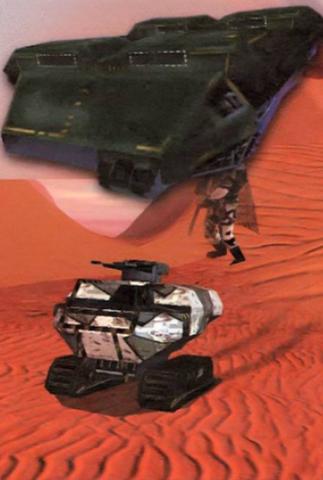
Der Kampf um die öffentliche Meinung – Zwei Trusts sorgen sich um ihr Image

Noch herrscht Ruhe auf dem umstrittenen Planeten Krig 7B. Eine trügerische Ruhe, denn der Kampf um die Vorherrschaft hat längst begonnen. Schon Wochen vor dem offiziellen Release buhlen die Crayven Corporation und der Orden der Neuen Dämmerung um die Gunst der Öffentlichkeit. Was liegt also näher, als das HAWAS-Zentralorgan Best of Sierra zum Ausgangspunkt einer Imagekampagne zu erklären? Beide Parteien haben unabhängig voneinander Stellungnahmen vorbereitet, um sich selbst ins rechte Licht zu rücken.

Die Crayven Corporation

A Vom kleinen Bauunternehmen zum Universal Player in die Leser der Best of Sierra! Wir begrüßen Sie recht herzlich zu unserem kleinen Rundgang durch die abwechslungsreiche Geschichte unseres Unternehmens. Dürfen wir uns kurz vorstellen? Die Crayven Corporation ist zur Zeit die größte an der terranischen Warenterminbörse notierte Gesellschaft – auf der Erde und ihren Nachbarplaneten beschäftigen wir mittlerweile mehr als 900.000 Männer, Frauen und Kinder. Unsere zahlreichen Produktlinien genießen im ganzen Universum den Ruf von Qualitätserzeugnissen zu erschwinglichen Preisen.

Die Beteiligungen der Crayven Corporation erstrecken sich über die gesamte Galaxis, von der Erde bis hin zu den Grenzen des erforschten Weltraums. Unser umfangreiches Produktportfolio umfasst weite Teile des alltäglichen Lebens – und doch wird die Crayven Corporation nahezu ausschließlich mit ihren Terraforming-Projekten in Verbindung gebracht. Unser Tochterunternehmen Crayven Enterprises liefert sein Know-how an nicht weniger als 50 Koloniekonzerne, die 17 Kolonien, die wir in Eigenregie aufgebaut haben, noch nicht mitgerechnet. Was der Einsatz hochmodernster Terraforming-Technologie heutzutage vermag, lässt sich an Ney Vesta (Vesta 3) ablesen, das sich mittlerweile zu einer Stufe 10-Kolonie gemauert hat – als eine von lediglich zwei Siedlungen dieser Art überhaupt. Seit nunmehr 100 Jahren ist Ney Vesta das bevorzugte FeriENZIEL aller FTL-Reisenden (Faster Than Light = Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit) – nicht umsonst zeichnete das Stellar-Trend-Magazin Ney Vesta fünf Mal hintereinander mit dem Titel „Lebenswerteste Welt“ aus. Dabei muss niemand gleich eine FTL-Reise buchen, um einen Blick ins Paradies zu werfen: Für die meisten Menschen nur einen Katzensprung entfernt sind die Hallengärten des Mars, die ebenfalls von Crayven Enterprises geplant, angelegt und betrieben werden.



Interessieren Sie sich für die Crayven Corporation? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung! Unser Unternehmen steht allen offen, die mit neuen Ideen für frischen Wind sorgen. Innovationen sind unsere Stärke!

„300 Jahre Crayven Corporation – eine Erfolgschronik“
Die Geschichte des Unternehmens geht bis auf das Jahr 2162 zurück, als Crayven, Schindler und Beck in damaligen Australien eine Bau-Firma namens Crayven Construction gründeten. Während des Händlertikerkrieges wuchs die kleine Firma rasch heran und noch ein Jahr vor dem Waffenstillstand von 2177 übernahm Reno Crayven, ein glänzender Geschäftsmann und hochbegabter Architekt, die Anteile seiner Kompagnons. 2178 beantragte er die Mitgliedschaft im GCC (Global Central Command). Die zahlreichen Gebäude, die Crayven in der Zeit des Wiederaufbaus errichtete, gelten noch heute als Meisterwerke der Nachkriegsarchitektur – die Kenji Arkologie auf Okinawa beispielsweise, aber auch der Sonnenaufgangsdome in Monterey oder die Hallengärten des Mars, um nur einige zu nennen.

Doch Reno Crayven war nicht nur ein begnadeter Architekt, sondern immer auch Visionär – stets nur die schönsten Häuser zu bauen, war ihm nicht genug. Schöne neue Welten für die Zukunft erschaffen, das war sein eigentliches Traum. Mit der Entwicklung des FTL-Antriebs kam er seinem Ziel entscheidend näher. Schon vom Tode gezeichnet investierte Crayven in Anti-Schwerkrafts- und Sprungantriebstechnologien und riskierte sein gesamtes Privatvermögen, um seinem Traum noch zu Lebzeiten ein Stück näher zu kommen. Er gründete ein neues Tochterunternehmen, die Crayven Enterprises, und übernahm persönlich die Leitung eines großangelegten Terraforming-Projekts auf dem Mars. Das Ergebnis waren die sogenannten Hallengärten, ein riesiges Indoor-Paradies von mehr als 80 qkm mit Wasserfällen, Seen, einem sich selbst regulierenden Wassersystem

und mehr als 500.000 verschiedenen Arten pflanzlichen und tierischen Lebens – der schlagende Beweis, dass Crayven mit seinem unstrittenen Terraforming-Theorien Recht behalten hatte. Nun war der Weg frei für die Kolonisierung des Planeten Vesta 3, ein Projekt, das unter dem Namen Ney Vesta für Schlagzeilen sorgte.

Doch Reno Crayven sollte das Meisterwerk seiner Ingenieure nie zu Gesicht bekommen – er starb am 23. 5. 2237 in einem Pavillon seiner geliebten Hallengärten. Ein bescheidener Obelisk aus reinem Granit erinnert an dieser Stelle noch heute an seinen Todestag – der einzige Eingriff in die natürliche Schönheit seiner Schöpfung, den er je zugelassen hat. Seit dem Auftauchen der ersten Terraforming-Teams vor zweihundert Jahren ist die Crayven Corporation nun schon der unbestrittenen Marktführer auf dem hart umkämpften Terraforming-Markt. Unter unserer Leitung entstanden 17 neue Kolonien auf 14 verschiedenen neuen Welten und unzählige Wassergewinnungs- und Erzförderungsanlagen auf den verschiedensten Asteroiden und Monden. Unsere reiche Erfahrung auf den Gebieten Terraforming und Gentechnologie machen unsere Empfehlungen zu einer der wertvollsten Investitionen, die eine künftige Kolonie in die eigene Zukunft tätigen kann. Das Motto unseres Unternehmens hat sich daher in all den Jahren nicht geändert: Wir erwecken neue Welten zum Leben!

Ground Control

Der Orden der Neuen Dämmerung

aus der Dunkelheit zum Licht

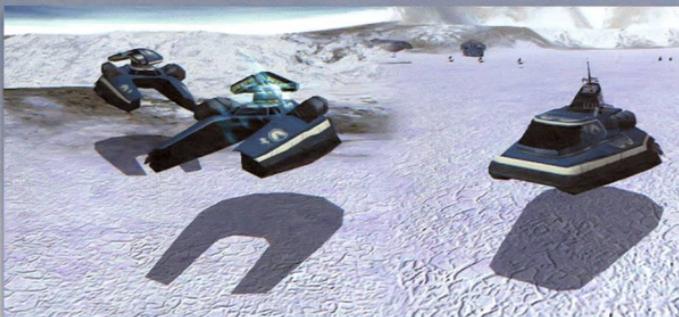
Sei begrüßt, Lichtsucher! Du hast sicher schon von uns gehört: Wir sind der Orden der Neuen Dämmerung, das drittgrößte Unternehmen und die größte Glaubensgemeinschaft der Erde mit etwas mehr als 700 Millionen Gläubigen weltweit.

Unsere Organisation besteht aus drei verschiedenen Dienstleistungszentren: Da ist zum einen „Manus Dei“, die Hand Gottes, mit mehr als 600 Millionen Mitgliedern der mit Abstand größte Zweig unseres Ordens. Die „Hand Gottes“ ist dazu auserkoren, Seine Arbeit auf Erden auszuführen und zu vollenden. Die anfallenden Arbeiten sind mannigfaltigster Natur und reichen von den niedrigsten Aufgaben bis hin zu wahrhaft erhabenen Tätigkeiten. Die Mitglieder stammen aus den unter-



schiedlichsten Schichten: vom einfachen Hafnarbeiter bis zum Akademiker, vom Lehrer bis zum Terraformer, vom Vorarbeiter bis zum einfachen Bauern, vom Wissenschaftler bis zum Handelskaufmann – das „Manus Dei“ ist gewissermaßen der Leib unseres Ordens. Dem nimmermüden Einsatz dieser Menschen ist es zu verdanken, dass das Zeichen Gottes auch im hintersten Winkel unseres Universums erstirbt. Der zweite Arm ist bedeutend kleiner als der erste, doch ohne ihn wäre kein Zweig unseres Ordens überlebensfähig. Das „Pax Dei“ der „Friede Gottes“ besteht lediglich aus etwa 90 Millionen Mitgliedern. Diese mutigen und tapferen Männer und Frauen sind unsere Krieger, die Heiligen Wächter des Glaubens, dazu ausersehen, die Interessen des Ordens überall in der Welt und in der Galaxis machtvoll zu vertreten. Mitglieder des „Pax Dei“ schützen die Ordenssiedlungen auf nicht weniger als 14 Welten und stellen die Piloten in allen Raumschiffen, über die unser Orden selbstverständlich auch verfügt. Der dritte und letzte Zweig schließlich ist das „Vox Dei“, die „Stimme Gottes“, dessen heilige Aufgabe darin besteht, allen Gläubigen beizustehen, den Geist Gottes in die Herzen der Menschheit zu tragen, sowie überall nach Licht und Wahrheit zu suchen. Diese Aufgaben sind von Natur aus eher delikat, deshalb bleibt die Mitgliedschaft im „Vox Dei“ ausschließlich Männern vorbehalten. Auch die Minister, Astronomen und Inquisitor des Ordens sind Männer. Die „Stimme Gottes“ ist kraftvoll, aber vergleichsweise klein; etwa 10 Millionen gehören ihr an.

Wer sich von der heiligen Mission angesprochen fühlt, ist aufgerufen, sich anzuschließen. Möge das Licht immer mit Dir sein!



„Fiat Lux“

„Glaube, Liebe, Hoffnung in dunklen Zeiten“

Über die frühen Tage unseres Ordens in der Zeit des 16-Minuten-Krieges ist nur wenig überliefert – sei es infolge der atomaren Verwüstungen am 27. 3. 2093, sei es aufgrund der Jahrhunderte währenden Nachkriegswirren. Wir wissen lediglich, dass es sich bei den Ordensgründern um eine kleine Schar gläubiger Männer und Frauen gehandelt haben muss, die selbst in den Zeiten der tiefsten Dunkelheit den Glauben an Gott nicht verloren haben und von der Ankunft einer neuen Dämmerung überzeugt waren.

Zum Erbe, das uns unsere Vorfahren hinterlassen haben, zählt nicht nur das „Liber Aurorae Novae“, eine Bibliothek digital gespeicherter Werke der Weltliteratur wie Dickens oder Joseph Conrad, sondern auch das „Spicelegium Dei“, die „Nachlese Gottes“, eine unersetzbare Sammlung genetischen Materials aus vorchaotischer Zeit. Seit 2177 steht das L.A.N. unter dem besonderen Schutz der GCC-Gesetze, die das Urheberrecht unseres Ordens an diesen Büchern anerkennen.

Historiker stimmen, dass die ersten Gläubigen bereits im Jahr 2097 zum ersten Mal ihre Verstecke verlassen haben – nur 48 Monate nach dem Ende der alten Welt. In der nachfolgenden Zeit des Chaos errichtete der Orden weltweit mehr als 130 Tempel – Orte der Besinnung und des Gebets, Zentren der Erziehung und des Unterrichts, aber auch Orte der Verfolgten, Schutzbedürftigen und Obdachlosen dieser Welt. Das neu gegründete „Pax Dei“ beschützte all jene, die in diesen unruhigen Zeiten in den Tempeln Schutz suchten und säuberte die Gegend von lichtscheuem Gesindel, während sich die Hand und die Stimme Gottes daran machten, Tausende von Hektar fruchtbareren Ackerlandes zu rekultivieren und Zuchtprogramme für viele bedrohte und ausgerottete Nutztiere zu entwerfen.

Auch wenn der 16-Minuten-Krieg Millionen Menschen das Leben kostete und Dutzende großer Städte in Schutt und Asche legte – den großen Unternehmen und Trusts konnte er kaum etwas anhaben. Schon im Jahre 2157 waren gleich mehrere dieser Trusts aus den Trümmern wieder aufstanden. Als kurz darauf das GCC entstand, begrüßte der Orden die Schaffung einer handlungsfähigen Zentralgewalt. Doch anstatt vertrauensvoll mit allen Strömungen des öffentlichen Lebens zusammenzuarbeiten, erließ das GCC den „Erlass zur Eindämmung religiöser Umtriebe“ – in der unvorhergesehenen Absicht, die Gläubigen zu ermüden, das „Pax Dei“ zu entwaffnen und die Macht des Ordens zu brechen.

Doch zum Glück für uns Heutige ließ sich der Orden nicht widerstandslos zur Schlachtbank führen. Und wieder griff das „Pax Dei“

zur Waffe, um die Gläubigen zu schützen und die Interessen des Ordens zu wahren. 17 lange Jahre kämpfte der Orden gegen diese Anmaßung, bis schließlich selbst das GCC den Orden als ernstzunehmenden Faktor anerkennen musste und im Jahre 2177 einen Friedensvertrag abschloss. Der Orden der Neuen Dämmerung erhielt seine enteigneten Ländereien und Bibliotheken zurück und ist seitdem als ordentliches Mitglied der terranischen Warentermimbörse eingeschrieben und als Inhaber zahlreicher Güter und Patente bekannt.

In den letzten zweieinhalb Jahrhunderten hat der Orden seine Ziele überall da friedlich verfolgt, wo es möglich war, stets auf der Suche nach neuen Welten und Technologien, um sie mit der Menschheit brüderlich zu teilen. Doch die Erfahrung von 2177 haben wir nicht vergessen – die Kirche wird Ihre Interessen immer zu wahren wissen. Auch wenn uns der Wind einmal ins Gesicht blasen sollte, so werden wir doch nie den Kopf senken und nie unser wahres Anliegen aus den Augen verlieren: den Anbruch der Neuen Dämmerung!



Ground Control

Sommer 2000 – Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 200 → 32 MB RAM → 64CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → 3D-Grafikkarte



AIR ON THE TORNADO

CRAYVEN CORP

WELBY SIMMS

RES DATA BLUEBELLY

PLEASE READ INSTRUCTIONS CAREFULLY
BEFORE GETTING ON BOARD

BEST OF
SIERRA™



Homeworld Cataclysm - Gefahr für den Heimatplaneten

Die Kushan-Saga wird fortgesetzt - 17 neue Einzelspielermissionen und ein neuer, unheimlicher Feind

Mit „Homeworld“ gelang Sierra vor nicht ganz einem Jahr ein großer Wurf auf dem Gebiet der Echtzeit-Strategie. Die Fachpresse würdigte „Homeworld“ als „Sci-Fi-Kino für Strategen“, einen optischen Augenschmaus mit herausfordernden Missionen, kurz gesagt, als Referenztitel, an dem sich jedes künftige Weltraumstrategiespiel werde messen lassen müssen (Power Play 11/99). Weltraumschlachten in echtem 3D, das gab's noch nie in dem Genre.



Der Spieler übernimmt das Kommando über ein riesiges Raumschiff und dessen Begleitflotte. Sein Auftrag: Mutterschiff samt Besatzung sicher durch die Galaxis zu einem noch unbekanntem Planeten zu führen. Der Hintergrund: Im Volk der Kushan sind die alten Legenden über die Flucht und Vertreibung von einem Heimatplaneten noch immer lebendig. Doch erst im Zuge biogenetischer Forschungen stellen Wissenschaftler der Kushan fest, dass die religiösen Überlieferungen einen wahren Kern besitzen: die Erbsubstanz der Kushan weist keinerlei Übereinstimmung mit den Lebewesen von Kharak auf, dem unwirtlichen Planeten, auf dem die Kushan seit Jahrhunderten siedeln. Nach der Entdeckung eines uralten Raumschiffwracks erhalten die alten Sehnsüchte der Kushan nach ihrem Heimatplaneten neue Nahrung; sie beschließen, Kharak endgültig zu verlassen, um sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Hiigara, ihrer eigentlichen Heimat, zu machen. Der Bau eines riesigen Mutterschiffs beginnt ...

Nun stellt Sierra in Zusammenarbeit mit Relic Entertainment und den Barking Dog Studios eine Fortsetzung der „Homeworld“-Saga vor - „Homeworld Cataclysm“. Schon der englische Titel (cataclysm = Weltuntergang) legt den Schluss nahe, dass das Leben der Kushan in ihrer neuen, alten Heimat wohl kein Wunschkonzert sein wird.

Fünfzehn Jahre sind seit der Ankunft der Kushan in Hiigara vergangen - nun, da der Krieg vorüber ist, beginnen sie mit dem Wiederaufbau. Doch der „Homeworld“-Krieg hat in der Galaxis für heftige Turbulenzen gesorgt. Das Leben dort ist nach Kriegsende nicht besser, sondern allenfalls gefährlicher geworden. Das ehemals riesige Reich der Taidan ist an den Folgen eines Bürgerkriegs zerfallen. Den größten Teil davon kontrollieren die taidanischen Republikaner, doch die dem Imperium treu ergebenen Truppen haben sich in entlegene Regionen geflüchtet und dort gesammelt - nun starten sie heftige Angriffe auf Hiigara und die neue taidanische Republik. Eine erst zu nehmende Gefahr sind auch die mächtigen Piratenclans, die die Handelswege unsicher machen.

Homeworld

Nach und nach bestimmten Clans wieder das Geschehen, die alten Kiith-Bindungen leben erneut auf. Doch manche Clans sind fast vollständig von der Bildfläche verschwunden - von ihnen sind lediglich die Runen auf manchen alten Artefakten geblieben. Andere wiederum haben Hiigara wieder verlassen - sie waren es leid, Jahre auf die Landzuteilung zu warten und versuchen nun, sich außerhalb der neuen Welt mit Bergbauprojekten und Handel über Wasser zu halten. Die Sontaaw beispielsweise beteiligen sich zwar noch an den Verteidigungs- und Wiederaufbaumaßnahmen in Hiigara, aber sie verschaffen sich ein zweites Standbein durch den geschickten Handel mit Metallen, die sie gegen Technologien anderer Völker und Rassen



Die Benutzerführung, schon bei „Homeworld“ leicht zu handhaben, ist nun nochmals überarbeitet worden und wartet mit etlichen neuen Features auf. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist vor allem der neue Feuer/System-Manager, der den Spieler über die Schäden an den einzelnen Modulen informiert und Reparaturprioritäten festlegt. Die Bildschirmanzeige ist komplett einstell- und veränderbar und mit den neuen Links können Sie blitzschnell zwischen dem Bau-, Forschungs- und System-Manager hin- und herschalten.

Auch beim Gameplay hat sich Barking Dog einiges einfallen lassen, wie zum Beispiel einen „Nebel des Krieges“ auf den Radarschirmen oder Wegpunkte zur Streckenmarkierung. Das Mutterschiff verfügt nun über spezielle Module, die unabhängig voneinander gebaut oder beschädigt werden können. Auch beim Schiffsbau ist der Spieler nicht mehr allein auf das Mutterschiff angewiesen - Module und größere Schiffe können in Zukunft auch in eigens dafür konstruierten Andockbuchten hergestellt werden. Ein spezielles Support-System hilft dem Spieler, beim Aufbau seiner Flotte bestimmte Prioritäten einzuhalten - wichtig, wenn man seine notorische numerische Unterlegenheit durch einen effizienten und vorausschauenden Schiffsbau kompensieren will. Sollten Ihnen angesichts der feindlichen Übermacht trotzdem die Felle davon schwimmen, können Sie in „Catalycism“ nun kleinere Schiffe zu einem größeren, mächtigeren Raumschiff zusammen schließen. Mögliche zusätzliche Kosten spielen Sie locker wieder ein, wenn Sie nach Kristallen Ausschau halten, die den Rohstoff-Speiseplan wirkungsvoll ergänzen. Und wenn es mal hart auf hart kommt, gibt es da ja noch die sogenannten „Schlupflöcher“-Portale, durch die Ihre Schiffe hindurch schlüpfen können, wenn Sie schnell größere Entfernungen zu überbrücken haben.

Wenn die Kritik bei „Homeworld“ überhaupt etwas zu meckern hatte, dann betraf es in der Regel die fehlenden Unterschiede zwischen den beiden Seiten, für die sich der Spieler entscheiden konnte. Auch an diesem Punkt haben die Entwickler den Hebel angesetzt und im Einzelspielermodus einen neuen „inhumanen“ Gegner geschaffen, der sich radikal von den anderen Parteien unterscheidet. Und auch die beiden neuen Flotten, die Sie im Mehrspielermodus nun zusätzlich steuern können, haben nicht mehr viel miteinander gemein.

Das Prunkstück aber sind die zahlreichen neuen Schiffstypen, die jedem Weltraumstrategen das Herz höher schlagen lassen: Die „Mimics“ beispielsweise, sind die Schauspielerei unter den Raumschiffen. Sie sind in der Lage, die Gestalt anderer Schiffe anzunehmen und eignen sich daher hervorragend für geheime Erkundungslüge oder die Vorbereitung von Kamikaze-Angriffen mit den neuen Raketen-schiffen. Wer mit dem Kopf durch die Wand will, sollte auf die sogenannte „Rammfregatte“ zurück greifen, die dem Gegner durch

gezielte Stöße schwere Schäden zufügen kann. Schützen Sie Ihre unverzichtbaren Schiffe mit „Sentinels“, kleinen Raumfahrzeugen, die sich im Notfall miteinander verbinden und so einen hochwirksamen Schutzschild bilden. Effiziente Kampfschiffe sind auch die Fregatten der „Hive“-Klasse, die dem Gegner viele Schwärme kleiner Angriffsjäger auf den Hals hetzen. Und für den Fall, dass Bergungsaktionen und Reparaturaufträge anstehen oder ganz einfach die Rohstoffe knapp werden, kann man in „Homeworld Catalycism“ auf die neue Arbeiterklasse setzen - wahre Universalgenies, die (fast) alles können. Wer an dieser Stelle weitergehende Informationen über den eingangs erwähnten neuen, unheimlichen Feind erwartet, dem sei dringend empfohlen, sich noch eine Weile zu gedulden. „Homeworld Catalycism“ erscheint in Kürze und dann werden Sie ihn schon noch früh genug kennen lernen. Bis dahin sollten Sie das Leben noch in vollen Zügen genießen...

Homeworld Catalycism	
	Herbst 2000 - Komplett in Deutsch
Mindestvoraussetzungen:	
→ Windows 95/98/NT → Pentium 166 + 16 MB RAM → 4x CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → DirectX-kompatible Soundkarte → unterstützbar eine Vielzahl von 3D-Beschleunigern → Maus, Tastatur	

eintauchen. Mitten in diesem Tohuwobu aus Machtkampf und Wiederaufbau erwächst den Kushan ein unheimlicher, uralter neuer Feind - eine tödliche Bedrohung, von deren Existenz nicht einmal der weise Bentusi etwas ahnt. Das einzige, das einem galaktischen Kataklysmus noch im Wege steht, ist das Kun-Laan, ein Bergbauschiff des Kiith Sontaaw.

„Homeworld Catalycism“ knüpft nahtlos an die Story seines Vorgängers an und ist doch ein eigenständiges Spiel mit seinen siebzehn neuen Einzelspielermissionen, den zahlreichen neuen Schiffen und zusätzlichen Features. Für die Entwicklung zeichnet diesmal Barking Dog verantwortlich, ein junges unverbrauchtes Team aus Vancouver, das bisher mit Action- und 3D-Shootern für PC und Konsole hervorgetreten ist und nun zum ersten Mal mit Sierra an einem 3D-Strategie-Titlet arbeitet.

Für Kontinuität ist dennoch gesorgt: Der Autor von „Homeworld“ hat auch die Story von „Catalycism“ entworfen - an der stimmungsvollen Atmosphäre der Heimkehrer-Saga ändert sich also nichts.

„SWAT 3: Close Quarters Battle“ - Der Feind lauert überall

Alle 16 Missionen des neuen 3D-Shooters zu bestehen ist schon hart genug. Wer aber Wert auf eine angemessene Beurteilung durch seinen Vorgesetzten legt, der hat es in der neuesten „SWAT“-Folge doppelt schwer.

„SWAT 3: Close Quarters Battle“ spielt im Gegensatz zu den früheren Folgen nicht in der Gegenwart, sondern im Los Angeles des Jahres 2005. Die kalifornische Megametropole ist Schauplatz einer internationalen Abrüstungskonferenz. Das nimmt die terroristische Internationale zum Anlass, ihren diesjährigen Betriebsausflug an die Westküste der Vereinigten Staaten zu verlegen - die Stadt quillt förmlich über vor Extremisten, Wirkköpfen und gemeingefährlichen Kriminellen aller Schattierungen und Sie, liebe Leser, haben dafür zu sorgen, dass sich dieses explosive Gemisch aus politischem Fanatismus, krimineller Energie und alltäglicher Gewalt nicht entzündet und die Stadt im Chaos versinkt.



Best of Sierra sagt Ihnen, was Sie tun müssen, um auch im Jahre 2006 noch als Vorgesetzter einer SWAT-Einheit zu arbeiten und nicht als Verkehrspolizist in San Luis Obispo Dienst schieben zu müssen. Eine Bemerkung gleich vorweg: Wen auch immer Sie aus der vorhandenen Liste zu Ihrem Alter Ego machen - Ihr Erfolg hängt allein von der Fähigkeit ab, auf überraschende Situationen schnell und angemessen zu reagieren. Bei der Auswahl Ihres Personals sollten Sie schon wählerischer sein, auch wenn Sie in den Personalakten keine Hinweise auf mögliche charakterliche Defizite Ihrer Untergebenen finden. Werfen Sie mal einen Blick auf die Auszeichnungen, die Ihr Kandidat im Laufe seiner Dienstjahre gesammelt hat - die sind ein wichtiges Indiz für seine Qualifikation.

Sammeln Sie so viele Informationen wie möglich! Das „SWAT“-Gameplay orientiert sich traditionell an den tatsächlichen Arbeitsabläufen eines Elitecopps des LAPD. Dazu gehören umfangreiche Einsatzbesprechungen, die Ihnen wichtige Informationen über die Art der Bedrohung, die Entschlossenheit der Gangster, die Lage des Einsatzortes und die zu wählende Ausrüstung liefern. Nehmen Sie keinen dieser Hinweise auf die leichte Schulter und hören Sie genau zu, sonst haben Sie diesen Einsatz schon vergeist, bevor Sie am Tatort eingetroffen sind!

Jede Mission erfordert eine andere Ausrüstung! Wer sich im Waffenfenster nach dem Großkanonenprinzip bedient, kommt nicht weit. Auch die Standardausrüstung des Munitionsvorrats sollten Sie vor jedem Einsatz auf Tauglichkeit überprüfen. Das betrifft vor allem die eigene Ausrüstung, CS-Granaten sollten Sie immer genügend (d.h. so viele wie möglich) mit sich führen, während Ihr Team stets mit C2- und/oder Blendgranaten bestückt sein sollte. Beim dynamischen Zugriff sollte die eine oder andere Blendgranate zusätzlich eingepackt werden.

Setzen Sie den dynamischen Zugriff ruhig etwas sparsamer und in jedem Falle mit Bedacht ein! „SWAT 3“ ist kein gewöhnlicher Action-Shooter, bei dem der Erfolg ausschließlich von der Feuerrate abhängt. Gerade bei Einsätzen mit Geiselnahmen sollten Sie immer zunächst verdeckt operieren und Ihre Bewaffnung entsprechend modifizieren (Schalldämpfer nicht vergessen). Ein dynamischer Zugriff sollte nur dann erfolgen, wenn Sie unter enormem Zeitdruck stehen. Der Dynamik-Modus schaltet sich ohnehin automatisch ein, sobald Sie und Ihr Team von den Gangstern entdeckt werden. Dynamik ist immer mit Krach verbunden, und der ist bei vielen Einsätzen unbedingt zu vermeiden.

Ihre weitere Karriere hängt, wie bereits erwähnt, auch von den Einschätzungen Ihres Vorgesetzten ab. Da genügt es in der Regel nicht, den Einsatz bloß zu beenden - es kommt vor allem darauf an, wie Sie Ihre Aufgabe gemeistert haben. Oberste Richtschnur ist das Überleben Ihrer Beamten. Und so martialisch die Jungs auch aussehen - ihre Nehmerqualitäten sind begrenzt. Zusammen mit dem angemessenen Einsatz letzter Gewalt macht dieses Kriterium schon 50 Prozent Ihrer Benotung aus. Auch der Respekt, den die Kollegen Ihnen entgegenbringen, wirkt sich karrierefördernd aus. Machen Sie nur dann von der Schusswaffe Gebrauch, wenn Sie angegriffen werden und zielen Sie immer auf Arme und Beine - das erhöht den Respekt ebenso wie der Versuch, einen Verdächtigen (oder panischen Zivilisten) zunächst zur Kooperation aufzufordern. Auch die Rettung verletzter Kollegen oder Geiseln wird Ihnen von allen Beteiligten hoch angerechnet. Eine wie auch immer erfolgreich abgeschlossene Mission schlägt dagegen gerade mal mit 15 Prozent zu Buche.

Erfolg oder Misserfolg hängen zumeist von der richtigen Steuerung Ihrer Teams ab. Verteilen Sie Ihre Spezialtruppe nie zu weit über das Gelände. Bleiben Sie in Sichtkontakt, damit ein Team zur Not immer Deckung geben kann. Versuchen Sie, ungedeckte Bereiche erst gar nicht entstehen zu lassen. Das ist nicht immer möglich, besonders an langen Gängen oder Hotelfluchten mit vielen Türen. Öffnen Sie diese Türen erst, wenn Ihre Teams in zwei verschiedene Richtungen in Deckung gehen sind. Nicht einsehbare kleine Zimmer eignen sich hervorragend für den Einsatz von Blendgranaten. Und tatschen Sie nie blindlings einem Flüchtenden in ein Zimmer hinterher! Positionieren Sie Ihre Leute rechts und links vom Eingang. Den Rest erledigt das Reizgas. In der Hitze einer Verfolgungsjagd sind ungedeckte Abschnitte nicht immer zu vermeiden, besonders in Gebäuden. Eine Möglichkeit, sich vor unliebsamen Überraschungen zu schützen, ist der alte Erziehungsgrundsatz Ihrer Eltern: Wer als Letzter ins Zimmer kommt, macht die Türe zu! Mögliche Angriffe von hinten bemerken Sie dann gerade noch rechtzeitig.

Noch ein letzter Tipp: Selbstbewusstes Auftreten beeindruckt Fanatiker aller Couleur ungemün. Wenn Sie Ihr Gegenüber nur beherrzt genug anschauen, rutscht dem häufig rasch das Herz in die Hose und er lässt seine Waffe fallen. Auch Extremisten entwickeln alle durchaus Sinn für Autorität - Frechheit siegt!



SWAT 3

Passende Accessoires zu jedem Anlass – das Waffenarsenal eines SWAT 3-Beamten

Die Bewaffnung Ihres Einsatzteams orientiert sich wie viele andere Details an der Realität – auch wenn „Close Quarters Battle“ in der Zukunft spielt. Der Opti-Stab beispielsweise ist kein spleeniger Einfall eines abgedrehten Chefprogrammierers, sondern ein Ausrüstungsgegenstand, an dem SWAT-Konstrukteure schon seit geraumer Zeit arbeiten!

Springfield Armory 1911 A1

Der Helfer in der Not. Schwer gesicherte Terroristen können Sie mit dem Teil nicht sonderlich erschrecken. Sollten Sie aber irgendwann einmal zuviel am Abzug der anderen Waffen herumgespielt haben, können Sie auf die Springfield ausweichen und Ihren Gegnern noch eine Weile Ärger machen.



CS-Reizgasgranate

Davon können Sie nie genug bei sich haben. Und weil Ihre lieben Kollegen im Umgang mit Reizgas so Ihre Probleme haben (zielgenaues Werfen ist nicht jedermanns Sache) sollten Sie die Dinger selbst in die Hand nehmen. Werfen Sie bei größeren Räumen lieber eine Granate zu viel als eine zu wenig.



Benelli M1 Super 90

Ein Schrotgewehr mit enormer Durchschlagskraft, die sowohl mit taktischer 00-Schrotmunition, als auch mit einer geballten Eindringladung (für widerborstige Türen) bestückt werden kann. Nachteil: die geringe Feuerrate. Ein Schrotgewehr ist nun mal kein MG.



C2-Sprengladung

Besitzt eine unwiderstehliche Wirkung auf verschlossene Türen. Wenn in solchen Fällen das Schrotgewehr zu unhandlich ist, greift besser zur Sprengladung – der Lärm ist derselbe. Derartige Arbeiten sind selbst für Grobmotoriker kein Problem. Überlassen Sie die Sprengung einer Tür also ruhig Ihren Leuten.



MPS (MPS-SD) Heckler & Koch

Ist wie geschaffen für alle Einsätze in geschlossenen Räumen. Für diskrete Missionen empfiehlt sich die Verwendung eines Schalldämpfers. Betrieben wird die MPS in der Regel mit einem 9mm-Hohlmantelgeschoss. Lichtscheue Gestalten, die hinter dünnwandigen Bretterzäunen Schutz suchen, sollten dagegen mit einer 9mm-Stahlmantelpatrone beschossen werden. Der Schalldämpfereinsatz reduziert allerdings Reichweite und Durchschlagskraft.



Blendgranaten

Unentbehrlich für den dynamischen Zugriff. Mit einer solchen Granate haben Sie den taktischen Vorteil immer auf Ihrer Seite.



Opti-Stab

Die ausgefallene Neuentwicklung des klassischen Spiegels, besonders praktisch bei der Durchsichtung größerer Häuser mit vielen Ecken und Winkeln. Bei der Bedienung des Opti-Stabs sollten Sie nichts dem Zufall überlassen – das ist Tatsache. Computergesteuerte Kollegen neigen dazu, sich mit dem Opti-Stab im ungeeigneten Moment mitten im Türhahmen aufzubauen – und Ihnen die Karriere zu versauen.



M4 A1

Die Waffe mit der größten Reichweite. Ideal für alle Operationen im Freien ohne störende Gekseln in der Nähe. Primärmunition ist hier ein Hohlmantelgeschoss, Kaliber 223.



Wer aber den Auftrag hat, einen Verdächtigen lediglich kampfunfähig zu machen (bei einigen Missionen ist das Bedingung), sollte sich für die Sekundärmunition, den Atlantis Arms Punch, entscheiden. Im Notfall auch gegen durchdrehende Zivilisten einsetzbar. Aber tun Sie uns den Gefallen, und zielen Sie in diesen Fällen nicht auf den Kopf, ja?

Klare Sicht

Spiegelin, Spiegelin an der Wand. Wo steckt der übelste Schurke im Land – mit der Spiegelfunktion schützen Sie sich vor unliebsamen Überraschungen und behalten gleich mehrere Richtungen im Auge.



SWAT 3 Close Quarters Battle

Erhältlich – Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Windows 95/98 → Pentium 233 → 32 MB RAM →

4x CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte → Windows

kompatible Soundkarte → Maus → Keyboard



Die sieben Samurai und andere Legenden

Japanische Mythologie, ägyptische Baukunst und amerikanische Terroristen - in Sierras Hexenküche brodelt es gewaltig

Das öffentliche Interesse an den neuesten Gerüchten und Nachrichten aus den Entwicklungsstudios der Spielesoftware-Industrie ist riesengroß, doch in der Regel geben sich die Unternehmen bis zu einem gewissen Punkt ziemlich zugeknöpft. Kein Wunder, will man doch die geschätzten Mitbewerber nicht allzu früh über die eigenen Projekte in Kenntnis setzen. Andererseits haben die Spiele-schmieden ein Interesse daran, ihre Kunden rechtzeitig über geplante Neuveröffentlichungen zu informieren – Dispositionen wollen getroffen und Begehrlichkeiten geweckt werden. Das Enthüllungs- und Sensationsblatt Best of Sierra entscheidet sich für das Informationsbedürfnis seiner Leser und bietet allen Neugierigen einen ausgiebigen Blick durchs Schlüsselloch.

Sierra Entertainment
KLEOPATRA

„Kleopatra“

oder Ägyptens schärfste Waffe gegen römische Übergriffe
Kleopatra, eine der legendärsten Figuren der Weltgeschichte, steht im Mittelpunkt des ersten offiziellen Add-Ons für Impressions' Aufbau-Hit „Pharao“. Doch spätestens seit Asterix zweitem Abenteuer wissen wir, dass die Zeit der begnadeten Architekten zu Kleopatras Zeiten eigentlich schon lange der Vergangenheit angehörte. Die Dame hat ganz andere Probleme – die Römer rücken ihr auf die Pelle. Also rufen sie jemanden zu Hilfe, der den hohen Herren auf die Finger klopft. Doch diesmal ist es kein Druiden aus dem fernen Gallien, sondern ein Planer aus dem weiter östlich gelegenen Germanien – Sie. Kämpfen Sie an ihrer Seite für die Rettung Ägyptens und bewahren Sie das uralte Reich davor, zur römischen Beute zu verkommen.



Geplant sind vier neue Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen. Wandeln Sie auf den Spuren der Gottkönige Tutanchamun und Ramses II oder schlüpfen Sie in die Rolle der (neben Helena) schönsten Frau des Altertums - Kleopatra. Machen Sie die Bibliothek von Alexandria zum Treffpunkt der geistigen Elite Vorderasiens und gehen Sie als Architekt des Tals der Könige in die Geschichte ein. Das Warenangebot in Ihrem Königreich hat sich erweitert: zu den bekannten Weizen- und Olivenhainen gesellen sich nun auch Henna-Plantagen (Kleopatra legte bekanntermaßen Wert auf ein gepflegtes Äußeres). Auch das berufliche Spektrum Ihrer Untertanen ist vielfältiger geworden: Lampenmacher, Maler und Kunsthandwerker (für die gediegene Grabgestaltung) bevölkern Ihre Stadt. Doch auch die Zahl der Feinde ist gewachsen – nicht nur die Römer strecken ihre Hand nach dem Allerheiligsten aus, auch Syrer, Perser oder Phönizier wollen sich auf Ihre Kosten bereichern. Und als ob das Leben am Nil nicht schon schwer genug wäre, muss sich der gemeine Bauer in „Kleopatra“ nun auch noch mit Heuschrecken, Fröschen und Hagel-schauern her-umplagen!

„SWAT 3: Battle Plan“

Mehrspielermodus für Elitecop



Das jüngste Mitglied der „SWAT“-Familie beseitigt ein vielfach beklagtes Manko des ansonsten hochgelobten 3D-Taktikshooters: alle Freunde des LAPD werden dann auch gemeinsam auf Extremnestsitz gehen können – zur Zeit arbeiten die Entwickler fieberhaft am Design der sechs neuen Missionen, in denen bis zu 10 Mitspieler im lokalen Netzwerk oder im Internet zum Einsatz kommen.



Weiterer Clou für die wachsende „SWAT 3“-Fangemeinde: „Battle Plan“ lässt dem Spieler die Wahl, ob er sich mit einem konkurrierenden Team verbünden und die Aufgaben im kooperativen Modus lösen möchte, oder ob er ein zünftiges Death Match aufmachen bzw. in

einem Turniermodus Lorbeeren sammeln will. Auch die Art der Munition steht zur Disposition – zartbesaitete Naturen sollten vielleicht besser auf den realistischen Simulationsmodus (wo mit scharfer Munition geschlossen wird) verzichten und sich statt dessen für die Farb-munition entscheiden.



Wenn Sie alle neuen Missionen durchgespielt haben und sich Ihre künftigen Herausforderungen lieber selbst zusammen stellen wollen, greifen Sie am besten zum Leveleditor, den die Programmierer für „Battle Plan“ vorgesehen haben. Auch das Aussehen der Beamten und der Waffen ist nicht länger von der Willkür eines Programmierers abhängig: Seien Sie kreativ!



Dabei müssen Sie noch nicht einmal als Polizist auf die Piste gehen. Wie schon in „SWAT 2“ dürfen Sie im neuen Add-On, Ihre Dienstvorschriften ungestraft in den Orkus werfen und statt dessen als Terrorist Pank verbreiten.



Beide Produkte sind voraussichtlich ab Spätsommer 2000 erhältlich.

Entwicklungskiste

„Throne of Darkness“

Erbitterte Machtkämpfe vor dem Hintergrund des alten Japan: RPG-Fans sollten sich für das Ende der zweiten Jahreshälfte nur noch das Nützlichste vornehmen: „Throne of Darkness“ kommt, nach „Arcanum“ nun schon der zweite Titel in einem Genre, das lange Zeit den intelligenten 3D-Shootern à la „Half-Life“ nichts entgegenzusetzen vermochte. Wer jahrelang sehnsüchtig auf ein rasantes Action-Rollenspiel gewartet hat, das dem Blizzard-Klassiker „Diablo“ das Wasser reichen kann, darf sich „Throne of Darkness“ auf keinen Fall entgehen lassen – und das nicht nur, weil viele Mitarbeiter aus dem damaligen „Diablo“-Entwicklerteam jetzt bei Click Entertainment mit Hochdruck an der Fertigstellung von „Throne of Darkness“ arbeiten.



Auffälligstes Merkmal – neben der einzigartigen Mischung aus fernöstlicher Mythologie und japanischer Geschichte – ist zweifellos der umfassende Mehrspielerkomplex: 28 Mitspieler können gleichzeitig antreten, um die Machenschaften des Dunklen Kriegsherrn zu durchkreuzen – das ist schon mal ein Wort. Und wenn Sie keine 28 Leute zusammen trommeln können (im Netzwerk müsste man dafür schon eine kleine Turnhalle anmieten), dann springt eben die Spiel-KI in die Bresche. Selbst wenn nur zwei menschliche Spieler mit von der Partie sind, haben diese beiden die Wahl, ob sie lieber kooperieren oder als Konkurrenten auftreten wollen. Der Computer steuert dann eben die übrigen 26 Figuren, und trotzdem bleibt „Throne of Darkness“ immer noch ein herausforderndes Spielerlebnis. Sollte einem der Konkurrenten der Sieg über den Dunklen Kriegsherrn gelungen sein, ist die Mehrspielerrunde noch lange nicht vorbei: Nun schlüpft der Sieger in die Rolle des Erbbsöwichts und die Schlacht um das Schloss auf dem Berg beginnt von Neuem.



Zur Geschichte: Um den Göttern für seinen Aufstieg auf den Thron von Yamato zu danken, beschließt der oberste und weise Kriegsherr Yoshinaka, den Bau von fünf Schlössern. Die oben auf dem Gipfel des Berges Shourinzan gelegene Festung behält er für sich, die übrigen vier am Fuße des gleichen Berges weiht er den verschiedenen Göttern und schenkt sie seinen wichtigsten Beratern und Helfern, den vier Daimyos. Als der oberste Kriegsherr stirbt und die Macht auf seinen Enkel Tsunayoshi übergeht, ist es um den Glanz und die Einheit des Reiches geschehen. Tsunayoshi, ein durch und durch mittelmaßiger Herrscher, verliert zunehmend an Einfluss, während die vier Daimyo-Familien immer mächtiger werden. Im Alter schließlich greift er nach jedem Mittel, das sein Leben unter Umständen verlängern könnte. Da taucht ein Mönch auf, der ihm einen geheimnisvollen Trank anbietet. Als Tsunayoshi davon trinkt, wird er das Opfer eines Dämons – Raien, der Dunkle Kriegsherr, ergreift Besitz von seiner Seele. Von nun an kennt er nur noch ein Ziel: Eroberung. Unter den Getreuen der Daimyos richtet er ein Massaker an, doch kurz vor der Vollendung seines Werks zieht er plötzlich seine Truppen zurück.



In diesem Moment greift der Spieler in das Geschehen ein: Als Anhänger eines der vier Daimyos befehligt er über sieben Samurai und hat die undankbare Aufgabe, den endgültigen Triumph des Dunklen Kriegsherrn zu verhindern.



Im Einzelmodus muss der Spieler zehn riesige Level mit zahlreichen Nebenquests bestehen, wenn er erfolgreich sein will. Auch wenn er immer nur eine seiner Figuren zur selben Zeit steuern kann, so kann er den übrigen Samurai, von denen jeder über eine besondere Fähigkeit verfügt (etwa als Berserker, Bogenschütze oder Zauberer), eine „Rolle“ zuweisen oder einen Auftrag erteilen. Die magischen Fähigkeiten seiner Kämpfer hängen davon ab, für welchen Daimyo er sich entschieden hat, denn jeder dieser Daimyos repräsentiert eine andere Gottheit.



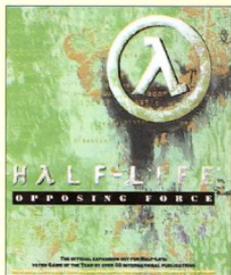
Gespielt wird dieses ungeheuer rasante Rollenspiel-Epos aus einer isometrischen 2D-Perspektive – doch was zunächst wie ein Verzicht wirkt, ist in Wirklichkeit ein Gewinn, denn eine solche Fülle an Details wäre in echtem 3D schlichtweg nicht darstellbar. Der Kampf um den Thron der Dunkelheit entführt den Spieler in die Wildnis am Fuße des Berges, in zahllose Höhlen und Keller und endet schließlich oben auf dem Gipfel – im Schloss des obersten Kriegsherrn, „Throne of Darkness“, das faszinierende Epos im Bann der japanischen Mythologie, erscheint voraussichtlich im Winter 2000.

Planet Sierra

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

ADVENTURE	
	<ul style="list-style-type: none"> Amerzone D Abenteuerpiel im Amazonas Dracula Resurrection C Der Fürst der Finsternis ist zurück Dragon Stories D Birthright • Betrayal in Antara • Rückkehr nach Kondor Gabriel Knight 3 D Der Schattenjäger ist zurück Leisure Suit Larry Collection B Larry 1-7 • Larry's Casino Shadow Quests C Quest for Glory 5 • King's Quest 8
SIMULATION	
	<ul style="list-style-type: none"> Extreme Racing C Grand Prix Legends • NASCAR Legends • Viper Racing Flight-Pack B Sierra Pro Pilot • Red Baron 3D Legendäre Asse B Red Baron 2 • Asse der Tiefe NASCAR Acceleration-Pack B NASCAR 3 • NASCAR Truck • NASCAR Legends
ACTION/ARCADE	
	<ul style="list-style-type: none"> Austin Powers: Operation Trivia A Die Interaktive Quizshow BIG FUN Oster-Pack 1 B Zug um Zug • Dr. Brain • der helle Wahnsinn BIG FUN Oster-Pack 2 B Max/Mingipol • Action Reaction BIG FUN Oster-Pack 3 B FunkFilter • Cool Pool Half-Life „Game of the year“ C inkl. Uplink, Team Fortress Classic, neue Skins, Maps und Level (dt. Version) Half-Life Generation D Half-Life • Opposing Force (dt. Version) Half-Life Opposing Force C Rückkehr nach Black Mesa (dt. Version) Starsiege • TRIBES B Starsiege • TRIBES SWAT 3 D Die neue Dimension der taktischen Polizei-Simulation
STRATEGIE	
	<ul style="list-style-type: none"> CAESAR III B Rom wurde nicht an einem Tag erbaut... Homeworld B Eine neue Dimension im Weltraumfecht Korn und Schwerter C Ancient Empires • Lords of the Realm 2 • CAESAR III Pharao D Aufbausimulation im Alten Ägypten WON-Net-Launch-Pack C Larry's Casino • TRIBES • WON-Offline-Kit • Homeworld
SPORT	
	<ul style="list-style-type: none"> USF Fußball Manger 98/99 B Stellen Sie Ihre Traumelf auf USF Sports Pack C Alle Sport-Spiele in einem Pack Golf, Ski, Off-Road, Football und Baseball Extreme Biker C Motocross (total verschränkt!) Outdoor-Pack B Trophy Buck • Trophy Bass 3D
PRODUCTIVITY	
	<ul style="list-style-type: none"> After Dark de Luxe A Die berühmtesten Screensaver sind wieder da! After Dark Totally Twisted A Noch mehr verrückte Screensaver Mein Stammbaum B Forschen Sie nach Ihren Ahnen Photo Artist A Vom Schnappschuss zum Meisterwerk 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 • Geschäftsspieler TOEFL Test D Vorbereitung auf den TOEFL Test View from Space: Deutschland A Deutschland aus dem All
SIERRA ORIGINALS	
	ADVENTURE <ul style="list-style-type: none"> Betrayal in 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 Abenteuer
	SIMULATION <ul style="list-style-type: none"> Red Baron 2 A Der Rote Baron ist zurück NASCAR 99 A NASCAR® Cup, NASCAR® Grand National und NASCAR® Craftsman Truck Viper Racing A Unbegrenzte Rennleitung, vom Arcade-Modus bis hin zur echten Hardcore-Simulation! 3D-Ultra Pinball Turbo Racing A Echtes Spielhallen-Feeling garantiert
	STRATEGIE <ul style="list-style-type: none"> Birthright 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

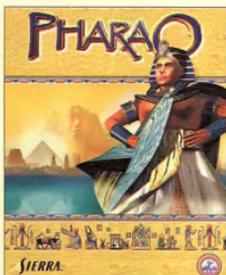
Highlights



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Rückkehr nach Black Mesa (dt. Version)

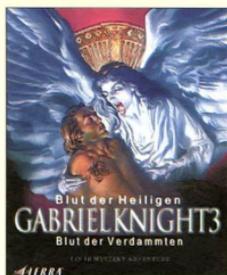
Erinnern Sie sich noch an die furchteinflößenden Regierungssoldaten aus der dt. Version von „Half-Life“? Jetzt sind Sie einer von ihnen - und Ihr Auftrag ist es, nach Black Mesa zurückzukehren und Gordon Freeman zu neutralisieren. Doch plötzlich finden Sie sich mitten im Kampf um Leben und Tod gegen eine unbekante, 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, Experimentalfaffen 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 den 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 lernen.



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, Okkultismuseforschern und gierigen Schatzjägern haben versucht, die Wahrheit heraus zu finden. Nun ist es an Gabriel Knight und seiner Partnerin Grace Nakamura, die Geheimnisse in den Hügeln von Frankreich aufzudecken.



SWAT 3

Die taktische Polzeisimulation in 3D

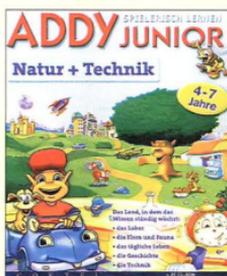
Betreten Sie mit „SWAT 3“ das Los Angeles des Jahres 2005. Gehen Sie als Gruppenführer eines fünf Mann starken Sondereinsatzkommandos gegen eine Vielzahl von Verbrechern vor. Beschützen Sie die Stadt vor fanatischen Extremisten, Terroristen und ausgeflippten Mitbürgern. Alle haben ein gemeinsames Ziel: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



START*KLAR

1. Klasse Rechnen

Verpackt in eine kindgerechte Geschichte um die beliebten Start*Klar-Charaktere finden die Kinder spielerisch den Einstieg in die Mathematik. In diesem Abenteuer wird Frankie, der Start*Klar-Hund, auf Ameisengröße geschrumpft, weil er beim Graben nach Knochen die anderen Tiere im Garten gestört hat. Die Kinder müssen ihm helfen seine ursprüngliche Größe wiederzuerlangen, indem sie mit ihm verschiedene Rechenaufgaben lösen. So gilt es, mit der Spinne Zahlenreihen zu erkennen und dem Käfer durch Einsetzen von geometrischen Formen beim Wiederaufbau seiner Sandburgen zu helfen.



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 Action-Pakete

1 Paket Nr. 1 „Half-Life Game of the Year“ (deutsche Version)

„Half-Life Game of the Year“ (deutsche Version) +
Half-Life Lösungsbuch für

nur DM 59,95

2 Paket Nr. 2 „Half-Life Generation Pack“ (deutsche Version)

„Half-Life Generation Pack“ (deutsche Version) +
Half-Life Lösungsbuch für

nur DM 99,95

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)

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

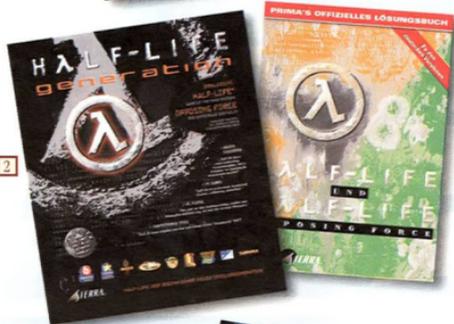
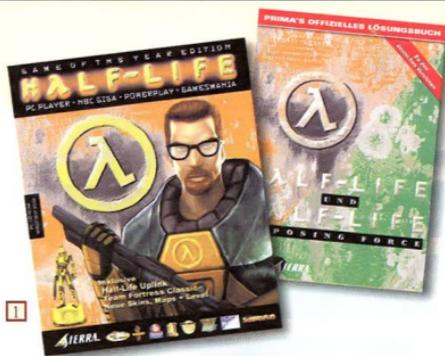
Best of Sierra Nr. 13 mit:
Outpost 2 - Goblins 2

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

Best of Sierra Nr. 17 mit:
Lords of the Realm II - Larry's Casino

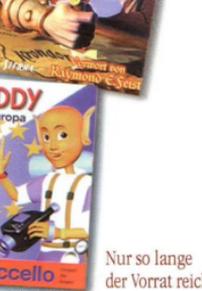


Bestell-Nummer:

018050 / Spiele
18050 / 77 43 53 (DM 0,24/Min)
Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr

018050 / Lernen
18050 / 53 76 36 (DM 0,24/Min)

018050 / Faxen
18050 / 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 Pharaoh
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 Hilfspiel für Kinder
Jetzt als Audio-CD oder MC! Zusammen mit Jungen und Mädchen aus der ganzen Welt startet ADDY eine musikalische Entdeckungstour durch Europa.
CD: DM 24,80 (inkl. Porto & Versand)
MC: DM 17,80 (inkl. Porto & Versand)

Nur so lange der Vorrat reicht!

- Ja, ich bestelle das Paket Nr. 1 „Half-Life Game of the Year“ zu DM 59,95
- Ja, ich bestelle das Paket Nr. 2 „Half-Life Generation Pack“ zu DM 99,95

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
- Pharaoh 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 Viscard Mastercard (16-stellig)

Kartennummer:
Ablaufdatum:

BESTELLCOUPON

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ:

Ort:

Land:

E-mail:

Bitte zurück an: HAWAS Interactive Bestellservice
Postfach 10 162 - D-60010 Frankfurt

Bestell-Nummer: 018050 / Spiele
18050 / 77 43 53 (DM 0,24/Min)
Mo-Fr 08-22 Uhr, Sa 10-18 Uhr
018050 / Lernen
18050 / 53 76 36 (DM 0,24/Min)
018050 / Faxen
18050 / 32 9 36 (DM 0,24/Min)

Auf Lauschposten

Auch für diese Ausgabe haben sich unsere Spione wieder umgehört und die wichtigsten Einschätzungen der Fachpresse für Sie zusammengestellt. Weil Eigenlob ja bekanntlich stinkt, lassen wir uns lieber von anderen loben... Außerdem finden Sie auf dieser Seite die heißesten Neuigkeiten zu unseren Produkten.

DAS SAGEN DIE ANDEREN



DRACULA

- **Computer Bild (4/2000):**
„Filmreife Grafik und erstklassige Gruselstimmung machen auch Nicht-Vampire süchtig nach „Dracula Resurrection.“
- **Computer Bild Spiele (3/2000):**
„Wer von actionreicher Kost den Hals nicht voll kriegt, kann bei diesem Vampir-Abenteurer seinen Appetit nicht stillen.“
- **ComputerGo (2/2000):**
„Gruselig, spannend, schön!“



BIG FUN

- **PC Action (3/2000):**
„Für Kinder hervorragend geeignet!“
- **Computer Bild Spiele (2/2000):**
„Ein Computerspiel auf das die ganze Familie abfährt!“
- **Computer Bild Spiele (2/2000):**
„Hand von der Bremse, den Hebel auf Vollgas: Zeigen Sie Ihren Gegnern die Rücklichter!“
- **PC Player (2/2000):**
„Das Modelleisenbahn-Feeling kommt hervorragend rüber und es ist eine wahre Freude, die Züge fahren zu sehen.“



NEWS

HALF-LIFE + OPPOSING FORCE

Noch mehr Gold!

Auf „Half-Life“ ging auf der Milla ein echter Goldregen nieder – es gab gleich drei Preise! „Half-Life“ erhielt die Auszeichnung als „Best Action Game“ und wurde „Best Game of the Year“. Ganz besonders gefreut hat uns allerdings der Milla d'Or für „Best Game elected by Consumers“ – eine tolle Motivation für uns!



Half-Life ab Herbst 2000 für Sega Dreamcast erhältlich
Es geht weiter mit den guten Nachrichten: wie Sierra Studios und Valve kürzlich bekannt gegeben haben, ist „Half-Life“ ab Herbst 2000 auch für Sega Dreamcast erhältlich. Die Dreamcast-Version hält für Sie eine neue Einzelspielermission um den Black Mesa Sicherheitsbeauftragten Barney bereit.



SWAT 3

Battle Plan Spätsommer 2000

Rechtzeitig für die länger werdenden Abende kommt im Spätsommer 2000 das offizielle Add-on von „SWAT 3: Close Quarters Battle“. Mit „SWAT 3: Battle Plan“ betreten Sie erneut die Straßen von Los Angeles. Dort erwarten Sie neue Waffen, ein Texturen-Editor, ein Level-Designer, sechs neue Missionen und Multiplayer-Action via LAN oder Internet.



Multiplayer Upgrade Spätsommer 2000

Gut Ding hat Weile, aber im Spätsommer ist das Warten vorbei: endlich können Sie „SWAT 3“ auch gemeinsam mit Ihren Freunden oder gegeneinander spielen. Mit dem neuen Multiplayer-Upgrade können Sie gegen bis zu 9 Spieler via LAN oder Internet antreten. Die Spielart können Sie dabei selbst bestimmen: ob miteinander, gegeneinander oder im Death Match.



ADDY, der ungekrönte Testsieger!

**Computer
Test-Sieger**

In der Computerbild Ausgabe 3/2000 wurden die Programme „ADDY Mathe 5+6“, „ADDY Mathe 7+8“ und „ADDY Deutsch 7+8“ im Test: „Lernen am Computer“ zum TESTSIEGER ernannt.

Gold für ADDY Mathe Klasse 3+4

**ECCSELL
ADDY MATHE
KLASSE 3+4**

Auf der diesjährigen Milla, der großen internationalen Messe für interaktive Medien, wurde „ADDY Mathe Klasse 3+4“ mit dem „Eccsell“ in Gold ausgezeichnet und gehört damit zu den 5 meist verkauften Produkten in EUROPA!!!

Zaubertrank oder Schwertattacke

Was erfolgreicher ist kann man nie so genau wissen, denn bei „Arcanum“ liegen Magie und Technik im ständigen Wettstreit miteinander.

Best of Sierra hat mit Troika Games über ihr faszinierendes Erstlingswerk gesprochen, um sich diese spannende Welt genauer erklären zu lassen.



BoS: Wie sieht es aus in der Welt von „Arcanum“?

TROIKA: „Arcanum“ ist eine Tolkienische Fantasiewelt, die gerade eine industrielle Revolution durchgemacht hat. Technik und Magie haben eine wackelige Balance erreicht, denn in den letzten 70 Jahren hat der Aufstieg der Technik die Magie in ihrer einst beherrschenden Position abgelöst. Aber da „Arcanum“ eine echte Fantasywelt ist, gibt es dort Elfen, Orcs, Menschen, Zwerg, Gnome und Halblinge. Wie auch immer, mit der Ankunft der Technik haben sich die Rollen in der Gesellschaft radikal verändert, und einiges an zusätzlicher Spannung in die Welt gebracht.

BoS: Wie hängen Magie und Technik zusammen? Könnten Sie kurz die Grundlagen erklären?

TROIKA: Technik und Magie werden in diesem Spiel nicht vermischt. Waffen funktionieren in den Händen eines Technikers besser, ein Bann dagegen schlechter. Andersrum genauso: Waffen werden in den Händen von Magiern wirkungslos, aber ein Bann hat mehr Effekt. Der Spieler kann sich entscheiden, wie versiert sein Charakter in Magie und Technik sein soll, allerdings hat eine Spezialisierung auch Vorteile. Diese Zweigleisigkeit von Magie und Technik ist das Herzstück von „Arcanum“.

BoS: Wie beeinflusst der Charakter den Spielfluss und die Durchführung von Missionen?

TROIKA: Die Fähigkeiten eines Charakters entscheiden darüber, welche Aufgaben im Spiel erfolgreich gelöst werden können. Wenn man einen Elf mit viel Charisma und Überredungskunst ausstattet, könnte man die Prinzessin retten, indem man ihre Entführer überredet, sie gehen zu lassen. Man könnte ihre Entführer angreifen, aber weil man sich auf andere Sachen konzentriert hat, ist man darin nicht gut und wird also wahrscheinlich nicht gewinnen.

BoS: Ist das Spiel linear angelegt oder gibt es mehrere Enden und verschiedene Lösungsmöglichkeiten für Missionen und Nebenmissionen? Wie beeinflussen die Entscheidungen des Spielers den Spielverlauf?

TROIKA: Unser Spiel ist als langer Erzählbogen angelegt, also in sich linear. Anders gesagt, man muss bestimmte Stationen in einer bestimmten Reihenfolge (A, B, C) passieren. Wie auch immer man jedoch Teil X löst, ist ganz und gar Sache des Spielers und seines Charakters; ich bin sicher, dass einige Spieler auf Lösungen kommen, an die wir selber gar nicht gedacht haben.

Es gibt Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Nebenmissionen, die man spielen kann. Der Unterschied zur Hauptgeschichte ist, dass man keinen der Nebenstränge lösen muss, um die Hauptmission zu beenden. Allerdings sind einige Hauptmissionen schwierig oder sogar unmöglich zu lösen, wenn der Charakter ein bestimmtes Level nicht erreicht hat, also sind Nebenmissionen wichtig, um Erfahrungen und Gegenstände zu sammeln. Es muss aber keine bestimmte sein. Es gibt keine Zeitlimits oder unbedingt erforderliche Gegenstände, ohne die das Spiel nicht beendet werden kann. Es war uns wichtig zu verhindern, dass eine länger zurückliegende Aktion den Abschluss des gesamten Spiels behindern kann.

BoS: „Fallout“ wurde gleich nach der Veröffentlichung von der Presse als Katalysator der Wiederbelebung der Role Playing Games gefeiert. Wird „Arcanum“ ebenso bahnbrechend sein und wenn ja, warum?



TROIKA: Wir machen ein echtes, stülpvolles Rollenspiel und wir glauben, dass die Leute darauf anspringen werden. „Arcanum“ gibt den Spielern die Möglichkeit, jeden Charakter zu erschaffen, den sie sich vorstellen können und das Spiel wird auf ihre Entscheidungen reagieren. Viele Spiele geben den Charakteren Eigenschaften vor oder lassen ihnen nur wenig Spielraum. Wir glauben, dass das Herz jeden Role Playing Games das Rollenspiel ist - verbunden mit der „Arcanum“-Welt glauben wir, dass wir einen neuen Standard geschaffen haben, den andere Rollenspiele einholen müssen.

BoS: Wie sieht Ihrer Meinung nach die Zukunft der Rollenspiele aus?

TROIKA: Ich persönlich glaube, dass die Rollenspiele größer und detaillierter werden und die Geschichten auf verschiedenen Wegen gelöst werden können. Die Welten werden noch sensibler werden, bis beinahe jede Aktion, wie minimal auch immer, die Welt auf irgendeine Weise verändern wird. Ich weiß nicht genau, wie die neuen Spiele aussehen werden, aber ich werde sie spielen!

BoS: Wir danken Ihnen für das Gespräch!



Arcanum

Winter 2000 Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

- Min 95MB → Pentium 200 → 32 MB RAM → 4GB-ROM
- Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGA Grafikkarte

„Sierra Home Classics“

Die neue Budget-Reihe für Kreativitäts- und Unterhaltungssoftware

Schnäppchensucher aufgepasst! Nach dem bereits bekannten Motto „Die größten Hits zum kleinsten Preis“ werden auch in dieser Reihe Bestseller zu Schnäppchenpreisen erhältlich sein. Die „Sierra Home Classics“ Reihe startet mit 4 Titeln: „Print Artist 4“, „Photo Artist“, „After Dark Deluxe“ und „After Dark Totally Twisted“.

Print Artist 4

„Print Artist 4“ ist einer der Klassiker unter den Druckstudios mit dem man Grußkarten, Urkunden, Spruchbänder, Kalender, Bastelbögen, Etiketten u. a. in Minutenschnelle erstellen kann. Dutzende von Effekten, Schriftarten und Zitäten, tausende Cliparts und Photos sind nützliche Hilfsmittel bei der Gestaltung von Projekten für jede Gelegenheit.

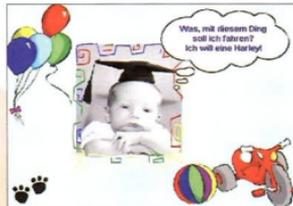


Eine von vielen Ideen ist die Urkunde. Ihr Junior hat vielleicht gerade beim Tennisturnier oder die Basketballmeisterschaft gewonnen. Was liegt da näher als dem Sprössling eine witzige Urkunde zu basteln, die in ein paar Jahren eine nette Erinnerung an seinen großen Tag darstellt? Wenn Sie jetzt noch einen gelungenen Schnappschuss der Veranstaltung haben, kann es losgehen. Bei „Print Artist 4“ ist das Einbinden von Photos in Projekte kein Problem. Importieren Sie sie einfach von der Festplatte, CD oder dem Scanner und lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf. So einfach geht das.



Photo Artist

Sie kennen das vielleicht. Seit Jahren sind Sie nicht dazu gekommen, Ihre Urlaubsphotos zu sortieren und in Alben einzukleben. Statt dessen haben Sie sie erst einmal in Schuhkartons „zwischengeparkt“ und evtl. noch mit Notizen versehen, wann Sie wo waren. Mit dem „Photo Artist“ können Sie im Handumdrehen Ihre Photos in verschiedenen von Ihnen erstellten digitalen Alben organisieren, sie bearbeiten und in verschiedene Projekte einbinden. Natürlich können Sie auch Notizen und Stichworte zu den Photos speichern und sie über einen Suchmodus leicht wiederfinden. Sie können Ihre Photos von TWIN-kompatiblen Scannern, CD-ROM, von digitalen Kameras oder aus dem Internet importieren. „Photo Artist“ unterstützt die gängigen Dateiformate: JPG, TIF, FFX, BMP u. a. Ob Sie nun beispielsweise rote Augen, Bildkontrast oder -scharfe korrigieren möchten, mit „Photo Artist“ gelingt es im Nu. Natürlich können Sie Ihre Photos auch mit einer großen Anzahl von Spezialeffekten versehen.



Ist Ihr Photo dann fertig, können Sie es in Postkarten, Grußkarten, Urkunden, Aufkleber und andere Projekte einbinden. Sie können es aber auch als Windows Hintergrundmotiv speichern oder Multimedia Diashows anlegen, die Sie auch per Email verschicken können. Und eines ist dabei klar: Photos liegen nicht - es sei denn, Sie wollen es so!

After Dark

„After Dark“ gehört zu den Klassikern unter den Screen Savern. Wer kennt sie nicht, die lustigen fliegenden Toaster mit ihrer eingängigen Karaoke-Melodie und den niedlichen Baby-Toastern. Aber genug geschwärmt. „After Dark Deluxe“ ist die ultimative Screen Saver Sammlung, die Spaß und Unterhaltung bietet. Sie enthält fast jeden Screen Saver, der von den Pionieren der „Toaster-Luftfahrt“ entworfen wurde. Die Sammlung umfasst über 60 verschiedene „After Dark“ Motive, die durch die vielen verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten keine Langeweile aufkommen lassen - wer will da schon seinen Bildschirm verlassen, um sich einen Kaffee zu holen?

„After Dark Totally Twisted“ ist beste Unterhaltung für den etwas anderen Geschmack. Es ist die absolut schräge Variante der „After Dark“ Screen Saver. Mit schräg ist in dem Fall „reine Geschmackssache“ gemeint. Nicht jedermann findet es zwangsweise komisch, wenn Mowin' Man niedliche kleine Kätzchen überfährt, auch wenn diese die Möglichkeit haben, sich zu revanchieren! Monstermäßig angehaucht ist auch der Screen Saver Frankenscreen.



Auch Bungee Roulette mit gelegentlich abstürzenden Menschen, Fischen oder Kühen ruft durchaus unterschiedliche Reaktionen hervor. Dagegen sind die Flying Toilets, bei denen man die Benutzer und sogar das Toilettenpapier aussuchen kann eher harmlos, aber dafür echt spaßig!



Natürlich gibt es für die 13 Motive wieder jede Menge verschiedener Einstellungsmöglichkeiten, wie man es von den „After Dark“ Screen Savern gewohnt ist. Da fällt einem die Wahl dann schon schwer ...



PRINT ARTIST 4

Erläutlich - Komplett in Deutsch

Mindestvoraussetzungen:

→ Windows 3.1/95 → 486SX oder höher → 8 MB RAM → 2x CD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte → Windows-kompatible Soundkarte → Tintenstrahl-, Nadel-, Laserdrucker jeglichen Typs

„yes! Englisch Pack“ - Das Kombi-Paket für Sprachenfans!

Für alle die mehr wollen als nur einen Einsteiger-Kurs bietet Syracuse Language jetzt ein Kombi-Paket aus „yes! Einsteiger Englisch“ und „yes! Fortgeschrittene Englisch“ an.

Wer kennt die Situation nicht? Man ist im Urlaub und trifft auf ein paar wirklich sympathisch wirkende Menschen, mit denen man sich gern unterhalten würde. Dann stellt man fest, dass sie aus Italien, Schweden oder vielleicht Frankreich kommen und man selbst ihre Sprache nicht spricht. Englisch ist dann meistens eine gute „Zwischenlösung“ und jeder kramt die Broken, die er noch aus der Schule kennt, heraus. Trotzdem fehlen einem öfter die richtigen Worte, da hilft dann auch die Verständigung mit „Händen und Füßen“ nicht weiter und so mancher hat sein Wörterbuch daheim vergessen ...

Keine Panik, hier kann das „yes! Englisch“ Kombi-Paket weiterhelfen. Der Einsteiger-Titel vermittelt grundlegende Kenntnisse der englischen Sprache und ist in die Modi „Zuhören“, „Lesen“ und „Sprechen“ unterteilt. Je nachdem, welchen Modus man wählt, sind nun unterschiedliche Themenbereiche wie Essen, Menschen, Orte & Verkehrsmittel zugänglich. In jedem dieser Themenbereiche befinden sich Vokabelübungen, einfache Satzübungen und einfache Gespräche.



Vokabeln werden mit Hilfe unterhaltsamer Spiele gelernt und geübt. So muss man z. B. beim Memory-Spiel nach einer bestimmten Obstsorte suchen. Man kann auch die Vokabeln mit Hilfe eines Mikrofons nachsprechen. Bei den Gesprächen kann man sich den Text zum Mitlesen anzeigen lassen und die Sprechgeschwindigkeit wählen (einfach das Schildkrötensymbol anklicken und schon hört man den Text langsamer). Wenn man dann verstanden hat worum es geht, kann man die Texte nachsprechen und hören, ob die Aussprache stimmt. Das Mikrophon ist im Kombi-Paket enthalten. Ach ja, das Programm ist bis auf das Aufgabenmenü völlig einsprachig gehalten. So bleibt man in der Sprache statt dauernd zwischen Mutter- und Fremdsprache zu wechseln.

Wenn der Einsteiger-Titel noch nicht genügt oder wer Lust auf mehr bekommen hat, kann sich anschließend gleich an den Fortgeschrittenen-Titel setzen. Dieser dreht sich primär um Gespräche in den verschiedensten Lebenslagen wie z. B. Restaurantbesuch, Reisen oder Orientierung in einer Stadt.

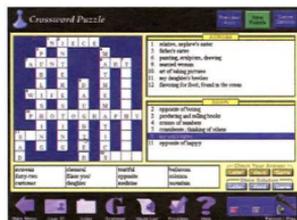


Man hat die Wahl, ob man lieber ein Gespräch anhören, ein Gespräch üben oder eine eigene Konversation zu dem gewählten Themengebiet führen möchte. Jetzt kommt einem vielleicht der Gedanke, dass das doch ziemlich öde sein könnte, wenn man immer die gleichen Gespräche wiederholt. Das haben sich die Entwickler auch gedacht und das Programm so gestrickt, dass es unterschiedliche Gesprächsverläufe basteln kann, eben interaktiv.



Wenn man ein Gespräch führt, hat man verschiedene Antwortmöglichkeiten und je nachdem welche Antwort man wählt, geht das Gespräch dann unterschiedlich weiter. Sollte man einmal einen Satz

nicht gleich verstehen, ist das kein Problem, man kann sich den Text einblenden lassen und die Sprechgeschwindigkeit verändern. Zur Entspannung zwischendurch kann man z. B. Vokabelspiele machen, Kreuzwörterlöse (natürlich wird hier nach den Vokabeln des



vorangegangenen Gesprächs gefragt) oder Frage- und Antwortspiele durchgehen. Auch beim Fortgeschrittenen-Titel kommt das Mikrophon wieder zum Einsatz, denn was ist schöner als bei einem interaktiven Gespräch die Antwort per Mikro statt Mausclick zu geben? Okay, man kann natürlich auch erst einmal mit einzelnen Worten beginnen, wenn man nicht gleich ganze Sätze sprechen möchte. Die Vokabelübungen sind hier ein guter Anfang und es macht immer wieder Spaß, ein „Ping“ für die korrekte Aussprache zu hören (Applaus wäre auch keine schlechte Alternative, aber das wäre dann doch des Guten zu viel).

Wenn man dann beide Sprachprogramme durchgearbeitet hat, sollte der Verständnis mit netten „Miturlaubern“ nichts mehr im Wege stehen. Naja, ein Wörterbuch kann man sicherheitsshalber als kleine Gedächtnisstütze mitnehmen. Also, nichts wie ran!



Lernen mit Spaß - kein Problem für ADDY

Ein Ausflug in interaktive Welten - ADDY's virtuelle Klassen im Internet

ADDY – die erfolgreiche und beliebte Lernsoftware, bietet Schülerinnen und Schülern abwechslungsreichen, lehrplanbezogenen Lernstoff, der das Üben und Lernen am Computer geschickt und einzigartig mit Spiel und Spaß verbindet. ADDY, der freundliche Begleiter und erfahrene Tutor, hilft den Kindern in jeder Situation mit Rat und Tat weiter. Auf diese Weise werden die Fächer Deutsch, Mathe, Englisch, Erdkunde und das Thema Euro erfolgreich gemeistert. Zusätzlich bietet diese große Programmreihe auch eine komplette Welt zum Spielen, Stöbern, Erkunden und Ausprobieren an – kurz: mit ADDY macht das Lernen Spaß!



Lernen im Internet - wie geht das eigentlich?

Zu jedem ADDY-Lernprogramm der Fächer Deutsch, Mathe, Englisch, Erdkunde und zum neuen Lernprogramm „ADDY Euro“ gibt es optional die Möglichkeit, über das Internet zu lernen und zu üben. Als Vertiefung der Lerninhalte der ADDY-Software können Schülerinnen und Schüler der Klassen 1-8 über das Basisprogramm Zugang zu den virtuellen Klassen im Internet erhalten. Dort finden regelmäßig und nach einem festen Stundenplan Deutsch- und Mathestunden statt. Diese sind auf kleine Lerngruppen für bis zu sechs Schüler zugeschnitten und bauen inhaltlich auf das pädagogische Konzept von ADDY auf.

Jeder Kurs besteht aus vier Frageblöcken und einem Erklärungssteil. Während des sogenannten Lehrlings-, Meister- und Expertenstadiums absolviert jeder Schüler das Lernpensum auf seinem individuellen, vorher ermitteltem Niveau. ADDY steht auch hier immer hilfsbereit zur Seite, kommentiert den Fortschritt des Kindes und erstellt individuelle Ereignisbeschreibungen. Während der Pausen ist genü-

gend Zeit, die anderen Klassenkameraden kennen zu lernen. Die erfolgreiche Arbeit wird belohnt: Für die erarbeiteten Punkte gibt es direkt im Internet Spiele und weitere Überraschungen.

ADDY 4.21 - optimierter Serverzugang für mehr Kunden und mehr Service

Ein wichtiges Element in der Welt von ADDY's virtuellen Klassen ist der geschützte Internet-Raum, der nur registrierten und angemeldeten Benutzern den Zugang ermöglicht. Dazu unterliegt die planetarische Lernumgebung einer steten pädagogischen Kontrolle durch die ADDY Online-Redaktion. Mit Version 4.21 werden bestimmte Bereiche wie zum Beispiel die Anmeldung, die Punkteverwaltung und die Organisation der inzwischen 200 virtuellen Klassen weiter optimiert. Wer bereits jetzt die virtuellen Klassen nutzt, sollte regelmäßig das Forum besuchen, um weitere Informationen und Angebote rund um Version 4.21 zu bekommen. Außerdem ist unter www.addy.de stets das Neueste von ADDY und seinen Programmen zu finden.



Neben den virtuellen Klassen haben die Schülerinnen und Schüler Zugang zu weiteren Bereichen: über ADDY's Forum können sie die Quatsch-Ecke besuchen und selbst schriftstellerisch tätig werden. Hier ist ausreichend Platz um Witze, Geschichten, Kurznachrichten oder Fortsetzungsromane zu schreiben, die dann weltweit gelesen werden können. Natürlich werden alle Einsendungen vor der Veröffentlichung auf ihren Inhalt geprüft. In ADDY's Club, einem Online-Magazin exklusiv für alle Benutzer von ADDY's virtuellen Klassen, können sich Kinder mit Neuigkeiten aus aller Welt versorgen, spielen, an Gewinnspielen teilnehmen oder internationale Freundschaften schließen. ADDY's bunte Seiten bieten einen geschützten Weg, um auf interessante Online-Seiten zu gehen, die von Pädagogen speziell für die Zielgruppe ausgewählt wurden.



Der dritte Planet, der sogenannte Eltern-Planet, ist Eltern oder Lehrern vorbehalten. Mit der Zugangsübersicht haben Eltern und Lehrer ein einfaches Werkzeug, um die Nutzung des Online-Bereichs zu begrenzen und freizugeben. Ein Passwort sichert diesen Bereich ab. Kinder und Jugendliche erhalten somit nur über kontrollierte Bereiche für eine festgelegte Zeit Zugang zum Internet.

Das Internet - Lernmedium der Zukunft

Mit den virtuellen Klassen bietet HAVAS Interactive seinen ADDY-Kunden bereits heute die Möglichkeit, in Kombination mit einer ausgereiften und benutzerfreundlichen Lernsoftware die Vorteile des Internet optimal zu nutzen. So ermöglicht das pädagogische Konzept der virtuellen Klassen gemeinsames und soziales Lernen in einer Gruppe, die aktuellen Inhalte werden von Pädagogen zielgruppengerecht aufbereitet und feste Pausenzeiten sorgen für Abwechslung



und Entspannung. Zusätzlich erwerben die Schüler durch den Umgang mit ADDY Lernprogrammen spielerisch Medienkompetenz, d.h. die Fähigkeit, gezielt mit Computer und Software umzugehen. Mit Blick auf die heutige und die zukünftige Berufswelt gehört diese Fähigkeit zu den Schlüsselqualifikationen wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Einmal mehr gilt das Motto: MIT ADDY FIT für die Zukunft!



ADDY Euro

Erhältlich: Komplet in Deutsch
Mindestvoraussetzungen:

→ Win 95/98 → Pentium 90 → 16 MB RAM → 4x CD-ROM-Laufwerk → Windows-kompatible Soundkarte → SVGS-Grafikkarte → 34.400 baud-Modem → Zugang über einen Internet-Provider ohne Proxy-Server

ADDY JUNIOR®



Bereit für's Abenteuer Lernen?

Lesen und Rechnen. Natur und Technik. ADDY Junior vermittelt schon im Vorschulalter einen spielerischen Einstieg in die Welt des Lernens und begleitet Kinder bis zur Grundschule. ADDY Junior – die vielseitige und abwechslungsreiche Programmreihe zum Spielen und Lernen am Computer. Von Medienexperten und Pädagogen entwickelt. Fördert Wissensdurst und Fantasie. Mit Lernkontrollen für Eltern.



Start★Klar

Spielen, Lernen und Entdecken!



Start★Klar nimmt Kinder mit auf eine spannende Entdeckungsreise in die Welt des Wissens. Start★Klar fördert die kindliche Kreativität und dient gleichzeitig als spielerische Vorbereitung auf die Schule. Lustige Spiele, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und Lernkontrollfunktionen sorgen für die Vermittlung grundlegender Lerninhalte schon im Kindergarten- und Vorschulalter.



HAVAS
interactive
DEUTSCHLAND

Havas Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich,
Infoline: 01 80 50 - 53 76 36, Fax: 01 80 50 - 3 29 36 (0,24 DM/Min.), www.coktel.de

Notfallaufnahme



Auch den hartgesotenen Elitebeamten plagt vor dem Einsatz zuweilen schon mal ein nervöses Zucken. Solche Leute schickt Amtsarzt Doc Sierra knallhart wieder zum Dienst. Schwieriger sind da schon die Fälle, in denen alle Beteiligten inklusive aller renitenten Fanatiker geschlossen den Dienst an der Geisel verweigern. Doc Sierra gibt Tipps aus der Praxis.

SWAT 2

SWAT-Beamte sind in der Regel äußerst disziplinierte Menschen, die seit jeher darauf gedrillt sind, keine Zicken zu machen. Selbst die Terroristen wissen, wie sie zu funktionieren haben. Dennoch kann es zuweilen zu akuten Störfällen kommen.

Das betrifft vor allem die geregelte Kommunikation. Nicht, dass die Kollegen nicht mehr miteinander sprächen oder eines der Wurftelefone beim Aufprall kaputt gegangen wäre, nein, manchmal ist im ganzen Spiel schlichtweg kein Ton zu hören oder allenfalls ein stark verzerrtes Brummen. Das kann aus amtsärztlicher Erfahrung heraus eigentlich nur an der Einstellung Ihrer Soundkarte liegen. Die sollten Sie schleunigst überprüfen. Klicken Sie unten in der Taskleiste zunächst auf **Start**, danach auf **Einstellungen**, wählen Sie sodann den **Ordner Systemsteuerung**, danach **System** und schließlich die **Option Geräte-Manager**. Dort klicken Sie auf **Audio...** **Controller** und schon liegt das Innere Ihrer Soundkarte wie ein offenes Buch vor Ihnen. Sollte sich bei den Einstellungen dennoch kein Fehler eingeschlichen haben, könnte ein veralteter Treiber die Ursache sein. Nehmen Sie Kontakt mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte auf (am effektivsten geht das übers Internet) und suchen Sie dort nach einer aktuellen Treiberversion. Im Handbuch Ihrer Soundkarte finden Sie weitere Informationen, was Sie bei der Installation eines Treibers alles zu beachten haben.



Manche Spieler klagen auch über viel zu langsame oder träge Bewegungsabläufe der Beteiligten. In diesen Fällen handelt es sich nicht etwa um den in der Bevölkerung gefürchteten „Dienst nach Vorschrift“, sondern um eine akute Überlastung Ihres Systems. Wahrscheinlich ziehen einige Anwendungsprogramme im Windows-Hintergrund

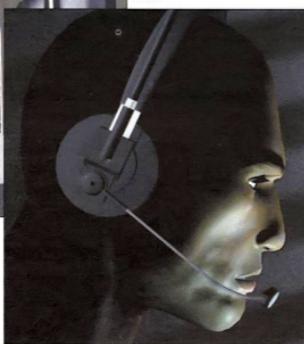
die Fäden und blockieren eine zügige Geiselnbefreiung. Möglicherweise haben auch versteckte Programme wie Virens Scanner Ihre Finger im Spiel. Diese Mätzchen sollten Sie denen austreiben - beenden Sie einfach alle fraglichen Programme. Dazu müssen Sie Ihren Computer neu starten und dann auf den Moment warten, bis die Festplatte keine Daten mehr lädt. Nun drücken Sie rasch die Tastenkombination **STRG+ALT+ENTF**. Daraufhin erscheint das Fenster „Anwendungen schließen“. Beenden Sie dort mit dem Befehl „**Task beenden**“ alle Anwendungen bis auf den Explorer. Sie müssen keine Angst haben, bei dieser Aktion Programme unwiderruflich zu verlieren. Diese Anwendungen werden nur vorübergehend geschlossen und nicht etwa gelöscht. Beim nächsten Neustart von Windows sind sie alle wieder da. Starten Sie nun direkt das Spiel „SWAT 2“ (ohne Windows vorher neu zu starten) und schauen Sie sich danach an, wie schnell Ihre Jungs plötzlich wieder laufen können.

Eine weitere mögliche Komplikation: Das Spiel weigert sich, die CD zu erkennen, obwohl die nachweislich im Laufwerk liegt. Das kann eigentlich nur bedeuten, dass der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht unmittelbar auf die letzte Festplatten-Partition folgt. Zu kompliziert? Also gut, ein Beispiel: Angenommen Sie besitzen nur ein Festplattenlaufwerk mit dem Buchstaben C. Dann muss das CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben D gekennzeichnet sein. Sollten Sie aus einer Sektaune heraus einen anderen Buchstaben wie E, F oder G gewählt haben, kann das Spiel das Laufwerk nicht finden. Benennen Sie also Ihr CD-ROM-Laufwerk schleunigst um - über den Pfad **Systemsteuerung** -> **System** -> **Geräte-Manager**. Im Geräte-Manager finden Sie den Ordner **CD-ROM**. Klicken Sie den doppelt an, um sich Ihr Laufwerk einmal aus der Nähe anzusehen. Lassen Sie sich die Eigenschaften anzeigen und wählen Sie den Menüpunkt „**Einstellungen**“. Stellen nun im Bereich „**Reservierte Laufwerksbuchstaben**“ als „ersten“ und „letzten“ die richtigen Buchstaben ein. Nun müssen Sie nur noch Windows neu starten und das Spiel weilt wieder, wo es hingehört.



Hilfe
SWAT 2

SWAT 2



Notfallaufnahme



NASCAR 3-Demo ohne Aussetzer

Unsere Demo verläuft in aller Regel friedlich. Sollte es dennoch einmal zu vereinzelt Schutzverletzungen kommen, sind es fast immer die Treiber, die wieder einmal ihre Konflikte auf Kosten anderer Leute austragen. Um möglichen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sollten Sie immer die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte verwenden. Diese aufrührerischen 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 besten, Sie setzen sich via Internet mit den Hardwareherstellern in Verbindung 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 irgend jemand aus Ihrem Freundeskreis hat einen Internet-Anschluss, den er netterweise gegen eine kleine Gebühr zur Verfügung stellt - eine kernige „Ground Control“-Netzwerkschlichtung zum Beispiel.



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

INSTALLATION

SCHNELLSTART

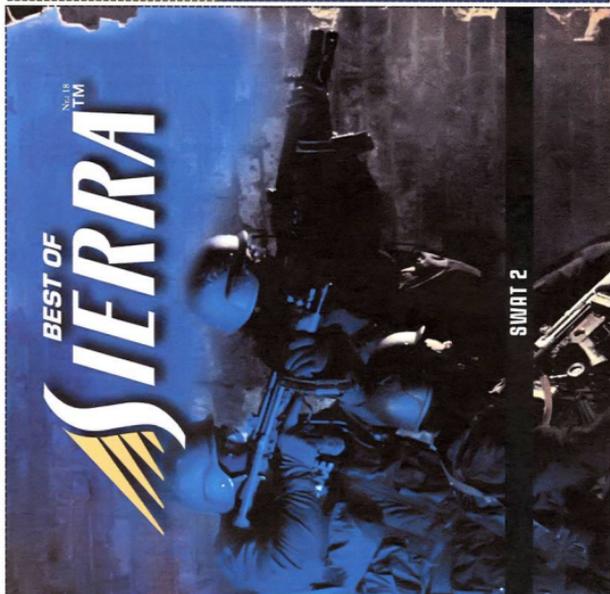
Legen Sie unter Windows 95/98 die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, warten Sie kurz bis das Adornur-Menü erscheint, und klicken Sie auf das Spiel oder die Demo Ihrer Wahl. Die Installation bzw. das Spiel startet dann automatisch.

SWAT 2

Mindestverpackungsummer: → Win 95/98 → Pentium 133 → 16 MB RAM → 4 CD-ROM-Laufwerk → SVGA-Grafikkarte → 16 Bit Soundkarte → Maus → Direct 3D oder höher

Demo (NASCAR 3):

Mindestverpackungsummer: → Win 95/98 → Pentium 166 → 32 MB RAM → PCI oder AGP Grafikkarte → 3D-Beschleuniger optional (D3D+Voodoo oder RIVA TNT empfohlen) → 16 Bit Soundkarte → Maus → Direct 3D oder höher



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 Franz

PUBLIC RELATIONS

Alexandra Huster

REDAKTION

TextForm - Nürnberg-Irresheim
Rolf D. Busch
Ines Gawenda
Thomas Schmidt

TECHNIK

Redaktion - Michael Junkel
Text - Markus Rafflenbeul

LAYOUT, GRAFISCHE GESTALTUNG UND SATZ

Planet Pixel - Köln - www.planetpixel.de
Anja Wölling - Ansgar Hiller - Oliver Funke - Ipa Tick - Alessandro Biagio - Ralf Esert

VERTRIEB

MZY 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 Dörneck - Birgit Fröhlich - Markus Grimmesen - Kerstin Holtz - Alexandra Huster - Thorsten Kiefer - Sonja Langhammer - Frank Matzke - Mark Merges - Michael Ott - PRIMA Deutschland - Markus Rafflenbeul - Thorsten Reimann - Jens Schäfer

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 Nennern sowie Produktzeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

MANUSKRIPTE:

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

Sie haben eine Lizenzversion des Programms SWAT 2 erworben.

Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht (NLL) 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 unzulässig. Installationen auf Festplatten sowie Sicherungskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückgelassen. Jede Art von Zweihandlungen 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.



EVIL
IS COMING
BACK

In Stores Summer 2000



Verlosung

Liebe Leserin, lieber Leser,

diesmal steht unsere Verlosung ganz im Zeichen von totem Spiel- und Fahrvergnügen mit den Produkten aus dem Hause InterAct Europe. Mit dem V4 Force Feedback Lenkrad können Sie noch in die laufende Formel 1 Saison eingreifen; aber auch der Cyclone Digital und der Hammerhead Digital machen jedes Spiel zum Vergnügen. Die hochwertige Verarbeitung der Geräte, sowie die Möglichkeiten, sich so flexibel und wendig im Spiel zu bewegen wie noch nie tragen zum ultimativen Spielspaß bei. Alles, was Sie tun müssen, um auch in Ihrem Lieblingsspiel völlig neue Spieltiefen zu erleben ist, die untenstehenden Fragen zu beantworten und wenn Sie den Coupon dann noch bis zum 30.06.2000 an uns zurück schicken, haben Sie schon fast gewonnen!

Frage 1:

Wie heißt die Fortsetzung von „Homeworld“?

Frage 2:

In welchem Spiele-Pack sind die Titel „Asse der Tiefe“ und „Red Baron II“ enthalten?

Frage 3:

Wie heißt die neue Budget-Reihe für Kreativitäts- und Unterhaltungssoftware?

Antworten

Frage 1: _____

Frage 2: _____

Frage 3: _____

Bitte ausfüllen:

Ja, ich will an der Verlosung teilnehmen

Preisausschreiben vom 03.05.2000 bis zum 30.06.2000.

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 03.05.2000 bis zum 30.06.2000 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 Einreichung in einem ausreichend frankierten Briefumschlag. Bei mehreren richtigen Einreichungen entscheidet das Los. Die Daten werden elektronisch erfasst. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Rasant, griffig, gewonnen! Hier sind Ihre Preise:

1. Preis: V4 Force Feedback Racing Wheel

Dieses neue analoge Force Feedback Lenkrad stellt sich mit realistischen Gegenkräften vor – die virtuelle Umgebung wird realistisch spürbar. Dafür sorgen die robusten Servomotoren und die hervorragende Qualität des V4 Racing Wheels. Wie gewohnt sind die Lenkintensität und alle Feuerknöpfe frei programmierbar. Bei 300 Grad Drehwinkel lässt sich außerdem die Lenksäule in Höhe und Winkel einstellen. Der Lenker ist mit Weichgummi überzogen, wodurch ein angenehmes, griffiges Gefühl gegeben ist. Mit dem Schalthebel – für's Formel 1 Feeling- und den analogen Fußpedalen ist die Rennausrüstung komplett!



2. Preis: SV 286 Cyclone Digital

Auf dem neuesten Stand der Technik bietet dieses Allround-Gerät dem Spieler optimale Unterstützung in allen Spielsituationen. Mit neun programmierbaren Tasten kann jeder Spieler individuelle Konfigurationen anlegen; der integrierte Game Profiler sorgt für die nötige Übersicht und leichte Bedienung. Ein besonderes Feature ist die Möglichkeit der Erstellung und Speicherung von Game Profiles für einzelne Spiele. Die Einstellungen können während des Spiels vorgenommen werden und sind sofort ohne Neustart des Spiels verfügbar. Außerdem verfügt der Cyclone Digital über einen USB- und Gameport-Anschluss, eine präzise Throttle Schubkontrolle, einen Acht-Richtungen-Coolie-Hat und Twist-Funktion für die größtmögliche Spielübersicht und eine Einstellungsmöglichkeit für Rechts- sowie für Linkshänder. Für völlige Flexibilität und ein hohes Maß an Spiel-Komfort gibt es keinen Besseren als den Cyclone Digital!



3. Preis: SV-239 Hammerhead Digital

Dem Spieler ermöglicht das Hammerhead Gamepad mit seinen vielfältigen Funktionen und Konfigurationsmöglichkeiten, sich so wendig wie noch nie durch virtuelle Spielwelten zu bewegen und schnell und flexibel auf Spielsituationen zu reagieren. Zehn programmierbare Tasten sorgen für maximale Kontrolle, die Steuerung erfolgt über vier Achsen und eröffnet völlig neue Spielteufen. Zusätzlich steht ein Steuerkreuz zur Verfügung, durch das man bei Point of View Belegung weitere zwei Achsen erhält. Der Game Profiler kann während des Spiels aufgerufen und Änderungen an Einstellungen der Tastenbelegung vorgenommen werden. Nach Einstellungsänderungen kann das Spiel wieder aufgenommen werden, ohne dass das Spiel neu gestartet werden muss.



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

In diesem Heft:

VOLLVERSION KOMPLETT IN DEUTSCH

Police Quest: SWAT 2

Sie haben die Wahl: Spielen Sie als Top-Cop oder Top-Bandit?

- Packende Action, die Ihren Adrenalinpegel in die Höhe treibt
- Missionen basieren auf echten Einsätzen des Los Angeles Police Department
- Über 25 verschiedene Missionen, 15 davon aus zwei unterschiedlichen Perspektiven (SWAT Officer oder Terrorist) spielbar
- Multiplayer-Netzwerk und Online-Partien für bis zu 8 Mitspieler



Mindestvoraussetzungen: Win 95/98 → Pentium 133 → 16 MB RAM → 4xCD-ROM-Laufwerk → SVGA Grafikkarte (640x480, 16 Bit Farbtiefe) → 16 Bit Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher



DEMO

NASCAR 3

Get ready to race!

Erleben Sie eine neue Dimension der Rennsimulation!

- Verbesserte Grafik und noch realistischere Fahrzeugphysik!
- Vom preisgekrönten Entwicklerteam Papyrus
- Grenzenloser Spielspaß auf den aktuellsten Strecken der Saison
- Lernfähige Gegner, die Ihnen das Leben schwer machen



Mindestvoraussetzungen: Win 95/98 → Pentium 166 → 32 MB RAM → 2xCD-ROM-Laufwerk → PCI oder AGP Grafikkarte 16 Bit Farbtiefe → 3D-Beschleuniger optional (3Dfx-Voodoo oder NVIDIA TNT empfohlen) → 16 Bit Soundkarte → Maus → DirectX 7.0 oder höher

