Bestseller Games

Mad News: Vollversion auf der CD!

4 344023 509990

TREND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

9 99 DM

Ausgabe 11
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,–
Lfr 198,–
HFL 13,–

Mad News

Virengeprüft

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

DAS MEINT DIE PRESSE:

ASM (7/94): „Simulationsvolltreffer", ASM-Hit

DOS International (10/94): „Spiel des Monats"

PC Games (4/94): „84 % – PC Games Award"

PC Joker (3/94): „85% – Joker Hit"

PC Player (4/94): „Referenzspiel seines Genres"

PC Praxis (10/94): „Redaktions-Hit des Monats"

Powerplay (5/94): „81 %"

MIT VIELEN TIPS & TRICKS!

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION

CD-AUSGABE MIT ARTIKEL-EDITOR

ENDLICH WIEDER

GOLDENE ZEITEN

...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!

JEDES GOLD-PACK NUR:

Unverbindliche Preisempfehlung

49,95 DM



Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:

- WordStar für Windows 2.0
- Borland Paradox für Windows 5.0
- CA-SuperCalc 1.0
- SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
- Micrografx Graphic Works 1.0
- TopWare D-Atlas 1.1
- Borland dBase für Windows 5.0
- CA-dBFast für Windows 2.0C
- CA-Realizer 2.03b
- McAfee ViruScan for DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
- Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
- Dashboard '95
- TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
- TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
- Typer 3D-Fonts Special Edition
- Deutsche Geschichte von 0-1914
- New Motion MPEG-Player + Video-CD

40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! Hier ein Auszug:

- Battle Isle
- Anstoß
- Alone in the Dark - Teil II und III
- Das Schwarze Auge - Teil I und II
- Leisure Suit Larry 6
- MIG 29
- Whale's Voyage - Teil I und II
- Der Planer
- Ishar - Teil I, II und III
- Supremacy
- Football Manager 3
- Prototype
- Druidenzirkel
- Der Clou
- Flight Simulator Tool Kit
- Eight Ball Pinball De Luxe

PC PLAYER

Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis. Eine fantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Compuserve: go topforum
Internet: http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

MAD NEWS

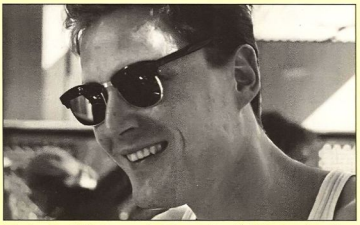
Gipfel der Dreistigkeit: Leser sollen Zeitung selber schreiben

Gerade noch rechtzeitig: Beschlagnahme rettet Tausenden die Nachtruhe

Heitersheim In letzter Sekunde konnte die Bundesprüfstelle für nachtschlafgefährdende Schriften die Auslieferung eines üblen Machwerks verhindern. „Das Zeug ist heiß, brandheiß sogar", sagt ein Beamter des riesigen Polizeiaufgebots, das den Schlupfwinkel der Dealer im südbadischen Heitersheim gestern weiträumig absperrte. „Und ob", ergänzt ein Kollege, „ich habe nur mal kurz darin geblättert und bin schon hellwach!"

Die Gefahr hellwacher Beamter ist vorerst gebannt, denn inzwischen sind die Beweisstücke gesichert und bleiben unter Verschluß, bis sie an geheimgehaltenen Orten endgelagert werden. Von vielbefahrenen Durchgangsstraßen und Kellerräumen in Techno-Discos ist die Rede, „weil man da sowieso kein Auge zumacht", so die Gerüchte.

Der als Computerspiel und Zeitschrift getarnte Anschlag auf die Volksgesundheit namens „Mad News" hätte nach Ansicht von Experten dafür gesorgt, daß sich hunderttausende oft minderjähriger Konsumenten die Nächte vor ihren Bildschirmen um die Ohren schlagen, im verzweifelten Versuch, unter Termindruck eine Zeitung herzustellen, die Konkurrenz in Schach zu halten und die eigene Frau zu vergraulen - eine schier unlösbare Aufgabe, wie Verlagsprofis versichern. Doch damit gibt sich der perfide Plan noch nicht zufrieden: Auf die suchterzeugende Wirkung ihres Stoffs vertrauend, wollten die Übeltäter den ahnungslosen Opfern für die nächste Dosis gleich drei Mark mehr abknöpfen. Da sie den harten Redaktionsalltag in langen, frustrierenden Nächten am eigenen Leib kennengelernt hätten, seien die Spieljunkies eher bereit, den Produzenten noch mehr Geld in den Rachen zu werfen. Davon, so die Verdächtigen, hätten sie sich dann endlich einen Duden geleistet und ansonsten ein bißchen in Saus und Braus gelebt.



Lichtscheu: Peter S. läßt sich nur noch mit Sonnenbrille und fünf Jahre jünger fotografieren

Der Kopf der skrupellosen Bande, die sich „Redaktion" nennt, ist geständig. „Seit Jahren holen wir uns für unsere Leser Kaffeevergiftungen und Ringe unter den Augen. Die sollen mal sehen, wie das ist", rechtfertigt er seine Tat. „Dabei waren wir noch gnädig - der Chef, den wir eingebaut haben, ist harmlos gegen einen echten. Und wir haben die Grafikabteilung weggelassen, schließlich wollten wir die Leute nur erschrecken, nicht gleich foltern..." Der Mann spricht in Rätseln, doch die Untersuchung der sichergestellten Ware durch speziell geschulte Hochleistungsschläfer und Schnarchsäcke der Behörden wird Licht ins Dunkel bringen.

Peter S. und seine „Redaktion" sind schon wieder auf freiem Fuß. Gegen Zahlung einer unverschämt hohen Kaution wurden die Verdächtigen aus der Untersuchungshaft entlassen. Gleich vor dem Tor der Vollzugsanstalt wurden sie von weiblichen Bandenmitgliedern empfangen und in dunklen Limousinen fortgeschafft, „irgendwohin, wo's warm ist und man richtig ausschlafen kann," so Peter S. hämisch zu den Umstehenden, bevor sich das Panzerglas des schweren Wagens hinter ihm schloß. Ist das noch Gerechtigkeit?

Richtigstellung

Wahr ist, daß MAD NEWS zu Schlafmangel führen kann, wenn man sich ernsthaft darauf einläßt. Unwahr ist, daß Behörden rechtzeitig aufgewacht wären - der Stoff ist auf dem Markt! Wahr ist, daß sich die Redaktion auf freiem Fuß befindet. Unwahr ist, daß sie in Saus und Braus lebt. Eher schon in Sack und Asche, wie gewohnt. Und das trotz der Preiserhöhung, die ab Ausgabe 12 leider auch zu den traurigen Wahrheiten gehört. Wahr wird vielleicht ein Traum für die zehn Gewinner unserer Leserumfrage, die wir auf Seite 35 bekanntgeben - allen Teilnehmern sei noch einmal herzlich gedankt!

Peter Strobel

Inhalt

Einleitung

Blitzstart 5

Mad News



Einleitung: Rasende Reporter 6
Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8
Spielanleitung 10
Spieltips 24
Der Editor: Schreiberling 25
Bildbearbeitungs-Shareware 33
Leserumfrage und Verlosung 34

Spielvorstellungen

Mortimer — **Traumreise durchs Tierland** 36
Conquest of the New World — **Zu neuen Ufern** 38
Cyberjudas — **Der Schattenmann** 42
Battle Arena Toshinden — **Kampfkunst** 44
Battle Race — **Getunnelt** 45

Verschiedenes

Editorial 3
Impressum 4
CD-ROM-Cover 48
Bestellschein 49
Lizenzurkunde 50

Impressum

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), Patrick Meyer (prm), H.-J. Sütterlin (hjs)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4–6, 79423 Heitersheim
Tel.: 07634-5264-32/-33 Fax: 07634-551938
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com
Layout, grafische Gestaltung und Satz: STYLE OF THE ARTS. Christian Lampe
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Michael Denzer, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel.: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-449
Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 300.000 Exemplare
Belichtung: SKRIPT, Freiburg
Druck: Marco-Druck, Italien
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 9,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 55,90
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2
Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- AT386SX mit 4 MB RAM
- 400 KB freier Arbeitsspeicher
- etwa 25 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

MAD NEWS läuft *nicht* direkt von der CD-ROM, sondern muß installiert werden und benötigt ca. 25 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Am einfachsten installieren Sie das Spiel aus dem Programmstarter. Auf Seite acht erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.
Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um die Installation von MAD NEWS oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.
Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*.



Rufen Sie im START- Menü *Ausführen* auf.
Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

Bildbearbeitungs-, Antiviren- und Packprogramme (Shareware)



Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95.
Drei der beliebtesten **Packprogramme** (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Bildbearbeitungsprogramme für DOS und Windows sind im Verzeichnis \SHARWARE zu finden.
Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen - und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen" im Kurzinfokasten erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das S-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt - das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick : er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ⊙-Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk.
Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

MAD NEWS

Einleitung



Rasende

Wenn im Sensationsblatt MAD NEWS gemeldet wird: „Keine Flut mehr! Mond kaputt?“, werden die Leser die Kioske belagern. Wo Christian Klar von der RAF leckere Rezepte für den Hungerstreik veröffentlicht und Stewardessen alles zeigen – von der Schwimmweste bis zur Kotztüte – da bleibt kein Auge trocken. Das alles und noch viel mehr kann ein Chefredakteur der MAD NEWS erleben. Wenn nur die Zeit bis zum Druckbeginn der nächsten Seite nicht so knapp wäre, gäbe es einiges zu lachen. Aber die Konkurrenten SAD NEWS und BAD NEWS schlafen nicht. Vom Bauarbeiter bis zur Hausfrau wollen die Leser befriedigt werden, vom Kreuzworträtsel bis zum Pin Up muß das erfolgreiche Blatt alles enthalten.

Mäuse und Exhibitionisten



Natürlich ist die Hauptaufgabe in MAD NEWS, Ihre Konkurrenten BAD NEWS und SAD NEWS auszuschalten und das größte Zeitungsimperium Amerikas aufzubauen. Die Welt ist nun mal schlecht und dreht sich um den schnöden Mammon. Aber um das Spiel zu gewinnen, gilt es noch ein viel schwierigeres Ziel zu erreichen - Bea, Ihre Gattin, muß aus dem Weg geräumt werden, ganz gleich auf welchem Weg. Denn Bea ist die Tochter Ihres Chefs und Mitbesitzerin des Verlags. Sie hingegen sind nichts. Und Ihre liebe Frau ist drauf und dran, Ihnen auch noch den Posten des Verlagsleiters zu entreißen, um Sie dann ganz abzuservieren. Aus diesem Grunde hilft nur eines: Ekeln Sie Bea hinaus! Machen Sie sie wahnsinnig! Setzen Sie Mäuse in ihrem Büro aus, schicken Sie einen Exhibitionisten in ihr Zimmer - tun Sie, was Sie wollen. Wer will schon eine Frau behalten, sehe sie noch so gut aus, die außer Ihrem Drittnerz nichts im Sinn hat? Erst wenn Sie Ihren Zeitungsverlag zum erfolgreichsten Amerikas gemacht haben und Bea mit den Nerven völlig am Ende ist, können Sie Ihre

Erinnern Sie sich? Vor einigen Jahren wurde Steve durch einen Zufall zum Programmdirektor eines verrückten Fernsehsenders namens Mad TV. Alles weitere kennen Sie: Nach Aufbietung aller Kräfte und aller Tricks gewann Steve auf seinem Weg nach oben schließlich das Herz von Bea, der schönen Tochter des Fernsehbosses. Was folgte, war die Traumhochzeit des Jahrhunderts - Happy End? Nicht ganz, denn vor kurzem knickte die Karriere unseres Helden schlagartig ein, und von einer Sekunde zur anderen war es aus mit dem Chefsessel beim Fernsehen. Geblieben sind Steve nur drei Dinge: seine Schulden, seine Cowboystiefel und Bea, die verwöhnteste Frau der Welt.



Reporter

furchtbare Frau mit dem entscheidenden Trick aus dem Rennen oder vielmehr vom Schiff werfen. Leider sind diese zwei Aufgaben nicht besonders leicht miteinander zu vereinbaren, denn Sie beginnen das Spiel mit mehr Schulden als Vermögen, und „Anti-Bea-Ausrüstung" ist nicht gerade billig.

genug sein, können Sie mit dem MADNEWS-Editor Ihre eigenen Geschichten in das Spiel einbinden und sogar beliebige Bilder damit verknüpfen (Der Editor wird ab Seite 25 ausführlich beschrieben).

Shareware-Programmen ausdrucken, die wir als Bonus auf der Heft-CD mitliefern (s. Seite 33).

Wo gibt's denn sowas?

In erster Linie ist MADNEWS natürlich eine Wirtschaftssimulation und als solche auch recht anspruchsvoll. Das ist aber noch lange nicht alles. Die News und Stories, die im Spiel auftauchen, enthalten eine Sammlung der haarsträubendsten Schlagzeilen der



Neuen Spezial, gemischt mit ganz normalen, realistischen Meldungen. So kommen einerseits Berichte von Flugzeugabstürzen und Becker-Niederlagen über den Ticker, andererseits stehen für den Titel Geschichten zur Verfügung, in denen Frauen von ihrem Spiegelbild getötet werden und Männer 77 Jahre lang nicht altern. Sollte das nicht reißerisch

Soll also neben Ihrem Porträt die Meldung erscheinen: „Mein Wasserhahn weiß die Lottozahlen zwei Tage vor der Ziehung.", können Sie das mit MAD NEWS realisieren. Einen Wasserhahn benötigen Sie dafür nicht, aber ein Bild in digitaler Form, am besten im PCX-Format, müssen Sie schon haben. Die Zeitung mit Ihren eigenen Artikeln können Sie später mit den

Installation und

MAD NEWS läuft unter MS DOS und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Der Betrieb direkt unter Windows 95 oder 3.1 ist nicht möglich, OS/2 oder andere Betriebssysteme wurden weder vom Hersteller noch von uns getestet.

Installation und Konfiguration

❶ Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis MADNEWS. Geben Sie *INSTALL* ein oder doppelklicken Sie auf die Datei *INSTALL.EXE*.

❷ Der Installationsbildschirm gibt den Programmpfad C:\MN_CD vor. Wenn Sie damit nicht einverstanden sind, können Sie das Verzeichnis mit [N], das Laufwerk mit [+] und [-] ändern. Ist alles richtig eingestellt, starten Sie die Installation mit [I]. Danach beginnt der Kopiervorgang auf die Festplatte.



❸ Bei der Erstinstallation wird der Setup-Bildschirm automatisch aufgerufen, später können Sie ihn mit *SETUP* aus dem Spielverzeichnis starten. Wählen Sie eine Soundkonfiguration aus und schließen Sie die Konfiguration mit [B] ab.



TIP Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D; alles weitere ist für MAD NEWS ohne Bedeutung. In diesem Beispiel wäre also *IRQ 5* anzugeben.



Windows 95 verwaltet die Werte im *Gerätemanager* der Systemsteuerung: Markieren Sie die Soundkarte, klicken auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*!

Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SETUP* auf.

Spielstart

Auch wenn sich Installation und Konfiguration ohne weiteres in einem Windows-Fenster erledigen ließen - spätestens jetzt müssen Sie Windows verlassen.

Da Windows 95 beim normalen Beenden einen Systemabschluß durchführt, müssen Sie die Option *Computer im MS-DOS-Modus starten* aktivieren, bevor Sie OK drücken.



❶ Wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Spielverzeichnis auf der Festplatte - die Vorgabe lautet C:\MN_CD.
❷ Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung *MADNEWS* ein.

Start des Editors: Der erweiterten CD-Version von MAD NEWS liegt ein Editor bei, der das Erstellen eigener Nachrichten ermöglicht. Sie starten ihn, indem Sie im gleichen Verzeichnis *MADEDIT* eingeben. Alles weitere zur Bedienung lesen Sie nach der Spielanleitung.

TIP Wenn Sie sich bei späteren Spielstarts an der Eingangssequenz sattgesehen haben, bricht ESCAPE den Vorspann ab.

Wenn die CD beim Spielstart im Laufwerk liegt, versucht das Programm, die Musikuntermalung von dort abzuspielen, was bei langsameren CD-Laufwerken zu einigen Sekunden Wartezeit führen kann.

TIP Sollte zwar der Vorspann ablaufen, dann aber der Bildschirm schwarz bleiben, prüfen Sie nach, ob ein Maustreiber geladen ist. Das ist möglicherweise bei Rechnern nicht der Fall, die neu mit Windows 95 ausgeliefert wurden und nicht für den DOS-Betrieb eingerichtet sind. Lesen Sie dazu weitere Hinweise in der Datei *LIESMICH.TXT* auf der CD-ROM (im Hauptverzeichnis *START* eingeben)!

Problemlösungen

Speichermangel

MAD NEWS benötigt 400 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und 2,5 MB XMS-Speicher. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*. Informieren Sie sich gegebenenfalls im DOS-Handbuch, wie mehr freier Speicher zu erreichen ist. Unter MS DOS 6.x hilft dabei das Programm *MEMMAKER*. Weitere Hinweise und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Programmstart

Bei älteren Computern mit nur 4 MB RAM belegt oft der Festplattencache SMARTDRIVE oder eine RAM-Disk einen Teil des verfügbaren XMS-Speichers. Auch EMS-Speicher geht zu Lasten des XMS-Speichers. Wenn Ihr Rechner nur mit 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen.

Speicherkonfiguration

Wenn *MEM* ausreichend Speicher angibt und MAD NEWS dennoch nicht starten will, liegt der Grund vermutlich in der Konfiguration des Speichers. Er wird den Programmen durch das Betriebssystem und sogenannte Speichermanager zugänglich gemacht. Die bekanntesten sind HIMEM.SYS und EMM386.EXE, die zum Lieferumfang von MS DOS und Windows gehören und in der Datei CONFIG.SYS geladen werden.
In unseren Tests lief MAD NEWS mit folgenden Einstellungen auf allen Systemen problemlos:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Dort erfahren Sie auch, wie Sie eine Bootdiskette für MAD NEWS herstellen. Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Der Hersteller empfiehlt, auf EMM386.EXE völlig zu verzichten. Sollten Sie also Probleme haben, setzen Sie vor die entsprechende Zeile in der CONFIG.SYS ein REM oder löschen Sie sie ganz.

Soundprobleme

Viele Startprobleme hängen mit einer falschen Konfiguration der Soundkarte zusammen. Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie den Fehler bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm erneut auf, um die Soundunterstützung versuchsweise abzuschalten!

Mad News

Prüfen Sie, ob die Werte für Portadressen und Interrupts in der Konfiguration mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen! Manche Soundkarten benötigen Treiber in den Startdateien (Soundblaster), andere (Aztech, Mozart) müssen initialisiert werden.
Aufgrund der großen Vielfalt von Soundkarten und deren Kombination mit anderen Komponenten ist die Soundkonfiguration der heikelste Schritt bei der Installation. Versuchen Sie alternative Konfigurationen, wenn Sie Musik und Sound nicht auf Anhieb hören können.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß weder der Hersteller *Ikarion* noch wir sämtliche denkbaren Hard- und Software-Kombinationen testen können.

MAD NEWS versucht zunächst immer, die Hintergrundmusik von den Audiospuren der CD zu lesen. Nur wenn die CD-ROM nicht im Laufwerk liegt, wird die Musik von der Soundkarte synthetisiert. Optimale CD-Soundqualität erhalten Sie daher, wenn Sie die CD während des Spiels im Laufwerk lassen. Sollten Sie keine Musik hören, obwohl ständig auf das CD-Laufwerk zugegriffen wird, ist vermutlich das Verbindungskabel zwischen Laufwerk und Soundkarte nicht richtig angeschlossen. Sie können die Musik auch direkt über den Kopfhörerausgang des CD-Laufwerks anhören. Nehmen Sie die CD nicht während des Spiels aus dem Laufwerk. Durch die vergeblichen Zugriffsversuche würde MAD NEWS nahezu unspielbar. Wenn Sie die Audiospuren nicht hören können oder wollen, sollte die CD vor dem Spielstart aus dem Laufwerk entfernt werden.

Bildschirm bleibt schwarz

Sollte zwar der Vorspann ablaufen, dann aber der Bildschirm schwarz bleiben, prüfen Sie nach, ob ein Maustreiber geladen ist. Das ist möglicherweise bei Rechnern nicht der Fall, die neu mit Windows 95 ausgeliefert wurden und nicht für den DOS-Betrieb eingerichtet sind.

Windows 95



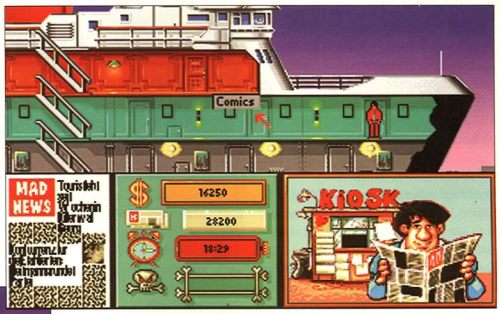
Vor allem neuen Rechnern, die schon beim Kauf mit Windows 95 ausgestattet waren, kann ein Vorteil des Betriebssystems zum Nachteil gereichen: Windows 95 kommt völlig ohne DOS-Treiber aus, nicht einmal die Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind mehr nötig. Läßt sich allerdings ein Programm wie MAD NEWS nicht unter Windows starten, so fehlen unter Umständen wichtige Komponenten wie Speicherverwaltung, Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Hier hängt viel davon ab, ob Ihr Computerhersteller oder -händler für solche Fälle schon bei der Installation vorgesorgt hat, denn die Speicher- und Tastatureinrichtung bringt Windows 95 mit, CD- und Maustreiber liegen der Hardware bei. Sie müssen nur installiert werden.
Wurde Windows 95 dagegen als Update über ein bestehendes DOS-System installiert, bleiben die vorhandenen Treiber in der Regel erhalten und werden aktiviert, sobald Sie Win95 zum MS-DOS-Modus verlassen.
Wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben, erhalten Sie auch zu Windows 95 weitergehende Hinweise und eine Beispielkonfiguration. Da aber im ungünstigsten Fall sowohl die Maus als auch das CD-Laufwerk erst für DOS installiert und dann für Windows 95 wieder deaktiviert werden müssen, sollten Sie nötigenfalls Ihren Händler oder fachkundige Bekannte zu Rate ziehen.

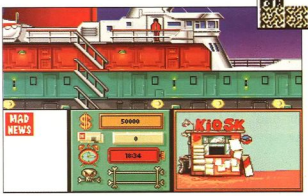
MAD NEWS

Spielanleitung

Erstausgabe

Der erste Tag beginnt - wie jeder Tag - mit einer Standpauke Ihres Chefs. Beim ersten Spiel und bei jedem neu angefangenen wird vor dem Anschiß abgefragt, mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie spielen möchten - *leicht, mittel* oder *schwer*. Wählen Sie beim ersten Spiel besser *leicht*, Sie werden sich bestimmt nicht unterfordert fühlen. Nachdem Sie mit der rechten Maustaste den Raum des Chefs fluchtartig verlassen haben, befinden Sie sich auf der Hauptebene des Verlagsschiffs. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine der Türen klicken, begibt sich Steve in den gewählten Raum.





Links unten ist die Titelseite Ihrer aktuellen Zeitungsausgabe zu sehen. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diesen Bereich klicken, können Sie auch die Titelblätter Ihrer Konkurrenten BAD NEWS und SAD NEWS betrachten.





Beachten Sie, daß es sich bei der dargestellten Zeitung um die Zeitung handelt, die an den Kiosken ausliegt, nicht um die, an der Sie gerade arbeiten!

Das gilt für alle Räume: Linksklick heißt rein, Rechtsklick heißt raus.

Um Türen zu erreichen, die sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befinden, drücken Sie die rechte Maustaste und halten diese gedrückt. Jetzt können Sie den Bildschirmausschnitt beliebig hin- und herbewegen. Lassen Sie die rechte Maustaste zu einem beliebigen Zeitpunkt los und drücken Sie die linke Maustaste, wenn sich der Mauszeiger bei dem Raum befindet, den Sie betreten wollen. Der Name eines Raums wird angezeigt, sobald der Mauscursor dessen Tür berührt. Im unteren Bereich des Bildschirms sehen Sie die wichtigsten Informationen des aktuellen Tages.



In der Mitte des Bildschirms sind die vier wichtigsten Spielparameter dargestellt:



Der Kontostand, über den Sie verfügen. Dieser Wert umfaßt auch das Geld, das aus Krediten von Ihrem Chef stammt.

Die verkaufte Auflage der aktuell ausliegenden Zeitung, die Sie am Tag zuvor erstellt haben. Diese Anzeige steht bei Spielbeginn natürlich auf Null.



Die Uhrzeit. Das Spiel startet täglich um 18.00 Uhr und endet um 1.00 Uhr nachts. Wenn Sie mit der Maus über den Wecker fahren, wird angezeigt, im wievielten Spieltag Sie sich befinden. Das Spiel startet am 0. Tag, da an diesem Tag noch keine Zeitung erscheint.



Der Bea-Haßfaktor. Der schwarze Balken zeigt, wie sehr Bea Sie mittlerweile haßt. Erst wenn der Balken gefüllt ist, können Sie das Spiel gewinnen.



Am Kiosk im Fenster rechts unten werden im Laufe des Tages einige repräsentative Leser erscheinen, die Ihnen ihre Meinung über die neue Zeitungsausgabe sagen. Achten Sie auf ihre Kommentare!



Das Optionsmenü

Sie können zu jedem beliebigen Zeitpunkt Spielstände speichern, wenn Sie sich auf den Gängen des Schiffes befinden. Drücken Sie die SPACE-Taste oder beide Maustasten gleichzeitig, um in das Optionsmenü zu gelangen. Sie können bis zu fünf Spielstände speichern und laden. Dafür klicken Sie im Optionsmenü auf *Save* für Speichern oder *Load* für Laden. In dem erscheinenden Untermenü doppelklicken Sie dann auf einen der Speicherplätze 1-5, um dort zu speichern oder den enthaltenen Spielstand zu laden. Geladen wird daraufhin sofort, sollten Sie gespeichert haben, müssen Sie noch einen Rechtsklick ausführen, um zum Spiel zurückzukehren. Außerdem ist es im Optionsmenü möglich, die Spielgeschwindigkeit zu regulieren (*Speed:* 1 = langsam, 3 = schnell) und mit den Symbolen links oben den Spielsound ein- und auszuschalten. Solange Sie sich im Optionsmenü befinden, wird die Spielzeit angehalten. Sie verlassen das Optionsmenü durch erneutes Drücken der SPACE-Taste oder der rechten Maustaste.

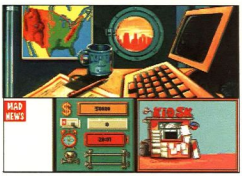






Um mehr als fünf Spielstände speichern zu können, gehen Sie wie folgt vor: MADNEWS legt bei der Installation das Verzeichnis SECURE an, dort finden Sie Ihre gespeicherten Spielstände. Im Spiel selbst haben Sie Zugriff auf fünf gespeicherte Spielstände, die im Verzeichnis SECURE als Dateien namens GAME1.MNS bis GAME5.MNS auftauchen. Auf Dateien mit anderem Namen greift das Spiel nicht zu. Haben Sie alle fünf Speicherplätze bereits belegt und möchten einen weiteren Spielstand speichern, dann kopieren Sie einfach eine oder mehrere der genannten Dateien im Verzeichnis SECURE in ein anderes Verzeichnis. Wenn Sie jetzt wieder MADNEWS spielen, können Sie weitere Spielstände speichern, ohne die alten zu überschreiben. Um die so in Reserve behaltenen Spielstände abrufen zu können, müssen diese allerdings wieder im Verzeichnis SECURE stehen. Passen Sie also auf, daß Sie nicht Ihren besten Spielstand überschreiben, wenn Sie so vorgehen. Weiterhin können Sie aber nur fünf Spielstände pro Spielaufruf speichern, denn um die Dateien ins Reserveverzeichnis zu schieben, müssen Sie natürlich das Spiel verlassen. Überlegen Sie sich also genau, was Sie vorhaben!

Steves Büro



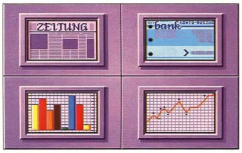
An der Wand hängt eine Landkarte der USA, die Sie benutzen, um Ihr Vertriebsnetz auszubauen und das Netz Ihrer Gegner anzuschauen. Auf dem Tisch steht ein Computer, den Sie anklicken, um die nächste Ausgabe der MAD NEWS mit dem Zeitungslayouter zu bearbeiten. Außerdem können Sie eine Reihe von Informationen, wie Ihren Kontostand oder das Image Ihrer Zeitung, abrufen. Wenn Sie auf die Zeitung auf dem Tisch klicken, können Sie das Layout Ihrer gerade erstellten Zeitung abspeichern (siehe *Die Zeitung - MADNEWS ausdrucken*).



MAD NEWS

Spielanleitung

Der Computer



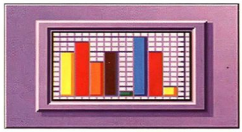
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den PC klicken, gelangen Sie ins Hauptmenü des Verlagsrechners. Hier haben Sie vier Auswahlmöglichkeiten:



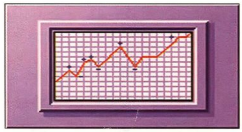
Den Layouter starten. Das Layoutprogramm ist die wichtigste Funktion des Computers.



Den Kontoauszug ansehen.

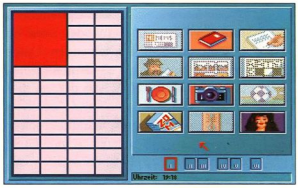


Den Imagewert ansehen.



Die Auflagenbilanz ansehen.

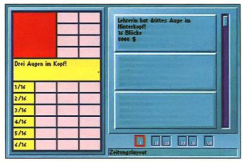
Das Layout



Der Layouter ist eines der komplexesten Features in MAD NEWS. Er ermöglicht die freie Gestaltung der täglichen Zeitungsnummer. Nachdem Sie ihn vom Auswahlbildschirm des Computers aus aufgerufen haben, sehen Sie das Hauptmenü des Layouters.
Im linken Bereich des Bildschirms sehen Sie die Aufteilung der angewählten Zeitungsseite, die mit den Ziffernfeldern I-VI unten rechts eingestellt wird. Jede Seite ist in vier Satzspalten und zwölf Satzzeilen eingeteilt.

Die Sparten

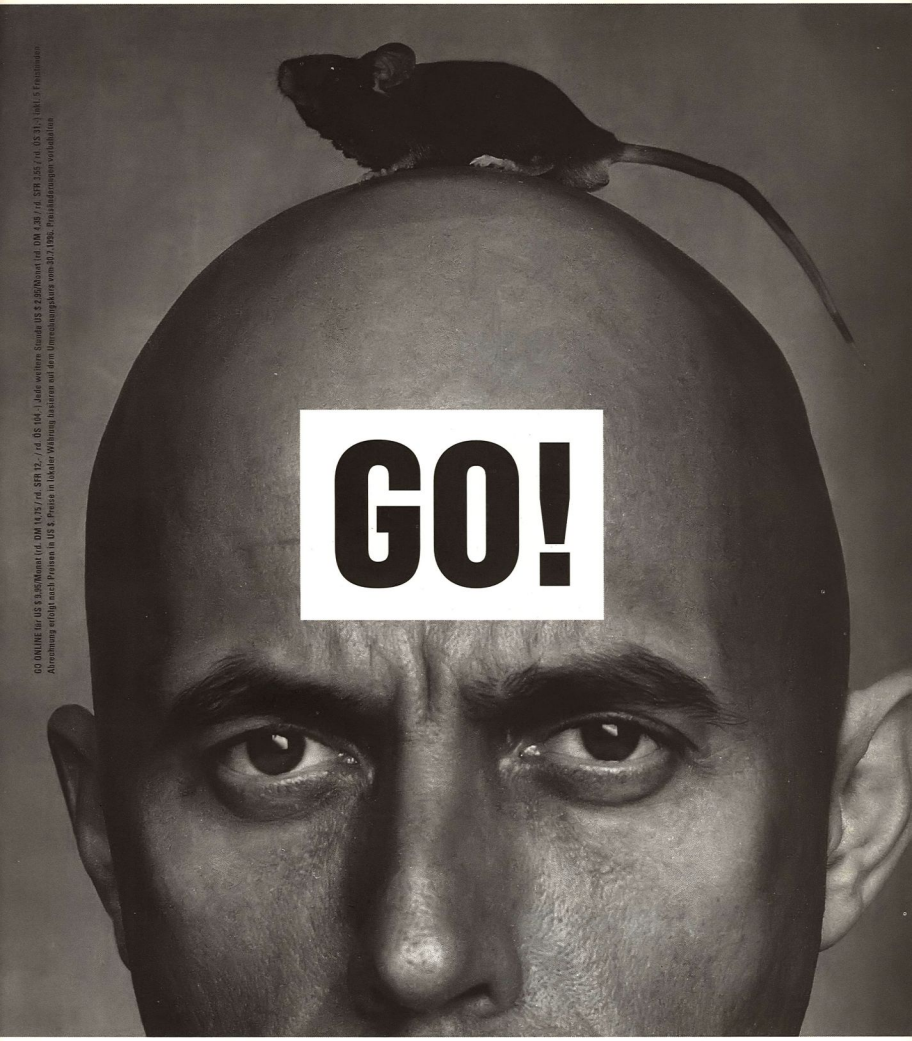
Die einzelnen Berichtsparten, die Sie in die Zeitung einsetzen können, werden rechts im Bild mit entsprechenden Symbolen dargestellt. Die Meldungen besorgen Sie sich in den jeweiligen Agenturen. Wenn Sie zu einer Berichtsparte im Moment keine Einträge haben, dann erscheint das entsprechende Icon schraffiert. Das gilt zum Beispiel für den Wetterbericht und die Rätsel, solange Sie für diese Sparten noch keinen Auftrag vergeben haben. Sie können die Sparte dann nicht anklicken. In der Textzeile ganz unten rechts bekommen Sie stets einen Hinweis zu der Stelle, an der sich gerade Ihr Mauszeiger befindet. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Textzeile selbst, wird die Uhrzeit angezeigt. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf das Icon einer Sparte. Es werden Ihnen jetzt alle Ihre Einträge zu der gewählten Sparte angezeigt. Wählen Sie einen Eintrag durch Klicken mit der linken Maustaste aus, oder begeben Sie sich mit der rechten Maustaste wieder auf die Hauptebene des Layouters zurück.



Mausfunktion im Layouter: Ein Linksklick ruft das untergeordnete Menü auf, ein Rechtsklick das übergeordnete.



CompuServe kostenlos* testen: Titel-CD einlegen - los geht´s.



GO ONLINE für US $ 9,95/Monat (rd. DM 14,15/rd. SFR 12.-/rd. ÖS 104.-) Jede weitere Stunde US $ 2,95/Monat (rd. DM 4,38/rd. SFR 3,35/rd. ÖS 31.-) inkl. 5 Freistunden. Abrechnung erfolgt nach Preisen in US $. Preise in lokaler Währung basieren auf dem Umrechnungskurs vom 30.7.1996. Preisänderungen vorbehalten.

GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren und durch den Internet-Zugang Support für Ihre Hard- und Software. Testen Sie uns kostenlos. Wir schenken Ihnen die Mitgliedsgebühr des 1. Monats, dazu gibt´s 10 Online-Stunden gratis. *Sie bezahlen also nur die Telefongebühren. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an D: 0130/114678 CH: 155 31 79 A: 0660/8750.

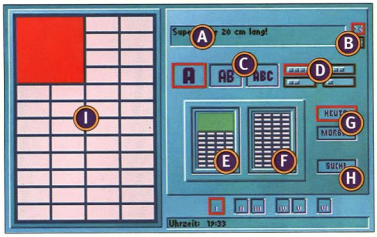
http://www.CompuServe.de

MAD NEWS

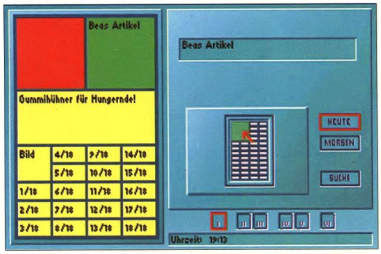
Spielanleitung

Die Schlagzeile

Wenn Sie einen Eintrag anklicken, werden die Details dazu angezeigt. Haben Sie zum Beispiel einen Bericht oder eine Story angewählt, dann sehen Sie einen Bildschirm, der dem im folgenden Bild gleicht.



Sie sehen links weiterhin die aktuelle Seite **(I)**, rechts oben wird die Schlagzeile dargestellt **(A)**. Sie können mit den beiden Icons unter dem Schlagzeilenfenster **(B)** eine kurze oder lange Überschriftenvariante anwählen. Mit den drei Icons unter dem Schlagzeilentext **(C)** wählen Sie die Größe der Buchstaben in der Überschrift aus. Mit den Icons rechts daneben **(D)** legen Sie fest, über wieviele Zeitungsspalten sich die Überschrift erstrecken soll. In Feld **(E)** sehen Sie die Größe der Überschrift in der Zeitung. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den umrahmten Bereich klicken, dann können Sie die Überschrift in die Zeitungsseite **(I)** einsetzen. In Feld **(F)** wird, sofern vorhanden, das Photo dargestellt, das zu dem Bericht gehört. Klicken Sie auch hier mit der linken Maustaste auf den dargestellten Rahmen, und Sie können das Photo in Ihre Zeitung **(I)** einsetzen.



Bei der Wahl von Buchstabengröße, Spaltenanzahl und Länge der Überschrift sind nur bestimmte Kombinationen möglich. Beiträge zu Rubriken wie Wetter, Sport oder Kommentar haben gänzlich starre Formatvorgaben.

Text vergessen?

Mit den Icons am rechten Bildschirmrand **(G)** können Sie zwischen der Zeitungsausgabe, die gerade gedruckt wird, und der nächsten Zeitungsausgabe wählen. Dies ermöglicht Ihnen, schon die Zeitung vorzubereiten, die erst zwei Tage später am Kiosk liegen wird. Das *Suche*-Icon **(H)** dient dazu, links im Bild **(I)** die Zeitungsseite darzustellen, auf der sich der erste Eintrag zu dem ausgesuchten Bericht befindet, sofern dieser schon gesetzt wurde. Wenn Sie - umgekehrt - einen Artikel weiter vervollständigen wollen, an dem Sie schon vorher gearbeitet haben, aber rechts gerade einen anderen Artikel darstellen, dann bewegen Sie den Mauszeiger auf der Seite **(I)** einfach über ein Element des Artikels und drücken Sie dann die SHIFT-Taste. Nun wird oben rechts der passende Artikel dargestellt. Nachdem Sie eine Überschrift in die Zeitung eingefügt haben, dürfen Sie nicht vergessen, den dazugehörigen Text in das Layout zu integrieren. Bewegen Sie sich hierzu mit dem Mauszeiger auf die Stelle der Zeitungsseite, an der der Text beginnen soll (meist unter der Überschrift), und drücken Sie die linke Maustaste. Nun werden die Felder bis zum Ende der Spalte mit den zugehörigen Textblöcken gefüllt. Diese sind numeriert. Um die Textblöcke nicht bis zum unteren Ende der Zeitungsseite fortzusetzen, klicken Sie an einer beliebigen Stelle weiter unten wiederum auf die Textblöcke. Nun werden ab dem gewählten Textblock alle folgenden gelöscht, und Sie können sie anderswo wieder einsetzen.

Achten Sie in jedem Falle darauf, daß Sie am Ende alle Textblöcke zu allen Artikeln in der Zeitung untergebracht haben! Die Leser werden sonst nicht besonders zufrieden sein.

Seitenansicht



Um sich Ihre Zeitungsseite anzusehen, drücken Sie innerhalb der verkleinerten Zeitungsseite **(I)** die rechte Maustaste und halten diese fest. Jetzt können Sie mit der Maus über die ganze Zeitungsseite fahren.

HINWEIS Nicht alle Zeitungsseiten können zu jedem Zeitpunkt betrachtet werden. Wenn die Möglichkeit besteht, erscheint rechts unten im Textfenster die Zeile „Rechts klicken und halten: Seitenansicht", sobald Sie den Cursor auf die aktuelle Seite bewegen.

Termindruck

Denken Sie immer daran, daß die Zeitungsseiten jeden Abend ab 20 Uhr in der Reihenfolge 2-3-4-Titel-5-6 in Druck gehen - egal, ob Sie mit dem Layout fertig sind oder nicht. Wenn eine Seite bereits in Druck ist, erscheint ein roter Rahmen um die Seite im Layoutbildschirm, selbst wenn das dann so aussieht...





Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette"!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Hefthalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 - 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele - jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** - ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** - teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern - sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** - und meist auch die **vollständige Spielelösung** - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,- im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei **Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE (PRIVATE X-PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 (PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) **mit jeweils zwei Lieferungen.** Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60***

oder

☐ [208] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60***

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** **2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** **6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsjahr mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an:

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

MAD NEWS

Spielanleitung

Weitere Computerfunktionen

Der Kontoauszug

Jeden Morgen wird eine neue Kontoübersicht über den letzten Tag erstellt. Sie erhalten hier eine komplette Darstellung Ihrer Ausgaben und Einnahmen.

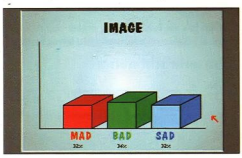




Schulden sind zwar nicht wünschenswert, aber wer zu sparsam ist, dem laufen bald die Leser davon.

Der Imagewert

Fast noch wichtiger als der Kontostand ist der Imagewert Ihrer Zeitung. Dieser Wert muß nichts mit der Qualität der am selben Tag verkauften Auflage zu tun haben, denn der Imagewert ändert sich nur allmählich, er ist ein Bild Ihrer längerfristigen Gesamtleistung.



Generell gilt folgendes: Die Zeitung mit der höchsten verkauften Auflage erhält am Abend des Tages drei Imagepunkte dazu. Das Blatt mit der geringsten Auflage gibt zwei Punkte, das mittlere gibt einen Punkt ab. Die Summe aller Imagewerte beträgt stets 100. Um das Spiel zu gewinnen, brauchen Sie alle 100 Punkte! Hat ein Redakteur einen Imagewert von Null, scheidet er aus dem Spiel aus.

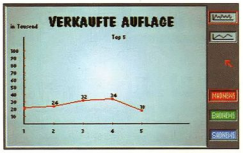






Die Auflagenbilanz

Hier wird die Auflagenentwicklung der drei Zeitungen angezeigt. Schalten Sie mit den Buttons unten rechts im Bild zwischen den drei Zeitungen hin und her. Mit den beiden Buttons oben rechts können Sie den zeitlichen Bereich anwählen, der dargestellt werden soll. Sie können sich entweder die Auflagenentwicklung vom ersten Tag an zeigen lassen oder nur die Zahlen der letzten zehn Tage.



Die Landkarte

Hier können Sie sich sowohl das Vertriebsnetz Ihrer Gegner ansehen als auch Ihr eigenes ausbauen und erweitern. Um sich die drei Vertriebsnetze anzuschauen, schalten Sie mit den Buttons unten rechts hin und her. Wenn Sie Ihr eigenes Vertriebsnetz verändern wollen, müssen Sie auf das MAD-NEWS-Symbol



klicken. Sie haben die Möglichkeit, sowohl Lastwagen- als auch Flugverbindungen zwischen einzelnen Städten zu errichten. Die Flugverbindungen müssen immer von Ihrer „Heimatstadt" ausgehen. Sie können Flugverbindungen nur zu Städten hin errichten, die über einen Flughafen verfügen. Diese Städte sind durch dickere Markierungen gekennzeichnet. Errichten Sie eine Flugverbindung, indem Sie auf das Flugzeug-Icon klicken und dann auf die Stadt, zu der die Flugverbindung gehen soll. Eine Lastwagenverbindung errichten Sie, indem Sie auf das Lkw-Icon und dann auf die Stadt klicken, von der die Lastwagenverbindung ausgehen soll. Dies kann die Heimatstadt oder eine Stadt mit Flughafen sein, die bereits per Flugverbindung an das Vertriebsnetz angeschlossen ist. Nachdem Sie die Ausgangsstadt angeklickt haben, wählen Sie die Stadt, zu der die Lastwagenverbindung gehen soll. Um eine Verbindung wieder zu löschen, benutzen Sie die Buttons mit den durchgestrichenen Symbolen und klicken dann auf die Start- und die Zielstadt der zu löschenden Verbindung.

Die Zeitung – MAD NEWS ausdrucken

Ein besonderes Feature von MAD NEWS ist, daß Sie Ihre journalistischen Meisterwerke abspeichern können, um sie später auszudrucken. Dazu klicken Sie einfach auf die Zeitung, die auf Ihrem Schreibtisch liegt. Dadurch wird das Layout der Zeitung abgespeichert, die Sie gerade bearbeiten. Das Speichern erfolgt in einem speziellen Format mit der Dateiendung MAD, das Sie in dieser Form nicht verwenden können. Um die gespeicherte Zeitung drucken zu können, rufen Sie nach dem Beenden des Spiels das Programm MAD2GIF auf. Dieses Programm verwandelt alle abgespeicherten Zeitungen in Dateien des gängigen Grafikformats GIF und speichert sie im Unterverzeichnis PAPER. Eine GIF-Datei kann mit jedem modernen Grafik- oder DTP-Programm angezeigt und ausgedruckt werden. Shareware-Programme für DOS und Windows, die GIF-Dateien lesen und drucken können, finden Sie als Zugabe auf der Heft-CD (s. Seite 33).

HINWEIS Damit MAD2GIF die gespeicherten Zeitungen finden kann, muß das Programm im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte stehen – also in C:\MADNEWS, wenn Sie diesen Pfad bei der Installation nicht geändert haben. MAD2GIF sucht dann selbständig alle Dateien im MAD-Format im Verzeichnis PAPER, konvertiert diese in GIF-Dateien und löscht die relativ großen MAD-Files (über 1 MB pro Zeitung). Anfangs wird sich die Datei MAD2GIF.EXE im Verzeichnis \MADNEWS\DRUCK auf der Heft-CD befinden. Sie müssen Sie also erst nach C:\MADNEWS kopieren, damit die Konvertierung funktioniert! Sie können dazu den Dateimanager/Explorer von Windows, Dateimanager wie den

Norton Commander oder den schlichten DOS-Befehl benutzen:

```
COPY X:\MADNEWS\DRUCK\MAD2 GIF.EXE C:\MADNEWS
```

Setzen Sie für X den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein. Nachdem das Programm ins Spielverzeichnis kopiert wurde, können Sie es durch Eingabe von MAD2GIF starten.

Bea und der Chef

Der Chef

Der Chef ist ganz oben auf der Brücke des Schiffs einquartiert. Meist ist er übel gelaunt, und Sie werden nicht viel Freude mit ihm haben. Am besten kümmern Sie sich nicht besonders um ihn, mehr als ein Wutanfall des Alten dürfte selten bei einem Gespräch herauskommen. Manchmal jedoch ist es unentbehrlich, den Chef aufzusuchen, insbesondere, wenn es um einen neuen Kredit geht.



Bea

Um Bea in den Wahnsinn zu treiben, hilft nur eines: Viele böse Teufeleien kaufen und es Bea ordentlich zeigen. Tragen Sie die Teufeleien vom Händler in Beas Raum und legen Sie sie hier ab. Je wütender Bea wird, desto besser! Bea schreibt außerdem eine Kolumne, die leider sehr gut und sehr beliebt ist. Bea wird Ihnen immer gerne eine Kolumne zum Abdruck überlassen. Der Abdruck wird Ihre Verkaufszahlen positiv beeinflussen. Der Nachteil daran ist allerdings, daß Bea vor Freude über den Abdruck ihres Textes so geschmeichelt sein wird, daß sie einen großen Teil ihres Ärgers über Sie vergißt...



Der Händler

Der Händler ist eine wahre Fundgrube für Teufeleien aller Art. Er hält immer eine breitgefächerte Auswahl an Waren feil, die alle nur einen Sinn und Zweck haben: Bea, Ihre fiese Gemahlin, zur Weißglut zu bringen. Je mehr Artikel Sie zu Bea tragen, desto größer wird ihr Haß auf Sie sein. Faustregel: Je teurer der Einkauf, desto mehr Antipathiepunkte bringt er Ihnen ein.



PR – Die Werbeagentur

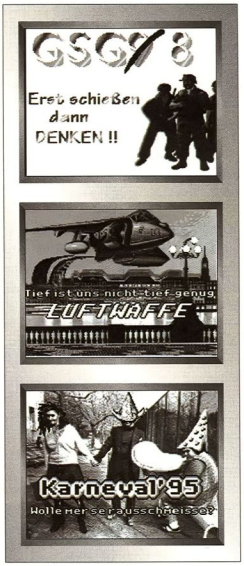


Anzeigenverträge abschließen

Dies ist eine der wichtigsten Funktionen im ganzen Spiel, denn so verdienen Sie letztendlich Ihr Geld. Sie wählen aus, welche Anzeigenaufträge Sie akzeptieren möchten, und klicken die Aufträge dann an. Beachten Sie aber, daß an viele Anzeigenaufträge Bedingungen geknüpft sind, die Sie zu erfüllen haben. Dies betrifft meist die verkaufte Auflage. Erfüllen Sie die Bedingung nicht, dann zahlen Sie



unweigerlich die vereinbarte Konventionalstrafe. Die erhältlichen Anzeigenverträge werden angezeigt, wenn Sie auf das Poster links oben im PR-Raum klicken. Durch Anklicken können Sie dann Aufträge auswählen oder bereits ausgewählte Verträge stornieren. Abgeschlossene Werbeverträge werden mit einem roten Rahmen markiert.





TIP Sobald Sie den PR-Raum mit einem Rechtsklick verlassen, sind die Anzeigenverträge unwiderruflich abgeschlossen. Achten Sie also bereits bei der Auswahl auf Bedingungen und Konventionalstrafen!

Mad News

MAD NEWS

Spielanleitung



Beliebtheitsumfrage oder Werbekampagne starten

Wenn Sie rechts vom Poster mit den Anzeigenverträgen in den PR-Raum klicken, erreichen Sie die folgenden Optionen:



Mit einer Beliebtheitsumfrage finden Sie heraus, wie die Leser Ihre aktuelle Zeitung beurteilen. Richten Sie sich nach den Wünschen Ihrer Leser!



Mit dieser Option starten Sie eine Werbekampagne für Ihre eigene Zeitung. Sie können zwischen Radio- und Fernsehwerbung wählen. Fernsehwerbung ist wesentlich teurer, dafür aber auch effektiver.

Stories

In der Storyagentur finden Sie stets fleißige Schreiberlinge, die ein Gespür für die besten Geschichten haben. Sie erhalten hier Stories aller Preis- und Qualitätskategorien. Einige Geschichten enthalten auch Bilder, was die Aufmerksamkeit der Leser natürlich stark erhöht. Es muß beachtet werden, daß es sich bei allen Stories aus dieser Agentur um Exklusivmeldungen handelt. Das heißt, wenn Sie die Story gekauft haben, kann keiner Ihrer Konkurrenten diese Geschichte erwerben und abdrucken. Um die Stories zu sichten, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger über den angebotenen Stapel und klicken eine Story an, um Sie zu kaufen. Eine ungebrauchte Story können Sie auch zurückgeben, wenn Sie dringend Geld brauchen. Sie bekommen allerdings nur einen Bruchteil des Kaufpreises zurück. Vom Zeitpunkt des Rückkaufes an steht die entsprechende Story auch der Konkurrenz wieder zur Verfügung. Wenn Sie in der Storyagentur einfach in den Raum klicken, werden die Schriftstücke in Ihrem Aktenkoffer angezeigt, die Sie wieder verkaufen können.

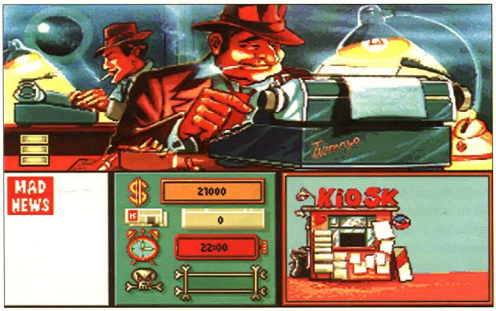


News

Im Nachrichtenraum kommen laufend Meldungen über den Ticker, die von den Agenturen übermittelt werden. Sie können diese Meldungen in der gleichen Form abdrucken wie die Stories. Allerdings sind diese Meldungen nicht exklusiv, das heißt, daß jeder andere Redakteur die Meldungen ebenfalls abdrucken kann. Sie können jedoch mit einer Meldung zu Ihrem Reporter gehen und ihn recherchieren lassen. Das bringt Ihnen möglicherweise einen exklusiven Hintergrundbericht zur entsprechenden Meldung ein. Im Nachrichtenraum stehen Ticker von vier verschiedenen Nachrichtenagenturen, die Sie engagieren können. Sie haben jeweils nur auf eine der Agenturen Zugriff. Das schadet aber nichts, denn alle Agenturen bringen die gleichen Meldungen. Der Unterschied liegt in der Geschwindigkeit, mit der sie die Nachrichten über den Ticker bringen. Agentur Nummer 4 ist die schnellste, sie bringt die Meldungen ohne jede Verzögerung. Die Agentur drei bringt alle Meldungen etwa eine Stunde später, Agentur zwei ist zwei Stunden später dran, und Agentur eins ist mit drei Stunden Verspätung die Schneckenpost. Dreimal dürfen Sie raten, welche der Agenturen Sie zu Beginn des Spiels abonniert haben... genau, die Nummer 1. Um von den besseren Agenturen versorgt zu werden, müssen Sie schon harte Dollars auf den Tisch legen. Die Preise erfahren Sie, wenn Sie einen der schnelleren Ticker anklicken.



Um die neuesten Meldungen zu sichten, klicken Sie auf den Ticker, den Sie abonniert haben. Sie erhalten jetzt eine Liste der Nachrichten, die neu eingegangen sind. Auf den Nachrichten ist das Datum des Erscheinens vermerkt. Eine Meldung, die bereits am Vortag eingegangen ist und womöglich von der Konkurrenz schon gebracht wurde, ist natürlich hochgradig auflagenschädigend. Klicken Sie auf die Meldungen, die Sie mitnehmen möchten. Die Meldungen liegen jetzt in Ihrem Koffer. Sie können die Meldung nun in Ihre Zeitung einsetzen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, sich mit der Meldung zum Reporter sowie zum Photographen zu begeben, die dann der Sache weiter auf den Grund gehen.



HINWEIS **Achtung!** Nachrichten, die mit der rechten Maustaste angeklickt werden, kommen in den Papierkorb. Das gilt auch für Nachrichten aus Ihrem Koffer.



Der Reporter und der Photograph

Der Reporter ist einer der Schlüssel zum Erfolg Ihrer Zeitung. Sie können mit jeder Meldung, die Sie aus dem Ticker geholt haben, zum Reporter gehen und ihn bitten, mehr über die Meldung herauszufinden, also zu recherchieren. Der Reporter wird Ihnen einen Preis für die Recherche nennen. Sie können dann entscheiden, ob Sie das Geld investieren wollen oder nicht. Häufig bleiben die Recherchen erfolglos, manchmal jedoch trifft der Reporter bei seiner Recherche auf einen Skandal oder eine andere ganz große Story. Das Ergebnis der Recherche gehört dann ganz exklusiv Ihnen, keine der anderen Zeitungen kann darauf zurückgreifen - sofern diese nicht selbst recherchiert haben. Das Ergebnis einer erfolgreichen Recherche liegt am nächsten Tag automatisch im Editor unter „Der Reporter" vor. Es kann sinnvoll sein, parallel zum Reporter auch den Pressephotographen loszuschicken - vielleicht kommt er mit dem Bild des Jahrhunderts zurück. Der Pressephotograph kann ähnlich wie der Reporter mit einer Meldung losgeschickt werden, die Sie in der Nachrichtenagentur erhalten haben und für die bereits recherchiert wird. Genau wie der Reporter muß der Pressephotograph nicht unbedingt mit einem Ergebnis zurückkommen. Das Ergebnis der Photorecherche liegt dann der des Reporters bei, sofern beide erfolgreich waren.
Klicken Sie im Zimmer des Reporters einfach irgendwo in den Hauptbildschirm, die erstandenen Meldungen aus dem Ticker werden dann erscheinen. Wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Symbole bewegen, erscheint der Titel der Meldung und der Preis für die Recherche. Genauso gehen Sie beim Photographen vor, wenn Sie vorher einen Auftrag an den Reporter vergeben haben.

Der Drucker

Einen Druckauftrag brauchen Sie generell nicht zu vergeben, denn zu jeder vollen Stunde ab 20.00 wird automatisch eine Zeitungsseite in Druck gegeben - ob Sie wollen oder nicht. Die Zeitungsseiten gehen nach folgendem Schema in Druck:



20.00 H	SEITE 2
21.00 H	SEITE 3
22.00 H	SEITE 4
23.00 H	SEITE 1 (TITELSEITE)
00.00 H	SEITE 5
01.00 H	SEITE 6

Diese Zeiten stehen fest, aber Sie können beim Drucker die gewünschte Papierqualität einstellen. Besseres Papier ist zwar teurer, läßt aber die Qualität der Bilder in Ihrer Zeitung steigen.

Außerdem können Sie hier einstellen, wie hoch die Druckauflage sein soll. Sie stellen die Druckauflage aber nicht direkt



ein, sondern über den „Verteiler" für Ihre Zeitung. Es existieren drei unterschiedliche Verteilerstufen:

Stufe 1: Es werden nur die wichtigsten Kioske jeder Stadt mit Ihrer Zeitung versorgt.

Stufe 2: Auch die kleineren Kioske werden mit Ihrer Zeitung versorgt.

Stufe 3: Alle Kioske und Verkaufsstellen werden mit Ihrer Zeitung versorgt.





MAD NEWS

Spielanleitung

Die übrigen Agenturen

Die Agentur für Rätsel

Hier können Sie die verschiedenen Formen von Zeitungsrätseln kaufen: Kreuzworträtsel, Silbenrätsel oder auch Bilderrätsel. Klicken Sie auf die an der Wand hängenden Rätsel, um die Auswahl angezeigt zu bekommen. Sie bestellen eine Rätselart, indem Sie sie anklicken.

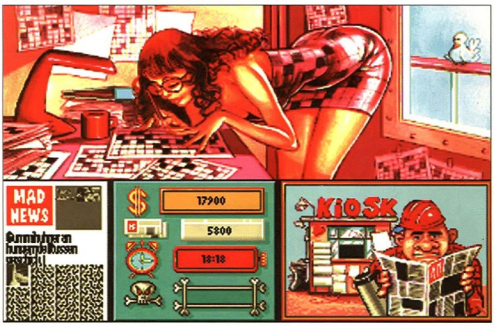
Vom folgenden Tag an steht täglich eines dieser Rätsel zur Verfügung, das kostet allerdings auch jeden Tag ein paar Tausender.



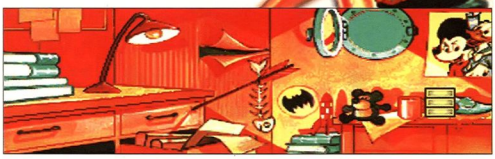
Kaufen Sie möglichst einen Querschnitt verschiedener Rätsel, bestimmte Lesergruppen gehen Ihnen sonst verloren.

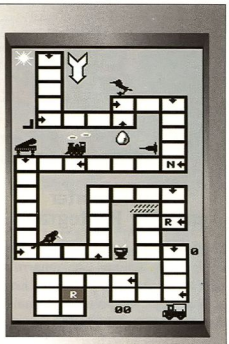
Die Agentur für Comics

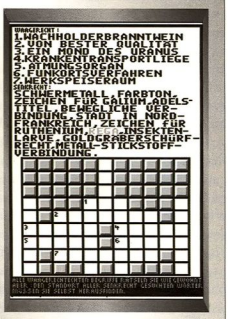
Hier erhalten Sie Comics in den unterschiedlichsten Preislagen, und auch die sind bei einigen Lesern entscheidend. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über den Stapel der angebotenen Strips, um Preis und Inhalt zu erfahren. Klicken Sie einfach eines der Comics an, um es zu kaufen. Sie können die Comics nach dem Abdruck zu einem beliebigen Zeitpunkt an die Agentur zurückverkaufen. Sie bekommen dann einen Teilbetrag des Kaufpreises zurückerstattet. Um Comics wieder gegen Bares einzutauschen, klicken Sie einfach irgendwo in den Raum, um die Comics in Ihrem Aktenkoffer angezeigt zu bekommen. Klicken Sie dann auf das Comic, das Sie verkaufen möchten.













Die Agentur für Wettervorhersagen

Drei unterschiedliche Formen von Wettervorhersagen stehen bereit: Die einfache Wettervorhersage, die Wetterkarte und das Satellitenbild. Sie unterscheiden sich sowohl in der Qualität als auch im Preis. Sie brauchen Ihre Wettervorhersage nicht jeden Tag neu abzuholen! Es genügt, die gewünschte Vorhersageform einzustellen. Sie haben



dann im Layouter automatisch die jeweils aktuelle Wettervorhersage zur Verfügung. Wenn Sie die Vorhersageform ändern wollen, gehen Sie einfach in die Agentur für Wettervorhersagen, klicken auf die Wetterkarte an der Wand und dann auf die gewünschte Version. Darüber hinaus können Sie in der Agentur Wetterstationen hinzukaufen. Damit erhöhen Sie jedesmal die Genauigkeit Ihrer Wettervorhersage für jede der drei Vorhersageformen.





Die Agentur für Kochrezepte

Hier kaufen Sie jeweils eine Rezeptsammlung, die aus unterschiedlich vielen Einzelrezepten besteht. Sie können die Abdruckrechte für die Rezepte nach dem Druck wieder zurück zur Agentur bringen und erhalten dann einen gewissen Teilbetrag zurückerstattet.



Die Agentur für erotische Photos

Auch die hier erhältlichen Pin-Ups sind ganze Serien unterschiedlicher Länge. Es ist möglich, die Photos nach dem Abdruck wieder an die Agentur zurückzuverkaufen, Sie bekommen dann einen Teilbetrag zurückerstattet, der davon abhängt, wann und wie oft Sie die Photos gedruckt haben.



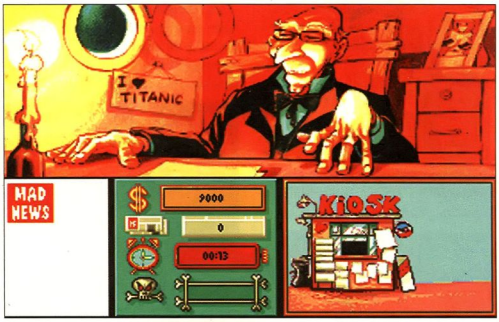




MAD NEWS

Spielanleitung





Der Kommentator

Beim seriösesten Ihrer Mitarbeiter erhalten Sie Kolumnen verschiedener Autoren und verschiedener Qualität, in denen wichtige Themen kommentiert werden. Beliebt sind besonders Abhandlungen über „Außerirdische im Spiel?" und „Das Übernatürliche existiert!". Kommentare sind, genau wie Stories, exklusiv und daher oft schnell vergriffen.

Die Japaner



Die japanische Mai-Hinweng Gruppe will den zweckentfremdeten Luxusliner wieder zu einem echten Traumschiff für japanische Touristen machen. Dabei ist den Kerlchen jedes Mittel recht, um die jetzigen Mieter des Schiffs hinauszuekeln. Jeden Tag arbeiten japanische Vermessungsingenieure in einem bestimmten Raum des Schiffes, um den Umbau vorzubereiten. Das wirklich Unangenehme an der Sache ist, daß der Raum, der gerade vermessen wird, den ganzen Tag über nicht betreten werden kann. Wenn Sie das japanische Planungsbüro betreten und mit der linken Maustaste hineinklicken, erscheint eine Übersichtskarte des Schiffs. Dort erkennen Sie, welcher Raum heute vermessen wird (rot), und welcher morgen dran ist (blau). Sollten Sie nun feststellen, daß Ihnen der Raum, der für morgen auf der Liste steht, gar nicht zusagt, weil es sich z.B. um Ihr eigenes Büro handelt, dann können Sie den Bauleiter bestechen, damit er einen neuen Raum zur Vermessung auswählt. Allerdings will der Bauleiter von mal zu mal mehr Kohle sehen – und zwar Cash.



Spielende

Sie haben gewonnen, wenn vier Bedingungen erfüllt sind:

1. Sie haben Ihre Kredite zurückgezahlt.
2. Sie besitzen einen Imagewert von 100.
3. Sie haben einen Haßwert von 100 bei Bea erreicht (Der Balken mit dem Totenkopf ist vollständig gefüllt).
4. Sie müssen Bea den letzten, den größten Schrecken einjagen!

Sie haben verloren, wenn der Imagewert Ihrer Zeitung auf 0% sinkt. Sollte allerdings abzusehen sein, daß Sie mehrere Tage hintereinander zahlungsunfähig sein werden, können Sie auch gleich ein neues Spiel anfangen...



Bei diesem BESTSELLER GAME handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, deren Spielverlauf nicht vorhersehbar ist. Auf den folgenden Heftseiten findet sich daher keine Lösung, da es keine allgemeingültige gibt. Stattdessen gibt's ein paar Tips, wie man das Spiel angehen kann, und wie man es nicht tun sollte. Außerdem findet sich auf den Seiten, auf denen Sie vielleicht eine Lösung suchen, eine Anleitung zum Umgang mit dem MAD-NEWS-Editor.

Damit Sie wissen

was gespielt wird:

PC GAMES.



PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTEC Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!



Spieltips

MAD NEWS kommt zwar mit einer witzigen Aufmachung daher, aber lassen Sie sich nicht täuschen. Sie haben es mit einer knallharten Wirtschaftssimulation zu tun, in der es nicht leicht ist, gegen die Konkurrenz zu bestehen. Um nicht sofort pleite zu gehen, halten Sie sich am besten an einige der folgenden Tips.

Zeit: Setzen Sie als erstes im Optionsmenü die Simulationsgeschwindigkeit auf langsam (Stufe 1), die Drucktermine sind sonst schwer einzuhalten. Wenn Ihre Zeitung weit vor Redaktionsschluß um 1.00 Uhr nachts fertig sein sollte, können Sie den Zeitfaktor jederzeit wieder erhöhen.

Büro: Rennen Sie am Anfang eines Tages nicht sofort in Ihr Büro. Meistens müssen sowieso erst Stories, News, etc. besorgt werden, um die Zeitung damit zu füllen. Spätestens eine halbe Stunde bevor eine Seite in Druck geht, sollten Sie sich allerdings auf den Weg dorthin machen, sonst müssen Sie die Seite hektisch setzen.

Der Tag Null: Da Sie noch keine Rubriken (Rätsel, Wetter, Sport) bestellen konnten, wird die Erstausgabe von MAD NEWS mager aussehen und sich schlecht verkaufen. Machen Sie sich nichts daraus, Sie können nichts dagegen tun. Lassen Sie einfach ein paar Seiten leer, und verplempern Sie Ihr bißchen Startkapital nicht beim krampfhaften Versuch, das Blatt mit Stories, Comics und Pinups zu füllen. Suchen Sie sich eine nette Titelstory, füllen drei oder vier der sechs Seiten und nutzen Sie ansonsten die Zeit, um Ihre Rubriken zu bestellen.

Der Titel: Sie benötigen vor allem ein gutes, reißerisches Titelblatt. Haarsträubend unglaubwürdige Stories eignen sich dafür besser als wahrheitsgetreue, aber lahme News. Eigene Recherchen des Reporters geben meist gute Titel ab, News nur dann, wenn es sich um Skandal- oder Katastrophenmeldungen handelt. Vor allem sollte möglichst immer ein Foto auf dem Titel erscheinen.

Der Ticker: Legen Sie sich einen besseren Ticker zu, sobald Sie es sich leisten können. Die Ticker unterscheiden sich in ihrer Aktualität, und Ihr Titel muß um 23.00 Uhr fertig gesetzt sein. Solange Sie den langsamsten Ticker haben, wird die beste News oft gerade dann eingehen, wenn Ihr Titel seit einer halben Stunde im Druck ist.

Der Inhalt: Sie müssen alle Lesergruppen zufriedenstellen, um das beliebteste Blatt herausgeben zu können. MAD NEWS sollte also einen ausgewogenen Inhalt haben, der in etwa wie folgt aussehen sollte:

- eine Titelstory und so viele aktuelle News und Recherchen, wie unterzubringen sind;
- ein möglichst guter Wetterbericht;
- mindestens ein Comic, ein PinUp, ein Rezept, ein Kommentar;
- mindestens zwei Rätselarten und zwei Sportarten;
- so viel Werbung wie möglich;
- Beas Kasten, solange Sie nicht dabei sind, am endgültigen Spielziel zu arbeiten.

Achten Sie auf die Kommentare Ihrer Leser am Kiosk. Sie werden von ihnen erfahren, was Sie ändern sollten.

Steuerung: Vorsicht beim Wetterbericht! Sie können die Anschaffung des gleichen Typs mehrmals durchführen und bezahlen auch jedesmal dafür, ohne eine Verbesserung zu erzielen. Es handelt sich dabei um - sagen wir mal - eine „Programmschwäche".



Export: Oder darf's lieber ein Pils sein? Spaß beiseite, bevor Sie sich ausbreiten, sollten Sie um die 100.000 Taler im Geldspeicher haben, sonst haben Sie sich im Handumdrehen finanziell verausgabt. Den richtigen Zeitpunkt verpassen dürfen Sie allerdings auch nicht, denn dann stagnieren Ihre Verkauszahlen, und die Konkurrenz macht das landesweite Rennen.

Schlußwort: Eine Komplettlösung gibt es für MAD NEWS nicht, denn die Anzahl der in zufälliger Reihenfolge erscheinenden Stories, News und der möglichen Folgeketten ist zu groß, um vollständig erfaßt zu werden.



Schreiberling

Der Editor – Inhalt

- Nachrichtenstrukturen
  - News
  - Stories
  - Rubriken
- Der Bildschirmaufbau
- Neuigkeiten selbstgemacht
- Nachrichtenverwaltung
- Neue News
  - Überschrift
  - Qualität
  - Bildqualität
- Bilder
- Recherche
- Texteingabe
- Das Fenster Ketten-Struktur
- Stories
- Rubriken - Comics, PinUps, Rezepte
  - Rubrik erstellen
  - Das Fenster Rubrik-Menü
- Photos
- Funktionen: Der Datenmanager
  - Neustart
  - Datensatz laden
  - Datensatz dazuladen
  - Datensatz speichern
  - Datensatz löschen
  - Datensatz einbinden
  - Datensatz aktivieren
  - Zurück
  - Beeper
- Ende

Bei der Installation von MAD NEWS wird automatisch ein Unterverzeichnis USER im Spielverzeichnis MADNEWS angelegt. Darin befinden sich alle Dateien des Editors. Im Unterverzeichnis PCX, welches automatisch im Verzeichnis USER installiert wird, können Sie eigene Grafiken im PCX-Format ablegen, wenn Sie diese später in MAD NEWS einbinden wollen. Sie können den Editor unter DOS direkt aus dem Verzeichnis MADNEWS mit dem Befehl *MADEDIT* starten.

Nachrichtenstrukturen

Bevor Sie anfangen, eigene Texte zu erstellen, sollten Sie sich darüber im klaren sein, wie das Spiel MAD NEWS aufgebaut ist. Nur so können Sie sinnvolle Ergebnisse erzielen, an denen Sie später viel Spaß haben werden. Grob unterteilt gibt es in MAD NEWS drei Arten von Textkategorien: News, Stories und Rubriken.

News

Diese Nachrichten können Sie im Spiel von einem Nachrichtenticker kaufen.



Es kann sich dabei um einzelne Nachrichten handeln oder um ganze Nachrichtenketten. Eine Kette besteht aus Nachrichten, die logisch bedingt aufeinanderfolgen.

Beispiel

News 1:	„Hochhaus niedergebrannt". Am nächsten Tag erfährt der Reporter auf einer Pressekonferenz, daß es sich bei dem Brand um Brandstiftung handeln muß.
News 2:	„Brandstiftung bewiesen". Am darauffolgenden Tag führt die Polizei den gefaßten Täter vor.
News 3:	„Brandstifter gefangen".

Wie es weitergehen könnte, überlassen wir Ihrer Phantasie, das Grundschema sollte damit aber klar geworden sein. In MAD NEWS wird dieses Grundschema durch die Möglichkeit, Recherchen anzufordern, erweitert. Eine erfolgreich abgeschlossene Recherche kann dann durchaus zu einer neuen Nachrichtenkette führen. In unserem Beispiel würde das etwa so aussehen:



MAD NEWS

Spielanleitung

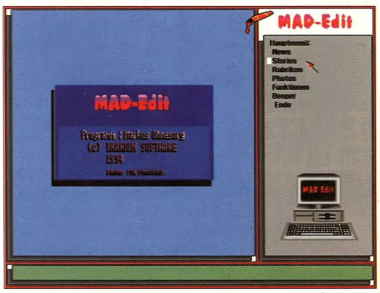
Folgekette

Der gefaßte Brandstifter beteuert seine Unschuld. Sie mißtrauen der Spurensicherung der Polizei und lassen einen Reporter Ihrer Zeitung recherchieren. Tatsächlich deckt der Reporter unglaubliche Mißstände auf, die Recherche lautet: „Polizei deckt wahren Brandstifter".
An diese Meldung schließt sich nun eine weitere logische Nachrichtenkette an, eine sogenannte Folgekette. Deren erste Nachricht könnte z.B. lauten: „Polizei dementiert Skandalartikel". Am Tag darauf werden erste personelle Maßnahmen in Kraft gesetzt. News 2: „Polizeipräsident entlassen", usw.

Somit haben wir nun ein Dreiergespann: Eine Startkette (Brandstiftung), eine dazugehörige Recherche (Vertuschung) und eine Folgekette (Polizeimaßnahmen). Im Spiel wird nur die Startkette automatisch benutzt. Wenn der Spieler den Reporter nicht mit der Recherche beauftragt, wird die Folgekette im Spiel niemals auftauchen.

Stories

Stories sind in MAD NEWS Exklusivberichte, die Sie im Story-Raum kaufen können. Es handelt sich um einzelne Artikel ohne logische Nachfolger oder Vorgänger.



Rubriken

Drei Arten von Rubriken können Sie mit dem Editor erstellen: PinUps, Rezepte und Comics. Auch hier kann es sich um nur ein Teil oder um mehrere Teile pro Rubrik handeln.

Beispiel: Rezeptkette

Motto: „Nascherein im Haushalt"
Die Kette umfaßt zwei oder mehrere Einzelrezepte, die jeweils eine eigene Überschrift erhalten: „Ein Glas Möbelpolitur", „Staubfussel in Terpentin", „Sofafüllung mit Crème fraiche" usw.

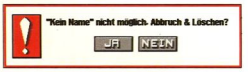
Vieles über die Zusammenhänge in MAD NEWS können Sie lernen, wenn Sie das Programm einfach einmal aufmerksam spielen, was wir Ihnen sowieso unter allen Umständen empfehlen.



Der Bildschirmaufbau

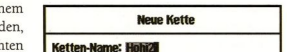
Wenn Sie den Editor gestartet haben, können Sie den Copyright-Hinweis mit der linken Maustaste oder mit ENTER wegklicken. Sie sehen dann den MAD-EDIT-Bildschirm vor sich.
Am rechten Bildrand befindet sich das Hauptmenü, von hier sind alle Editorfunktionen zu erreichen. Führen Sie dazu einfach den Mauscursor auf eine Menüoption und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn Sie sich dann in einem Fenster in der Arbeitsfläche befinden, können Sie jederzeit mit der rechten Maustaste oder mit ESC auf der Tastatur den jeweiligen Arbeitsvorgang abbrechen und zum übergeordneten Fenster oder Menü zurückkehren. Links befindet sich die Arbeitsfläche. Hier werden Sie Texte bearbeiten, Ketten zusammenfassen, Photos einbinden, usw. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Statuszeile. Hier können Sie ablesen, wieviel freier Hauptspeicher Ihnen noch zur Verfügung steht, um weitere Texte und Grafiken in Ihrer aktuellen Arbeitssitzung in den Editor aufzunehmen. Sinkt der dort angegebene Wert unter 100 K, wird es Zeit, die Ergebnisse Ihrer Bemühungen abzuspeichern und eine neue Sitzung zu beginnen, da Sie sonst keinen Speicherplatz für Ihre Arbeit finden werden. Außerdem werden in der Statuszeile noch der freie Festplattenplatz und der Name der Datei, die Sie im Augenblick bearbeiten, angezeigt.

HINWEIS Haben Sie keine Angst, einfach mit MADEDIT ins kalte Wasser zu springen. Das Programm läßt es in keinem Fall zu, daß falsche Daten ins Spielprogramm MAD NEWS gelangen. Geben Sie z.B. einen nicht zu verwendenden Namen ein oder stürzen Sie sich in sonstige zweifelhafte Aktionen, wird Sie MADEDIT durch ein Warnsignal und einen entsprechenden Text auf den Fehler hinweisen.



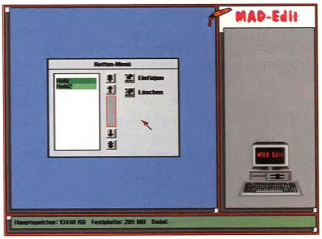
Neuigkeiten selbstgemacht

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option *News*, um eine Nachrichtenkette zu erstellen. Sie gelangen zunächst in das Fenster *Neue Kette*, wo Sie einen beliebigen Kettennamen eingeben, z.B. „Kette1". Schließen Sie die Eingabe mit ENTER ab. Nun wird ein neues Fenster auf der Arbeitsfläche geöffnet, das *Ketten-Menü*. In diesem Fenster werden alle Ketten angezeigt, die von Ihnen momentan bearbeitet werden können. Dabei können diese Ketten noch völlig inhaltslos sein, nur ein Kettenname muß existieren. Um hier einen neuen Kettennamen einzufügen, klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf das Symbol *Einfügen* oder drücken auf der Tastatur die Taste EINFG. Sofort gelangen Sie wieder in das Fenster *Neue Kette* (siehe oben).



MAD NEWS

Spielanleitung



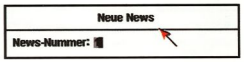
Um eine Kette zu löschen, klicken Sie das Symbol *Löschen* an oder drücken auf der Tastatur die Taste ENTF. Eine Sicherheitsabfrage bewahrt Sie jedesmal, wenn Sie Daten löschen, vor Irrtümern.

Nachrichtenverwaltung

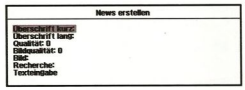
Haben Sie schon sehr viele Kettennamen eingegeben, können nicht mehr alle im Fenster *Ketten-Menü* dargestellt werden. Mit Hilfe des Scrollbalkens können Sie die Einträge jedoch hoch- oder runterscrollen, um so alle erfassen zu können. Dazu klicken Sie einfach auf die entsprechenden Pfeilsymbole. Der einfache Pfeil läßt die Namensliste einen Schritt nach oben bzw. nach unten rücken, der Doppelpfeil springt eine Fenstergröße weiter. Wenn Sie nur mit der Tastatur arbeiten, können Sie die Einträge Schritt für Schritt mit den Cursortasten oder sprunghaft mit den Tasten *PgUp* bzw. *PgDn* verrücken. Startketten werden in diesem Fenster grün unterlegt dargestellt, Folgeketten erscheinen einfach auf weißem Hintergrund. Um eine Kette, die in dem Fenster *Ketten-Menü* dargestellt wird, weiter zu bearbeiten, klicken Sie ihren Namen einfach mit der linken Maustaste an, oder Sie markieren den Namen mit den Cursortasten und drücken ENTER.

Neue News

Haben Sie für eine Kette schon mindestens eine News bearbeitet, gelangen Sie vom Fenster *Ketten-Menü* direkt in das Fenster *Ketten-Struktur*, das weiter unten beschrieben wird. Bearbeiten Sie jedoch die erste News der Kette, wird ein Fenster namens *Neue News* geöffnet, in welchem Sie die News-Nummer eingeben müssen, die Sie als nächstes bearbeiten wollen. Eine Start- oder

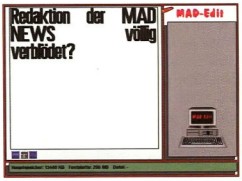


Folgekette kann bis zu zehn verschiedene News beinhalten. Haben Sie die zu bearbeitende News-Nummer eingegeben, gelangen Sie in das Fenster *News erstellen*. Dort müssen Sie verschiedene Einträge machen, damit Ihre News auch sinnvoll im Spieleprogramm erscheinen kann.



Überschrift

Wenn Sie diese Option mit der Maus anklicken oder mit ENTER anwählen, gelangen Sie in das Überschriftenfenster. Dort können Sie mit einem der drei unteren Buttons die Schriftgröße der Überschrift bestimmen. Je größer Sie die Schriftgröße wählen, desto weniger Zeichen können Sie für die Überschrift verwenden. Die Überschrift selbst geben Sie über die Tastatur ein. Um diesen Arbeitsgang zu beenden, schließen Sie das Fenster mit der rechten Maustaste oder mit ESC. Beim Spielen von MAD NEWS kann man im Zeitungs-Layouter zwischen kurzer und langer Überschrift wählen. Die kurze Überschrift ist der reißerische Aufmacher, der nur aus wenigen Worten besteht. Die lange Überschrift wird meist gewählt, um dem Leser schon vorab ein wenig Information zu vermitteln. Ein Beispiel: Die News berichtet über das erwähnte brennende Hochhaus. Die kurze Überschrift zu diesem Thema könnte lauten: „HOCHHAUS IN FLAMMEN!". Die lange Überschrift würde dagegen etwa folgendermaßen aussehen: „HOCHHAUS BRENNT NIEDER - NIEMAND VERLETZT!".



Qualität

Hier ist ein Eintrag zwischen 1 und 100 gefragt, je nachdem, wie hochwertig Sie Ihre News einschätzen. Eine News „Apfelernte in Baden-Württemberg" hätte wohl in jedem Fall eine niedrigere Qualität als „USA sprengen China in die Luft!".



Bildqualität

Die Bildqualität hat in diesem Zusammenhang nichts mit Schärfe oder Kontrast zu tun; gemeint ist, wie schon bei der Qualität der News, allein der Neuigkeitswert des Fotos und welche Aufmerksamkeit es beim Leser voraussichtlich wecken wird.



MAD NEWS

Spielanleitung

Bilder

Zu vielen Artikeln im Spiel erscheinen Grafiken. Auch Sie können eine eigene Grafik im PCX-Format in Ihre Artikel einbinden. Falls Sie ein PCX-Bild zu Ihrem Artikel verwenden wollen, müssen Sie es vorher in das automatisch erstellte Unterverzeichnis USER/PCX kopieren, sonst wird es vom Programm nicht erkannt. Die Größe der Grafik und die Anzahl der Farben spielen dabei keine Rolle, sie werden vom Editor automatisch auf ein korrektes Format angepaßt. Wenn Sie im *News erstellen*-Fenster *Bild* anwählen, gelangen Sie in das Fenster *Grafik bearbeiten*. Hier werden in einer Namensliste alle PCX-Grafiken angezeigt, die sich im Unterverzeichnis PCX befinden. Wählen Sie mit Hilfe des Scrollbalkens und mit einem Mausklick das gewünschte Bild an. Nun können Sie bestimmen, zu welcher Kategorie die markierte Grafik gehört, indem Sie eines der vier Auswahlfelder rechts von der Namensliste per Mausklick ankreuzen. Eine PCX-Grafik kann nicht gleichzeitig verschiedenen Kategorien zugeordnet werden, es sei denn, sie wird von Ihnen unter einem anderen Namen dupliziert. Dies müssen Sie allerdings schon im Vorfeld Ihrer MAD-EDIT-Arbeitssitzung erledigen. Nachdem Sie die Kategorie des Bildes bestimmt haben, klicken Sie den Namen des Bildes nochmals an. Sie gelangen nun in das Fenster *Bild-Menü*. Hier findet die endgültige Zuordnung der Grafik für die gerade bearbeitete News, Story oder Rubrik statt. Klicken Sie den Namen des gewünschten Bildes an, um es in Ihren aktuellen Arbeitsgang zu übernehmen. Außerdem können Sie sich hier das Bild direkt ansehen, indem Sie auf das Symbol *Ansehen* klicken. Das ausgewählte Bild erscheint in Graustufen. Farbige Fotos stellt MAD NEWS nicht dar, Farbbilder werden automatisch in Graustufen umgerechnet.



HINWEIS Bilder können beim Ansehen im Editor verzerrt dargestellt werden. Das schadet aber nichts, denn die *Ansehen*-Funktion des Editors dient nur zur Kontrolle, ob man das richtige Bild zugeordnet hat. Im Spiel erscheint trotzdem das ganze, unverzerrte Bild.

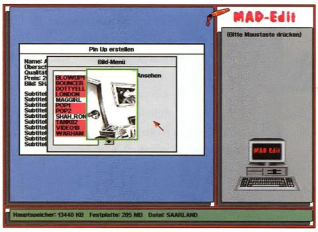
Wie kommt mein Bild in die Zeitung?

Für den Fall, daß Sie die Beschreibung etwas verwirrt hat (uns ging es jedenfalls so), folgen Sie einfach der Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1 Zunächst muß das Bild in digitalisierter Form vorliegen. Bei fertigen Bildern auf Datenträgern, sogenannten Cliparts, ist das kein Problem, wenn Sie aber Wert auf Ihre persönlichen Schnappschüsse liegen, müssen Sie diese scannen (lassen.). Da MAD NEWS ausschließlich Graustufenbilder verarbeitet, sparen Sie Speicherplatz, wenn Sie die Vorlagen gleich in diesem Format einlesen.

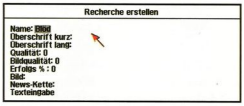
2 Nicht alle Scanprogramme legen die Ergebnisse gleich im PCX-Format ab - am weitesten verbreitet und auch auf den in Grafikstudios verbreiteten Apple-Rechnern einsetzbar ist das TIFF-Format. Sollte also das Programm, das Sie zum Scannen einsetzen, ein anderes Grafikformat schreiben, müssen Sie das Bild konvertieren. Zu diesem Zweck können Sie eines der Shareware-Programme einsetzen, die wir ins Verzeichnis \SHARWARE gepackt haben. Beide lesen und schreiben nahezu alle gängigen Grafikformate, die Installationsanleitung steht auf Seite 33.

3 Damit der Editor von MAD NEWS ihre Werke auch findet, müssen Sie sie ins richtige Unterverzeichnis PCX kopieren, denn der Editor hat kein Datei-Menü und öffnet nur die Grafiken, die er in diesem Verzeichnis findet.



Recherche

Wenn Sie diese Option im Fenster *News erstellen* anklicken, gelangen Sie in das Fenster *Recherche erstellen*. Es ähnelt dem Fenster *News erstellen*, und tatsächlich ist eine Recherche ja auch nur eine verbindende News zwischen Start- und Folgekette. Ein Unterschied zum Fenster *News erstellen* liegt in der Option *Erfolgs%*. Hier müssen Sie angeben, mit



welcher Wahrscheinlichkeit ein Reporter, den man im Spiel zur Recherche ausschickt, damit auch Erfolg hat. Geben Sie hier „100" ein, so wird die Recherche immer Erfolg haben. Geben Sie hier „1" ein, so ist es äußerst unwahrscheinlich, daß jemals ein Leser Ihre Recherche zu sehen bekommt. Einen weiteren Unterschied finden Sie in der Option *News-Kette*. Wenn Sie diese Option anwählen, gelangen Sie in das Fenster *Ketten-Menü*, wo Sie die Folgekette für Ihre Recherche auswählen können, sofern Sie eine Folgekette mit ihr starten wollen. Hier können Sie allerdings weder Ketten einfügen noch Ketten löschen - diese Arbeitsschritte können Sie durchführen, wenn Sie so lange mit der rechten Maustaste klicken (oder ESC drücken), bis Sie in das Fenster *Ketten-Menü* kommen (siehe „Neuigkeiten selbstgemacht"). Haben Sie die Recherche fertig bearbeitet, kehren Sie mit der rechten Maustaste zurück in das Fenster *News erstellen*.

Hobby + Elektronik 96

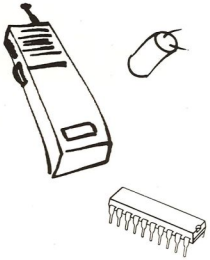
Ausstellung für Elektronik und Computer





1 Eintrittskarte = 3 Ausstellungen

Zeitgleich: AUTOMANIA – Modellauto-Sammlerbörse am 9. + 10. Nov. 96



Ausführliche Information durch:
Messe Stuttgart International · Tel. 07 11/25 89-4 49

Messe hotline:

Internet: http:\\www.messe-stuttgart.de · T-Online: *25400#
InfoFax: 07 11/95 76 80-40 06 (Direktanwahl über Ihr Faxgerät)

7.–10. November 1996 · Täglich 9.00 bis 18.00 Uhr
Messe Stuttgart · Killesberg

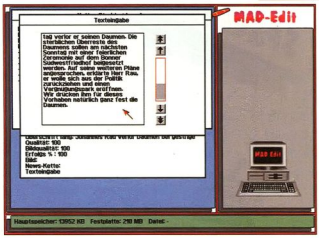
MAD NEWS

Spielanleitung

Texteingabe

Hier können Sie nun endlich den Text Ihrer News (Recherche, Story) eingeben. Dabei sollten Sie ein paar Dinge beachten:

Da in MAD NEWS jeder Text nur einen gewissen, beschränkten Platz zur Verfügung hat, können Ihre Texte nicht beliebig lang werden. Erreichen Sie den Punkt, an dem der Text zu groß wird, ertönt ein Warnsignal. MAD EDIT läßt dann keine weitere Texteingabe zu.



Wörter, die im Spiel nicht mehr zusammen mit anderen Wörtern in eine Zeile passen würden, werden vom Editor automatisch in die nächste Zeile gesetzt. Wörter, die zu lang für eine Zeile sind, werden vom Editor nicht angenommen. Ein Warnsignal weist Sie auf einen solchen Fall während der Texteingabe hin.

Bei der Texteingabe können Sie mit der Maus nur den Cursor positionieren oder den Scrollbalken betätigen. Ansonsten kann hier nur mit der Tastatur gearbeitet werden.



Tastaturbelegung bei der Texteingabe

ENTF ➡Ein Buchstabe hinter der aktuellen Cursorposition wird gelöscht.

Backspace ➡Ein Buchstabe vor der aktuellen Cursorposition wird gelöscht.

STRG+T ➡Ein Wort hinter der aktuellen Cursorposition wird gelöscht.

STRG+ Pfeiltasten ➡Cursor springt von Wortanfang zu Wortanfang in der gewünschten Richtung.

Pfeiltasten ➡Cursor geht eine Zeile nach oben/unten. (Entspricht den einfachen Pfeilen am Scrollbalken)

PgUp/PgDn ➡Cursor springt eine Seite nach oben/unten (Entspricht den doppelten Pfeilen am Scrollbalken).

Pos1/Ende ➡Cursor springt an den Textanfang/das Textende.

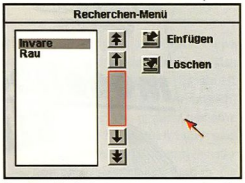
ESC oder rechte Maustaste ➡Beenden der Texteingabe (kein gesondertes Speichern nötig)

Das Fenster *Ketten-Struktur*

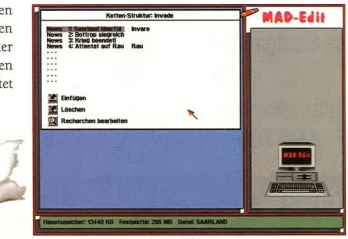
Wenn Sie alle Schritte wie oben beschrieben durchgeführt haben, können Sie das Fenster *News erstellen* durch Anklicken mit der rechten Maustaste bzw. mit ESC verlassen. Sie haben eine komplette News erstellt. Nun gelangen Sie in das Fenster *Ketten-Struktur*. In diesem Fenster erkennen Sie eine Art Tabelle. Sie ist von links nach rechts folgendermaßen aufgebaut:

News-Nummer - evtl. dazugehörige Recherche - evtl. dazugehörige Folgekette

Hier können Sie nun eine weitere News erstellen, indem Sie das Symbol *Einfügen* anklicken. Sie können auch eine mißlungene News löschen, indem Sie *Löschen* anklicken. Und Sie können hier eine Recherche bearbeiten, indem Sie *Recherche bearbeiten* anklicken. Sie werden dann automatisch mit dem Fenster *Recherchen-Menü* konfrontiert, in dem alle Recherchen aufgelistet sind, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt erstellt haben. Dieses

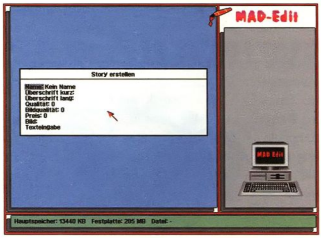


Fenster funktioniert genauso wie das Fenster *Ketten-Menü*. Auch aus diesem Fenster kehren Sie, wie aus jedem anderen auch, mit der rechten Maustaste oder durch ESC wieder zum vorigen Fenster zurück.



Stories

Eine Story erstellen Sie im Prinzip genau wie eine News, mit zwei Unterschieden: Zu einer Story können Sie keine Recherche schalten, und eine Story muß einen Preis erhalten. Zuerst gelangen Sie in das Fenster *Story erstellen*, in dem Sie Name, Überschriften, Qualität, dazugehörige Bilder und den Text zur Story eingeben können. Hier finden Sie auch die Option *Preis*. Geben Sie hier eine Zahl zwischen 1 und 99999 ein und bestätigen Sie mit ENTER. Im Spiel MAD NEWS wird diese Story dann den von Ihnen eingegebenen Preis kosten. Realistisch sind Werte zwischen 1000 und 20000, aber niemand verbietet Ihnen, aus dem Rahmen zu fallen... Mit der rechten Maustaste wechseln



einzelne Überschrift trägt (eine PinUp-Serie könnte z.B. „Amazonen auf dem Mond" heißen). Allerdings besteht dieses Objekt, in unserem Beispiel die PinUps, meist nicht nur aus einer Folge, sondern gleich aus mehreren, die dann tagtäglich hintereinander in der Zeitung erscheinen können. Jede dieser Episoden trägt dann einen individuellen Subtitel.

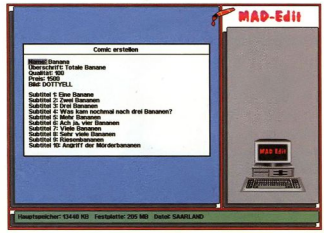
Sie dann in das Fenster *Story-Menü*, in dem Sie eine weitere Story einfügen oder Stories löschen können. Zum Hauptmenü gelangen Sie von da aus wieder durch die rechte Maustaste oder ESC.

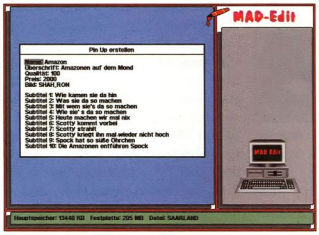
Rubriken – Comics, PinUps, Rezepte

Diese Option des Hauptmenüs bringt Sie in das Untermenü *Rubriken*, wo Sie zwischen den verschiedenen Kategorien möglicher Rubriken auswählen können: PinUps, Comics und Rezepte. Bei allen dreien ist die weitere Vorgehensweise die gleiche. In der folgenden Anleitung wird im Text weiterhin „Rubrik" stehen, was als Platzhalter für PinUp, Comic oder Rezept zu verstehen ist.

Rubrik erstellen

Einige Optionen aus diesem Fenster kommen Ihnen sicher bekannt vor, wenn Sie die Anleitung bis hierher bereits gelesen haben: Name, Überschrift (hier allerdings nur eine), Qualität, Preis und Bild wurden bereits ausführlich besprochen. Ein neues Element kommt allerdings doch dazu: Die *Subtitel*. Jedes Objekt einer Kategorie trägt eine eigene,

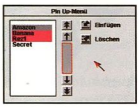




Sie können bis zu 10 Subtitel pro Serie eingeben. Sie verlassen das Fenster durch einen Klick mit der rechten Maustaste oder mit ESC und gelangen so in das Fenster *Rubrik-Menü*.

Das Fenster Rubrik-Menü

In diesem Fenster werden alle Rubriknamen aufgelistet, die Sie in Ihrer aktuellen Arbeitssitzung eingegeben oder geladen haben.



Es werden auch Rubriken angezeigt, die nicht der augenblicklich bearbeiteten Rubrik entsprechen. Wenn Sie z.B. gerade die PinUp-Serie „Amazonen auf dem Mond" abgeschlossen haben, befinden Sie sich nun im Fenster *PinUp-Menü*. Hier sehen Sie aber auch die Namen von Rezepten und Comics. Allerdings sind die Namen dieser „artfremden" Rubriken rot unterlegt, und sie können aus diesem Fenster nicht direkt ausgewählt werden. Im Fenster *Rubrik-Menü* kann man Rubriken gleicher Art einfügen, löschen und editieren. Wenn Sie eine andere Rubrik wählen möchten, klicken Sie von hier aus mit der rechten Maustaste oder betätigen ESC, und Sie gelangen wieder in das Untermenü *Rubriken*, von wo aus Sie dann eine andere Kategorie auswählen können. Mit der Option *Zurück* kehren Sie aus dem Untermenü *Rubriken* zum Hauptmenü zurück.

Photos

Diese Option führt in das Fenster *Grafik bearbeiten*, das schon unter *Bilder* beschrieben wurde. Sie müssen also nicht den langen Weg über Story, News oder Rubriken gehen, um eine Grafik zuordnen zu können. Wenn Sie bei Beginn Ihrer Bearbeitung schon wissen, welche Grafik zu welcher Kategorie gehören soll, dann können Sie das an dieser Stelle schnell erledigen.

Funktionen: Der Datenmanager

Neustart

Klicken Sie diese Funktion an, wenn Sie eine neue Arbeitssitzung beginnen möchten, ohne das Programm MAD EDIT zu verlassen. Eine Sicherheitsabfrage bewahrt Sie vor dem Verlust nicht gespeicherter Daten.



Datensatz laden

Diese Funktion lädt einen bereits abgespeicherten Datensatz. Wichtig ist nur, daß Sie diese Datensätze niemals aus dem Verzeichnis USER entfernen. Von dort aus kann man sie sowohl mit dem Editor weiter bearbeiten als auch ins Programm MAD NEWS einbinden.

MAD NEWS

Spielanleitung



HINWEIS Bei dieser Funktion werden alle Texte und Rubriken Ihrer aktuellen Arbeitssitzung aus dem Editor gelöscht. Vergessen Sie also nicht, vorher abzuspeichern!

Datensatz dazuladen

Auch diese Funktion lädt einen bereits abgespeicherten Datensatz, allerdings verknüpft sie Ihre aktuellen Texte und Rubriken mit den abgespeicherten. Das ist praktisch, wenn sich im USER-Verzeichnis zu viele einzelne Datensätze tummeln. Mit dieser Funktion können Sie mehrere einzelne zu einem großen Datensatz verknüpfen, diesen unter einem neuem Namen abspeichern und die einzelnen, kleinen Datensätze löschen.

Datensatz speichern

Speichert die Texte und Rubriken der aktuellen Arbeitssitzung im Verzeichnis USER, nachdem Sie einen Namen für die zu speichernden Daten eingegeben haben.

Datensatz löschen

Falls Ihre Festplatte von abgespeicherten Datensätzen überquellen sollte, oder Sie Ihre Datensätze mit der Funktion *Datensatz dazuladen* schon zusammengefaßt haben, können Sie die Funktion *Datensatz löschen* verwenden. Hier werden Ihnen alle im USER-Verzeichnis existierenden Datensätze angezeigt, die Sie dann einzeln löschen können. Eine Sicherheitsabfrage verhindert auch hier ein versehentliches Löschen.



Datensatz einbinden

Diese Funktion konvertiert die Texte und Rubriken Ihrer aktuellen Arbeitssitzung in ein MAD NEWS-kompatibles Format, so daß Ihre Daten in das Spielprogramm aufgenommen werden können. Ohne diesen Arbeitsschritt werden Ihre Daten also nicht von MAD NEWS akzeptiert. Falls Sie ihn vor der Beendigung einer Sitzung einmal vergessen, ist dies allerdings nicht weiter schlimm. Starten Sie einfach den Editor erneut, laden Sie den noch unformatierten Datensatz, binden Sie ihn dann ein und speichern Sie ihn erneut ab.

Datensatz aktivieren

Dies ist eine äußerst wichtige Funktion. Hier bestimmen Sie aus dem Editor heraus, welche Dateien MAD NEWS beim nächsten Programmstart verwendet: Die normalen MAD NEWS-Daten (Stammdaten) und/oder Ihre eigens fabrizierten Texte und Rubriken (Benutzer Daten). Wenn Sie z.B. möchten, daß nur ein Datensatz von Ihnen in MAD NEWS erscheint, dann gehen Sie folgendermaßen vor:



- Laden Sie den betreffenden Datensatz mit der Funktion *Datensatz laden* in den Editor.
- Aktivieren Sie die Funktion *Datensatz einbinden.*
- Wechseln Sie in die Funktion *Datensatz aktivieren* und schalten Sie dort per Mausklick den Button hinter der Anzeige *Stammdaten* auf „Nein".
- Verlassen Sie den Editor wieder.

Wenn Sie nun MAD NEWS starten, werden dort nur Ihre eigenen News, Stories und Rubriken angeboten. Natürlich können Sie den Stammdatensatz auch neben Ihren eigenen Daten darstellen lassen, es ist durchaus möglich, alle Datensätze gleichzeitig laden zu lassen.



Zurück

Diese Funktion führt Sie zurück ins Hauptmenü.

Beeper

Hier können Sie das akustische Signal von MAD EDIT aus- und wieder einschalten. Durch Auswählen von *Zurück* gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

Wenn Sie den Editor verlassen möchten, müssen Sie im Hauptmenü auf *Ende* klicken. Eine Sicherheitsabfrage bewahrt Sie davor, ungespeicherte Daten durch den Programmabbruch zu verlieren.



Bildbearbeitungs-Shareware

MAD NEWS ist nicht nur ein Spiel – in Verbindung mit dem Editor und MAD2GIF ist es beinahe schon ein DTP-Programm, dem es allerdings an zwei wesentlichen Funktionen mangelt: an der Fähigkeit, beliebige eigene Bilder einzubinden, und an der Möglichkeit, die eigene Zeitung auszudrucken.

Unser Zusatzservice hilft dem ab. Bewährte Bildbearbeitungs- und Konvertierungsprogramme aus der Shareware ergänzen MAD NEWS um die fehlenden Funktionen – und können noch einiges mehr: PicView für DOS und Paintshop Pro für Windows 3.1 bzw. 95. Sie finden sie auf der Heft-CD im Verzeichnis \SHARWARE. Der Software liegt jeweils eine ausführliche Dokumentation in Form einer Textdatei bei, ergänzt durch eine programminterne Online-Hilfe. Wir können hier nur die Installation und die für MAD NEWS wichtigen Funktionen beschreiben. Informieren Sie sich bitte selbst über den Leistungsumfang der Programme – es lohnt sich.

PicView

Die Installation von PV ist denkbar einfach: Kopieren Sie einfach das gesamte Verzeichnis auf Ihre Festplatte, aufgerufen wird das Programm durch PV.EXE. Die Menüoberfläche ist in drei Bereiche aufgeteilt: Links wird die Dateiliste angezeigt, der rechte Teil der Arbeitsoberfläche zeigt die aktuellen Einstellungen, die sich durch Drücken des hervorgehobenen Buchstabens ändern lassen. Nehmen wir an, Sie möchten ein Bild ins PCX-Format konvertieren, um es im Editor von MAD NEWS einzusetzen: Wechseln Sie zunächst mit [O] in den Konvertiermodus und markieren das Ursprungsbild mit dem Auswahlbalken; ein Druck auf ENTER zeigt die Liste der verfügbaren Ausgabeformate, darunter auch PCX, das sie mit [7] auswählen. PV schreibt das konvertierte Bild unter gleichem Namen, aber mit der Endung PCX ins Verzeichnis des Ursprungsbildes.



Paintshop Pro

Wie bei Windows-Programmen üblich, verfügt Paintshop Pro (PSP) über ein Setup-Programm: PSP für Windows 3.1 steht im Verzeichnis PSP, die 32-Bit-Version für Windows 95 im Verzeichnis PSP32. Klicken Sie im richtigen Verzeichnis auf SETUP.EXE doppelt und beantworten Sie die Abfragen des Programms. Nach der Installation starten Sie PSP durch Doppelklick auf PSP.EXE. Um ein Bild ins PCX-Format zu konvertieren, laden Sie es über das *File/Open*-Menü und wählen zum Speichern die Funktion *Save As* im gleichem Menü. In der Auswahlbox bestimmen Sie das Ausgabeformat PCX (Subformat *Version 5*)und den Zielpfad und bestätigen mit OK.

Da PSP mit jedem installierten Windowsdrucker arbeitet, eignet es sich besser als die DOS-Software PicView zum Ausdruck Ihrer eigenen Zeitung im GIF-Format. Auch den *Print*-Befehl finden Sie im *File*-Menü.



Bildformate

Leider verarbeitet der Editor nicht jedes beliebige PCX-Bild – mit Truecolor-Bildern z.B. hatten wir im Test kein Glück. Da MAD NEWS die Bilder ohnehin nur schwarzweiß darstellt, sollten Sie die Farbtiefe schon zuvor auf maximal 256 Farben beschränken, das hält auch die Dateigröße in erträglichen Grenzen. In PV drücken Sie dazu im Hauptbildschirm [M] für *Monochrom*, in PSP finden Sie die Option *Decrease Color Depth* im *Colors*-Menü. Auch gar zu groß dürfen die Bilder nicht sein, sonst beschneidet sie der Editor selbsttätig. Vermutlich werden Sie einige Versuche benötigen, ehe Sie das richtige Maß finden. Auf Nummer Sicher geht man mit recht kleinen Bildern in Schwarzweiß.

Das Shareware-Prinzip

Alle vorgestellten Programme sind Shareware und dürfen kostenlos kopiert, verteilt und getestet werden. Wer sie allerdings regelmäßig und über längere Zeit benutzt, muß sich bei den Programmautoren gegen eine Gebühr registrieren lassen. Jedem Programm liegt eine Textdatei bei, in denen die Lizenzbedingungen erklärt werden.

SAD NEWS

386er verstorben

Leserumfrage

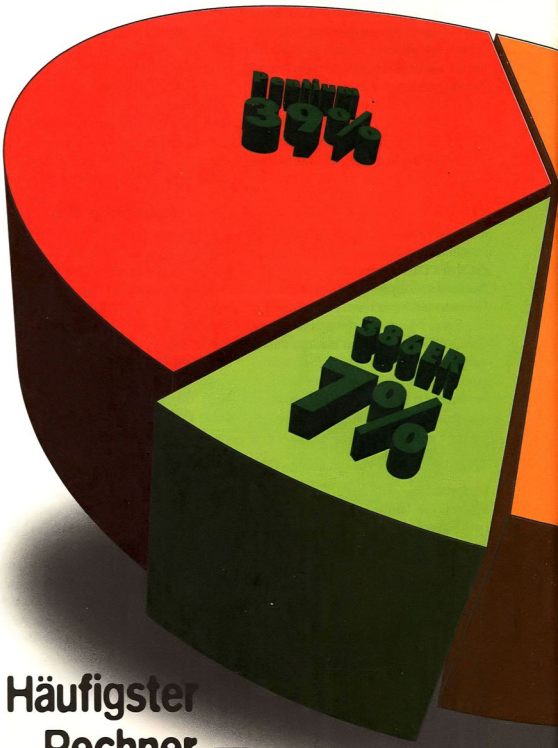
Und Tschü

Gibt es ihn, den typischen Leserbriefschreiber? Hoffentlich nicht, denn dann wäre das Ergebnis unserer Hardwareumfrage nicht repräsentativ, sondern gäbe nur die Meinung dieser besonderen „Leserspezies" wieder. Vertrauen wir einfach darauf, daß die Aussicht auf die zehn Preise Leser aus verschiedenen Lagern zum Schreiben ermuntert hat.

In den Ausgaben 9 und 10 der BESTSELLER GAMES hatten wir die Leser, dazu aufgefordert, sich über die Zukunft eines Reliktes aus grauer Vorzeit Gedanken zu machen – über die Zukunft des 386ers. Es ging darum herauszufinden, ob als BESTSELLER GAMES weiterhin Spiele erscheinen sollen, die auch auf den alten Kisten noch lauffähig sind, oder ob wir wenigstens auf Software für 486er aufstocken können. Die knapp 500 eingegangenen Briefe, Faxe und e-mails erfordern keinen Statistiker, um das Resultat zu erkennen. Zur Grafik auf dieser Seite bleibt eigentlich nicht viel anzumerken. Es ist deutlich zu sehen, daß der 386er im Aussterben begriffen zu sein scheint. Die Hardware einiger Leser läßt sogar unsere Redaktion alt aussehen, wenn da zum Beispiel ein Brief mit einem Pentium 133 mit 48 MB RAM und einer 4 MB Grafikkarte prahlt...

Die übriggebliebenen Besitzer von 386ern müssen trotzdem noch lange nicht verzweifeln. Immerhin ist MAD NEWS auf einem 386SX spielbar, und auch die Vollversion der BESTSELLER GAMES 12 (noch geheim), wird keine viel höheren Anforderungen haben. Selbst die nächsten Ausgaben der BG GOLD sind noch auf den zu groß geratenen Taschenrechnern spielbar und geben sich als Mindestanforderung alle noch mit 386ern und 4 MB RAM zufrieden. Auch vor dem Festplattenfresser Windows 95 muß sich noch niemand fürchten. Erstens gibt es dafür noch keine betagteren Spiele, und zweitens geben 70% aller Einsendungen relativ deutlich wieder, daß Win95 und BESTSELLER GAMES noch nicht zusammenpassen. Also, Kopf hoch, tapfere Kämpfer der Anti-Hardware-Front, von unserer Seite gibt es bis auf weiteres noch Futter für die Veteranen..

Die CPUs der Leserbriefschreiber



ss, 386er?

SAD NEWS
386er verstorben
Leserumfrage

Leser gegen Redaktion

Bevor endlich die zehn Gewinner der Verlosung bekannt gegeben werden, sollen noch ein paar Leser persönlich zu Wort kommen, was natürlich nicht unbeantwortet bleiben kann...



Die zitierten Einsender sind NICHT gleich den Gewinnern der Verlosung

Heike Hoffmann-Wolff: WEITER SO!!! *Vielen Dank, Heike, hätten wir sowieso gemacht. Wir sind nämlich viel zu faul, um irgendwas zu ändern.*

Matthias Ewen: Diese Zeitschrift ist super, weiter so.
Danke, aber das hat Heike gerade gesagt. Was finden eigentlich alle so toll an unserer Zeitschrift?

Wolfgang Borchert: So preiswert kommt man nirgendwo zu Spielesoftware...
Und wir dachten schon, unsere Zeitschrift wäre gut, aber es scheint doch wieder mal nur ums Geld zu gehen, oder?

Rene Erwerle: Daß Sie mit ihrem (meiner Meinung nach sehr guten) Konzept, Spiele zu sehr günstigen Preisen anzubieten, automatisch auch die „geizigsten" Personen der Computernutzer anlocken, ist klar.
Wenn das mal nicht Herr Lange und sein Pentium 133, 32 MB RAM hören oder gar Thomas Bex, der Hardware-König der Umfrage mit einem Pentium 133, 48 MB RAM und 4 MB VRAM Grafikkarte, der durchaus auch der Meinung ist, daß wir „spitze" sind. Aber kommen wir zurück zum eigentlichen Thema, Herr Lange. Klassiker für 386er oder etwas anspruchsvollere Spiele?

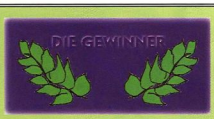
Herr Lange: Freuen würde ich mich, wenn in Ihrer Zeitschrift künftig etwas anspruchsvollere Programme – hinsichtlich Hardwareanforderungen – erscheinen würden.
Nun gut, das sagen Sie mit Ihrem Wing-Commander-tauglichen Rechner. Was sagen denn 386-Besitzer?

Silke Diecke: Ich hallte es für wenig sinnvoll, sich dem Zeitgeist mit aller Macht entgegen zu stellen.

Jürgen Gebert: Bitte macht in den BEST-SELLER GAMES weiterhin Spiele für meinen guten alten 386.
Hmm, es gibt halt einsichtige und uneinsichtige. Weitere Beiträge zum Thema?

Reiner Beckmann: Ich bin stolzer Besitzer eines Pentium 166 mit 32 MB RAM...und nach wie vor der Meinung, daß Sie beruhigt Spiele mit höheren Systemanforderungen, z. B. im Bereich eines 486ers herausbringen können.
Na, das ist für den Besitzer eines Großrechners doch ein Kompromißvorschlag, oder? Da das Ergebnis der Umfrage auch in diese Richtung deutet, hätten wir das geklärt: Sobald uns die 386er Spiele ausgehen, geht's einen Schritt weiter. Jetzt vielleicht noch etwas Kritik zum Abschluß?

Ingo Muschick: Die Tracks 2 und 3 auf jeder CD ab Ausgabe 3 sind etwas einseitig. Habt Ihr keinen Track 4 auf Lager?
Gute Frage, nächste Frage. Keine? Na gut, dann kommt jetzt die Gewinnerliste.



Peter Meißner, Aue

Kurt Frey, Ottendorf

Adam Dybusch, Bad Mergentheim

Stefan Ebner, Trunkelsberg

Joe Hug, Pfullendorf

Andreas March, Monheim

Bernhard Maerz, Regensburg

Olaf Kertscher, Groß Rückerswalde

Ralf Immig, Berlin

Dirk Langejürgen, Hamburg

Jeder der zehn Glücklichen bekommt ein Päckchen, für dessen Füllung wir in unsere Spielekiste gegriffen haben – laßt Euch überraschen. Wir haben versucht, die Preise auf die vorhandene Hardware der Gewinner anzupassen. Falls uns das nicht immer geglückt ist, können wir trotzdem keinen Umtausch anbieten. Kümmert Euch selber drum, Glückspilze!
Die Gewinne stammen alle aus der Redaktion und waren meist schon kurz in Gebrauch. Wir bitten, Pizzaspuren im Handbuch o. ä. zu entschuldigen.



Traumreise durchs Tierland



Eigentlich ist die rasende Rennschnecke ja Namensgeberin des Spiels, doch den Heldenstatus teilt Mortimer sich gerne mit den Kindern, die er auf seinem breiten Rücken um die Erde fliegt. Sid und Sally, zwei aufgeweckte Youngster, helfen Mortimer, ein Zaubermedaillon aufzuspüren. Der Assistent eines zerstreuten Wissenschaftlers hat das antike Stück gestohlen und sich seiner Zauberkraft bedient. Nun hat er unversehens alle Tiere der Welt versteinert. Um sie wieder lebendig zu machen, jagt das tatkräftige Trio in einem liebevoll gezeichneten Action-Adventure um die Erde.



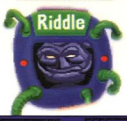
Der junge Spieler übernimmt wahlweise Sallys oder Cids Rolle. Er fliegt fest angeschnallt auf Mortimer, dessen Kopf er im Bild sieht, entlang einer vorgegebenen Route und zielt mit der „Bordwaffe", dem Revitaskop, auf die versteinerten Tiere. Sitzt der Schuß, wird das Tier wieder lebendig und verliert seine steingraue Farbe.

Vorsicht, schleimende Flugschnecke!



In Pulks auftauchende Gegner holt der Spieler mit gekonnten Schleimschüssen vom Bildschirm. Anschließend kann Mortimer sich die Kreaturen einverleiben, um seine durch Zusammenstöße oder gegnerische Treffer eingebüßte Energie aufzufrischen. Daneben konzentriert sich der junge Spieler darauf, das Fadenkreuz seines Revitaskops auf die erstarrten Vierbeiner zu legen und an Abzweigungen die weitere Flugrichtung zu wählen.



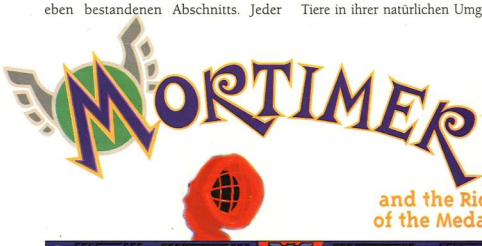


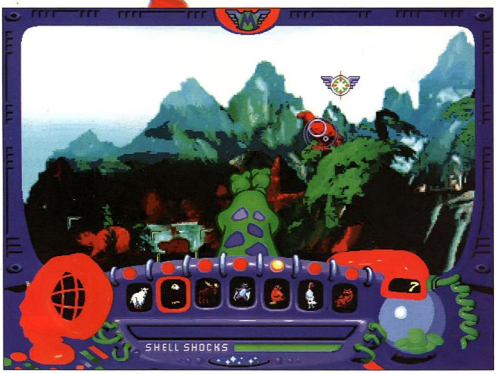


Am Ende jeder Teilstrecke erreichen die Helden ein singendes Tor, das ihnen ein Rätsel stellt, meist zu einer Tierart des eben bestandenen Abschnitts. Jeder Lösungsversuch kostet einen Obolus, zur Belohnung gibt es im niedlich gestalteten Quiz-Bildschirm kurze Videofilme der Tiere in ihrer natürlichen Umgebung zu sehen. Ist das Rätsel gelöst, erhalten Sid und Sally ein Stück des beim Zauberanschlag zersprengten Medaillons, und Mortimer fliegt in den nächsten Abschnitt.

Dank der drei Schwierigkeitsgrade haben Kinder verschiedener Altersstufen ihren Spaß am Rundflug. Neben dem Lerneffekt besticht Mortimer aber vor allem durch die traumhafte Grafik. Von der kindgerechten Bildschirmgestaltung bis zu den herrlich phantasievoll gelungenen Gegnern und Zwischenszenen stimmt hier einfach alles, und auch der Sound und die musikalische Untermalung bestechen durch Qualität. Bester Lucas-Standard für Kids also, rundum empfehlenswert – wäre da nicht das leidige Sprachproblem, denn vorerst ist Mortimer nur in der Original-Version zu haben, und die dürfte die Englischkenntnisse der Zielgruppe meist überfordern. Ob das Spiel eingedeutscht wird, ist noch nicht endgültig entschieden.

hh

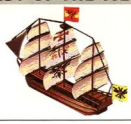






KURZINFO

Name:	**Mortimer and the riddle of the medaillon**
Inhalt:	**Kinder-Actionadventure (englische Version)**
Preis:	**74,95 DM**
Hersteller:	**LucasArts**
Vertrieb:	**Funsoft, Kaarst**
Systemvoraussetzungen:	**Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95,**



Zu neuen Ufern

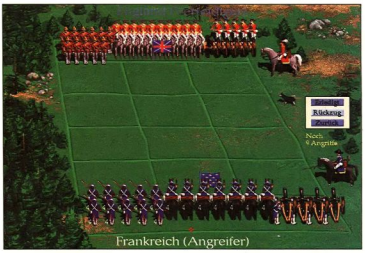


Mit großem Aufwand ist die renommierte Softwareschmiede Interplay zum Rennen um das beste Kolonisationsspiel angetreten. Das Genre wird bekanntermaßen seit Jahren von den grafisch eher schlichten, aber nächtelang fesselnden Spielen Sid Meiers beherrscht. Supergrafik in mehreren Zoomstufen und eine starke Betonung der rundenbasierten Strategieseite sollen die Bresche für den Neuling schlagen.



Zur Begrüßung bietet CONQUEST eine enorme Auswahl an Spielvarianten. Ein Kampfsimulator und drei kurze Szenarien erlauben den schnellen Einstieg ins Spiel. Ein Mehrspielermodus mit Netz- und Modemunterstützung ist integriert, Siegbedingungen, Geländeform und Zeitlimits können variiert werden. Der hoffnungsvolle Jungentdecker beginnt mit einem Schiff, zwei Kundschaftern und Infanterie in Sichtweite der unbekannten Küsten. Nun gilt es, auszuschwärmen und einen günstigen Standort für die erste Siedlung zu finden. Bald hämmert und sägt es in den ersten Sägewerken, Minen und Bauernhöfen, um die Kolonie mit Rathaus, Wohngebäuden, Kirchen, Kneipen, Forts und Militärakademien zu errichten. Ein Hafen sichert die Versorgung mit Rohstoffen aus der Heimat. Die Kehrseite der Verbindung zur alten Welt ist der regierende raffgierige Monarch. Um seiner Steuerschraube zu entgehen, bleibt nur die Unabhängigkeitserklärung, was den Fürsten zur Entsendung einer Armee veranlaßt. In der neuen Welt drohen außerdem feindliche Indianerstämme und, abhängig von der diplomatischen Großwetterlage, die anderen Kolonialmächte. Spätestens jetzt wird klar, daß in diesem Spiel die Existenz des Staatswesens auf den Spitzen der Bajonette ruht und ein schlagkräftiges Heer der Schlüssel zum Spielgewinn ist. Militärgeleit ist ferner die Voraussetzung für die Expansion der Kolonisten.





Mit dem Kampfmodus ist den Designern ein großer Wurf gelungen, der es verdient hätte, als eigenständiges Spiel veröffentlicht zu werden. Schlachtfeld ist ein Spielbrett mit 3x4 Feldern und zwei Reservezonen. Ziel ist, die Fahne im Zentrum der gegnerischen Stellung zu erobern. Kavallerie kann Attacken aus der Bewegung reiten, Infanterie besitzt große Feuerkraft. Artillerie ist nahezu unbeweglich, verstärkt









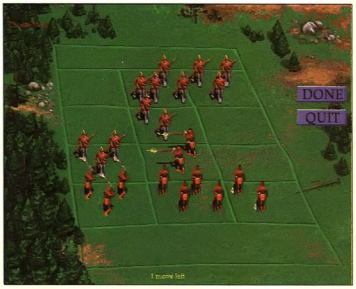
Entscheidung über Grundstrategie und Spielziel aber dem Spieler überlassen. Erfolgreiche Spiele lassen sich durch eine aggressive Ausrottungsstrategie, rasche Abnabelung vom Mutterland und verstärkte Kooperation mit anderen Mächten oder durch eine Dauerpartnerschaft mit der Heimat in Form eines Commonwealth gestalten. Wichtig ist allerdings, sich rechtzeitig für eine Strategie zu entscheiden und diese konsequent durchzuziehen. Wer sich zwischen Armeeaufbau und maximaler Wirtschaftskraft verzettelt, Kriege mit Handelspartnern beginnt, aber Städte unbewacht läßt, sollte sich nicht wundern, wenn er die Entdeckerkarriere auf Befehl des erzürnten Monarchen auf dem Schafott beendet. Die Spielintelligenz der Computer-Gegner liegt allerdings nicht allzu hoch, so daß eine solide Strategie immer zum Erfolg führt, sofern die eiserne Regel beherzigt wird, für die erste Gründung einen optimalen Standplatz zu wählen: am Meer, in Bergnähe, mit viel Wald und einem größeren Fluß und ausreichend flachem Gelände zur Ausbreitung.

aber die Angriffswirkung der anderen Waffen enorm. Entscheidend sind die Kommandowerte der Anführer, die über die Anzahl eigener Angriffe pro Runde entscheiden. Große Armeen mit schlechten Kommandeuren erweisen sich als nutzlos, da die Soldaten wehrlos abgeschlachtet werden. Spätestens an dieser Stelle wird dem Kolonisator klar, wozu die teure Militärakademie von Nutzen gewesen wäre. Frontalschlachten sind ungeheuer blutig und sollten bei großen Kampagnen vermieden werden. Erfahrene Feldherren siegen durch überlegene Kommandeure, Truppen mit guten Defensiv-Werten und eine ausgefeilte Taktik.



Seid fruchtbar und wehret Euch!

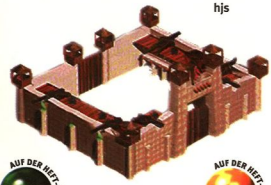
Ist die eigene Armee endlich zahlenmäßig stark, vernünftig ausgebildet und mit leistungsfähigen Kommandeuren versehen, dürfte dem Spieler kaum noch eine Gefahr drohen. Nun kann man sich der Aufgabe widmen, den Kontinent zu erschließen und dabei auch die politische Entwicklung voranzutreiben, bis sich schließlich ein blühendes Gemeinwesen über die gesamte Spielwelt erstreckt. Letztlich bleibt die



Fazit

Conquest of the New World ist ein gelungener Vertreter des Kolonisationsgenres, allerdings mit starker Betonung der kriegerischen Auseinandersetzungen. Wer mehr Wert auf wirtschaftliche Aspekte legt, ist mit Siedler II sicher besser bedient. Die Klassiker Civilization und Colonization bieten durch bessere Steuerung und einen klar definierten Handlungsstrang einen leichteren Einstieg in das Genre. Conquest besticht jedoch durch eine enorme Flexibilität, sowohl im Welteneditor als auch in der Handlungsfreiheit der Spieler. Sehr gelungen sind auch die Grafik mit Animationen bis ins kleinste Detail und der Kampfmodus, der der Konkurrenz um Meilen voraus ist. Vielgestaltiger Spielverlauf, eine abwechslungsreiche Entwicklung über Jahrhunderte und die stimmungsvolle Ausgestaltung mit Musik, passender Geräuschkulisse und zeitgenössischen Infos lassen keine Langeweile aufkommen. Sofern man also einen Pentium mit 16 MB RAM besitzt oder lange Ladezeiten nicht stören, ist Conquest of the New World ein echter Hit für Strategen und Kolonisatoren!

hjs



AUF DER HEFT-CD UPDATE

AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

Name:	**Conquest of the New World**
Inhalt:	**Strategiespiel, Kolonisationssimulation**
Hersteller:	**Interplay**
Vertrieb:	**Acclaim, München**
Preis:	**ca. 100,– DM**
Systemanforderungen:	**486/66, 8 MB, CD**
empfohlen:	**Pentium, 16 MB, Quadspeed-CD.**

FÜR JEDEN DAS RICHTIGE!



PC-ENTERTAINMENT

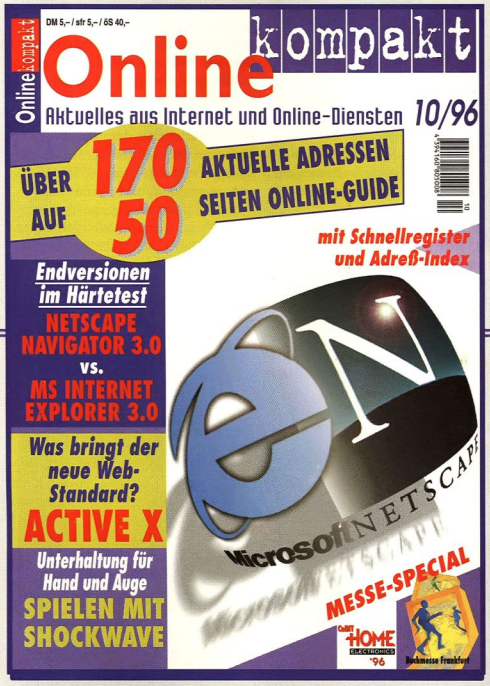
FÜR JEDEN GESCHMACK UND GELDBEUTEL

MONATLICH NEU AM KIOSK

VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL OK

DER ULTIMATIVE
NETGUIDE
FÜR SURFER

NEU



REPORTAGEN
+ NEWS + TESTS
UND VOR
ALLEM JEDE
MENGE SITES
FÜR JEDEN
GESCHMACK
MONATLICH
AUF 84 SEITEN

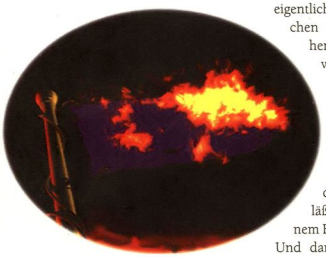
AB 27. SEPTEMBER FÜR
NUR 5,– DM AM KIOSK!



Der Schattenmann

CyberJudas

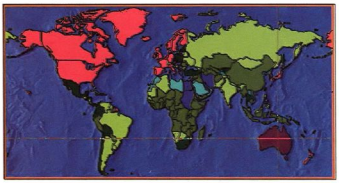
In diesem Spiel sind Sie kein geringerer als der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika. Der Mann, von dem alle Welt behauptet, er sei Inhaber des mächtigsten Amtes der Welt. Solch ein Mensch hat natürlich Feinde, und einer davon ist der CYBERJUDAS.

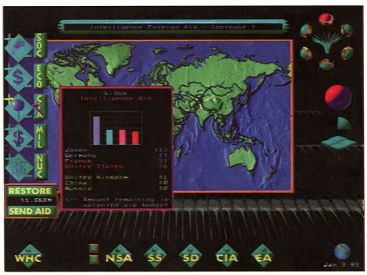


In der heutigen Zeit sitzt der Mächtigste der Mächtigen nicht mehr in seinem berühmten Oval Office im Weißen Haus. Er regiert nun einige Stockwerke tiefer, seinen Bürostuhl hat er gegen einen Sessel eingetauscht, mit dem er sich in den Vortex einloggen kann. Dieses Computer-Netzwerk ermöglicht ihm Kontakt mit den sechs Beratern des Amtes und gibt ihm Gelegenheit, seine Vorhaben in wenigen Sekunden in die Tat umzusetzen. Durch den Zugriff auf eine gewaltige Menge an Daten über jede Nation der Erde behält er den Überblick über sein Land und den Rest der Welt.

Verrat!

Das Leben des Schattenpräsidenten, der eigentlich nur die Exekutive der wirklichen Machthaber darstellt, könnte herrlich sein. Seine einzige Sorge wäre seine Wiederwahl, wenn es da nicht einen Verräter unter seinen Mitarbeitern gäbe. Einer seiner sechs Berater, die sich um die verschiedenen Belange der Nation kümmern, spielt ein falsches Spiel. Anstatt dem „Chief" behilflich zu sein, läßt er keine Gelegenheit aus, seinem Boss und dem Land zu schaden. Und daraus ergibt sich das Hauptanliegen des Spielers: Den Verräter zu finden und ihm das Handwerk zu legen. Zusätzlich zu dieser Herausforderung gilt es, den Einflußbereich der USA zu vergrößern. Das kann nur durch konsequente Politik erreicht werden, die dem Präsidenten hohe Beliebtheit und Respekt bei Freund und Feind einbringt.





Wie anspruchsvoll der Spieler sich diese Aufgabe stellen will, entscheidet er durch die Auswahl des Spielmodus. Drei verschiedene Modi, die sich in Komplexität und Aufgabenverteilung unterscheiden, stehen zur Verfügung: „The Presidential Simulation", „The Cabinet Wars" und „The Cyberjudas Gambit". Je nach Wahl kann sich der Internet-Politiker mehr den Staatsgeschäften oder der Jagd nach der subversiven Person widmen. Wie er sich auch entscheidet: Beide Aufgaben müssen bewältigt werden, wobei mehrere Wege eingeschlagen werden können.

Die Suche nach dem Verräter gestaltet sich schwierig. Ein kleines Utility gibt dem Präsidenten Hinweise, die auf eine Aktivität des Cyberjudas schließen lassen. Mit Hilfe bestimmter Informationsfilter und des originalgetreuen CIA-World-Factbooks (ein Verzeichnis aller Nationen mit den wichtigsten Daten) muß er rechtzeitig den nächsten Ort finden, an dem der Verräter wieder zuschlagen wird. Um größeres Unheil zu verhindern, sollte dann schnellstmöglich mit diplomatischen, militärischen oder finanziellen Mitteln gehandelt werden. Dabei helfen die Berater mit ihren ausführenden Organen, die jeweils für ein Büro der US-Administration wie beispielsweise die CIA, das Verteidigungsministerium oder das Staatsministerium stehen. Sie machen auf wichtige Ereignisse aufmerksam und erteilen Ratschläge, wie in der entsprechenden Situation zu verfahren ist. Wenn der Präsident es wünscht, werden sofort Maßnahmen in die Wege geleitet.

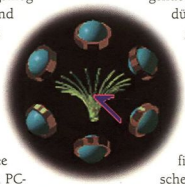
Die diplomatische Note

Dem Spieler stehen viele Möglichkeiten zur Verfügung, die Geschicke der Welt in seine Hände zu nehmen. Auf die Geschehnisse kann er mit militärischen, kulturellen, wirtschaftlichen oder diplomatischen Mitteln Einfluß nehmen. Den Erfolg seiner Aktionen kann er dann in



einer Statistik beobachten, in der die Effektivitätsrate seiner Führung und andere wichtige Werte steigen oder fallen. Kurze Erläuterungen geben Aufschluß über die Maßnahmen, die ergriffen werden können. Auch auf der Jagd nach dem Cyberjudas sind viele Wege möglich. Leider müssen deshalb auch viele Knöpfe angeklickt werden. Allein die Verfolgung des Verräters gestaltet sich schwierig genug, wenn man dazu durch unzählige Menüs springen muß und dabei noch ständig von den Staatsgeschäften, ratlosen Beratern oder diplomatischen Noten und Erfolgsmeldungen unterbrochen wird. Vielleicht entspricht diese Mehrfachbelastung den mannigfaltigen Pflichten eines US-Präsidenten, vielleicht hätte man aber auch etwas weniger Wert auf die schöne Aufmachung der Menüs und Oberflächen legen sollen, um dadurch die Ebenen der Handlungsmöglichkeiten einfacher und übersichtlicher gestalten zu können. Oft hat man eine Information bereits wieder vergessen, wenn man zu dem Punkt kommt, an dem man sie verarbeiten kann. Es scheint, daß eine gute Idee bei einem hochmodernen PC-Spiel nicht mehr genügt, es sollte auch bunt und durchgestylt sein. Im Falle von CYBERJUDAS ist der Versuch eines Kompromisses zwar nicht gescheitert, aber doch etwas danebengegangen. Interessante Geräusche und hervorragende Grafiken sind ja ganz nett, dürfen aber nicht dafür sorgen, daß der Spieler die Lust verliert und die Stimmung verlorengeht. Wer jedoch komplexe Simulationen mag, sei getröstet, er wird an diesem Spiel seinen Spaß finden, sofern er der englischen Sprache mächtig ist. Und auch wer Computeranimationen liebt, kommt auf seine Kosten. Die Filmsequenzen sind gerade deshalb sehenswert, weil keine einzige Szene mit richtigen Menschen gemacht wurde. Fast schon eine Seltenheit in Zeiten der interaktiven Spielfilme, die Arbeit echter Computerkünstler zu sehen.





prm





CyberJudas

KURZINFO

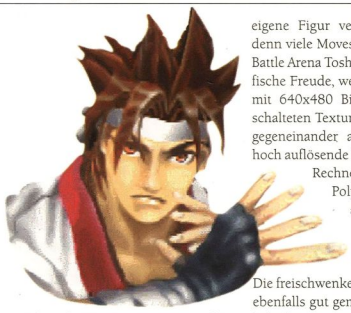
Name:	**Cyberjudas**
Inhalt:	**Strategie/Adventure**
Hersteller:	**Merit Studios**
Vertrieb:	**Bomico, Kelsterbach**
Preis:	**119,95 DM**
Systemanforderungen:	**486 DX-100, 8 MB RAM, 21 MB FP-Speicher, Maus, SVGA-(VESA-) Grafik,**
empfohlen:	**Pentium mit 16 MB**



Kampfkunst



An neuen Beat 'em Ups herrscht derzeit kein Mangel, aber nicht alle sind so gelungen wie BATTLE ARENA TOSHINDEN – eine PC-Umsetzung, die beweist, daß man sich eigentlich keine Spielkonsole zulegen muß.





Wie einst in Bloodsport finden sich acht Kämpfer mit den unterschiedlichsten Kampfstilen zu einem geheimen Turnier zusammen, um den Besten der Besten zu ermitteln. Wie dieses „Ermitteln" vor sich geht, muß hier wohl nicht näher erläutert werden. Jedenfalls winkt dem Sieger die Ehre, gegen Gaia, den Ausrichter des Turniers, antreten zu dürfen. Ob das als Belohnung gelten kann, sei dahingestellt...

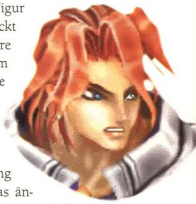


Nach dem Einstellen erster Spieloptionen gilt es, sich für eine der acht toll animierten Polygonfiguren zu entscheiden – eine Frauenquote von 25% wurde dabei von den Spieldesignern eingehalten, das Alter rangiert von 16 bis 106. Viel wichtiger für den Erfolg in der Arena ist aber die Beherrschung der Tastatursteuerung bzw. des Joysticks oder Gamepads, denn in der BATTLE ARENA TOSHINDEN ist es nicht ratsam, mit nur zwei Schlägen im Repertoire auf den Gegner loszustürmen. Gefragt ist vielmehr die Ausnutzung der zahlreichen Moves, Special-Moves sowie der Verteidigung und manchmal auch die Geduld, auf den richtigen Moment zu warten. Beherzigt ein PC-Kämpfer diese Grundsätze, hat er bald eine reelle Chance, die Runden gegen computergesteuerte Widersacher für sich zu entscheiden. Aber danach warten noch höhere Schwierigkeitsgrade und menschliche Gegner im Netzwerk oder am gleichen PC, also hört der Prügelspaß so schnell nicht auf. Außerdem kann man auch nach langen Siegesserien wieder ordentlich auf die Fresse bekommen, wenn man die eigene Figur versuchsweise wechselt, denn viele Moves sind sehr individuell.





Battle Arena Toshinden ist eine echte grafische Freude, wenn man die Figuren in mit 640x480 Bildpunkten und eingeschalteten Texturen und Hintergründen gegeneinander antreten läßt. Weniger hoch auflösende Darstellungen für ältere Rechner haben aber durch die Polygonfiguren durchaus auch ihren Reiz, und die Bewegungsabläufe bleiben in jedem Fall schön anzusehen. Die freischwenkende Kameraführung ist ebenfalls gut gemacht, obwohl gelegentlich die eigene Figur vom Gegner verdeckt sein kann. Weitere (kleine!) Mängel im Test waren Probleme bei der Veränderung der Grafikauflösung und beim Umschalten der Steuerung auf Gamepad. Das ändert aber nichts daran, daß TOSHINDEN eine empfehlenswerte Prügelarena ist. **kh**







KURZINFO

Name:	Battle Arena Toshinden
Inhalt:	Beat 'em Up
Hersteller:	Playmates Interactive
Vertrieb:	Softgold, Kaarst
Preis:	89,95 DM
Systemvoraussetzungen:	486/66, 8 MB RAM,
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, unterstützt 3D-Grafikkarten



Getunnelt



Knallharte Piloten aus allen Ecken des Universums steuern bewaffnete Gleiter mit Höchstgeschwindigkeit durch enge Tunnelsysteme. Ziel ist der Gewinn der Battle Race Trophy.



Im 23. Jahrhundert ist die Formel 1 nur noch eine Anekdote. Die Schuhmachers der Zukunft messen sich statt dessen in der Battle Race Trophy, um den intergalaktischen Champion zu ermitteln. Auf vier verschiedenen Planeten befinden sich jeweils sechs unterirdische Rennstrecken, auf denen die Vorrunden ausgetragen werden, bis das Finale erreicht ist. In acht zugelassenen Gleitertypen treten 23 Piloten an, um Ruhm und vor allem Preisgelder zu gewinnen. Mit der eingestrichenen Kohle können die Teilnehmer ihre Fahrzeuge mit Zusatzausstattung aus einer reichhaltigen Einkaufsliste bestücken. Ob dabei Kampfkraft oder Geschwindigkeit im Vordergrund steht, kommt darauf an, ob man gerne als erster oder als einziger ins Ziel kommen möchte...

Mit diesem Spielinhalt bietet BATTLE RACE zwar nichts Neues, sondern ist eher eine Mischung aus Descent und Hi-Octane, aber die Umsetzung ist solide. Die SVGA-Grafik läßt sich in vielen Varianten auf die Hardware zurechtdrosseln, der Soundtrack paßt ausgezeichnet zu den Geschwindigkeiten um die 350 km/h, und in den Rennen geht es schnell und hart zur Sache. Außerdem gibt die ellenlange Ausrüstungsliste dem Ganzen noch einen „strategischen" Touch.



ab und zu richtig erholsam. Was dagegen im Test zum Ärgernis wurde, war die Joystickkalibrierung, die erstens wenig selbsterklärend gelöst wurde und zweitens oft versagte.
Es soll hier aber kein falscher Eindruck aufkommen. BATTLE RACE ist ein gut gemachtes,



rasend schnelles, actiongeladenes Rennspiel in einem tollen Rahmen aus Soundtrack, animierten Menüs, Sprachausgabe usw. Nur wird manch ein potentieller Champion in der Battle Race Trophy sich wohl erst neue Hardware zulegen müssen.

kh

Game vs. Computer

...lautet leider der Titel der härtesten Schlacht bei BATTLE RACE. Erst ein Pentium 133 mit 16 MB RAM macht das Spiel in SVGA spielbar. Bei allen schwächeren Rechnern muß der Gleiterpilot selbst in VGA und verminderten Details noch mit einer hakeligen Steuerung rechnen, und das kann in einem ansonsten rasend schnellen Spiel ganz schön ärgerlich sein. Leider nimmt die notwenige Trainingszeit bei abnehmender Grafikauflösung zu, da das temporeiche Farbenspiel in den Tunneln in VGA-Auflösung schnell verwirrend werden kann. Da ist die einminütige Ladezeit für eine neue Rennstrecke





AUF DER HEFT-CD
DEMO

KURZINFO

Name:	**Battle Race**
Inhalt:	**Rennspiel**
Hersteller:	**Ikarion/Soft Enterprises**
Preis:	**99,95 DM**
Systemvoraussetzungen:	**486/66, 8 MB RAM (unrealistisch), SVGA, 50 MB auf der Festplatte, CD**
empfohlen:	**Pentium 100, 16 MB RAM, Joystick**

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig herausheben;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

Systemanforderungen

- einen AT386 mit 4 MB RAM
- 400 KB freien Arbeitsspeicher und 2,5 MB XMS
- etwa 25 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

CD-Inhalt

Vollversion: Mad News

Spielbare Demos: Battle Arena Toshinden, Battle Race, Monty Python and the Quest for the Holy Grail, Conquest of the New World, Sam & Max

Updates: Silent Hunter, Conquest of the New World

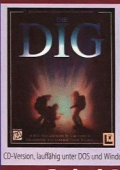
Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme, Pic View, Paint Shop Pro

Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software

Bestseller Games 11 · MAD NEWS ·

Spielehit

The Dig



◆ Nach der Kollision mit einem Asteroiden finden sich 3 Überlebende auf einer lebensfeindlichen Erde wieder. Nur Zusammenhalten kann das Überleben sichern, doch bald schon droht eine ungeheure Entdeckung alles ins Chaos zu reißen. Das **aufwendigste und größte Adventure von LucasArts seit Indiana Jones!** Ein Science-Fiction-Abenteuer, das Sie einen ganzen Winter fesseln kann!

49,95 DM

CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/D/A).

Bestell-Nr. RS-164, nur

Rebel Assault II

The Hidden Empire

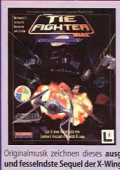


◆ Die **atemberaubende Fortsetzung des Action-Arcade-Superhits.** 15 Level mit völlig neuer Storyline, **hochauflösenden Fullscreen-Videos** in erstklassiger Qualität mit brillanter Sprach- und Soundausgabe. Führen Sie mit Rookie One und Ru Murleen den Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel, sei es im X-Wing, auf dem Speeder-Bike, zu Fuß oder an Bord des Millenium Falcon. Erleben Sie die wohl **atemberaubendste Raumschlacht**, die Sie in dieser Galaxis jemals gesehen haben! CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA).

49,95 DM

Bestell-Nr. RS-163, nur

Tie Fighter Collection



◆ Dienen Sie dem Imperator! Retten Sie die Galaxis vor den subversiven Rebellen, die die Grundmauern des Imperiums erschüttern! Erleben Sie den Kampf um die Macht endlich einmal hautnah aus der Sicht eines treuen Tie-Piloten mit. **Super-Grafik, über 100 Missionen, zahlreiche Zusatzmissionen** mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad, **7 Kampfschiffe zur Auswahl**, erstklassige Story mit zahlreichen möglichen Kameren und dazu der sensationelle Soundtrack nach John Williams Originalmusik zeichnen dieses **ausgereifteste und fesselndste Sequel der X-Wing-Reihe** aus. CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA).

49,95 DM

Bestell-Nr. RS-165 nur

Begrenzte Stückzahl, sofort zugreifen!

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

PEARL Hypersound 16 PnP



Brandneu und zukunftsweisend: **Plug-and-Play-Technik** und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable- und 3D-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur

78,80 DM

KORG-Wavetable-Modul 4MB

Optimaler Klangerstieg mit **4 MB ROM-Samples des bekannten Markenherstellers KORG!** Geeignet für alle Soundblaster-kompatiblen **16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Upgrade-Stecker** (26 pol. Stecker)! Einfach auf Soundkarte aufstecken!

Bestell-Nr. PE-649, nur

188,80 DM

SRS™ 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle **neuen PEARL HyperSound PnP Karten** (nur für Modelle mit SRS 3D-Sound-Connector!) ▶ Erzeugt aus herkömmlichen Stereo-Signalen (Wave, Midi, CD-Audio usw.) durch **SRS™-Soundprozessor** einen voluminösen **räumlichen 3D-Sound!** Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 3D-Sound-Funktion schaltbar.

Bestell-Nr. PE-650, nur

28,80 DM

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

SURROUND-POWER-SYSTEM 320



Das totale Klangerlebnis am PC! Modulares System mit **2 High-Power-Aktivboxen (3-Wege-Baßreflexsystem, 2x 160 Watt Musikleistung)**, spezielle Lautsprecheranordnung für direkte Klangabstrahlung nach vorne und nach oben!

Integr. Netzteil. Inkl. **2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satellitenboxen** für raumfüllenden **Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox.**

Best.-Nr. PE-674, komplett nur

298,80 DM

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit vollen **120 W Musik-Spitzenpower!** Auch zur Nachrüstung für „schwachbrüstige" Stereoanlagen geeignet. **Getrennte Regler für Lautstärke, Baß und Höhen. LED-Betriebsanzeige.**

Fetziger Sound mit **voluminösen Bässen** durch **2-Weg-System und Baßreflexöffnung. Kräftiger Schalldruck!** Magnetische **Abschirmung** gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis

68,80 DM

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 12.

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit eine **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. KS-215, nur

19,80 DM

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs!** Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur

28,80 DM

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 Stück.

Bestell-Nr. PE-961, nur

9,80 DM

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungslösung** für ihre wertvollen CDs.

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster
Packung mit 20 Archivhüllen

Bestell-Nr. PE-963 nur

4,80 DM

100 CD-Archiv-Drehturm



Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen.

Für 100 CD-Boxen.

Bestell-Nr. PE-840, nur

68,80 DM

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-841, nur

38,80 DM

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	The Dig	RS-164	49,95
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	RS-163	49,95
	Tie Fighter Collection	RS-165	49,95
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	78,80
	KORG-Wavetable-Modul 4MB	PE-649	188,80
	SRS™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschriftungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	38,80

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90)

▲ (Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL Schweiz GmbH
Itingi Straße 2
CH-4001 Basel
Tel: +41-84-888 77 88
Fax: +41-61-225 44 10

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-4 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Gestaltgesetzliche Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

MAD NEWS

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Mad News ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Ikarion Software GmbH,* lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Ikarion Software GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Ikarion Software GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Orginal-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Mad News** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Mad News** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

CD-ROM

3 Skulls o.t. Toltecs	DV	**74,99**
AH-64 Longbow	DV	79,99
AH-64 Missiondisk	DV	i. V.
Anvil of Dawn	DV	69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	**DV**	**69,99**
Baphomets Fluch	**DV**	**69,99**
Battle Isle 3	**DV**	**39,99**
Bleifuß	DV	49,99
Bleifuß 2	DV	x54,99
Botsoccer	DV	54,99
Caesar 2	DV	74,99
Civilization 2	DV	79,99
Civil War General	**DV**	**79,99**
Command & Conquer	DV	79,99

CD-ROM

Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**89,99**
Gabriel Knigt 2	DV	69,99
Gene Maschine	DV	69,99
Gene Wars	**DV**	**79,99**
Golden Gate Killer	**DV**	**69,99**
Hard Line	**DV**	**59,99**
Hind-Kampfhubschr.	**DV**	**74,99**
Hugo 3	DV	64,99
Hugo 4	**DVx**	**67,99**
Hugo Screensaver	**DVx**	**34,99**
IM1A2 - Abrams	DV	89,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
Lands of Lore 2	DA	x89,99
Lighthouse	**DV**	**79,99**
Links LS-Golf	DA	89,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx**	**89,99**
Conquest c. New World	DV	78,99
Creep Night - Flipper	DA	i. V.
Cronicle o. t. Sword	DV	74,99
Crusader No Regret	**DV**	**64,99**
Cyberia 2	DV	69,99
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Das schwarze Auge 3	**DV**	**39,99**
Dawn I.t. Damps	DV	x69,99
Daytona USA	DV	x69,99
Deadline	DV	39,99
Deadlock	**DV**	**74,99**
Der Produzent	DV	74,99

Mad TV 2	**DV**	**69,99**
Manic Karts	DA	29,99
Martini Racing	DV	24,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2 Date	DV	39,99
Mega Pack 6	**DA**	**79,99**
Mega Race 2	**DV**	**54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV**	**74,99**
Monster Truck	DV	x69,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
NHL Hockey 97	DV	x74,99

Unsere MEGA-Knüller

lieferbar ab November:

Bleifuß 2	**DV**	**54,99**
Daytona USA	**DV**	**69,99**
Destruction Derby 2	**DV**	**69,99**
Discworld 2	**DV**	**74,99**
Flottenmanöver	**DV**	**69,99**
Orionburger	**DV**	**69,99**
Risiko	**DV**	**69,99**
Schleichfahrt	**DV**	**69,99**
Sega Rallay	**DV**	**69,99**
Tomb Raider	**DV**	**59,99**
Toonstruck	**DV**	**69,99**

!!Unbedingt vorbestellen!!

Die große Schlacht in den Ardennen	DV	69,99
Die Hard Trilogy	DV	74,99
Destruction Derby 2	DV	x69,99
Diablo	**DVx**	**79,99**
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Die Siedler 2 DATA	**DV**	**i.V.**
Discworld	DV	74,99
Discworld 2	DV	x74,99
Dungeon Keeper	DV	x74,99
Earth Siege 2	DV	79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99

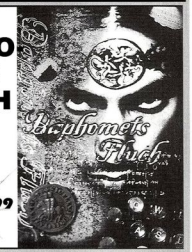
Normality	DV	74,99
Olympic Soccer	DA	67,99
Orionburger	DV	x69,99
Pandora Akte	DV	x74,99
Panzer Dragon	DV	x69,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Phantasmagoria 2	DV	i.V.
Pole Position	DV	69,99
Powerplay Hockey	DA	x59,99
Pray for Death	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99

Händleranfragen erwünscht!

Elisabeth 1	DV	69,99
F1 Manager	DV	69,99
F1 / Sony	DV	x69,99
Fantasy General	DV	69,99
Fifa Soccer 96	DV	59,99
Flottenmanöver	DV	x69,99
Rugsimulator 5.1	DV	99,99
Rugsimulator 6.0	EV	x99,99

Pro Pinball the Web	DA	49,99
Realms o. f. Haunting	DV	i. V.
Rebel Assault 2	DV	79,99
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	79,99
Risiko	DV	x69,99
Road Rash	**DV**	**59,99**
Schlacht von Waterloo	**DV**	**69,99**

Unsere Hit`s!

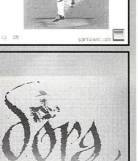


BAPHO METS FLUCH
Deutsche Version
DM **69,99**



DAGGER FALL
Ab ca. Mitte Oktober!
Deutsche Version
DM **69,99**

Bundes Liga 97 Manager
Erscheint ca. 28.10.96
Deutsche Version
DM **74,99**





Deutsche Version DM **74,99**



DIABLO
Erscheint ca. 15.11.96
Deutsche Version
DM **79,99**



Deutsche Version nur DM **89,99**

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM

Schleichfahrt	DV	x69,99
Sega Rallay	DV	x69,99
Shannara	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	**DV**	**74,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Sonic	**DA**	**49,99**
Space Hulk 2	DA	79,99
SPUD	DV	64,99
Star Trek Warrior Set	DV	64,99
Stonekeep	DV	49,99
S.T.O.R.M.	**DV**	**69,99**
Syndicate 2 / Wars	**DV**	**79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Terra Nova	**DV**	**69,99**
The Dig	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	**DV**	**69,99**
Time Commando	**DV**	**74,99**
Tomb Raider	**DVx**	**59,99**
Toonstruck	DV	x69,99
Ultra Pack 2	DV	79,99
Virtua Fighter	DA	74,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Wing Commander 4	DV	79,99
Win Skat	DV	34,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Zorck Nemesis	**DV**	**84,99**
"Z"	**DV**	**74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Alien Virus	DA	24,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	DV	29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV	19,99
Christoph Columbus	DV	19,99
Creature Shock	DV	19,99
Das schwarze Auge 1	DV	24,99
Das schwarze Auge 2	DV	24,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Reeder	DV	19,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dungeon Master 2	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Fade to Black	DV	29,99
Fatal Racing	DV	29,99
Fifa Soccer 95	DV	29,99
Flight Unlimited	DV	39,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Goblins Teil 1 + 2	DV	19,99
Goblins Teil 3	DV	19,99
Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Lands of Lore	DV	29,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lost Eden	DV	x19,99
Lost in Time	DV	19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Might + Magig Trilogie	DV	39,99
Monkey Island 1	DV	24,99
Monkey Island 2	DV	24,99
NHL Hockey 95	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	34,99
Pizza Connection	DV	19,99
Police Quest 4	DV	19,99
Privateer + Data	DA	29,99
Rayman	DV	39,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Space Hulk	DV	29,99

Weitere Angebote

Space Quest 4	DA	19,99
Space Quest 6	DV	34,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command. + Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
Theme Park	DV	29,99
The Hive	DV	29,99
Ultima Underworld 1 + 2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WWF 2	DA	39,99
X - Wing Comp.	DV	29,99

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1 + 2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

VOLLVERSION AUF

Mad News

Machen Sie Schlagzeilen!





Überschwemmen Sie den Kontinent mit Ihrem Sensationsblatt – MAD NEWS wird den Zeitungsmarkt grundlegend verändern! Es könnte alles so schön sein, wenn da nicht diese kleinen Probleme wären. Ein geiziger Chef, eine tyrannische Ehefrau, unfähige Mitarbeiter, genervte Leser und natürlich die Konkurrenz – SAD NEWS und BAD NEWS. Schaffen Sie sich sowohl Ehefrau als auch Konkurrenten vom Hals. Verbreiten Sie Unglaubliches, decken Sie unerhörte Skandale auf, meistern Sie den hektischen Redaktionsalltag und führen Sie Ihr Blatt von Auflagenrekord zu Auflagenrekord!

Genau wie das Zeitungsgeschäft im wirklichen Leben erfordert die Wirtschaftssimulation MAD NEWS die Kombination ganz besonderer Talente: den richtigen Riecher für eine gute Story, das Ohr am Puls des Massengeschmacks und ein goldenes Händchen bei Finanzen und Bilanzen. Verzwickte Simulationszusammenhänge, abgedrehter Humor, VGA-Grafiken in 256 Farben und das Spielziel, eine eigene Frau loszuwerden, schaffen eine einzigartige Spielatmosphäre. Ergötzen Sie sich an den Originalschlagzeilen der „Neuen Spezial" oder erstellen Sie mit dem mitgelieferten Editor Ihre eigenen. Integrieren Sie Bilder, Grafiken und Artikel, bestimmen Sie das Layout, und drucken Sie Ihre persönliche Zeitung aus. Das preisgekrönte Spiel erscheint als BESTSELLER GAME natürlich in der Enhanced CD-ROM-Version inklusive Editor – zu einem Bruchteil des ursprünglichen Preises.

DAS MEINT DIE PRESSE:

ASM (7/94):
„Simulationsvolltreffer",
ASM-Hit

DOS International (10/94):
„Spiel des Monats"

PC Games (4/94):
„84 % – PC Games Award"

PC Joker (3/94):
„85% – Joker Hit"

PC Player (4/94):
„Referenzspiel seines Genres"

PC Praxis (10/94):
„Redaktions-Hit des Monats"

Powerplay (5/94): „81 %"





- Deutsche CD-ROM-Version, lizenziert von Ikarion
- Druckfunktion für die eigene Zeitung
- Artikel-Editor
- Komfortable Maussteuerung
- Spielanleitung und Tips im Heft
- Systemanforderungen: 386SX, 4 MB RAM, 25 MB Festplattenspeicher, Maus, CD-ROM, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95

IKARION

Außerdem auf der CD-ROM

Vollversionen: Compuserve-Software WinCim, T-Online-Dekoder, Netscape Navigator

Demoversionen: Battle Arena Toshinden, Battle Race, Monty Python and the Quest for the Holy Grail, Conquest of the New World, Sam & Max

Shareware: Paintshop Pro für Win 3.1/95, PicView, TBAV Antivirenprogramme, Packer