Simulation

Bestseller Games

TREND

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:

www.trendverlag.de

Virengeprüft durch Thunder BYTE

2 Vollversionen auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES

4 344023 312990 25

Ausgabe 25

DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

Mad TV 1&2 in deutschsprachiger PC-Vollversion

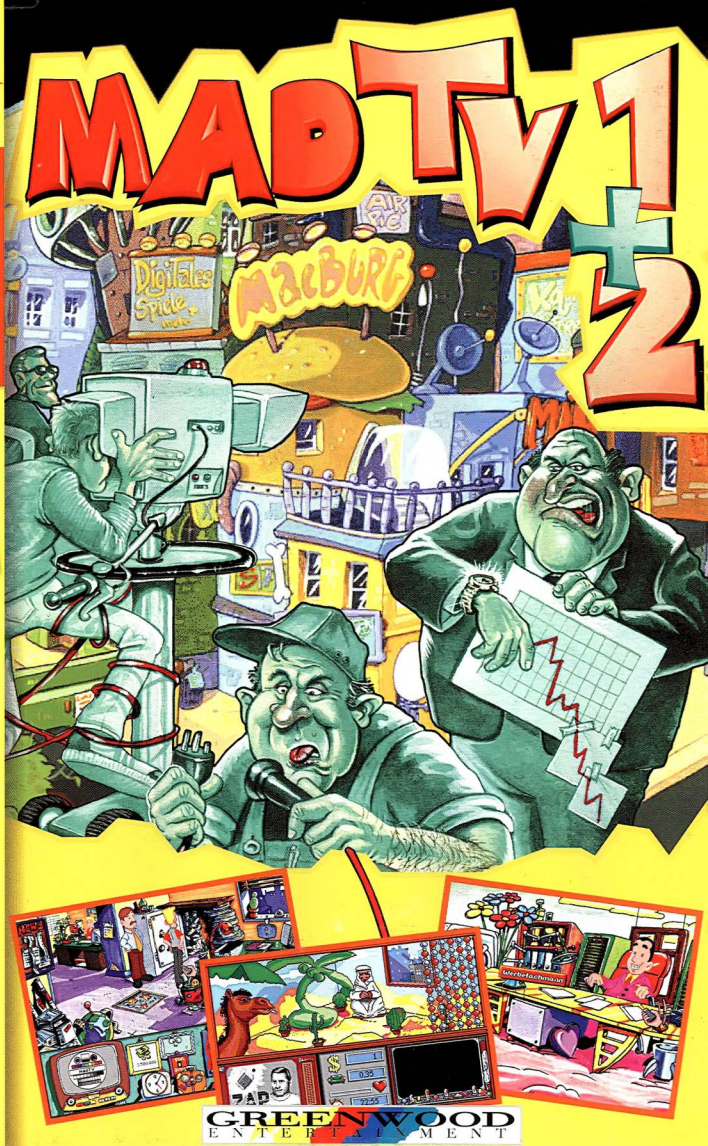
PC POWER 81% „Lockere Spielbarkeit, witzige Einfälle und großer Spielumfang"

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

2 WiSim-Klassiker

Gedruckte Anleitung

Inklusive Tips und Anfänger-Tutorial



Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 5671188



Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Der Sender mit der Maus





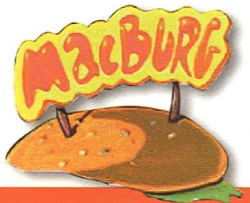
Ja, so sind sie, die Frauen. Drücken sich vor der Verantwortung eines ernstzunehmenden Jobs, wollen zu siebengängigen Menüs ausgeführt und bis an den Rand des physischen und vor allem finanziellen Zusammenbruchs der Verehrer umworben werden. Nein, ein Hamburger und ein Sixpack tun es nicht. Dann geben sie scheinbar zögerlich die Einwilligung in eine Ehe. Nein, das war kein Gemeinplatz. Es handelte sich lediglich um eine Beschreibung der einzigen Frau bei Mad TV. Betty Botterblom, eine kulturell interessierte Fernsehansagerin, residiert im obersten Stockwerk des Gebäudes. Auf ihre wohl als typisch weiblich zu bezeichnende Weise nimmt sie Einfluß auf das Geschehen. Sie interessiert sich nur für den erfolgreichsten der Programmdirektoren, der ihr zuliebe viele lahme Kultursendungen sendet, ihr teure Geschenke macht und seine Nebenbuhler aussticht – mit allen, zur Not auch fiesen Mitteln. Und was kriegt *er* dafür? Die blonde Maus zum Heiraten.
Alles dreht sich um Betty, aber mitspielen darf sie nicht. Ziel des Spiels ist die Ehe; Spielfiguren sind Männer, drei Stück zur freien Auswahl. Wer gewinnen will, sollte zusehen, daß er unter die Haube kommt. Also, liebe Leserinnen, die Röcke gerafft und in einen schlechtsitzenden Anzug geschlüpft. Wollen wir den Kerlen mal zeigen, wie man sicher in den Hafen der Ehe einläuft.

Das Frauenbild in Mad TV 1 ist nicht ganz auf der Höhe der Zeit, auch dann nicht, wenn man bedenkt, daß das Spiel schon einige Jährchen auf dem Buckel hat. Trotzdem hat es seine Freunde gefunden, ja sich sogar zum Klassiker unter den WiSims entwickelt. Das Schöne und gleichzeitig Nervenaufreibende an Mad TV sind die recht hohen Anforderungen, die es an den Spieler stellt. Freunde von Simulationen wissen das längst; nach unzähligen schwierigen aber doch sehr trockenen Fußballmanagern und Wirtschaftssimulationen kam das Managementspiel, das zwar knifflig war, sich selbst aber nicht ganz so ernst nahm, sehr gut an. Die Fangemeinde mußte dann eine beträchtliche Zeit auf den lange angekündigten Nachfolger warten und wurde dafür in Mad TV 2 mit einer gewissenhaft simulierten Fernsehwelt und schöner Grafik belohnt.

Doch was geschah mit Betty in unserem zweiten Bestseller Game? Sie war verschwunden. Die letzte Frau mit einer gewissen handlungstragenden Rolle war nun auch noch weg. Bei den sieben Tibetern zum Meditieren? Weggestorben? Wohl eher weggeheiratet. Wir wissen nicht, ob sie auch nach der Hochzeit noch Autos und Nerze kriegt oder womöglich Rad fährt und der Anti-Pelz-Liga beitritt. Wir haben keine Ahnung, ob sie weiterhin ihrem Beruf nachgehen wird. Es entzieht sich auch unserer Kenntnis, wie ihre Nachfolgerin (beim Fernsehsender, natürlich) aussehen wird. Wir wissen aber, daß Betty im zweiten Teil von Mad TV nicht mehr umworben werden muß. Mitspielen darf sie deswegen noch lange nicht.
Denn schließlich handelt es sich um eine Simulation, die modellhafte Nachbildung der Wirklichkeit. Und in der spielen Frauen, wenn es um die Verteilung von Direktorenposten geht, meistens ebensowenig mit. Ja, so sind sie eben; drücken sich vor jedem ernstzunehmenden Job.

Ingrid Holl

Ingrid Holl
(nach Diktat in die Flitterwochen)





Inhalt

MADTV 1+2

Installation 6

Spielanleitung Mad TV 1

Der Wahnsinn ist Programm 8
Willkommen bei Mad TV! 8
Spielsteuerung 8
Spielstart 9
Das eigene Büro 10
Der Chef 13
Betty Botterblom 13
Personen und Orte 13
Produktionskategorien 17
Eigenproduktionen 18
Die Sammys 18
Spielende 18



Spielanleitung Mad TV 2

Der Wahnsinn sendet wieder 51
Spielbeginn 51
Schnelleinstieg 51
S.I.S. – Sender-Informations-Studio 51
PDA – Produktionsassistent 51
Orte .....
Netzwerkspiel 62



Tips und Tricks

Überleben im Irrenhaus 62



Verschiedenes

Editorial 3
Inhalt 4
Impressum 4
Blitzstart 5
CD-ROM-Cover 63
Vorschau 64
Bestellschein 65
Lizenzurkunde 66

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Redaktionsanschrift:
79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Internet:
http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsgesellschaft. mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Abo-Betreuung:
Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

E-mail: abo@trendverlag.de

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn

Impressum

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 100.000 Exemplare

Druck:
Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 16% MwSt.) DM 12,99

Abo-Preis:
(6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

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



Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- MS DOS 5.0 oder höher
- PC 486-DX2/ 80 Mhz
- 8 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte mit VESA
- Microsoft-Maus oder kompatible
- ca. 60 MB Festplattenspeicher

MAD TV muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Wechseln Sie dazu ins Hauptverzeichnis der Heft-CD und geben *START* ein; unter Windows 95 klicken Sie auf *START.BAT* doppelt. Wählen Sie aus dem Startmenü, was Sie tun wollen, und drücken Sie die entsprechende Ziffer. Daraufhin startet das Installationsprogramm des gewählten Spiels. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

MAD TV benötigt keine weitere Konfiguration, das Soundsetup von MAD TV 2 sollte beim ersten Spielstart automatisch starten. Sie können es jederzeit von Hand aufrufen mit dem Befehl *SNDSETUP* im Spielverzeichnis auf der Festplatte. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

Zum **Spielstart** wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, das Sie während der Installation angegeben haben. Dort geben Sie *MTV* bzw. *MADTV2* ein, um MAD TV bzw. MAD TV 2 zu starten.

Der Programmstarter

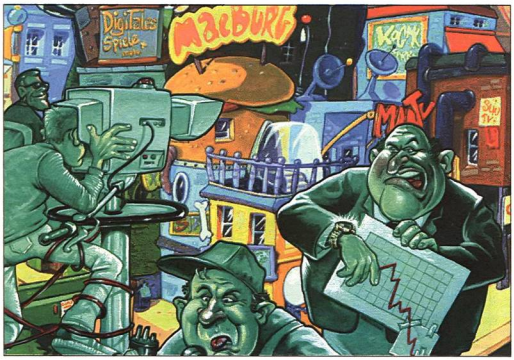
Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um MAD TV zu installieren oder eines der Zusatzprogramme zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Als Ergänzung zu unserer Vorschau finden Sie auf der Heft-CD Demo-Versionen kommender Bestseller Games. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows 95 gestartet werden.

Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.



Hinweis

Es handelt sich lediglich um Appetithäppchen, die Ihnen die Auswahl erleichtern und die Vorfreude wecken sollen; die Bestseller Games enthalten natürlich wie gewohnt uneingeschränkte Vollversionen!

Shareware

Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Im Verzeichnis \TBAV befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der **Antiviren-Software** von Thunderbyte.
In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.



CD-ROM kaputt?



Sollte Ihre Heft CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Installation und Programmstart

MAD TV 1 & 2 laufen unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite). Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter *Problemlösungen*.

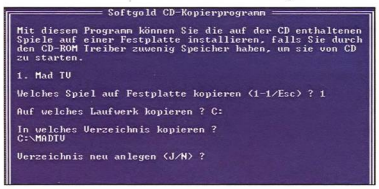
Installation

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben *START* ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf *START.BAT* doppelt.
2. Wählen Sie aus dem Startmenü, was Sie tun wollen, und geben Sie die entsprechende Ziffer, gefolgt von ENTER, ein. Alternativ können Sie auch *MTVINST* (Mad TV 1) bzw. *MADTV2* eingeben, um die jeweilige Installation direkt zu starten.

Hinweis

Die Spielanleitungen sind komplett im Heft abgedruckt; wenn Sie dennoch Wert auf das Original legen, folgen Sie den Hinweisen unter Punkt 3 des Startmenüs.

Mad TV 1



3. Beantworten Sie nacheinander die vier Fragen durch Eingabe des jeweiligen Buchstabens. Danach beginnt der Kopiervorgang, und kurz darauf ist die Installation von MAD TV 1 beendet. Eine Soundkonfiguration findet nicht statt, ist eine AdLib-, Soundblaster- oder kompatible Karte vorhanden, wird sie automatisch benutzt.

Mad TV 2



3. Im Eingangsmenü entscheiden Sie, ob Sie während des Spiels Musik von der CD hören möchten oder nicht. Außerdem geben Sie den Installationspfad ein oder bestätigen den vorgegebenen. Um eine Option zu ändern, bewegen Sie die Markierung darauf und drücken ENTER.



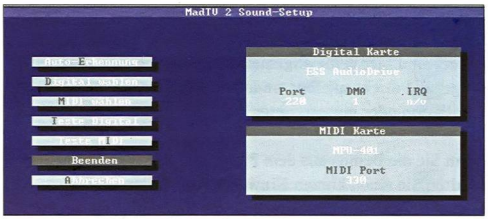
Wählen Sie „Audiotracks abspielen", Sie können die CD-Musik auch später im Spiel abschalten, und zusätzlicher Speicherplatz wird nicht benötigt.

4. Wenn alle Angaben korrekt sind, bestätigen Sie die Abfrage mit JA. Darauf werden die Programmdaten auf die Festplatte übertragen. Den erfolgreichen Abschluß der Installation bestätigt ein Hinweiskasten.



Sound-Konfiguration MAD TV 2

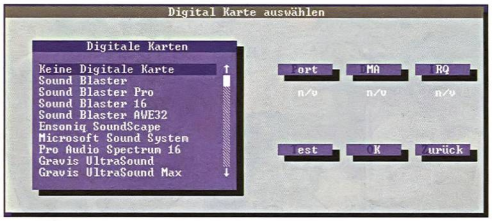
Beim ersten Start von MAD TV 2 sollte die Soundkonfiguration automatisch erscheinen, andernfalls startet sie der Befehl *SNDSETUP.BAT* im Spielverzeichnis auf der Festplatte. Im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, die vorhandene Hardware automatisch erkennen zu lassen. Das funktioniert meistens, kann aber auch schiefgehen oder zum Absturz führen. In diesem Fall muß die Hardware manuell ausgewählt werden.



Manuelle Auswahl

Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf *Digital wählen* und *Midi wählen*, und drücken Sie jeweils ENTER. Beide Male erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen können.
Bewegen Sie die Markierung auf den passenden Eintrag, und bestätigen Sie die Auswahl mit ENTER. Bei den meisten Modellen müssen zusätzlich Interrupt (IRQ), Portadresse und DMA-Kanal angegeben werden.

Nachdem Sie eine Karte für den digitalen Sound und die Musikwiedergabe (Midi) ausgewählt haben, sollten Sie jeweils den Menüpunkt *Test* neben der Auswahlliste anwählen. Wenn Sie dabei die Testklänge hören können, ist das Soundsetup beendet, und Sie können die Auswahl mit OK bestätigen. Andernfalls müssen Sie in die Liste zurückkehren, ein anderes Modell wählen und/oder die eingegebenen Werte überprüfen.



Wenn beide Karten ausgewählt, getestet und mit OK bestätigt wurden, befinden Sie sich wieder im Hauptmenü. Rechts wird die Auswahl angezeigt; überzeugen Sie sich nochmals von der Richtigkeit der Angaben. Danach wählen Sie *Beenden* und bestätigen die Speicherabfrage mit JA.

Um die Konfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SNDSETUP* erneut auf.

Tips zum Soundsetup

- 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. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.
  Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.
- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Hinweis

Die Auswahl der Musik in MAD TV 2 ist etwas verwirrend, daher noch einmal zur Klärung: Das Spiel kann entweder mit Audio-Tracks von der CD-ROM unterlegt werden, die Sie auch mit einem Audio-CD-Spieler anhören können, oder mit Spielmusik, die von der Soundkarte erzeugt wird. Während die Audio-Spuren immer perfekt klingen, hängt die Qualität der synthetischen Musik von der Soundkarte ab – MIDI-Karten oder Wavetable-Zusätze klingen deutlich besser. Die musikalische Untermalung verändert sich ortsabhängig, wenn sie synthetisiert wird, während die Audio-Spuren in einer festen Reihe abgespielt werden.
Die Wahl zwischen den möglichen Formen der Berieselung treffen Sie später im Options-Menü, s. S. 52; ob aber die Audio-Spuren überhaupt abgespielt werden können, entscheiden Sie bei der Installation. Alles klar?

Spielstart

MAD TV 1

Wechseln Sie in das Spielverzeichnis der Festplatte, das Sie bei der Installation angegeben haben, die Vorgabe lautet C:\MADTV. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung *MTV* ein, oder klicken Sie auf *MTV.EXE* doppelt. Wählen Sie die gewünschte Sprache. Ein Mausklick beendet den Vorspann, danach sehen Sie den Startbildschirm. Wie es von hier weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite 8.

MAD TV 2

Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte (Standard: C:\MADTV2) und geben dort *MADTV2* ein. Unter Windows klicken Sie auf *MADTV2.BAT* doppelt. Die Leertaste unterbricht den Vorspann, alles weitere wird in der Spielanleitung ab Seite 51 beschrieben.

Hinweis

Ein Mehrspielermodus ist zwar vorgesehen, funktionierte aber in unseren Tests äußerst mangelhaft. Wer sich dennoch daran versuchen will, findet auf S. 62 eine Kurzanleitung zum Netzwerkspiel.

Problemlösungen

Hinweis

Die beiden Versionen von MAD TV entstammen zwei Generationen von Spiele-Software. Während MAD TV sehr bescheidene Ansprüche an die Rechnerleistung stellt und meist keine besondere Konfiguration erfordert, arbeitet MAD TV 2 mit einem DOS-Extender und VESA-Grafik. Die folgenden Ausführungen beziehen sich daher fast ausschließlich auf MAD TV 2.

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Nur 8 MB RAM

Auf Rechnern mit nur 8 MB Arbeitsspeicher können Sie MAD TV 2 mit dem alternativen Startbefehl *MAD_8MB.BAT* aufrufen. Außerdem sollten Sie möglichst viel Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen und Cache-Programme wie SMARTDRIVE deaktivieren.



Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für MAD TV ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Maustreiber

Obwohl MAD TV mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.
Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie MAD TV starten. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

Windows 95



MAD TV ist kompatibel zu Windows, wurde aber für MS-DOS programmiert, Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus, und starten Sie MAD TV von der DOS-Befehlszeile aus.

Hinweis

Mit dem MS-DOS-Modus ist nicht die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. In diesem Fall ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet, und die notwendigen Treiber und Programme müssen erst installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks, und ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate!

Weitere Probleme

Mehrere CD-ROM-Laufwerke

Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk mit dem Buchstaben, der im Alphabet zuerst kommt.

Keine Musik von der CD

❶Starten Sie *INSTALL* im Spielverzeichnis der Festplatte – sind die Audio-Tracks aktiviert? ❷Überprüfen Sie im Options-Menü, ob die Musikuntermalung entweder ganz abgeschaltet oder auf ortsabhängige Musik gestellt ist. ❸Funktioniert die Kabelverbindung zwischen CD-Laufwerk und Soundkarte? Wenn die CD-Musik abgespielt wird, erkennen Sie das an der ständig leuchtenden Anzeige am Laufwerk.



Mangelnder Speicherplatz – Minimalkonfiguration

Fehlermeldungen wie „Not enough memory!", „RUNTIME ERROR 216 AT 0001:XXXX" oder „Sie benötigen YYY Bytes freien Speicher" deuten darauf hin, daß Sie nicht genügend freien Speicher haben. Auch ein Hardware-Reset bei Spielstart bedeutet mangelnden Speicher. Ändern Sie Ihre Konfigurationsdateien wie oben unter *Speicherkonfiguration* beschrieben. Entfernen Sie alle unnötigen Programme und Treiber.

Das Spiel stürzt nach kurzer Zeit ab, verschiedene Fehlermeldungen werden angezeigt

Mad TV 2 läuft nicht mit Smartdrive-Versionen unter V. 5.0. Ist in Ihrer Startkonfiguration ein solche Smartdrive Version eingebunden, ersetzen Sie diese durch eine aktuellere. Die Version wird ausgegeben, wenn Sie an der DOS-Eingabeaufforderung *SMARTDRV* eingeben.

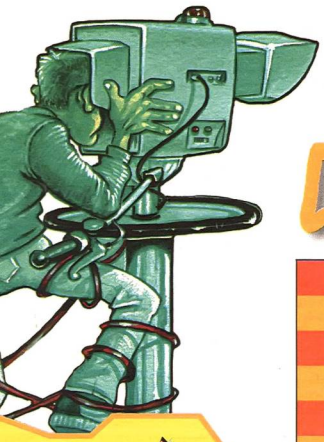
Grafikprobleme

MAD TV 2 benötigt eine VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit 1 MB. Sollten Probleme bei der Bildschirmdarstellung auftreten, installieren Sie bitte den VESA-Treiber, der den meisten Grafikkarten beiliegt. Sollte der Treiber fehlen oder nicht helfen, können Sie einen mitgelieferten Universaltreiber ausprobieren, den Sie im Verzeichnis \UNIVESA auf der Heft-CD finden. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrem Grafikkarten-Handbuch oder der Anleitung des Universaltreibers.

Das CD-ROM-Laufwerk ist zu langsam

(Nur Betrieb unter DOS!) Erhöhen Sie die Bufferanzahl des CD-ROM-Treibers MSCDEX.EXE in Ihrer AUTOEXEC.BAT (Parameter: /M:32, wobei 32 der empfohlene Wert ist. Standardmäßig ist der Wert 10 eingestellt, oder der Parameter fehlt) und, falls möglich, auch beim CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS. Bei manchen CD-ROM-Laufwerken kann beim CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS die Datenübertragungsrate eingestellt werden. Stellen Sie diese nach Möglichkeit auf den AUTO-Modus um, damit die Datenübertragungsgeschwindigkeit automatisch eingestellt wird.





Der Wahnsinn ist Programm

MAD TV 1

Zwei Vollversionen und nur eine Anleitung? Keineswegs. Beiden Wirtschaftssimulationen liegt die gleiche Spielidee zugrunde, aber in Aussehen und Bedienung unterscheidet sich die Fortsetzung von Mad TV doch ganz erheblich von der ursprünglichen Version. Kein Wunder, schließlich liegen zwischen den beiden Spielen gute fünf Jahre.
Die folgende Spielanleitung befaßt sich zunächst mit Mad TV 1, ab Seite 51 geht es dann unter der Überschrift „Der Wahnsinn sendet wieder" mit Mad TV 2 weiter.

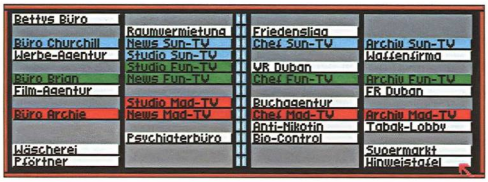
Willkommen bei Mad TV!

Zuerst die gute Nachricht: Sie sind Programmdirektor eines führenden Fernsehsenders, haben einen netten Chef und arbeiten im gleichen Haus wie Betty Botterblom, die schönste Frau der ganzen Stadt. Jetzt die schlechte: Führend ist Ihr Sender nur in der Liste der am häufigsten abgeschalteten Programme Amerikas, Ihr Chef war eigentlich zum letzten Mal fröhlich, als er Ihrem Vorgänger Manfred L. Feinbein einen Tag vor seinem Abflug nach Hawaii den Urlaub gestrichen hat, und um von Betty ernstgenommen zu werden, muß man offenbar mindestens Gewinner eines Kulturpreises sein. Bevor Sie sich nun in den harten Kampf um Geld, Liebe und Einschaltquoten stürzen, lassen Sie uns noch einige Zeilen für eine kurze Vorbemerkung:
Mad TV ist eine spezielle Form von Wirtschaftssimulation. Hier wird in Echtzeit gespielt. Während sich Handelssimulationen sonst in langen Runden von Zahleneingaben und Parametereinstellungen erschöpfen, sehen Sie hier Ihre Gegner aktiv handeln, begegnen ihnen im Gebäude und können ihnen nachspionieren oder sie in die Irre führen. Aus diesem Grunde gibt es in Mad TV keine Mehrspieleroption für menschliche Gegner, sondern Sie spielen gegen zwei computergesteuerte Spieler. So gibt es kein langes Warten auf den nächsten Zug, und Sie können jede Sekunde agieren, reagieren und – von Betty träumen.

Spielsteuerung



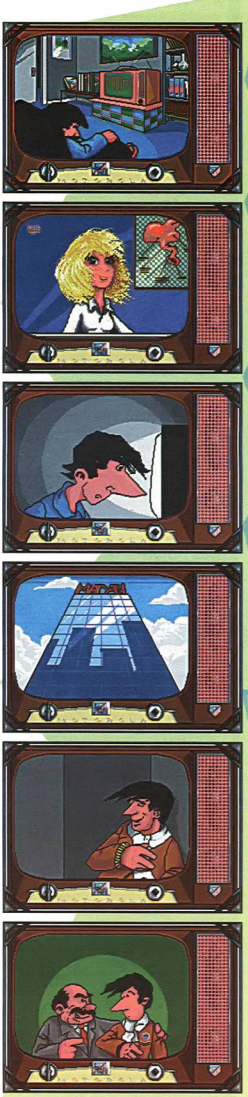
Die Steuerung von Mad TV ist einfach: Auf den Hochhausgängen bewegen Sie den Mauspfeil über eine Tür und drücken dann die linke Maustaste. Die Spielfigur ruft daraufhin automatisch den Aufzug und betritt dann den Raum.
Wollen Sie in einen Raum gelangen, der im Moment nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, dann klicken Sie einfach auf den Aufzug. Sie können auf der großen Tafel den Raum anwählen, den Sie betreten möchten.



Um einen Raum, ein Menü oder eine Grafik verlassen zu können, drücken Sie grundsätzlich die rechte Maustaste. Merken Sie sich einfach folgende Grundregel:



Hinein mit der linken Maustaste, heraus mit der rechten Maustaste.



Der Liebe wegen: raus aus der Couch und als Programmdirektor zu Mad TV.



Besitzen Sie einen Rechner ohne Maus, dann läßt sich der Mauspfeil auch mit den Cursortasten und dem Zehnerblock bewegen. Ein Druck auf die Eingabetaste ersetzt das Tippen der linken Maustaste, Drücken der Escape-Taste ersetzt den rechten Mausklick.

Hinweis

Sie haben gerade keine Lust mehr auf Mad TV, weil was Gutes im Fernsehen kommt? Dann kündigen Sie doch einfach!



Spielstart

Bevor Sie den Mad-TV-Wolkenkratzer betreten, gelangen Sie stets in das Startmenü.



Wenn Sie zu einem früheren Zeitpunkt einen Spielstand abgespeichert haben und dort weiterspielen wollen, dann klicken Sie einfach auf das Feld *Spielstand laden*. Spielen Sie zum ersten Mal oder wollen ein ganz neues Spiel beginnen, klicken Sie *Neues Spiel* und wählen den Fernsehsender, den Sie leiten wollen: Mad TV, Fun TV oder Sun TV. Alle drei Sender sind völlig gleichberechtigt. Die jeweils anderen beiden Sender werden immer von zwei Computergegnern übernommen. Übrigens ist zur besseren Erkennbarkeit jedem Sender eine eigene Farbe zugeordnet.

Mad-TV | Fun-TV | Sun-TV

In der Zeile unter der Senderbezeichnung können Sie jedem Spieler einen Namen geben, beispielsweise den Ihres alten Mathelehrers oder den Ihres neuen Chefs. Unter der Namenseinstellung geben Sie noch den Schwierigkeitsgrad der Simulation ein. Die Voreinstellung ist *Normal*. Als Alternative können Sie zwischen *Einfach* und *Schwer* wählen. Damit werden die beiden Computermitspieler entweder zum Anfänger oder zum Superprofi. *Ende* steht für das Verlassen des Spiels.

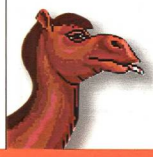
Der erste Tag

Jeden Morgen führt der erste Weg direkt zu Mister Raffers Chefbüro. Mister Raffer ist eigentlich ein netter Mensch, aber das weiß er zu verbergen wie kein Zweiter. Nachdem der Boss seine meist ebenso skrupellosen wie harten Anweisungen für den neuen Tag ausgegeben hat, werden Sie wieder vor die Tür gesetzt – vor Raffers Bürotür natürlich. Jetzt kann es also losgehen: Als neuer Programmdirektor steht Ihnen die Fernsehwelt offen, zuallererst aber auch wenig Geld zur Verfügung, wie Sie bald bemerken werden.

„Was bedeuten eigentlich die Anzeigen im unteren Bildschirmteil?" werden Sie sich als erstes fragen. Nun, da ist zunächst der Fernsehschirm auf der linken Seite. Hier können Sie jeden der drei im Haus ansässigen Sender empfangen. Klicken Sie einfach auf die farblich gekennzeichneten Programmknöpfe. Wenn Sie dann mit der Maus auf die Bildschirmmitte fahren, erfahren Sie außerdem mehr über die gegenwärtigen Einschaltquoten des Senders.



Der Bildschirm auf der rechten Bildseite stellt eigentlich einen „umgekehrten" Fernseher dar: Sie können aus dem Fernseher heraus in ein ganz normales Wohnzimmer hineinschauen. Und zwar in das der Familie Gardener. Und je nachdem, was für ein Programm Sie gerade machen und wie gut Sie es machen, werden sich immer mehr Mitglieder der Familie vor dem Schirm versammeln. Ob Ihr Programm gut ist oder nicht, erkennen Sie auch daran, wie die Gardeners Ihre Fernsehzeit verbringen: ob sie schlafen oder aufmerksam zuschauen oder sich vor dem Schirm langweilen. Manchmal schalten aber auch die Gardeners ihre Glotze ab oder schauen einen anderen Sender an. Dann sehen Sie schwarz. Wichtig zu wissen ist, daß der Geschmack der Fernsehfamilie Gardener natürlich nicht repräsentativ sein muß.





Die Anzeigen zwischen den beiden Bildschirmen sind ebenfalls schnell erklärt:

Ganz oben können Sie Ihren Kontostand ablesen. Damit die Zahlen nicht so schnell schwindelerregend werden, sind die letzten drei Stellen der Zahl nicht dargestellt. Mit anderen Worten, Sie müssen an die angezeigte Zahl nur ein „tausend" anhängen.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger dieses Feld überfahren, erhalten Sie noch weitere Informationen über Ihr Budget.



Das zweite Feld gibt Ihnen Aufschluß über Ihre derzeitige Zuschauerzahl. Diese wird in Millionen Zuschauern dargestellt, d.h. eine 0,9 bedeutet z.B. 900.000 Zuschauer, eine 4,3 bedeutet 4.300.000 Zuschauer. Auch hier erhalten Sie zusätzliche Informationen, wenn Sie mit dem Mauszeiger das Feld überfahren.



Der mit einem Herz gekennzeichnete Balken zeigt die Zuneigung an, die Betty Botterblom gerade für Sie empfindet. Je länger der rote Balken wird, desto sicherer können Sie sich bei Betty sein.



Ganz unten schließlich wird die Uhrzeit angezeigt. Jeder Tag beginnt um 17.00 und endet um 1.00. Im Controlcenter können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Zeit verrinnt.







MAD TV 1

Das eigene Büro



Die wichtigste Anlaufstelle in Mad TV ist – neben Bettys Zimmer – das eigene Büro. Von hier aus führen Sie Mad TV zum Erfolg. Und wie Sie sehen, hat selbst bei Mad TV mittlerweile moderne Technik Einzug gehalten: Ein Computerterminal steht auf Ihrem Schreibtisch.

Die Programmschablone

Wenn Sie den Computer anklicken, erscheint auf dem Bildschirm die Programmschablone. Diese ist stundenweise eingeteilt und reicht von 18.00 bis 00.59 Uhr. In dieses Programmschema fügen Sie Ihr tägliches Fernsehprogramm sowie die Werbespots ein, die gesendet werden sollen. Der Tagesablauf, der sich aus dieser Programmschablone ergibt, sieht so aus:

18:00	Im Reich der wilden Tiere: 2:Korallen im Golf von Aqaba	Baraus ---
19:00	Die Götterwelt von Bali	Superfurni 1/5
20:00	La Strada	Doggy 1/2
21:00		Superfurni 2/5
22:00	Citizen Kane	Hoffmann 1/3
23:00		Baraus 1/4
00:00		Superfurni 3/5

18.00 Nachrichten	18.05 Sendeblock	18.55 Werbespot
19.00 Nachrichten	19.05 Sendeblock	19.55 Werbespot
20.00 Nachrichten	20.05 Sendeblock	20.55 Werbespot
21.00 Nachrichten	21.05 Sendeblock	21.55 Werbespot
22.00 Nachrichten	22.05 Sendeblock	22.55 Werbespot
23.00 Nachrichten	23.05 Sendeblock	23.55 Werbespot
00.00 Nachrichten	00.05 Sendeblock	00.55 Werbespot
00.59 Sendeschluß		



Die Nachrichten kommen automatisch zu Beginn jeder vollen Stunde, sie können auch nicht aus dem Programm genommen werden. Um das Programm mit Sendungen zu füllen, klicken Sie auf der rechten Seite das dritte Icon von oben an.

In dem nun erscheinenden Fenster sind einzelne Filmgenres dargestellt. Ob Sie einen Film aus einer der Sparten besitzen oder nicht, erkennen Sie an dem Quadrat auf der linken Seite: Ist es leer, dann haben Sie keinen Eintrag in dieser Kategorie, haben Sie Einträge, füllt sich das Quadrat von links nach rechts. Sie können maximal vier Einträge pro Sparte haben. Wenn Sie eine der Sparten anklicken, werden alle Sendungen dieser Kategorie aufgelistet.

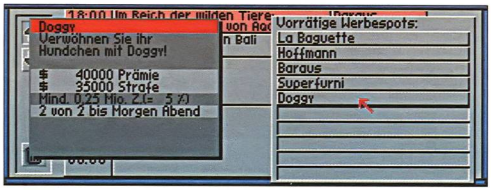


Wählen Sie eine der Sendungen an. Jetzt erhalten Sie ein Programm-Modul zum direkten Einsetzen in das Programmschema. Programm-Module können bis zu vier Sendeblöcke lang sein. Näheres zu den Informationen, die zu den einzelnen Sendungen gegeben werden, lesen Sie bitte unter „Die Filmagentur" nach. Programmteile, die gerade gesendet werden oder schon gesendet worden sind, werden rot unterlegt dargestellt und können nicht mehr geändert werden.

Beachten Sie beim Erstellen Ihres Programms, daß zu unterschiedlichen Tageszeiten unterschiedliche Programmangebote gefragt sind. Am Vorabend ist eine Familienserie zum Beispiel nie verkehrt. Außerdem sollten Sie später versuchen, Ihren Gegnern durch die Ausstrahlung eines besseren Kontrastprogramms Konkurrenz zu machen.

Nachdem Sie Ihr Abendprogramm gestaltet haben, können Sie noch die stündlichen Werbespots einfügen. Klicken Sie das zweite Icon von oben an, um alle Werbeverträge zu sehen, die Sie in der Werbeagentur abgeschlossen haben.
Wählen Sie einen Spot an, und setzen Sie ihn in die rechte Spalte des Programmschemas. Wenn alle Felder belegt sind, ist Ihr Abendprogramm komplett, und Sie müssen nur noch dafür





sorgen, daß die Nachrichten stets auf dem neuesten Stand sind.
Mit den beiden Pfeilen auf der linken Seite der Programmschablone stellen Sie ein, ob Sie das Programm für heute (Pfeil nach oben) oder für morgen (Pfeil nach unten) editieren möchten.

Das Controlcenter

Klicken Sie auf der rechten Seite das erste Icon von oben an, um in das Controlcenter zu gelangen. Da auf langsamen Rechnern das Nachladen von Grafik und Programminformationen mehr Zeit benötigt als auf schnellen, kann es sein, daß Sie auf bestimmte Informationen verzichten möchten, die insbesondere für erfahrene Spieler nicht mehr unbedingt zum Spielen von Mad TV notwendig sind. Hierzu gehören die Anzeige des aktuellen Fernsehbildes und die Darstellung der Fernsehfamilie. Diese beiden Einstellungen werden durch Anklicken der ersten zwei Zeilen vorgenommen. Darunter stellen Sie ein, ob Sie Sound hören wollen oder nicht. Bitte beachten Sie auch die Hinweise auf den Installationsseiten 6 bis 7.

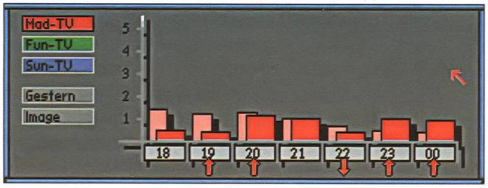


Ganz unten im Controlcenter regeln Sie die Geschwindigkeit, in der das Spiel ablaufen soll. Dafür stehen drei Stufen von „langsam“ bis „schnell“ zur Verfügung.



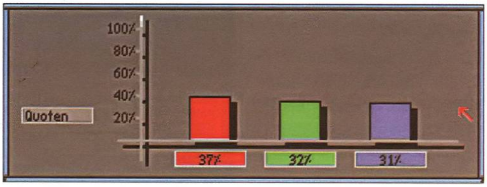
Die Einschaltquotengraphik

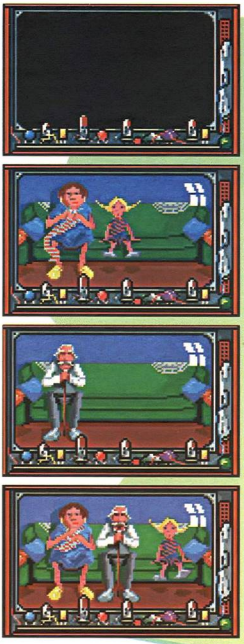
Wenn Sie auf der rechten Seite das vierte Icon von oben anklicken, erscheint auf dem Bildschirm eine Grafik über die Sehbeteiligung. Sie können sich entscheiden, ob Sie die Grafik für den aktuellen Tag oder die Übersicht für die gesamte Woche sehen wollen. Klicken Sie auf den farbigen Feldern an, für welchen Sender Sie die Säulen sehen wollen. Die dicken dunklen Balken stehen für die Zuschauerzahl, die während des jeweiligen Sendeblocks erreicht wurde. Bei der differenzierten Tagesdarstellung steht der dahinterliegende hellere Balken für die Zahl der Zuschauer, die am Anfang dieser Stunde die Nachrichten gesehen haben. Unter der Grafik befindet sich noch ein anderer wichtiger Hinweis: Jede Stunde berechnet der Computer den Sender, der die beste Einschaltquote erreicht hat. Dabei wird der beste Wert mit einem nach oben zeigenden Pfeil gekennzeichnet, der mit dem schlechtesten Ergebnis mit einem Pfeil nach unten und der in der Mitte liegende Sender mit einem Punkt. Diese Darstellung der Einschaltquote ist sehr wichtig, da sie unmittelbar mit dem Image Ihres Senders zusammenhängt, und dies wiederum von spielentscheidender Wichtigkeit ist.



Das Senderimage

Klicken Sie im Einschaltquotenbildschirm das Icon „Image“ an, um eine Darstellung der Imagewerte der drei Sender zu erhalten. Das Image Ihres Senders, also die Meinung der Bevölkerung, ist von großer Bedeutung bei Mad TV. Insgesamt teilen sich die drei Sender 100 Imagepunkte. Zu Beginn werden alle Sender gleich bewertet. Während des Spiels müssen alle Ihre Handlungen darauf hinauslaufen, den anderen Sendern immer mehr Imagepunkte abzunehmen. Wenn ein Sender nämlich unter 20 Imagepunkte rutscht, gerät er in ernste Schwierigkeiten, die den Abwärtstrend noch weiter verstärken können. So wollen zum Beispiel Schauspieler oder Nachrichtenagenturen mit einem Sender von so schlechtem Ruf nicht mehr zusammenarbeiten. Kommt ein Sender bei 0 Imagepunkten an, ist die Pleite unausweichlich.



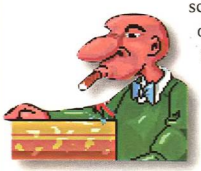


Die Umverteilung der Imagepunkte erfolgt nach jedem Sendeblock. Dabei nimmt der Sender, der in der vergangenen Stunde die höchste Einschaltquote hatte, dem Sender mit der niedrigsten Quote einen Imagepunkt ab. Eine zweite Möglichkeit, an Imagepunkte zu kommen, ist der



MAD TV 1

Gewinn eines „Sammys". Ein Sammy für Nachrichten bringt acht Imagepunkte, und einer für selbstproduzierte Shows oder Serien sechs. Ein Kultur-Sammy bringt Ihnen immer noch vier Imagepunkte ein. Die Punkte werden den anderen beiden Spielern zu gleichen Teilen abgezogen. Merken Sie sich also: Sie haben erst dann keine Konkurrenz mehr zu fürchten, wenn Sie alle 100 Imagepunkte auf sich vereinigt haben. Und auch Betty wird Sie erst wollen, wenn Sie wirklich der Größte sind: Ihr Image bei Betty kann niemals größer sein als Ihr Senderimage! Also müssen Sie Ihr Senderimage maximieren, um dann schließlich bei Betty auf 100 Punkte zu rutschen, sie vor den Traualtar führen zu können und damit das Spiel zu gewinnen.



Quoten

Zwei wichtige Begriffe werden Ihnen beim Spielen von Mad TV immer wieder begegnen: Zuschauerzahlen und Einschaltquoten. Um bei Mad TV erfolgreich zu sein, sollten Sie wissen, was sich genau hinter diesen Worten verbirgt und wie sie miteinander in Verbindung stehen: Die Zuschauerzahl wird in Millionen Zuschauern gemessen und gibt an, wieviele Zuschauer sich eine Sendung angesehen haben. Bei der Ermittlung der Einschaltquote spielt die Zahl der maximal erreichbaren Zuschauer eine Rolle. Diese hängt vom Sendegebiet ab, also davon, wieviele Sendetürme ein Spieler schon hat. Die Einschaltquote besagt, wieviel Prozent der Zuschauer, die den Sender überhaupt empfangen können, eine Sendung gesehen haben. Können Sie also zwei Millionen Zuschauer erreichen, und 200.000 sehen sich Ihre Sendung an, so haben Sie eine Einschaltquote von 10%. Der entscheidende Wert bei Mad TV ist häufig die Zuschauerzahl, da sich nur hiermit die Sender wirklich vergleichen lassen. So könnte ein kleiner Sender mit nur wenigen Zuschauern eine höhere Einschaltquote erreichen als ein sehr großer Sender mit viel mehr Zuschauern. Gerade bei den Werbeverträgen kommt es aber darauf an, daß möglichst viele Zuschauer die Sendung wirklich sehen. Die Einschaltquote ist allerdings entscheidend bei der Bewertung des Senderimages, und das ist letztlich der entscheidende Wert für den Sieg.



Einige Ihrer Nachbarn im Mad TV-Hochhaus.

Der Kontoauszug

Wenn Sie auf der rechten Seite der Programmschablone das zweite Icon von unten drücken, erhalten Sie eine Tagesabrechnung sowie eine Übersicht über Ihren Kontostand. In der Abrechnung sind alle Umsätze berücksichtigt, die bis jetzt erreicht wurden, das heißt, daß sich der Auszug im Laufe des Tages noch weiter verändern wird. Sie haben außerdem die Möglichkeit, sich die Tagesendabrechnung von gestern zeigen zu lassen.

Ausgaben:		Einnahmen:	
Film-Käufe	0 $	Film-Verkäufe	0 $
Sender-Käufe	0 $	Werbe-Einnahmen	0 $
Drehbücher	0 $	Sonst. Einnahmen	0 $
Darsteller/Kulissen	0 $	Gesamt	0 $
Konventionalstrafe	0 $		
Studio-Mieten	2000 $	Geld vorher:	34000 $
Nachrichten-Kosten	11000 $	+Einnahmen	0 $
Sender-Gebühren	20000 $	-Ausgaben	33000 $
Sonst. Kosten	0 $	-Zinsen	0 $
Gesamt	33000 $	Geld nachher:	1000 $

Heute

Die Landkarte Sendetürme

Klicken Sie einfach die Landkarte rechts in Ihrem Büro an, um Sendetürme und Fernsehsatelliten zu kaufen oder zu verkaufen. Die verschiedenen Farbabstufungen auf der Landkarte stellen die unterschiedlichen Bevölkerungsdichten der einzelnen Gebiete dar. Dabei bedeutet grau eine sehr geringe Bevölkerungsdichte, hellrot eine städtische Bevölkerungsdichte, und die Ballungszentren sind dunkelrot dargestellt. Auf dieser Landkarte können Sie Sender beliebig plazieren. Dabei sollten Sie darauf achten, einen möglichst guten Kompromiß zwischen Senderkosten und gewonnenen Zuschauerzahlen zu erreichen. Wenn Sie über sehr viel Geld verfügen, können Sie auch je einen Satelliten für den Westen und



den Osten der USA kaufen. Seien Sie aber vorsichtig beim Kauf neuer Sender: Jeden Tag zahlen Sie 20% des Anschaffungspreises zur Deckung der Betriebskosten.

Das Wandbild

Wenn Sie einen Spielstand speichern oder laden möchten, klicken Sie einfach das Wandbild an, das neben der Tür Ihres Büros hängt. Sie können maximal zehn Spielstände speichern.

Der Chef



Wie Sie schon bemerkt haben dürften, ist Ihr Chef kein sehr umgänglicher Zeitgenosse. Mr. Raffer entscheidet sowohl über Ihr weiteres Verbleiben im Sender („Rauuus hier!!!"), als auch über weitere Finanzspritzen. Da Sie also völlig von ihm abhängig sind, sollten Sie seine Launen umso ernster nehmen. Wenn Sie heute einen Sammy verliehen bekommen haben, ist Mr. Raffer bestimmt gnädiger gestimmt ist als sonst, wenn es um eine neue Kreditvergabe geht. Nehmen Sie Kredit nur in der Höhe in Anspruch, die Sie wirklich benötigen, die Zinsen sind horrend. Da Mr. Raffer im Grunde seines Wesens nur am Geld interessiert ist, wird er Sie aber in Frieden lassen, wenn Sie nur dafür sorgen, daß sich sein Geld vermehrt und nicht verflüchtigt.

Betty Botterblom

Man mag von ihrem Charakter halten was man will, aber sie ist die zentrale Figur dieses Spiels: Erst wenn Sie Betty vor den Traualtar führen, haben Sie gewonnen. Und das ist gar nicht einfach. Heiraten werden Sie Betty erst können, wenn Sie alle 100 Betty-Sympathiepunkte gewonnen haben, also der mit dem Herz gekennzeichnete Balken gefüllt ist. Sympathiepunkte lassen sich vornehmlich durch Geschenke erreichen, die Sie vorher im Supermarkt einkaufen. Sehr wichtig ist, daß der Sympathiewert, den Sie bei Betty erreichen, niemals den „Senderimage"-Wert übersteigen kann. Es nützt also nichts, Betty mit Geschenken zu überhäufen, wenn Sie nicht gleichzeitig Ihr Senderimage aufbauen. Das Senden von Bettys Kultursendung kann ebenfalls Ihr Image bei Betty aufpolieren. Allerdings sollte man sie nicht auf den besten Sendeplätzen einsetzen, denn sie erweist sich allzuoft als regelrechter Einschaltquotenkiller. Betty für sich einzunehmen kann Ihnen auch in anderer Hinsicht Vorteile bringen: So besitzt Ihre Traumfrau erstaunlicherweise den Generalschlüssel für die meisten Räume Ihrer Gegner, und wenn Sie Betty von sich überzeugen können, werden Sie ihn vielleicht irgendwann einmal in Ihrer Tasche haben. Natürlich interessieren sich Ihre beiden Gegner genauso für Betty wie Sie. Wenn die Angebetete ein Bild von Ihnen in ihrem Büro aufhängt, können Sie sich eigentlich schon was darauf einbilden. Wenn Ihr Bild dann auch noch am höchsten an der Wand hängt, kann die Hochzeit nicht mehr weit sein...



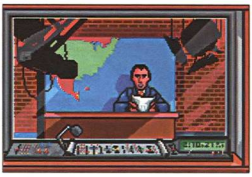


TIP! Betty ist Mitglied der Jury zur Vergabe der „Sammys". Wie Ihre Chancen stehen, den nächsten Sammy zu erhalten, sehen Sie auf der Schautafel, die an Bettys Bürowand hängt.

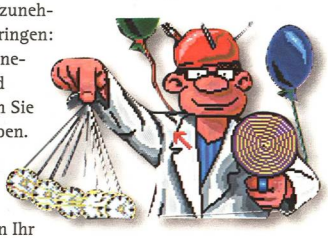
Der Pförtner

Es kann nicht schaden, den Pförtner hin und wieder zu besuchen. Er weiß meist am besten, welche Besucher sich für den kommenden Tag angesagt haben, und wen sie „heimsuchen" werden.

Der Nachrichtenraum



Hier werden die Meldungen zusammengestellt, die zu Beginn jeder Stunde gesendet werden. Ihnen stehen drei Nachrichtenagenturen zur Verfügung, die Sie abonnieren können. Die Agenturen liefern Neuigkeiten und Filmberichte zu den aktuellen Ereignissen aus den Bereichen Politik, Showbusiness und Verschiedenes. Am Anfang des Spiels haben Sie lediglich die Politiknews abonniert. An den drei Symbolen im linken Teil des Bildes können Sie die Agenturen an- und abwählen. Beachten Sie aber, daß für jede Agentur eine tägliche Grundgebühr erhoben wird. Um die Nachrichten neu zusammenzustellen, klicken Sie auf den Fernschreiber. Im nun erscheinenden Kasten können Sie die neu eingehenden Filmbeiträge (links) in die Nachrichtenschablone (rechts) einfügen.

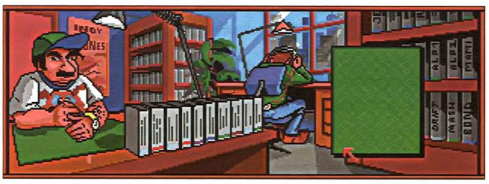




MADTV 1

Der Preis und die Aktualität des Filmbeitrags sind jeweils auf der Nachricht vermerkt. Wenn Sie den Nachrichtenraum verlassen, wird sofort eine neue Nachrichtensendung produziert und so lange jede Stunde gesendet, bis Sie die Nachrichtenauswahl erneut aktualisieren. Versuchen Sie, die Nachrichten so oft wie möglich zu aktualisieren, denn es gibt nichts Uninteressanteres als die Nachrichten von gestern; das senkt natürlich auch die Einschaltquoten für den nachfolgenden Film.

Die Filmagentur

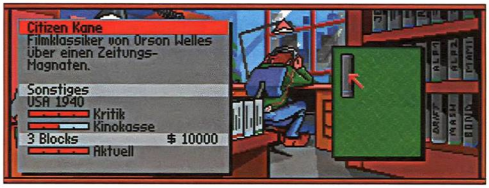


Hier holen Sie sich die „Software" für Ihren Sender. Es gibt zwei Möglichkeiten, zu Filmen zu kommen. Die einfachere ist der direkte Kauf von Filmen: Suchen Sie sich aus den Kassetten, die auf dem Schreibtisch stehen, einfach die aus, die Sie haben möchten. Die Filme werden dann in Ihr Archiv gebracht und können gesendet werden.

Die zweite Möglichkeit ist die Ersteigerung. Um das Filmangebot zu sehen, klicken Sie Mr. Jabble an. Der Preis, der jedem Film zugeordnet ist, stellt das Mindestgebot für den Film dar. Klicken Sie einen Film an, so wird Ihr Name vorgemerkt und die Mindestgebotssumme um einen bestimmten Betrag erhöht. Außerdem wird Ihnen der Preis bereits jetzt von Ihrem Konto abgezogen. Wenn jetzt einer Ihrer Gegner den gleichen Film anklickt, wird sein Name eingetragen und er ist der Höchstbietende. Bei Programmschluß (1.00 Uhr) wird der Film demjenigen zugeschlagen, dessen Name neben dem Film dann vermerkt ist. Bekommen Sie den Film am Ende nicht, wird Ihnen der bereits gezahlte Betrag selbstverständlich wieder gutgeschrieben.

Wenn Sie Filme an die Filmagentur verkaufen wollen, gehen Sie vor Ihrem Besuch in der Filmagentur in Ihr Archiv und lassen sich die Filme aushändigen. Nehmen Sie in der Filmagentur den Film aus dem grünen Fenster und geben Sie ihn Mr. Jabble. Sie bekommen den Zeitwert Ihres Filmes sofort gutgeschrieben.

Um Ihnen eine Entscheidungshilfe beim Filmeinkauf zu geben, erscheint zu jeder Produktion ein Infofenster, wenn Sie den Mauszeiger einfach über die Filmkassette bewegen. Das gilt auch für das Archiv und die Programmschablone in Ihrem Computer. Dieses Infofenster enthält den Namen des Films und darunter häufig einige Erläuterungen und Hintergrundinformationen sowie den Preis. Außerdem sind bei Spielfilmen



Herstellungsland und Herstellungsjahr vermerkt. Damit Sie den möglichen Sendeerfolg Ihrer Neuerwerbung besser absehen können, werden Informationen wie Pressekritik, Kassenerfolg oder Bettys Meinung zu Kultursendungen als Balkendiagramm dargestellt. Wichtig ist auch die Aktualitätsanzeige, die Aufschluß darüber gibt, wie oft der Film in der letzten Zeit schon im Fernsehen gelaufen, wie „verbraucht" er also ist.

In jedem Fall sollten Sie aber die Markierung der FSK („Freiwillige Selbst-Kontrolle der Filmwirtschaft") beachten. Wenn der Hinweis „FSK 18" auftaucht, so heißt das, daß der Film nur für Erwachsene freigegeben ist. Wenn Sie einen solchen Film vor 21 Uhr senden, könnten Sie Probleme mit dem „Komitee für ein sauberes Amerika" bekommen!

Die Drehbuchagentur

Hier können Sie Ideen für Shows oder Serien einkaufen,



die Sie selbst produzieren wollen. Selbstproduzierte Sendungen haben verschiedene Vorteile: Zum einen sind sie häufig billiger als gekaufte, zum zweiten wird eine gut gemachte Sendung gute Einschaltquoten erzielen, und zum dritten können Sie Ihre eigene „Ware" nachher auch immer noch verkaufen. Wählen Sie einen der Ordner im Regal an, suchen Sie sich Ihre Sendung aus, und gehen Sie mit dem Mauspfeil auf das entsprechende Drehbuch. Klicken Sie jetzt, um das Drehbuch zu kaufen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt „Eigenproduktionen".

Die Werbeagentur

Ohne diesen Raum wären Sie bald pleite. Hier werden die Verträge über die Werbespots abgeschlossen, die Sie später am Ende jeder Stunde senden. Auf dem Schreibtisch stehen in Ordnern alle Verträge bereit, die Sie unterschreiben können. Gehen Sie mit dem





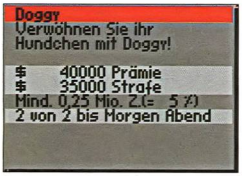


Ihre Arbeitsstätte bietet einige Überraschungen

Moment für Sie wären. Das bedeutet, daß die erforderliche Einschaltquote sich für Sie verringert, wenn Sie noch weitere Sendetürme dazukaufen, da dann mit einer geringeren Einschaltquote die gleiche absolute Zahl von Zuschauern erreicht wird. Aus diesem Grund können an dieser Stelle auch Einschaltquoten von über 100% errechnet werden, die Sie natürlich nicht erreichen können.

Häufig stellt der Auftraggeber Ihnen auch noch eine Bedingung, nach welchen Arten von Sendungen er den Spot ausgestrahlt sehen möchte oder nach welchen nicht. Diese Bedingung sollten Sie in jedem Fall beachten. Um einen Werbevertrag abzuschließen, klicken Sie einen Aktenordner auf dem Schreibtisch an und übernehmen ihn in das grüne Feld. Wenn Sie dann den Raum verlassen, sind die abgeschlossenen Verträge gültig. Wie Sie die Verträge in Ihr Programmschema übernehmen, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Das eigene Büro".

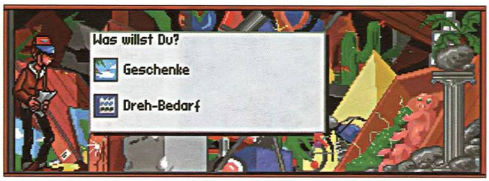
Mauspfeil einmal über alle Angebote hinweg, um die Konditionen zu vergleichen. Die Fenster, die sich nun öffnen, haben folgenden Inhalt:



- Den Namen der Firma, die werben will.
- Den Werbespruch, der verwendet wird.
- Den Preis, der gezahlt wird, wenn der Vertrag erfüllt ist.
- Die Konventionalstrafe, die Sie zahlen müssen, wenn Sie den Vertrag nicht erfüllen.
- Eine Vorgabe, wie häufig der Spot innerhalb wievieler Tage gesendet werden muß.
- Eine Vorgabe, wie viele Zuschauer jede einzelne Ausstrahlung erreichen muß. Diese Zahl ist in Millionen Zuschauern angegeben. Damit Sie sich leichter orientieren können, ist in Klammern daneben angegeben, wieviel Prozent Einschaltquote das im



Der Supermarkt



Dies ist ein sehr wichtiger Raum für Sie. Denn hier kaufen Sie die Geschenke, die Sie benötigen, um Betty bei Laune zu halten. Klicken Sie Junk an, der links im Bild auf Sie wartet. Jetzt können Sie entscheiden, ob Sie sich für eine eigene Produktion eindecken oder Betty eine Freude machen wollen.

Ein Geschenk für Betty

Nicht weniger als zehn verschiedene Geschenke aller Preisklassen stehen zur Auswahl. Wenn Sie den Mauspfeil auf eines der Geschenke bewegen, sehen Sie den Preis für das Geschenk. Außerdem erfahren Sie, wie häufig Betty das Geschenk schon bekommen hat. Mit jedem Mal nimmt natürlich der Nutzeffekt ab. Schenken Sie also Sachen, die vor Ihnen noch niemand Betty zum Geschenk gemacht hat.

Einkaufen

Was Sie tun müssen, um eine Einkaufsliste für eigene Produktionen zu bekommen, entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Eigenproduktionen". Klicken Sie Junk an und sagen Sie ihm, daß Sie für eine Produktion einkaufen wollen. Wenn Sie schon mehrere Einkaufslisten bei sich haben, wählen Sie dann aus, für welche Produktion Sie einkaufen wollen. Nun erscheint im unteren Teil des Bildes ein Ausschnitt Ihrer



Einkaufsliste, den Sie mit den beiden Pfeilen nach oben oder unten verschieben können. Alle Elemente, die Sie für die Produktion brauchen, sind hier als schwarzweiße Schablonen vorhanden. Sie werden Schauspieler, Showmaster, Sänger, Kulissen und Spezialeffekte brauchen. Klicken Sie jetzt z.B. auf eine



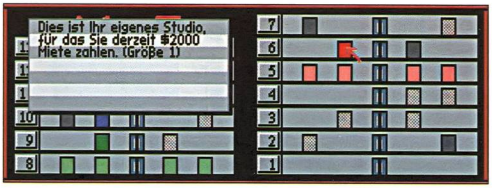
Schauspieler-Schablone, werden im oberen Bildschirmteil alle Schauspieler gezeigt, die Sie anwählen können. Diese Schauspieler haben verschiedene Eigenschaften und verlangen unterschiedliche Gagen. Bei Showmastern, Gaststars und Sängern ist es genauso. Bei Spezialeffekten und Kulissen können Sie aus drei Kategorien wählen.

Die Auswahl der Komponenten ist für die Qualität Ihrer Produktionen entscheidend. Ein teurer Schauspieler muß aber nicht immer für Ihre Produktion geeignet sein. Beachten Sie auch die Tips, die Junk Ihnen zum Einkauf gibt. Wenn Sie Ihre Liste komplett haben, können Sie den Supermarkt verlassen und zurück in das Studio gehen, in dem Ihre Sendung produziert werden soll. Starten Sie dort die Produktion und hoffen Sie, daß Sie richtig gewählt haben.



MADTV 1

Sie den Regisseur an. Er gibt Ihnen Hinweise zur Produktion sowie eine Einkaufsliste, mit der Sie dann zum Supermarkt gehen, um die benötigten Dinge einzukaufen. Anschließend gehen Sie zum Studio zurück, um die Produktion zu starten. Wenn Sie wollen, fragen Sie den Regisseur nach seiner Meinung über den Erfolg der Produktion. Danach brauchen Sie eigentlich nur noch abzuwarten, bis Sie die Meldung erhalten, daß die Produktion abgeschlossen ist und die Kassetten in Ihr Archiv gebracht worden sind. Bitte beachten Sie zu diesem Thema auch die Abschnitte „Der Supermarkt", „Eigenproduktionen" sowie „Der Makler".



Hinweis

Der Tisch, auf den Sie das gekaufte Drehbuch legen sollten, befindet sich vorne rechts im Bild.

Die Studios

Studios gibt es in drei Größen: klein, mittel und groß. Zu Beginn besitzen Sie nur ein kleines Studio. Neue Studios können Sie hinzugewinnen, indem Sie weitere Räume anmieten. Generell gilt, daß ein Studio umso größer ist, je weiter rechts es sich im Hochhaus befindet. Wenn Sie in der Drehbuchagentur ein Drehbuch erworben haben, gehen Sie in ein entsprechend großes Studio und legen das Drehbuch auf dem Tisch ab. Dann klicken Sie den Regisseur an.



Das Archiv

Hier werden alle Filme, Shows und Serien aufbewahrt, die sich in Ihrem Besitz befinden. Wenn Sie also Sendungen aus Ihrem Bestand verkaufen wollen, gehen Sie in Ihr Archiv, klicken den Lagerverwalter an und wählen die Kategorie, aus der Sie einen Film entnehmen möchten. Mit dem entnommenen Film können Sie jetzt in die Filmagentur gehen und ihn zum Verkauf anbieten. Filme, die sich im aktuellen Programm befinden, können Sie nicht entnehmen. Wenn Sie nicht aufpassen, sind auch der Sittenwächter und der Gerichtsvollzieher häufige Gäste in Ihrem Archiv.





Der Makler

Klicken Sie die Wandtafel an, um einen Überblick darüber zu bekommen, wer gerade welche Räume angemietet hat. Wollen Sie einen Raum anmieten, klicken Sie ihn an. Sie bekommen dann mitgeteilt, ob der Raum zur Vermietung steht oder nicht. Beachten Sie, daß Sie nur leere Räume als Studios anmieten können. Um einen derzeit noch von einer anderen Firma belegten Raum „freizumachen", müssen Sie sich aber schon etwas einfallen lassen. Wenn Ihre Phantasie Sie bei derart bösen Intrigen im Stich läßt, dann lesen Sie doch einmal unter „Die Hinweistafel" nach. Bei jedem Mieterwechsel erhöht der Makler allerdings kräftig die Miete und verlangt außerdem eine Provision von drei Tagesmieten.

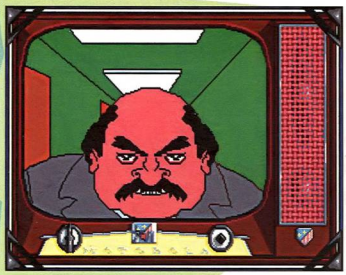


Die Hinweistafel

Alle Besucher des Hochhauses orientieren sich an der Hinweistafel gleich neben dem Eingang. Sind die Beschriftungen für die Räume vertauscht, kann das zu folgenreichen Verwechslungen führen. Auch die Computergegner sind nicht zimperlich, wenn es darum geht, Ihnen einen arabischen Terroristen oder den Gerichtsvollzieher auf den Hals zu hetzen!

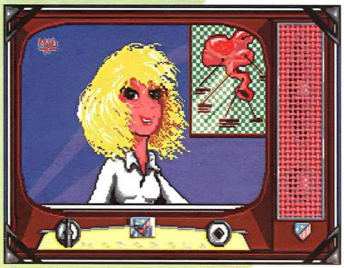


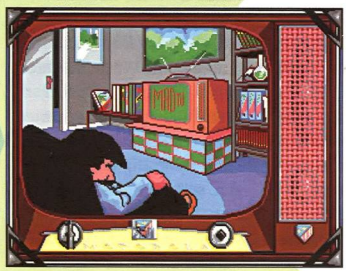
Die beiden ungebetenen Gäste lassen sich sehr gut einsetzen, um ein Studio zu „räumen", das durch eine Firma blockiert ist.











Produktionskategorien

Im Archiv und in Ihrem Computerterminal ist das vorhandene Sendematerial immer in die gleichen Kategorien aufgeteilt

Lovestories



Klassische und neue Liebesfilme, die das Abendpublikum immer honoriert.

Actionfilme



Werden von allen Publikumskreisen beachtet, berücksichtigen Sie aber die FSK-Klassifizierung!

Monumentalfilme Ob „Ben Hur" oder „Vom Winde verweht", das Publikum will die alten Schinken immer wieder sehen.

Komödien



Stärken Ihre Publikumsbindung in allen Altersgruppen.

Krimis Ein gepflegter Krimi darf in keinem guten Programm fehlen. Achten Sie auch hier auf das FSK-Zeichen!

Kultursendungen



Will fast keiner sehen, sie können aber Kultur-Sammys und damit Imagepunkte einbringen.

Live-Übertragungen Bescheren Ihnen meist traumhafte Einschaltquoten (insbesondere bei der Übertragung von Sportveranstaltungen), haben aber ihren Preis und sind natürlich an den Sendeplatz gebunden.

Shows Ein fester Bestandteil jedes Fernsehsenders mit meist erstaunlicher Zuschauerbeteiligung. Shows können fertig gekauft oder selbst produziert werden.

Science Fiction Spannende Unterhaltung für alle Zuschauerkreise.

Sonstiges



Hier werden Spielfilme und Sendungen untergebracht, die sich sonst keiner Sparte zuordnen lassen.

Serien



Gibt es in großer Bandbreite: von der Familienserie über die Westernserie bis zur Serie über berühmte Maler kann alles erworben oder selbst produziert werden.





MADTV 1

Eigenproduktionen

Gegenüber dem gekauften und ersteigerten Filmmaterial haben selbstproduzierte Serien und Shows den Vorteil, daß sie häufig höhere Einschaltquoten erreichen und das Material später noch mit Gewinn verkauft werden kann.

Hinweis

Shows können nur einmal gesendet und nicht verkauft werden.

Um eine Eigenproduktion zu starten, beginnen Sie in der Drehbuchagentur. Hier kaufen Sie ein Drehbuch, von dem Sie sich Erfolg versprechen. Mit diesem Drehbuch suchen Sie dann eines Ihrer Studios auf. Achten Sie darauf, daß das Studio groß genug ist, um die Sendung zu produzieren. Als Faustregel gilt: Je weiter rechts ein Studio sich im Hochhaus befindet, desto größer ist es. Wie groß das Studio sein muß, entnehmen Sie der Drehbuchinformation. Wenn Sie sich dann in einem passenden Studio befinden, stellen Sie das Drehbuch auf dem Tisch rechts ab und klicken dann den Regisseur an. Fragen Sie ihn nach einer Einkaufsliste. Wenn alles glattläuft, erhalten Sie nun eine Liste, mit der Sie zum Supermarkt gehen, um die benötigten Requisiten, Schauspieler und Kulissen einzukaufen. Danach gehen Sie zurück zum Studio und starten die Produktion. Nach einer Zeit von mehreren Stunden bis zu einigen Tagen erhalten Sie die Nachricht, daß die Sendung fertiggestellt ist und sich im Archiv befindet. Jetzt können Sie die Produktion nach Belieben senden, verkaufen oder erst einmal einlagern.



Kündigung nach Art von Mad TV.

TIP! „Im Trend" ist eine ganz besondere Eigenproduktion. Wenn Sie diese Show mit Zuschauerbeteiligung senden, bekommen Sie einen genauen Aufschluß darüber, welche besonderen Vorlieben das Fernsehpublikum heute und in den kommenden Tagen hat. Sie sollten dieses Instrument der Zuschauerforschung unbedingt nutzen! Das Ergebnis können Sie nach der Sendung in Ihrem Computer abrufen.

Weitere Informationen zur Herstellung einer Eigenproduktion finden Sie in den Abschnitten „Die Drehbuchagentur", „Die Studios" und „Der Supermarkt".

Die Sammys

Die Sammys sind bei Mad TV das, was im Filmgeschäft Oskars sind. Sie werden hin und wieder vergeben, um den Sender mit den besten Nachrichten, dem besten Filmangebot oder dem höchsten kulturellen Engagement zu belohnen. Ein Sammy bedeutet einen enormen Popularitätsschub für Sie und läßt Ihr Image um bis zu acht Punkte in die Höhe schnellen. Außerdem ist der Gewinn eines Sammys eines der wenigen Ereignisse, die Mr. Raffers dunkle Laune wenigstens ein bißchen aufhellt: Wenn Sie also einen neuen Kredit wollen, versuchen Sie vorher, den Sammy zu bekommen. Wann ein neuer Sammy-Wettbewerb gestartet wird, erfahren Sie von Mr. Raffer. Wie der Wettbewerb gerade steht, sehen Sie an der Rückwand von Bettys Büro.



Spielende

Gewonnen haben Sie bei Mad TV erst, wenn es Ihnen gelingt, Betty Botterblom, die Schöne aus dem dreizehnten Stock, vor den Traualtar zu führen. Keine leichte Aufgabe: Betty ist zum einen sehr anspruchsvoll, was die Geschenke angeht, die sie von Ihnen erwartet, und zum anderen wird sie Sie erst wollen, wenn Sie Ihre Mitkonkurrenten in die Wüste geschickt haben. Sie sehen also, bei Mad TV geht es zu wie im richtigen Leben. Ach ja: Um Betty endgültig rumzukriegen, sollten Sie nicht versäumen, Ihr als Hochzeitsgeschenk die Traumreise zu schenken.

Der Wahnsinn sendet wieder



Soeben wurden Sie zum Programmdirektor Ihres total verrückten Lieblingssenders befördert. Endlich können Sie den Kampf um die Einschaltquoten am eigenen Leib erfahren, senden, was das Zeug hält und es Ihren Konkurrenzsendern so richtig zeigen. Auf geht's – auf in die unerforschten Weiten der Welt von Mad TV 2!

Spielbeginn

Start des Spiels

Wählen Sie Ihren Lieblingssender aus und klicken anschließend *Spiel starten* an. Durch die Wahl des Senders ergeben sich keine spieltechnischen Nachteile, ob Sie nun Mad TV, Fun TV oder Sun TV zu Ihrem Favoriten erklären.



Beginn des Arbeitstages

Es ist wie im wirklichen Leben: Zu Beginn jedes Arbeitstages begrüßt Sie natürlich Ihr Chef. Nun beginnt die aufregende Entdeckungstour durch die Film-Welt von Mad TV 2: Wie schaffe ich es, Sendekanäle einzurichten, wie bastle ich ein Sendeprogramm zusammen, wie kann ich neue Sendungen produzieren, woher kommt die Werbung, was macht die Einschaltquote, wann laufen die Verträge mit meinen Schauspielern aus, wieso rennt gerade der Typ vom gegnerischen Fernsehsender an mir vorbei (war er etwa schneller als ich?), woher bekomme ich neue Filme undsoweiter.

Bleiben Sie ganz ruhig. Lesen Sie erstmal ein bißchen weiter, mit der Zeit wird klar, worauf es ankommt. Der Einstieg wird Ihnen so einfach wie möglich gemacht. Wir nehmen Ihnen in den ersten Missionen einige Handgriffe ab, so daß Sie sofort loslegen können: Ein Kanal ist eingerichtet, das Sendegebiet dazu erworben, und ein paar Filme haben Sie auch schon im Archiv.



So wählen Sie eine Mission aus: Nachdem Sie „Spiel starten" angewählt haben, erscheint ein Auswahlbildschirm mit allen vorhandenen Missionen. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt kontinuierlich. Sie müssen daher der Reihe nach gespielt werden. Missionen, die bereits erfolgreich abgeschlossen wurden, sind auch außerhalb der Reihenfolge spielbar. Noch nicht spielbare Missionen werden dunkler dargestellt. Haben Sie sich für eine Mission entschieden, so müssen Sie dies durch einen Mausklick auf die jeweilige Mission bestätigen. Anschließend werden umfangreiche Informationen zu Ihrer Auswahl angezeigt. Eine weitere Bestätigung befördert Sie in die Spielwelt von Mad TV 2.



Schnelleinstieg

Auf dem *Spielbildschirm* wird während des Spiels im oberen Bildschirmbereich der aktuelle Ort des Geschehens und im unteren Bildschirmdrittel das S.I.S. (Sender-Informations-Studio) angezeigt.

Maussteuerung

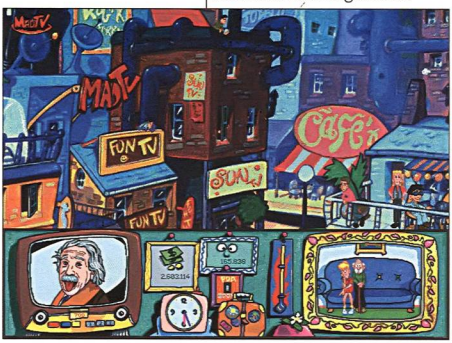
Zu ansprechbaren *Personen*, benutzbaren *Gegenständen* und betretbaren *Orten* wird ein Informationsfenster eingeblendet, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüberfahren.

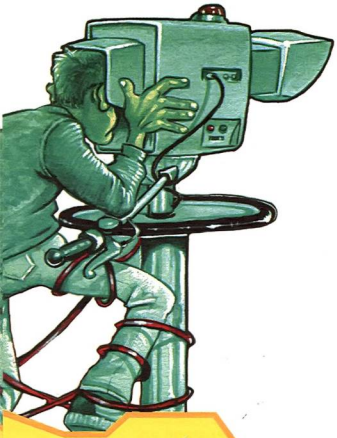
Klicken Sie eine Person oder einen Gegenstand an, bewegt sich Ihre Spielfigur dorthin. Durch einen erneuten Klick mit der linken Maustaste beginnen Sie entweder einen Dialog, oder Sie erhalten eine Großansicht des Gegenstandes, den Sie nun benutzen können. Klicken Sie einen Ort an, geht Ihre Spielfigur dorthin.

Fahren Sie mit dem Mauszeiger über unbeschriftete Schaltflächen, erscheint ebenfalls ein Informationsfenster, das ihre Bedeutung erklärt.

Viele Informationsfenster, die Ihnen im Spiel begegnen, haben an der rechten Seite einen Rollbalken. Der erscheint immer dann, wenn möglicherweise mehr Informationen zur Verfügung stehen, als im Fenster zu sehen sind.

Um eine begonnene Aktion abzubrechen, gibt es in den meisten Fenstern, in denen Aktionen ausgeführt werden können, eine Schaltfläche *Abbruch*. Eine begonnene





MAD TV 2

Aktion wie beispielsweise das Aufnehmen eines Objektes kann außerdem durch Drücken der rechten Maustaste abgebrochen werden.
Wenn Sie ESC drücken, gelangen Sie in das *Optionen-Menü*. Hier können Sie die Laufgeschwindigkeit Ihrer Spielfigur einstellen sowie die Lautstärke für die Musik und die Soundeffekte bestimmen. Durch Anklicken des Fensters oben im Bildschirm gelangen Sie zurück zum Spiel.



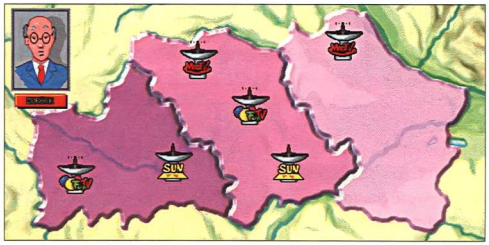
Der Optionenbildschirm



Hinweis

Sie haben die Wahl: Ortsbezogene Hintergrundmusik, also beispielsweise orientalische Klänge im Basar, oder Musik aus der Musikliste. Wenn Sie diese Option wählen, werden Audiotracks von der CD abgespielt, unabhängig von der Spielumgebung, in der Sie sich gerade befinden. Vorausgesetzt natürlich, Sie haben bei der Installation die Option Audiotracks werden abgespielt gewählt. (Siehe Installationshinweise, Seite 6 und 7)

Sender einrichten
Sie können beim Senderhändler einen Sendekanal einrichten, wenn ihn der Chef vorher genehmigt hat. Für jeden Ihrer Sendekanäle können Sie Sendegebiete hinzukaufen, damit Sie mehr Zuschauer erreichen.



Kredit aufnehmen
Vom Chef genehmigte Kreditrahmen können bei der Bank in Kredite umgesetzt werden. Dabei müssen Sie Filme als Sicherheit hinterlegen, um den vollen Kredit zu erhalten. Wollen Sie keine Filme bei der Bank lassen, erhalten Sie maximal 50% des ausgehandelten Kredites. Aber Vorsicht: Die hinterlegten Filme sind Ihnen bis auf weiteres entzogen und können nicht gesendet werden, solange Sie den Kredit nicht tilgen.

Drehbücher, Filme und Serien kaufen
Für das tägliche Sendeprogramm sind eine Menge Filme und Serien erforderlich. Beim Filmhändler im Bazar können Sie sich diese kaufen. Dabei können Sie zunächst nach Herzenslust herumstöbern. Anschließend kaufen Sie die Filme und Serien, indem Sie auf den Verkäufer klicken. Bevor Sie Ihr Geld ausgeben, können Sie Ihre Auswahl noch einmal überdenken. Für die Eigenproduktion von Serien oder Shows müssen Sie zuerst ein Drehbuch kaufen. Natürlich gibt es für alle Dinge, die man kaufen kann, einen Verkäufer – in diesem Fall ist es der Verkäufer in der Drehbuch-Agentur. Shows können übrigens nicht gekauft werden, die müssen Sie selbst produzieren.

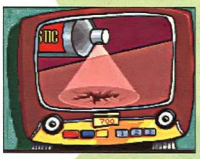
Requisiten und S/FX kaufen
Requisiten und Special Effects braucht man, um eine Serie oder Show produzieren zu können. Kulissen, Requisiten und Effekte sind allerdings drehbuchabängig, daher sollten Sie Ihren Einkauf nach dem Drehbuch ausrichten. Requisiten gibt's im Requisiten-Laden, Special Effects im S/FX-Laden.

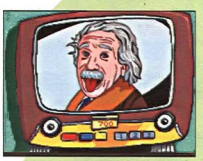


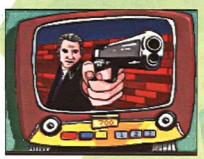
















Hinweis

Im Gegensatz zu den meisten anderen Käufen wird nach Auswahl der gewünschten Requisiten und Effekte keine abschließende Bestätigung verlangt.

Darsteller anwerben

Darsteller und Showmaster sind entscheidend für die Produktion einer Serie oder Show. Auch hier richten sich die Anforderungen nach dem Drehbuch. Showmaster können beispielsweise nur für Shows verwendet werden, nicht für Serien. Außerdem hängt der erforderliche Showmastertyp von der Show ab. Im Bazar können Sie beim Personalberater Darsteller und Showmaster unter Vertrag nehmen. Ihre Sekretärin verlängert diese Verträge auf Wunsch.

Filme senden

Mit Ihrem persönlichen Produktionsassistenten (PDA) gestalten Sie das Fernsehprogramm. Sie haben immer und überall Zugriff auf ihn. Der PDA wird noch ausführlich erklärt. Sie erfahren, wie Sie Ihre Sendebeiträge und Werbeblöcke in das Fernsehprogramm einsetzen können.

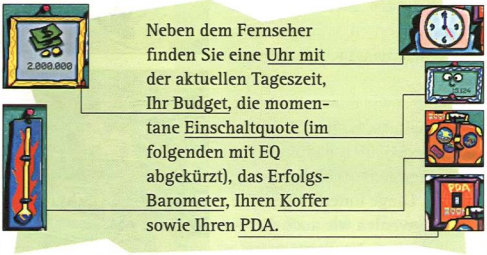
Tagesabschluß

Der Tag endet um 1 Uhr morgens. Automatisch wird ein Tagesbericht angezeigt. Danach beginnt der nächste Arbeitstag – wie immer nachmittags um fünf im Büro.

S.I.S. – Sender-Informations-Studio

Im Sender-Informations-Studio können Sie auf dem Fernseher die jeweils laufenden Programme der drei Sender verfolgen. Das Fernsehgerät wird durch Anklicken der entsprechenden Knöpfe mit der linken Maustaste bedient. Die farbigen Knöpfe kennzeichnen die Senderfarben (rot: Mad TV, blau: Fun TV, gelb: Sun TV) und die numerierten Knöpfe den jeweiligen Kanal des eingestellten Senders. Positioniert man den Mauszeiger im Fernsehbild, erscheint eine Information zum dargestellten Programm.





Im Koffer werden Filme, Drehbücher und verschiedene Filmutensilien transportiert. Er öffnet sich automatisch, wenn er benutzt werden kann.



Am rechten Rand des S.I.S. sehen Sie die Fernsehfamilie. Hier bekommen Sie einen wichtigen Eindruck davon, was Ihre Zuschauer von Ihrem Programm halten. Dabei ist die Anzahl der vor dem Fernseher hockenden Familienmitglieder ebenso wie deren Fernsehverhalten ein Hinweis auf den Erfolg Ihrer Sendungen.

PDA – Produktionsassistent

Der PDA ist Ihr Produktionsassistent in Form eines Minicomputers. Er ist Ihr wichtigstes Werkzeug zur Programmgestaltung und Produktionsplanung.

Rechts am Rand befinden sich die Schaltflächen, mit denen Sie alle Seiten im PDA erreichen können. Generell gilt: Bewegen Sie den Mauszeiger auf Abbildungen oder Texte, zu denen es mehr Wissenswertes gibt als angezeigt wird, so erscheint ein umfangreiches Informationsfenster.
Mit Hilfe der drei Schaltflächen auf der linken Seite schalten Sie zwischen den Kanälen oder Sendern um. Sie verlassen den PDA, indem Sie die rechte Maustaste drücken.

Programmplanung

Die Standardanzeige des PDA ist die Programmplanung. In diesem Modus informiert der obere Teil der Anzeige über





MADTV 2

das Programm des aktuellen und der folgenden vier Tage. Durch Anwahl des Datums wird der entsprechende Tag angezeigt und das Datum hervorgehoben. Im unteren Fensterbereich können Sie sich die verfügbaren Sendebeiträge anzeigen lassen, auf Wunsch auswählen und in das Sendeprogramm einsetzen. Dazu befinden sich unten links Schaltflächen, mit denen Sie zwischen den Programmarten Filme, Serien, Nachrichten und Werbung umschalten können. Die Schaltflächen am rechten Rand beschreiben die Film- und Serienarten. Wenn Sie den Mauszeiger über eine dieser Schaltflächen halten, wird das entsprechende Genre angezeigt.

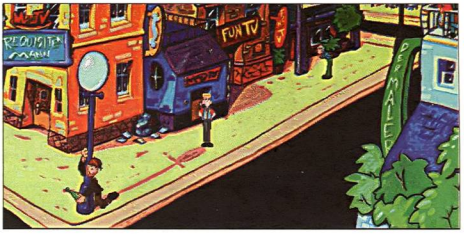
Wollen Sie einen dieser Sendebeiträge in ein Tagesprogramm aufnehmen, so wählen Sie zunächst den Beitrag im unteren Fenster an, ziehen ihn bei gedrückter linker Maustaste auf den gewünschten Sendeplatz im oberen Tagesfenster und bestätigen Ihre Auswahl nochmals durch Mausklick. Der Beitrag ist nun ins Programm aufgenommen. Auf die gleiche Art und Weise können Sie Filme etc. auch wieder aus dem aktuellen Programm entfernen, vorausgesetzt, sie werden noch nicht ausgestrahlt.

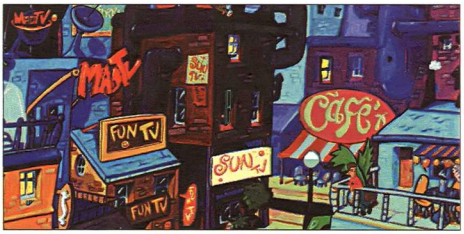
Werbung sowie Filmtrailer kann man in Filmen, Serien, Shows sowie Nachrichtensendungen von mindestens 30 Minuten Länge unterbringen. Sie werden wie auch die normalen Beiträge ins Programm gesetzt, jedoch gezielt auf einen bereits feststehenden Beitrag, also z.B. auf den Film „Hyperman", was eine Werbeunterbrechung zur Folge hätte.

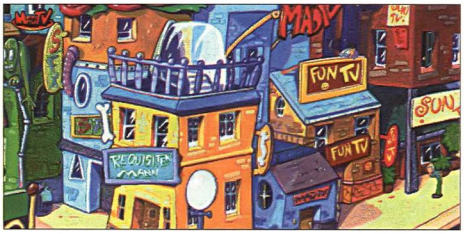


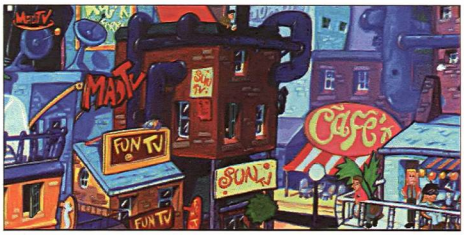
Maximal fünf Unterbrechungen eines Beitrags sind hier möglich. Die Trailer erscheinen in der Liste des PDA jedoch erst dann, wenn Sie den jeweiligen Film, den der Trailer ankündigt, ins Programm aufgenommen haben.

Haben Sie einen Beitrag aus dem unteren Fenster angeklickt und wollen ihn dann doch nicht senden, betätigen Sie einfach die rechte Maustaste. Der Beitrag erscheint wieder im unteren Feld. Setzen Sie ein Programm auf einen bereits belegten Sendeplatz, werden diese Beiträge gegeneinander ausgetauscht. Bei unterschiedlicher Ausstrahlungslänge werden die Sendezeiten der nachfolgenden Beiträge automatisch korrigiert. Anders verhält es sich bei Werbespots und Trailern: Werbungen und Trailer, die übereinander gelegt werden, werden aufeinanderfolgend gesendet.



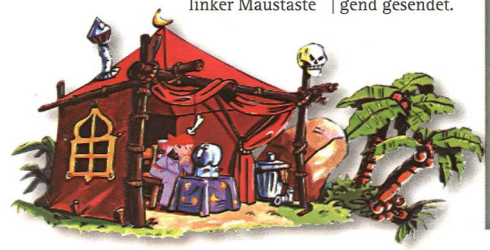






Hinweise

- *Falls Sie sich wundern sollten, daß Sie manche Teile des Programms nicht mehr verändern können, kann es daran liegen, daß der Zeitpunkt des Sendebeginns bereits erreicht wurde.*
- *Live-Sendungen können nur einmal ausgestrahlt werden. Nach der Ausstrahlung werden Sie aus dem Archiv gelöscht.*
- *Halten Sie den Mauszeiger auf einen Beitrag, so wird eine erweiterte Information angezeigt.*
- *Natürlich nimmt das Interesse an einem Programmbeitrag ab, wenn er schon einmal gesendet wurde. Dies wird durch die Abnutzung in den erweiterten Filminformationen ausgedrückt (siehe auch Kapitel „Filmarchiv"). Angegeben wird auch das geringere Publikumsinteresse pro Ausstrahlung in Prozent.*

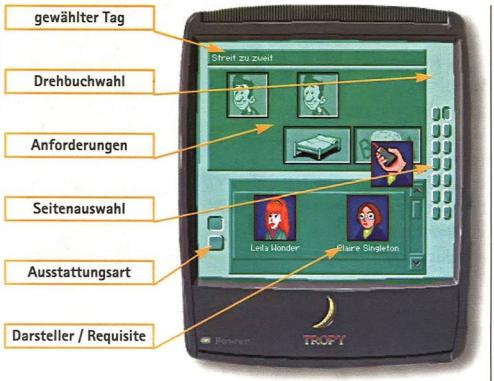


Produktionsplanung

Haben Sie im PDA die Produktionsplanung angewählt, können Sie im oberen Fenster Ihre erworbenen Drehbücher ansehen. Diese können entweder noch unbearbeitet, editiert, oder bereits fertig editiert und in Auftrag gegeben worden sein. Sie schalten zwischen den Drehbüchern hin und her, indem Sie die entsprechenden Schaltflächen rechts oben neben dem Fenster anklicken.

Zu jedem Drehbuch werden die benötigten Darsteller (bzw. Showmaster bei einer Show) und die benötigten Requisiten und Special Effects im Drehbuchfenster aufgelistet. Das dazugehörige Anforderungsprofil wird auf Wunsch angezeigt.

Im unteren Bildbereich werden wahlweise die engagierten Darsteller und Showmaster angezeigt oder die Kulissen und Effekte, die Sie bereits gekauft haben. Auch hier sind weitere Informationen abrufbar. Wechseln Sie zwischen beiden Kategorien mit Hilfe der Schaltflächen links neben dem Fenster. Durch Anklicken im unteren und anschließend an der passenden Stelle im oberen Bereich können Sie Darsteller (bzw. Showmaster) oder Requisiten (bzw. Special Effects) in die Produktion einsetzen. Prinzipiell können Sie bei den Darstellern und Showmastern selbst entscheiden, wie weit diese den Anforderungen entsprechen sollen oder nicht. Es ist jedoch nicht möglich, Schauspieler in Shows einzusetzen. Bei der Produktion von Shows können die Anforderungen also nur durch einen entsprechend ausgebildeten Darsteller erfüllt werden. In Serien werden ausschließlich Schauspieler eingesetzt. Es ist nicht möglich, ein gefordertes Geschlecht durch ein anderes zu ersetzen (z.B. ein Alien durch eine Frau darstellen zu lassen).



Sind im oberen Fenster alle Rollen besetzt und alle Kulissen- und Effektanforderungen erfüllt, ist das Drehbuch fertig editiert, und die Produktion kann im Studio in Auftrag gegeben werden.

Befindet sich das Drehbuch bereits im Studio, wird in einem Informationsfenster die noch zu erwartende Drehzeit angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger in das obere Fenster halten.

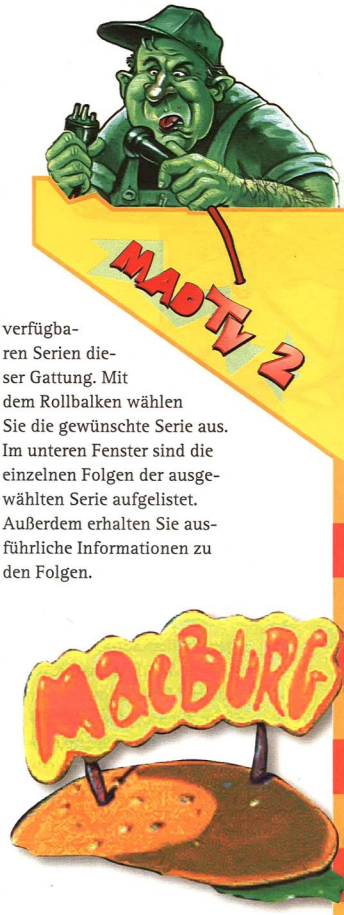
Film-Archiv

Haben Sie im PDA das Film-Archiv angewählt, erscheinen am unteren rechten Rand der Seite die Filmarten-Schaltflächen (siehe „Programmplanung"), in der Mitte werden die Filme des jeweils angewählten Genres aufgelistet. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Film in der Liste halten, erscheinen die ausführlichen Informationen zum betreffenden Film. Die dort angegebene Abnutzung entspricht von links nach rechts der Reihenfolge der Sendegebiete in der PDA Anzeige „Sendegebiete" von oben nach unten (siehe auch Kapitel „Sendegebiete"). Ausgedrückt wird der prozentuale Anteil der Zuschauer, deren Interesse an diesem Beitrag bereits gesunken ist. Je höher also die Abnutzung, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, eine hohe Einschaltquote zu erreichen.



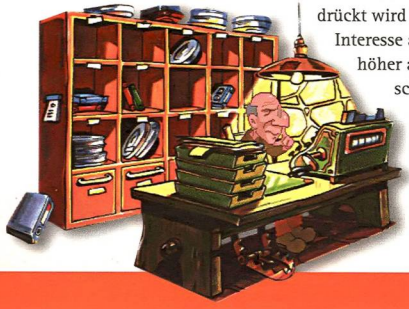
Serienarchiv

Haben Sie im PDA das Serienarchiv angewählt, wählen Sie am unteren rechten Rand der Seite die Serienart aus. Im oberen Fenster der Seite erscheinen die verfügbaren Serien dieser Gattung. Mit dem Rollbalken wählen Sie die gewünschte Serie aus. Im unteren Fenster sind die einzelnen Folgen der ausgewählten Serie aufgelistet. Außerdem erhalten Sie ausführliche Informationen zu den Folgen.



Werbearchiv

Wählen Sie im PDA die Seite Werbearchiv an, werden die von Ihnen abgeschlossenen Werbeverträge in einem großen Fenster auf der Seite eingeblendet. Die erweiterten Informationen zu den Verträgen werden bei Anwahl durch den Mauszeiger eingeblendet. Hier erfahren Sie, wieviele Ihrer Ausstrahlungen erfolgreich waren.





MAD TV 2

Eine Sonderstellung unter den Werbesendungen nehmen die Trailer ein. Sie erhalten Trailer automatisch beim Filmkauf. In Ihrem Archiv tauchen diese jedoch erst auf, wenn der entsprechende Film einen Sendetermin zugeordnet bekommen hat. Richtig eingesetzt kann ein Trailer die Einschaltquote positiv beeinflussen. Das Senden eines Trailers entspricht dem Einsatz von Werbespots.



Kulissen-S/FX-Archiv
Haben Sie im PDA das Kulissen-S/FX-Archiv angewählt, werden die von Ihnen eingekauften Requisiten und Kulissen sowie die Special Effects in einem Fenster aufgelistet.

Sendegebiete
Auf der Seite Sendegebiete werden die Informationen Ihres Senders in den Sendegebieten angezeigt. Benutzen Sie den Rollbalken, um sich die Daten eines anderen Sendegebietes anzeigen zu lassen. So erfahren Sie, welche Vorlieben die Bewohner der jeweiligen Region haben. Es werden die Anteile des eingestellten Sendekanals in den verschiedenen Programmsparten aufgelistet.



Hinweis

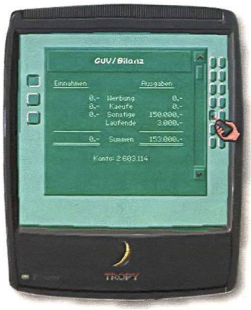
Die angezeigten Werte betreffen nur die aktuelle Tageszeit. Sie werden also ständig andere Zahlen vorfinden.

Darstellerliste
Die Darstellerliste enthält eine Übersicht über alle Leinwandgrößen, die bei Ihnen unter Vertrag stehen. Aufgelistet werden jeweils Portrait und Namen der Darsteller. Den ausführlichen Informationen können Sie u.a. die Vertragsdauer des jeweiligen Stars entnehmen.



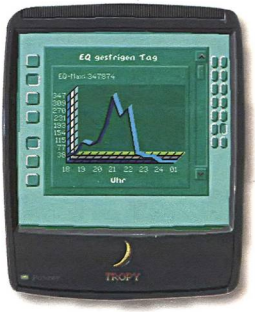
Image-Entwicklung
In dieser Grafik sehen Sie die Image-Entwicklung des heutigen Tages, des gestrigen Tages oder der aktuellen Woche nach den verschiedenen Kanälen aufgeschlüsselt. Der *Vergleich* zeigt Ihr Image und das der gegnerischen Sender. Um die Übersichtlichkeit zu verbessern, können Sie bei der Image-entwicklung, bei den Spielervergleichen und der EQ-Statistik jeden Graphen eines Senders oder Kanals einzeln ein- oder ausschalten.
Denken Sie immer daran: Ist Ihr Image erst einmal ruiniert, kann das Spiel für Sie schnell zu Ende sein. Bei Mad TV 2 gibt es keinen Platz für Sender mit mittelmäßigem Programm.

Bilanz
Die Bilanz informiert Sie über Ihre Tages- bzw. Gesamt-Einnahmen und -Ausgaben. Diese sind je nach Art der Einnahme bzw. Ausgabe aufgeschlüsselt.



Spielervergleiche
Den Spielervergleichen können Sie die beste Sendung im Bereich Nachrichten, Kultur sowie Spielfilm/Serie der verschiedenen Sender entnehmen. Für welchen Sender und für welchen Vergleich Sie die Grafik sehen wollen, bestimmen Sie mit den entsprechenden Schaltflächen am linken Rand der PDA-Seite.

EQ-Statistik
Wählen Sie im PDA die EQ-Statistik (Einschaltquote) aus, erscheint eine Grafik, auf der Sie die Entwicklung der EQ des heutigen Tages, des gestrigen Tages oder der aktuellen Woche nach den verschiedenen Kanälen aufgeschlüsselt betrachten können. Der *Vergleich* zeigt Ihre EQ und die der gegnerischen Sender in einer Grafik. Auch hier können Sie die Graphen einer Statistik einzeln oder zusammen betrachten.



Spielerprofil
Haben Sie das Spielerprofil angewählt, erhalten Sie eine Übersicht über Ihre Spielfigur: Name, letzter abgespeicherter Spielstand (Datum und Uhrzeit), Kontoguthaben, Kreditrahmen, laufende Sabotage-Aktionen und aktuelle anstehende Preisverleihungen.

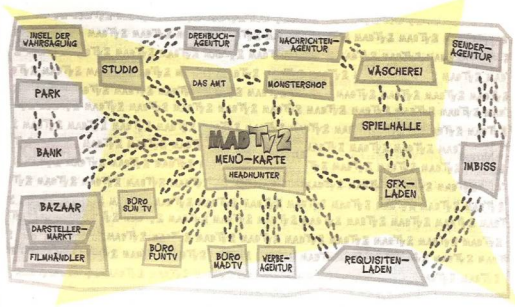
Geheimdaten
Hier sehen Sie die letzten drei Geheiminformationen, die Ihnen der Headhunter beschafft hat. Zwischen den verschiedenen Informationen wechseln Sie mit Hilfe der Schalter auf der linken Seite. Diese Schalter sind nach ihrem jeweiligen Inhalt benannt.



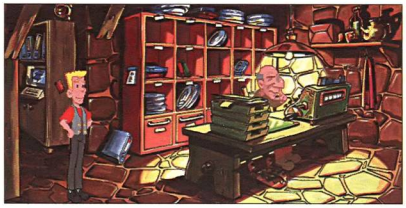


Orte

Direkt vom Filmdorf aus können Sie einige Orte erreichen: Bank, Bazar, Studio, Monster-Shop, S/FX-Laden, Senderbüro (Mad TV/Fun TV/Sun TV), Requisitenladen, Werbeagentur und Headhunter. Auf dem Lageplan sehen Sie die Verbindungen zwischen den einzelnen Orten:



Amt



Der hier ansässige *Beamte* kontrolliert, ob Sie die Altersfreigabe der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle) bei der Auswahl Ihrer Sendetermine eingehalten haben. Verstoßen Sie mit Ihrem Sendetermin gegen die Bestimmungen, wird Ihr Film konfisziert. Das bedeutet für Sie, daß der jeweilige Sendetermin unbesetzt bleibt und die auf diesen Termin gesetzten Werbeausstrahlungen platzen. Den Film kriegen Sie zurück, wenn Sie den Formularkrieg gegen den Beamten gewinnen. Beim Ausfüllen des Formulars müssen Sie Geburtsdatum und Geburtszeit sowie das Tagesdatum in die entsprechenden Felder eintragen und anschließend unterschreiben. Außerdem müssen Sie eine Geldstrafe entrichten, deren Höhe vom Wert des Films abhängt.

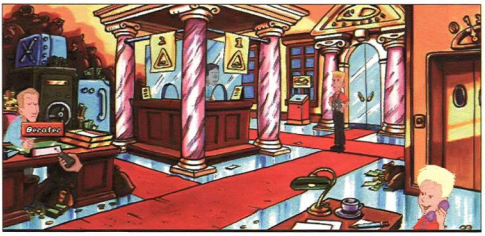
Danach können Sie den Film wieder in Ihrem Programm verwenden. Durch den Ausgang gelangen Sie zurück ins Filmdorf.



Hinweis

Die FSK-Werte bedeuten im einzelnen: Bei FSK 0 ist der Sendeplatz frei wählbar, Filme mit der Bezeichnung FSK 16 können ab 21 Uhr und Filme der Kategorie FSK 18 dürfen nicht vor 23 Uhr gesendet werden.

Bank

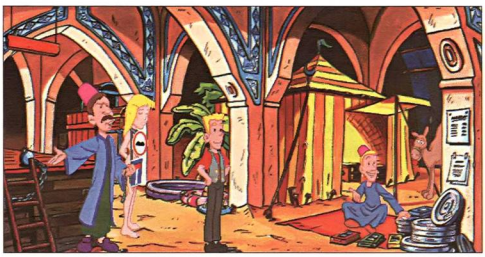


Am Schalter finden Sie Ihren *Berater*, bei dem Sie verschiedene Bankgeschäfte tätigen können. Dazu gehört zum einen die Möglichkeit, einen Kredit aufzunehmen. Es werden bis zu 50% des Kreditrahmens ausgezahlt, den Sie mit Ihrem Chef ausgehandelt haben. Für mehr Geld müssen Filme als Sicherheit hinterlegt werden – dazu klicken Sie auf die Filme in Ihrem Koffer und geben sie dem Bankberater. Diese Filme können für die Dauer der Kreditaufnahme nicht gesendet werden. Ein Kredit wird getilgt, indem Sie das Geld zurückzahlen. Sie können aber auch Geld anlegen. Zur Auswahl stehen Ihnen drei verschiedene Anlageformen, nämlich Sparbuch, Wertpapier und Warentermingeschäft. Diese drei Anlageformen unterscheiden sich durch ihr Risiko und den Zinssatz, die Sie auf den erscheinenden Informationsbildschirmen sehen können. Haben Sie sich für eine der Anlageformen entschieden, legen Sie noch den Betrag und die Laufzeit fest. Ist bereits Geld in einer dieser Formen angelegt, können Sie sich den Kontostand anzeigen lassen. Machen Sie von den Anlagemöglichkeiten am besten dann Gebrauch, wenn ein größeres Investitionsvorhaben vor Ihnen liegt. Der Fahrstuhl führt in den Park. Durch das Eingangsportal gelangen Sie zurück ins Filmdorf.

Bazar

Hier finden Sie links im Bild den *Personalberater*, der Ihnen Schauspieler oder Showmaster anbietet. Die zur Auswahl stehenden Personen werden in einem Fenster angezeigt. Klicken Sie das Portrait eines Darstellers oder Showmasters an, so erscheinen seine persönlichen Daten. Neben Name, Alter und Geschlecht wird Auskunft über Charisma, Humor, Seriosität und sexuelle Ausstrahlung gegeben. Ein beliebter Darsteller wirkt sich positiv auf die Einschaltquote aus. Erfolgreiche Sendungen steigern den Beliebtheitsgrad eines Darstellers oder Showmasters.

Wenn Sie die Schaltfläche *Zurück* mit der linken Maustaste anklicken, gelangen Sie wieder zum Auswahlfenster.





MADTV 2

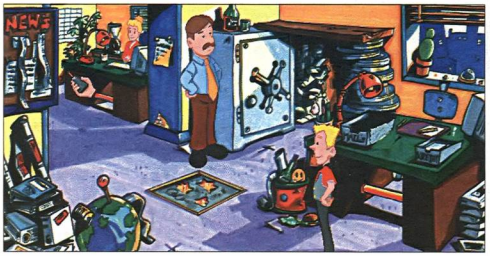
Wollen Sie einen Darsteller oder Showmaster engagieren, klicken Sie auf das Unterschriftsfeld. Damit wird der Vertrag rechtsgültig. Überlegen Sie jedoch vor Vertragsabschluß, wie lange Sie den Darsteller benötigen. Die Einstelldauer läßt sich durch den Schieberegler in der Mitte des Informationsfensters einstellen (Der Preis ist abhängig von der Vertragsdauer und verändert sich durch das Verstellen des Reglers automatisch). Ihre Sekretärin überprüft die verbleibende Vertragsdauer und verlängert die Verträge.

Rechts sehen Sie den *Filmhändler*, bei dem Sie Filme, Filmpakete und Serien kaufen, verkaufen oder Filme ersteigern können. Wenn Sie einen Film kaufen möchten, breitet er einen Stapel Filme vor Ihnen aus. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine Filmhülle, so erscheint links am Bildschirm ein Informationsfenster zum betreffenden Film. Ist ein Film nur im Paket zusammen mit anderen Filmen erhältlich, wird das rechts oben gemeldet. Um einen Film zu kaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Filmhülle und ziehen ihn in Ihren Koffer. Dort werden die Filme automatisch nach Filmarten geordnet. Durch Anklicken einer dieser Filmarten werden die Filme dieser Gattung angezeigt, die sich in Ihrem Besitz, also im Koffer, befinden. Der Kauf einer Serie funktioniert wie der Filmeinkauf, allerdings werden Serien nicht im Paket angeboten.

Um die Filme schließlich zu erwerben, klicken Sie noch einmal den Verkäufer an. Wollen Sie einen Film oder eine Serie verkaufen, nehmen Sie die entsprechende Filmhülle aus dem Koffer und geben sie dem Händler. Steht eine Versteigerung an, benachrichtigt der Filmhändler Sie einen Tag vorher schriftlich. Wenn Sie einen Film ersteigern möchten, teilt Ihnen der Filmhändler mit, wer das letzte Gebot abgegeben hat und wie hoch der derzeitige Preis ist. Jede Erhöhung bei der Versteigerung beträgt 50000. Den Zuschlag erhält derjenige, der das letzte Angebot abgegeben hat. Dies wird am Tagesende festgestellt.

Über die Brücke gelangen Sie zurück ins Filmdorf.

Senderbüro



Grundsätzlich kann jeder Spieler nur sein eigenes Büro betreten, nicht eines der gegnerischen Fernsehsender. Im Büro befinden sich der Chef, die Sekretärin, der Nachrichten-Ticker, der Schreibtisch und der Safe.

Am *Nachrichten-Ticker* können Sie Ihre aktuellen Nachrichten abrufen. Wenn neue Nachrichten eingetroffen sind, blinkt die rote Empfangslampe. Klicken Sie darauf, erhalten Sie eine Nachricht, die Sie entweder per Mausklick an der Pinnwand befestigen oder in den Mülleimer werfen können. Ist eine Nachricht nicht mehr aktuell, und soll sie nicht mehr gesendet werden, muß sie von der Pinnwand in den Mülleimer befördert werden. Des weiteren können Sie überholte Nachrichten durch neue ersetzen, indem Sie alte Nachrichten „überkleben". Die alte Nachricht hängt nun an Ihrem Mauszeiger und kann in den Mülleimer geworfen werden. Nur an der Pinnwand befestigte Nachrichten werden automatisch in die nächste Nachrichtensendung eingebaut. Maximal fünf Nachrichten haben an der Pinnwand Platz.



Hinweis

Um überhaupt Nachrichten empfangen zu können, müssen Sie die Rohrpostweiche entsprechend einrichten. (siehe „Nachrichten-Agentur")

Bei der *Sekretärin* können Sie sich entweder die Informationen über Ihre Mitarbeiter anzeigen lassen oder Briefe an Ihre Gegenspieler verschicken. Dabei können Sie den jeweiligen Text aus mehreren Vorschlägen auswählen oder selbst in einem angezeigten Fenster editieren. Ist der Empfänger des Briefes ein Computergegner, ist nur die Auswahl der vorgegebenen Texte möglich. Die Sekretärin verlängert Verträge mit Schauspielern und Showmastern.

Auf dem *Schreibtisch* finden Sie eventuell eingetroffene Briefe der Gegenspieler sowie Mitteilungen der Bank und Erfolgsmeldungen des Headhunters. Alle Meldungen bleiben höchstens drei Tage auf dem Schreibtisch liegen.

Mit dem *Chef* besprechen Sie die dringenden Senderbelange. Sie können durch seine Zustimmung einen neuen Sendekanal einrichten, einen bestehenden Sendekanal schließen oder einen Kreditrahmen aushandeln.

Im *Safe* können Sie einen Spielstand speichern bzw. laden oder das Spiel insgesamt beenden.

Das Büro verlassen Sie durch den Ausgang.

Drehbuch-Agentur

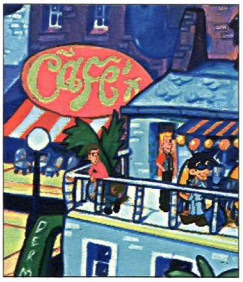
Beim *Verkäufer* können Sie



Drehbücher erwerben. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Drehbuchrücken fahren, werden Ihnen die Informationen zu dem betreffenden Drehbuch angezeigt. Durch einen Klick auf den

Buchrücken nehmen Sie das Buch hoch und können es in Ihren Koffer legen. Nachdem Sie das getan haben, klicken Sie den Verkäufer erneut an. Dieser listet nun die ausgewählten Drehbücher noch einmal auf, und Sie bestätigen den Kauf per Klick auf die entsprechende Schaltfläche. Über die Treppe nach oben gelangen Sie ins Studio. Durch die Tür geht's zur Nachrichten-Agentur.

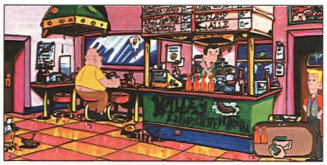
Headhunter



Den Headhunter können Sie auf Ihre Gegner ansetzen. Gegen gutes Geld läßt er sich anheuern. Folgende Gemeinheiten zählen zu seinem Repertoire: Geheiminfos besorgen, Sabotageaktionen oder Darsteller abwerben. Gibt der Headhunter Ihnen einen Termin an, zu dem er Ihnen die Informationen übergeben möchte, sollten Sie pünktlich sein. Die Informationen gehen sonst verloren, die Aktionen des Headhunters verlaufen im Sande, und Sie haben Ihr Geld umsonst ausgegeben. Übrigens: Eine Erfolgsgarantie gibt Ihnen der Headhunter nicht...

Imbiß

Hier verkauft Ihnen der *Imbiß-Verkäufer* so viele Ketchup-Flaschen, wie Sie wollen, und zwar ohne dabei den Nachschub aus den Augen zu verlieren. Nehmen Sie sich dieses „Filmblut" einfach von der Theke weg (mit der linken Maustaste anklicken, der Mauszeiger verwandelt sich in eine Flasche), und legen Sie es in Ihren Koffer am unteren Bildrand. Der hintere Ausgang führt zum Senderhändler. Der vordere Ausgang führt zurück zum Requisiten-Laden.



Monster-Shop



Beim *Verkäufer* erhalten Sie Auskunft über die verschiedenen Monster, von denen immer einige im Boxring links Schaukämpfe veranstalten. In dem angezeigten Informationsfenster sehen Sie alle Monster in Kleinformat. Wenn Sie eines von ihnen anklicken, werden die genauen Hinweise über ihre Fähigkeiten im Wettkampf angezeigt. Rechts bei den Schienen befindet sich der Zugang zum Amt. Zurück ins Filmdorf gelangt man durch die Eingangstür.

Nachrichten-Agentur

Rechts an der Wand sehen Sie die *Rohrpost-Weiche*, die Sie selbst einstellen müssen, um Nachrichten ausstrahlen zu können. Dafür klicken Sie die Rohrpost-Weiche an, die aus den drei Hauptrohren (in Nachrichtenfarben markiert) besteht. Die Nachrichtenfarbe grün steht für gemischte Nachrichten, rot für politische Nachrichten und gelb für Sportnachrichten. Für jede Nachrichtenart gibt es drei Rohrenden, die in den Senderfarben markiert sind. Zur Auswahl des gewünschten Nachrichtentyps ziehen Sie die Korken aus den entsprechenden Rohren.





Die Tür links führt zur Drehbuch-Agentur, die Tür rechts zur Wäscherei.

Park



Neben der erholsamen Natur, die Sie hier umgibt, können Sie mit dem Boot, das Sie mit der linken Maustaste anklicken, den Weg zur Wahrsagerin antreten. Fahren Sie mit dem Aufzug zurück zur Bank.

Requisiten-Laden

Der *Verkäufer* im Requisiten-Laden zeigt Ihnen das reichhaltige Sortiment an Requisiten und Kulissen. Im oberen Bereich des Informationsfensters befinden sich die angebotenen Waren. Es gibt jeweils drei Ausführungen eines Objektes, die sich in Qualität und Preis unterscheiden.





Rechts liegt immer die beste und teuerste Ausführung. Wenn Sie etwas davon kaufen möchten, klicken Sie den Gegenstand mit der linken Maustaste an und ziehen ihn in den unteren Fensterbereich (Bestandsliste). Bestätigen durch einen weiteren Klick nicht vergessen. Dabei können Sie ein Requisit oder eine Kulisse auch in mehrfacher Ausführung kaufen. Haben Sie alles ausgewählt, klicken Sie die Schaltfläche *Zurück* unter dem Fenster an, in dem Sie den Verkäufer sehen. Die Treppe nach oben führt in den Imbiß. Durch die Tür kommen Sie zurück ins Filmdorf.

Senderhändler

Beim *Händler* können Sie die Karte mit den Sendegebieten einsehen und dort gegebenenfalls Veränderungen vornehmen, die Ihren eigenen Sender betreffen. Voraussetzung, um ein Sendegebiet einzurichten oder aufzugeben ist, daß Ihr Chef es gestattet hat. Wählen Sie ein Sendegebiet auf der Karte aus, erscheinen die Senderinformationen zu diesem Gebiet. Bestätigen Sie mit Mausklick, können Sie einen Kanal einrichten bzw. aufgeben, wenn Sie zuvor die Genehmigung Ihres Chefs eingeholt haben. Durch Anklicken der Schaltfläche *Zurück* gelangen Sie zurück zum Senderhändler. Die Treppe führt zurück zum Imbiß.





MAD TV 2

S/FX-Laden

Beim *Verkäufer* können Sie Special Effects für Ihre Filme kaufen. Die zur Auswahl stehenden Effekte werden in einem Fenster aufgelistet.



Auch diese unterscheiden sich in Preis und Leistung. Um einen Effekt zu erwerben, klicken Sie ihn im oberen Fensterbereich an und klicken danach erneut im unteren Fensterbereich (dabei können Sie denselben Effekt auch mehrfach kaufen). Am Ende bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Anklicken der Schaltfläche *OK*, und schon haben Sie die Effekte im Koffer.
Zur Spielhalle geht es über die Treppe, zum Filmdorf durch die Tür.

Spielhalle



In der Spielhalle stehen verrückte Typen vor verrückten Kisten...
Die Treppe führt zum S/FX-Laden. Die Tür führt zur Wäscherei.

Studio



Hier können Sie eine Serie oder Show herstellen, indem Sie das Drehbuch in den *Trichter* der Produktionsmaschine werfen. Das Drehbuch, das Sie dafür aus Ihrem Koffer auswählen, muß fertig editiert sein (siehe „Produktionsplanung" im Kapitel „PDA"). Um eine Serie oder Show blutiger zu gestalten, können Sie außerdem vor dem endgültigen Drehbeginn bis zu drei Ketchup-Flaschen hinterherwerfen. Die Auswirkung des Filmbluts auf die Einschaltquote hängt von der Art der Serie oder Show ab.
Die Treppe nach unten führt zur Drehbuchagentur. Die Tür führt zurück ins Filmdorf.

Wäscherei

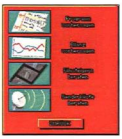


Kennen Sie noch Mad TV 1? Haben Sie sich auch schon immer gefragt, was eine Wäscherei in einer Wirtschaftssimulation zu suchen hat? Nun, damit Sie sich dieses Mal wieder dieselbe Frage stellen können, präsentieren wir hiermit mit stolzgeschwellter Brust erneut einen Waschsalon der ganz besonderen Art. Sollte es Ihnen gelingen, einen Sinn in diesem seltsamen Ort zu entdecken, sagen Sie uns bitte umgehend Bescheid – dann wissen Sie nämlich mehr als wir.
Von der Wäscherei aus geht es links zur Nachrichten-Agentur, rechts zur Spielhalle.

Wahrsagerin



Die Wahrsagerin lebt auf einer kleinen Insel im Parkteich und verrät gegen Honorar Geheimnisse Ihrer Gegner. Dabei können Sie zwischen einer Programmvorhersage, einer Bilanzvorhersage, einer Beratung beim Filmsteigern oder der Beratung bei Senderkäufen auswählen. Wenn Sie im angezeigten Informationsfenster auf die Bonusschaltfläche klicken

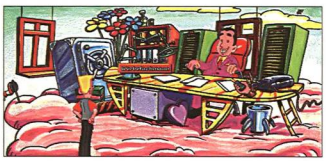


und dann ein Bonushonorar durch Anklicken auswählen, wecken Sie in der Wahrsagerin vielleicht zusätzliche Prognosekräfte. Generell sollten Sie bedenken, daß es sich nur um Vorhersagen handelt.
Mit dem Boot fährt man zurück in den Park.

Werbeagentur

Nehmen Sie teil an den kreativen Höhenflügen der Werbewelt, und landen Sie auf der rosaroten Wolke der Werbeagentur. Der Eingang ins kunterbunte Werbeparadies mag anfangs etwas gewöhnungsbedürftig sein, aber das legt sich: Klicken Sie die Straßenlaterne an der Straßenecke im Filmdorf an, dann erscheint ein zuckersüßes kleines Wölkchen und läßt Sie ins Reich der Fernsehspots entschweben.

In der Werbeagentur treffen Sie dann auf Ihren nicht mehr ganz so zuckersüßen Werbefachmann. Bei ihm können Sie Werbeverträge abschließen. Wenn Sie ihn ansprechen, wird sein Sortiment in einem Fenster angezeigt. Zu den möglichen Beiträgen erhalten Sie nähere Informationen, wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Werbevertrag fahren. Achten Sie dabei auf die geforderte Anzahl der erfolgreichen Ausstrahlungen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens. Eine Ausstrahlung gilt als erfolgreich, wenn sie jeweils die Mindestzuschauerzahl erreicht hat und die Sendeplatzeinschränkungen beachtet wurden. Solange die Frist nicht abgelaufen ist, können Sie die Spots so oft senden, bis die Vertragsbedingungen erfüllt wurden.
Wollen Sie ganz sicher gehen, daß Ihre Ausstrahlungen erfolgreich sind, können Sie einen Werbespot auch öfter senden, als vertraglich festgelegt ist. Ist der Werbevertrag erfüllt, fallen noch nicht gesendete Spots dieses Vertrages einfach weg.
Klicken Sie einen Werbevertrag an, wird dieser dunkel hinterlegt, durch Anklicken von *OK* schließen Sie die ausgewählten Verträge ab.
Bedenken Sie bitte: „Eine gute Wahl" wird dieser knallharte Profi Ihnen auch dann ins Ohr säuseln, wenn Sie sich gerade mit einem Werbevertrag Ihr eigenes Grab geschaufelt haben. Überlegen Sie sich vor Vertragsabschluß genau, ob Sie den Vertrag erfüllen können oder nicht. Zurück von der Wolke ins Filmdorf geht es natürlich durch den Ausgang.



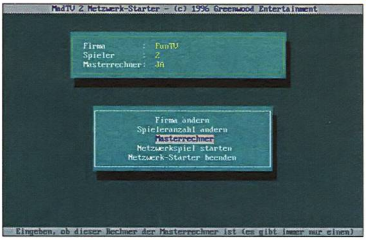


MAD TV 2 im Netzwerk

Hinweis

Die Programmierer haben MAD TV 2 zwar einen Mehrspielermodus spendiert, in unseren Tests war er allerdings sehr absturzgefährdet. Da aber die Funktion zum Spiel gehört, wollen wir den Lesern ihre Beschreibung nicht vorenthalten – aber alle Experimente finden auf eigenes Risiko statt!

MAD TV 2 arbeitet mit dem IPX-Protokoll, dem Standard in Novell-Netzen. Auch Windows 95 bietet dieses Protokoll an. Ein funktionierendes und gestartetes IPX-Netz ist Voraussetzung.
Um das Netzwerkspiel zu starten, öffnen Sie am besten ein MS-DOS-Fenster, wenn Sie unter Windows arbeiten. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis von MAD TV 2 und geben *NET* ein. Daraufhin erscheint ein Optionsbildschirm. Zwischen den Optionen bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten auf und ab. Um eine Option anzuwählen, drücken Sie die Enter-Taste.
Es können zwei bis drei Spieler teilnehmen, wobei jeder Spieler einen anderen Sender wählen muß. Spielen zwei Spieler gegeneinander, wird der dritte Fernsehsender von einem Computergegner geführt.
Ein Rechner muß als Masterrechner ausgewählt werden, bei den anderen Rechnern muß bei der Option *Masterrechner* „Nein" eingetragen werden.



Um das Netzwerkspiel zu starten, wählen Sie die Option *Netzwerkspiel starten* an. Nun befinden Sie sich wieder an der DOS-Befehlszeile, in der Sie *GAME -NOHMI* eingeben. Daraufhin werden die Partner gesucht. Sobald alle beteiligten Rechner synchronisiert sind, startet das Spiel, an dessen Bedienung sich gegenüber dem Einzelspielermodus nichts ändert.

Hinweis

Im Netzwerkspiel können Sie bei Ihrer Sekretärin selbstverfaßte Briefchen an die Konkurrenz senden, deren Inhalt nicht zensiert wird.

Hinweis

Bei Netzwerkspielen muß nur im Masterrechner eine CD-ROM im Laufwerk liegen, den anderen genügt eine Festplatteninstallation.

Überleben im Irrenhaus

Mad TV 1

- Sie sollten von der Hinweistafel im Erdgeschoß Gebrauch machen.
- Betty will alle Geschenke. Wirklich alle.
- Schon wieder pleite? Die ewigen Geldsorgen satt? Dann schummeln Sie doch ein bißchen: Verkaufen Sie Ihr Büro an den Makler, und kaufen Sie es sofort wieder. Er wird immer höhere Summen dafür verlangen, Ihre Schulden werden immer größer - bis sich das Minuszeichen vor Ihrer Guthabenanzeige ins Positive wendet. Dem Makler schadet es nicht; den sieht man hinter seinen aufgetürmten Geldhaufen ohnehin längst nicht mehr.
- Gewonnene Sammys erfreuen das Herz des Chefs und lassen ihn seinen Geiz vergessen.
- Mad TV ist eine Echtzeit-WiSim. Viel Zeit wird verschwendet mit Fahrstuhlfahren und Warten vor der Lifttür. Sobald es möglich ist sollten Sie deshalb die für Sie wesentlichen Räume um Ihr Büro herum gruppieren.

Mad TV 2

Natürlich wollen wir hier nicht zuviel über die Welt von Mad TV 2 verraten. Es werden jedoch einige Hinweise gegeben, die den Spielverlauf einfacher gestalten sollen

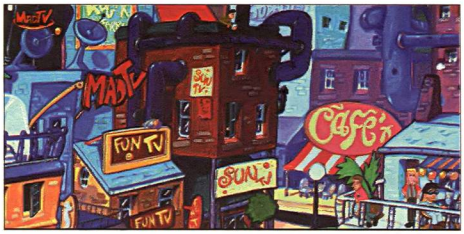
- Bei jedem neuen Spielbeginn sollten Sie Ihrem Chef die Eröffnung eines neuen Kanals vorschlagen. Vergessen Sie das, können Sie beim Senderhändler keinen neuen Kanal einrichten und müssen unverrichteter Dinge wieder abziehen.
- Die Höhe Ihres Kreditrahmens steigt und fällt mit Ihrem Kontostand. Fragen Sie deshalb Ihren Chef nur nach einem höheren Kreditrahmen, wenn Sie mehr Geld besitzen, als bei der letzten Nachfrage. Wenn Sie expandieren wollen, sollten Sie sich das ruhig ein paar Spieltage vorher überlegen, um den strategisch günstigsten Zeitpunkt zur Verbesserung Ihrer Reserven zu nutzen.
- Die Finanzierung Ihres Senders ist das A und O Ihrer täglichen Arbeit. Lassen Sie sich also nicht die lukrativsten Werbeaufträge von Ihren Gegnern wegschnappen.



MADTV 2

Kontrollieren Sie daher regelmäßig die Angebote der Werbeagentur. Das gilt natürlich auch für das Angebot des Filmhändlers. Die besten Angebote gibt es immer frühmorgens.

- Stellen Sie sicher, daß Ihre Werbeausstrahlungen erfolgreich verlaufen. Andernfalls drohen Ihnen empfindliche Vertragsstrafen.
- Die Vorlieben Ihres Publikums hängen nicht nur vom Sendegebiet, sondern auch von der Uhrzeit ab. Schauen Sie also öfter mal nach, was gerade gewünscht wird (siehe auch „Sendegebiete").
- Vergessen Sie nicht, die Verträge mit Ihren Schauspielern zu überprüfen. Läuft ein Vertrag während einer Produktion aus, so platzt diese. Außerdem steht der Schauspieler auf dem freien Markt wieder zur Verfügung, und kann Ihnen von Ihrem Gegner weggeschnappt werden.
- Setzen Sie Ihre Schauspieler regelmäßig ein. Die Beliebtheit sinkt, wenn die Schauspieler lange nicht auf der Mattscheibe zu sehen sind.
- Im Spiel gegen den Computer haben Sie die Möglichkeit, einige Orte im Filmdorf direkt zu betreten. Eine Übersicht über die erreichbaren Orte erhalten Sie durch Drücken der rechten Maustaste. Wählen Sie den gewünschten Ort aus und bestätigen Sie mit Druck auf die linke Maustaste. Diese Funktion ist nur im Filmdorf verfügbar und es stehen die Orte zur Auswahl, die durch Laufen auch direkt erreichbar wären. Ist ein Ort durch einen Gegner besetzt, so wird die Schrift dunkel wiedergegeben. In diesem Fall ist der entsprechende Ort z.Zt. nicht anwählbar.



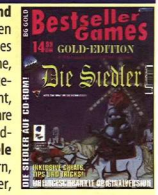
- Stellen Sie sicher, daß Sie die Hauptsendezeiten mit Programmbeiträgen füllen. Ihr Erfolgs-Barometer wird es Ihnen danken.
- Benutzen Sie Ihren PDA. Die Statistiken geben aussagekräftige Auskünfte über den Erfolg Ihres Handelns.
- Wenn Sie schummeln wollen, stehen Ihnen Headhunter und Wahrsagerin tatkräftig zur Seite. Überlegen Sie jedoch, ob Ihr finanzieller Rahmen Ihnen das auch erlaubt.
- Nutzen Sie die Möglichkeiten des PDA aus, für mehrere Tage im Voraus zu planen. Wenn Sie später bessere Filme oder Serien zur Verfügung haben, können Sie immer noch die Beiträge gegeneinander austauschen. So gewinnen Sie jedoch Zeit für wichtige Aufgaben und laufen nicht Gefahr, einzelne Sendetermine aus Versehen unbesetzt zu lassen.



- Vergessen Sie nie, für ALLE Ihre Kanäle das Programm zu planen!
- Eigenproduktionen verbessern das Senderimage und sind gut für den Kontostand. Selbstproduzierte Serien laufen oft besser als gekaufte und lassen sich zusätzlich auch noch verkaufen.
- Wenn Sie einen Film oder ein Filmpaket ersteigern wollen, sollten Sie die abgegebenen Gebote regelmäßig überprüfen.
- Ein Film wird nicht zwangsweise konfisziert, wenn Sie gegen die FSK-Bestimmungen verstoßen haben. Je früher Sie den Beitrag senden, desto schärfer sind die Kontrollen der Beamten und umso größer die Wahrscheinlichkeit, daß der Film eingezogen wird.
- Bevor Sie expandieren, sollten Sie sich einen entsprechend großen Vorrat an Filmen und Serien anlegen.
- Wissen Sie mal gar nicht weiter, speichern Sie einfach ab, und folgen dem Computergegner auf Schritt und Tritt. Er weiß, was wichtig ist.



Die Siedler



Eine einzigartige **Wirtschafts- und Regierungssimulation**! Errichten und beherrschen Sie Ihr eigenes kleines Reich: Sie lassen Wachtürme, Bergwerke und Stahlhütten entstehen, betreiben Ackerbau, Viehzucht, Fischfang und Handel und sichern Ihre Siedlung mit Soldaten gegen feindliche Ritter. Sie sind Herr über **viele tausend Einzelpersonen**: Bauern, Fischer, Bäcker, Schreiner, Arbeiter, Soldaten... In dieser **fantastische 3D-Welt** ist nahezu jede Einzelheit **animiert** und verfügt über spezielle Soundeffekte, **der Bildschirm ist gefüllt mit Leben! Deutsche Vollversion (CD)** mit Anleitungsheft.

Bestell-Nr. TGG-006



So urteilt die Fachpresse:

Power Play : 89%, Besonders empfehlenswert
PC Joker: 91%, Joker-Hit
Play Time: „...ausgewachsener Hit"

14,99 DM
ös 120 / sFr 14,90

Classic Trading Compilation



Kaiser Deluxe · Der Planer · Traders

KAISER DELUXE: Als Monarch herrschen Sie über Land und Leute und befehligen eine Armee. **DER PLANER:** Als Geschäftsführer einer Spedition müssen Sie Ihr Unternehmen und Ihr persönliches Image erfolgreich vorantreiben. **TRADERS:** Wirtschaften Sie , was das Zeug hält, um Ihre 3 Gegenspieler aus dem Rennen zu werfen.

Drei deutschsprachige Vollversionen (CD) mit Anleitungsheft.

Bestell-Nr. TBS-13

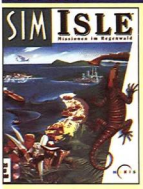


So urteilt die Fachpresse:

Der Planer: **PC Joker**: 86%, **Joker Hit** „Lebensnahe Wirtschaftssimulation mit allen Schikanen."
ASM: HIT, Urteil: gut „Unblutig und trotzdem aufregend – so richtig was für lange Nächte."

19,80 DM
ös 159 / sFr 19,80

Sim Isle



Retten Sie den Regenwald auf mehr als 25 von Bergarbeitern, Wilderern, Luftverschmutzern und Touristen bedrohten tropischen Inseln. In bewährter Maxis-Qualität wird auf spielerische und dennoch anspruchsvolle Weise ein bedrohtes Öko-System simuliert. Ein Team von Spezialagenten hilft Ihnen, die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen, **zuschaltbare Sondereffekte** wie Aliens, Ölkatastrophen usw. dürfen natürlich auch nicht fehlen. Zahlreiche **Videoclips und echte Dschungel-Soundeffekte** sorgen für perfekte Atmosphäre. (DA/CD)

Bestell-Nr. RG-598
statt DM 69,00 nur

18,80 DM
ös 151 / sFr 18,80

1869 – Hart am Wind



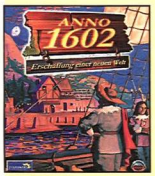
Ab in die Takelage und die Focksegel gehißt! Schicken Sie die legendären Clipper der großen Zeit der europäischen Imperien als aufstrebender Reeder auf profitable Routen. **Hüten Sie sich jedoch vor Piraten, Kriegswirren und Taifunen, die die Meere unsicher machen**. Spannende Handelssimulation auf historischer Basis (DA/CD).

Bestell-Nr. RK-148
statt DM 19,80 nur

8,80 DM
ös 71 / sFr 8,80

Anno 1602

TOP-HIT





Bei dieser **Kolonisations- und Wirtschaftssimulation** müssen Sie dafür sorgen, daß Ihr Volk wächst und gedeiht. In einem **komplexen Wirtschaftsystem** haben Sie sich um Rohstoffe, Gebrauchs- und Luxusgüter wie Wolle, Alkohol und Kakao zu kümmern. Das **Strategie-Spiel in Echtzeit** bietet hervorragende Grafik und Animationen (bis 1024x768), tolle Zwischensequenzen und eine gelungene Sprachausgabe.

(D/CD/WIN95)

Das Spiel erhielt zahlreiche Presseauszeichnungen: GameStar Award, PC-Action Gold Award, GOLDPLAYER Award, JokerHit

Bestell-Nr. RK-119

78,80 DM
ös 631 / sFr 78,80

A.D. Die Eroberung geht weiter...

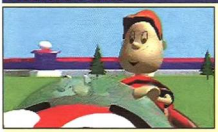


Die **Zusatz-CD zu Anno 1602** bietet für den süchtigen Spieler ca. **50 neue Szenarien** inklusive Spielstände der enthaltenen Missionen. Außerdem erhalten Sie **Cheats, Patches, Tools und Utilities** für kleine Schummeleien. Mit den **Tips & Tricks** werden Sie die Missionen garantiert erfolgreich beenden. Benötigt Anno 1602! (D/CD)

Bestell-Nr. RK-228

28,80 DM
ös 231 / sFr 28,80

Theme Park



Anspruchsvolle **Wirtschaftssimulation** vom Edelproduzenten **Bullfrog**, in der Sie einen Vergnügungspark zur Goldgrube umgestalten müssen. Von der Putzfrau bis zum Todes-Looping gilt es **unzählige, genial animierte Details** im Auge zu behalten, um nicht als Flohzirkus zu enden (D/CD)

Bestell-Nr. RK-145
bei PEARL nur

24,80 DM
ös 199 / sFr 24,80

Bestellschein

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

Kunden-Nr. (falls vorhanden) _ _ _ _ _ _ _ _

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

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
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-660-5214
Fax: +43-2274-7 37 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55 582
Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen
Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

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

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 25" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme



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

Mad TV 1+2 sind kommerzielle Lizenzproduke der Firma *The Art Department*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Sie unterliegen 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 *The Art Department* ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *The Art Department* zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-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 dem Registrierungsschein sowie 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 TV 1+2** werden.

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

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der Programme **Mad TV 1+2** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 25"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

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

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

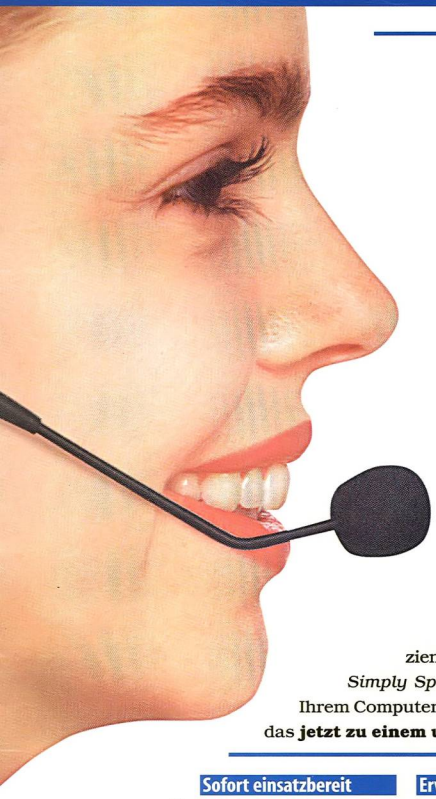
PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

BESTSELLER GAMES 25

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

Das unglaubliche Angebot – jetzt gleich bestellen!



VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

IBM

Sie sprechen – und die Software tippt!

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren!** Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten – und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache.** Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit *VoiceType Simply Speaking* können Sie die Arbeit an Ihrem Computer neu und mit Spaß gestalten – und das **jetzt zu einem unfaßbar günstigen Preis!**

Sofort einsatzbereit

Wenige Probesätze genügen, um *Simply Speaking* einzurichten.

Hervorragende Erkennungsrate

Simply Speaking verarbeitet **ca. 70 – 100 diktierte Wörter pro Minute**, und das mit einer **Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!**

Anpassung an Ihre Arbeitsweise

Simply Speaking ist zusätzlich **lernfähig:** Je länger Sie *Simply Speaking* einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

Pressestimmen zu Simply Speaking:

Computer Bild 6/98: Preis-/Leistung **„gut"** (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99,–)

PC Praxis 8/97: „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark."

DM 6/97: „...Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf **schnelle und gut Diktierqualitäten** ankommt."

Journal Mittelstand 7/97: „Das Programm ist ... nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert.**"

PC Praxis 4/98: Wertung **„gut"**

Erweiterbarer Wortschatz

Im Lieferumfang von *VoiceType Simply Speaking* ist ein **umfassendes Vokabular** mit **über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweiterbar.**

Korrekte Rechtschreibung

Jedes Wort, das *Simply Speaking* anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch **gleich beim ersten Mal richtig geschrieben.**

Benutzerfreundlichkeit

Simply Speaking verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit.** Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

Kompatibel zu Ihrer Software

Simply Speaking besitzt einen **integrierten Editor**, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

Detaillierte Anleitung

Durch das **illustrierte Anleitungsheft können auch PC-Einsteiger dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.**

VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

Das berühmte **Spracherkennungs-System** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97 urteilt:** „Das Programm ist ... nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert"** – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer bebilderten Anleitungs-Zeitschrift aus dem TREND-Verlag, bei PEARL unter **Bestell-Nr. TSA-001** zum **sensationellen Werbepreis** von nur

19,80 DM
ös 159 / sFr 19,80

Version wie oben beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

Bestell-Nr. SA-666
nur sagenhafte
28,80 DM
ös 231 / sFr 28,80



KlickTel TARIF 98

Die **Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz** mit **Kostenanalyse.**
Bestell-Nr. SD-222
0,99 DM
ös 8 / sFr 0,90

Tisch-Mikrofon



Elegantes **Tischmikrofon mit Standfuß** – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal für **Sprachaufnahmen** – die Hände bleiben frei.
Bestell-Nr. PE-679
12,80 DM
ös 103 / sFr 12,80

Schwanenhals-Mikro

Flex. Mikrophon zur Klebebefestigung z.B. am Monitor.
Bestell-Nr. PE-686
14,80 DM
ös 119 / sFr 14,80



PEARL Handels GmbH
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Tel: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Der **VERSANDKOSTENANTEIL** richtet sich nach der von Ihnen gewünschten Zahlungsweise: **Bankeinzug DM 6,90** (Bankverbindung angeben), Vorauss-Scheck DM 7,90, Nachnahme DM 9,90, Offene Rechnung DM 11,90 (nur Großkunden & Öffentl. Institutionen). Auf Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 30,–** erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–.

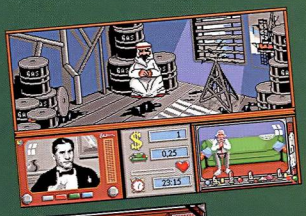
PEARL
PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Internet: www.pearl.de • Fax: 07631/360-444

Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!
0180/555 82

MAD TV 1 + 2

DER WAHNSINN IST PROGRAMM

Das haben Sie jetzt davon – anstatt gemütlich im Sessel hocken und sich naserümpfend über das miese Programm beschweren zu können, müssen Sie selber ran – Bei Mad TV, dem leicht chaotischen Fernsehsender. Der Chef verlangt höhere Einschaltquoten, die Zuschauer wollen spannende Filme, die Angebetete fordert Kultursendungen, und die Konkurrenz lacht sich ins Fäustchen. Währenddessen steht Ihnen das Wasser bis zum Hals, die Bank gibt keinen Kredit mehr, der Werbevertrag ist geplatzt, Ihre Rivalen haben die besten Schauspieler unter Vertrag, und der Vertreter der Botschaft von Duban macht es sich bei einem Wasserpfeifchen in Ihrem Büro gemütlich. Ja, kann es denn noch verrückter kommen? Auf jeden Fall.









Mad TV 2 , die Fortsetzung der preisgekrönten Echtzeit-Wirtschaftssimulation, wartet bereits darauf, daß Sie mal wieder den undankbaren Posten des Programmdirektors übernehmen. Wenigstens müssen Sie diesmal nicht um eine Frau kämpfen, den ganzen restlichen Ärger haben Sie aber nach wie vor am Hals. Dafür wartet allerdings auch jede Menge Spaß auf Sie. Die zahlreichen eingebauten Gags, eine ausgezeichnete Comic-Grafik und die wirklichkeitsnah simulierte Fernsehwelt ergeben zusammen ein Managementspiel, das durch seinen ideenreichen und hochmotivierenden Spielablauf überzeugt und wochenlangen Spielspaß bereiten kann.



USK Geeignet ab 6 Jahren

GREENWOOD ENTERTAINMENT

Läuft auch unter Windows 95

Systemanforderungen:

MS DOS 5.0 oder höher, PC 486-DX2/ 80 Mhz, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte mit VESA, unterstützt Soundblaster und General Midi, Maus, ca. 60 MB Festplattenspeicher erforderlich.

BEST SELLER GAMES

Inhalt von Heft und CD

MAD TV 1+2

2 Vollversionen auf der Heft-CD

- 2 humorvolle Wirtschafts-Simulationen
- Komplett deutsch
- Realitätsnah simulierte Fernsehwelt
- Ausführliche, gedruckte Spielanleitung
- Außerordentliche Spieltiefe
- Anfänger-Tutorial
- Und wie immer: detaillierte Installationsanweisung

So urteilt die Fachpresse:

Mad TV 1

Amiga Joker: 85%, Joker-HIT, „...wirklich nichts zu meckern!" „Mad TV macht die Glotze zum Erlebnis!"

Mad TV 2

PC Power (2/97): 81%; „Lockere Spielbarkeit, witzige Einfälle und großer Spielumfang"

PowerPlay (2/97): 73% Spielspaß im Multiplayer-Modus

PC Games (2/97): 71%

PC Action (2/97): 70%