

SPC- SPIELE

komplett
in deutsch

-SPIELE-DISC

Für MS-DOS und Windows!
Neu! Diskette und 1a-
Softwareangebote im Heft!
In Zusammenarbeit mit

PC Windows

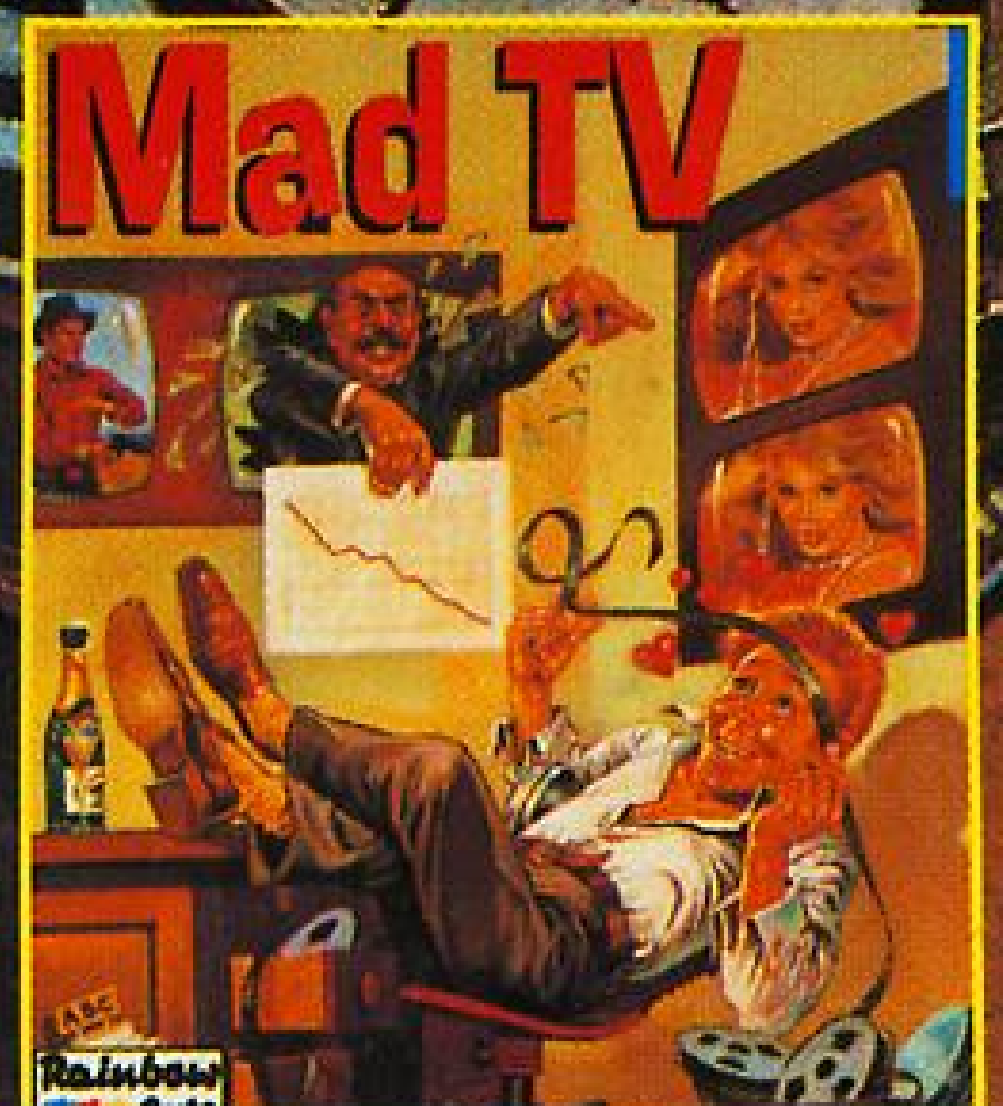
Super-Simulation
vom Spieleprofi

Rainbow
Arts

Mad TV

Managen Sie den verrücktesten Fernsehsender der Welt

DAS ORIGINAL VON RAINBOW ARTS



LIEBE, GELD UND EINSCHALTQUOTEN

MAD-TV

Zuerst die gute Nachricht: Sie sind Programmdirektor eines führenden Fernsehsenders, haben einen netten Chef und arbeiten im gleichen Haus wie Betty Botterblom – der schönsten Frau der 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: MadTV ist eine völlig neue Form von Wirtschaftssimulationen. 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 MadTV keine Mehrspieleroption für menschliche Gegner, sondern Sie spielen gegen zwei computergesteuerte Spieler. So gibt es kein langes Warten auf den nächsten Zug, sondern Sie können jede Sekunde agieren, reagieren und ... von Betty träumen.

Spielstart

Bevor Sie anfangen können, mit MadTV zu spielen, müssen Sie das Programm installieren. Bitte lesen Sie dazu den Kasten auf Seite 8. Nach dem Laden des Programms gelangen Sie stets in das Startup-Menü. Wenn Sie zu einem früheren Zeitpunkt einen Spielstand abgespeichert haben und diesen jetzt weiterspielen wollen, dann klicken Sie einfach auf das Feld »Spielstand laden«.

Spielen Sie zum ersten Mal oder wollen ein ganz neues Spiel beginnen, wählen Sie den Fernsehsender, denn Sie leiten wollen: MadTV, FunTV oder SunTV. Alle drei Sender sind völlig gleichberechtigt und die jeweils anderen beiden Sender werden immer von zwei Computergegnern übernommen. Übrigens ist zur besseren Erkennbarkeit jedem Sender eine eigene Farbe zugeordnet. Rot = MadTV, Grün = FunTV, und Blau = SunTV.

Welchen Sender wünschen Sie?

Darunter können Sie noch den Schwierigkeitsgrad der Simulation einstellen. Die Voreinstellung ist »Normal«. Als Alternative können Sie zwischen »Einfach« und »Schwer« wählen. Damit werden Ihre beiden Computermitspieler entweder zum Anfänger oder zum Superprofi.

Wenn Sie an einer vorher abgespeicherten Stelle weiterspielen wollen, klicken Sie »Spielstand laden« an. Sie gelangen dann in das Spielstand-Menü.



DAS IST MR. RAFFER – IHR CHEF



DAS WANDBILD BENÖTIGEN SIE ZUM SPEICHERN DER SPIELE

ANLEITUNG

»Ende« steht für das Verlassen des Spiels. Wollen Sie ein ganz neues Spiel beginnen, klicken Sie »Neues Spiel«.

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 zudem 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 gut ist oder nicht, erkennen Sie auch daran, wie die 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 müssen Sie an die angezeigte Zahl nur ein »-tausend« anhängen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger dieses Feld überfahren, erhalten Sie noch weitere Informationen über Ihr Budget.

Millionengeschäfte

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.

Das eigene Büro

Die wichtigsten Anlaufstellen in MadTV ist – neben Bettys Raum – das eigene Büro (Bild 4). Von hier aus führen Sie MadTV zum Erfolg. Und wie Sie sehen, hat selbst bei MadTV mittlerweile moderne Technik Einzug gehalten: Ein Computerterminal steht auf Ihrem Schreibtisch.

Die Programmschablone

Wenn Sie den Computer anklicken, erscheint auf dem Bildschirm die Programmschablone (Bild 3). 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	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
0.55	Werbespot		
00.59	Sendeschuß		

Die Nachrichten kommen automatisch zu Beginn jeder vollen Stunde und dauern fünf Minuten. Sie können auch nicht aus dem Programm genommen werden. Danach gibt's einen 50-minütigen Sendeblock und vor den nächsten Nachrichten nochmal fünf Minuten Werbung.

»Heute sehen Sie...«

Um das Programm mit Sendungen zu füllen, klicken Sie Icon 3 an (in der Icon-Leiste am rechten Bildschirmrand das dritte von oben). Nun sehen Sie eine Reihe von Kategorien, die Sie wieder anklicken können. Nun werden in dem Fenster einzelne Filmsparten dargestellt. Ob eine der Sparten gefüllt ist oder leer, sehen Sie am 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 Programmmodul zum direkten Einsetzen in das Programmschema. Programmmodule können bis zu vier Sendeblocke lang sein. Zum Verständnis der Informationen auf den Sendungen lesen Sie bitte unter »Die Filmagentur« nach.

ANLEITUNG

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 Icon 2 (das zweite von oben), 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 in der linken oberen Ecke stellen Sie ein, ob Sie das Programm für heute (oben) oder für morgen (unten) editieren möchten.

Das Controlcenter

Klicken Sie Icon 1, um in das Controlcenter zu gelangen.

Da auf langsamen Rechnern das Nachladen von Graphik 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 MadTV 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. Ganz unten im Control-Center regeln Sie die Geschwindigkeit, in der das Spiel ablaufen soll. Dafür stehen drei Stufen von Langsam bis Schnell zur Verfügung.

Die Einschaltquoten

Wenn Sie Icon 4 anklicken, erscheint auf dem Bildschirm ein Graph über die Sehbeteiligung. Sie können sich entscheiden, ob Sie den Graph differenziert für den aktuellen Tag oder die Übersicht für die gesamte Woche sehen wollen. Klicken Sie auf den farbigen Feldern an, für welchen Sender Sie den Graph 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 dem Graph befindet sich noch ein anderer wichtiger Hinweis: Jede Stunde berechnet der Com-

puter 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 liegenden 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 MadTV. 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 Gewinn eines »Sammys«. Ein Sammy für Nachrichten bringt acht Imagepunkte ein. Die Punkte werden den anderen beiden Spielern zu gleichen Teilen abgezogen.

Jagd um guten Ruf

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 und Sie vor den Traualtar führen zu können und damit das Spiel zu gewinnen.

Quoten

Zwei wichtige Begriffe werden Ihnen beim MadTV-spielen immer wieder begegnen: Zuschauerzahlen und Einschaltquoten. Um bei MadTV erfolgreich zu sein sollten Sie wissen, was sich genau hinter diesen Worten verbirgt und wie sie miteinander in Verbindung stehen:



ANLEITUNG

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 Sendergebiet 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 MadTV 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 darauf kommt es schließlich am Ende an.

Bilanz ohne Wenn und Aber Der Kontoauszug

Wenn Sie Icon 5 drücken, erhalten Sie eine Tagesabrechnung sowie eine Übersicht über Ihren Kontostand. In der Abrechnung sind alle Umsätze berücksichtigt, die bis jetzt erreicht wurden, d.h. der Auszug wird sich im Laufe des Tages noch weiter verändern.

Sie haben außerdem die Möglichkeit, sich die Tagesendabrechnung von gestern zeigen zu lassen.

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 platzieren. Dabei sollten Sie darauf achten, einem 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 - Speichern und Laden vom Spielständen

Wenn Sie einen Spielstand speichern oder laden möchten, klicken Sie einfach das Wandbild an, daß neben der Tür Ihres Büros hängt. Sie können maximal 10 Spielstände speichern.

MadTV speichert die Spielstände stets auf der Diskette »MTV1« ab. Bitte achten Sie darauf, daß der Schreibschutz der Diskette »MTV1« während des Spielens stets deaktiviert ist, damit Ihr Rechner einwandfrei speichern kann.

Der Chef

Wie Sie schon bemerkt haben dürften, ist Mr. Raffer kein sehr umgängliche 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 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



IN DIESEM BÜRO ARBEITET ARCHIE



NEUE SHOWS UND SERIEN WERDEN HIER GEKAUFT

ANLEITUNG

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 ziehen, haben Sie gewonnen. Und das ist gar nicht einfach.

Der Chef hat schlechte Laune

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 diese 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 Betty erstaunlicherweise die Schlüssel (den Generalschlüssel) für die meisten Räume Ihrer Gegner, und wenn Sie sie von sich überzeugen können, werden Sie ihn vielleicht irgendetwas einmal in Ihrer Tasche haben! Natürlich interessieren sich Ihre beiden Gegner genauso für Betty wie Sie. Wenn Betty 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...

Übrigens:

Betty ist Mitglied der Jury zur Vergabe der »Sammys«. Wie Ihre Chancen, den nächsten Sammy zu erhalten, im Moment stehen, sehen Sie auf der Schautafel, die an Bettys Bürowand hängt.

Der Pförtner

Es kann niemals schaden, wenn Sie den Pförtner hin und wieder 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 News zusammengestellt, die zu Beginn jeder Stunde gesendet werden. Ihnen stehen drei Nachrichtenagenturen zur Verfügung, die Sie abonnieren können: Politiknews, Showbiznews und Verschiedenes. Die Agenturen liefern Ihnen Filmberichte zu den aktuellen Ereignissen. 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 Overlay können Sie die neu eingehenden Filmbeträge (links) in die Nachrichtenschablone (rechts) einfügen. 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 eine veraltete Newssendung 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.



DAS MAKLERBÜRO – HIER KÖNNEN SIE NEUE RÄUME ANMIETEN



BETTY'S BÜRO – DAS ZIEL ARCHIE'S TRÄUME

ANLEITUNG

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 zum Filmkauf 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 abgebogen. Wenn jetzt einer Ihrer Gegner den gleichen Film anklickt, wird sein Name eingetragen und er ist der Höchstbietende. Bei Programmschluß (01.00 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 zur Filmagentur in Ihr Archiv und lassen sich die Filme aushändigen. Nehmen Sie in der Filmagentur dann den Film aus dem grünen Fenster und geben Sie ihn Mr. Jabble. Sie bekommen den Zeitwert Ihres Filmes dann 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. Dies gilt auch für das Archiv und die Programmschablone in Ihrem Computer. Dieses Infofenster enthält zunächst 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 Fernseher gelaufen ist, wie »verbraucht« er also ist.

Zum Ersten, zum Zweiten...

In jedem Fall sollten sie aber die FSK- («Freiwillige Selbst-Kontrolle der Filmwirtschaft») Markierung beachten. Wenn der Hinweis »FSK 18« auftaucht, so heißt das, daß der Film nur für Zuschauer freigegeben ist, die schon 18 Jahre alt sind. 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 Mauspfel 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 machen Sie die Verträge über die Werbespots, 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 Mauspfel 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 wie vieler 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 Moment für Sie wären. Das bedeutet, daß die erforderliche Einschaltquote sich für Sie verringert, wenn Sie noch weitere Sendetürme dazukaufen, da kann 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 sollte Sie in jedem Fall beachten.

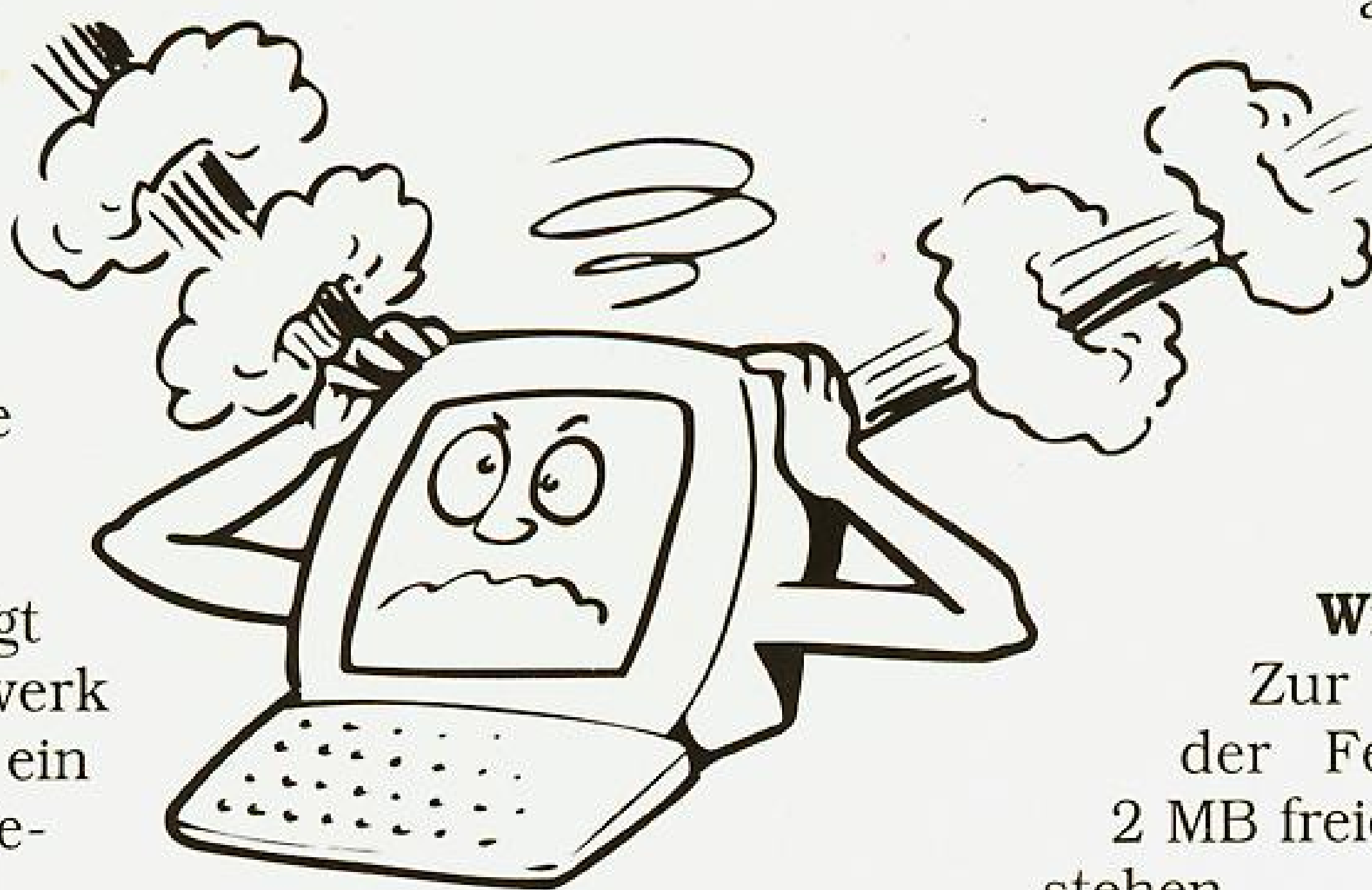
Um einen Werbevertrag abzuschließen, klicken Sie einen Aktenordner auf dem Schreibtisch an, und übernehmen ihn in das grüne Feld. Wenn Sie dann den Raum verlassen, sind die abgeschlossenen Verträge gültig.

Wie Sie die Verträge in Ihr Programmschema übernehmen, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt »Das eigene Büro«.

INSTALLATION

Die Diskette von MAD-TV ist nicht kopiergeschützt. Wir empfehlen, eine Sicherheitskopie des Programms anzulegen und die Originaldiskette sicher aufzubewahren. Wie Sie eine Diskettenkopie anfertigen, lesen Sie bitte im Handbuch Ihres Betriebssystems nach.

Um MAD-TV auf der Festplatte zu installieren, booten Sie Ihren Computer ganz normal und legen dann die Diskette in Laufwerk A ein. Wenn Sie auf dem Bildschirm das **A>**-Zeichen sehen, tippen Sie **install**, gefolgt von dem Quellenlaufwerk und dem Ziellaufwerk ein und danach die Bezeichnung Ihres Bild-



schirmtreibers. Um MAD-TV auf von Laufwerk a: auf Laufwerk c: mit einer VGA-Bildschirmkarte zu installieren tippen Sie also **install a: c: vga** und drücken die **Return-Taste**. MAD-TV wird nun auf dem Laufwerk C im Unterverzeichnis MADTV installiert. Um MAD-TV

nun von der Festplatte aus zu starten, geben Sie jetzt einfach **mtv** ein. Falls Sie in ein anderes Verzeichnis gewechselt haben, wechseln Sie mit **cd madtv** in das Unterverzeichnis MADTV.

Wichtig:

Zur Installation muß auf der Festplatte mindestens 2 MB freier Platz zur Verfügung stehen.

Hotline

Falls Sie Probleme beim Installieren dieser PC-SPIELE-DISC haben, können Sie zu bestimmten Zeiten unsere PC-SPIELE-DISC-Hotline erreichen. Bitte teilen Sie uns bei Problemen immer Ihre Gerätekonfiguration mit. Sie erreichen die PC-SPIELE-DISC-Hotline montags von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer:

089/5438263

Übrigens:

Sinn des Spieles ist es, selbst Schritt für Schritt weiterzukommen. Bitte rufen Sie deshalb nur unsere Hotline an, wenn es sich ausschließlich um Installationsprobleme handelt.



Falls Sie Lösungstips benötigen, fragen Sie im Buchhandel nach Ratgebern von Data Becker, Sybex oder Markt & Technik.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an: IPV Verlag GmbH, Abt. PC-DISC-Support, Bayerstraße 57-59, 80355 München.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.

SOFTWARE



Ladeanweisungen für Windows

Sie können das Programm auch von Windows aus installieren. Dazu öffnen Sie die MS-DOS-Eingabeaufforderung und installieren MAD-TV wie bei MS-DOS beschrieben. Zum Spielstart direkt von Windows öffnen Sie ebenfalls die MS-DOS-Eingabeaufforderung, wechseln in das Verzeichnis, wo Sie MAD-TV abgelegt haben, und starten das Programm so wie bei MS-DOS beschrieben.

ANLEITUNG

Der Supermarkt

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 wollen, oder ob Sie Betty eine Freude machen wollen.

Ein Geschenk für Betty

Nicht weniger als zehn verschiedene Geschenke aller Preisklassen stehen Ihnen zur Auswahl.

Wenn Sie den Mausfeil auf eines der Geschenke bewegen, sehen Sie den Preis für das Geschenk. Außerdem erhalten Sie die Information, wie häufig Betty das Geschenk schon bekommen hat. Mit jedem Mal, daß sie das Geschenk wieder bekommt, nimmt natürlich der Nutzeffekt ab. Schenken Sie also Sachen, die vor Ihnen noch niemand Betty zum Geschenk gemacht hat.

Einkaufen für eine eigene Produktion

Was Sie tun müssen, um eine Einkaufsliste für eigene Produktionen zu bekommen, entnehmen Sie bitte dem Punkt »Eigenproduktion«.

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 schwarz-weiße 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 daher auch 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 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!

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

entsprechendes Studio und legen das Drehbuch auf dem Tische ab. Dann klicken 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«.

Das Archiv

Hier werden alle Filme, Shows und Serien, die sich in Ihrem Besitz befinden, aufbewahrt. Wenn Sie also Sendungen aus Ihrem Bestand verkaufen wollen, gehen Sie Ihr Archiv, klicken Sie den Lagerverwalter an und wählen Sie 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 zu 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!

Serien auf Bestellung

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!

Ein Tip: Die beiden ungebetenen Gäste lassen sich sehr gut einsetzen, um ein durch eine Firma blockiertes Studio zu »räumen«!



94

ANLEITUNG

Produktionskategorien

Im Archiv sowie 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 auf 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, können aber Kultur-Sammys und damit Imagepunkte einbringen!

Live-Übertragungen – beschern Ihnen meist traumhafte Einschaltquoten (insbesondere bei der Übertragung von Sportveranstaltungen), haben aber ihren Preis und sind natürlich sendeplatzgebunden.

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

Science Fiction – 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 Fami-

lienserie über die Westernserie bis zur Serie über berühmte Maler kann alles erworben oder selbst produziert werden.

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 (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 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

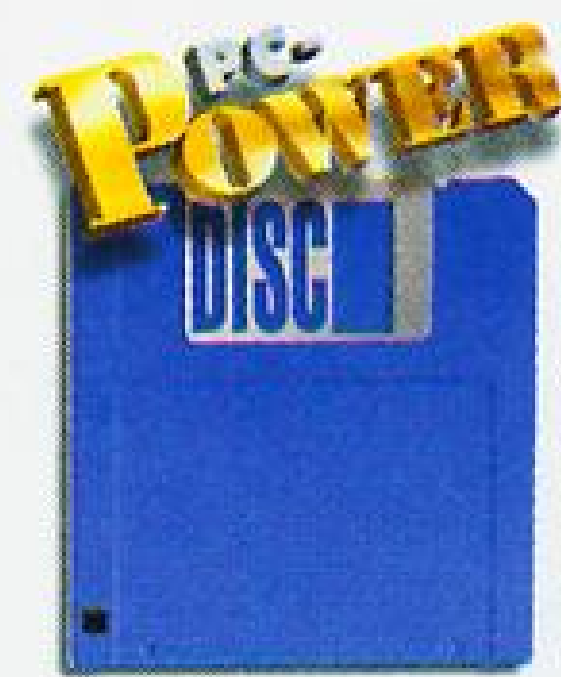
A B O N N E M E N T



Ja, ich möchte das Jahres-Abonnement von PC-SPIELE-DISC/PC-POWER-DISC mit 6 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 16,80 pro Heft, statt DM 19,80 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PC-SPIELE-DISC/PC-POWER-DISC überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PC-SPIELE-DISC/PC-POWER-DISC HEFTE, danach regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 16,80 pro Heft statt DM 19,80 (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

☐ PC-SPIELE-DISC☐ PC-POWER-DISC

bitte ankreuzen



**Jetzt
bestellen!**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ,

Ort

Datum,

1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei IPV Verlag GmbH, Bayerstraße 57, 80335 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum,

2. Unterschrift

ANLEITUNG

nach Belieben senden, verkaufen oder erst einmal einlagern.

Eine ganz besondere Eigenproduktion ist übrigens »Im Trend«. 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 unter »Die Drehbuchagentur«, »Die Studios« und »Der Supermarkt«.

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.

Das ist allerdings leichter gesagt als getan: Betty ist zum einen sehr anspruchsvoll, was die Geschenke angeht, die sie von Ihnen erwartet, und zum anderen wird 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, sollte Sie nicht versäumen, Ihr als Hochzeitsgeschenk die Traumreise zu schenken!

Spielsteuerung

Sie können MAD-TV sowohl mit Ihrer Steuereinheit als auch mit einer Maus spielen.

Die Steuerung von MAD-TV ist einfach: Auf den Hochhausgängen bewegen Sie den Mauspfel über eine Tür und drücken dann die linke Maustaste bzw. die Taste A an Ihrer Steuereinheit. Die Spielfigur ruft dann automatisch den Aufzug und betritt dann den Raum. Wollen Sie in einem Raum gelangen, der im Moment nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, dann klicken Sie einfach auf den Aufzug. Sie können dann auf der großen Tafel den Raum anwählen, den Sie betreten möchten.

Um einen Raum, ein Menü oder eine Graphik zu verlassen, drücken Sie grundsätzlich die rechte Maustaste bzw. Taste B. Merken Sie sich einfach folgende Grundregel:

Hinein linke Maustaste, heraus rechte Maustaste.

BESTELLKARTE

Hiermit bestelle ich folgende PC-SPIELE-DISC/
PC-POWER-DISC Hefte:

- | | |
|---|----------|
| ☐ INDIANA JONES | DM 19,80 |
| ☐ MANIAC MANSION | DM 19,80 |
| ☐ ZAK MCKRACKEN | DM 19,80 |
| ☐ PROFESSIONELL DRAW LIGHT | DM 19,80 |
| ☐ PC COSMOS | DM 19,80 |

WAHNSINNSANGEBOT!!!
vier Hefte speziell für Sie
nur DM 66,-

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt.
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme.
Insgesamt bezahle ich DM _____
Scheckzahlung DM 4,-, Nachnahme DM 10,-, Preise inkl. MwSt.

Datum _____ Unterschrift _____

PCSD 04

Entgelt
zahlt
Empfänger

Antwort

IPV Verlag GmbH
Abt. Diskettenmagazine
Bayerstraße 57-59

80335 München

Bitte
Bestell-
und Abokarte
ausschneiden –
und ab geht
die Post

Appetit auf noch mehr Software?

Für
MS-DOS &
Windows



nur 19,80 DM

PROFESSIONAL DRAW LIGHT

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouts ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, GrafikTools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen. Auch die Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden. Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.



nur 19,80 DM

PC COSMOS – DAS UNIVERSUM IM COMPUTER!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.



nur 19,80 DM

INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG

Das Original-Adventure von Lucasarts Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.



nur 19,80 DM

MANIAC MANSION – DIE TOTAL VERRÜCKTE HORRORSTORY!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens. »Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.



WAHNSINNSANGEBOT!!!

Bei Bestellung von allen vier Heften
gibts den **Superpreis**
von

DM 66,-

(Bestellkarte liegt der Diskette bei)

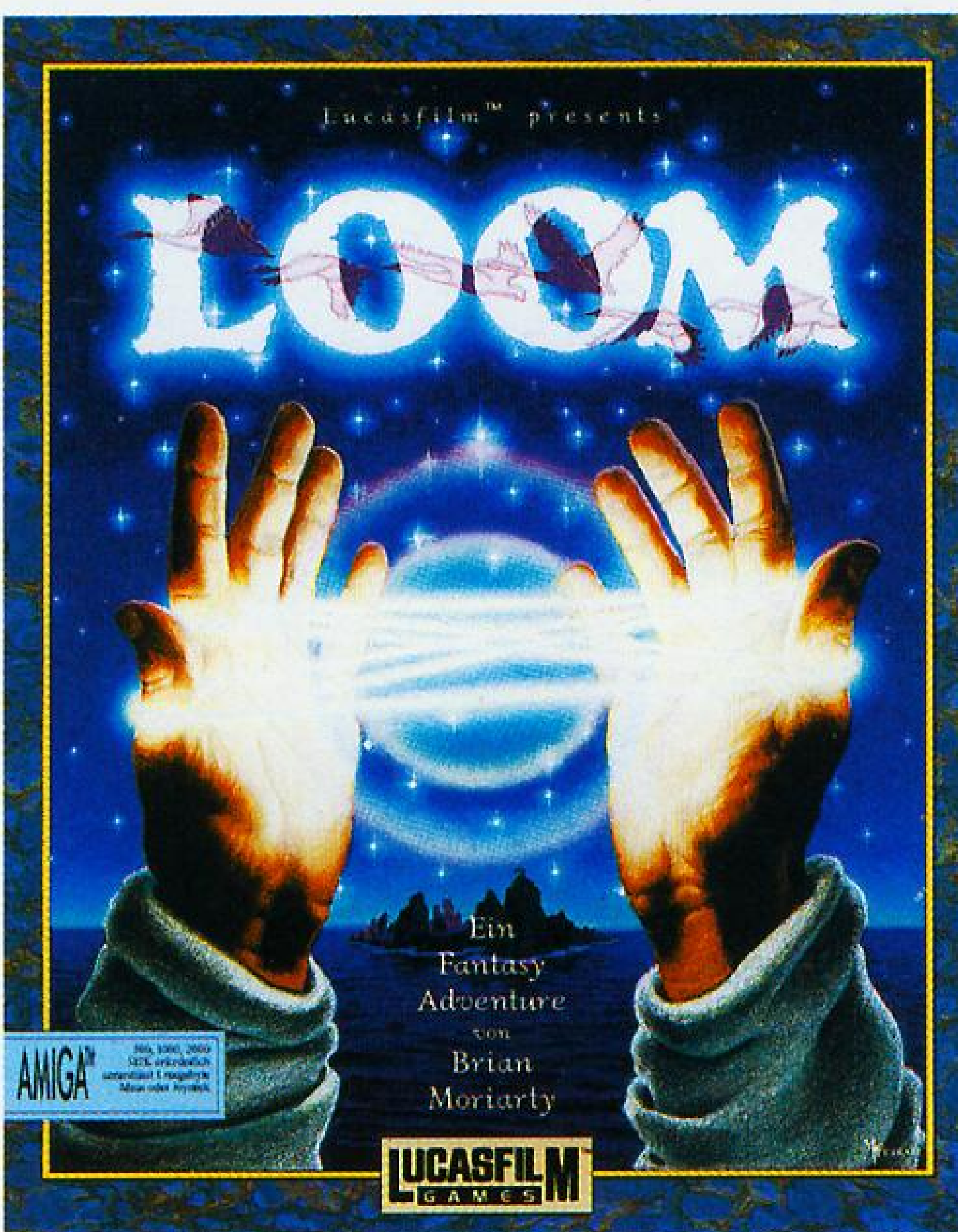
Abonnieren Sie PC-SPIELE-DISC und PC-POWER-DISC!
15% Preisvorteil
Zahlen Sie für jedes Heft inklusive Diskette nur
16,80 DM! Billiger geht's wirklich nicht mehr.
Das Abonnement ist jederzeit kündbar.
Es entstehen keinerlei
Zusatzkosten für Sie!
(Abo Coupon liegt der Diskette bei)

VORSCHAU

EIN FANTASY ADVENTURE VON BRIAN MORIARTY

LOOM

Lange nach dem Zweiten Dunklen Zeitalter begann die Ära der großen Gilden. Schäfer, Schmiede, Priester, alle waren darauf aus, die Kontrolle über dunkle Mächte zu erlangen. Bis auf die Weber; jahrhundertlange Übung gab ihnen die Kraft, mit Licht und Magie das Gewebe der Realität zu verändern. Doch jetzt hat eine unbekannte Macht alle Weber verschwinden lassen. Nur Bobbin – ein junger Weber – bleibt zurück um das Geheimnis zu



lösen. Hilf ihm, seine Gilde zu retten und vielleicht schaffst Du es, die Welt vor einer unvergleichbaren Katastrophe zu bewahren.

Die PC-SPIELE-DISC 5
»LOOM«

ab
10. August '94

im Zeitschriften-
handel.

IMPRESSUM

Herausgeber:

Albert Absmeier, Marion Werber

Chefredakteur:

Thilo Röscheisen (verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Redaktion:

Martin Jobst

Layout und Titelgestaltung:

Wolfgang Berns, ROYAL MEDIA Publishing GmbH

Gesamtproduktion:

ROYAL MEDIA Publishing GmbH, 85521 Ottobrunn

Anzeigenleitung:

Ghita Holst

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb,
85386 Eching

Verkaufspreis:

Die Einzelausgabe kostet 19,80 DM

© IPV · Ippen & Pretzsch Verlag GmbH 1994

Geschäftsführer: Jan Ippen, Axel Pretzsch

Urheberrecht:

Alle erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

MAD-TV wurde lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazines.

Haftung:

Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

IPV · Ippen & Pretzsch Verlag GmbH, Bayerstraße 57–59, 80335 München,
Telefon 0 89/5 43 82 63, Fax 0 89/5 43 81 56



FÜR IBM-AT



BILDSCHIRMFOTOS:
VGA 320x200 256 Farben



STAR X WING WARS®

SPACE COMBAT SIMULATOR

DER BEGINN EINER REBELLION

Die alte Republik ist zerfallen. Der Senat wurde aufgelöst. Die Jedi-Ritter wurden beinahe ausgelöscht. Nun versucht der Imperator seine letzten Widersacher zu vernichten. Eine kleine, aber wachsende Zahl von Rebellen steht der gewaltigen Macht des Imperiums gegenüber. Jeder wird rekrutiert und am dringenden werden Raumjäger-Piloten gesucht. Werden Sie die Aufständischen in ihrem Kampf gegen diese dunkle Tyrannei unterstützen? Sind Sie gut genug, ein Held der Rebellion zu werden?

Digitalisierte Filmeffekte... Das Röhren der imperialen TIE-Fighter, die Pfeiftöne Ihrer eigenen R2-Einheit und vieles mehr!

Drei Raumjägertypen der Rebellen: Der X-Wing, der A-Wing und der Y-Wing - jeweils 17 Cockpitsichten!

Unterstützen Sie die Flotte in drei Missionen, um das Schicksal der Galaxis zu entscheiden!

Bildschirmfüllende, filmähnliche Action-Sequenzen!

Dynamischer iMUSE™ Soundtrack basierend auf John Williams original „Krieg der Sterne“-Filmmusik

Greifen Sie die stärkste Waffe des Imperiums an: Den Todesstern!

Durchfliegen Sie das „Labyrinth“ im Trainingslager der Piloten.

Realistische Sprachausgabe mit Originaldialogen aus den Filmen

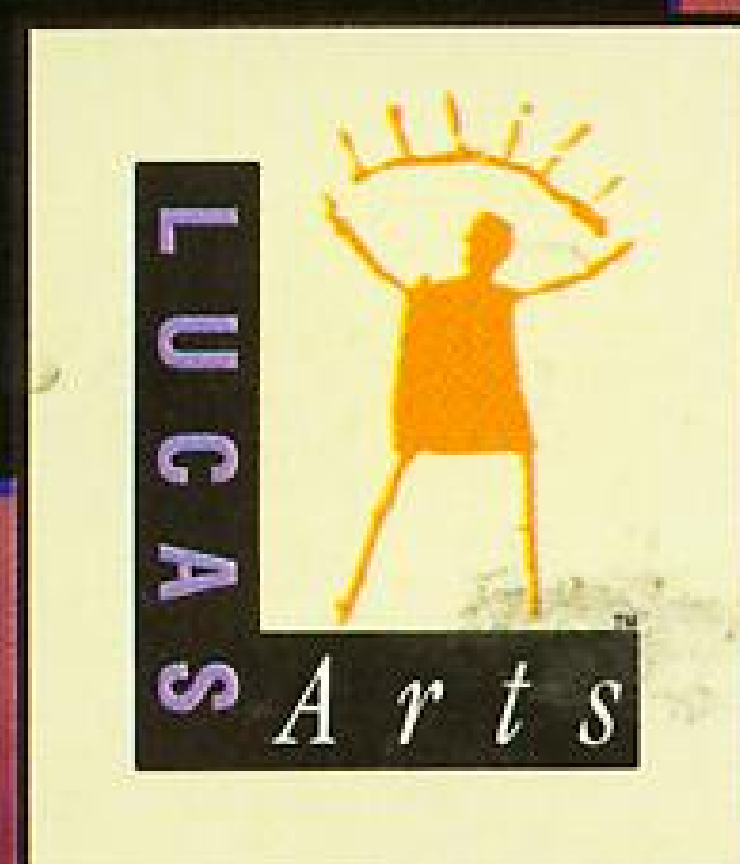
Im Kampftraining erleben Sie historische Schlachten mit dem Imperium.

Zeichnen Sie Ihre Abenteuer mit einem umfassenden Missionsrekorder auf.

Flüssige 3D Polygon-Grafiken von Imperialen und Rebellenjägern.

INFO-HOTLINE: Tel. 0 21 31 / 66 02 38 Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius • Schweiz: Thali AG



FÜR MS-DOS UND WINDOWS

LIEBE, GELD UND EINSCHALTQUOTEN

MAD-TV

Sie sind Programmdirektor eines führenden Fernsehsenders, haben einen netten Chef und arbeiten im gleichen Haus wie Betty Botterblom – der schönsten Frau der Stadt. Führend ist Ihr Sender nur in der Liste der am häufigsten abgeschalteten Programme Amerikas. Ihr Chef war eigentlich zum letztenmal 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:

MadTV ist eine völlig neue Form von Wirtschaftssimulationen. 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 MadTV keine Mehrspieleroption für menschliche Gegner, sondern Sie spielen gegen zwei computergesteuerte Spieler. So gibt es kein langes Warten auf den nächsten Zug, sondern Sie können jede Sekunde agieren, reagieren und ... von Betty träumen.

Nichts
eintippen,
nur
anklicken.



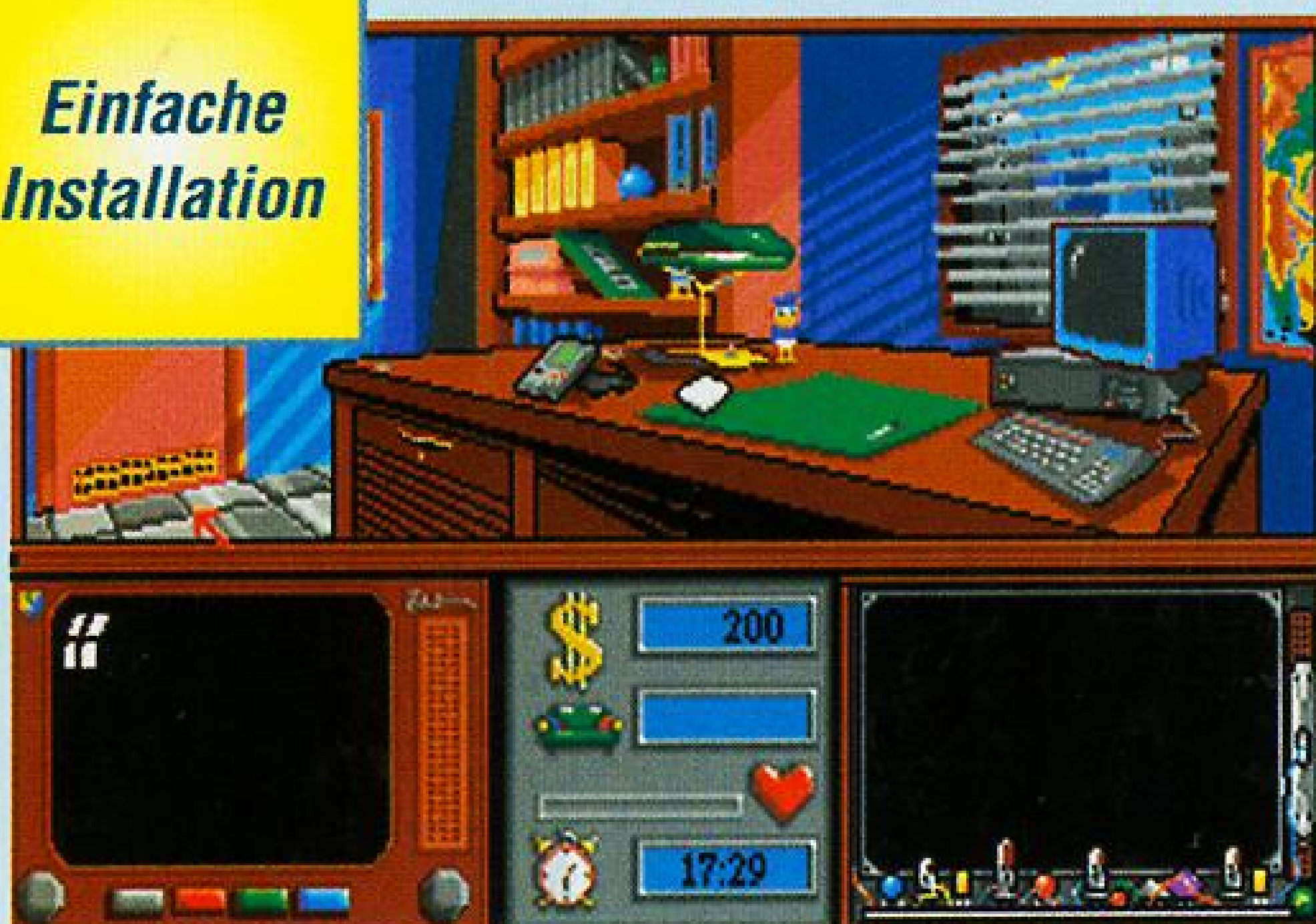
DAS IST MR. RAFFER – IHR CHEF

Mit Maus
zu bedienen



DAS WANDBILD BENÖTIGEN SIE ZUM SPEICHERN DER SPIELE

Einfache
Installation



IN DIESEM BÜRO ARBEITET ARCHIE

Detaillierte
Grafik



NEUE SHOWS UND SERIEN WERDEN HIER GEKAUFT

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

MS-DOS-KOMPATIBLER PC MIT MS-DOS 3.3 ODER HÖHER, 2 MB FREIER PLATZ AUF DER FESTPLATTE, HERCULES, CGA, EGA, MCGA ODER VGA-GRAFIKKARTE