

AMIGA

SPIELE

DISC

Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft

EXKLUSIV:

MAD TV

Die Spitzen-Simulation
von Rainbow Arts zum
Wahnsinnstiefstpreis

Big Business
für Fernsehfans:
Wer übersteht den Kampf
um Money, Shows und
Einschaltquoten?

DISKETTE
IM HEFT

MadTV

Liebe, Geld und Einschaltquoten

Zuerst die gute Nachricht: Sie sind Programmredirektor eines führenden Fernsehsenders, haben einen netten Chef und arbeiten im gleichen Haus wie Betty Botterblom – der schönsten 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...

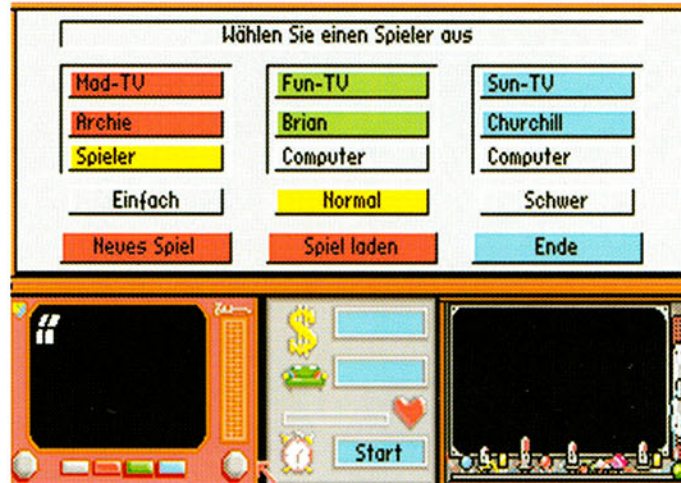
Bevor Sie sich nun in den harten Kampf um Geld, Liebe und Einschaltquoten stürzen, lassen Sie uns noch einige Zeilen für eine kurze Vorbemerkung:

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 MAD TV zu spielen, müssen Sie das Programm installieren. Bitte lesen Sie dazu den Kasten auf Seite 3. Nach dem Laden des Programms gelangen Sie stets in das Startup-Menü (Bild 1). Wenn Sie zu einem früheren Zeitpunkt einen Spielstand abgespeichert haben und diesen jetzt weiter spielen wollen, dann klicken Sie einfach auf das Feld »Spielstand laden«.

Spiele Sie zum ersten Mal oder wollen ein ganz neues Spiel beginnen, wählen Sie den Fernsehsender, den Sie leiten wollen: MADTV, FunTV oder SunTV. Alle drei Sender sind völlig gleichberechtigt und die jeweils anderen beiden Sender werden immer von zwei



1 Der Startbildschirm von »Mad TV«: Hier suchen Sie sich Ihren Sender aus.

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 weiter spielen wollen, klicken Sie »Spielstand laden« an. Sie gelangen dann in das Spielstand-Menü. »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 (Bild 2). 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 Programmredirektor 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 Programmkнопfe. 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 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 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 wichtigste Anlaufstelle 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 ein sowie die Werbespots ein, die gesendet werden sollen.

Der Tagesablauf, der sich aus dieser Programmschablone ergibt, sieht so aus:

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-



2 Und das ist Ihr Chef: Mr. Raffer ist eigentlich sehr umgänglich, zumindest solange Sie Profit erzielen...

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 Filmisparten dargestellt. Ob eine der Sparten gefüllt ist oder leer, sehen 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 Programmmodul zum direkten Einsetzen in das Programmschema. Programmmodule können bis zu vier Sendeblöcke lang sein. Zum Verständnis der Informationen auf den Sendungen lesen Sie bitte unter »Die Filmagentur« nach.

Programmenteile, 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 verkauft. Außerdem sollten Sie später versuchen, Ihren Gegnern durch

die Ausstrahlung eines – besseren – Kontrastprogramms Konkurrenz zu machen.

Nachdem Sie Ihr Abendprogramm gestalten 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 Einschaltquotengraphen

Wenn Sie Icon 4 anklicken, erscheint auf dem Bildschirm ein

Bitte unbedingt beachten

So installieren Sie MAD TV

Ihr Programm MAD TV bietet eine enorme Fülle an Spitzen-Grafik und Top-Sound. Normalerweise werden dafür zwei Disketten benötigt. Modernste Komprimierungsverfahren haben es uns jedoch erlaubt, MAD TV vollständig auf einer einzigen SPIELE-DISC unterzubringen.

Vor dem ersten Spiel müssen Sie MAD TV entpacken, das heißt, aus der einen MAD TV-Diskette werden zwei Disketten mit den Namen »MTV1« und »MTV2«. Verwenden Sie zum Spielen ausschließlich diese beiden Disketten und bewahren Sie die eine Originaldiskette gut und sicher auf.

Die Installation läuft komplett auf dem internen Laufwerk »DF0:« ab. Dabei müssen einige Male die Disketten gewechselt werden. Bitte achten Sie unbedingt darauf, daß nach jedem Befehl und bei jedem Diskettenwechsel die Laufwerksleuchte erloschen ist.

Zunächst müssen Sie zwei Leerdisketten formatieren. Dazu starten Sie wie gewohnt Ihren AMIGA und legen Ihre schreibgeschützte Workbench-Diskette in »DF0:« ein. Klicken Sie das Workbench-Symbol zweimal mit dem Mauszeiger an. Danach öffnen Sie die System-Schublade, in der sich das »CLI«-Symbol befindet. Auch dieses Symbol läßt sich durch Doppelklicken aktivieren. Am Bildschirm erscheint daraufhin ein Fenster, in dem Sie folgenden Text eingeben:

```
format drive df0: name MTV1 noicons
```

Beachten Sie dabei unbedingt die Leerstellen zwischen den einzelnen Befehlsoptionen. Nach der korrekten Eingabe betätigen Sie die »Return«-Taste und legen eine leere, mit »MTV1« beschriftete Diskette ins Laufwerk. Befolgen Sie daraufhin exakt die einzelnen Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Diskette vollständig formatiert ist, wiederholen Sie den Befehl für die MTV2-Diskette mit einer kleinen Änderung:

```
format drive df0: name MTV2 noicons
```

Nachdem Sie auch diese Diskette formatiert haben, starten Sie Ihr System neu und legen die Original MAD TV-Diskette (also Ihre SPIELE-DISC) ins Laufwerk »DF0:« ein. Befolgen Sie nun exakt die Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihr AMIGA verlangt zunächst kurz die MTV1-Diskette, um einige Daten zu checken. Danach wird wieder die Originaldiskette verlangt. Von dieser Diskette liest Ihr Rechner nun die erste Hälfte der Daten ein. Je nach AMIGA kann dies einige Minuten in Anspruch nehmen. Anschließend verlangt Ihr Computer die MTV1-Diskette, um darauf die entpackten Daten Schritt für Schritt zu schreiben. Nach einem erneuten Diskettenwechsel wird die zweite Hälfte der Daten von der Originaldiskette eingelesen und auf die MTV2-Diskette geschrieben. Wenn beide Disketten fertig sind, starten Sie Ihren Rechner erneut und legen die MTV1-Diskette ein. MAD TV erscheint dann nach einiger Zeit von selbst auf Ihrem Bildschirm.

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 die am Anfang dieser Stunde die Nachrichten gesehen haben.

Unter dem Graph 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 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 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.

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:

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

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.



3 Hier stellen Sie Ihr Programm zusammen. Gerade können Sie allerdings nur Opa unterhalten.

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

Auf dieser Landkarte können Sie Sender beliebig platzieren. Dabei sollten Sie darauf achten, einen möglichst guten Kompromiß zwischen Senderkosten und gewonnenen Zuschauern 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 von 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.

MAD TV 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

IMPRESSUM

Chefredakteur: Albert Absmeier - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Redaktion: Georg Kaaserer

Chef vom Dienst: Stephan Quinkertz

Textchef: Jens Maasberg

Koordination: Jan Ippen, Axel Pretzsch, Felix Röscheisen, Martin Jobst, Horst Mitmannsgruber (alle IPV GmbH)

Redaktionsassistent: Catharina Winter, Helga Weber

Telefax: 089/4613-433

Herausgeber: Jan Ippen, Axel Pretzsch

Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppel

Layout: IPV GmbH

Titelgestaltung: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Peter Kusterer

(333) -verantwortlich für die Anzeigen

Telefax: 089/4613-775

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handelsaufgabe: MVZ Moderner Zeitschriftenvertrieb, 85386 Eching

Bezugsmöglichkeiten: Markt & Technik Leserservice, Postfach 1304, 85531 Haar. Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.

Verkaufspreis: Die Einzelausgabe kostet DM 19,80.

Druck: Konradin Druck GmbH, Kohlhamerstr. 1-15, Postfach 70746, 70771 Leinfelden-Echterdingen

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.

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.

©1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft und IPV GmbH

MAD TV wurde lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 5 22 052, Telefax 0 89/46 13-100

Exklusiv für Spiele-Disc-Leser: Top-Games zum tollen Sommer-Sparpreis!



**FUN-KOFFER
FÜR JEDEN GESCHMACK**
1. Koffer: Maniac Mansion, Circus Attractions, Rock'n Roll, DM 69,-
2. Koffer: Mad TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph, DM 89,-
3. Koffer: Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam, DM 109,-



DM 69,-

POOLS OF DARKNESS
Der letzte Teil der geheimnisumwitterten Pools-Saga. Das beste AD&D-Spiel vonSSI.



DM 69,-

FATE - GATES OF DAWN
Winwood wird von einem Zauberer in eine Parallelwelt entführt..



DM 109,-

INDIANA JONES
Die Jagd nach dem Geheimnis von Atlantis. Das Top-Adventure von Lucasfilms, mit 200 Spitzen-Levels.



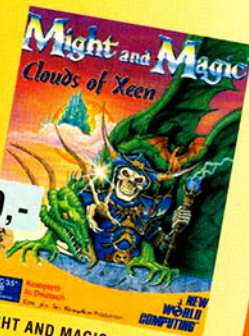
DM 109,-

MONKEY ISLAND 2
Es ist nicht leicht Pirat zu sein. Besonders wenn der alte Erzfeind wieder aus dem Grab steigt.



DM 89,-

FLIES
Milliarden von Fliegenmenschen geißeln die Erde mit einer tödlichen Seuche

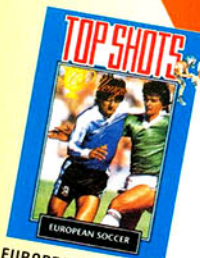


DM 69,-

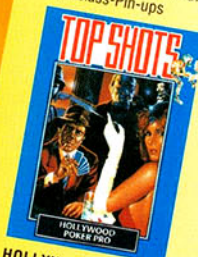
MIGHT AND MAGIC 2
Erforschen Sie eine zauberhafte 3D-Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird.



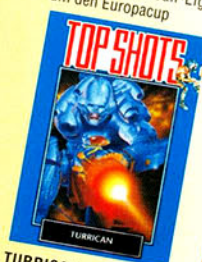
BLUE ANGEL
High-Tech, Erotik und Firstclass-Pin-ups



EUROPEAN SOCCER
Knallharte Fußball-Liga um den Europacup



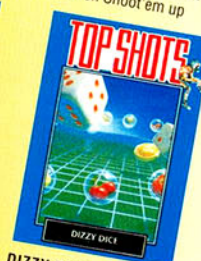
HOLLYWOOD POKER PRO
Pokern und Bluffen im Casino von Hollywood



TURRICAN
Das ultimative Science-Fiction Shoot'em up



M.U.D.S.
Sportmanagement ohne Fair Play



DIZZY DICE
Die beste Slotmaschine der Welt

CONQUEROR
Authentische Panzersimulation
CIRCUS ATTRACTION
Gefährliche Akrobatik fürs Publikum
SPHERICAL
Magie und Logik: ein Spiel der Gegensätze
NIGHT SHIFT
Tränen, Schweiß und Blut am Fließband
Z-OUT
Letzte Mission für Alpha Centauri

OIL IMPERIUM
Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks
LOGICAL
Logik-Kniffelei für kluge Köpfe

ROCK'N ROLL
Steuern Sie eine kleine Kugel in einer vertrackten Welt
LITTLE DRAGON
Karate mit stilechten Mitteln

jeder
TOP SHOT
DM 29,-

ab 4 Stück
gesamt
DM 99,-

ab 5 Stück
je DM 23,-

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: **IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH**, Pressehaus, Bayerstraße 57, 8000 München 2, Tel.: 089/ 54 38 263, Fax 089/ 54 38 156
10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in einwandfreiem Zustand Geld zurück.

Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

.....
.....

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt
(10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme.
(10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)

Insgesamt bezahle ich DM

Zuzüglich Versandkosten: Scheckzahlung DM 4,-; Nachnahme DM 10,-; alle Preise inkl. MwSt.

Absender:

.....
.....
.....
.....
.....

Unterschrift

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 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 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 General-schlüssel für die meisten Räume Ihrer Gegner, und wenn Sie sie 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 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

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. Die einfachere ist der direkte Kauf von Filmen: Suchen Sie sich aus den Kassetten, die auf dem Schreibtisch stehen, einfach die



4 Das ist Ihr Reich: ein komfortables Büro. Klicken Sie auf den Computer und an die Arbeit...

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 Filmbeiträge (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

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 in der Filmagentur in Ihr Archiv und lassen sich die Filme aus-

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 Infowindow, wenn Sie den Mauszeiger einfach über die Filmkassette bewegen. Dies gilt auch für das Archiv und die Programmschablone in Ihrem Computer. Dieses Infowindow 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 Fernsehen gelaufen ist, wie »verbraucht« er also ist.

Zum Ersten, zum Zweiten...

In jedem Fall sollten Sie aber die FSK- («Freiwillige Selbstkontrolle 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

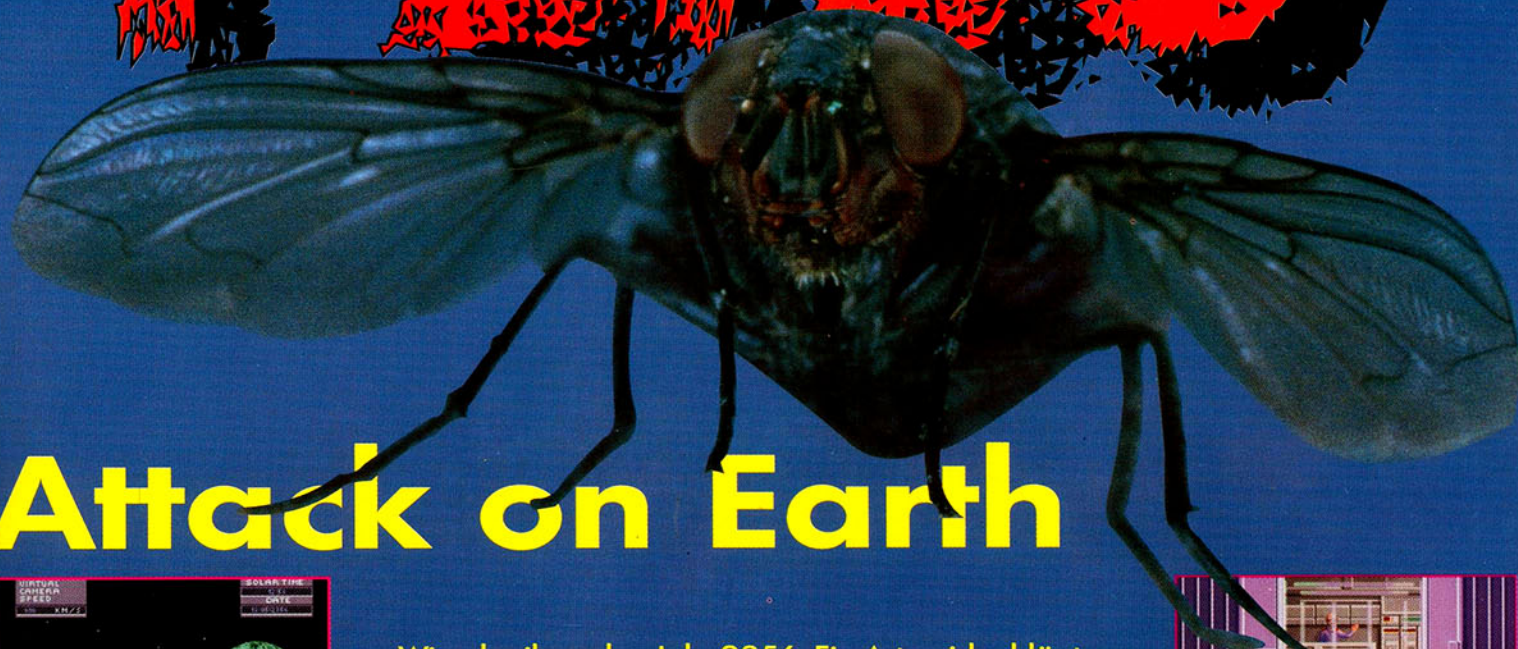
Hier können Sie Ideen für Shows oder Serien einkaufen, die Sie selbst produzieren wollen. Selbstproduzierte Sendungen haben verschiedene Vorteile: Zum einen sind sie häufig billiger als gekaufte, zum zweiten wird eine gut gemachte Sendung gute Einschaltquoten erzielen und zum dritten können Sie Ihre 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 Mauszeiger 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

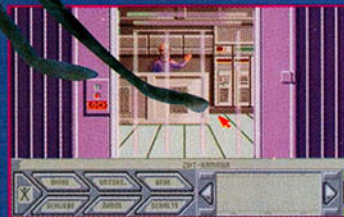
FLIES



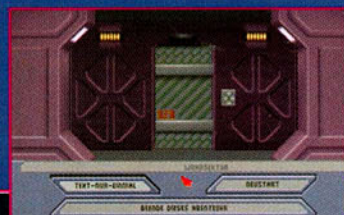
Attack on Earth



Wir schreiben das Jahr 2356. Ein Asteroid schlägt ungehindert auf der Erde ein. Wenig später infizieren Milliarden von fliegenähnlichen Wesen die Menschen mit einer tödlichen Seuche. Die einzigen Überlebenden befinden sich in den Forschungsstationen auf dem Mars und dem Mond. Tage später zeigt sich, daß der Asteroideneinschlag kein Unglück war, sondern ein gezielter Angriff auf die Menschheit. Raumschiffe tauchen im Mondorbit auf und zerstören systematisch die Kolonien auf der Planetenoberfläche. Die Situation für die Überlebenden auf dem Mars spitzt sich zu. Die einzige Hoffnung der Menschheit sind Sie! Als 'Special Agent' reisen Sie in die Vergangenheit, um den



Einschlag des Killer-Asteroiden auf die Erde noch rechtzeitig verhindern zu können. Sollte Ihnen dieses nicht gelingen, steht die Menschheit vor der endgültigen Vernichtung. Nehmen Sie die Identität eines Fremden an, befassen Sie sich mit einer Materie, die Ihnen völlig neu ist und finden Sie sich in einer widrigen Umgebung zurecht.



Erleben Sie das Abenteuer Ihres Lebens -
es könnte Ihr letztes sein...



© 1993 by Rainbow Arts

Published by SOFTGOLD
Programmiert von EGO Software



Die Bildschirmfotos stammen von der IBM-PC Version. Umfang und Präsentation von Flies können auf anderen Systemen abweichen.



Verträge über die Werbespots, die Sie später am Ende jeder Stunde senden. Auf dem Schreibtisch stehen in Ordern alle Verträge bereit, die Sie unterschreiben können. Gehen Sie mit dem Mausfeil 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 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«.

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 einkaufen 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.

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!



5 Hier werden die Nachrichten gemacht. Besuchen Sie diesen Raum häufig, um die Aktualität zu steigern.

Einkaufen für eine eigene Produktion

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

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. 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 in 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 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!

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!

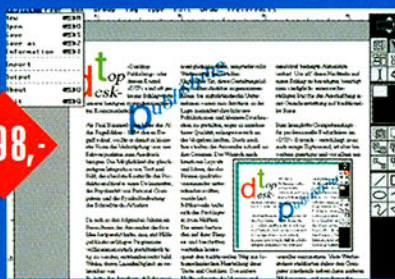
Auch die Computergegner sind nicht zimperlich, wenn es darum geht, Ihnen einen arabischen Terroristen oder den Gerichtsvollzieher auf den Hals zu hetzen! Ein Tip: Die beiden ungebeten Gäste lassen sich sehr gut einsetzen, um ein durch eine Firma blockiertes Studio zu »räumen«!

Produktionskategorien

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

PROFESSIONAL PAGE 3.0

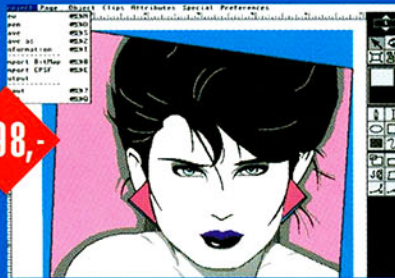
Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schriftgröße bis 720 Punkt • unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone • 330 AREXX-Befehle für intelligente Makros, z.B. zum automatischen Generieren von ganzen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher



398,-

PROFESSIONAL DRAW 3.0

Laut AMIGA-Magazin 10/92 "Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA" (10,5 von 12 Punkten) • Vektororientiertes Zeichnen mit bis zu einer Millionen Farben • mit 300 AREXX-Befehlen frei programmierbar • Import von 24-Bit-Rastergrafiken • über 140 Clip-Arts im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphose, Verzerrungen und Rundsatz • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher



298,-

PROFESSIONAL CALC

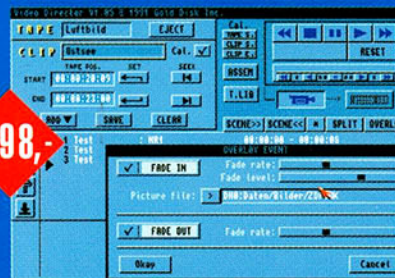
Tabellenkalkulation mit Geschäftsgrafik und integrierter Datenbank • berechnet bis zu 65536 Spalten mal 65536 Zeilen • über 125 statistische, trigonometrische, finanzmathematische sowie frei definierbare Funktionen • 75 AREXX-Befehle, u.a. zum externen Berechnen • professionelle Charts in 2D oder 3D • Schnittstelle zu Lotus, dBase, ProDraw und ASCII • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 1 MByte Speicher



398,-

VIDEO DIRECTOR

das Video-Editor-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik • intuitive Oberfläche • Audio-Steuerung "per Zuruf" • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination • mitgelieferte Hardware steuert alle Kameras mit LANC/Control L-Schnittstelle, den Panasonic AG-1960 und den NEC PC-VCR sowie alle Videorecorder direkt an, in Zweifelsfällen auch manueller Betrieb möglich • benötigt 512 KByte Speicher



298,-

MOVIE SETTER & COMIC SETTER

Movie Setter ist das 2-D-Animationspaket für Einsteiger • mit langen Spielzeiten auch bei wenig Speicher • jede Menge fertige Clips und Filmszenen • Comic Setter ist das Amiga-DTP-Programm speziell für Comic-Freaks • mit Layout- und Zeichenfunktionen für anspruchsvolle Comics • fertige Figuren und Szenen en masse • das komplette Paket besteht aus Movie-Setter, Comic-Setter und einer Clip-Art-Diskette • benötigt 512 KByte Speicher



179,-

GOLD DISK RAUSCH 1993

Jetzt bestellen: Top-Qualität zu Tiefstpreisen

Das ist der Wahnsinn: Speziell für die Leser des AMIGA-SPIELE-DISC-Magazins bietet Gold Disk jetzt seine Originalprodukte enorm günstig an. Mit der Top-Qualität des kanadischen Software-Profis kann sich nun jeder Amiga-Fan den Einstieg in professionelle Anwendungen leisten. Doch Vorsicht: Unser Lager hat nur eine beschränkte Größe. Zur Bestellung verwenden Sie bitte den Coupon. Wir liefern, solange Vorrat reicht.

PAGE SETTER 2.0

verwendet wie Professional Page die AGFA-Compugraphic-Fonts für maximale Schriftqualität in jeder Größe • erzeugt beliebige Muster auf großen Schriften • bearbeitet Riesenseiten bis 43 x 43 cm • unterstützt Vektorgrafik (stufenlose Vergrößerung) und setzt Farbgrafik automatisch in 16 Grauwerte um; kann Grafiken beschneiden und skalieren • hat eine komfortable Clipboardfunktion zum beliebigen Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen • kennt jede Menge neue sowie nützliche Editierwerkzeuge • erlaubt die Ausgabe in maximal möglicher Auflösung auf sämtlichen grafikfähigen Druckern: Matrix-, Laser-, und Tintenstrahldrucker • schnell im Bildaufbau

R3

159,-

Hiermit bestelle ich die Produkte

- ☐ Professional Page 3.0
- ☐ Professional Draw 3.0
- ☐ Professional Calc
- ☐ Video Director
- ☐ Paket: Movie & Comic Setter
- ☐ Page Setter 2.0

zum Gesamtpreis von DM
Da der Bestellwert über 500 DM liegt, ziehe ich davon nochmals 3 % ab
und bezahle insgesamt DM

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt
- ☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme

Absender

Adresse

IPV • Ippen&Pretsch Verlags GmbH
Pressehaus, Bayerstraße 57,
8000 München 2, Tel. 089/854 24 12 Fax
089 / 854 58 37, Hotline jeden Montag von
16.00 - 18.00 unter 089 / 854 24 12

Unterschrift



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

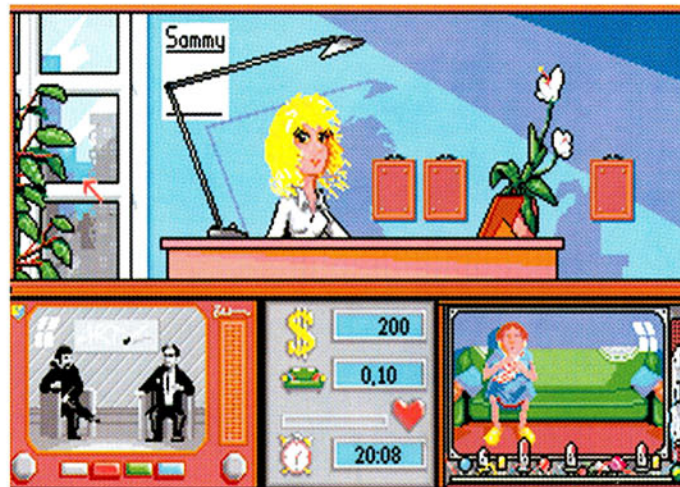
Eigenproduktionen

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

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 Eigenproduk-



6 Die schönste Frau der Stadt: Betty Botterblom. Noch hängt Ihr Bild aber nicht an ihrer Wand.

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 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, Schauspielers 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

tion finden Sie unter »Die Drehbuchagentur«, »Die Studios« und »Der Supermarkt«.

Die »Sammys«

Die Sammys sind bei MADTV 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!

Wenn ein neuer Sammy-Wettbewerb gestartet wird, erfahren Sie von Mr. Raffer. Wie der Wettbewerb gerade steht, sehen Sie an der Rückwand von Betty's Büro.

Spielende

Gewonnen haben Sie bei MADTV erst, wenn es Ihnen gelingt, Betty Botterblom, die Schöne aus dem dreizehnten Stock, vor den Traualtar zu führen.

Spiele-Disc 10

Profi-Spiel zum Sonder- preis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 10 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 10 finden Sie ab 25. August an Ihrem Kiosk.

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 Sie erst wollen, wenn Sie Ihre Mitkonkurrenten in die Wüste geschickt haben. Sie sehen also, bei MADTV geht es zu wie im richtigen Leben. Ach ja: Um Betty endgültig rumzukriegen, sollten Sie nicht versäumen, Ihr als Hochzeitsgeschenk die Traumreise zu schenken!

Spielsteuerung

Sie können MADTV sowohl mit Ihrer Steuereinheit als auch mit einer Maus spielen.

Die Steuerung von MADTV ist einfach: Auf den Hochhausgängen bewegen Sie den Mauszeiger 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 einen 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 auswählen, 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. ■

HOTLINE

Sie können die Hotline zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichen. Jeden Montag gibt sie von 16 bis 18 Uhr Auskunft zum Thema SPIELE-DISC

Bitte wählen Sie dazu folgende Telefonnummer: 089/543 82 63.

Zu anderen Zeiten ist ein Anrufbeantworter angeschlossen, auf dem Sie eine kurze Beschreibung Ihres Problems und Ihre Telefonnummer hinterlassen können.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

IPV GmbH
SPIELE-DISC Support
Bayerstr. 57-59
80335 München

Teilen Sie uns bei Schwierigkeiten bitte immer Ihre Gerätekonfiguration mit:

Amiga 500, 1000 oder 2000, die Größe Ihres Speichers (in KByte), Art der Speichererweiterung, Anzahl und Art der Laufwerke sowie die Kickstart-Version (z.B. 1.2 oder 1.3).

DIE PLUS-PRODUKTE

SCHOOL CAD +

Technisches Zeichnen auf dem Amiga • über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen • Bemessung, Normschrift, Layers (Ebenen) • 7 Zeichensätze und 8 Bibliotheken - von Architektur über E-Technik bis DTP • Top-Handbuch mit CAD-Kurs • Zwei prallvolle Disketten

SCHOOL CAD +
49,-

FILER +
39,-

FILER +

DOS-Management in Perfektion • ersetzt mit über 80 Features CU und Workbench (Kopieren, Anzeigen, Formatieren, Hex-Dump, Attribute, Dateien retten ...) • voll 2.0-kompatibel • Tips und Tools im Handbuch

EXTRA POWER 3
39,-

EXTRA POWER 3
Spielmix für Fun und Action, 2 Disketten

EXTRA POWER 2
39,-

EXTRA POWER 2
Tips & Tools Collection, 2 Disketten

QUASAR
39,-

QUASAR

Breakout für Zwei - Spielklassiker neu • Steuern Sie vier Schläger gleichzeitig • sensationeller 2-Spieler-Modus • 30 Level und ausführliches Handbuch • eingebauter Leveleditor mit weiteren 210 generierbaren Spielstufen

4 POWER DISCS FÜR DREI

Power Disc 1	Textverarbeitung
Power Disc 2	Malprogramm
Power Disc 3	Datenbank
Power Disc 4	Videodesigner
Power Disc 5	Synthesizer
Power Disc 6	School CAD plus
Power Disc 7	Finanzmanager
Power Disc 8	Mastertext
Power Disc 9	DOS Manager Filer
Power Disc 10	Raytracing
Power Disc 11	3D-Plot-Graph
Power Disc 12	Page Setter 1.2
Power Disc 13	3D-Sprinter
Power Disc 14	Words of Art 3.0
Power Disc 15	Professional Draw 2.0
Spieler Disc 1	Master Mage
Spieler Disc 2	Flugsimulator
Spieler Disc 3	Kugelmania
Spieler Disc 4	Turrican II
Spieler Disc 5	Apidya
Spieler Disc 6	Bundesliga Manager
Extra Power 1	Songs für Synthesizer, Masken für die Datenbank

1 Power Disc: DM 19,80

4 Power Discs: DM 59,-

ab 5 Power Discs: je DM 14,50

DAS ABO

Sie können Ihr Abo jederzeit kündigen. Die Lieferung erfolgt versandkosten- und portofrei! Es erscheinen sechs Hefte jährlich. Aktuell sind die Hefte Power Disc 15 und Spieler Disc 8.

Hiermit abonniere ich:

Amiga Power Disc ab Nr.

Amiga Spiele Disc ab Nr.

bis auf Widerruf (Postkarte genügt)
zum günstigen Abopreis von DM 18,- je Heft
(DM 108,- jährlich)

Adresse: IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH
Pressehaus, Bayerstraße 57, 8000 München 2,
Tel.: 089 / 54 38 263, Fax 089 / 54 38 156

TOP-SHOTS • Bewährte Originalknüller zum Superpreis

- 001 Around the world in 80 days
- 002 Bad Cat
- 003 Blue Angel
- 004 Circus Attraction
- 005 Conqueror
- 006 Danger Freak
- 007 European Soccer
- 008 Garrison
- 009 Hollywood Poker Pro
- 010 Little Dragon
- 011 A.P. Mechanicus
- 012 Beam
- 013 Cyberworld
- 014 Denaris
- 015 Dyer 07
- 017 Future Tank
- 018 Graffiti Man
- 019 Grand Monster Slam
- 110 Jinks
- 111 Oil Imperium
- 112 Powerstyx
- 113 Rock'n Roll
- 114 Sacrophraser
- 115 Spherical
- 116 Vampires Empire
- 117 Window Wizard
- 118 Z-Out

Frei nach Jules Vernes

Olympiade der Stadtkatzen von L.A.
High-Tech, Erotik und First-Class Pin-ups
Gefährliche Akrobatik fürs Publikum
Authentische Panzersimulation
Als Stuntman jede Situation meistern
Fußball-Liga um den Europacup
Retten Sie Prinzessin Angelique!
Pokern im Casino von Hollywood
Karate mit stilechten Kampfmitteln
Suchen Sie den entführten Computerfreak
Merkwürdige Kunstwelt aus 27 Leveln
Jag' die Verräter in Metropolis
Maschinen bedrohen den Planeten Denaris
Knallharte Arcade-Action mit Riesenrobotern
Futuristisches High-Tech Panzergame
Städte sind grau - Kreativität ist gefragt
Olympiade unter Monstern
Aufklärungsflug im Weltall
Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks
Spiel für Kunstfans: Geben Sie sich schönen Gemälden hin
Steuern Sie eine kleine Kugel in einer vertrackten Welt
Suchen Sie den verschollenen Computer im All
Magie und Logik: ein Spiel der Gegensätze
Doktor van Helsing jagt Dracula
Fensterputzen mit Hindernissen und Riesenvögeln
Letzte Mission für Alpha Centauri

1 Stück DM 29,-, ab 4 Stück gesamt DM 99,- und ab 5 Stück je DM 23,-

Das finden Sie auf der

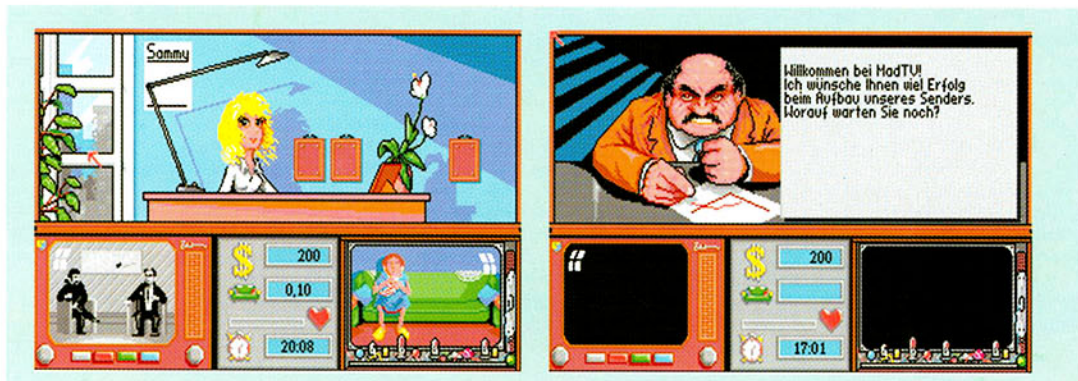
AMIGA

SPIELE
DISC

MAD TV – Fernsehen knallhart

Als Programmdirektor von MAD TV haben Sie einiges zu tun: Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Es liegt ausschließlich an Ihnen, den Sender zu retten. Der Nachrichtenticker rasselt, der Spielfilmhit für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Jetzt heißt es, Nerven und Geschick zu wahren...

NOTWENDIGE KONFIGURATION:
Amiga mit 1 Diskettenlaufwerk, 1 MByte Speicher,
Kickstart 1.2, 1.3 oder 2.0



Spitzen-Software- und Buchangebote im Heft