

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – VORMALS OFT ÜBER DM 100,–
JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 6

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,–

Lfr 480,–

HFL 25,–

19 80
DM

Zeppelin

Giganten des Himmels

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

ASM-Hit 3/94: SEHR GUT

„Das Programm ist sehr professionell gemacht und läßt absolut nichts vermissen. Macht wirklich Spaß. Weiter so!“

PC Joker 2/94: 81%

„Das Debütwerk eines jungen deutschen Softwarehauses ... – und auch hier können wir nur respektvoll Beifall klatschen!“

PC Games 3/94:

„Nachdem reinrassige Wirtschaftssimulationen schon fast aus der Mode gekommen zu sein scheinen, überrascht Ikarion mit einer modernen Version dieses Genres. Die Darstellung erzeugt eine eigentümlich schöne Atmosphäre.“

Uneingeschränkte deutsche Originalversion auf CD-ROM

Faszinierendes Artwork mit authentischer VGA-Grafik, Kinoähnlicher Soundtrack und digitale Sprachausgabe sowie vielen weiteren Features!

CompuServe®

SOFTWARE AUF DER CD-ROM
INKL. 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG



T · Online ·
Decoder auf der CD-ROM!

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



GO!

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Testen Sie uns kostenlos. Wir schenken Ihnen die Mitgliedsgebühr des 1. Monats, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. *Sie bezahlen also nur die Telefongebühren. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

<http://www.CompuServe.de>

SELBER FLIEGEN IST NICHT UNBEDINGT SCHÖNER!



Kennen Sie Zeppeline? Diese zigarrenförmigen Luftschiffe, die sich lautlos durch die Wolken schleichen und bei vielen Menschen diese berühmte „Ohh, guck mal da“-Reaktion auslösen und nicht nur Kinderaugen zum Leuchten bringen? Auch „Erwachsene“ können sich einer gewissen Faszination nicht erwehren, denn scheinbar losgelöst von jeder Form der Schwerkraft offenbaren sie lautlos, fast unaufdringlich Ihre Werbebotschaften. Doch was heutzutage als origineller Marketing-schachzug gilt, beinhaltet noch vor gar nicht allzu langer Zeit eine Gefahr für Leib und Leben. Doch wer ist sich schon dessen bewußt? Wer ahnt schon, daß Passagiere solcher Fluggeräte als latent lebensmüde einzustufen waren?

Um diese Form der Bildungslücke zu füllen, gibt es eben Spiele wie „Zeppelin“. Es geht weit über den Rahmen einer bloßen Wirtschaftssimulation hinaus. In „Zeppelin“ wird man mit der knallharten Realität der Luftschiffahrt im frühen zwanzigsten Jahrhundert konfrontiert. Tobende Stürme, Materialverschleiß und die Unzulänglichkeiten der damaligen Technik, können einem das Leben zur Hölle machen und den Konkursverwalter schneller auf den Plan rufen, als ein Kaninchen gucken kann. „That's Life!“ – oder besser gesagt: „As Times go by!“ Heute ist die Luftschiffahrt dank modernster Computertechnik wesentlich

sicherer geworden. Wo sich damals noch rauhbeinige Luftkapitäne beim Absturz den Hals brechen konnten, besteht heutzutage bei einem innovativen Computeranwender höchstens das Risiko, daß er sich bei einem Wutanfall die Hand verstaucht. Wieder einmal zeigt sich, daß die Lebenserwartung des Menschen durch die moderne Technik verlängert wird, ohne daß er auf die aufregenden Momente im Leben zu verzichten braucht.

Nun wünschen wir Ihnen viel Spaß und gute Unterhaltung. Doch bedenken Sie eines – nur nicht aufregen, denn gegen den Herzinfarkt ist auch die moderne Medizin noch relativ machtlos.

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services

P.S. Apropos Herzinfarkt: Sollten Sie irgendwelche Probleme mit der Installation haben oder trotz allem nicht auf den grünen Zweig kommen, rufen Sie uns an. Wir stehen Ihnen mittwochs von 16.00 bis 18.00 Uhr zur Verfügung und stehen mit Rat und Tat zur Seite.

P.P.S. Wir sind jetzt auch unter folgender eMail-Adresse zu erreichen:
ESPCHI @ AOL.COM

IMPRESSUM

Verlag:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/ 360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier
Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Frank Willms,
Katrin Järnecke

Gestaltung und Satz:

Style of the Arts. GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Helmut Kammerer

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Christian Kaese

Belichtung:

SKRIPT, Freiburg

Druck:

Realgraphic, Belfort

Vertrieb:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-113
Fax: 07631/360-449

Außendienst:

Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung
Grosso/Bahnhofsbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Rolf Krämer, Bernd Bzdok

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

199,90 DM

Abo-Service:

07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS VERZEICHNIS

SPIELANLEITUNG „ZEPPELIN“ S.6

Die Tastaturbedienung S.6

Das Spiel speichern/laden S.6

Der Spielstart S.7

Anzahl der Spieler / neues Spiel / Spiel laden S.7

Spieler auswählen / neuer Zeppelin S.7

Das Spielziel S.7

Das Spiel S.8

Spielbedienung / Hauptbildschirm S.8

Der Spielverlauf S.12

Spielrunde / der Flug / Verhandlungen S.14

Ordensverleihungen / Höhen-und Geschw.- Rekorde ...S.15

Die Zeitung / History-Modus / Verschuldung S.16

AUSZUG AUS DER HISTORISCHEN ENTWICKLUNG DER ZEPPELINE S.17

Graf Zeppelin Ein Mann und seine Vision S.13



Installation und Programmstart von „Zeppelin- Giants of the Sky“

Systemanforderungen

Um „Zeppelin“ spielen zu können, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% kompatibel
- 386 SX oder höher
- MS-DOS 3.x oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte
- Festplatte mit mindestens 7 MB freiem Speicher
- Microsoft-kompatible Maus
- 580 KB freier Speicher
- AdLib- oder Soundblaster-Karte bzw. 100% kompatibel

Konfiguration des PCs

„Zeppelin“ benötigt mindestens 580 KB freien Speicher. Geben Sie am DOS-Prompt MEM/F ein und bestätigen Sie dieses mit der Eingabetaste. Anschließend erfahren Sie die Menge des Ihnen zur Verfügung stehenden Speichers. Auslaggebend ist der in der Grafik markierte Wert:

```

C:\>MEM/F
Freier konventioneller Speicher:

Segment      Insgesamt
-----
HMSD1        20      58K
HMSD2        20      58K
HMSD3        80     156K
HMSD4        530     100K
-----
Insgesamt frei: 667.400 (64288)

Freier oberer Speicher:

Bereich      Max. frei      Insgesamt frei      Insgesamt Größe
-----
1           9.268     100K      10.000     100K      121.472 (119K)
  
```

Sollten Ihnen nicht genug Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, lesen Sie bitte den nächsten Abschnitt.

! WICHTIG

Die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS sind wichtige Startdateien für den PC. Veränderungen können u.U. dazu führen, das Ihr PC nicht mehr einwandfrei funktioniert. Bitte sichern Sie diese beiden Dateien auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie die folgenden Anweisungen ausführen.

Konfiguration für MS-DOS

Zur Bearbeitung der Startdateien unter MS-DOS geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeilen ein:

EDIT CONFIG.SYS

Ändern Sie die Einträge wie folgt:

CONFIG.SYS

```

DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH, UMB
COUNTRY=049, 437, C:\...\COUNTRY.SYS
  
```

Installation

```
FILES=30
BUFFERS=10
INSTALLHIGH=C:\...\MOUSE.COM
(Falls Ihr Maustreiber mit.COM endet)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(Falls Ihr Maustreiber mit.SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\...\TEAC_CDI.SYS
/D:OEMCD001 (setzen Sie hier Ihren
eigene CD-ROM-Treiber ein)
INSTALLHIGH=...\KEYB.COM
GR,...\KEYBOARD.SYS
```

Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit der AUTOEXEC.BAT:

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
@ECHO OFF
LH C:\...\MSCDEX.EXE/D:OEMCD001/S pas-
sen Sie die Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
LH C:\KEY.COM GR,...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS
SET SOUND=C:\SOUND (den entspre-
chenden Pfad naman entnehmen Sie bitte
dem HAndbuch zu Ihrer Soundkarte)
```

Konfiguration für Windows 95

Das Programm kann unter Windows 95 nur im MS-DOS-Modus gestartet werden. Die Pfadangaben im angegebenen Beispiel beziehen sich auf das „Windows 95 Update“. Sollten sie „Windows 95“ als Betriebssystem installiert haben, ersetzen Sie bitte die Pfadangabe „\WIN95“ durch „\WINDOWS“. **Kopieren Sie Ihren Maustreiber mit der Endung „.com“ oder „.sys“ in Ihr Windows-Verzeichnis.** Öffnen Sie anschließend unter Windows 95 den Editor (Notepad.exe) und bearbeiten Sie bitte die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS wie folgt:

AUTOEXEC.BAT:

```
@ECHO OFF
PATH=C:\WIN95;C:\WIN95\COMMAND
SET TEMP=C:\TEMP
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
SET SOUND=C:\SB
(Bitte übernehmen Sie hier die Einstellung
Ihrer Soundkarte)
LH C:\WIN95\MOUSE.COM (..wenn Ihr Treiber
MOUSE.COM heißt!)
LH C:\WIN95\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:...
(Tragen Sie hier bitte Ihre Einstellungen ein.)
C:\WIN95\COMMAND\KEYB.COM
GR,...\KEYBOARD.SYS
```

CONFIG.SYS:

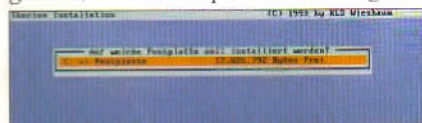
```
DEVICEHIGH=C:\WIN95\HIMEM.SYS
DOS=HIGH, UMB
DEVICE=C:\WIN95\EMM386.EXE NOEMS
DEVICEHIGH=C:\...\... /D:... (Tragen
Sie hier den CD-ROM-Treiber und die
entsprechenden Pfade ein.)
DEVICEHIGH=C:\WIN95\MOUSE.SYS
(..wenn Ihr Treiber MOUSE.SYS heißt!)
COUNTRY=049,437,C:\WIN95\COM-
MAND\COUNTRY.SYS
SHELL=C:\WIN95\COMMAND.COM
FILES=60
BUFFERS=30
```

Die Installation von „Zeppelin“**Erster Schritt:**

Zur Installation von „Zeppelin“ wechseln Sie bitte zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den entsprechenden Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. „D:“) eingeben. Rufen Sie nun das Installationsprogramm durch die Eingabe von „INSTALL“ auf.

Zweiter Schritt:

Zunächst zeigt Ihnen das Installationsprogramm, welches Festplattenlaufwerk gefun-



den wurde und wieviel Speicherplatz auf diesem Laufwerk vorhanden ist. Bitte beachten Sie, daß 7 MB freier Festplattenspeicher benötigt werden. Sollte dies nicht der Fall sein, beenden Sie das Installationsprogramm mit der Taste [ESC], löschen einige Programmdateien und starten das Installationsprogramm von neuem. Im nächsten Bildschirm werden Sie nach dem gewünschten Installationspfad gefragt. Möchten Sie die Vorgaben übernehmen, brauchen Sie nur mit [EINGABE] zu bestätigen. Andernfalls tragen Sie hier bitte ein ande-



res Laufwerk oder Verzeichnis ein, bevor Sie mit [EINGABE] bestätigen. Anschließend werden die Programmdateien in das entsprechende Verzeichnis kopiert. Nach der erfolgreichen Installation bekommen Sie die Gelegenheit, den README-Text zu lesen.

Dritter Schritt: Soundinstallation

„Zeppelin“ wird automatisch für eine Soundblaster-Karte konfiguriert. Möchten



Sie diese Einstellungen in eine AdLib-Karte ändern oder den Sound ganz ausschalten, müssen Sie das Programm „SNDSETUP.EXE“ starten. Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel instal-

liert haben (z.B. C:\ZEPPELIN) und geben Sie an der Eingabenaufforderung folgenden Befehl ein:

**SNDSETUP**

Der Bildschirm bietet drei Einstellmöglichkeiten:

- Soundblaster (kompatibel)
- Adlib
- kein Sound

Wählen Sie die gewünschte Einstellung mit Hilfe der Cursor-Tasten links/ rechts und bestätigen Sie mit [EINGABE].

Programmstart

Wechseln Sie durch

C: (wenn Sie sich auf einem anderen Laufwerk befinden)
CD\CD ZEPPELIN (falls Sie die Pfadangaben im Installationsprogramm geändert haben, passen Sie diese bitte an)
in das Verzeichnis, in dem „Zeppelin“ installiert wurde. Zum Programmstart brauchen Sie nun nur noch folgende Zeile eingeben:

ZEPPELIN**Soundeinstellungen**

Zur korrekten Wiedergabe der Sprachausgabe und Soundeffekte benötigt das Programm die folgende Zeile in der AUTOEXEC.BAT:

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Bitte überprüfen Sie diese Einstellungen. Geben Sie dazu folgenden Befehl am DOS-Prompt ein:

EDIT AUTOEXEC.BAT

Bei den meisten soundblasterkompatiblen Soundkarten finden Sie dort folgenden Eintrag:

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Diese Zeile verrät Ihnen die Portadresse (A220), den Interrupt (I5) und den DMA-Kanal (D1).

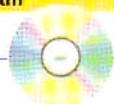
Sollte diese Zeile fehlen, tragen Sie diese bitte nach. Die Variable „T“ bezeichnet den Kartentyp der verwendeten Soundblasterkarte, d.h. T=4 entspricht der Soundblaster Pro, T=16 steht für die Soundblaster 16 usw.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Oder lesen Sie die Datei „Liesmich TXT“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM.



ANLEITUNG

„ZEPPELIN“



Tastaturbedienung

Bitte beachten! Der Mauszeiger sollte beim Drücken einer Taste nicht über einem anderen Button stehen, da dieser sonst gedrückt und ausgeführt wird!

Das Bewegen des Mauszeigers erfolgt mit den Cursortasten. (Mausstreiber muß auf jeden Fall geladen werden). Anklicken eines Punktes mit der ENTER-Taste.

Hauptbildschirm

F1	Produktion
F2	Luftschiff
F3	Fliegen
F4	Stadt
F5	Finanzen
F6	Linienverkehr
F7	Spielerinformation

Mit der gleichen Taste kehrt man wieder zum Ausgangsbildschirm zurück.

Spiel speichern / laden (Fileselect-Box)

Mit der Fileselect-Box kann man Spielstände entweder speichern oder laden. Der Aufbau dieser Box ist an die SAA-Norm angelehnt.

Bedeutung der Felder:

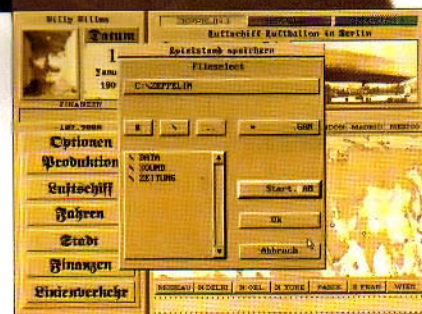
-Feld: Laufwerksauswahl

.. -Feld: Zurück zum übergeordneten Verzeichnis

\ -Feld: Zurück zum Wurzelverzeichnis

Oberes Eingabefeld:

Eingabe der Suchmaske (eigentlich nicht nötig, denn alle Spielstände werden mit der Endung *.GAM gespeichert und können auch nur mit dieser Endung geladen werden.)



Bei der Eingabe des Dateinamens darf in keinem Fall die Dateiendung überschrieben werden.

Rollbalkenfeld:

Auswahl von Dateinamen, Verzeichnissen und Laufwerken

Unteres Eingabefeld:

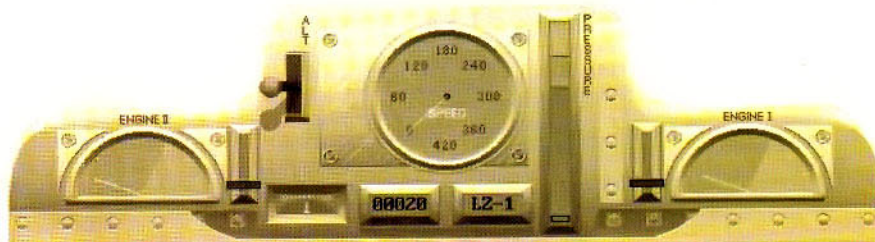
Eingabe des Dateinamens (*.GAM nicht vergessen)

O.K.-Feld:

Bestätigung der getroffenen Auswahl

Abbruch:

Abbrechen der getroffenen Auswahl



Zeppelin

Nähere Bedienung:

Alle Funktionen sind mit der Maus erreichbar. Die Tastaturbedienung gestaltet sich wie folgt:

Die TAB-Taste blättert zwischen den Feldern in der oben genannten Reihenfolge vor, SHIFT+ TAB zurück. Durch das Drücken der ENTER-Taste wird die Funktion des mit TAB ausgewählten Feldes ausgelöst. Maus und Hotkeys lösen die Funktion eines Feldes direkt bei der Auswahl aus.

Die Hotkeys der Felder sind:

für das #-Feld:	#
für das ..-Feld:	.
für das \-Feld:	\ oder /
Oberes Eingabefeld:	*
Rollbalkenfeld:	Leertaste oder Bewegung mit Cursortasten, Pos1, Ende, Bild hoch und Bild runter
Unteres Eingabefeld:	f oder F
O.K.-Feld:	o oder O
Abbruch:	a oder A oder Esc außerhalb eines Eingabefeldes

Innerhalb der Eingabefelder sind die Hotkeys unwirksam.

Ein Wechseln zu einem anderen Feld ist mit der Tabulatortaste und der Maus möglich. Die ENTER-Taste verläßt den Eingabemodus, die Esc-Taste nimmt während der letzten Eingabe vorgenommene Änderungen zurück.

Spielstart



Wollten Sie schon immer mal eine Freundschaft riskieren?

Zu Beginn des Spieles haben Sie die folgenden Auswahl- bzw. Eingabemöglichkeiten:

Anzahl der Spieler

Durch das Anklicken des entsprechenden Kästchens können Sie entweder ein Spiel für 1 oder 2 Spieler auswählen.

Neues Spiel

Durch Drücken dieses Menüpunktes beginnt ein völlig neues Spiel.

Spiel laden

Aus zuvor gespeicherten Spielen können Sie ein gewünschtes Spiel auswählen und laden, um es am abgespeicherten Zeitpunkt fortsetzen zu können. Die Spieleranzahl richtet sich hier nach dem geladenen Spielstand. Zur Bedienung der Fileselect-Box unter Fileselect-Box nachschauen.

Spieler auswählen



Hier kann der jeweilige Spieler durch das Drücken der vorgesehenen Buttons verschiedene Spielerbilder betrachten und durch das Anklicken des OK-Buttons eines der Bilder auswählen. Daraufhin kann der Spieler seinen Spielernamen eingeben.



Spielernamen eingeben

Hier können Sie nun über die Tastatur den gewünschten Namen Ihres Spielers angeben. Dies kann der eigene oder auch ein Phantasienamen sein. Mit der ENTER-Taste wird die Eingabe beendet.



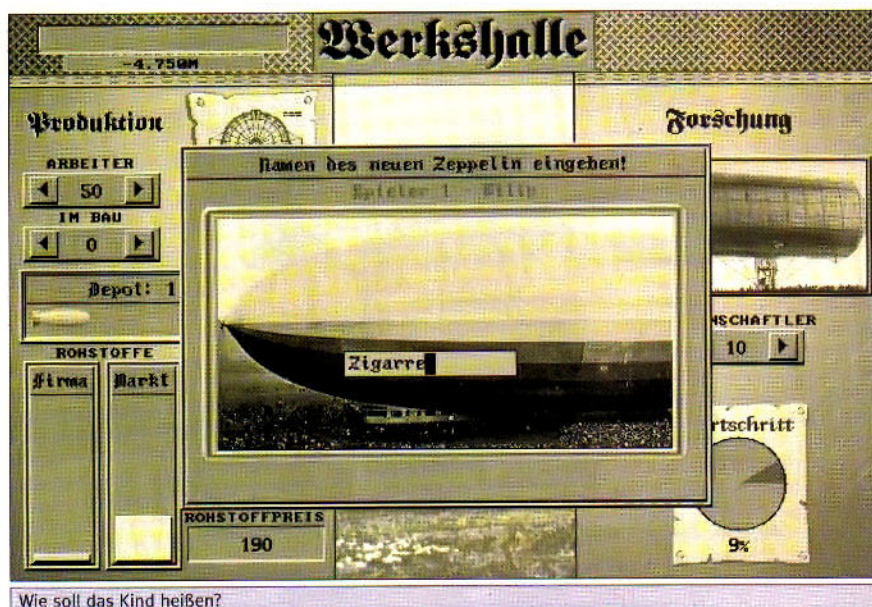
Neuer Zeppelin

Zu Anfang des Spiels erhält jeder Spieler einen Zeppelin. Hier können Sie nun den Namen des Luftschiffes eingeben (Durch ENTER Eingabe abschließen) und anschließend durch das Anklicken von Ja in Betrieb nehmen. Durch Nein bleibt der Zeppelin zunächst in Ihrem Depot und steht Ihnen nicht zur Verfügung.

Spielziel

Bei Zeppelin-Giants of the Sky handelt es sich um eine geschichtliche und wirtschaftliche Simulation der Luftschiffahrt des Pionierzeitalters bis zu dessen tragischem Ende. Das Spiel beginnt am 1. Januar 1901 und endet mit der Sprengung der letzten großen Luftschiffhallen auf dem Frankfurter Flughafen im Mai 1940. Damit fand das Zeitalter der deutschen Luftschiffahrt sein Ende. Ziel des Spieles ist es nun, eine möglichst große Rolle bei der Luftschiffentwicklung und im Vertrieb zu spielen, um somit 1940 zum Pionier der Luftschiffahrt 1. Klasse gekrönt zu werden.

Dazu muß man versuchen, seine eigene Luftschiffgesellschaft erfolgreich durch gute und auch schwere Zeiten zu leiten, um allen Skeptikern die Vorteile der Luftschiffahrt





nahezubringen. Auf diesem steinigen Weg liegen Kriege, Naturkatastrophen, Wirtschaftskrisen, Orden und Auszeichnungen, neue technische Errungenschaften, eine Romanze und vieles mehr. Versuchen Sie, mit Ihrer Firma bis zur Entwicklung des Z-8 weiterzuspielen, eines Zeppelins mit nahezu gigantischen Möglichkeiten. Selbstverständlich kann man das Spiel auch nach 1940 fortsetzen, allerdings ohne Geschichtsmodus.

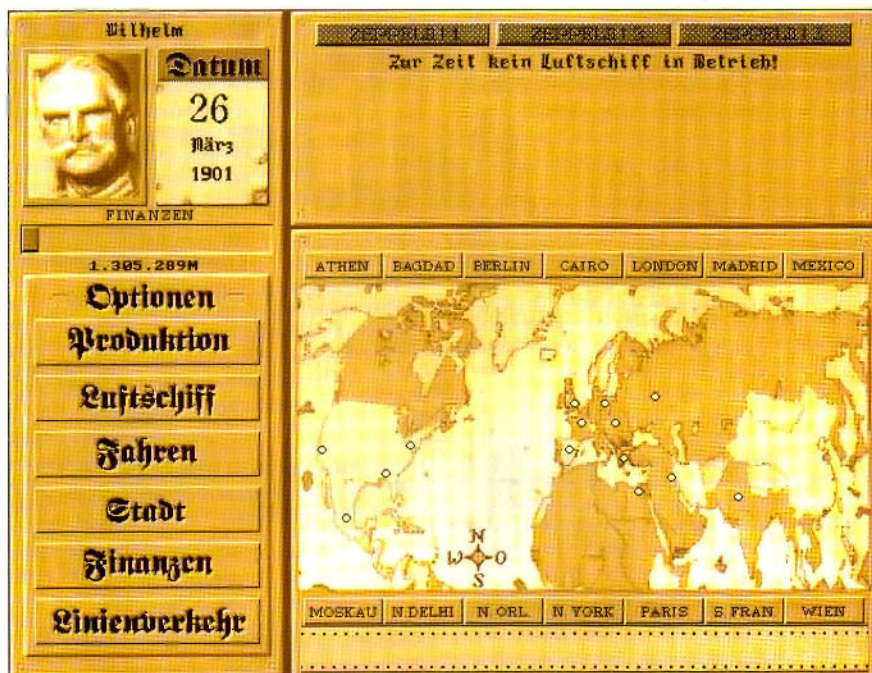
Das Spiel

Spielbedienung

Alle Funktionen werden durch Drücken der linken Maustaste ausgeführt. Das Abbrechen von Funktionen oder Zurückkehren zum vorherigen Bildschirm erfolgt durch das Drücken der rechten Maustaste.

Der Hauptbildschirm

Durch das Drücken der ESC-Taste auf dem Hauptbildschirm erscheint ein Menü zur Einstellung verschiedener Spieloptionen.



Spieloptionen

Sound On/Off

Hierdurch kann eine gewünschte Sounduntermalung ein- bzw. ausgestellt werden.

History Ein/Aus

Bei „History Aus“ werden keine historischen Meldungen oder Zeitungen angezeigt.

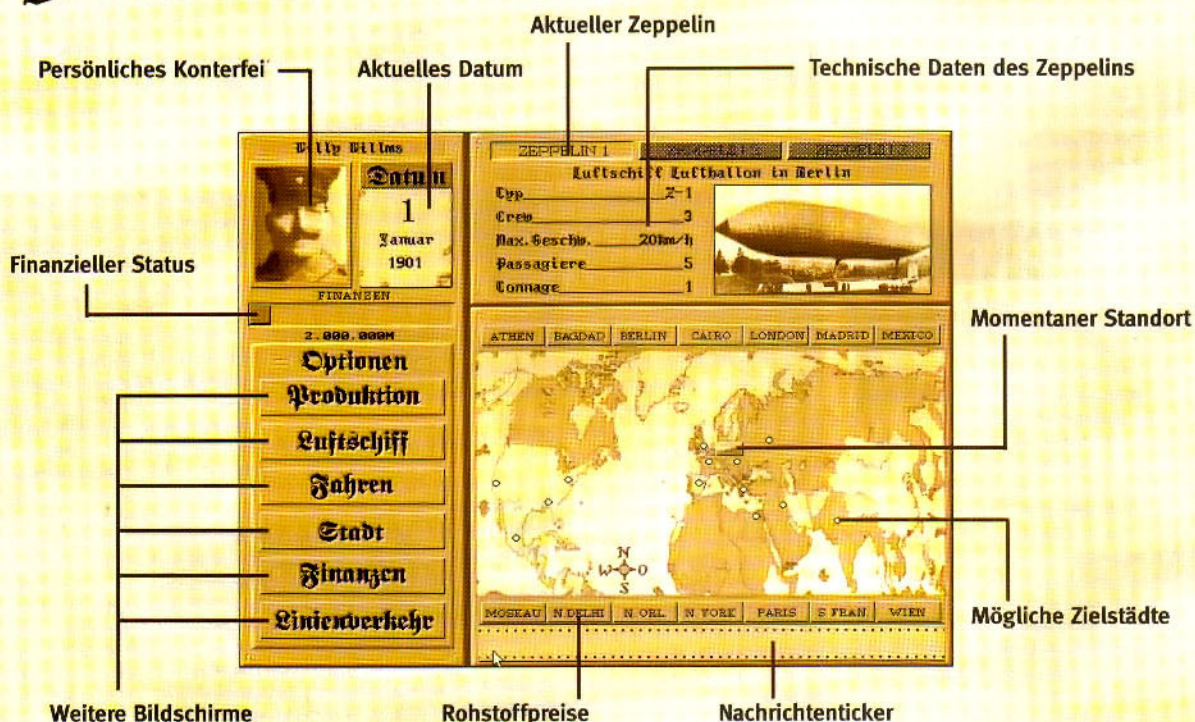
Spiel laden

In einer Fileselect-Box kann ein zuvor gespeicherter Spielstand (Endung *.GAM) geladen und fortgesetzt werden (siehe Fileselect-Box).

Spiel speichern

Ein Spiel kann zum aktuellen Stand unter einem bestimmten Namen abgespeichert

Funktionen



werden, so daß der Spieler es später einmal fortsetzen kann (siehe Fileselect-Box).

Spielende

Durch die Auswahl von Spielende kann man zum aufrufenden Betriebssystem zurückkehren. Die eigentliche Spieloberfläche ist in drei Hauptfenster mit jeweils unterschiedlichen Funktionen gegliedert.

Das größte Fenster enthält eine Weltkarte, Buttons verschiedener großer Metropolen und einen Telegrammstreifen, auf dem die aktuellsten Meldungen und Informationen aus aller Welt angezeigt werden. Klickt man auf der Weltkarte ein Stadtsymbol an, so wird der Name der entsprechenden Stadt angezeigt. Durch Drücken auf einen der Städtebuttons erfährt der Spieler die aktuellen Preise für Benzin, Wasserstoff und Helium, die in dieser Stadt gelten.

Rechts oben ist ein Fenster, welches Informationen über das aktuelle Luftschiff enthält. Neben dem Namen des Luftschiffes, werden verschiedene Daten, wie z.B. Crew, Passagiere, Tonnage, usw. angezeigt. Bis zu drei Zeppeline können vom Reeder selbst verwaltet werden.

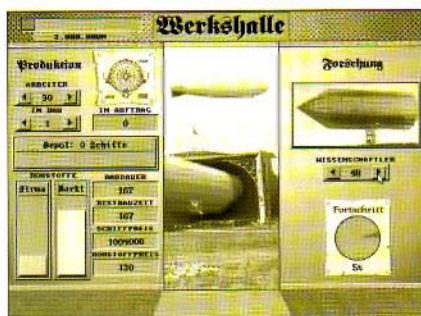
Um zwischen diesen Luftschiffen hin und her zu schalten, ist einfach der entsprechende Auswahlknopf zu drücken. Besitzt ein Spieler weniger als 3 Zeppeline, so werden die nicht anwählbaren Buttons gerastert angezeigt.

Das Fenster am linken Bildschirmrand enthält den Kalender, ein Bild des Spielers, und dessen Namen, eine Anzeige des derzeitigen Vermögens und eine Optionenleiste mit den verschiedensten Funktionen. Klickt man auf das Spielerbild, so öffnet sich ein Fenster mit Angaben über den Spieler (Name, Familienstand und bisherige Auszeichnungen).

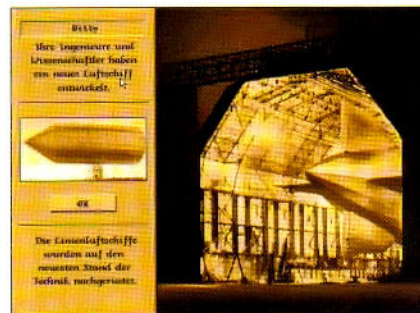
Um dieses Fenster wieder zu schließen, ist die rechte Maustaste zu drücken. Über die Optionenleiste kann man verschiedene Unterfunktionen, die für die Firmenleitung, Finanzierung und Zeppelinverwaltung wichtig sind, erhalten.



Optionenleiste



Forschung und Produktion als Motoren des Fortschritts



Neue Modelle verbessern die Wettbewerbsfähigkeit.

Produktion

Es erscheint ein neuer Bildschirm, in dem sämtliche Einstellungen zur Forschungs- und Produktionsplanung einer Firma gemacht werden können.

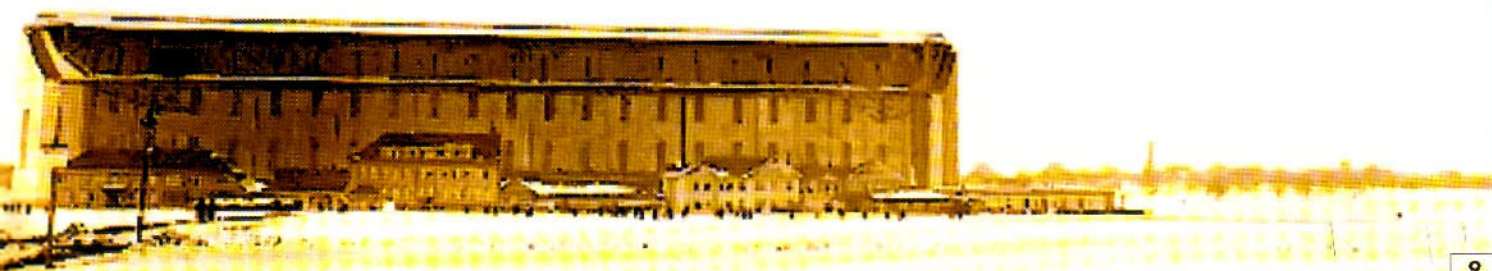
Veränderungen werden durch das Anklicken der jeweiligen Symbole durchgeführt. Klickt der Spieler beispielsweise mit der Maus das Firmensymbol an, so wird eine Einheit Rohstoff vom freien Markt gekauft. Rohstoffe werden dringend für den Bau eines Zeppelins benötigt.

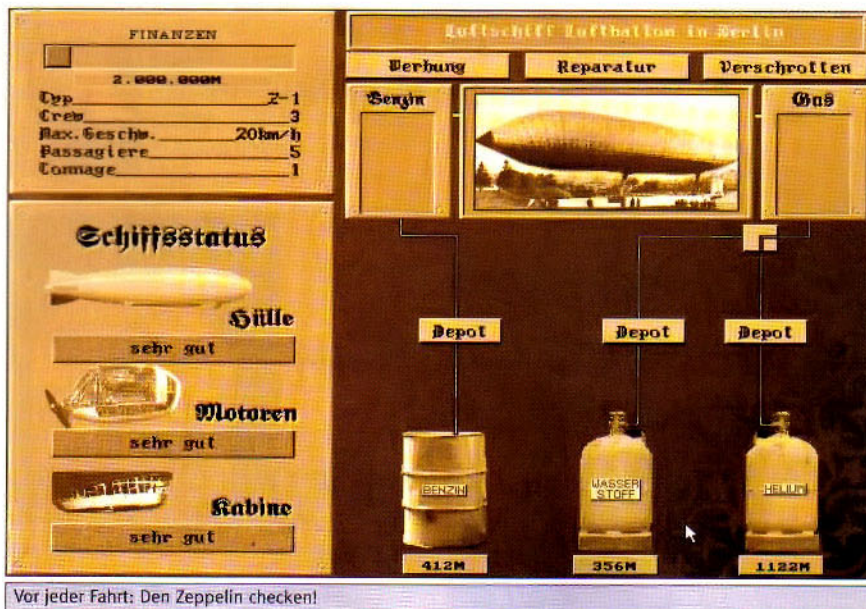
ANGEZEIGT WERDEN AUF DER LINKEN WERKSHALLENTÜR:

- * die Anzahl der bestellten Luftschiffe (IN AUFTRAG)
- * die momentane Baudauer für ein Luftschiff in Tagen (BAUDAUER)
- * die Restbauzeit für das sich im Bau befindliche Schiff in Tagen (RESTBAUZEIT)
- * die Produktionskosten, basierend auf einer Abschätzung der Arbeiterkosten (SCHIFFSPREIS)
- * der Rohstoffpreis für eine Einheit Rohstoff auf dem Markt (ROHSTOFFPREIS)
- * Anzahl der Zeppeline im Depot (zur Zeit nicht genutzte, aber fertige Luftschiffe)
- * auf der rechten Werkshallentür wird der bisherige Entwicklungsfortschritt und ein Bild des angestrebten neuen Luftschiff-Modells dargestellt.

VERÄNDERT WERDEN KÖNNEN:

- * Zahl der beschäftigten Arbeiter (ARBEITER)
- * Zahl der sich im Bau befindenden Luftschiffe (IM BAU)
- * Rohstoffreserven der eigenen Firma (FIRMA)
- * Rohstoffangebot in Einheiten auf dem freien Markt (MARKT)
- * auf der rechten Werkshallentür: die Anzahl der am neuen Zeppelinmodell
- * arbeitende Wissenschaftler (WISSENSCHAFTLER)





Vor jeder Fahrt: Den Zeppelin checken!

Durch Drücken des Depots kann, falls vorhanden, ein weiterer Zeppelin in Betrieb genommen werden. Wiederum wird nach dem Namen des neuen Zeppelins gefragt. Klickt man danach den **JA**-Button an, so wird der Zeppelin in Betrieb genommen. Durch Drücken der rechten Maustaste verläßt man das Produktionsuntermenü.

Luftschiff

Dieser Bildschirm bezieht sich vollständig auf den gerade aktualisierten Zeppelin. Falls Sie also gerade kein Luftschiff Ihr Eigen nennen oder es sich zum genannten Zeitpunkt gerade in der Luft befindet, d.h. unterwegs ist, kann dieser Bildschirm nicht aufgerufen werden. Angezeigt werden hier neben allgemeinen Leistungsdaten der Aufenthaltsort und der Luftschiffstatus sowie auch die Gas- bzw. Benzintanks des Schiffes. Volle Tanks sind auf langen Reisen nicht gerade von Nachteil, zumal sie die Sicherheit des Schiffes mitbeeinflussen. In jeder Stadt kann ein Depot für Benzin, Wasserstoff oder Helium errichtet werden, damit dort eventuell günstige Vorräte bereitgelegt werden können. Natürlich fallen auch Depotgebühren an.

Ein errichtetes Vorratsdepot (Anklicken des **DEPOT**-Symbols) wird zwischen die Zeppelintanks und den Betriebsstoffmarkt der jeweiligen Stadt geschaltet. Durch Anklicken des gewünschten Zeppelintanks kann der Zeppelin entweder über das Depot (falls gefüllt) oder direkt (zum derzeitigen Marktpreis) aufgetankt werden. Die Depots lassen sich durch

Anklicken desselben auffüllen. Zu beachten ist, daß sich die Gasbehälter der Luft-

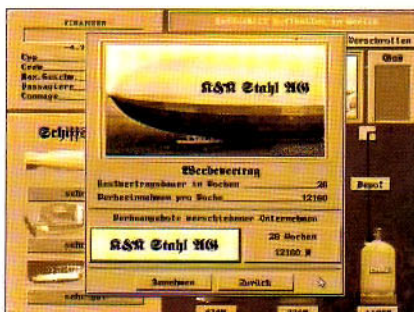
schiffe nur mit einer Sorte Gas auftanken lassen. Die Leitungen können über ein Weichensymbol zum Tank umgeleitet werden. Hier muß der Spieler sich also zwischen dem meist teureren, aber sicheren Helium und dem riskanteren, aber dafür billigeren Wasserstoff entscheiden. Eine schwere Entscheidung!

Zum Luftschiffstatus

In der Luftschiffstatus-Anzeige wird der Zustand des aktuellen Luftschiffes – der in Motoren, Hülle und Kabine gegliedert ist – an gezeigt. Es ergeben sich jeweils folgende Zustände:

- * sehr gut
- * gut
- * befriedigend
- * reparaturbedürftig
- * schwer beschädigt
- * lebensgefährlich

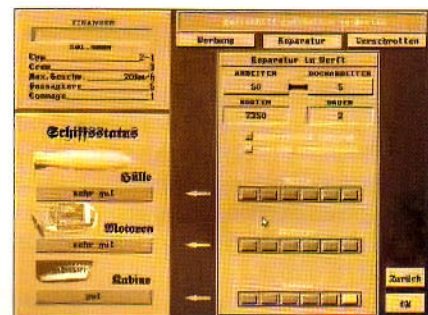
Auf einen guten Zustand sollte der Luftschiffseigner aus eigenem Interesse achten, denn nicht nur das Leben der Passagiere und die eventuelle Fracht geraten durch Schlampigkeiten und schlechte Wartung in Gefahr, sondern auch das Schiff selbst nebst dem Ansehen der eigenen Person. Weitere Auswahlpunkte sind Werbung, Reparatur und Verschrottung.



Der Zeppelin als fliegende Plakatwand

Werbung

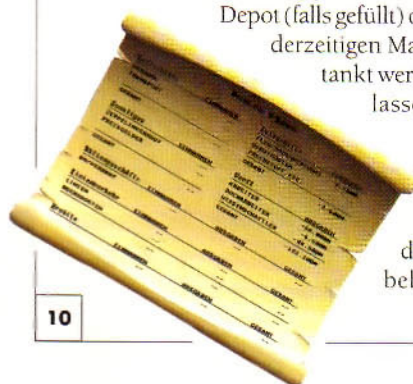
Ein Fenster mit einem Zeppelinbild und den aktuellen Informationen über die Werbeverpflichtungen wird angezeigt. Durch das Anklicken der Firmenanzeige kann zwischen den aktuellen Angeboten verschiedener großer Firmen hin- und hergeschaltet werden. Es werden hierbei jeweils die Vertragsdauer in Wochen sowie die wöchentlichen Zahlungsangaben dargestellt. Angenommen wird ein Werbeauftrag durch Drücken des **Werbevertrag annehmen**-Buttons. Höhe, Dauer und Anzahl der Angebote hängen natürlich stark von Ihrem Erfolg und Ansehen als Luftschiffreeder ab.



Die Luftschiffe wollen sorgfältig gepflegt werden

Reparatur

Falls sich Ihr Luftschiff in Berlin, seiner Heimatswerft, befindet, können Sie nötige Reparaturarbeiten in Ihren Docks ausführen lassen. Dazu läßt sich die Anzahl der Dockarbeiter und damit auch die Reparaturdauer verändern. Klickt man auf die Zahl der Arbeiter, so erhöhen sich diese, und Dockarbeiter werden von den Docks abgezogen. Umgekehrtes geschieht beim Drücken der Dockarbeiterzahl. Weiterhin werden Reparaturdauer (in Wochen) und Kosten in gesonderten Boxen angezeigt. Reparaturarbeiten teilen sich in drei Statusbereiche auf. Die Motoren, die Hülle und die Passagierkabine werden gesondert betrachtet. Der derzeitige Zustand läßt sich im linken unteren Statusfenster in verbaler Form sowie im speziellen Reparaturfenster in Form von Punktsymbolen ablesen. Um nun Verbesserungen in Auftrag zu geben, muß jeweils der neugewünschte Zustand



Zeppelin



des Luftschiffes angeklickt werden. Die Anzahl der Reparaturstufen werden in farbig abgegrenzten Punktsymbolen angezeigt.

Durch Anklicken des **OK**-Buttons wird augenblicklich mit den Reparaturarbeiten begonnen. Das Luftschiff kann für die Dauer dieser Arbeiten nicht in Betrieb genommen werden.

Verschrotten

Natürlich kann auch einmal der Zeitpunkt kommen, ein altes oder neues Schiff aufgrund von Mängeln oder zu hoch gewordenen Kosten aus der eigenen Flotte zu entfernen. Was liegt näher, als wenigstens aus dem Material noch etwas Geld zu machen und das Luftschiff verschrotten zu lassen.

Fahren



In der Luftschiffersprache spricht man nicht vom Fliegen, sondern vom Fahren, denn nur etwas, das schwerer als Luft ist, fliegt - leichteres fährt! (Das gleiche gilt übrigens bei Ballonfahren.) Mit diesem Unterpunkt gestaltet der Spieler zunächst ein Werbeplakat für die nächste Reise seines Luftschiffes. Dazu kann er den Fahrpreis sowie das Reiseziel selbst auswählen. Als Reiseziel werden nur die Orte angeboten, die zum jeweiligen Zeitpunkt auch anfliegbar sind. D.h., daß Städte, deren Flughäfen durch Katastrophen zerstört wurden, nicht mehr angeflogen werden können. Durch Anklicken des **Start**-Buttons kann der Flug freigegeben werden. Mit **Zurück** können die Einstellungen wiederholt, mit der rechten



...und wieder fünf Lebensmüde gefunden!



Es lohnt sich (fast) immer einen Blick in die Stadt zu werfen.

Maustaste kann der Unterpunkt verlassen werden. Nach freigegebenem Start wird die Zahl der Buchungen bekanntgegeben. Der Zug dieses Luftschiffes ist abgeschlossen.

Stadt

Befindet sich Ihr Luftschiff in einer der großen Weltmetropolen, können Sie diese Stadt besuchen und näher kennenlernen. Neben nützlichen Informationen zur Stadtgeschichte und zu den brandaktuellen, manchmal auch falschen Gerüchten, können Sie sich hier zu Verhandlungen anmelden, eigene Orden und Auszeichnungen sowie bisherige Rekorde betrachten. Falls Fräulein Brixton in der Stadt ist, können Sie auch ein wenig mit ihr flirten.



Baggern was das Zeug hält: Rosanne

Rosanne Brixton

Ist Rosanne gerade in Ihrer Stadt, könnten Sie ja ein wenig mit ihr plaudern. Dies geschieht interaktiv, d.h. der Spieler bekommt immer eine Auswahl von drei Möglichkeiten angeboten, von denen er eine durch Anklicken mit der Maus anwählen muß. Rosanne reagiert dann entsprechend darauf. So können romantische, witzige Dialoge zwischen den beiden entstehen, und wer

weiß, vielleicht kann der Spieler mit seiner Auserwählten bald glücklich vor den Traualtar treten. Leider ist Rosanne eine vielbeschäftigte Frau, die von Stadt zu Stadt reist. Es wird schon einige Mühe kosten, das Mädchen von Ihrem Glück zu überzeugen. Zu lange sollte es jedenfalls nicht dauern, sie anzusprechen, da sonst ein anderer schwerreicher Industrieller um Rosannes Hand anhalten könnte.



Ein werbewirksamer Streckenrekord...

Rekorde

In jeder Stadt steht eine Ehrentafel mit den aktuellsten Reorden in der Luftschiffahrt. Höhen-, Geschwindigkeits- und Distanzrekorde werden hier berücksichtigt. Es ist das Maximale für einen Reeder, einmal auf einer solchen Tafel verewigt zu sein.





...auf einer Plakette verewigt



Den Auftrag angeln...



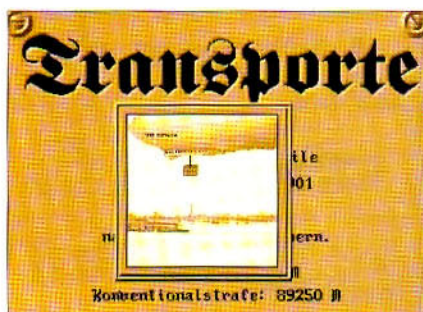
Ein Traum von Hochfinanz: Der Finanzbildschirm



Eine sehr sehr schwache Heldenbrust

Orden

Dieser Punkt ist zur Betrachtung der eigenen Ausgehuniform geeignet. Mit vor Stolz geschwellter Brust kann der Spieler seine ihm bisher verliehenen Orden betrachten.



...und die Ware an den Haken nehmen

Transporte/Aufträge

Hier werden spezielle Transportaufträge der Stadt, z.B. zur Beförderung von Baumaterial, Elfenbein, Chemikalien, usw., angeboten. Wichtig! Zwar werden für Sondertransporte dieser Art je nach Art der Ladung große Summen bezahlt, doch sollte man nicht die ruinösen großen Konventionalstrafen außer Acht lassen, die bei nicht rechtzeitiger Durchführung des Transportes anfallen können. Schon so mancher Luftschiffreeder hat sich mit risikoreichen Geschäften nahe an den finanziellen Ruin gebracht.

Falls der aktuelle Zeppelin schon einen Transportauftrag durchführt, wird dieser auf der Anzeigetafel mit Tonnage, Bestimmungsort und Lieferdatum angezeigt.

Verhandlungen anmelden

Findet in der betreffenden Stadt gerade eine Ausschreibung für die Lieferung von Luftschiffen statt, so kann man sich über diesen Menüpunkt für entsprechende Verhandlungsgespräche anmelden. Zu beachten ist hierbei die Einhaltung der Anmeldefrist! Neue Ausschreibungen werden mit Anmeldefrist über den Telegramm-Ticker bekannt gegeben. Dann heißt es so schnell wie möglich zu handeln, um sich rechtzeitig in der betreffenden Stadt anzumelden und die Anmeldefrist nicht zu verpassen.



Der Verkauf von Luftschiffen ist sehr lukrativ

Finanzen

Auf dem Finanzbildschirm erhält der Spieler einen Überblick über seine momentane Finanzlage. Sein derzeitiges Barvermögen, die finanzielle Entwicklung der letzten zwölf Monate sowie sein derzeitiger Aktienbesitz werden angezeigt.

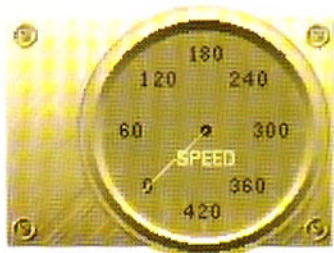
Aktien an- bzw. verkaufen

Um neue Aktien verschiedener großer Firmen kaufen zu können, müssen Sie zunächst den Punkt **Aktien an- bzw. verkaufen** anwählen. Daraufhin werden Boxen mit dem jeweiligen Aktienbesitz angezeigt. Hier können dann je nach den zur Verfügung stehenden finanziellen Mitteln Aktien zum aktuellen Kurs an bzw. verkauft werden. Ein Ankauf von Aktien ist nur bei positivem Barvermögen möglich! Durch das Anklicken des Kurstickers werden die neuesten Aktienkurse und Tendenzen auf dem Börsenparkett abgerufen.

Eigene Aktien an- bzw. verkaufen

Um sich Geldmittel verschaffen zu können, kann man neben der Kreditaufnahme auch Anteile der eigenen Firma ausgeben. Bei der Erst Einführung der eigenen Aktie an der Börse wird zunächst ein Einführungskurs bestimmt. Danach wird der Ausgabekurs durch die Börse beeinflusst.





Tip:
Nicht alle Aktienanteile auf einmal verkaufen, da der Kurs noch steigen kann.

Kredite aufnehmen

Jeder Spieler kann bis zu 2 Kredite zu unterschiedlichen Zinssätzen aufnehmen. Die Tilgung geschieht wöchentlich. Durch Drücken des gewünschten Zinssatzes mit entsprechender Tilgungsdauer können pro Kredit bis zu 3 Millionen Mark aufgenommen werden.

Das ist der schnellste Weg in den Ruin!

Bilanz

Durch die Bilanzfunktion erhält man eine Übersicht über die Routineeinnahmen- und Ausgaben der letzten Woche. Dies ist vor allem zum Auffinden von Verlustgeschäften oder unrentablen Fluglinien usw. von Vorteil.

Linienverkehr

Eine weitere Möglichkeit für den Spieler, Geld zu verdienen, ist der Aufbau eines Linienverkehrsnetzes. Hier können in den verschiedenen Weltstädten Büros eröffnet werden, zwischen denen dann eine regelmäßige Fluglinie zum Transport von Passagieren, Briefen und Stückgut ausgebaut werden kann. Durch Anklicken der entsprechenden Stadt-Symbole auf der Welt-

karte werden die Namen der Städte auf der Karte eingeblendet.

Büro eröffnen

Um ein neues Büro zu eröffnen, müssen Sie zunächst den **Büro eröffnen**-Button drücken. Anschließend können Sie durch Anklicken der gewünschten Stadt ein Büro eröffnen. Städte, in denen bereits ein Büro existiert, sind orange gefärbt.

Büro auflösen

Die Auflösung eines Büros erfolgt durch Drücken des **Büro auflösen**-Buttons und dem anschließenden Anklicken der gewünschten Stadt auf der Weltkarte.

Linie eröffnen

Um eine Linie zu eröffnen, muß zunächst der **Linie eröffnen**-Button gedrückt werden. Danach erscheint die Meldung „Linieeröffnung von ...“, woraufhin man den Startort der neuen Linie auf der Karte anklicken muß. Jeweils am Startort sowie am Zielort muß Ihre Gesellschaft ein Büro zur Verwaltung der Linie besitzen. Ein Büro ist nur in der Lage, 2 Fluglinien zu betreuen, d.h. jede Stadt kann nur von 2 Linien angeflogen werden. Auf die Meldung „Linie von Stadt nach ...“, können Sie den gewünschten Endort auf der Karte anklicken. Zu beachten ist, daß nur Linien eröffnet werden können, deren Entfernung innerhalb des bisherigen Distanzrekordes liegt (leichte Abweichungen sind erlaubt).

Zwischen Linien wechseln

Um die verschiedenen Linien zu betrachten und zwischen ihnen zu wechseln, klickt man einfach auf die namentliche Linienbezeichnung direkt unter der Weltkarte. Die aktuelle Linie wird auf der Karte rot angezeigt, die anderen Linien hingegen blau. Alle Daten in den zugehörigen Informationsanzeigen beziehen sich auf die aktuell angewählte Linie.

Linieninformations anzeigen

Kosten

Hier werden die Kosten, Einnahmen und der Gesamtgewinn der vorangegangenen Woche, die die aktuelle Linie betreffen, angezeigt.



Zeppeline

Über diese Anzeige können durch Drücken des jeweiligen Buttons Zeppeline von Ihrem Depot mit der aktuellen Linie ausgetauscht werden. Benötigen Sie beispielsweise mehr Zeppeline auf der Linie Paris-Moskau, so können diese aus dem Depot, falls dort Zeppeline auf Halde liegen, abgezogen und der Linie zugeordnet werden. Umgekehrt ist diese Aktion natürlich auch durchführbar.

Post- und Passagierlinie

Statistische Angaben über die Anzahl der Zeppeline einer Linie, die prozentuale Auslastung (50% Passagiere, 50% Post- und Gütertransport), usw. werden auf der Post- und Passagierlinientafel gemacht.

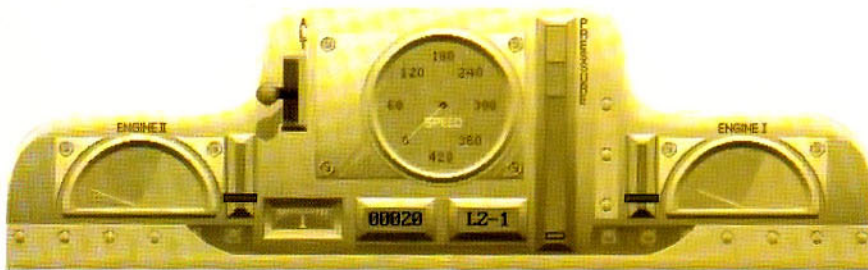
Preise

Durch Anklicken der Preistafel können die Preise für Passagiere, Briefe und Stückgut für eine Linie festgelegt werden.

Management

Wird eine neue Fluglinie eingerichtet, so wird automatisch ein unerfahrenes Management eingesetzt. Dies ist natürlich, der Bezahlung entsprechend, wesentlich weniger anspruchsvoll. Durch das Anklicken des entsprechenden Kästchens kann ein neues Management mit abweichenden Fähigkeiten engagiert werden, das natürlich auch andere Kosten erzeugt. (Folgende Managementformen sind möglich: Anfänger, mittel, Profis.)

Der Linienverkehr macht nicht unbedingt reich, sichert aber regelmäßige Einkünfte.



Linie auflösen

Um eine Linie aufzulösen, müssen Sie zunächst durch Drücken auf die namentliche Linienbezeichnung direkt unter der Weltkarte die zu löschende – zur aktuellen Linie machen. Diese dann rot gefärbte Verbindung auf der Weltkarte wird durch das Anklicken des <Linie auflösen>-Buttons über der Weltkarte gelöscht. Eventuell vorhandene Zeppeline werden wieder zurück in ihr Heimatdepot überführt.

Tip: Linien ohne Luftschiffe sollten nicht beibehalten werden, da sie nur zu Verlusten führen! Viele Luftschiffe garantieren nicht unbedingt einen hohen Gewinn, da auch Betriebskosten anfallen. Andererseits könnten sich Gewinne erst mit mehreren Schiffen einstellen, da die fixen Kosten (Management, usw.) erst dann voll kompensiert werden. Mit den ersten Luftschiffstypen ist es relativ schwer, in den Gewinnbereich zu kommen, da diese noch keine großen Kapazitäten besitzen.

Spielablauf

Spielrunde

Pro Spielrunde führt jeder Spieler für all seine in Betrieb befindlichen Zeppeline (Linienzeppeline werden automatisch vom Linienmanagement verwaltet) die gewünschten Einstellungen durch. Durch den

Spielernamen, das Spielerbild, Zeppelinnamen und Zeppelinbild auf dem Hauptbildschirm ist immer leicht zu erkennen, welcher Spieler mit welchem Zeppelin am Zuge ist. Die verschiedenen Zeppeline werden über die Buttons in der Zeppelinanzeige angewählt. Pro Zug können sämtliche Möglichkeiten des Hauptbildschirms genutzt werden. Abgeschlossen werden kann eine Runde durch Anklicken des Kalenders in der linken oberen Ecke. Der Spieler, der als nächster an der Reihe ist, kann nun seine Einstellungen vornehmen. Haben beide Spieler all ihre Züge abgeschlossen, folgt die Auswertungsphase.

Der Flug

Nacheinander kann der Luftschiffsreeder seine Zeppeline auf den vorher eingegebenen Strecken verfolgen. Dabei wird ständig der aktuelle Schiffsstatus sowie die aktuelle Wetterlage angezeigt. Fährt das Luftschiff direkt auf ein Sturmgebiet zu, so wird dies vom Kapitän über Funk direkt an die Reederei gemeldet. Sie haben dann die Entscheidungsmöglichkeit, den Sturm umfahren zu lassen, zurück zum Ausgangspunkt zu fahren oder den Flug durch den Sturm zu riskieren. Beim Umfahren des Sturms geht mindestens 1 Tag verloren, was sich auf eventuelle Liefertermine usw. ungünstig auswirken könnte. Allerdings ist die Gefahr eines Unfalls bei Sturm wesentlich höher. Mancher Reeder hat sich mit zu

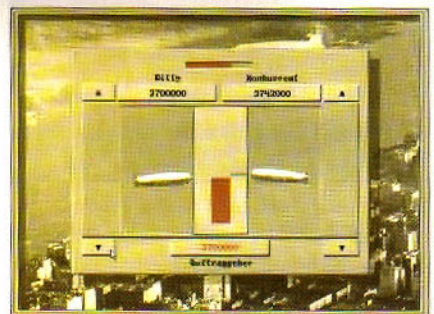


Hier muß der Spieler knallhart sein.

vielen Unfällen und Pannen schon um Ansehen und viel Geld gebracht. Je besser ein Flugmodell ausgerüstet ist, desto sicherer können große Entfernungen zurückgelegt werden. Mit frühen Zeppelinmodellen sollte man sich also nicht unbedingt auf eine Atlantiküberquerung einlassen, es sei denn, man plant ein Himmelfahrtskommando. Reicht die vorgegebene Zeit von einer Woche für den Flug nicht aus, so wird der Flug nach der nächsten Runde weiter fortgesetzt.

Verhandlungen

Finden in einer Stadt Verhandlungen statt, zu denen sich mindestens ein Mitspieler angemeldet hat, so kann auf zwei verschiedene Arten mit der betreffenden Fluggesellschaft verhandelt werden:



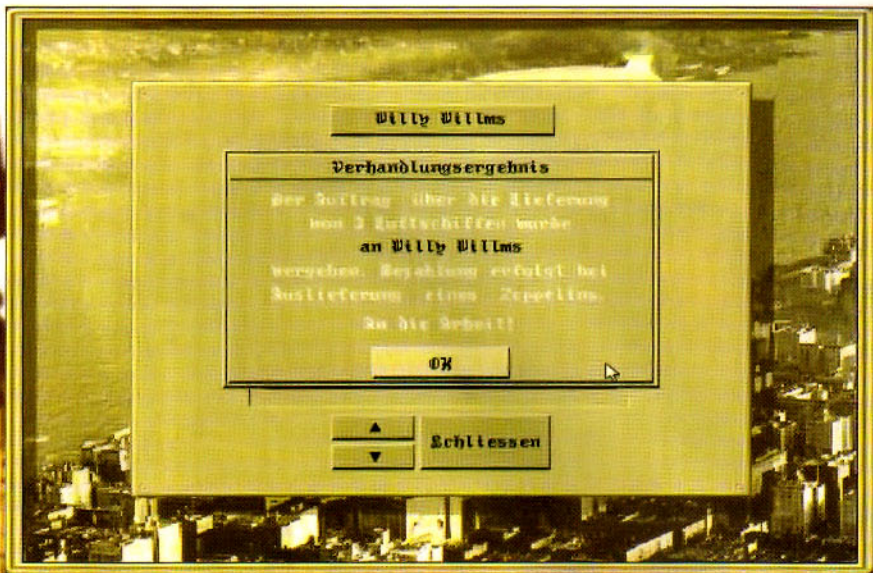
Das mach' ich günstiger

Simultanverhandlung

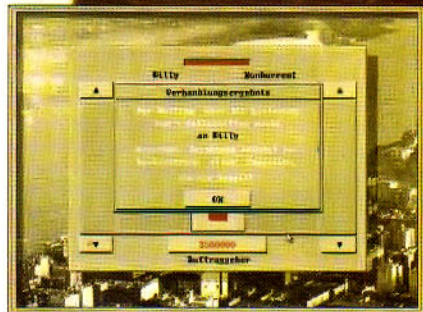
Sie und ein Mitbewerber (entweder Computerspieler oder, falls angemeldet, der 2. Spieler) verhandeln gleichzeitig mit der Gesellschaft. Grundlage hierfür ist der Preis eines Luftschiffes. Über die **Hoch**- und **Runter**-Buttons kann der 1. Spieler seinen Zeppelin (links) nach oben und unten verschieben, was einer Änderung seines preislichen Angebots gleichkommt. (Die Angebotshöhe steht auch als Zahl in einer dafür vorgesehenen Box.) Das Angebot des 1. Spielers wird somit grafisch durch die Höhe seines Zeppelins angezeigt. Wird dieser abgesenkt, so bietet er ein Luftschiff billiger an. Steigt er, so verteuert er seinen Preis.



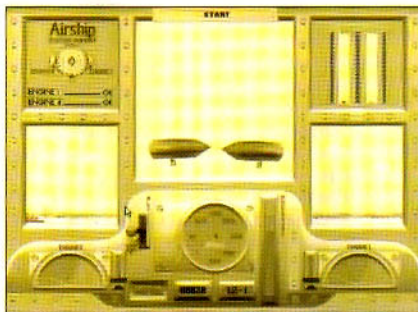
Schlechte Neuigkeiten



Bingo!!



Es geht doch- wer sagt's denn?



Höher, schneller, weiter!

Genauso geht der 2. Spieler vor: rechter Zeppelin, Tasten Cursor hoch, Cursor runter. Ist einer der beiden Spieler nicht angemeldet, wird dessen Part vom Computer übernommen, der einen weiteren Reeder verkörpert.

Der Auftraggeber (Fluggesellschaft, Regierung, Heer, Marine, usw.) kommt den beiden Konkurrenten in Form eines Balkens entgegen, versucht aber, den Preis für sich möglichst gering zu halten. Schwerer wird die Aufgabenerfüllung dadurch, daß es ein Zeitlimit gibt. Ist das Limit abgelaufen, enden die Verhandlungen, egal ob diese für einen der beiden Konkurrenten zum Erfolg geführt haben oder nicht. Ziel des Spielers muß es sein, den eigenen Zeppelin auf gleicher Höhe des Auftraggeberbalkens zu halten und das bei einem für den Spieler pro

Zeppelin noch lohnenden Preis. Denken Sie daran, daß Sie auch Produktions- und Entwicklungskosten haben!

Briefverhandlung

Beide Konkurrenten müssen einen geschlossenen Umschlag mit ihrem Angebot (Preis für einen Zeppelin) bei der Fluggesellschaft abgeben. Über die **Hoch**- und **Runter**-Buttons ändern Sie Ihr Preisangebot. Mit Drücken des **Schließen**-Buttons schließen Sie den Umschlag und geben ihn ab. Ihr Konkurrent muß genauso verfahren. Haben sich zwei Spieler für die Verhandlungen angemeldet, sollte bei der ersten Preiseingabe der zweite Spieler wegsehen oder vielleicht sogar einen Kaffee kochen gehen, um eine spannende Verhandlung zu gewährleisten.

Der Konkurrent mit dem niedrigsten Angebot gewinnt und erhält den Auftrag zum Bau der Zeppeline. Den ausgehandelten Preis erhalten Sie pro ausgelieferten Zeppelin.

Ordensverleihungen

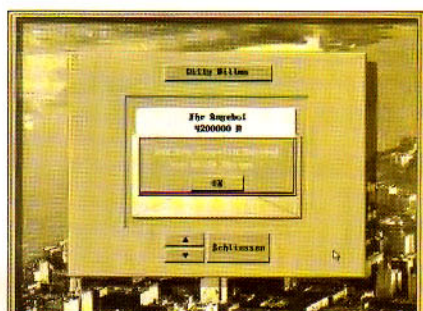
Für jeden Reeder und Luftschiffpionier ist es eine große Ehre, direkt vom Staatsoberhaupt oder dessen Vertreter für seine Verdienste gegenüber Luftfahrt und Vaterland mit einem Orden ausgezeichnet zu werden. Einmal dem Kaiser in die Augen blicken!

Höhen- und Geschwindigkeitsrekorde

Ab und zu werden sogenannte Luftschiffwettbewerbe veranstaltet, an denen jeweils ein Mitspieler teilnehmen kann. Hierbei gilt es, die aktuellen Höhen- bzw. Geschwindigkeitsrekorde einzustellen oder zu brechen. Jeder Kapitän will ja einmal auf einer Ehrentafel verewigt sein.

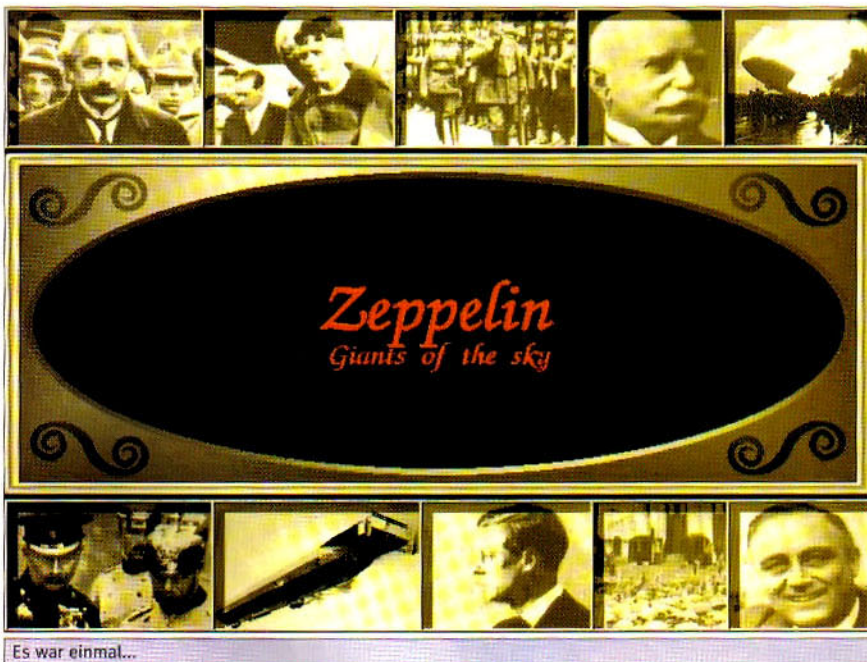
Höhenrekorde

Die Rekordversuche werden von einem Zeppel Cockpit aus durchgeführt. Der Blick fällt durch drei Fenster, wobei in den seitlichen Fenstern eine Landschaft und im großen Fenster der Bildschirmmitte, die beiden Zeppeline zu erkennen sind.



Die Spannung steigt...





Der linke Zeppelin gehört einem Konkurrenten, der rechte stellt den eigenen Zeppelin dar. Höhe, Geschwindigkeit usw. können von den Bordgeräten abgelesen werden. Unter anderem stehen folgende Instrumente und Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

Höhenmesser

Auf dem Höhenmesser wird die aktuelle Höhe des eigenen Zeppelins in Metern angezeigt.

Höheneinstellung

Durch Hochschieben des Einstellungsknüppels (Klicken auf den oberen Bereich) wird das Höhenruder in Steigungslage gebracht. Ist der Knüppel in unterer Position, so kann sich das Luftschiff nach unten senken. In der mittleren Position steht das Höhenruder in ausgeglichener Lage. Allerdings kann das Luftschiff nur steigen oder fallen, wenn eine gewisse Geschwindigkeit erreicht ist.

Geschwindigkeitsanzeige

Auf dem Tachometer, in der Mitte des Cockpits angebracht, wird die Geschwindigkeit in Kilometern pro Stunde angezeigt. Wird der aktuelle Geschwindigkeitsrekord gebrochen, so meldet das die Statusanzeige (oben).

Engine 1 (Maschine 1) / Engine 2 (Maschine 2)

Über die jeweils seitlich der Engine-Anzeige liegenden Schieberegler kann die Leistung der Motoren verändert werden. Schiebt man den Hebel mit der Maus nach oben, so steigt die Leistung des Motors und damit auch die Geschwindigkeit des Zeppelins an. Umgekehrt senkt man die Geschwindigkeit. Es sollte jedoch darauf

geachtet werden, daß die Motoren nicht überhitzt werden, d.h. der Zeiger sollte sich nicht zu lange im kritischen Bereich (farblich abgegrenzt) aufhalten, da sonst die Gefahr besteht, daß der Motor komplett ausfällt und nicht mehr bedienbar ist.

Druckanzeige

Mit steigender Höhe nimmt auch der Druck im Hüllinnen des Luftschiffes zu (aufgrund des fallenden Außendrucks). Bei alten Zeppelinmodellen ist dies natürlich viel eher der Fall. Betritt die Druckanzeige den kritischen Bereich (wiederum farblich abgegrenzt), so sollte man damit recht vorsichtig sein. Schnell könnte das Luftschiff abfallen, sodaß dem Spieler nur die Möglichkeit bliebe, sich mit einem Fallschirm in Sicherheit zu bringen. Die Hülle des Luftschiffes würde zusätzlich darunter leiden.

Enginestatus (Maschinenstatus)

Im oberen linken Fenster. Hier wird der Zustand der beiden Motoren angezeigt (Ok oder Break Down (ausgefallen)).

Höhenanzeige

Im oberen rechten Fenster wird in Form eines Balkendiagramms die aktuelle Höhe des Konkurrenten und des eigenen Luftschiffes übersichtlich angezeigt.

Beenden des Wettbewerbes

Ein Wettbewerb ist entweder durch Absprung mit dem Fallschirm, aufgrund überhöhten Drucks im Inneren des Luftschiffes, oder jederzeit durch das Drücken der ENTER-Taste möglich, falls keine weitere Steigerung der Rekorde angestrebt werden soll. Muß der Spieler mit dem Fallschirm abspringen, so wird ein eventueller Rekord natürlich nicht gewertet!

Die Zeitung

Jedes Jahr, in der ersten Januarwoche, erscheint ein Jahresrückblick auf das vorangegangene Jahr mit den wichtigsten Meldungen und Ereignissen aus Politik, Luftschiffahrt, Sport usw.

History Modus

Ist der History-Modus eingeschaltet, werden wichtige geschichtliche Meldungen über den Telegramm-Ticker durchgegeben.

Ein kleiner Auszug:

2. Januar 1902

Tausendster Gleitflug der Gebrüder Wright

18. April 1906

Schweres Erdbeben zerstört San Francisco

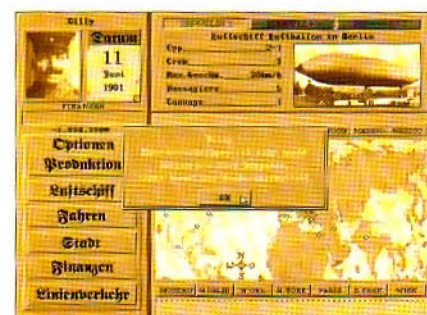
8. Juli 1908

Graf Zeppelin wird 70 Jahre alt

Verschuldung

Eine allzu hohe Verschuldung sollte der Spieler möglichst vermeiden, da sonst von Seiten seiner Gläubiger ein Konkursverwalter kurzzeitig eingesetzt wird, der alle Linien schließt, Zeppeline und sämtlichen Besitz (Aktien, usw.) verkauft, um die Geldforderungen bezahlen zu können. Daß man hier nicht immer die aktuellen Marktpreise erhält, ist selbstverständlich.

Spielen Sie alleine, kann das Spiel für Sie sogar ganz zu Ende sein.



Letzte Warnung!



Das Ende einer hoffnungsvollen Karriere

AUSZUG AUS DER HISTORISCHEN ENTWICKLUNG DER ZEPPELINE

Graf Zeppelin - Ein Mann und seine Vision



Um kaum eine Gestalt der Luftfahrtgeschichte gibt es so viele Legenden, wie um Ferdinand Graf von Zeppelin. Er wurde 1838 in Konstanz am Bodensee geboren. Wie es in seiner adeligen und hochdekorierten Familie durchaus üblich war, schlug er die militärische Laufbahn ein. Die militärische Karriere jedoch verlief nicht sonderlich erfolgreich. Sein sprichwörtlicher Dickkopf und einige für die damalige Zeit zu moderne Ansichten über Kampftaktik brachten ihn schnell in Konflikte mit dem Generalstab. Im Alter von 52 Jahren nahm er verbittert Abschied von seiner militärischen Laufbahn.

Zeppelin fand nun endlich die Zeit, sich mit seinen Visionen zum Thema „Lenkbare Luftschiffe“ zu beschäftigen. Besonders der Erfolg des Luftschiffs LA FRANCE hatte Zeppelin sehr beeindruckt.

In einem Brief an seinen König wies Zeppelin vor allem auf die Möglichkeiten der militärischen Nutzung dieser Technologie hin. Im Jahre 1892 begann er konkret zu planen. Mit der Hilfe seines Ingenieurs stellte er in einem Zeitraum von 2 Jahren ein Konstruktionsprojekt für ein Luftschiff auf. Als er dem Generalstab 1894 seine neue Konstruktion vorstellen wollte, endete dies wieder mit einer klaren Absage.

Insbesondere die niedrige Geschwindigkeit des Flugkörpers wurde bemängelt.

Im Jahre 1895 wurde sein Flugkörper unter der Bezeichnung „Luftzug“ patentiert. Ein Jahr später war auch der VDI (Verein Deutscher Ingenieure) von den Plänen des Grafen Zeppelin überzeugt. Der Verein startete eine Kampagne zur Unterstützung von Zeppelins Projekten. Daraufhin gründete Graf Zeppelin im Januar 1898 die „Gesellschaft zur Förderung der Luftschiffahrt“. Im Frühjahr desselben Jahres begann der Bau der legendären „schwimmenden Halle“ in Manzell bei Friedrichshafen.

Am 2. Juli 1900 war es dann soweit. Aus der Halle auf dem Bodensee kam ein Floß ans Licht, auf dem die LZ-1 lag.

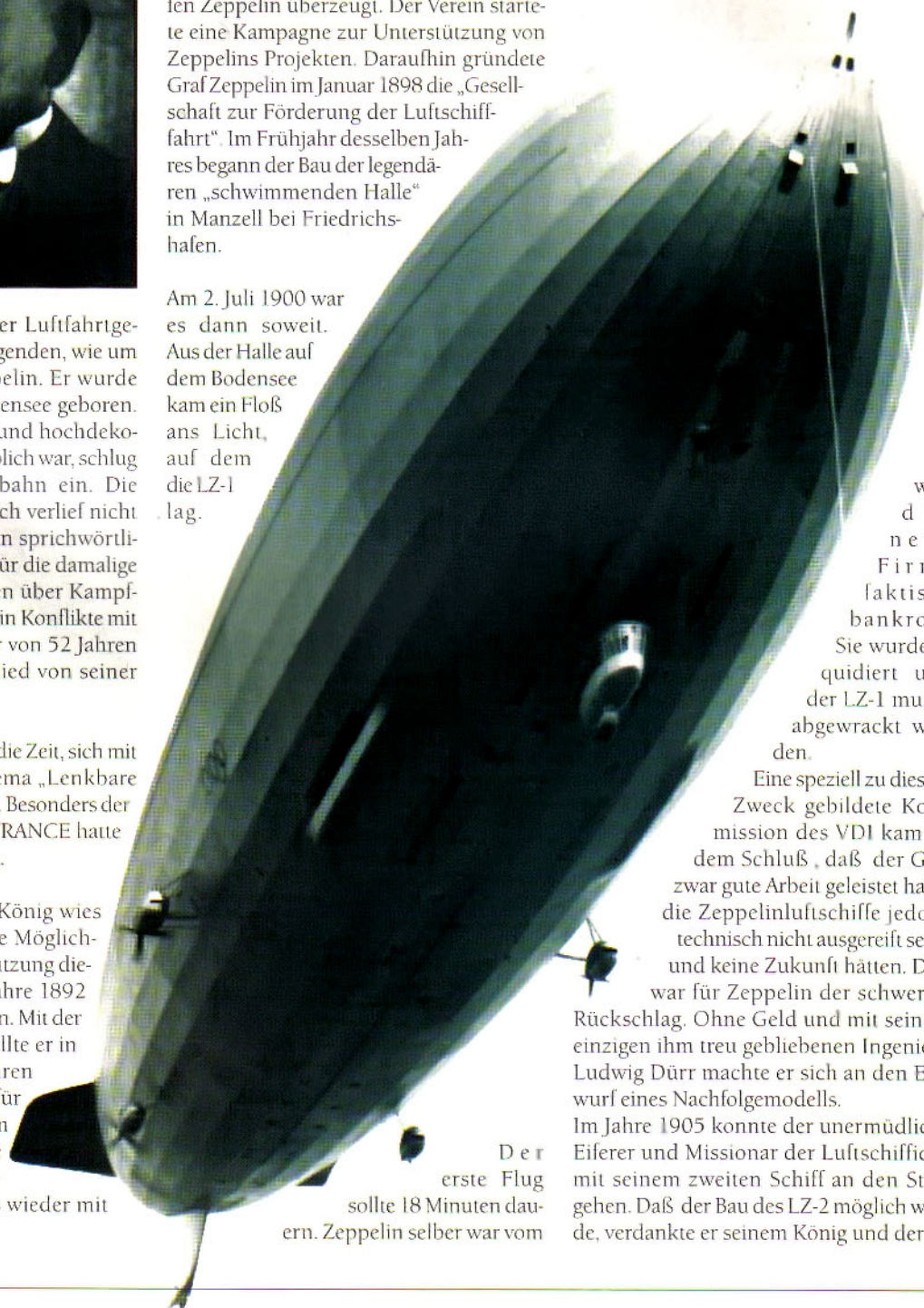
gelungenen Aufstieg begeistert. Das Schiff erreichte eine Geschwindigkeit von 30 km/h, wobei es eine erstaunlich hohe Steuerbarkeit bewies. Die Erwartungen der militärischen Beobachter wurden jedoch nicht erfüllt. Nach zwei weiteren Probeflügen

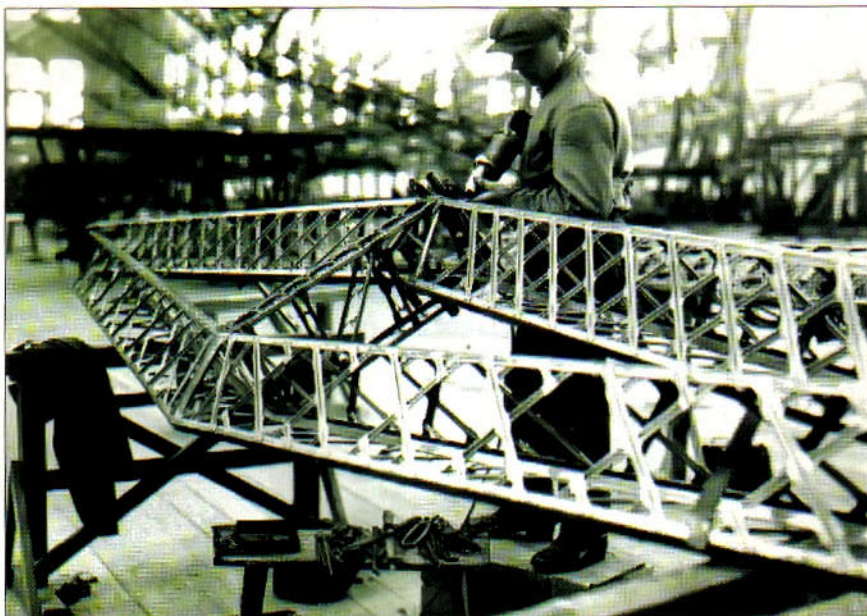
war die neue Firma faktisch bankrott. Sie wurde liquidiert und der LZ-1 mußte abgewrackt werden.

Eine speziell zu diesem Zweck gebildete Kommission des VDI kam zu dem Schluß, daß der Graf zwar gute Arbeit geleistet habe, die Zeppelinluftschiffe jedoch technisch nicht ausgereift seien und keine Zukunft hätten. Dies war für Zeppelin der schwerste Rückschlag. Ohne Geld und mit seinem einzigen ihm treu gebliebenen Ingenieur Ludwig Dürr machte er sich an den Entwurf eines Nachfolgemodells.

Im Jahre 1905 konnte der unermüdliche Eiferer und Missionar der Luftschiffidee mit seinem zweiten Schiff an den Start gehen. Daß der Bau des LZ-2 möglich wurde, verdankte er seinem König und der

Der erste Flug sollte 18 Minuten dauern. Zeppelin selber war vom





Nieten eines Ringecks von LZ 127 „Graf Zeppelin“

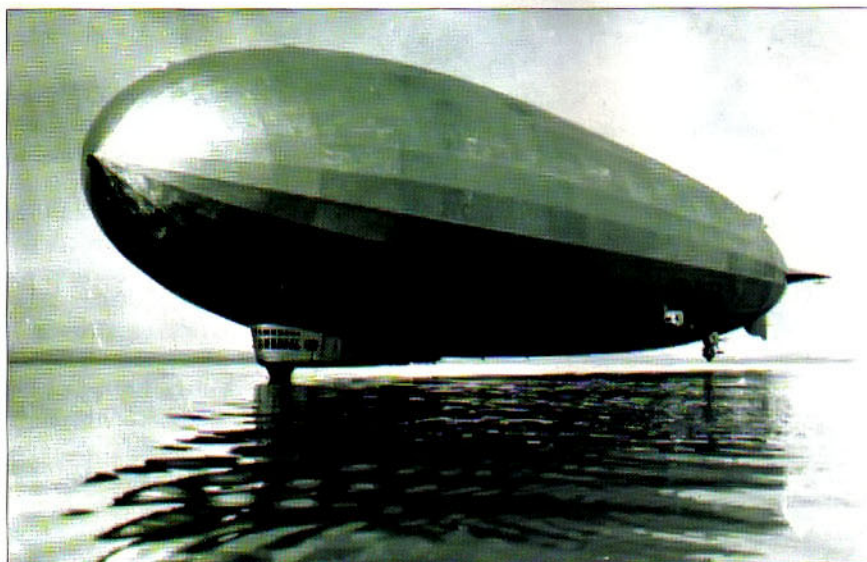
preußischen Lotterie, die ihm das nötige Kapital zur Verfügung stellten. Obwohl die LZ-2 keine nennenswerten Erfolge brachte, mit Ausnahme einer etwas gesteigerten Geschwindigkeit, und später wegen erheblicher Defekte abgewrackt wurde, ließ Graf Zeppelin nicht locker. Im Jahre 1906 kam dann die entscheidende Wende.

Als besonderer Glücksfall sollte sich die Begegnung mit Alfred Colsman erweisen. Dieser, ein erfahrener Manager, der von Zeppelins Ideen begeistert war, übernahm nun die Beratung des Grafen. Im Oktober 1906 gelangen zwei Fahrten mit der neuen LZ-3. Diese gelungenen Aktionen sorgten dafür, daß die Unbeliebtheit des Grafen langsam umzuschlagen begann.

Plötzlich zeigte Zeppelins Erfolgskurve steil nach oben. Die Universität Dresden verlieh Zeppelin den Ehrentitel Dr. Ing. und die Reichsregierung stellte ihm eine halbe Million Mark zur Verfügung. Der VDI verlieh



Die LZ 129 „Hindenburg“-Führungsgondel



Die LZ 127 „Graf Zeppelin“ bei einer Probewasserübung auf dem Bodensee bei Friedrichshafen



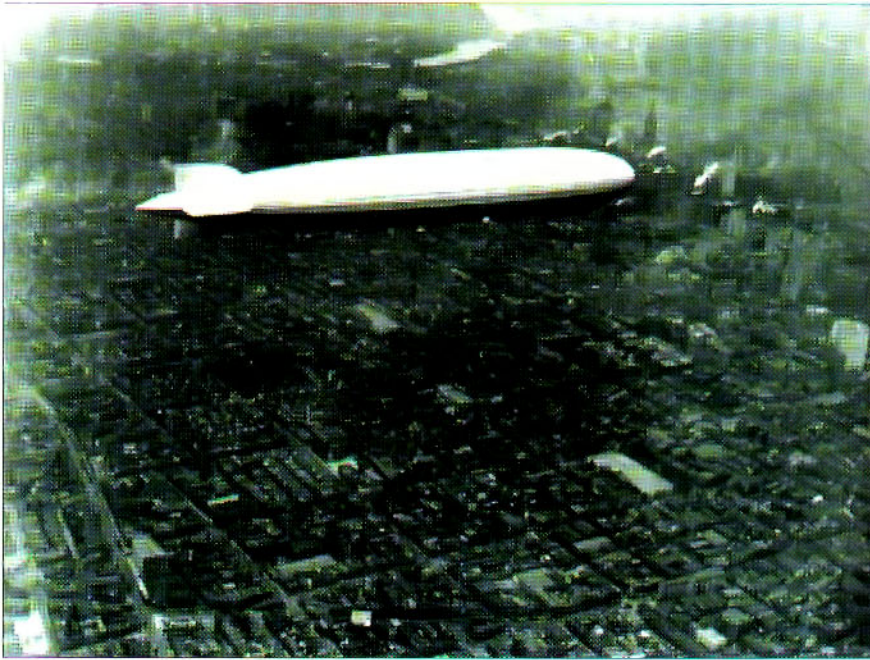
Zeppelin seine höchste Auszeichnung. Die Regierung stellte ihm zum Bau seines nächsten Schiffes Beträge in Millionenhöhe zur Verfügung und wollte die fertigen Luftschiffe ankaufen.

Mit seinem neuen Schiff, der LZ-4, gelang Graf Zeppelin eine 12stündige Fahrt über der Schweiz. Mit großem Elan brach er zu einer 24 Stunden-Tour auf, doch dieses Vorhaben endete in einem Desaster. Bei einer Zwischenlandung zur Motorreparatur riß eine heftige Windböe das Schiff aus seiner Verankerung. Die LZ-4 wurde über einen Kilometer weit abgetrieben und explodierte schließlich beim Aufprall auf den Boden. Eine Welle der Hilfsbereitschaft und der nationalen Anteilnahme setzte ein. Innerhalb kürzester Zeit waren Spenden in einer Höhe von über 6 Millionen Mark eingegangen.

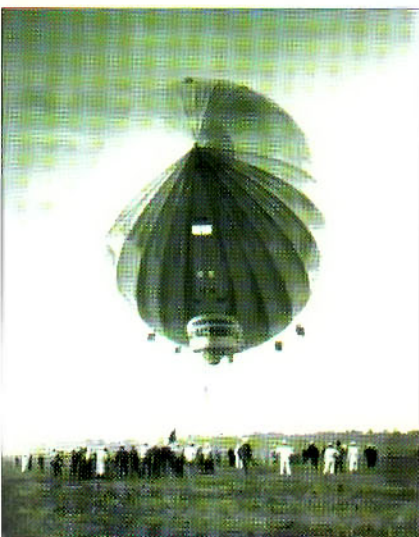
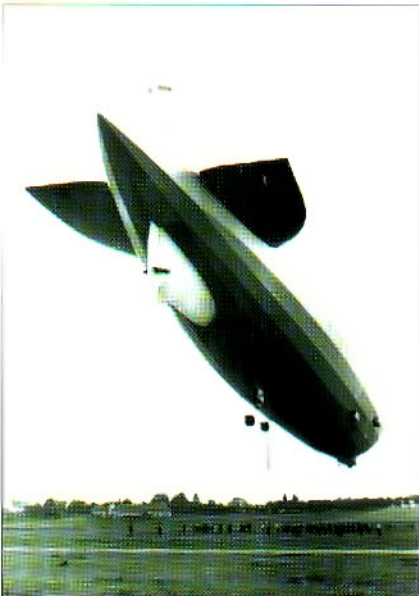
Graf Zeppelin konnte also seine Forschungen weiter forcieren. Das größte Problem, das es zu lösen galt, war die Erhöhung der Antriebsgeschwindigkeit. Es hatte sich erwiesen, daß eine Geschwindigkeit von 70 km/h unbedingt erforderlich war, damit das Luftschiff auch bei starkem Wind manövrierfähig blieb.

Zwischenzeitlich wurde die Luftschiffbau Zeppelin GmbH gegründet. In der Nähe von Ludwigshafen entstanden große Produktionsanlagen und Werkstattbauten. Man war also auf hohe Produktionskapazitäten bestens vorbereitet. Doch die erwarteten Aufträge des Militärs blieben aus.

Die Führung der Zeppelin GmbH reagierte sehr schnell. 1909 wurde die Delag (Deutsche Luftschiffahrts Aktiengesellschaft)



Die LZ 127 „Graf Zeppelin“ über New York



Die LZ 127 „Graf Zeppelin“ hebt in Friedrichshafen zu ihrer Jungfernfahrt ab

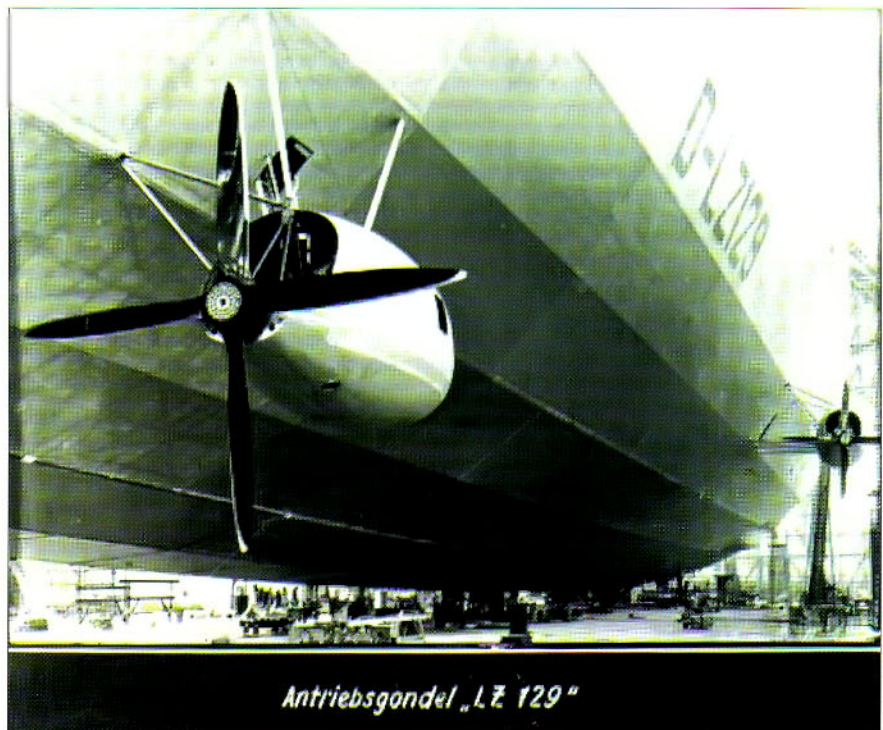
gegründet, die sich auf den Bau und Verkauf von Passagierluftschiffen konzentrierte. Die Luftschiffbau Zeppelin GmbH sollte die entsprechenden Flugkörper liefern. Es sollte ein Streckennetz vorangetrieben werden, um die großen deutschen Städte auf dem Luftweg zu verbinden.

Die Delag verstand es auf äußerst geschickte Art, Tochterfirmen zu gründen und damit wichtige Zulieferer an sich zu binden. So wurde beispielsweise die Luftfahrzeug-Motoren-Gesellschaft aus Bissingen nach Friedrichshafen geholt und in die Maybach-Motorenbau gewandelt. Vom kleinsten

Zahnrad bis zur Herstellung des Hüllienstoffs wurden alle Bauteile in eigener Regie hergestellt.

Besonders zu erwähnen sei das Engagement des Grafen im Flugzeugbau. Im Jahre 1907 beauftragte er seinen Mitarbeiter Ingenieur Kober mit der Konstruktion eines Flugzeuges. Hierzu wurde die Flugzeugbau Friedrichshafen GmbH gegründet. 1910 trat Claude Dornier in die Firma ein. Dornier arbeitete im Auftrag des Grafen an der Entwicklung eines Stahl-Luftschiffes für den Transatlantikverkehr. Zu Beginn des Krieges (1914) gab Zeppelin den Auftrag zum Bau eines Wasserflugzeuges. Als der I. Weltkrieg begann, trieb Graf Zeppelin seine Ideen von riesigen Flugzeugen voran, die zu Bomberzwecken eingesetzt werden konnten. Im Juni 1915 startete ein gewaltiges Flugzeug vom Typ Gotha, ein Fluggerät, das für Furore sorgte. Die Gotha war der Prototyp eines strategischen Langstreckenbombers aus den Ersten Weltkrieg.

Zeppelin selbst arbeitete bis ins hohe Alter an den Entwicklungen seiner zahlreichen Firmen mit. Im März 1917 mußte er sich einer schweren Darmoperation unterziehen, die er nicht überlebte. Im Alter von 79 Jahren verstarb Ferdinand Graf von Zeppelin in Berlin.



Heckansicht einer Antriebsgondel der LZ 129 „Hindenburg“



Zeppelin

Lizenzierte deutsche
Vollversion von
IKARION auf
der Heft-CD!

„ZEPPELIN - GIGANTEN DES HIMMELS“

Zeppelin ist weit mehr als nur eine „normale“ Wirtschaftssimulation. Begeben Sie sich in eines der aufregendsten Kapitel der Luftfahrtgeschichte - in eine Zeit, in der Pioniergeist oft mit dem eigenen Leben bezahlt wurde. Entwickeln Sie selbst eigene Luftschiffe, erschließen Sie neue Flugrouten rund um den Erdball und meistern Sie gefährliche Spezialmissionen. Überzeugen Sie Skeptiker von den Vorteilen der neuen Luftschiff-Technologie! Doch Vorsicht: Auf dem Weg zum „Herrn der Lüfte“ lauern viele Gefahren - wie beispielsweise tobende Wirbelstürme, knallharte Konkurrenten, riskante Terminfrachten und drastische Aktienkursschwankungen. Erleben Sie mit **Zeppelin** hautnah das Lebensgefühl einer der bewegtesten Epochen der deutschen Geschichte!

FEATURES:

- Lizenzierte **deutsche Vollversion** auf CD-ROM
- **Ausführliche, bebilderte Spielanleitung** im Heft
- Faszinierendes Artwork mit **authentischen VGA-Grafiken**
- Kinoähnlicher **Soundtrack** und **digitale Sprachausgabe**
- Große Handlungsnahe zu **historischen Tatsachen**
- Spiel gegen Computergegner oder menschliche Kontrahenten



Systemanforderungen:

Mind. PC 386SX, 2 MB RAM,
MS-DOS ab 5.0 (NICHT Windows 95!),
VGA, Maus, ca. 7 MB freier Speicherplatz
auf Festplatte, CD-ROM-Laufwerk,
Soundkarte optional (kompatibel zu Ad-Lib,
Soundblaster)

AUSZEICHNUNGEN



„Das Programm ist sehr professionell gemacht und läßt absolut nichts vermissen. Macht wirklich Spaß. Weiter so!“
(ASM-Hit 3/94: SEHR GUT)

„Das Debütwerk eines jungen deutschen Softwarehauses... - und auch hier können wir nur respektvoll Beifall klatschen!“
(PC Joker 2/94: 81%)

„Nachdem reinrassige Wirtschaftssimulationen schon fast aus der Mode gekommen zu sein scheinen, überrascht Ikarion mit einer modernen Version dieses Genres. Die Darstellung erzeugt eine eigentümlich schöne Atmosphäre.“
(PC Games 3/94)

Abb. aus dem „Archiv der
Luftschiffbau Zeppelin
GmbH“

