

Bestseller Collection

Nicht einzeln
zu remittieren

ALLE PRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 15

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HFL 22,50

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

A U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION

Virengeprüft
am
3. Oktober 1971

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Der Wettlauf zum Mond:

- 20 Jahre Raumfahrt-
geschichte
- Simulation mit hoher
Realitätsnähe
- Videos aus den Archiven
der NASA und UDSSR
- Über 10.000 historische Fotos
- Über 300 Missionen mit 140
Astronauten
- Original-Sound und
Sprachausgabe

UNEINGESCHRÄNKTE
ORIGINALVERSION
AUF CD-ROM

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™



4 344132 619805

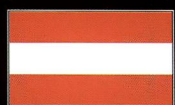
SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

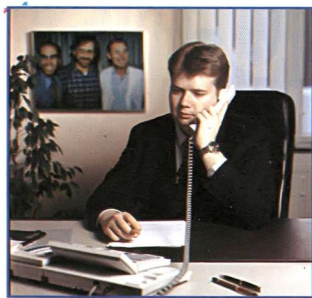
Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



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

GROUND CONTROL TO MAJOR TOM...



Die Faszination des Weltraums ist unbestritten. Zahllose Abenteuer, reale sowie der Phantasie entsprungene, verbergen sich in seinen unendlichen Weiten. Die großen Entdeckungsfahrten unserer Zeit haben zwar nach wie vor nicht außergewöhnliche extraterrestrische Reichtümer oder auch nur den kleinsten Hinweis auf ach so ersehnte außerirdische Lebensformen beschert, der Begeisterung für solch fragwürdige Phänomene scheint dieses jedoch keinen Abbruch zu tun.

Doch die Exkursionen ins Unbekannte wollen finanziert werden. Kritiker beklagen die Verschwendung von Milliarden. Die Liste der Probleme unseres geschätzten (?) Planeten ist schließlich ebenso endlos wie das All selbst. In die Raumfahrt investiertes Geld und wissenschaftliches Know-how könnten der Menschheit zur Zeit erheblich wertvollere Dienste leisten. Und machen wir uns doch bitteschön nichts vor: Grüne Männchen sind nun einmal nicht in Reichweite; statt dessen offenbaren sich unwirtliche Welten, galaktischen Müllhalden gleich. Mond und Mars üben ihren Zauber eher von weitem, nämlich von der Erde betrachtet, aus.

Träumer sowie Kritiker sind gleichermaßen in ihre Schranken zu weisen. Sicherlich gibt es ebenso positive wie negative Aspekte der Raumerforschung. Zudem scheint es ein Urdrang des Menschen zu sein, entdecken und erobern zu müssen. Ein solch wunderbarer Abenteuerspielplatz wie das All läßt sich da nicht einfach verbieten. „Buzz Aldrin's Race into Space“ entführt den Spieler

nun in eine Epoche, in der sich eben dieser Abenteuerspielplatz als solcher nahezu universeller Bewunderung erfreute. Gerade erst den noch phantastischen Kinderschuhen eines Jules Vernes entschlüpft, befand sich die Raumfahrt schon tatsächlich auf der Reise zum Mond. In den 50er Jahren begann ein von der Weltöffentlichkeit gespannt verfolgter Wettlauf ins All zwischen den USA und der UdSSR. Höhepunkt dieses prestigegelüsten Kräftemessens war wohl die erste bemannte Mondlandung der Amerikaner am 21. Juli 1969. Diese zweifellos abenteuerlichste Phase der Raumerkundung wird Ihnen im Spiel nahegebracht. Auch Ihr Ziel ist es, als erster einen Mann auf den Mond zu schicken, sei es einen Astronauten oder einen Kosmonauten. Historische Videosequenzen beider Seiten tragen unter anderem zu einer möglichst realistischen Verwirklichung dieser Simulation bei. Viel Spaß damit wünscht

C. Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Strasse 1
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,
Frank Willms, Waltraud Schmidt
Jan Zumholz

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts. Graphische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Druck:
Umschlag: Marco, Toulouse
Inhalt: Baumann, Kulmbach

Auflage:
60.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Strasse 1, 79426 Buggingen

Außendienst:
TREND Büro West, Jägerstr. 23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208/644110, Fax: 0208/644367

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM
Abo Preis: 99,95 DM
(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)
Abo-Betreuung: Tel. 07631/360-525

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bestimmungsmöglichkeiten:

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.

INHALTSVERZEICHNIS

Editorial S. 3

Installation von „BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE” S. 5

Programmstart und Multiplayerspiel S. 7

So beginnen Sie Ihre Karriere S. 9

PEARL-Sonder-Katalog S. 11

Die Gebäude und ihre Funktionen S. 43

Die Missionen S. 45

Installation und Programmstart von „Buzz Aldrin's Race into Space“

Systemanforderungen

Um „Buzz Aldrin's Race into Space“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- > IBM-PC oder 100 % Kompatible
- > MS DOS 3.1 oder höher
- > Prozessor: mind. 386SX mit 16 MHz oder 100 % Kompatible
- > mind. 4 MB RAM (EMS)
- > mind. 565 KB freier Arbeitsspeicher
- > VGA-Grafikkarte
- > Festplatte mit mind. 16 MB freiem Speicherplatz
- > mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- > Microsoft kompatible Mouse
- > Soundblaster, Soundblaster Pro, Adlib, Pro-Audio Spectrum, Roland MT-32/LAPC1/SCC-1 oder 100% kompatible Soundkarten



Alle Angaben im Installations-text beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

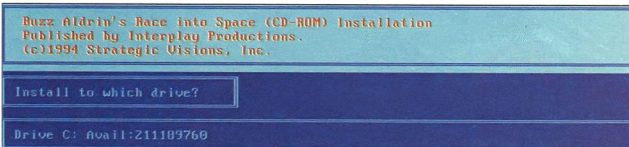
- A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk

Installation in sieben Schritten

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.



Geben Sie den Laufwerksbuchstaben für das Laufwerk an, auf das Sie das Spiel installieren wollen und tragen Sie im Textfeld den gewünschten Verzeichnisnamen ein. Als Vorgabe verwendet das Installationsprogramm das Verzeichnis „\BARIS“



Anschließend brauchen Sie Ihre Angaben nur noch per „Y“ zu bestätigen, und das Programm wird installiert.



Nachdem die Programmdateien kopiert wurden, müssen Sie im Setup Ihre verwendete Soundkarte angeben. Wählen Sie dazu die entsprechende Ziffer oder die Ziffer eines angegebenen Soundkartentyps, zu der Ihre Soundkarte 100% kompatibel ist und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit [ENTER].

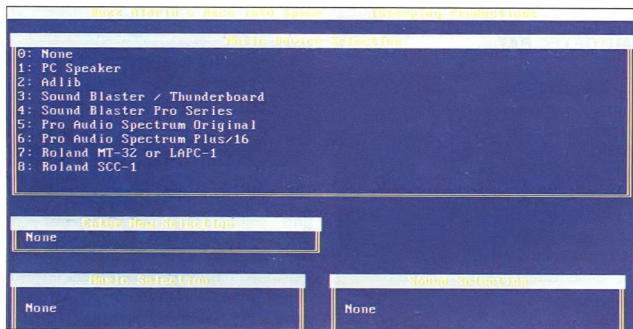
guration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Der Speicher muß als Expansionsspeicher (EMS) konfiguriert sein. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers, der mindestens 565 KB betragen muß. Dieser Wert ver-
rät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.



Konfigurationsdateien



Programmstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie das Spiel kopiert haben und geben Sie folgende Zeile ein:

BUZZ

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 565 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfi-

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese, wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAL.SYS
/D:MTMIDE01 (durch eigenen
CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
( falls Ihr Maustreiber mit
.SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUN-
TRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen sie hier die
Einstellungen Ihrer
Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer
Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE
/D:MTMIDE01 /M:10 (MSCDEX-
Werte entsprechend Ihres
CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit
.COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Windows 95



Bei „Buzz Aldrin's Race into Space“ kann es unter Windows 95 zu Problemen kommen. Deshalb sollten Sie das Spiel nur im MS-DOS Modus starten.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter

Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

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

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT“.

Erläuterungen zum Handbuch zur BG Collection 15

Die Spielsteuerung einer so realitätsnahen Simulation wie „Buzz Aldrin's Race into Space“ ist so umfangreich, daß sie den Rahmen dieses Heftes bei weitem sprengt. Aus diesem Grund haben wir das Handbuch im Acrobat-Reader-Format im Verzeichnis „\HANDBUCH“ abgelegt. Dort können Sie es mit Hilfe des beigelegten Acrobat Readers lesen oder ausdrucken. Zur Installation des Acrobat Readers lesen Sie bitte die „LIESMICH.TXT“-Datei auf der CD-ROM.



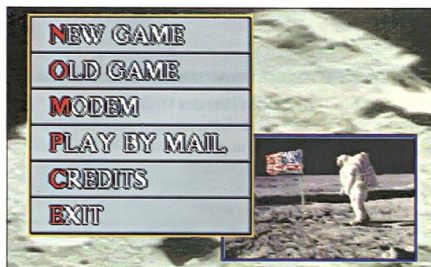
Hinweise zum Handbuch und zur Installation des Acrobat Readers

Die Spielsteuerung einer so realitätsnahen Simulation wie „Buzz Aldrin's Race into Space“ ist so umfangreich, daß sie den Rahmen dieses Heftes bei weitem sprengt. Aus diesem Grund finden Sie im Verzeichnis \Handbuch\ dieser CD-ROM das Handbuch zum Spiel. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Datei „BARIS.PDF“ im HANDBUCH-Verzeichnis direkt in diesem laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Im Verzeichnis „\ADOBI“ der CD-ROM finden Sie zwei Versionen des Acrobat Readers.

Starten Sie zur Installation Windows und rufen Sie die Datei AR16D301.EXE im genannten Verzeichnis auf, falls Sie mit Windows 3.x arbeiten. Wenn Sie „Windows 95“ installiert haben, starten Sie die Datei „AR32D301.EXE“. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.



PROGRAMMSTART UND MULTIPLAYER-SPIEL



Nach dem Programmstart erscheint ein Menü, in dem Sie ein neues Spiel starten, einen alten Spielstand laden oder das gewünschte Multiplayer-Spiel auswählen können.

New Game

Startet ein neues Spiel.

Old Game

Lädt einen gespeicherten Spielstand.

Modem

Startet das Modemspiel.

Play By Mail

Startet das Zwei-Spieler-Spiel via E-Mail.

Credits

Ruhmeshalle der „Buzz Aldrin's Race into Space“-Entwickler

Exit

Beendet das Spiel.

Die Präferenzen (Preferences Selections)

Nachdem ein neues Spiel gestartet wurde, kommen Sie zu den Präferenzen. Hier nehmen Sie die Spieleinstellungen vor.



— Spieleinstellungen für Player 1 und Player 2 —

Auf der rechten und linken Seite des Bildschirms befinden sich die Einstellungen für die Spieler. Alle Optionen, die in der Mitte zu finden sind, beziehen sich auf den Spielmodus, bzw. auf die Spieloptionen. Die Einstellungen ändern Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste in das entsprechende Feld.

Spielereinstellungen

- A - Name des Spielers
- B - Nationalität bzw. Wahl zwischen Computer- oder menschlichem Gegner
- C - Schwierigkeitsgrad
- D - Astronauten-Schwierigkeitsgrad

Spieloptionen

- 1 - Musik an/aus
- 2 - Astronautenkartei
- 3 - Soundeffekte an/aus
- 4 - Animationen an/aus
- 5 - Spielmodell
- 6 - Einstellungen übernehmen und Spiel starten

Spielername

Geben Sie sich hier den Namen, den Sie schon immer einmal haben wollten.

Nationalität

In diesem Feld ist festzulegen, welche Supermacht Sie vertreten wollen. Es gibt folgende Kombinationen:

- 1. USA-Spieler gegen UdSSR-Spieler
- 2. USA-Spieler gegen UdSSR-Computer
- 3. USA-Computer gegen UdSSR-Spieler

Der amerikanische Vertreter hat - wenn wundert's - immer den ersten Zug.

Schwierigkeitsgrad

Hier haben Sie die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden, die von 1 (leicht) bis 3 (schwer) reichen.

Astronauten-Schwierigkeitsgrad

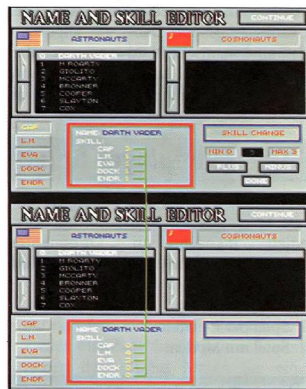
Bei den Astronauten gibt es drei Schwierigkeitsgrade. Auf der untersten Stufe stehen Ihnen die meisten Daten bezüglich der Weltraumreisenden zur Verfügung. Je höher die gewählte Stufe, desto weniger Informationen werden geboten.

Musik

Sollte Ihnen das Gedudel mit der Zeit auf die Nerven gehen, können Sie hier die Hintergrundmusik abschalten.

Astronautenkartei

Sie haben einen nicht unerheblichen Einfluß auf das Profil Ihrer Astronauten. Nach der Wahl dieser Option werden Sie gefragt, ob die Originalkandidaten editiert werden sollen, oder ob Sie neue Astronauten erschaffen wollen. Wählen Sie einen Raumfahrer aus der Liste, so besteht zunächst die Möglichkeit, diesen umzutauften. Tippen Sie den Namen Ihrer



Die Summe der Erfahrungswerte muß immer gleich sein

Wahl ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Als nächstes lassen sich seine Fähigkeiten ändern. Das ist besonders praktisch hinsichtlich der Gestaltung von Spezialisten. Bei einigen Raumfahrtprogrammen benötigen Sie z.B. Astronauten mit einem hohen „L.M.“ und „EVA“-Wert. Es ist jedoch zu beachten, daß die Gesamtsumme der Fähigkeitswerte nicht erhöht werden kann und daß kein Wert größer als 4 sein darf.

Wenn Sie beispielsweise einen Astronauten bearbeiten, der bei allen Fähigkeiten einen Gesamt-Skill-Wert von 7 hat, können Sie ihm für „L.M.“ 4 Punkte und für die Eigenschaft „EVA“ dann nur noch 3 Punkte geben. Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, klicken Sie auf „Continue“. Nach einer Sicherheitsabfrage werden die manipulierten Astronauten gespeichert und stehen im Laufe des Spiels zur Verfügung.

Soundeffekte

Hier können Sie die Soundeffekte ein- bzw. ausschalten.

Animationen

Auf langsameren PCs oder Computern mit Single-Speed-CD-ROM-Laufwerken kann es hilfreich sein, die Animationen auszuschalten. Es erscheint dann ein einzelnes Bild.

Spielmodell

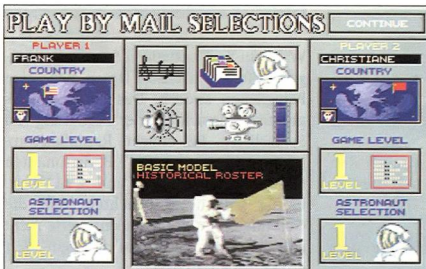
„Buzz Aldrin's Race into Space“ stellt zwei verschiedene Spielmodelle bereit. Beim „einfachen Modell“ (Basic Model) gelten für beide Länder die gleichen Spielbedingungen. Beim „historischen Modell“ (Historical Model) hingegen sind die Vorteile und die relativen Kosten jedes Landes eingebaut. Dabei gilt allgemein, daß amerikanische Hardware teurer aber zuverlässiger und sowjetische Hardware billiger und weniger zuverlässig ist.

Das Multiplayer-Spiel

„Buzz Aldrin's Race into Space“ gewinnt erst so richtig an Würze, wenn gegen einen menschlichen Opponenten gespielt wird. Dazu stehen zwei Modi parat:

1. Spiel per E-mail
2. Spiel mit Modem

Das E-mail-Spiel



Bei dieser Variante werden die einzelnen Spielzüge gesichert und dem Mitspieler per E-mail zugeschickt. Natürlich kann der Austausch der Spielstände auch auf dem Postweg geschehen, was allerdings eine gehörige Portion Geduld seitens der Spieler verlangt.

Zunächst muß festgelegt werden, wer die amerikanische bzw. die sowjetische Seite übernimmt. Der amerikanische Spieler, in diesem hypothetischen Fall Sie, beginnt das Spiel. Nun gilt es, im Namensfeld Ihre Computeridentität anzugeben, und das Spiel kann mit „Continue“ gestartet werden. Nachdem Sie Ihr Raumfahrtprogramm auf die Beine gestellt haben, klicken Sie auf die Flagge, um den Zug zu beenden. Es erscheint die Zeitkapsel (Time Capsule Request), in der Sie den Spielstand mit der Option „Mail Save“ speichern können. Diesen Spielstand schicken Sie Ihrem Mitspieler per E-mail oder Postweg. Dieser wechselt in das Verzeichnis, in welches er „Buzz Aldrin's Race into Space“ installiert hat und kopiert den Spielstand in das dortige Unterverzeichnis „\SAVEDAT“. Anschließend startet er das Spiel und wählt die Option „Old Game“. Nachdem er seinen Zug gemacht hat, schickt er wiederum seinen Spielstand auf die Reise.

Das Modemspiel

Nach dem Start des Modemspiels durch „Modem“ im Startmenü, folgt ein englischsprachiges Fenster, in dem Ihnen die wichtigsten Schritte für das Modemspiel erläutert werden.

Zu Beginn des Modemspiels muß festgelegt werden, wessen Computer Host, und wessen PC der Slave sein soll. Der Host Computer ruft seinen Mitspieler an, während der Slave Computer angerufen wird. Doch bevor eine Verbindung aufgebaut werden kann, muß dem Spiel mitgeteilt werden, welche Verbindungsparameter genutzt werden sollen.

- 1 - AutoAnswer-Modus
- 2 - Dial Number: Telefonnummer des Mitspielers



- 3 - COM-Port des Modems
- 4 - Baud: Übertragungsrate bei der Verbindung
- 5 - Parity: Parität

Auto Answer

Der Spieler, der den Slave Computer stellt, also derjenige der angerufen wird, muß diese Option wählen.

Dial Number



Der Anzurufene muß hier die entsprechende Telefonnummer angeben. Machen Sie sich keine Gedanken über den selbstständig eingefügten Trennstrich. Bei der Wahl der Telefonnummer spielt dieser keine Rolle.



COM

Hier müssen Sie angeben, an welchem COM-Port Ihr Modem angeschlossen ist.

Baud

Mit der Baudrate stellen Sie die Übertragungsgeschwindigkeit ein. Sofern Sie ein modernes Modem besitzen, wählen Sie ruhig die höchste Baudrate (9600). Bei einem älteren Modem sollte im Handbuch nachgesehen werden, welche Übertragungsgeschwindigkeit unterstützt wird.

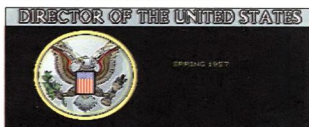
Parity

Bei der Parität handelt es sich um ein Protokoll, bei dem sich beide Computer auf „eine gemeinsame Sprache“ einigen. Deshalb ist es wichtig, daß beide Spieler die gleiche Parität einstellen. Belassen Sie diesen Wert am besten bei seinen Standardeinstellungen.

Nachdem beide Spieler die nötigen Einstellungen vorgenommen haben, aktiviert einer die Option „Auto Answer“ und der andere wählt mit „Dial Number“ die Telefonnummer. Nun steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege.

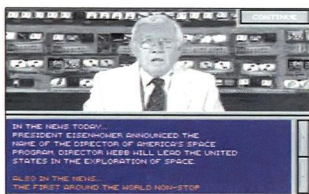
So beginnen Sie Ihre Karriere

Am folgenden Beispiel des amerikanischen Raumfahrtprogrammes zeigen wir Ihnen, wie Sie schnell Ihre ersten erfolgreichen Schritte absolvieren. Dabei lernen Sie die wichtigsten Funktionen und Gebäude kennen. Mit ein wenig Übung sollte einem kometenhaften Aufstieg dann eigentlich nichts mehr im Weg stehen. Hinsichtlich ausgefeilter Strategien bedarf es natürlich einigen kreativen Tüftlens. Sie können auch das Handbuch auf der CD-ROM konsultieren.



Viel Glück!

Zu Beginn eines jeden Halbjahres werden Sie von einem Nachrichtensprecher über die neuesten Entwicklungen informiert. Es sei empfohlen, sich eingehend damit zu befassen. Wertvolle Informationen werden geboten.



Die Presse liefert wertvolle Informationen

Der Beginn einer hoffnungsvollen Karriere (Step by Step)

Frühjahr 1957

1. Klicken Sie auf die Administration



2. Klicken Sie auf „Hardware Purchase“ und anschließend auf „UNMANNED“. Sie sehen den „Explorer-Satelliten“. Klicken Sie nun auf „Purchase Equipment“, um Ihre Angestellten mit der Beschaffung des „Explorers“ zu beauftragen. Der Satellit wird farbig dargestellt.



3. Klicken Sie auf „Visit R&D Facility“, um die Forschungs- und Entwicklungsabteilung auf Trab zu bringen. Legen Sie den Personaleinsatz durch einen Klick auf die rechts unten abgebildeten Mannschaften fest und bestätigen Sie durch einen Klick auf „Research Program for xMB“.



4. Nun entwickeln Sie einen Satelliten. Ohne eine Rakete, die ihn in die Umlaufbahn bringt, ist damit allerdings nicht viel anzufangen. Klicken Sie deshalb auf „Rockets“, danach auf „Visit Purchasing Facility“.

5. Verfahren Sie jetzt mit der Atlas Rakete wie mit dem Satelliten, um die Produktion anzukurbeln.

6. Nachdem Sie einen Satelliten und eine Rakete produziert haben, klicken Sie auf „Continue“, anschließend auf „Exit Administration“.

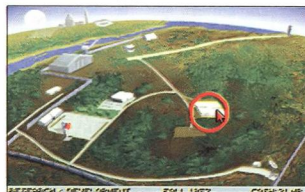


7. Jetzt können Sie nur abwarten. Beenden Sie Ihren Zug mit einem Klick auf die Flagge.

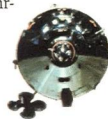


Herbst 1957

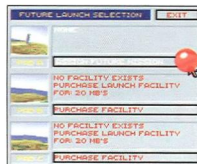
8. Klicken Sie auf das Forschungs- und Entwicklungsgebäude.



9. Weisen Sie der Entwicklung Ihres Satelliten und der Rakete wieder Personal zu. Sie erkennen, wie sich der Sicherheitsfaktor (Safety Factor) erhöht. Je höher dieser Wert, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Ihre kostbare Hardware im Nirgendwo verschwindet.



10. Die Zeit drängt. Sie wissen nicht, wie weit die Sowjets sind. Da die Vorbereitung einer Mission ein halbes Jahr in Anspruch nimmt, ist es an der Zeit, nun eine in Angriff zu nehmen bzw. zu planen. Klicken Sie dazu auf das Administrationsgebäude und auf „Future Missions“. Rechts neben „Pad A“ steht „Assign Future Mission“. Klicken Sie darauf, um eine Mission festzulegen.



11. Klicken Sie einmal auf die „Pfeil-nach-oben“-Taste. Es erscheint die Mission „Orbital Satellite“. Ein weiterer Klick auf den Button zwischen den beiden Pfeilen offenbart die Flugroute. Links neben dem Mond finden Sie ein kleines Textfeld mit einem Zahlenwert. Beides spiegelt die Erfolgswahrscheinlichkeit Ihrer gewählten Mission wieder. Das Textfeld kann folgende Werte annehmen:



1. A-OK! – grün (gute Erfolgsaussichten)
2. Caution! – gelb (Risiko)
3. Danger! – rot (Gefahr)

Der Zahlenwert gibt das Risiko noch genauer wieder. Je weiter dieser Wert im negativen Bereich liegt, desto unwahrscheinlicher ist ein Erfolgserlebnis. Klicken Sie nun auf „Continue“, um die Mission zu bestätigen, danach auf „Exit“.

12. Beenden Sie Ihren Zug (Flagge).

Frühjahr 1958

13. Klicken Sie auf das Forschungs- und Entwicklungsgebäude, weisen Sie Ihren Projekten noch einmal Mitarbeiter zu und verlassen Sie den Bildschirm mit „Continue“.
14. Klicken Sie auf das „Vehicle Assembly“-Gebäude, danach auf „Assemble Hardware“. Hier erscheint unter „Payload“ der Satellit, unter „Rocket“ Ihre Atlas-Rakete. Durch einen Klick auf das entsprechende Feld können Sie später durch die verschiedenen Raketen und Module schalten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Durch „Assign“ legen Sie Ihre Auswahl fest und verlassen den Bildschirm. „Mit „Exit“ verlassen Sie den Bildschirm ohne Zuweisung und mit „Scrub“ wird das Projekt aufgelöst.



15. Klicken Sie in der Basis auf die „Mission Control“. Im mittleren Bereich ist Ihre Mission aufgeführt. Bei einigen Missionen bietet sich die Möglichkeit, im „Mission Schedule“ den Missionsumfang durch einen Mausklick zu reduzieren, was allerdings Prestigeverluste zur Folge hat. Aus den rechts aufgeführten Monaten wählen Sie den Startmonat. Klicken Sie auf „Assign“, um den Bildschirm zu verlassen.



16. Werfen Sie nun einen Blick auf „Launch Facility A“. Hier sehen Sie die Startrampe nebst Rakete. Der Button „Scrub Mission“ storniert den Startauftrag, Rakete und Satellit wandern zurück ins Lager.



17. Gehen Sie nun zur Administration. Unter „Astronaut Recruiting“ sehen Sie im linken Feld einige Figuren. Hier können Astronauten angeworben werden. Klicken Sie auf das Bild.



18. Bestätigen Sie das folgende Fenster, falls Bedarf an Raumfahrern besteht. Auf der rechten Seite des folgenden Bildschirms finden Sie die Bewerber, deren Eigenschaftswerte unter „Skills“ aufgeführt sind. Suchen Sie sich die Besten aus und rekrutieren Sie diese mit „Recruit Applicant“. Sollten Sie ihre Meinung kurzfristig ändern, kann ein Kandidat auch wieder mit „Dismiss Applicant“ entlassen werden.



19. Nun verfügen Sie über neue Gebäude. Im „Basic Training“ vermitteln Sie Ihren auserwählten Schützlingen die Grundlagen der Raumfahrt. Sobald alle Trainingsstufen absolviert wurden, stehen die Astronauten für weitere Projekte bereit. In Notsituationen können einzelne Astronauten mit „Withdraw from Training“ von dem Programm befreit werden und Spezialtrainings zugewiesen oder auch bereits in den Weltraum gejagt werden. Allerdings kann es verheerende Folgen haben, einem nicht vernünftig ausgebildeten Astronauten eine Mission zuzumuten.



20. Beenden Sie den Zug. Es wird ernst; der Countdown läuft. Mit „Play Full“ können Sie den Raketenstart über Video verfolgen, „Continue“ hingegen versetzt Sie in das Kontrollzentrum. „Scrub“ bietet Ihnen jetzt die letzte Möglichkeit, den Start zu verhindern.



Nach dem Start erfolgt eine Meldung über den Ausgang der Mission. Im Falle eines Scheiterns erfahren Sie auch den Grund des Versagens.

Hat Ihr Konkurrent ebenfalls eine Mission auf die Beine gestellt, erfahren Sie dieses unmittelbar im Anschluß.

Wie es weiter geht...

Ab Herbst 1958 steht Ihnen der Geheimdienst zur Seite und liefert wertvolle Informationen bezüglich des gegnerischen Raumfahrtprogramms. Gelegentlich sollten Sie dem Präsidenten einen Besuch abstatten, um sich über seinen aktuellen Standpunkt zum Raumfahrtprogramm zu informieren. Besonders wichtig (neben der Forschung und Entwicklung der nötigen Hardware) ist die Ausbildung der Astronauten. Nachdem diese ihre Grundausbildung im Basis Training absolviert haben, werden sie im „Astronauten Komplex“ weiteren Trainings oder bereits Missionen zugewiesen. Es empfiehlt sich, die Anforderungen der einzelnen Missionen an die Astronauten zu überprüfen und dementsprechend Spezialisten auszubilden.



Die Gebäude und ihre Funktionen



Cape Canaveral

1. Administration
2. Museum
3. Raumfahrzeugmontage
4. Friedhof Arlington/Kreml-Mauer
5. Mond
6. Capitol/Politbüro
7. Washington-Denkmal/
St.-Basilius-Kathedrale
8. Pentagon/KGB
9. Missionsleitzentrum
10. Kamerastative
11. Anlage C
12. Anlage B
13. Anlage A
14. Kapselpilotentraining
15. Andock-/Nav.-Training
16. Ausdauertraining
17. Mondmodul-Pilotentraining
18. Krankenhaus
19. Raumspariengangs-Training
20. F/E-Komplex
21. Jupiter-/Kwartet-Programm
22. Grundtraining
23. XMS-2-/Laport-Programm
24. Astronautenkomplex/
Kosmonautenzentrum
25. Mondmodul-Programm
26. Apollo-/Sojus-Programm
27. Satellitenprogramm
28. Gemini-/Voschod-Programm
29. Mercury-/Wostok-Programm
30. Flagge (Letzter Zug)
31. Eingangstor (Beenden)
32. Datum (Saison/Jahr)
33. Aktuelles Budget



Baikonur

1. Administration



In der Administration sind zahlreiche Gebäude und Funktionen angesiedelt

Budget (Budget)

Das Budget Ihrer Seite und der Gegenseite wird angezeigt. Weitere Bildschirme informieren über die Änderungen bei Prestigepunkten sowie die Zuordnung der Ausgaben.

Beschaffung (Purchasing)

Hier können Sie neue Programme starten und Ersatzteile beschaffen.

Missionsplanung (Future Mission Planning)

Hier legen Sie fest, welche Raummissionen für die nächste Saison geplant werden.

Astronautenrekrutierung (Astronaut Recruiting)

Hier wählen Sie die Astronauten für Ihr Raumprogramm aus.

Spielkonfiguration (Preferences)

Ein- und Ausschalten der Funktionen Musik, Sound, Foto und Animation.

Zeitkapsel (Time Capsule)

Speichern oder Laden des Spiels.

2. Museum (Space Museum)



Im Museum kann man die wichtigsten Ereignisse noch einmal Revue passieren lassen

Cheferfolg (Director's Ranking)

Hier erhalten Sie einen schnellen Überblick über Ihre Fortschritte beim Wettlauf im All.

Raumfahrtgeschichte (Space History)

Chronologie der Raumfahrtsymbole, die die Raumfahrtereignisse in Ihrem aktuellen Spiel zeigt.

Missionsrekorde (Mission Records)

Extreme Leistungen aller Art im Raum.

Prestigerekorde (Prestige Records)

In einer Tabelle wird gegenübergestellt, wer welche Meilensteine zuerst erreicht hat.

Hardware-Effektivität (Hardware Efficiency)

Statistische Angaben zur Effektivität der einzelnen Programme.

Astronautenbiographie (Astronaut History)

Informationen über jeden Astronauten, einschließlich seiner Leistungen.

3. Raumfahrzeugmontagegebäude - VAB (Vehicle Assembly Building), VIB (Vehicle Integration Center)

Montage der Nutzlasten und Trägerraketen für die in der aktuellen Saison geplanten Starts.

4. Arlington Cemetery, Kremlin Wall

Ruhestätte der gefallenen Astronauten.

5. Der Mond (Luna)

Darstellung der durch die Fotoaufklärung ermittelten sicheren Landeplätze. Dieser Blick auf den Mond soll Sie immer an Ihr Gesamtziel erinnern. Wenn Sie auf den Mond klicken, wird Ihre laufende Fotoaufklärung sicherer Landeplätze aktualisiert.



Stück für Stück offenbart sich der Mann im Mond

Die Fotoaufklärung kann nur durch die Entsendung interplanetarer Satelliten, die Landung von Mondsonden auf dem Mond, bemannte Vorbeiflüge am Mond oder bemannte Orbitalflüge um den Mond verbessert werden.



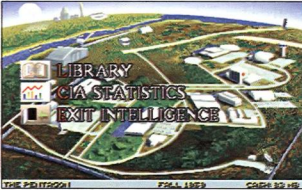
Buzz Aldrin's Race into Space

6. Capitol (Capitol Building), Kreml (Kremlin)

Prüfung Ihrer Leistungen als Missionschef durch den Präsidenten.

7. Washington-Denkmal/ St.-Basilius-Kathedrale

Kurzer Exkurs in die Geschichte der Architektur.

8. Pentagon (Pentagon), KGB-Zentrale (KGB Headquarters)

Der Geheimdienst liefert wichtige Informationen über den Mitbewerber

Library

Aufklärungseinweisung zu den Programmen und Plänen der Gegenseite.

Statistics

Statistische Daten zur Hardware.

Arlington Cemetery, Kremlin Wall

Ruhestätte der gefallenen Astronauten.

9. Missionsleitzentrum (Mission Control)

In der aktuellen Saison geplante Missionen können um Monate früher oder später gestartet werden.

10. Kamerastativ (Viewing Stand)

Chronologie der Raumfahrtnachrichten.

**11. 12. 13 Starteinrichtungen (Launch Pad)**

Anzeige der für die aktuelle Saison geplanten Starts.

14. Pilotentrainingsflugplatz (Pilot Training Air Field): Capsule

Aufbautraining für Kapsel-/ Mini-Shuttle-Piloten.

15. Planetarium (Planetarium): Docking

Aufbautraining zur Verbesserung der Navigations- und Andockfähigkeiten der Piloten.

16. Zentrifuge (Centrifuge): Endurance

Aufbautraining für die Ausdauerfähigkeit der Astronauten.

17. Mondmodultraining: LM Training

Fortgeschrittenes Mondmodultraining.

18. Medizinisches Zentrum (Medical Center)

Behandlung verletzter Astronauten.

19. Raumpaziergangstraining: EVA Training

Fortgeschrittenes Raumpaziergangstraining.

20. Forschungs- und Entwicklungskomplex (Research & Development Complex)

Zuordnung der Forschungs- und Entwicklungsfonds; Verbesserung des Sicherheitsfaktors der Programme.

21. Jupiter, Quartet

Viernmann-Direktlandungsprogramm und Besatzungen beim Training.

22. Astronautengrundtrainingszentrum (Astronaut Basic Training Center)

Bewertung der Fähigkeiten der Astronauten beim Grundtraining.

23. XMS-2/ Lapot

Dreimann-Mini-Shuttle-Programm und Besatzungen beim Training.

**24. Astronautenkomplex/ Kosmonautenzentrum**

Zuweisungszentrum, in dem die Astronauten in Raumfahrtprogramme, das Aufbautraining und ihren Status eingeordnet werden.

25. Mondmodul (Lunar Module): Liste der aktiven Mondmodulprogramme und Daten von Mondmodultests.**26. Apollo/Sojus**

Dreimann-Kapselprogramm und Besatzungen beim Training.

27. Satellit (Satellite Programs)

Überblick über Andockzuverlässigkeit, Fotoaufklärungssatelliten-Programme und Leistungen, welche Planeten erforscht wurden usw.

28. Gemini/Voschod

Zweimann-Kapselprogramm und Besatzungen beim Training.

29. Mercury/Wostok

Einmann-Kapselprogramm und Besatzungen beim Training.

30. Fahnenstange (Flag Pole)

Ende des jeweiligen Spielzuges. (Beim Planen von Missionen: „Gehe zu Missionsleitung“ (Mission Control))

31. Eingangstor (Front Gate)

Spiel beenden.

32. Datum

Aktuelles Datum.

33. Budget

Momentanes Budget.

Missionsbeschreibungen der Raumfahrtprogramme

In der folgenden Liste sind alle Missionen aufgeführt, die innerhalb des Raumfahrtprogrammes erfüllt werden können. Ferner sind die Erfordernisse aufgelistet, die die jeweiligen Missionen voraussetzen.

Nr.	Mission	Erfordernisse
0	Keine	
1	Satellit im Orbit	Orbitalsatellit, Trägerrakete
2	Bemannter Suborbitalflug	Raumfahrzeug, Astronaut, Trägerrakete
3	Unbemannter Suborbitalflug	Raumfahrzeug, Trägerrakete
4	Bemannter Orbitalflug	Raumfahrzeug, Astronaut, Trägerrakete
5	Unbemannter Orbitalflug	Raumfahrzeug, Trägerrakete
6	Bemannter Orbitalflug mit Raumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronaut, Trägerrakete, Raumanzug
7	Mondvorbeiflug	int.pl. Satellit, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
8	Mondsondenlandung	Mondsonde, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
9	Venusvorbeiflug	int.pl. Satellit, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
10	Marsvorbeiflug	int.pl. Satellit, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
11	Merkurvorbeflug	int.pl. Satellit, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
12	Jupitervorbeflug	int.pl. Satellit, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
13	Saturnvorbeflug	int.pl. Satellit, mind. Titan-/Proton-Trägerrakete
14	Bemannter Orbitalflug mit Andocken	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Andockmodul
15	Unbemannter Orbitalflug mit Andocken	Raumfahrzeug, Trägerrakete, Andockmodul
16	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Andockmodul
17	Bemannter Orbitalflug mit Andocken	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Andockmodul ist bereits im Orbit
18	Gem. unbemannter Orbitalflug mit Andocken	Raumfahrzeug, Trägerraketen, Andockmodul
19	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Andockmodul
20	Bemannter Orbitalflug mit Andocken und Raumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Raumanzug, Andockmodul
21	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken und Raumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul
22	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken und Raumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul
23	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken und gem. Raumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul
24	Bemannter Flug mit Andocken und Raumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul (bereits im Orbit)
25	Bemannter Orbitalallangzeitflug	Raumfahrzeug, Astronaut, Trägerrakete
26	Bemannter Orbitalflug mit Langzeitraumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronaut, Trägerrakete
27	Bemannter Orbitalflug mit Andocken - Langzeitflug	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Andockmodul
28	Bemannter Orbitalflug mit Andocken (Modul im Orbit) Langzeitflug	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete
29	Bemannter Orbitalflug mit Andocken (Modul im Orbit) Langzeitraumpaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Raumanzug
30	Gem. bemannter Orbitalflug mit Raumpaziergang und Langzeitandocken	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul

Nr.	Mission	Erfordernisse
31	Gem. bemannter Orbitalflug mit Langzeitandocken	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Andockmodul
32	Gem. bemannter Orbitalflug im Raumlabor	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Andockmodul
33	Bemannter Orbitalflug mit Andocken und Langzeitraumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Raumanzug, Andockmodul
34	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken und Langzeitraumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul
35	Gem. bemannter Orbitalflug mit Andocken und Langzeitraumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul
36	Gem. bemannter Orbitalflug im Raumlabor mit Raumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Raumanzug, Andockmodul
37	Gem. bemannter Orbitalflug mit Langzeitandockung	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Andockmodul
38	Bemannter Erdorbitalflug - Mondmodultest	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Mondmodul (Andockmodul)
39	Gem. bemannter Erdorbitalflug - Mondmodultest	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerraketen, Mondmodul (Andockmodul)
40	Bemannter Erdorbitalflug - Mondmodultest - Langzeitraumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Trägerrakete, Mondmodul, Raumanzug (Andockmodul)
41	Gem. bemannter Erdorbitalflug, Mondmodultest, Raumspaziergang, Flugzeitvermögen, Raumfahrzeug	Astronauten, Trägerrakete, Mondmodul, (Andockmodul), Raumanzug
42	Unbemannter Mondvorbeiflug	Raumfahrzeug, (Brennstufe), Trägerrakete
43	Bemannter Mondvorbeiflug	Raumfahrzeug, Astronauten, (Brennstufe), Trägerraketen
44	Gem. bemannter Mondvorbeiflug - EOR	Raumfahrzeug, Astronauten, (Brennstufe), (Andockmodul), Trägerraketen
45	Unbemannter Mondorbitalflug	Raumfahrzeug, (Brennstufe), Trägerrakete
46	Bemannter Mondorbitalflug	Raumfahrzeug, Astronauten, (Brennstufe), Trägerrakete
47	Gem. bemannter Mondorbitalflug - EOR	Raumfahrzeug, Astronauten, (Brennstufe), (Andockmodul), Trägerraketen
48	Bemannter Mondorbitalflug - Mondmodultest	Raumfahrzeug, Astronauten, Mondmodul, (Brennstufe), Andockmodul, Trägerraketen
49	Gem. bemannter Mondorbitalflug - Mondmodultest - LOR	Raumfahrzeug, Astronauten, (Brennstufen), Andockmodul, Trägerraketen
50	Bemannter Mondorbitalflug - Mondmodultest - Raumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Mondmodul, (Brennstufe), Andockmodul, Raumanzug, Trägerraketen
51	Gem. bemannter Mondorbitalflug - Mondmodultest - Raumspaziergang	Raumfahrzeug, Astronauten, Mondmodul, (Brennstufen), Andockmodul, Raumanzug, Trägerraketen
52	Gem. bemannter Mondorbitalflug - Mondmodultest - EOR/LOR	Raumfahrzeug, Astronauten, Mondmodul, (Brennstufen), Andockmodul, Trägerraketen
53	Historische bemannte Mondlandung	Raumfahrzeug, Astronaut, Mondmodul, (Brennstufe), Andockmodul, Trägerrakete, Raumanzug
54	Mondlandung aus dem Direktanflug	Jupiter/Kwartet, Astronauten, Nova, Vulkan, Raumanzug
55	Gem. Mondlandung - EOR	Raumfahrzeug, Astronauten, Mondmodul, (Brennstufe), Andockmodul, Raumanzug, Trägerraketen
56	Gem. Mondlandung - LOR	Raumfahrzeug, Astronauten, Mondmodul, (Brennstufe), Andockmodul, Raumanzug, Trägerraketen
57	Sojus-Mondlandung	Sojus, Kosmonauten, Andockfähigkeit, Brennstufe C, Trägerraketen, Raumanzug

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da? Dangmashinchi

Der Renner aus Asien!



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach achtjähriger Forschung – entwickelt mit einer Investition von rund 70 Millionen US\$ – präsentiert Ihnen FUJITSU Interaktive ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebendigkeit. „Fin Fin“ ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen, reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist erstaunlich lernfähig. Auf Pfiff kommt Fin Fin angefliegen und zeigt auf Zuruf sogar akrobatische Kunststückchen. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten Smart Sensor™ erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der Smart Sensor™ wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster. Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk. Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch. Ohne Smart Sensor™ Best.-Nr. PK-360, nur **9880 DM** üs 781 / sfr 88,90

Inklusive Smart Sensor™ Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich“ und wird auch Sie in Verückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege**, **Erziehung und Aufmerksamkeit** fordert.

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen** ausgelöst werden können. Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi“ verschiedene Bedürfnisse: Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süßigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit...

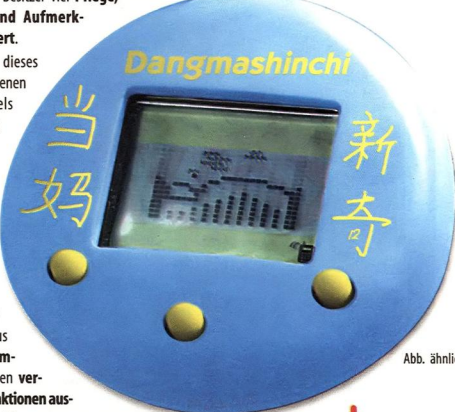
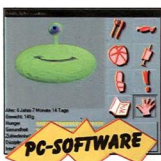


Abb. ähnlich

1680 DM üs 135 / sfr 16,80

当妈新奇

HatchACookie



Ein **allerliebstes Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatlang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz**. Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- ▶ **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- ▶ **Animierte 3D-Grafik**

- ▶ **digitale Soundeffekte**
- ▶ **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig am Bildschirm**.

Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95, Bestell-Nr. PK-359

1880 DM üs 151 / sfr 18,80



Der Besitzer wird durch Piepsteine aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben...

Dangmashinchi, Bestell-Nr. SD-125

Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180 / 555 82 · Fax: 076 31 / 360 - 444

PEARL
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

CompuServe: GO PEARL · STX: <PEARL>

+ PEARL Handels GmbH
Tel.: +49-61-353 111 40
Fax: +49-61-353 112 22

— PEARL Österreich
Tel.: +43-6 50-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



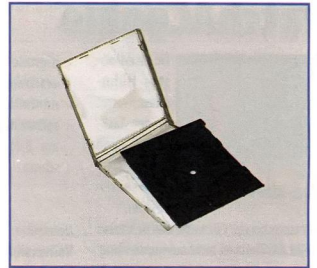
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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



Rückseite

10Trend

Bestseller games Collection NR. 15



BG COLLECTION 15 ☆ Buzz Aldrin's Race into Space ☆

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei „IIESMICH.TXT“ lesen.

Systemanforderungen

Um „Buzz Aldrin's Race into Space“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % Kompatibel
- MS DOS 3.1 oder höher
- Prozessor: mind. 386SX mit 16 MHz oder 100 % Kompatibel
- mind. 4 MB RAM (EMS)
- mind. 565 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 16 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft kompatibel Mouse
- Soundblaster, Soundblaster Pro, AdLib, Pro-Audio System, Roland MT-32/LAPC/S/SC-1 oder 100% kompatible Soundkarten

Installation und Programmstart

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Installation

Programmstart

Zum Starten des Spiels wechseln Sie bitte in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben. Geben Sie

BUZZ

ein.

CD-Inhalt

Volversion: „Buzz Aldrin's Race into Space“

- Adobe Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbuch zu „Buzz Aldrin's Race into Space“ im Acrobat Reader-Format
- Konfigurationsstool „Bootme.exe“

**Bestseller
games
Collection**

BG COLLECTION 15 ☆ Buzz Aldrin's Race into Space ☆

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 15“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Buzz Aldrin's Race into Space

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

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma Interplay, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der **Interplay** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die **Interplay** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 14, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

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

Absandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes **Buzz Aldrin's Race into Space** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Collection 15“, erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:
PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Bestseller Games Collection 15
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

**Bestseller
Games
Collection 15**

VIRTUAL i-glasses!

Das revolutionäre 3D-HeadSet

Head Tracker
(nur im PC-Kit enthalten)

2 Vollfarbige
Flüssigkristall-Displays

Lautstärke-Regler...

auspacken,
einschalten,
loslegen:
plug & play

Videomute™

3D-Regler

Simuliert u.a. bei TV/
Video die 3D-Darstellung

räumliches Fernsehen,
Video, CDi, Computer-
oder Videospiele

zum MEGA-PREIS!

180.000 Pixel
je Display

HiFi-Stereo-Kopfhörer

► Freie Sicht zu beiden Seiten
Ermöglicht Orientierung nach außen

► Auch für Brillenträger geeignet

TECHNISCHE FEATURES der i-glasses!

OPTIK

- Störungsfreie Bildwiedergabe
- Sichtfeld: 30° für jedes Auge
- Fester Brennpunkt bei 28 cm, um Überanstrengungen der Augen zu vermeiden
- Justierung des individuellen Augenabstandes nicht notwendig
- 100% Stereo-Überlappung
- i-glasses! können über jeder Brille getragen werden

AUDIO

- Stereo RCA-Stecker 1 Volt
- Frequenzbereich 20 Hz – 20 kHz
- Hervorragende Audio-Wiedergabe in 3D

MECHANIK

- Ergonomisches Design für maximalen Komfort
- Gewicht nur ca. 240 g inkl. Head Tracker
- Steck-Visier

BILDWIEDERGABE

- 2 Color-LCD-Monitore 0,7"
- Auflösung: 180.000 Pixel je Display
- Eingang: 1 Video-Kanal
- Video Mute

3D-LEISTUNG

- Echtes stereoskopisches 3D-Sehen
- Field sequential, ohne Filmmern

VIDEO-ANSCHLUSSBOX (nur bei Video-Version)

- Video: Cinch-Buchse (RCA-Eingang)
- Audio: Cinch-Buchse (Stereo-RCA-Eingang)

COMPUTER-ANSCHLUSSBOX (nur bei PC-Version)

Auch für TV/Video/Audio geeignet!

- Video: Cinch-Buchse (RCA-Eingang)
- Audio: Cinch-Buchse (Stereo-RCA-Eingang)
- VGA: Interface-Eingang und Pass-through-Ausgang
- Betrieb bei 60 oder 70 Hz
- Field und Line sequential 3D-Formate
- Abtast-Rate: 250 Hz

i-glasses! Video-Version

Zum Anschluss an TV, Video, CDi-Player oder Spielekonsolen etc.

Stellen Sie sich vor: ein ganzes Kino nur für Sie allein! Ob im Bett, auf der Couch oder unter freiem Himmel – mit den i-glasses! bringen Sie das Bild auf eine „Riesenleinwand“ direkt vor Ihre Augen und genießen völlig ungestört Ihr ganz privates Programm. Erleben Sie Ihren Lieblingsfilm oder packende Sport-Ereignisse mit völlig anderen Augen in 2D oder in 3D – atemberaubend realistisch und „zum Greifen nahe“!

Kristallklarer Stereo-Sound in

HiFi-Qualität sorgt dafür, daß Sie auch bei Musik-Videos voll auf Ihre Kosten kommen.

Komplettkit (Video-Version)

Bestell-Nr. PE-910

nur unglaubliche

*) ehemaliger Ladenverkaufspreis

statt DM
1598,-

348⁸⁰
DM

us 2791 / sfr 303,30

i-glasses! PC/Video-Version

Zum Anschluss an Computer (IBM-PC) sowie für TV, Video, CDi-Player oder Spielekonsolen etc.

Die PC-Version ist identisch mit der Video-Version, besitzt jedoch zusätzlich noch ein VGA-Interface sowie einen 3D-Head-tracker. Damit navigieren Sie mit einfachen Kopfbewegungen (Neigen, Drehen, Rollen) Ihre PC-Programme bzw. -Spiele in allen 3 Richtungen. Eine Vielzahl von PC-Spielen unterstützt bereits die i-glasses! Einfach einstecken und loslegen: eine zusätzliche PC-Interface-karte ist nicht erforderlich.

Komplettkit (PC-Version)

Bestell-Nr. PE-911

nur unglaubliche

*) ehemaliger Ladenverkaufspreis

statt DM
1899,-

498⁸⁰
DM

us 3991 / sfr 433,70

Das unglaubliche Mega-Angebot aus dem

KONKURS

eines namhaften deutschen Unternehmens

originalverpackt,
fabrikneu, komplett deutsche Version

Hinweis: Da es sich um Konkurrenzware handelt, gewähren wir eine Übernahme-garantie von 4 Wochen. Viele Einzel- bzw. Ersatzteile wie z.B. Computer-Upgrade-Kits, Headtracking-System, einzelne Displays und Kabel werden auch weiterhin bei uns verfügbar sein, da wir den Komplettbestand übernommen haben.

PEARL

PEARL-Straße 1
79426 Buggingen

24-Stunden-Bestellannahme:

0180/555 82

Fax: 07631/360-444

http://www.pearl.de

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung.

Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Tel: 0660-5214

Fax: 02274-73715

Tel: 061-333 11 40

Fax: 061-333 12 22

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Lizenz-Vollversion
auf der Heft-CD

„...TWO – ONE –
ZERO – LIFT OFF!!“

Mit dieser packenden, historisch fundierten **Strategie-Simulation** erleben Sie als Leiter des Raumfahrtprogrammes alle Erfolge und Enttäuschungen des **politischen und technischen Wettlaufs zum Mond!**

Features:

- **Original-Vollversion auf CD-ROM**, lizenziert von Interplay
- **Hohe Realitätsnähe**, basierend auf **historischen Fakten**
- **Nation wählbar** (USA oder UDSSR), drei Schwierigkeitsgrade
- **Über 100 Original-Videosequenzen** aus Archiven der NASA und der sowjetischen Weltraumbehörde
- **Über 10.000 historische Fotos** und digitalisierte Images
- 30 verschiedene Raumfahrt-Einheiten und **über 300 Missionen**
- **Über 140 Astronauten bzw. Kosmonauten** stehen zur Wahl
- **Original-Soundsamples** mit digitalisierter Sprachausgabe
- **Zweispeler-Modus** via Modem
- Ausführliche **bebilderte Spielanleitung** im Heft

Gehen Sie für die USA oder für die ehemalige UDSSR ins Rennen und **treffen Sie als Missionschef alle wichtigen Entscheidungen**: Sie wählen die Astronauten bzw. Kosmonauten aus, geben die Entwicklung der Raketen in Auftrag und planen die Missionen. Der Erfolg bringt Ihnen neben dem Wohlwollen des Präsidenten auch neue Gelder für Ihre künftigen Schritte – doch auch die gegnerische Seite setzt alles daran, das technische Rennen zu gewinnen!

Erleben Sie **20 Jahre Raumfahrtgeschichte mit beeindruckenden Originalvideos und Bildern**, und stellen Sie Ihr strategisches Geschick unter Beweis: Wird Ihr Team als erstes den Mond betreten und Weltruhm erlangen?

So urteilt die Fachpresse:

„Die erweiterten Videosequenzen machen das Programm für alle Fans der Raumfahrtgeschichte zu einem Leckerbissen.“ (PC Player 10/94: 76%)

„Spannend aufbereiteter Mix aus Strategie und Raumfahrtsimulation“ (PC Joker 4/93: 80%)