

BG Special!

STARBYTE COMPILATION

4 344132 519808

Special

Bestseller
Games

IOREND

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - vormals oft über DM 100,-

19⁸⁰
DM

STARBYTE COMPILATION

15 UNEINGESCHRÄNKTE
DEUTSCHE ORIGINAL-
VERSIONEN AUF DER CD-ROM!



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Ausgabe 1

DM 19,80

SFr 19,80

öS 165,-

Lfr 480,-

HFL 25,-



Highlights unter anderen:

Winzer, Black Gold, Return of Medusa,
Kingdoms of Germany und viele mehr

CompuServe & INTERNET sofort GRATIS testen!

Schnuppern Sie jetzt **10 Online-Stunden** völlig **kostenlos** und **unverbindlich** im Datenparadies der weltgrößten Online-Dienste! Mit den **Freischalt-Nummern**, die Sie in **untenstehendem Kasten** finden, sowie der komfortablen **Windows-Software** auf der beiliegenden **Heft-CD-ROM** kann es sofort losgehen – bereits in wenigen Minuten ist die Software installiert, mit der Ihnen die Auffahrt zum weltgrößten Datenhighway offensteht: Testen auch Sie jetzt **gratis, unverbindlich und ausgiebig** die Vorzüge von **CompuServe** und **INTERNET**!

Übrigens: Schauen Sie im **CompuServe** doch auch mal bei **PEARL** vorbei. Hier finden Sie aktuelle Infos, treffen nette Leute und holen sich direkt neueste Programme ab!

Inbegriffen sind folgende **Gratis-Leistungen**:

- ✗ Insgesamt **10 Online-Stunden** zur uneingeschränkten Nutzung von **CompuServe** und **INTERNET**
- ✗ 2 **CompuServe-Zeitschriften**
- ✗ 1 Monat **CompuServe-Mitgliedschaft**

Der Wert dieser Freischalt-Nummern beträgt über

DM 35,-*

GO PEARL

**Mit folgenden Freischalt-Codes gelangen Sie
10 Stunden GRATIS ins CompuServe & INTERNET!**

Vertragsnummer:

GRMPEARL2

Seriennummer:

160560

Einfach die Software **WinCIM** und **Net-Launcher** von der Heft-CD installieren und bei der **CompuServe-Anmeldung**

die obestehenden **Vertrags- und Seriennummern** eingeben. Hiermit steht Ihnen eine **Gratis-Mitgliedschaft** bei

CompuServe mit insgesamt **10 Online-Stunden** in **CompuServe** und **INTERNET** zur freien Verfügung!

Und so einfach funktioniert's:

Schritt 1: WinCIM installieren

- ✓ **Windows-Dateimanager** starten und auf Ihrem **CD-ROM-Laufwerk** ins Verzeichnis **DFUEWINCIM** wechseln.
- ✓ Dort mit **SETUP.EXE** die Installation starten: Das Verzeichnis **C:\CISERVE** wird automatisch angelegt. Die Anmeldedateien müssen Sie mitkopieren, wenn Sie noch nicht **CompuServe-Mitglied** sind! Bei der Frage, ob Sie die Anmeldung jetzt durchführen wollen, auf den **JA**- und den **WEITER**-Button klicken.
- ✓ **Vertrags- und Seriennummern** eingeben – siehe Etikett auf der Zeitschriften-Titelseite!
- ✓ **Zahlungsweise und Adresse** angeben. OK klicken.
- ✓ Aus der Telefonliste einen **CompuServe-Knoten** oder **Datex-P-Anschluß** in Ihrer Nähe oder den Zugang über **T-Online** auswählen. Wichtig: Um den **Net-Launcher** für **INTERNET** installieren zu können, muß eine Verbindung mit mind. 9600 Baud gewählt werden!
- ✓ Nach Auswahl der Schnittstelle (in der Regel **COM2**) und Klick auf auf **WEITER** wird die Verbindung zu **CompuServe** hergestellt. Folgen Sie nun einfach den

weiteren, leicht verständlichen Anweisungen. Sie erhalten Ihre persönliche **CompuServe-ID** und Ihr vorläufiges Paßwort.

Schritt 2:

Installation des NetLaunchers SPRY MOSAIC

- ✓ **Windows-Dateimanager** starten und auf Ihrem **CD-ROM-Laufwerk** ins Verzeichnis **DFUEWMOAIC** wechseln.
- ✓ Dort mit **CNL.EXE** die Installation aufrufen. **PROCEED**-Button anklicken und das Verzeichnis **C:\CISERVE** bestätigen. Die Installation läuft automatisch ab.
- ✓ Zur Anmeldung im Internet einfach die entsprechende Frage mit **JA** bestätigen. Alles andere erledigt **SPRY MOSAIC** automatisch. Nun stehen Ihnen alle Infositen im **WWW (World Wide Web)** zur Verfügung.

Haben Sie noch Fragen?

Gebührenfreie **CompuServe-Telefon-Hotline**:

D: 0130 / 86 46 43
A: 06 60 / 87 50
CH: 15 53 17 9

Die Vollversionen von **WinCIM** und **NetLauncher** finden Sie auf der beiliegenden **Heft-CD-ROM** oder erhalten Sie gegen frankierten Rückumschlag unter **Bestell-Nr. KS-264** bei:

PEARL AGENCY GmbH
D-79426 Buggingen

oder gratis abrufbar in der **CEUS-Mailbox** unter:

Modemline: 030 - 8 73 05 51
oder 089 - 4 48 17 60
ISDN-Line: 030 - 8 64 00 92 86
oder 089 - 44 71 73 00



AUF EIN WORT

Des Wahnsinns fette Beute.
Keine Shareware.
Nein, 15 vollwertige Spiele,
die allesamt bereits zum
vollen Preis im Fachhandel
verkauft wurden, komplett auf
einer CD. Das ist doch als
wenn Weihnachten, Ostern,
Geburtstag und Sylvester auf
einen Tag fallen. Und da ist
für jeden etwas dabei:
Ob Fußballmanager, Strategie-
spiele, Jump & Run oder
Wirtschaftssimulation - auf
dieser CD sind alle Genres
vertreten.

Die Spiele stimmen übrigens
allesamt von einer einzigen
Spieleschmiede: Starbyte
Software aus Bochum, die in
Kürze ihre Comicsau Bazooka
Sue in den Handel hetzt.

So nun bleibt mir noch,
Ihnen viel Spaß beim Spielen
zu wünschen.

Falls Sie sich für Computer-
spiele interessieren und mit
unterhaltsamen Stil schreiben
können, dann melden Sie
sich doch mal bei mir.

Herzlichst

Ihr

C. Borgmeier

CARSTEN BORGMEIER

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Claudia Lux

Art Director:
Michael H. Sichler

Layout:
Style of the Arts
Egon Weisenel

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Verlag:
Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/1707-65
Fax: 07631/1707-66

Vertrieb:
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Belichtung: SKRIPT, Freiburg
Druck: Realgraphic, Belfort

Verkaufspreis: 19,80 DM

Bezugsmöglichkeiten:
Telefon: 0180/55582
(24 Std. am Tag, 365 Tage im Jahr)
Fax: 07631/360-444
T-Online: SPEARL#
Schriftlich: Pearl Agency GmbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In-
und Ausland entgegen. Für un-
verlangt eingesandte Manuskripte
und Datenträger sowie Fotos
übernimmt der Verlag keine
Haftung. Ebenfalls ausgeschlos-
sen ist die Haftung für die
Richtigkeit der Veröffentlichung,

trotz jeweils sorgfältiger Prüfung
durch die Redaktion. Die Rück-
sendung ist ausgeschlossen. Das
Urheberrecht für veröffentlichte
Manuskripte liegt ausschließlich
bei EDITORIAL SERVICES. Nach-
druck, Vervielfältigung oder son-
stige 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 Ge-
währleistung einer freien Ver-
wendung benutzt.

INHALTS VERZEICHNIS

Editorial/ Impressum	3
Inhaltsverzeichnis / Installationsanweisung	4
Black Gold	5-7
World Championship Boxing Manager	8-9
Crime Time/ Sarakon	10
Hannibal	12-13
Kingdoms of Germany	14-16
Lords of Doom / Die Rückkehr der Medusa	18-19
Rolling Ronny	20-21
Starbyte Super Soccer	22-23
Jahangir Khan's World Championship Squash	24-25
Scenario	26
Winzer	28-31
Logo	32
Crown	34



Installations- anweisungen

Legen Sie die CD-ROM in ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie auf dieses. Geben Sie **WICHTIG** ein, um technische Informationen zu den Spielen und den weiteren Programmen auf der CD zu erhalten, die bei Redaktionsschluß noch nicht vorlagen. Achtung! Dies ist kein Installationsprogramm oder Auswahlmenü!

Auf der CD-ROM befindet sich ein Installationsmenü, mit dem Sie die in der Compilation enthaltenen Spiele auf Ihrer Festplatte installieren können. Geben Sie **INSTALL** ein, um das Menü zu installieren. Standardmäßig befindet sich das Programm dann im Verzeichnis PCOL auf Ihrer Festplatte (meistens Laufwerk C:). Das Menü starten Sie mit dem Befehl **MENU**. Nun können Sie die Spiele „Black Gold“, „Crime Time“, „Crown“, „Kingdoms of Germany“, „Logo“, „Lords of Doom“, „Return of Medusa“, „Rolling Ronny“, „Sarakon“, „Scenario“, „Starbyte Super Soccer“ und „Winzer“ bequem auf der Festplatte installieren bzw. direkt von der CD aus spielen. Für die anderen Spiele wechseln Sie bitte ins Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks (meistens D:) und geben Sie den Befehl **START** ein. Von diesem Installationsmenü aus können Sie die Spiele „Hannibal“, „J.K. Squash“, „Boxing Manager“ und „Hillstreet Blues“ auf Ihrer Festplatte installieren bzw. direkt von der CD-ROM aus spielen. Bitte beachten Sie, daß Sie beim Spiel „Hannibal“, bevor Sie es von der CD-ROM aus spielen, die Sundeinstellungen festlegen müssen. Dazu wählen Sie bitte den Menüpunkt „zum Spielen von CD-ROM vorbereiten“ und geben Sie ein, ob Sie über eine 100%-SoundBlaster-kompatible Soundkarte verfügen (Menüpunkt 2) oder den internen PC-Lautsprecher nutzen wollen (Menüpunkt 1).



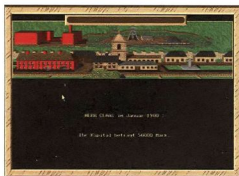
Auch Kohle kann man als „schwarzes Gold“ bezeichnen



BLACK GOLD

Stadt

Hier befindet sich das Hauptmenü. In der Stadt gibt es Informationen über das verfügbare Kapital, das Datum, die Kohlevorräte und andere wichtige Dinge.



Noch weiß niemand, daß hier gleich so richtig Kohle gemacht wird...

Kohleverkauf

In Form von Grafiken sind hier die Kohlearten zu sehen. Der Inlandsverkauf ist voreingestellt; neben den Grafiken zeigt das Programm den Preis, die Menge und den noch freien Lagerplatz in % an. Beim Anklicken von „Auslandsverkauf“ erscheinen die Preise von Holland und Belgien und die Kohlemenge, die auf der Halde liegt. Unter „Lieferverträge“ finden sich Infos über die monatliche Abnahmemenge, die Vertragsdauer und den Abnahmepreis je Tonne Kohle.

Lieferverträge

Auch ein neuer Liefervertrag läßt sich leicht erstellen, indem man erst das Icon „Lieferverträge“ anklickt und danach das Kohleicon, für das der Vertrag abgeschlossen werden soll. Liegt ein Angebot

von einer Firma vor, so kann der Liefervertrag angenommen werden. Wichtig ist allerdings, daß man die zu liefernde Kohlemenge auch wirklich auf Lager hat, da sonst hohe Konventionalstrafen fällig sind. In diesem Fall erlischt auch der Vertrag automatisch.

Inlandsverkauf

Für Kohleverkäufe im Inland wählt man das Icon „Inlandsverkauf“, das bei Beginn des Spiels vom Programm automatisch eingestellt ist, und danach die Kohlegrafik, die Verkaufsgegenstand sein soll. Nun erscheint das eigentliche Verkaufsmenü. Der Verkauf wird über die unteren Zahlenicons abgewickelt. Bei „Alles“ geht es automatisch um die maximale Kohlenmenge, die auf Lager ist. Die Anzeige der Marktsituation von „geringe Nachfrage“ bis „große Nachfrage“ erleichtert die Planung. Ist der Markt gesättigt, kann keine Kohle dieser Art mehr losgeschlagen werden. Logischerweise steigt die Nachfrage im Winter, während im Sommer eher Flaute herrscht. Nach einer gewissen Spielzeit reicht der Inlandsverkauf allein zum Erfolg nicht mehr aus; es wird wichtig, Lieferverträge zu schließen und im Ausland anzubieten.

Auslandsverkauf

Wenn mit Hilfe der Bank ein Handelspartner für Holland oder Belgien gefunden ist, kann der Auslandsverkauf losgehen, indem man das Icon „Auslandsverkauf“ anklickt und danach die Grafik der Kohle, um die es gehen soll. Als nächstes erfolgt die Auswahl des Ziellandes. Im Ausland ist nicht die Marktsituation für die größte

mögliche Verkaufsmenge ausschlaggebend, sondern die Größe des Lagerplatzes, den man im Verkaufsland besitzt. Lagerplatz kann auf der Halde angekauft werden.

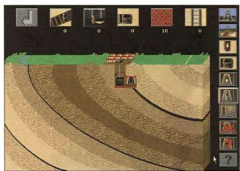
Neben dem Ankauf ist hier auch die Wahl eines Verkaufsmodus möglich. Achtung: Fördertürme können nur gekauft werden; verkaufen lassen sie sich nicht wieder.

Arbeitsamt

Drei Aktionsicons stehen hier zur Verfügung: „Marktübersicht“, „Einstellen“ und „Entlassen“. Die „Marktübersicht“ zeigt, wieviele Arbeiter jeweils auf dem Markt vorhanden sind und eingestellt werden können. Jeder Arbeiter, der eingestellt wird, benötigt eine Arbeitsausstattung, die im Großhandel erworben wird. In den ersten zwei Monaten des Spiels sind auf dem Arbeitsmarkt je Arbeiterart 10 Arbeiter vorhanden; im weiteren Spielverlauf kann es jedoch auch vorkommen, daß aufgrund der Arbeitsmarktsituation Mangel an Arbeitern herrscht. Bei Entlassungen muß den jeweiligen Arbeitern eine Abfindung in Höhe eines Monatslohns gezahlt werden; ohne gewisse Rücklagen sind Entlassungen also gar nicht möglich. Außerdem wirken sich Entlassungen auf die Moral der restlichen Angestellten negativ aus; dafür steigt bei Einstellungen die Arbeitsfreude entsprechend (siehe auch Zeichenaufsicht).

Grubenfeld erwerben

Damit überhaupt Kohle gefördert werden kann, braucht man logischerweise ein



Tief unter der Erde versteckt sich das „Black Gold“

Grubenfeld. Die Anschaffung kostet 50.000 Mark. Erst wenn mindestens 50% des gesamten Kohlevorrats abgebaut wurden, kann ein Grubenfeld wieder geschlossen werden. Die Prozentzahlen lassen sich aus den Angaben der Auswertung (geforderte Kohle und Kohlevorrat) errechnen. Der Kohlevorrat des Grubenfeldes ist ein Schätzwert. Meistens liegt dieser Schätzwert deutlich unter der tatsächlichen Kohlemenge, die sich auf dem Grubenfeld befindet. Der Ankauf eines Grubenfeldes erfolgt durch einfaches Anklicken eines Förderturms. Die weißen Fördertürme sind freie Grubenfelder, die grauen sind bereits leereschürft. Alle anderen Farben werden an die Spieler und Computergegner vergeben. Die dazugehörigen unterirdischen Karten werden in jedem Spiel neu gemischt. Es kann auch vorkommen, daß mehrere Grubenfelder die gleiche unterirdische Karte haben. Bei Schließung eines Grubenfeldes geht auch der darauf stehende Förderturm verloren.

Haus

Mit dem Anklicken dieses Menüpunkts wird ein Spielzug beendet.

Kokerei

Mit dem Icon „Kokereiankauf“ kann man eine Kokerei in der Nähe der eigenen Zeche kaufen, mit „Kokerei-Verkauf“ sie wieder loswerden. Um eine Kokerei sinnvoll zu betreiben, muß ihr jeden Monat eine bestimmte Menge Kohle zugewiesen werden. Dies geschieht mit dem „Verkokern“-Icon. Hierunter erfolgt die Auswahl der Kohleart, die verkokt werden soll; rentabel sind hier nur die Gas- und Fettkohle, was auch den Verkaufspreisen zu entnehmen ist. Eine Kokerei hat auch gewisse Be-

triebskosten, die jeden Monat automatisch vom Kapital abgezogen werden. Außerdem braucht sie natürlich Arbeiter, die nicht immer zu haben sind.

Bank

Zu Beginn des Spiels sieht es in der Kasse recht schlecht aus; es wird ein Kreditgeber benötigt, der den Jungunternehmer in kritischen Zeiten des Spieles unterstützt. Dies ist in diesem Spiel die Bank. Der Kreditrahmen zeigt an, wieviel maximal von der Bank zu holen ist. Im ersten Jahr beläuft er sich auf 80.000 Mark; im weiteren Spiel wird der Kreditrahmen nach dem Besitz ausgerechnet. Natürlich fallen für diesen Kredit monatliche Zinsen an, die automatisch am Monatsanfang abgezogen werden. Eine Rückzahlung erfolgt nach eigenen Wünschen; es werden keine Raten veranschlagt. Natürlich freut sich die Bank auch, wenn Geld angelegt werden soll. Dies geschieht in Form von Sparbriefen; ein Sparbrief stellt immer einen Wert von 1.000 Mark dar, wobei der Ankauf von mehreren auf einmal natürlich möglich ist. Für diese Geldanlageform gibt es logischerweise auch Zinsen, die gutgeschrieben werden. Auch die Auswahl eines Handelspartners im Ausland erfolgt über die Bank. Die Kosten werden nach der Lagerplatzgröße in dem jeweiligen Land berechnet. Beim Kohleverkauf muß außerdem ein Exportzoll gezahlt werden, der beim Verkauf automatisch einbehalten wird. Bei der Kündigung eines Handelspartners geht der gesamte Lagerplatz in diesem Land verloren. Man sollte sich diesen Schritt also gut überlegen.

Zechnaufsicht

Bei der Zechnaufsicht gibt es einen Überblick über die Moral der Arbeiter verschaffen. Diese geht von „streikend“ über „rebellisch und wütend“, „unruhig“, „angehen“, „gut“ bis hin zu „zufrieden“. Je höher die Moral der Arbeiter ist, desto mehr von ihnen kommen zur Arbeit und können unter Tage eingesetzt werden. Durch diverse Aktionen läßt sich die Moral der Arbeiter steigern („Betriebsfest organisieren“, „Arbeitsgeräte reparieren (modernisieren) lassen“ und „Umlage an die Arbeiter auszahlen“). Allerdings ist jede Aktion nur einmal

pro Monat möglich. Wenn im Laufe eines Monats Arbeiter eingestellt werden, steigt die Moral, bei Entlassungen dagegen sinkt sie. Es ist nützlich, stets fast 100% der Arbeiter unter Tage zu beschäftigen und diese auch von genügend Steigern beaufsichtigen zu lassen. Sonst faulenzen sie nämlich, und die Moral der übrigen Arbeiter fällt. Auch bei eventuellen Grubenunglücken kann die Moral stark abfallen.

Halde

Vor dem Verkauf wird die Kohle auf den Lagerplätzen gelagert. Auch das Füllmaterial benötigt Platz; es kann im Großhandel erworben, oder aber auch durch den Gesteinsabbau (Erschließen) unter Tage gewonnen werden. Der Lagerplatz für Füllmaterial kann nur im Inland erweitert werden. Im Ausland muß Lagerplatz angekauft werden, damit man exportieren kann.

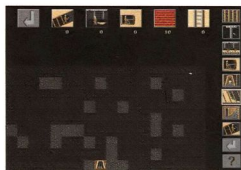
Der dort vorhandene Lagerplatz bestimmt die maximale Verkaufsmenge in einem Monat. Allerdings dauert es genau einen Monat, bis der Auslandslagerplatz eingerichtet ist. Da die Kohle nicht gemischt werden darf, benötigt jede Kohleart einen eigenen Lagerplatz.

Zeche

Dies ist das eigentliche Aktionsmenü; 80% der Spielzeit verbringt der Jungunternehmer nämlich unter Tage. Auf der Karte sind die unterirdischen Erdschichten und die darin vorhandenen Kohleflöze (schwarz) zu sehen. Beim Anklicken eines Icons an der rechten Menüleiste erscheint ein Quadrat, das sich rasterartig über die Karte bewegen läßt und mit dem die Aktionen ausgeführt werden. In der obersten Reihe gibt es diverse Icons: Anzahl der Hauer, Schlepper und Gesteinsbauer, Ausbau Schacht, etc. Insgesamt gibt es drei Iconleisten. Jede Aktion erfordert gewisse Arbeiter und Materialvorräte, die im Großhandel in der Stadt erworben werden können. Mit dem Anklicken des „Umblättern“-Icons folgen weitere Informationen über die Materialmengen. Unter Tage warten einige Überraschungen: So kann zum Beispiel einem Gesteinsbauer das Bohrgestänge abbrechen und ähnliches.

Menüs im Ort

Auf dieser zweiten Karte fängt die Arbeit nun erst richtig an. Zu den Aufgaben gehört es, Kohlefelder abzubauen. Gesteinsfelder zu erschließen, abgebaute Felder wieder aufzufüllen und den Abtransport zu setzen. Jeder Arbeiter schafft pro Monat nur eine Aufgabe. Erst wenn ein Zug beendet ist, findet eine Auswertung der Aktivitäten unter Tage statt. Grundsätzlich gilt: Es können nur Aktionen von ausgebauten Feldern ausgeführt werden.



Auf daß die Arbeiter mit pech... äh, kohle-schwarzen Gesichtern wieder nach oben kommen. Glück auf!

Zufallsereignisse

Wie im richtigen Leben gibt es auch hier glückliche und weniger glückliche Zufälle. Vom großen Tombolagewinn bis hin zum Ortszusammenbruch ist alles möglich. Man darf gespannt sein...

Grubenunglück

Unterirdischer falscher oder unterlassener Ausbau führen zu einem Grubenunglück. Hierbei können Hauer und Schlepper verletzt werden, die dann im folgenden Monat nicht einsatzfähig sind. Natürlich können auch Schlitten, Loren und andere Geräte unter Tage verschüttet werden, die nach ihrer Bergung nur noch Schrott wert haben. Je nachdem, wie stark das Grubenunglück war, sinkt zusätzlich die Moral der Arbeiter. Spätestens jetzt kommt die Quittung für die falsche Strategie unter Tage. Auch die Ereignisse, die eventuelle Zusammenbrüche ankündigen, werden hier ausgewertet. Wenn es zu einem Zusammenbruch kommt, werden die betroffenen Felder durch Gestein gefüllt, das man dann nur noch wegsprengen kann. Im Extremfall ist es sogar angebracht, die verschüttete Zeche zu schließen.

Steuerung

Das Spiel reagiert sowohl auf die Maus als auch auf die Tastatur. Steht keine Maus zum Anklicken der Icons zur Verfügung, kann auch mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur zwischen den Menüs gewechselt werden. Das aktuelle Menü ist dann mit einem Rahmen gekennzeichnet; durch Drücken der Enter-Taste wird es aktiviert. Sowohl durch die EXIT-Icons als auch durch die ESCAPE-Taste können die Menüs verlassen werden. In den Ankauf-/Verkaufsmenüs existieren zwei Zusatztasten: Die Leertaste löst einen Widerruf der Eingaben aus, wenn zum Beispiel statt der gewünschten zehn plötzlich 100 Geräte auf der Einkaufsliste stehen. Die Backspace-Taste hat den gleichen Zweck wie das Maximum-Icon. Die meisten unterirdischen Menüs haben eine Dauerfunktion und müssen deshalb mit

der Escape-Taste oder der rechten Maustaste wieder geschlossen werden. Das Abbau-Menü wird so zum Beispiel nach dem Abbau eines Feldes nicht automatisch beendet. Es können weitere Felder abgebaut werden. Bei der Wahl des Abtransports unter Tage läßt sich die Mengenangabe mit der Backspace-Taste oder der rechten Maustaste auf das Maximum setzen, indem der Cursor auf das „+“ oder „-“ gesetzt und dann die Taste gedrückt wird. Mit der linken Maustaste oder der Enter-Taste erhöht oder verringert sich die Menge um jeweils eins. In den Sabotagemenüs „Förderturm sprengen“, „Arbeitsmoral senken“, „Zubehör entwenden“ und „Unter Tage Dynamit legen“ kann mit der linken Maustaste/Enter-Taste der Betrag erhöht, mit der rechten Maustaste/Backspace-Taste erniedrigt werden.

BLACK GOLD PASSWORTLISTE

2. Wort,	3. Zeile,	Seite 4	Familie
1. Wort,	4. Zeile,	Seite 4	Zechen
2. Wort,	9. Zeile,	Seite 4	Bergbau
1. Wort,	1. Zeile,	Seite 5	Einleitung
1. Wort,	5. Zeile,	Seite 5	Steinkohle
3. Wort,	6. Zeile,	Seite 5	Wälder
1. Wort,	4. Zeile,	Seite 6	Erdoberfläche
4. Wort,	5. Zeile,	Seite 6	Tiefe
2. Wort,	8. Zeile,	Seite 6	Tage
1. Wort,	3. Zeile,	Seite 9	Marktsituation
1. Wort,	6. Zeile,	Seite 9	Kohleart
1. Wort,	8. Zeile,	Seite 9	Sommer
1. Wort,	3. Zeile,	Seite 15	Bank
2. Wort,	5. Zeile,	Seite 15	Verkauf
1. Wort,	8. Zeile,	Seite 15	Zechenaufsicht
1. Wort,	1. Zeile,	Seite 18	Ort
9. Wort,	1. Zeile,	Seite 18	Streb
8. Wort,	2. Zeile,	Seite 18	Spiel
3. Wort,	2. Zeile,	Seite 20	Ebene
4. Wort,	7. Zeile,	Seite 20	Feld
2. Wort,	8. Zeile,	Seite 20	Dynamit
2. Wort,	3. Zeile,	Seite 21	Abtransport
2. Wort,	5. Zeile,	Seite 21	Ebenen
1. Wort,	8. Zeile,	Seite 21	Zuges
1. Wort,	1. Zeile,	Seite 23	Sabotage

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

Ein Traum wird wahr: Nach dem Laden des Spiels erfolgt das Angebot für eine Lizenz als Boxmanager bzw. Promoter. Alles, was dazu nötig ist, ist die Eingabe des Namens - da greift man doch gerne zu. Sogar den künftigen Schützling darf man frei wählen, der ebenfalls einen Namen bekommt. Auf seinen Stärken und Schwächen hat man allerdings - wie im richtigen Leben - keinen Einfluss. Nun kommt es also zum Vertragsabschluss (siehe Boxerverträge). Im ersten Jahr sieht der Newcomer die Sache noch nicht so eng, aber später gibt es keine Nachsicht mehr. Falsche Versprechungen können dann darin enden, daß der beste Schützling woanders hinget, und dann war die ganze Arbeit umsonst! Wer es sich zutraut, kann übrigens bis zu fünf Boxer gleichzeitig unter seine Fittiche nehmen.

Das Büro

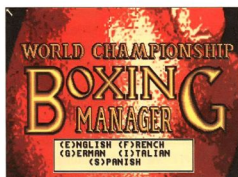
(Hauptmenü)

Ablage

In der Ablage finden sich die derzeitige Platzierung des Schützlings in der offiziellen Rangliste, die Verträge und die Ranglisten.

Boxer-Verträge

Ein Spieler kann bis zu fünf Boxer in seinem Lager haben, und zu Anfang jedes Spiels müssen alle Verträge neu ausgehandelt werden. Verträge werden jedes Jahr erneuert. Verhandelt werden die Zahl der auszutragenden Boxkämpfe und eine akzeptable Ranglistenposition als Saisonziel. Dies hängt natürlich von der momentanen Verfassung und Ranglistenposition des jeweiligen Boxers ab. Außerdem ist der Manager natürlich dafür zuständig, daß er und sein Boxer angemessene Gewinnbeteiligung erhalten



Telefon

Das Telefon ermöglicht es, mit den beiden Boxer-Verbänden und den Scouts Limpy und Wimpy zu telefonieren. Einfach mit dem Cursor auf das Telefon klicken und den gewünschten Ansprechpartner wählen. Hereinkommende Anrufe sind zu erwarten von den beiden Scouts, von Jim aus dem Gym und von anderen Managern, die einen Kampf arrangieren wollen.

Andere Manager

Beim Arrangieren von Kämpfen fragen die anderen Manager an, gegen welchen Boxer man antreten will. Die Aufgabe bei diesen Verhandlungen besteht darin, das Kampfdatum, den Boxing und die prozentuale Gewinnbeteiligung auszuhandeln.

Boxer-Verbände

Es gibt zwei Kontrollverbände, die eigene Bestimmungen haben und unterschiedliche Ziele verfolgen:

Federation of World Boxing (FWB)

1. Der Ringrichter entscheidet nur nach Punkten.

2. Bei einem Knock-Out muß der Ringrichter nicht bis acht zählen.
3. Unbeschränkte Knock-Out Regeln.

World Council of International Boxing (WCIB)

1. Drei Richter entscheiden einstimmig oder nach Mehrheitsprinzip.
2. Bei jedem Knock-Out wird obligatorisch bis acht gezählt.
3. Drei Knock-Outs in einer Runde beenden den Kampf.

Anm.: Der jeweilige Verband muß über die vereinbarten Kämpfe informiert werden und sie genehmigen.

Scouts („Kundschafter“)

Es gibt zwei Kundschafter, genannt Limpy und Wimpy, die man entweder zu einem bestimmten Boxkampf schickt, damit sie als Berichterstatte fungieren, oder aber auf eine allgemeine Erkundungsmission. Eine solche Mission beinhaltet, daß der Spion gegnerische Kämpfe beobachtet und seine Basis mit Informationen versorgt, an die man normalerweise nicht herangekommen wäre. Werden die Kundschafter erwisch, hat die Gegenseite ungewöhnliche Methoden, sich zur Wehr zu setzen, in deren Folge häufig Krankenküwagen angefordert werden müssen. Die Spione informieren auch darüber, wenn ein Boxer mit seinem Manager unzufrieden ist. Alles übrige wird dann per Vertrag geregelt (siehe Boxer-Verträge).

Post

Die Post kommt jeden Morgen. Sie enthält Genehmigungen für Boxveranstaltungen von den öffentlichen Gremien, Kampf-Detaills und -ergebnisse. Die Post landet automatisch im Eingangskorbchen, das täglich

geleert wird. Wenn man den Termin vorverlegt (siehe Kalender) und keinen der Briefe liest, wird das Körbchen geleert.

Persönlicher Taschenkalender

Der persönliche Taschenkalender, der auf dem Schreibtisch liegt, enthält wichtige Informationen, z.B. die Boxer's Notes (Notizen darüber, wie man selbst die Boxer einschätzt), Kommentare über Konkurrenten und die Termine der bevorstehenden Veranstaltungen. Dieser Kalender wird automatisch nachgeführt. Außerdem finden sich hier alle Optionen für die Animationen im Spiel.

Kalender

Mit diesem Kalender läßt sich das Datum beliebig verändern, ansonsten folgt schon ordentlich ein Tag nach dem anderen.

Tür

Einfachster und ungefährlichster Weg, das Büro zu verlassen.

Korridor

Die verschiedenen Türen auf dem Korridor öffnen sich zum Übungsraum (GYM), zu den Massageräumen (PHYSIO), zum Büro oder aber zum Ausgang, der es ermöglicht, das Spiel zu speichern oder das Gebäude zu verlassen, wenn wichtige Kämpfe anstehen.

Massageräume (PHYSIO)

Hier herrscht Phil, der Masseur. Er gibt Auskunft über die Kondition und die augenblickliche Form der Boxer. Auf diese Weise läßt sich beurteilen, wann die verletzten Boxer wieder einsatzfähig sind.

Das Gym

Hier trainieren die Boxer für die Kämpfe. Es gibt eine Reihe verschiedener Trainingsarten: Gewichtheben, Sparring und Laufen. Die Kombinationen können frei gewählt werden, je nachdem, welche Attribute beson-

ders trainiert werden sollen. Beim Gewichtheben zum Beispiel braucht der Boxer extrem viel Kraft, beim Laufen viel Ausdauer und Kondition. Allerdings kann sich der Boxer auch beim Training Verletzungen zuziehen, beim Sparring beispielsweise offene Wunden oder beim Gewichtheben Muskelzerrungen.

Ausscheiden eines Boxers

Boxer treten mit 31 Jahren in den Ruhestand. Zu diesem Zeitpunkt wird die Rangliste automatisch auf den neuesten Stand gebracht, und der Boxer erscheint danach mit ganz neuen Talenten. Auf Wunsch kann man ihn umtaufen, bevor er als neuer Jungstar in den Stall zurückkehrt.

Der Abend des Kampfes

Freitagabend ist es soweit. Das große Ereignis: Vier Kämpfe sind geplant. Die Titeltkämpfe bzw. die Begegnungen, in denen die höchstplatzierten Boxer kämpfen, werden als letztes ausgefochten. Der Manager muß nicht an jedem Freitag dabei sein, denn an jedem Samstag kommen die nötigen Informationen per Post.

Der Boxkampf

Die Boxer verlassen sich auf eine Art künstliche Intelligenz. Die computergesteuerten Männer in der Ecke instruieren ihre Schützlinge, wie sie sich im bevorstehenden Kampf zu verhalten haben, und pflegen sie in den Pausen, wenn sie verletzt oder er-

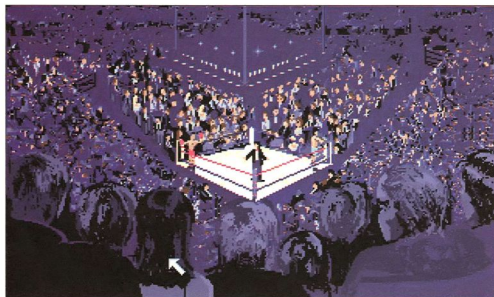
schöpft sind. Ken, der Kommentator, und sein Assistent Eddi, der Experte, halten den Manager ständig auf dem laufenden, und die Richter vergeben Punkte (diese Information ist dem Manager allerdings nicht zugänglich, so daß er sich aufgrund von Eddis Kommentaren ein eigenes Urteil bilden muß).

Während der Pausen zwischen den einzelnen Runden hat man die Möglichkeit, in den Ecken der Boxer zu arbeiten. Dort stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Kaltes Eisen zum Abkühlen der Wunden
2. Wasserflasche zur Erfrischung
3. Schwamm zum Wegwischen von Blut und zur Wiederbelebung
4. Tupfer zur Pflege von Wunden

Außerdem freut sich der Boxer natürlich über taktische Hinweise für die nächste Runde. Er wird versuchen, den Ratschlägen zu folgen; aber nicht vergessen, daß auch sein Gegenüber Instruktionen bekommt!

„Get in the Ring!“



CRIME TIME

Der Bildschirmaufbau

In der oberen Hälfte des Bildschirms wird das Bild des Raumes dargestellt, in dem sich der Spieler momentan befindet. Beim erstmaligen Betreten eines Raumes erscheint in diesem Teil des Screen auch der dazugehörige Raumtext, der durch den Druck auf den Feuerknopf bzw. auf den linken Mausbutton weitergeblättert, durch Betätigen der Taste 'Space' bzw. des rechten Mausknopfes abgebrochen wird. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich eine Art Kompass, der anzeigt, in welche Richtung man gehen kann. Das Laufen erfolgt durch einen Mausklick auf die entsprechende Richtung des Kompasses. Bei einem Klick in die Mitte des Kompasses, wird der jeweilige Raumtext nochmals angezeigt. Daneben befindet sich eine Liste von Verben, die sich in Verbindung mit den auf der rechten Seite befindlichen Objekten aufrufen lassen. Die obere Spalte zeigt alle Objekte und Personen an, die sich im aktuellen Raum befinden. Die untere Spalte enthält die Gegenstände des Inventars. Diese können durch das Anklicken der Pfeilsymbole nach oben und unten gescrollt werden.

CRIME TIME PASSWÖRTER

Wort	Zeile	Seite	Paßwort
1	14	5	jemand
2	8	5	erwartete
2	9	4	kürzester
2	10	5	reagierte
2	13	4	zuhaus
2	16	6	gescrollt
3	4	5	Rechnung
3	4	6	diesem
3	11	6	befinden
3	21	4	langweilte
4	8	6	Richtungen
4	11	4	gekauft
4	14	6	Spalte
4	16	4	Notfall
5	2	5	Schlaf
5	6	5	dabei
6	3	4	harmlos



Hier beginnt die unheimliche Story

Wort	Zeile	Seite	Paßwort
6	6	4	verstaubt
7	3	5	Person
7	11	5	etlichen
7	18	4	Stunden
8	3	6	betreten
8	12	5	ranntest
9	5	6	Mausbutton
9	15	4	gedacht
9	21	4	Fernseher
9	23	4	Exkursion
10	6	5	Mistwetter
10	9	6	Kompass
11	2	6	Raumes
12	13	6	aktuellen
12	14	5	Weise

SARAKON

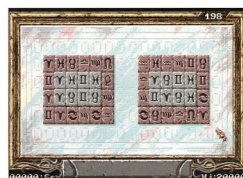
Spielvariante 1

SARAKON bietet die Wahl zwischen zwei Variationen, die unterschiedlich schwierig sind. Es erscheint das Spielfeld mit vielen Steinpärchen in der Mitte des Bildschirms. Am unteren Bildschirmrand stehen die Punktzahl, der absolute Highscore sowie eine Informations-Leiste. Oben rechts wird die noch verbleibende Zeit angezeigt.

Spielvariante 2

Die Aufgabe besteht darin, Steinpärchen vom Feld zu nehmen. Dabei müssen die Steine direkt nebeneinander liegen oder mit einer gedachten Linie über höchstens

zwei Ecken verbunden sein. Um ein Paar wegzunehmen, klickt man mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Steine, die daraufhin verschwinden. Da in manchen Levels bis zu drei Ebenen mit Steinpärchen vorhanden sind, kann es sein, daß unter entfernten Steinen neue auftauchen. Diese dürfen im Spiel A nur mit Steinen derselben Ebene verbunden werden, im Spiel B können auch Steine verschiedener Ebenen miteinander verbunden werden. Um die Aufgabe trotz hilfreichen Extras auf hohem Niveau zu halten, gibt es ein Zeitlimit. Während des Spiels tauchen bestimmte animierte Symbole auf, die entweder Zeit gutschreiben oder Joker bringen.



Jede Menge Spaß in Spielvariante 1...

...und ebenso in Variante 2



Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin

Das weltweit auflagenstärkste „Shareware-magazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette“! Jede Ausgabe mit 198 Farbselten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) oder mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 - 14 ausdauernde Programmbits).

Heftpreis: **DM 14,80** (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection

Diese brandneue Spielermagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfasst jeweils ein **Originalprogramm** auf **CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur **DM 19,80**

PC Highscore

Das Insider-Spielermagazin für alle Highscore-Jäger und Adventureheads! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieleentwicklern – sowie ca. **20 bis 30 komplette, bebilderte Spielösungen** zu topaktuellen Spieltiteln!

Heftpreis nur **DM 9,80**

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit** auf **CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen**. Diese „**GOLD**“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle **Top-Seller**, die allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur **DM 14,99**



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielers: Jede Ausgabe mit einem **kommerziellen, erstklassigen Originalprogramm** auf **CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über **DM 100,-** im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt **unfabulbar preisgünstig!**

Heftpreis nur **DM 9,99**

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen** bekannter **Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum **unglaublich günstigen Preis**. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur **DM 9,99**

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TRENDE-Verlag bieten Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im **Probe-ABO kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenlos** zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abo(s) auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probe-Abo(s) Ausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-ABO in ein reguläres **Zeitschriften-ABO** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise** betrugen für die Magazine:
DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg./1 Jahr) **DM 55,90**
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) **DM 75,90**
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) **DM 55,90**

Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) **DM 55,90**
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg./1 Jahr) **DM 199,90**
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) **DM 76,90**
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur **DM 55,90**
Ständliche **Verzinsungskonten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abo(s) verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die **Bezahlung** ist nur per **Bankkennzug** möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für **Kunden innerhalb Deutschlands**, die bisher noch nicht **Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen **PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende weitere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | | | |
|--------------------------|--------|---------------------|---------|
| ☐ | FG 001 | DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 002 | ORGANIC | DM 9,99 |
| ☐ | FG 003 | PRESS International | DM 9,99 |
| ☐ | FG 004 | PACKRAT | DM 9,99 |
| ☐ | FG 005 | VIRTUS Walkthrough | DM 9,99 |
| ☐ | FG 006 | CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 007 | DBASE IV | DM 9,99 |
| ☐ | FG 008 | MEDIA-MANIA 1.2 | DM 9,99 |
| ☐ | FG 009 | PARADOX 4.5 E. Win. | DM 9,99 |
| ☐ | FG 010 | LABEL IT! | DM 9,99 |

BESTSELLER GAMES

- | | | | |
|--------------------------|--------|----------------------|---------|
| ☐ | TBG 01 | INDIANA JAMES 3 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 02 | MONKEY ISLAND 1 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 03 | NIGHT & MAGIC 3 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 04 | INDIANA JAMES 4 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 05 | BATTLE ISLE | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 06 | NIGHT & MAGIC 4 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 07 | MONKEY ISLAND 2 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 08 | NIGHT & MAGIC 5 | DM 9,99 |
| ☐ | TBG 09 | LEISURE SUIT LARRY 5 | DM 9,99 |

Bitte Adresse/veränderte Adresse, gewünschte Zeitschriften anzukreuzen und Coupon an zustehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung bei Bankkennzug **DM 6,90** / per Verrechnungsscheck **DM 7,90** / per Post-Nachnahme **DM 9,90**

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr **spezielles Kennenlern-Angebot** nutzen und bestelle hiermit ab der **nächst erscheinenden Ausgabe** folgende(n) Probe-ABO(s) mit jeweils **zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht **Abonnent** der betreffenden Zeitschrift.

- | | |
|--------------------------|--|
| ☐ | Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,50* |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,80* |
| ☐ | Probeabo DOS TREND mit CD-ROM |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 29,60* |
| ☐ | Probeabo FAST GESCHENKT! |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 29,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION |
| ☐ | 2 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 39,60* |
| ☐ | Probeabo PC HIGHSCORE |
| ☐ | 6 Monate (2 Ausgaben) gratis , statt DM 19,60* |

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen das spätestens 14 Tage nach Erhalt meine 2. Lieferung keinen weiteren Bezug mehr wünschen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-ABOs in ein reguläres Jahresabonnement ab der nächsten Ausgabe. Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 4 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fröhenkung genügt die rechtzeitige Abkündigung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 02274 / 7304

Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 07631 / 360-0 • Telefax: 07631 / 360-444
Bitte ausschneiden und einreichen an:

HANNIBAL

Nach dem Start gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten: Es kann ein neues Spiel begonnen oder ein alter Spielstand geladen werden. Bei Abbruch eines Spiels wird der Spielstand automatisch gespeichert und steht beim Neustart unter „Altes Spiel“ zur Verfügung.

MENÜ 1

Hier erscheint eine große Karte, die die momentane politische Situation anzeigt. Das karthagische Reich ist hellgrün gekennzeichnet, die karthagischen Kolonien sind dunkelgrün, die befreundeten Stämme pastellgrün. Das römische Reich ist hellrot, die Kolonien Roms sind dunkelrot und die Freunde Roms sind pastellrot. Die blaue Farbe kennzeichnet die archaischen Länder.

Auf der rechten Seite befindet sich eine Aufstellung der wichtigsten momentanen Fakten, die während des Spieles laufend aktualisiert werden.

Caesar würde sich wundern, wenn er sehen könnte, daß man das ganze römische Imperium auch einfach von einem Hauptmenü aus regieren könnte...

Durch Drücken der Return-Taste kommt man ins Hauptmenü zurück.

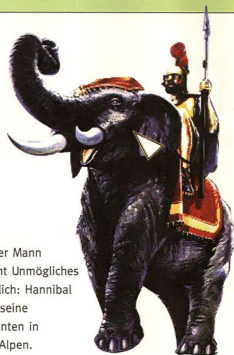
MENÜ 2

Hier gibt es nähere Informationen über Städte und Armeen. Mit den Icons A oder B läßt sich der Kartenausschnitt zoomen, mit Icon C in alle Richtungen scrollen.

Mit der linken Maustaste kannst Du nun eine Stadt anwählen, deren Daten daraufhin im Ereignisfeld erscheinen. Es läßt sich nun prüfen, ob diese Stadt frei oder einem der Imperien angeschlossen ist, zu welchem Stamm sie gehört, wieviel Einwohner sie hat, wie stark die verteidigende Stadtmiliz ist, wieviele Söldner angeworben werden können, und wieviele Schiffe im Hafen bereitliegen. Diese Informationen sind zuweilen für die weiteren strategischen Überlegungen recht nützlich.

Derselbe Vorgang läßt sich mit den einzelnen Armeen durchführen.

Wenn eine bestimmte Stadt gesucht wird, hilft ein Klick auf den Mittelpunkt der Windrose. Es erscheint eine große Karte mit allen vorhandenen Städten. Im unteren Bereich kannst Du nun den Namen der



Dieser Mann macht Unmögliches möglich: Hannibal und seine Elefanten in den Alpen.

Stadt eingeben. Nach Drücken der Return-Taste zeigt der Computer mit einem Kreis auf der Karte an, wo diese Stadt liegt. Durch Eingabe des Buchstaben „X“ in Verbindung mit „Return“ geht es ins Menü zurück.

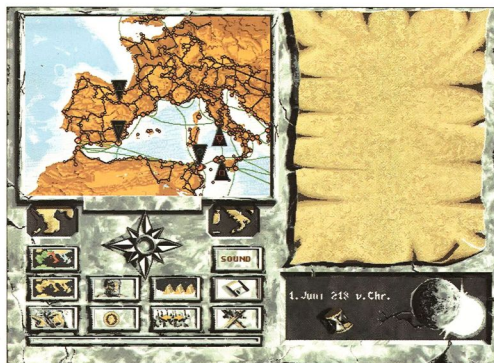
Mit Icon 11 kommst Du zurück ins Hauptmenü.

MENÜ 3

In diesem Menü lassen sich die wirtschaftlichen Gegebenheiten des Spiels festlegen. Im Ereignis- und Nachrichtenfenster (B) erscheinen die Daten. Es läßt sich hier beispielsweise Geld aus der Imperiumskasse in die Armeekasse überführen, indem mit dem Mauszeiger auf „Kasse Armee“ geklickt wird. Durch Anklicken der Pfeile im erscheinenden Kasten können die Gelder aus der Imperiumskasse in die Armeekasse transferiert werden und umgekehrt. Durch Anklicken von „OK“ wird dieser Vorgang bestätigt und beendet.

In gleicher Weise werden Gelder in die Wirtschaft verlagert. Mit „Zuschuß an die Stadtkasse“ lassen sich bestimmte Städte besonders wirtschaftlich fördern, um zu verhindern, daß sie aus wirtschaftlichen Überlegungen heraus vom Imperium abfallen. Es erscheint eine Liste von Städten und deren Geldbeständen, die sich mit den senkrechten Pfeilen scrollen läßt. Mit dem Anklicken einer Stadt erscheint wieder der Kasten zum Transferieren der Geldmittel.

Außerdem dient dieser Menüpunkt zum Festsetzen von Steuern aller Art. Mit Icon 11 geht's zurück ins Hauptmenü.



MENÜ 4

Nach dem 1. November eines jeden Jahres bringt dieser Menüpunkt die Armeen ins Winterlager (ebenso die Armeen Roms).

Die Zeit wird vorgestellt auf den 1. 4. des Folgejahres. Während dieser Zeit finden Verhandlungen mit verschiedenen Städten und Stämmen statt. Der Erfolg dieser Verhandlungen wird nach der Winterpause angezeigt. Natürlich kann ein Feldzug auch im Winter fortgesetzt werden. Allerdings gibt es dann hohe Verluste.

MENÜ 5

Hier lassen sich bis zu zehn Spielstände speichern. Auch das Laden und Beenden des Programmes erfolgt hier.

MENÜ 6

Dieses Icon erteilt durch Anklicken einer Armee im Ereignisfeld (B) Marschbefehle. Der Bildschirm schaltet um und zeigt einen Nahaußchnitt der Umgebung an, in der sich die gewünschte Armee befindet. Auf der rechten Seite sind die Daten der gewählten Armee und die Städte, die diese Armee erreichen kann, aufgeführt.

Wenn die Armee sich zu Lande bewegen soll, sind immer nur die nächsten durch schwarze Linien verbundenen Städte als Marschziel erreichbar. Durch einfaches Anklicken der gewünschten Stadt setzt sich die Armee in Bewegung.

Die unteren Städte sind Hafenstädte, die die Armee nur erreichen kann, wenn sie genügend Schiffe gekauft und bei sich hat. Nach der Wahl geht es automatisch ins Hauptmenü zurück. Durch erneutes Anklicken des Icons läßt sich der Befehl korrigieren.

MENÜ 7

Auf dem Markt kannst Du Verpflegung, Soldner, Elefanten, Pferde und Schiffe (so weit vorhanden) ein- oder verkaufen, indem Du die Plus- oder Minuszeichen hinter der gewünschten Position anklickst. Der Computer zieht automatisch die Kauf- und Verkaufsummen vom Kassenbestand ab.

Handelt es sich um den Markt einer Stadt, die dem Imperium angehört, kannst Du hier auch die Stadtmur verstärken, und Soldaten in die reguläre Armee überführen.

Auch den Befestigungsgrad der Stadtmauer kannst Du hier gegen Geld verbessern. Allerdings wird die Verbesserung erst ein Jahr später wirksam. Mit „Exit“ geht's zurück ins Hauptmenü.

MENÜ 8

Hier kannst Du Armeen teilen oder zusammenführen. Zum Zusammenführen müssen sich die Heere in derselben Stadt befinden. Im Ereignisfeld wählst Du die gewünschte Armee aus. Mit dem Klick auf eine darunterliegende freie Zahl wird ein Plus- und Minuszeichen eingeblendet, mit dem der Transfer vorgenommen wird. „Exit“ führt zurück ins Hauptmenü.

MENÜ 9

Städte, die nicht zum Imperium gehören und keinen Kolonie sind, können hier erobert oder durch Verhandlungen zu Freunden gemacht werden.

a. Belagerung

Mit „Belagerung beginnen“ erhältst Du umgehend die Nachricht, daß die Armee mit der Belagerung begonnen hat. Diese kann sich über mehrere Tage oder Wochen

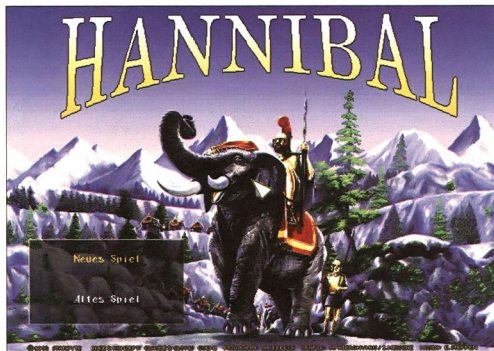
hinziehen, in denen die Armee vorerst einmal gebunden ist. Es gibt täglich Berichte über alle Faktoren wie Stärke der eigenen Armee, Befestigungsgrad der Stadtmauer etc. Es kann täglich neu entschieden werden, ob die Belagerung nicht doch lieber abzubrechen ist (Icon 9).

Sollte die Belagerung erfolgreich sein, gibt es die Wahl zwischen einer zivilisierten Eroberung - die Stadt wird dann dem Reich als Kolonie angegliedert und bringt Steuereinnahmen -, einer Plünderung - auch hier wird die Stadt als Kolonie eingegliedert, bringt in der Zukunft nur sehr wenig Gewinn, füllt aber sofort die Kriegskasse auf -, und Zerstörung - die Bevölkerung wandert ab und die Stadt hat über den sofortigen Geldgewinn keinerlei wirtschaftliche Bedeutung mehr.

Bei Eroberung der Hauptstadt eines Stammes unterwerfen sich sofort auch die anderen Städte dieses Stammes.

b. Verhandeln

Mit „Verhandeln beginnen“ startet die Armeeführung umgehend einen Verhandlungsversuch und erstattet Meldung, ob die Stadt interessiert ist. Verhandlungen können sich über mehrere Tage hinziehen. Wenn Du erfolgreich bist, stellt die Stadt der eigenen Armee Verstärkung zur Verfügung. Danach kannst Du die nächste Etappe in Angriff nehmen. Auch Verhandlungen kannst Du natürlich jederzeit abbrechen.



KINGDOMS OF GERMANY



Kein schöner Land...

Armeebewegungen

Jeder Armee stehen bis zu 15 Tage ($\frac{1}{2}$ Monat) pro Runde zur Verfügung. Eine Armee von einem eigenkontrollierten Territorium in ein feindliches zu bewegen, dauert eine gewisse Zeit, die abhängig vom Gelände ist. Werden die Truppen zu schnellem Marsch angetrieben, wird ein Tag weniger benötigt.

Burgen

Burgen sind die wichtigsten Verteidigungspunkte eines Landes. Sie zwingen die Invasoren, Belagerungswaffen einzusetzen. Erst danach können die Bodentruppen eingesetzt werden, um die Garnison im Kampf zu erobern. Hat das eigene Königreich keine Burgen, so braucht ein Gegner weder Gold noch andere Rohstoffe für Belagerungsmaschinen und keine Sondertruppen.

Flotten

Flotten benutzt Du, um Armeen über Gewässer zu transportieren. Bevor Du sie einsetzt, mußt Du einen Hafen bauen. Bei den ersten fünf Häfen, die ein Königreich

baut, gibt es eine Flotte gratis dazu. Die Kapazität einer Flotte hängt von der Anzahl und den Typen von Schiffen ab.

Einkommen

Bei Beginn des Spiels ist nur ein geringes Einkommen aus Steuern vorhanden. Dieses Einkommen kann durch Eroberungen gesteigert werden. Die Höhe der Steuereinnahmen variiert dabei von Land zu Land. Der Ertrag pro Runde ist die Hälfte der Summe, die in der Territoriumsinformationstafel oder dem Hot Scroll für das Land angezeigt wird. Beträgt das Steuereinkommen eines Landes beispielsweise 7 Goldstücke, so gibt es zu Beginn einer Runde drei und am Ende der nächsten Runde die restlichen vier. Durch Auffinden von Erzvorkommen und Verkauf von überschüssigen Rohstoffen kann das Einkommen ebenfalls verbessert werden.

Ein beginnender Krieg verunsichert die Bevölkerung, konsequenterweise sinkt das Steuereinkommen um 33 %. Danach steigt das Steueraufkommen in jeder Runde wieder um eine Goldeinheit, bis die 100 % wieder erreicht sind. Bricht vorher ein Krieg aus, wird das Einkommen um weitere 33 % gemindert.

Rohstoffe

Rohstoffe werden benötigt zur Herstellung aller möglichen Güter und zur Ausbildung von Armeen. Sie können auf dem Markt ge- und verkauft werden, der Kaufpreis ist allerdings höher als der Verkaufspreis.

Territorien

Als Territorium wird ein Landbereich auf der Karte bezeichnet, der von einer hellgrauen Linie, der Grenze, umgeben wird. Ein Territorium kann durch Eroberung in Besitz jedes Königreiches gelangen. Alle Territorien haben eine bäuerliche Bevölkerung, ein bestimmtes Steueraufkommen und Äcker und Felder zur Nahrungsproduktion. Sie können alle eine Burg und einen Hafen aufnehmen (Häfen allerdings nur dann, wenn das Gelände Anschluß an ein Meer hat). Jedes Territorium ohne Burg hat eine Patrouille, Territorien mit Burg haben dagegen eine Garnison. Zusätzlich kann jedes Territorium Holz, Eisen und Goldvorkommen besitzen, abhängig von der Geländeform. Territorien, die von einem Königreich kontrolliert werden, können für dieses Königreich Männer anheuern und ausbilden. Diese Möglichkeit besteht allerdings erst nach der Runde, in der das Land dem Königreich hinzugefügt wurde. Die Anzahl und die Art von Männern, die angeheuert werden können, hängt vom Burgtyp ab.

Befindet sich in einem Territorium mehr als eine Armee, so werden die zusätzlichen Armeen leicht nach rechts verschoben dargestellt. Auf diese Weise kann der Spieler zu jeder Zeit überblicken, wieviele Armeen im jeweiligen Territorium stehen. Dasselbe gilt auch für Flotten.

Patrouillen und Garnisonen

Patrouillen und Garnisonen stellen die Verteidigung eines kontrollierten Territoriums dar, wenn keine Armeen vorhanden sind. Im Krieg werden die vorhandenen Patrouillen und Garnisonen den vertei-

digenden Armeen hinzugefügt. Patrouillen und Garnisonen können je nach Bedarf mit Hilfe der königlichen Armeen vergrößert oder verkleinert werden.

Gelände

Es gibt sechs verschiedene Geländeformen auf der Landkarte. Jede Geländeform hat unterschiedlichen Einfluß auf die Menge an Holz, Stein und Erz, die pro Runde erzeugt wird, auf die Kampfmöglichkeiten der Truppen und auf die Wachstumsrate der Bevölkerung.

Nahrung und Ernte

Die Bevölkerung muß in jedem Territorium für sich satt und zufrieden gehalten werden. Überschüsse in der Nahrungsproduktion werden dem Speicher des Königreiches zugefügt, Mängel müssen aus den Überschüssen anderer Länder ausgeglichen werden. Fehlen bestellbare Felder, obwohl die Bevölkerung in der Lage wäre, mehr Nahrung zu erzeugen, kann ebenfalls ein Mangel entstehen, und es müssen neue Felder urbar gemacht werden.

Aufstellen neuer Armeen

Das Aufstellen einer neuen Armee ist nur dann möglich, wenn 30 Goldeinheiten und eine Eiseneinheit, sowie elf anheuerbare Männer zur Verfügung stehen. Jede Stamm- und Großburg hat die Möglichkeit, pro Runde eine neue Armee aufzustellen, die in der folgenden Runde zur Verfügung steht. Dazu wählst Du im Fenster mit der Territoriumskarte den Befehl NEUE ARMEE AUFBAUEN. Jede neue Armee besteht aus 10 Schwertkämpfern und einem Champion. Geht die Burg während der Aufstellung der Armee an einen Gegner verloren, so wird die Armee nicht aufgestellt.

Konstruktion von Katapulten

Im GAME SETUP-Schirm zu Beginn des Spiels können zwei Modi für den Bau von Katapulten eingestellt werden. Im Sofort Modus kann jede Burg beliebig viele Katapulte bauen, die sofort zur Verfügung

stehen. Im verzögerten Modus ist die Menge der möglichen Katapulte durch die Stärke der Burg begrenzt, und die Katapulte stehen nicht sofort zur Verfügung.

Armeen und Flotten befehligen

Alle Befehle werden mit Hilfe des Armeebefehl-Fensters durch Anklicken des Territoriums mit der zu bewegend Einheit gegeben. Das Feldzugsarmeeauswahlfenster taucht auf und zeigt alle Armeen oder Flotten, die zur Zeit in dem Territorium oder Seestück vorhanden sind. Durch Anklicken der gewünschten Einheit wird diese markiert und es gibt Infos zum Zustand: K für mindestens ein Katapult, gelb für Ermüdung, ein Schwert, wenn die Armee mit Eroberung beschäftigt ist.

Truppen anwerben/ Geräte bauen

Durch Wählen von NEUE ARMEE/DINGE im Territorium-Informationsfenster auf der Landkarte lassen sich Truppen und Geräte hinzugewinnen. Am oberen Rand des folgenden Fensters werden die vorhandenen Geldmittel und die Zahl der verfügbaren Männer angezeigt. Am unteren Rand erscheint die maximale Zahl, die angeworben oder produziert werden kann, in der Mitte die aktuelle Zusammensetzung und die Kosten. Durch Anklicken (linke Maustaste: um eine Einheit erhöhen/ver-

ringern, rechte Maustaste: um fünf Einheiten erhöhen/verringern) triffst Du nun Deine Wahl.

Armeen bewegen

Wenn Du MARSCH aus den Armeebefehlen auswählst, zeigen Pfeile in alle benachbarten Territorien, in die Du ziehen kannst. Dabei nehmen die Pfeile verschiedene Farben an. SCHNELLER MARSCH sorgt für einen Marschtag weniger als normal, die Kämpfer ermüden aber auch schneller und die Kampfkraft verringert sich. RASTEN&AUSRUHEN sorgt für einen Tag Pause, und das Ermüdungslevel fällt um eine Kategorie. SCHNELLER MARSCH kann vielmals verwendet werden, bevor die Truppe streikt und vier Tage Ruhe benötigt.

Burgen bauen

Es gibt fünf Arten von Burgen: Außenpostentürme, Außenposten, kleine Burgen, große Burgen und Stammburgen. In jedem Territorium kann eine Burg gebaut werden, die Stammburg darf nur im Ursprungsland stehen. Du fängst klein an und arbeitest dich dann Stufe für Stufe zum Prachtbau vor. Nur in Territorien, in denen Burgen stehen, können neue Dinge geschaffen und neue Männer für die Truppen angeworben werden. Mit jeder Stufe, die eine Burg erreicht, kommen mehr Möglichkeiten hinzu. Die Art der Burg beeinflusst Anzahl und Typ von neuen Dingen, die erstellt werden können, das

Das gute alte Deutschland, so viele Grenzen gab's noch nie...



Bevölkerungswachstum und die Verteidigungsstärke. Nur eine Große Burg kann neue Armeen aufbauen. Mit jeder abgeschlossenen Ausbaustufe steigt auch das Steueraufkommen des Territoriums um eine Goldeneinheit. Zum Burgenbau wird das Territoriumsinformations-Fenster angewählt und ERSTELLEN/VERBESSERN angeklickt. Mit VERBESSERN wird das Land vorbereitet, was eine Runde dauert. In der darauffolgenden Runde kann mit dem Burgenbau begonnen werden.

Zusammenziehen/ Aussenden von Truppen

Burgen können eine bestimmte Prozentzahl von Truppen in ein Territorium oder mehrere Territorien aussenden, die an die Burg angrenzen. Auch kann eine bestimmte Prozentzahl von Truppen aus benachbarten Ländern abgezogen und mit den Truppen im Land vereinigt werden. Die Anzahl ist abhängig vom Status der Burg. Das Zusammenziehen kostet neun Tage, das Aussenden sechs Tage. Die Tage werden sowohl dem Territorium, das die Aktion steuert, als auch den Ländern, die beteiligt sind, abgezogen.

Seehäfen

Ein Seehafen ist wichtig, wenn überseeische Territorien oder Inseln angegriffen werden sollen. Die meisten Inseln besitzen gegnerische Flotten und Schiffe, die für Landstreitkräfte unerreichbar sind. Die Herstellung eines Hafens kostet 40 Gold-, 20 Holz-, 15 Stein- und 10 Eiseneinheiten. Der Bau dauert zwei Runden. Ist der Hafen fertig, erscheint ein entsprechendes Icon in der „Territoriumsinformation“. Häfen können nicht in Territorien gebaut werden, die keinen Kontakt zum Meer haben.

Bauen eines Seehafens:

Um einen Seehafen zu bauen, klickst Du das TERRITORIUMINFORMATION-Icon in der Hauptlandkarte und wählst das TERRITORIUM aus. Es erscheint das „Territoriumsinformation“ Bild. Mit BAUEN/VERBESSERN wählst Du die Option „Seehafen“.

Nahrung und Ernte

Um herauszufinden, wie der Nahrungs- und Ernstatus eines Territoriums aussieht, klickst Du das entsprechende Territorium an und läßt dir das Territoriumsinformationfenster anzeigen. Die AKTUELL- und die ERNTE-Anzeigen sowie die dazu gehörenden Notizen zeigen den Status an.

Nahrungsmangel und Aufbereiten von Feldern

Hat ein Territorium Nahrungsmangel oder könnte das Volk mehr Felder bewirtschaften als aufbereitet sind, dann blinkt das Markierungszeichen bzw. bei Burgen die Flagge.

Nahrungsmangel solltest Du korrigieren, indem Du zusätzliche Felder schaffst oder Überschüsse aus den königlichen Nahrungsvorräten heranzuführt. Felder kannst Du aufbereiten, indem Du mit der Maus auf das blinkende Banner oder Zeichen fährst und dort klickst. Es öffnet sich das Territoriumsinformationfenster, in dem sich zwei Auswahlfelder befinden: Das linke dient dem Aufbereiten von Feldern, das rechte sendet Nahrung aus den königlichen Nahrungsvorräten.

Wenn Du auf „Felder aufbereiten“ klickst, zeigt sich ein neues Fenster, in dem Du für je 10 Goldeneinheiten eine Landparzelle aufbereiten kannst. Gibt es mehr Felder als die Bevölkerung bearbeiten kann, so liegen die überzähligen Felder brach, bis die Bevölkerung gewachsen ist. Bis zu 24 Felder pro Territorium können aufbereitet und verwendet werden.

„Nahrung senden“ zeigt an, wieviel Nahrung die Bevölkerung benötigt, um der Knappheit zu entkommen, wie groß der Vorrat im königlichen Speicher ist und wieviel gesendet wird, wenn Du WEITER anklickst. Allerdings lassen sich Vorräte nur in Burgen lagern.

Schlachten und Belagerungen

Um eine Invasion in ein Territorium zu unternehmen, wählst Du eine oder mehrere Armeen aus und bewegst sie an die Grenze des zu erobernden Landes. Der Angriff kann auch aus verschiedenen Ter-

ritorien gleichzeitig heraus geführt werden, solange es sich um angrenzende Gebiete handelt. Der Angriff kann natürlich auch von der See aus erfolgen. Stehen alle Armeen bereit, beginnt nach Aktivierung des Armeebefehls-Icon und des BESCHLIESSEN-Icons mit einem Klick auf das feindliche Territorium die Schlacht.

Zwei-Spieler-Modus:

Hierbei verwendet einer der Spieler die Tastatur:

Taste	Befehl
1	Armbrustschützen in den Kampf schicken
2	berittene Ritter in den Kampf schicken
3	Champions in den Kampf schicken
4	Bogenschnitzern in den Kampf schicken
5	Ritter in den Kampf schicken
7	Schwertkämpfer in den Kampf schicken
8	Pikadeure in den Kampf schicken
ENTER	Rückzug

Ein-Spieler-Modus:

Auch wenn ein menschlicher Spieler ein Territorium angreift, das vom Computer kontrolliert wird, erscheinen die Truppen des Angreifers auf der linken und die des Verteidigers auf der rechten Seite der Anzeige. Zum Rückzug klickt der Angreifer auf der linken, der Verteidiger auf der rechten Seite auf den Button Rückzug. Während des Kampfes zeigen die langen Balken an den Seiten die Stärke der eingesetzten Truppe in Relation zur Stärke der gegnerischen Truppe an. Der schmalere Balken zeigt die Kampfkraft der am Kampf beteiligten Männer an. Dabei werden Terrain, Königreich, Müdigkeit und andere Faktoren berücksichtigt. Die Gesamtzahl der Soldaten wird auf jeder Seite oberhalb der Stärkeanzeige dargestellt.

Sind alle Angreifer- oder Verteidigertruppen verletzt oder getötet, oder hat eine von beiden Seiten den Rückzugsbutton gedrückt, so ist die Schlacht beendet und die Anzeige mit den endgültigen Schlacht-ergebnissen wird angezeigt.

Wir zeigen Ihnen

die Welt der

PC GAMES.



PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen

Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die

Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTER

Deutschlands größter Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

LORDS OF DOOM

Das Bildfenster

Zum Untersuchen von Details klickst Du einfach direkt im Bild auf den Gegenstand, den Du näher sehen möchtest. Tragbare Gegenstände wandern ins Gepäck, wo sie mit Hilfe des „Untersuche-Icons“ genauer inspiziert werden können. Sollten alle sechs Itemslots bereits belegt sein, kannst Du den Gegenstand unten in das Raumbild einblenden, wo er leichter wiederzufinden ist.

Zum Ablegen eines Gegenstandes aus dem Gepäck in den Raum genügt es, den

entsprechenden Itemslot zu aktivieren, mit der Maus ins Bildfenster zu fahren und die linke Maustaste zu drücken. Gegenstände können allerdings nur auf dem Boden abgelegt werden.

Ein Kampf spielt sich fast ausschließlich im Bildfenster ab. Es gilt, so schnell wie möglich eine Waffe auszusuchen und das „Benutze-Icon“ anzuwählen. Durch Mausklick mit Hilfe des Fadenkreuzes landest Du beim Angreifer Treffer. Oftmals bedarf es einer Menge Treffer, bis das Monster endgültig erledigt ist, vor allem mit weniger wirksamen Waffen.

Fortbewegung

Zur Fortbewegung gibt es die Richtungspfeile in gelb oder weiß. Weiße Pfeile zeigen einen Ausgang an, der durch Anklicken automatisch benutzt wird.

Alle Bewegungen gelten immer nur für den momentan aktiven Charakter, während die anderen Figuren an ihrem Platz bleiben. So lassen sich alle vier Party-Mitglieder unabhängig voneinander bewegen.

DIE RÜCKKEHR DER MEDUSA

Beschreibung der Benutzeroberfläche des Programms

Auf jedem Bildschirm befindet sich die Informations- und die Menüleiste. Die Informationsleiste gibt Auskunft über Position und Untergrund, auf dem sich der Spieler befindet (zum Beispiel Sumpf, Wald...). Weiterhin beinhaltet die Informationsleiste eine Kalenderanzeige. Der Spieler sieht also immer, wieviel Zeit ihm noch bleibt, bis er die nächsten Gehälter zahlen muß.

Die Menüleiste besteht aus vielen Funktionsfeldern und einem drehbaren Informationsfeld in der Mitte der Menüleiste. Es ist nicht immer möglich, alle Funktionen anzuklicken; die schraffierten Felder sind situationsbedingt nicht anwählbar.



Dunkel geht's zu im Dungeon – doch gerade hier findet die Action statt.



Die einzelnen Funktionen von links nach rechts:

NOTIZBLOCK:

Hier kann sich der Spieler beliebige Notizen machen.

KAUFEN:

Dient dazu, ausgewählte Sachen zu kaufen.

MAXIMAL:

Schalter, in Verbindung mit KAUFEN und

VERKAUFEN

PEILGERÄT:

Zum Einsetzen des Quarzes in das Peilgerät.

OK:

Bestätigen

ANGRIFF:

Dient dazu, ausgewählte Einheiten in den Krieg zu senden.

RÜCKZUG:

Dient dazu, ausgewählte Einheiten zurückzurufen.

ERHÖHEN:

Möglichkeit zum Einstellen des Geldwertes beim Verhandeln.

SUCHEN:

Aufklärer aussenden, um Rohstoffe, Schätze oder Bunkereingänge zu finden.

TÜR:

Dient in den meisten Fällen dazu, bestimmte Situationen oder Plätze zu verlassen.

VERKAUFEN:

Mit dieser Funktion kann der Spieler seine Waren verkaufen. Ebenfalls in Verbindung mit

STADTINFO:

Gibt Informationen über die Stadt aus, in der sich der Spieler gerade befindet. Es können Informationen über den Status des Spielers abgefragt werden.

PEILUNG:

Führt eine Peilung zum Suchen von Bunkereingängen durch.

NOT OKAY:

Verneinung.

VERHANDLUNGEN:

Bei den Kämpfen können hiermit Verhandlungen geführt werden, um eventuell einem Kampf aus dem Weg zu gehen.

SENKEN:

Gegenteil von ERHÖHEN.

MINE:

Damit kann eine Mine eröffnet beziehungsweise ein Schatz gehoben werden.

In der Mitte der Funktionsleiste befindet sich ein Informationsfeld, in dem Sachen abgelesen bzw. eingestellt werden können. Dazu befindet sich in der oberen linken Ecke ein kleiner grüner Knopf, bei dessen Anklicken sich das Feld weiterdreht.



Jeder Charakter hat sein eigenes „Innenleben“.

KAMPF:

Die Armee des Spielers kann mit gegnerischen Banden, Schiffen oder Städten einen Kampf austragen. Dadurch können folgende Konstellationen entstehen:

Kampf Armee-Armee

Wenn Du mit Deiner eigenen Figur auf die eines Gegners stößt, kommt es zum Kampf zwischen den beiden Parteien. Die Armee des Spielers ist links, die des Gegners ist rechts zu sehen.

Beginnt der Kampf, hast Du zwei Möglichkeiten:

1) Du schickst einzelne Einheiten in den Kampf (Einheit anwählen und ANGRIFF anklicken) oder ruft diese zurück (Einheit anwählen und RÜCKZUG anklicken).

Beim Angriff beginnen die Einheiten vorzurücken, was sich am oberen Rand des Bildschirms verfolgen lässt. Erst wenn Einheiten der eigenen Armee auf Einheiten der gegnerischen Bande treffen, kommt es zum eigentlichen Kampf. Die in den Kampf verwickelten Einheiten werden rot dargestellt.

Eine Ausnahme bildet die Artillerie. Bekommt diese den Befehl zum Angriff, eröffnet sie sofort das Feuer, worauf sich auch sofort beim Gegner Verluste einstellen.

Das gilt natürlich auch für die gegnerische Artillerie und die eigenen Verluste.

Der Kampf wird solange geführt, bis eine Armee verloren, also keine Kämpfer mehr hat. Sollte der Spieler den Kampf verlieren, so verliert er damit alles, was er mit sich führt, bis auf seine Gleiter. Allerdings ist die Bank so gnädig, das Startkapital von 3.000 erneut vorzustrecken. Ein eventuell vorhandenes Bankkonto wird nicht angerührt! Gewinnt der Spieler den Kampf, so erhält er das Geld, das die gegnerische Bande mit sich führt.

2) Der Spieler geht einem Kampf aus dem Weg. Dies geschieht, indem er VERHANDLUNGEN anklickt. Dies ist allerdings nur einmal möglich, fehlgeschlagene Verhandlungen können also nicht wieder aufgenommen werden. Bei den Verhandlungen hat der Spieler wiederum zwei Möglichkeiten:

Entweder blufft er und gibt an, er sei der Stärkste, oder aber er besticht den Gegner mit entsprechend viel Geld (einstellen mit ERHÖHEN und SENKEN). Auf den Bluff fällt der Gegner manchmal, jedoch nicht immer herein.

Bei der Bestechung sollte der Spieler nicht zu pingelig sein, denn wenn er den Kampf verliert, fällt sowieso alles Geld in die Hände der Feinde. Die Höhe des Bestechungsgeldes hängt auch von der Größe der eigenen und gegnerischen Armee ab.

Hat der Spieler eine Bande öfter als fünfmal angegriffen, so kann er deren Heimatstadt nicht mehr betreten, weil sie keine Geschäfte mehr mit ihm machen wird. Gleiches gilt, wenn der Spieler eine Stadt direkt angegriffen und nicht erobert hat.

Armee-Stadt, Stadt-Armee

Greift der Spieler eine Stadt an, so gilt dasselbe wie beim Kampf Armee-Armee. Sollte der Spieler siegen, nimmt er die Stadt ein. Selbstverständlich ist nicht jede Stadt gleich groß. Die Größe einer Stadt kannst Du an der Bildschirmgrafik erkennen oder in der STADTINFO ablesen. Große Städte haben natürlich mehr Soldaten zur Verteidigung als kleinere Städte. Wird die Stadt des Spielers von einer gegnerischen Bande angegriffen, so kann der Spieler keinen Ein-

fluß auf den Kampfverlauf nehmen. Er kann sich nur auf seine eingestellte Taktik (siehe KASERNE) verlassen und hoffen, daß er gewinnt.

Kampf Schiff-Schiff

Stoßen zwei Schiffe auf der Landkarte zusammen, so kommt es zum Schiffskampf. Hierbei ist entscheidend, wieviel Geschütze dem Spieler zur Verfügung stehen.

Der Spieler steht am Bug seines Schiffes und sieht die gegnerische Flotte vor sich. Die Steuerung ist direkt mit dem Geschützturm verbunden: Schiebt der Spieler die Maus nach rechts, dann dreht sich auch der Geschützturm nach rechts. Wird die Maus nach oben und unten geschoben, so hebt und senkt sich das Rohr des Geschützes.

BUNKER:

Der gesamte Kontinent ist von einem unterirdischen Bunkersystem durchzogen, die noch aus dem großen Krieg stammen, mittlerweile verfallen sind und jetzt den gegnerischen Banden als Unterschlupf dienen. Es gilt nun, die 13 Schlüssel zu finden, die den Zugang zu Medusas Generalbunker ermöglichen. Jeder dieser Schlüssel ist in einem Bunker versteckt. Generalschlüssel kannst Du erkennen, indem Du sie auf das Auge ziehst.

Beim Auffinden eines Bunkereingangs hilft ein Peilgerät. In jeder Stadt kannst Du einen Frequenzquarz kaufen und damit den Peilgerät betreiben. Klickt der Spieler auf PEILEN in der Funktionsleiste, so setzt er an dieser Position ein Peilgerät ab, das zwei Umdrehungen lang peilt.

Falls der Peilstrahl über den nahe eines Bunkereingangs gelegenen Funkturm der Banden streift, blitzt er kurz auf. Mit Hilfe eines zweiten Peilgeräts ist es dann durch eine Kreuzpeilung möglich, die genaue Position zu bestimmen. Um den Eingang des Bunkers zu finden, muß mit den Aufklärern die Umgebung des Funkturms abgesehen werden. Im Bunker ist es am zweckmäßigsten, die Optionen in der unteren Menüleiste auf die Pfeile zu drehen, also auf das Board, das den Kompaß enthält.

ROLLING RONNY



Das rollende Hauptmenü...

Steuerung

Ronny kann mit seinen Rollschuhen auf allen ebenen und glatten Oberflächen fahren. Dazu gehören zum Beispiel Straßen, Eisenbahnschienen, Fensterbretter, Mauern, Tische, Kisten, etc. Gras, Pfützen, Wasser und andere raue Beläge führen unweigerlich zum Sturz, was wie Kollisionen mit Gegnern gesundheitlichen Schaden bringt. Nach einem Sturz trägt ein Ballon Ronny in die Luft, mit dessen Hilfe er zurück auf sicheren Boden gelangt.

Textfenster

In bestimmten Situationen öffnen sich Textfenster auf dem Bildschirm und die Spielhandlung wird unterbrochen. Mit Hilfe dieser Textfenster kann Ronny mit den Personen im Spiel kommunizieren und taktische Entscheidungen treffen. Der leuchtende Text gibt dabei Aktionen an, die durch Druck auf den Feuerknopf des Joysticks möglich sind.

Werfen von Bonbons

Ronny macht seine Botengänge nie ohne einen reichlichen Vorrat von Pfefferminzgefüllten Bonbons mit Knoblauchgeschmack! Die meisten Gegner verduften (im wahrsten Sinne des Wortes), wenn sie mit dem Geruch dieser Bonbons in Berührung kommen. Die Anzahl der Bonbons ist nicht begrenzt, aber jeder Schuß kostet Energie. Es können nur die

Gegner wirkungsvoll beschossen werden, die bei einem Treffer hell aufblitzen (die meisten benötigen mehrere Treffer); alle anderen Objekte und Fußgänger lassen sich durch die Bonbons nicht vertreiben. In gebückter Stellung kann nicht geschossen werden.

Geld

Ronny muß versuchen, genug Geld zu bekommen, um sich am Ende des Levels einen Fahrschein für den Bus kaufen zu können.

Zeitlimit

Ronny hat nicht unbegrenzt Zeit, um einen Level zu beenden, denn er muß rechtzeitig beim Busstop am Ende des Levels ankommen, um den Bus zum nächsten Level zu erwischen. Ebenso muß er die Schmuckkästchen in Inspektor Cuffs Büro abliefern, bevor Scotland Yard schließt. Die Zeit, die bis zur Abfahrt des Busses verbleibt, wird im Panel angezeigt (Time). Das Aufsammeln eines Zeitbonus (Sanduhr) addiert wertvolle Sekunden zur noch verbleibenden Zeit hinzu.

Botengänge

Fußgänger, die unter einer Gedankenblase herumschweifen, in der ein rotierendes Schild mit der Aufschrift JOB sichtbar ist, haben Ronny einen Botengang anzubieten. Durch das Berühren dieser Fußgänger öffnet sich ein Textfenster, in dem die Person die Bedingungen ihres Auftrages beschreibt (Gegenstand, Bestimmungsort, Bezahlung).

Einige Aufträge scheinen viel Geld zu bringen, andere eher weniger. Aber ob sich ein Botengang angesichts Ronnys knapper Zeit und den Gefahren auch wirklich lohnt, bleibt jedem selbst überlassen. Bei jedem Auftrag gibt es folgende Möglichkeiten:

- Ronny akzeptiert den angebotenen Job zu den angegebenen Bedingungen. (accept)
- Ronny versucht zu verhandeln und den Lohn um einige Pence zu erhöhen. (bargain)
- Ronny lehnt den Auftrag ab. (leave)

Verhandlungen sind unbegrenzt möglich, doch manchmal verliert der Kunde die Geduld. Nimmt Ronny einen Job an, so erscheint der abzuliefernde Gegenstand im Panel. Er kann natürlich mehrere Aufträge gleichzeitig ausführen, aber nie mehr als vier Gegenstände gleichzeitig tragen (inklusive Zusatzausrüstungen). Sobald er einen Auftrag erfolgreich durchgeführt hat, erscheint ein entsprechender Kommentar des Empfängers, und das versprochene Geld wird gutgeschrieben. Mit den im Panel oberhalb des entsprechenden Gegenstandes angezeigten F-Tasten kannst Du die Angaben über einen bestimmten Job jederzeit wieder abrufen.

Schmuckkästchen

Jedes aufgesammelte Kästchen bringt 50 Punkte. Im Panel wird die Anzahl der noch aufzusammelnden Kästchen angezeigt. Pro Level dürfen nur fünf Kästchen übrigbleiben. Alle anderen Kästchen mußt Du unbedingt aufsammeln, um in den nächsten Level zu gelangen. Es em-





Ronnys rollende Rollschuhwelt.

fehlt sich also, die fünf Kästchen, die Du nicht aufsammeln willst, sehr sorgfältig auszuwählen! Wenn es Ronny gelingt, all diese Bedingungen zu erfüllen, werden am Ende eines Levels je Kästchen 300 Punkte gutgeschrieben. Hat er den Busstop erreicht und weniger als 20 Schmuckkästchen aufsammeln können, so ist das Spiel beendet.

Energie

Ronny braucht beim Herumfahren sehr wenig Energie, beim Werfen von Bonbons wesentlich mehr. Er kann seinen Energievorrat aber durch Kaufen oder Aufsammeln eines Energiebonus wieder auffüllen. Ist sein Energievorrat verbraucht, muß er auf das Werfen seiner Bonbons verzichten, denn er braucht dann alle Energie, um sich fortzubewegen.

Gesundheit

Wenn Ronny hinfällt, verschlechtert sich sein Gesundheitszustand (health) erheblich. Das Aufsammeln oder Kaufen eines Gesundheitsbonus verbessert Ronnys Zustand augenblicklich. Ist Ronnys Gesundheitszustand auf dem Nullpunkt angekommen, ist das Spiel verloren.

Shops

Sobald Ronny an einem Geschäft vorbeikommt, erscheint ein Textfenster, das die jeweiligen Angebote und deren Preise anzeigt. Jetzt kann Ronny nach Lust und Laune einkaufen und das Geschäft danach mit der Exit-Funktion wieder verlassen. Hat Ronny Waren in einem Shop gekauft, so kann er diesen nicht noch einmal betreten.

Zusatzausrüstungen

Die Geschäfte bieten folgende Zusatzausrüstungen an:

- Superjump: Läßt Ronny dreimal hintereinander viel weiter und höher als üblich springen.
- Megahonk: Vernachlässigt Kollisionen mit Gegnern für einige Sekunden.
- Magnetoiluct: Sammelt automatisch alle Zusatzausrüstungen und Bonuseffekte (einschließlich Kästchen und Münzen) ein, die sich in Sichtweite befinden und die Ronny noch tragen kann.
- Stenchalizer: Stoppt alle bewegten Gegner und Objekte für einige Sekunden.
- Powersneeze: Entfernt alle Gegner vom Bildschirm.

Zusätzlich werden auch noch Health-, Energie- und Time-Boni angeboten.

Von Zeit zu Zeit findet Ronny auch Zusatzausrüstungen auf der Straße. Um eine bestimmte Spezialausrüstung einzusetzen, genügt es, die entsprechende Funktions-Taste (angezeigt oberhalb des gewünschten Ausrüstungsgegenstandes im Panel) zu drücken.

Fragezeichen (Überraschung)

Sobald Ronny ein sich drehendes, rotes Fragezeichen berührt, gibt dieses seinen

überraschenden Effekt preis. Geld, Punktzahl, Restzeit des Levels, Energie und Gesundheitszustand können zunehmen oder Spezialeffekte werden angeboten. Aber es gibt auch unerfreuliche Überraschungen!

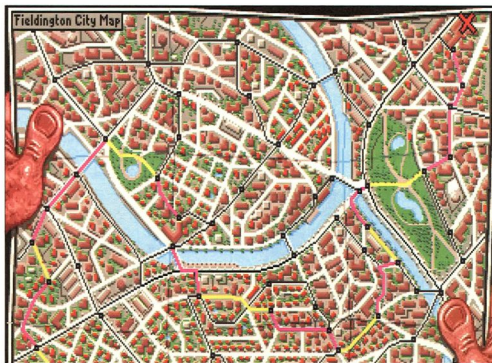
Ausrufezeichen (Fundgegenstand)

Sich periodisch aufblasende und danach verschwindende Ausrufezeichen stehen für einen Fundgegenstand, den Ronny aufsammeln und bei seinem Besitzer abliefern kann. Im Textfenster läßt sich auswählen, ob Ronny den Fundgegenstand an sich nehmen (take it) oder liegenlassen will (leave it). Nimmt Ronny den Gegenstand auf, so meldet sich der Besitzer oder die Besitzerin automatisch, sobald Ronny mit dem Fundgegenstand in seine/ihre Nähe kommt. Der Finderlohn und die Bonuspunkte werden Ronny dann gutgeschrieben. Alle Fundgegenstände, die Ronny an sich genommen hat, müssen vor dem Verlassen des Levels abgeliefert werden!

Übersichtskarte

Nach jedem Level wird eine Karte von Ronnys Stadt eingeblendet, auf der man sieht, wie weit Ronny auf seinem Weg zu Scotland Yard schon gekommen ist.

Diesen Weg soll Ronny rollen...



STARBYTE SUPER SOCCER

Neues Spiel beginnen

Nach dem Anklicken des Button „Neuen Spielstand beginnen“ wählst Du die Anzahl der menschlichen Mitspieler aus. Bis zu sechs Manager können teilnehmen. Im Hauptmenü gibt es die Möglichkeit, die Vereinsgeschichte in jeglicher Hinsicht zu beeinflussen.

1. Aufstellung

Hier wählst Du die elf Spieler aus, die im nächsten Spiel aufgestellt werden sollen. Es müssen mindestens sechs Spieler und ein Torwart in der Aufstellung sein. Spieler, die gesperrt, verletzt oder aus einem anderen Grund verhindert sind, können nicht ausgewählt werden.

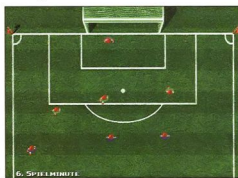
2. Positionen

Soll einer der Spieler auf einer anderen Position spielen, klickst Du diesen an und bestimmst die neue Position, also entweder Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Angreifer. Spieler auf anderen Positionen besitzen auch eine andere Spielstärke.

Spieltaktik

Hier wird die Taktik der eigenen Mannschaft bestimmt. Kontrolliertes Spiel ist das Spiel ohne Risiko, d.h. kontrollierte Defensive und Offensive. Bei sehr defen-

Gute Spieler erzielen gute Preise – zum guten Spieler gehören aber auch praktische Erfahrungen.



Von hier aus wird alles gesteuert – das Hauptmenü.

sivem bzw. defensivem Spiel wird zwar die Verteidigung erheblich verstärkt, allerdings gibt die Mannschaft das Mittelfeld preis und hat daher auch weniger Angriffe. Bei sehr offensivem bzw. offensivem Spiel wird das Mittelfeld und der Angriff erheblich verstärkt, allerdings ist die Mannschaft in der Verteidigung verletzlich. Abhängig von der Spieltaktik verringert sich die Kondition (Energie) der Spieler.

Trainingslager

Hier erfolgt die Auswahl der Spieler für das frei wählbare Trainingslager. Spieler, die mit einem Häkchen markiert sind, befinden sich nicht in der aktuellen Aufstellung. Die Trainingslager unterscheiden sich im Preis, Aufenthaltsdauer und Schwerpunkte des Trainings.

Bewertung

Die eigene Mannschaft und der nächste Gegner werden in Kondition, Moral, Zusammenspiel und den einzelnen Positionen, also Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff bewertet und gegenübergestellt.

Schließlich erfolgt eine Bewertung der Aufstellung. Diese gibt bekannt, wie gut die Mannschaftsaufstellung als Ganzes ist.

Transfermarkt

Auf dem Transfermarkt werden die Spieler aufgeführt, die zum Verkauf stehen und erworben werden können. Selbstverständlich können die Mitspieler auch Spieler aus der Mannschaft auf die Transferliste setzen und zum Verkauf anbieten.

Angebot für einen Spieler machen

Du wählst einen Spieler von der Transferliste aus, den Du kaufen willst. Dann gibst Du ein Gebot ab und bestimmst die Vertragslänge, von der das Gehalt des Spielers abhängig ist. Das Angebot wird zur Kenntnis genommen, eine Entscheidung über einen Wechsel erfolgt aber erst am nächsten Spieltag, so daß auch andere Vereine die Möglichkeit haben, mitzubieten. Spieler, für die Du ein Angebot abgegeben hast, werden mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Spieler auf die Transferliste

Du klickst die Spieler an, die auf die Transferliste sollen. In der nächsten Runde unterbreitest Du, je nach Stärke des Spielers, mehr oder weniger gute Angebote.

Spieler von der Transferliste nehmen

Du kannst einen Spieler, der schon auf der Transferliste steht, auch wieder streichen.

Verhandlungen mit Spieler führen

Ist der Vertrag eines Spielers eines der menschlichen Kontrahenten ausgelaufen, gibt es die Möglichkeit, diesem Spieler ein Angebot zu unterbreiten, zur eigenen Mannschaft zu wechseln, ohne daß Du eine Ablösesumme bezahlen mußt, da der Spieler nicht mehr vertraglich gebunden ist. Du mußt dich nur mit ihm über die Vertragslänge und damit über das Gehalt sowie eine einmalige Sonderprämie einigen.

Stadion vergrößern

Einfach angeben, um wieviele Sitz- und Stehplätze das Heimstadion erweitert werden soll. Hierauf wird ein Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt.

Stadion verkleinern

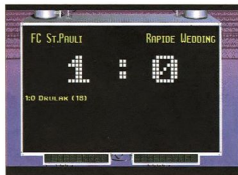
Auch hierfür gibt es nach Angabe der Wünsche einen Kostenvoranschlag.

Stadionarbeiten abrechnen

Wenn Du die finanzielle Last, die beim Umbau des Heimstadions entsteht, nicht mehr tragen kannst, dann unterbrichst Du vorzeitig die Stadionarbeiten.

Eintrittspreise festlegen

Bestimmung der Eintrittspreise für Sitz- und Stehplätze im Heimstadion. Hast Du



Auch das größte Stadion nützt nichts, wenn die Mannschaft schlecht spielt.

die Preise für ein Spiel im Pokalwettbewerb erhöht, solltest Du nicht vergessen, sie für das nächste Heimspiel in der Meisterschaft wieder zurückzusetzen.

Verträge

Ist der Vertrag eines Spielers kurz davor abzulaufen, und möchtest Du den Spieler weiterhin behalten, dann versuchst Du, den Vertrag zu verlängern. Ist der Spieler zu Verhandlungen bereit, unterbreitest Du ihm ein Angebot für eine einmalige Sonderprämie und die neue Vertragsdauer mit dem daraus resultierenden Gehalt.

Werbung

Wenn der eigene Verein Werbung für andere Firmen macht, läßt sich das Kapital vermehren. Zur Auswahl stehen Trikotwerbung oder Bandenwerbung im Heimstadion. Je nach Position des Vereins in der Meisterschaft bieten verschiedene Firmen einen Werbevertrag zu unterschiedlichen Bedingungen an.

Kredit aufnehmen

Notbremse im Falle eines finanziellen Engpasses. Je nach Wert der gesamten Mannschaft besitzt Du eine bestimmte Kreditwürdigkeit. Die erforderliche Kreditsumme und die Laufzeit der Rückzahlung sind wählbar.

Kredit zurückzahlen

Auch vor Ende der Laufzeit kann eine frei wählbare Summe des Kredites zurückgezahlt werden.

Termingeld anlegen

Um einen Teil des Kapitals gewinnbringend arbeiten zu lassen, wählst Du eine bestimmte Summe und legst sie als Termingeld an. Je nach Höhe des angelegten Termingeldes und Länge der Laufzeit gibt es einen entsprechend hohen Zinssatz. Während der Laufzeit kannst Du nicht auf dieses Kapital zurückgreifen. Nach Ablauf der Zeit bekommst Du die angelegte Summe plus den Zinsen wieder zurück.

Geld transferieren

Willst Du einen der menschlichen Mitspieler finanziell unterstützen, so bestimmst Du die Höhe der zu transferierenden Geldsumme. Diese Unterstützung erfolgt ohne Auflagen wie z. B. die befristete Zurückzahlung eines Kredits, die Manager müssen sich 'außerhalb' des Spiel um eine entsprechende Gegenleistung einigen.

Fußballtoto spielen

Als Kenner der 1. Liga kannst Du im Fußballtoto mitspielen und gewinnen. Einfach den Einsatz festlegen und tippen, da bei den Begegnungen die Heim- oder Gastmannschaft gewinnen wird.

Ende einer Saison

Nach dem 34. Spieltag in der Meisterschaft, eventuellen Play-Offs um die Meisterschaft in der 1. Liga und den Relegationsspielen um Auf- bzw. Abstieg geht die Saison zu Ende.

Zum Abschluß zeigt Du zunächst die Tabellen aller vier Ligen. Muß ein Manager aufgrund zu großer sportlicher Mißerfolge, d. h. Abstieg in die 5. Liga, oder wegen finanzieller Nöte seine Karriere beenden, so wird dies nun angezeigt.

JAHANGIR KHAN'S WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Regeln

Die Halle

Eine Squashhalle besitzt einen rechteckigen Grundriß mit dem hinteren Feld, das in zwei Hälften geteilt ist; vor jeder Hälfte befindet sich eine Anschlagbox. Die hintere Wand ist mit einer waagerechten Linie („Cut“ oder Teilungslinie) markiert; parallel dazu, nur wenig über dem Boden, befindet sich eine andere Linie („Board“ oder Bodenlinie). Unter der Bodenlinie befinden sich Blechtafeln.

Die Anschläge

Alle Anschläge müssen von der entsprechenden Anschlagbox gemacht werden und oberhalb der Teilungslinie an der hinteren Wand abprallen, bevor sie in die gegnerische Hälfte der Halle niedergehen. Der Ball kann jedoch zurückgeschlagen werden, bevor er den Boden berührt. Es gibt eine Option, die einen zweiten Anschlag ermöglicht („Alte Regeln“).

Ballwechsel

Der Ball kann beliebig oft von allen Wänden abprallen, bevor oder nachdem er die Endwand trifft. Er kann danach nur einmal vom Boden abprallen, bevor er zurückgeschlagen werden muß, oder er kann im Flug angeschlagen werden.

Punktgebung

Ein Ballwechsel ist gewonnen, wenn der Ball mehr als einmal auf den Boden schlägt, bevor der Gegner ihn zurückschlagen kann. Der Anschlag geht dann an den Gewinner des Ballwechsels; wenn der Gewinner schon den Anschlag hat, gibt es einen Punkt. Sieger ist der erste Spieler mit 9 Punkten. Wenn alle Spieler 8 Punkte erreichen, hat der annehmende Spieler die

Option bis zu 9 Punkten („No Set“) oder 10 Punkten („Set Two“) zu spielen.

Steuerung

Joystick oder Tastatur. Das Spiel wird durch Drücken von SHIFT + Q beendet.

Klubturnier/Club Tournament

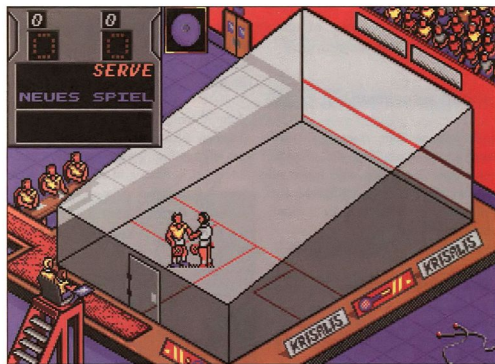
Diese werden in Serien von bis zu 8 Etappen organisiert. Jede Etappe hat 4-6 Spieler; sie stellen eine Art kleine Liga dar, in der jeder Spieler der Etappe gegen alle anderen spielt. Am Ende der Runde einer Liga verbessern sich die zwei besten Spieler in jeder Etappe; die zwei schlechtesten stufst Du zurück.

Hauptauswahlanzeige

a) Die Etappen

- Schläger - Beginn des nächsten Liga-zyklus (wenn der vorgehende Zyklus beendet ist)
- Auge (Beobachtung) - Markierung eines Spielers, um ihn in all seinen künftigen Spielen zu beobachten (durch erneutes Klicken kann dies rückgängig gemacht werden).
- Balkendiagramm - Kontrolle des Spielerresultats. Wenn das ein menschlicher Mitspieler ist, kannst Du Deine Steuermethoden wechseln:
 - Normal - Feuer, um den Anschlag zu spielen, manuelle Steuerung der Ballanschläge
 - Leicht - automatische Abgabe der Ballanschläge. Ballwechsel ist immer korrekt

Hier qualmt der Turnschuh: die Squash-Halle.



- d) Pfeile - Abrollen der Leiter
- e) SRA (Squash Rackets Association)-Icon - Verlassen des Untermenüs.

- f) SRA-Icon - Verlassen
- Achtung: (d) und (e) sind nur am Beginn der Liga nutzbar.

über stellen das Spielgesamtergebnis dar. Spielinterne Informationen darüber zeigt das Programm an.

2) Mitgliedschaft - Klubliste

- a) Auge - Beobachtung der Spielerbegegnung (wie oben)
- b) Leeres Auge - Abschalten von allen beobachteten Spielern
- c) Joystick/menschlicher Spieler - Verändern eines Computerspielers in einen menschlichen Spieler bzw. umgekehrt.
- d) Markierung - Ändern des Spielernamens
- e) Balkendiagramm - Spielergebnis
- f) Zwei Spieler - Spielen eines Übungsspiels gegen den Computer oder einen menschlichen Spieler
- g) SRA-Icon - Verlassen

3) Optionen

- a) Ball - Ballart (Blue = am besten springend)
- b) Uhr - am besten auf 1, 3 oder 5 Spiele stellen
- c) 1 Ball (nur ein Ballwechsel, „Neue Regeln“) 2 Bälle (zwei Anschläge, „Alte Regeln“)
- d) Leitern - Wechseln der Anzahl der Etappen in der Leiter (2-8)
- e) Etappe - Wechsel der Spieleranzahl in jeder Etappe (4-6)

5) Terminkalenderanzeige

Sie zeigt den vollständigen Terminkalender der Spiele; die nächste Begegnung, die gespielt wird, ist am unteren Ende der Liste markiert

- a) Pfeile - Nächste / vorhergehende Seite
- b) Auge - Beobachten einer einzelnen Begegnung
- c) Kreuz - Verschieben einer Begegnung bis zum Ende des Terminkalenders
- d) SRA - Verlassen

6) Spielen einer Begegnung

Hier erscheinen die Spieler auf dem Bildschirm. Wenn menschliche Spieler am Spiel teilnehmen, sind die entsprechenden Steuerungen zu verwenden; die andere Möglichkeit ist, das Spiel nur zu beobachten (wenn Du vorher die folgenden Optionen gewählt hast: Spielerbeobachtung, Beobachtung der Bewegung). Wenn ein menschlicher Spieler die Begegnung des Klubturniers oder der Weltmeisterschaft gewinnt, erhält er die Option zur Verbesserung einer seiner Spielfertigkeiten. Die Spielanzeige zeigt die Ballart in der oberen rechten Ecke der Anzeige und die Punktafel oben links. Die großen Zahlen sind das Spielergebnis, die kleinen Zahlen dar-

Hauptauswahlanzeige für die Weltmeisterschaft

Dieser Teil ist der Ausschied. Du mußt dich dabei nach oben arbeiten und schließlich das Finale der Weltmeisterschaft gewinnen. Die Funktionen der Icons funktionieren wie in der Liga; aber die folgenden Aussagen sind zu beachten:

- a) Du kannst nicht die Leitern und Etappen steuern.
- b) Du kannst keinen menschlichen Spieler in das Spiel bringen, nachdem der Ausschied gestartet ist.
- c) Die Runden des Ausschieds und die Spieler, die sich qualifizieren konnten, werden angezeigt.
- d) Das Squash Rackets Association (Exit)-Icon ist durch ein Tauschanzeigeicon ersetzt.



Wohl noch nie dagewesen:
Squash am Computer.

T...Online → *winTV# oder *GIB#

Internet: <http://www.gib-verlag.de>

Unsere **erfolgreichen Hefte mit CD** jetzt auch

ONLINE

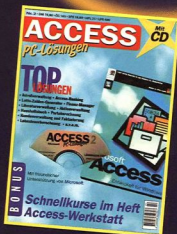
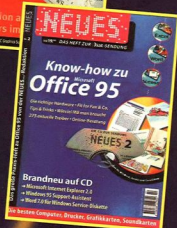
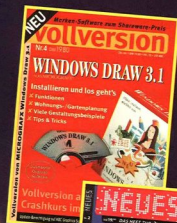


ONLINE
EXCEL

JETZT AM KIOSK!

PC-Lösungen Nr. 3 • Mit CorelDRAW-Kompaktkurs und vielen fertigen Lösungen, die den Anwender freuen
WinWord Lösungen Nr. 3 • Alles rund ums Faxen und E-Mail mit Windows 95
NEUES... Nr. 2 • Das Heft zur Sendung und vieles mehr zum Nachlesen
vollversion Nr. 4 • Zum Shareware-Preis Micrografx Windows Draw 3.1

Jedes Heft mit CD nur **DM 19,80**



ONLINE
ACCESS



ONLINE
WinWord

Drei Wege zum Heft:

- Online ordern
- Am Kiosk kaufen
- Direkt bestellen bei
S.I.C.S GmbH, o 80 24/9 31 36

WINZER

Spielstart

Nach dem Laden des Spiels gibt es die Auswahlmöglichkeit zwischen einem neuen Spiel und dem Laden eines alten Spielstandes. Bei einem neuen Spiel bestimmst Du zunächst die Anzahl der Spieler und deren Namen sowie das Eingabemedium. Als Anbaubetriebe stehen Rhein-Hessen, Rheinpfalz, Württemberg oder Franken zur Verfügung. Natürlich ist es möglich, daß mehrere Spieler in einem Anbaubetrieb winzern. Die Rebenpreise und das Wetter sind in den einzelnen Ländern unterschieden.

Auf dem Weingut

Zur Stadt

Sabotage

Sabotage ist grundsätzlich nur in der zweiten Hälfte des Jahres möglich. Du benötigst zusätzlich DM 50.000,- um Kontakt mit der Unterwelt herzustellen. Natürlich ist das ganze als Herr (siehe Beförderung) nicht möglich. Jeder Sabotageakt kann nur einmal pro Monat durchgeführt werden. Aktionen, die nicht mehr ausführbar sind, werden mit einem (*) gekennzeichnet. Nach der Auswahl will der

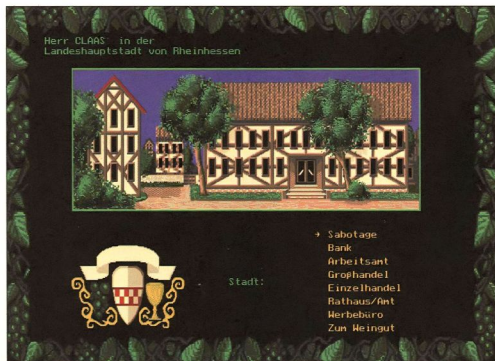


zuständige Agent Bargeld. Je nachdem, wieviel er bekommt, liegen die Erfolgchancen. Aber Vorsicht: Eine Sabotage kann auch zu eigenen Rückschlägen führen. Wenn Wein erfolgreich vergiftet wird, muß er vernichtet werden. Dies geschieht dann ganz automatisch. Nach einer Kellerbuchfälschung werden die

Weine als verpanscht aufgeführt. Für den betroffenen Spieler ist dies jedoch nicht ersichtlich! Beim Wüten im Weinberg werden Reben und gelagerte Flaschen vernichtet.

Bank

Eine Kreditaufnahme ist möglich, Minimum sind hier DM 5.000. Der Kredit richtet sich nach dem aufgeführten Kreditrahmen, auch die Laufzeit ist wählbar. Zur Auswahl stehen hier 12, 24, 36 oder 48 Monate. Der Kredit kann auch vorzeitig zurückgezahlt werden. Damit Du Wein exportieren kannst, brauchst Du einen Handelspartner in dem entsprechenden Land. Dieser verpflichtet sich für 12 Monate. Eine vorzeitige Kündigung ist nicht möglich! Natürlich kosten die Handelspartner eine gewisse Summe im Monat, und von den Exporteinnahmen wird automatisch der Exportzoll abgezogen.



Das Weingut dient als Hauptmenü.

Arbeitsamt

Die Funktion des Arbeitsamtes ist es, Personal einzustellen oder zu entlassen.

Lagerarbeiter: Ein Lagerarbeiter verwaltet 5.000 Liter Speicherplatz und 15.000 leere Flaschen.

Erntehelfer: Ein Erntehelfer wird für 200 angebaute Reben benötigt.

Großhandel

Lagernummer, Weinart, Preis im Inland, in England, Kanada und USA werden angezeigt. Nachdem Du „Wein verkaufen“ ausgewählt hast, erscheinen noch einmal nähere Daten über den zu verkaufenden Wein. Daraufhin wird die gewünschte Menge eingegeben. Beträgt sie null, wird nichts verkauft. Bei einem höheren Wert wird das Maximum verkauft. Wichtig: Bei einem Preis von null ist ein Verkauf möglich! Je älter die Weine sind, desto höher wird der Verkaufspreis.

Einzelhandel

Handel ist ebenso in den vier Anbauländern möglich. Wenn der Preis allerdings null beträgt, untersagt die örtliche Winzergenossenschaft den Handel. Im eigenen Anbaugebiet ist kein Verkauf über den Einzelhandel erlaubt. Tafelwein, Qualitätswein b. A. und Federweißer kannst Du nur über den Großhandel verkaufen!

Rathaus/Amt

Hier meldest Du die Faßweine an. Dies geht auf legalem oder illegalem Weg.

Nach Auswahl des Weines bestimmst Du die Weinart. Tafelwein, Qualitätswein b. A. und Federweißer sind beim legalen Anmeldeverfahren gebührenfrei. Für alle anderen Weine wird eine Gebühr entrichtet. Beim illegalen Anmelden richtet sich der Preis nach der Höhe und Menge des Verpanschens. Welche Grundbedingungen ein Wein erfüllen muß, ist den beiliegenden Tabellen zu entnehmen. Ein Qualitätswein mit Prädikat (Kabinett-Trockenbeerenauslese) kann frühestens im Januar nach der Lese angemeldet werden. Der Eiswein muß im Januar angemeldet werden, der Federweißer im Monat nach der Lese. Alle Weine sollten innerhalb von sieben Monaten angemeldet werden, sonst verfallen sie.

Nach der Anmeldung können die Weine in Flaschen abgefüllt werden. Bis die Weine einen Verkaufspreis bekommen, müssen sie – je nach Rebsorte – unterschiedlich lange lagern. Bei der Anmeldung bekommt der Wein auch Qualitätspunkte, die sich positiv auf den Verkaufspreis auswirken.

Werbepbüro

Die Werbung gilt nur für den laufenden Monat. Die Art der Werbung beeinflusst den Verkaufspreis des Weines. Sollten mehrere Weine auf Lager sein, so betrifft die Werbung alle Verkaufspreise. Eine Werbeaktion ist nur einmal im Monat möglich.

Weinberg

Anhand der Grafiken läßt sich der aktuelle Traubenzustand erkennen. Aus optischen Gründen werden die Rebsorten farbig unterschieden:

- Grün: Rebsorten für Weißweine
- Blau: Rebsorten für Rotweine

Das Programm zeigt nur die Daten der Reben/Trauben an, die auch angebaut sind. Der Auflistung können folgende Daten entnommen werden:

Aktueller Öchslewert, Rebenanzahl, Traubenmenge, Reifegrad der Trauben in % (RTr%), Überreifegrad der reifen Trauben in % (ÜTr%), Edelfäulnis Ja/Nein (Edel), Bereits gelesen Ja/Nein (Gel.) und der Preis pro Rebe.

Wein lesen

Von August bis Dezember gibt es die Möglichkeit zur Weinlese, normalerweise findet diese aber im September und Oktober statt. Im November muß es schon Nachfröste geben, damit die Trauben 'überleben' und gelesen werden können. Im Dezember (Wetter: kalt und Nachtfrost) ist das Weinlesen nur möglich, wenn die Trauben in gefrorenem Zustand geerntet werden können, da sonst alle Trauben verfaulen. Sobald die Trauben den Öchslewert eines Tafelweines erreicht haben, kann man aus ihnen einen Eiswein herstellen. Allerdings sind gefrorene Trauben äußerst selten, was an den recht milden Temperaturen hierzulande liegt. Bevor die Lese beginnt, wird nach der zu lesenden Rebsorte gefragt. Danach folgt eine differenzierte Datenausgabe über die gewählte Rebsorte. Man wählt den Reifegrad der zu lesenden Trauben. Die Trauben werden dann gelesen und in die Kellerei gebracht. Trauben können im Dezember nur als Tafelwein, Qualitätswein b. A. und als Eiswein gelesen werden. Der Wein muß im Monat der Lese gekeltert werden, sonst verfällt er!



Auch kleine Weindörfchen haben ihren Reiz...

Rebsorte anpflanzen

Dies ist grundsätzlich nur am Anfang des Jahres (Januar - März) möglich. Nach Auswahl der Rebsorte gibt man die zu kaufende Menge ein. Der angegebene Preis bezieht sich auf eine Rebe. Auf einem ha Land können 100 Reben angepflanzt werden (Sorte beliebig).

Schuppen

Erntemaschinen erwerben/verkaufen

Eine Erntemaschine kann maximal auf 5 ha Land eingesetzt werden. Durch ihren Einsatz wird die Traubenmenge höher (ca. 10%). Natürlich lassen sich Erntemaschinen auch wieder verkaufen. Aktionen in diesem Menü sind nur von Januar bis März gestattet.

Erntemaschinen warten

Erntemaschinen können repariert werden. Dies geht durch Eingabe eines prozentualen Wertes. Die Traubenmenge ist vom Maschinenzustand abhängig, d. h. mit sinkendem Zustand fällt der zusätzliche Ertrag. Die Wartungsarbeiten können das ganze Jahr über vorgenommen werden.

Weinberg Info

Detaillierte Angaben über den Weinberg werden aufgeführt.

Weinberg düngen

Du kannst das ganze Jahr über düngen. Der Weinbergzustand bezieht sich auf den Zustand des Bodens. Sollte der Zustand

unter 90% fallen, so verdorren die Reben und die daran hängenden Trauben. Vorsicht: Es darf maximal drei Mal pro Jahr gedüngt werden!

Lagerhaus

Kellerbuch

Ruhig ab und zu einen Blick ins Kellerbuch werfen. Hier stehen die Lagernummer, Rebsorte, Weinsorte, Preis, Lagerlänge (LaLä), ob der Wein im Faß oder in der Flasche ist, der aktuelle Verkaufspreis für einen Wein und die Weinmenge. Ist der Preis null, so muß der Wein noch lagern! Ein Verkauf wäre hier sinnlos - aber trotzdem möglich! Durch Anklicken von „nähere Informationen“ bekommst Du nach Eingabe der Lagernummer detaillierte Informationen über den dort aufgeführten Wein.

Flaschen ankaufen

Der Preis bezieht sich auf 10 Flaschen zu je 1 Liter. Der minimale Eingabewert ist dementsprechend auch 10. Man benötigt Flaschen, um angemeldete Weine, die noch im Faß lagern, abfüllen zu können.

Lagerplatz ankaufen

Lagerplatz benötigst Du, damit Du einen gelesenen Wein auch keltern kannst. Im Faß bleibt ein Wein in der Regel nur solange, bis er angemeldet wird. Danach wird er in die Flaschen abgefüllt. Das Faß ist also nichts anderes als eine Zwischenlagerung der Weine, da

hier der erste Reife- und Gärungsprozeß eintritt.

Weine abfüllen

Nur ganze Weinbestände einer Sorte können vom Faß in vorrätige Flaschen abgefüllt werden, ein Aufteilen ist also nicht möglich.

Wichtig: Der Federweißer muß im selben Monat abgefüllt werden, in dem er auch angemeldet wurde, sonst verfällt er!

Kellerei

Wein

Die Traubenmengen der gelesenen Rebsorten werden angezeigt. Durch Auswahl einer Rebsorte wird der Traubenmost zu Wein gekeltert. Sollte nicht genügend Lagerplatz zur Verfügung stehen, kannst Du das Maximale keltern.

Sekt

Du kannst einen Wein aussuchen, der mit Kohlensäure versetzt werden soll und damit zum Sekt wird. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß der Wein bereits seine entsprechende Mindestlagerlänge erreicht hat. Besonders wertvoll wird ein Sekt erst dann, wenn es sich um einen guten und eventuell älteren (Prädikats-) Wein handelt. Der Sekt muß nach diesem Prozeß mindestens 9 Monate lagern, bevor er einen Preis bekommt und Du ihn verkaufen kannst. Maximale Lagerlänge beachten!

Wein verpanschen

Der interessanteste und gefährlichste Teil der Weinerstellung:

Als erstes ist es möglich, den Traubenmost anzuzuckern oder anzuwässern. Hierzu müssen die Trauben einer Rebsorte gelesen, aber noch nicht gekeltert worden sein. Durch das Anzuckern erhöht man den Ochslewert des Traubenmostes. Durch Eingabe einer Zahl in % wird der Ochslewert um den eingegebenen prozentualen Wert gesteigert. Beim Anwässern steigt die Menge des Mostes und der Ochsle-

Bedeckt - mild - Nachtfrost

Riesling	M.-Thurgau	Silvaner
		
Burgunder	Portugies.	Trollinger

Ihr Kapital in DM : 14837
 Weinbergzustand in % : 92
 Monat : Februar

+ Rebsorten-Info
 Rebsorte lesen (Ernte)
 Rebsorte anpflanzen
 Zurück

Hier geht's um die Traube: der Weinberg.

wert sinkt dementsprechend. Beim Tafelwein ist ein Anzuckern/Anwässern bis 10 % erlaubt. Die anderen Weinsorten dürfen nicht angereichert werden. Wenn Du trotzdem die anderen Weinsorten verpanscht, mußt Du diesen Wein illegal im Rathaus anmelden. Ab und zu gibt es schon einmal eine Prüfung des Kellerbuchs. Wer beim Panschen erwischt wird, muß mit hohen Strafen rechnen. Nachdem Du den Traubenmost angereichert hast, mußt Du ihn noch im gleichen Monat kelteren. Als dritte Möglichkeit besteht das Faßweinsmischen. Zwei angemeldete Weiß- oder Rotweine, die noch im Faß lagern, können vermischt werden. Hierzu wird das Kellerbuch angezeigt, aus dem Du dann zwei Weine aussuchst. Hierfür nimmst Du als ersten Wein einen höherwertigeren und als zweiten einen niederwertigeren.

Wohnhaus

Weiter

Beenden der Spielrunde. Der nächste Spieler ist am Zug.

Statistik

Überblick über Einnahmen und Ausgaben.

Spielstand

Hier gibt es eine Übersicht über die Punkte, die jeder Spieler hat. Die maximale Punktezahl liegt bei 1000. Punkte bekommt jeder Spieler bei einer positiven Jahresbilanz, legaler Weinanmeldung, bei einer Weinvorstellung, Sektherstellung, Landkauf und eventuell auch bei geglückter Sabotage. Die Punktzahl kann aber auch wieder sinken.

Speichern

Bis zu sechs Spielstände können abgespeichert werden. Aus programmtechnischen Gründen kann nur der letzte Spieler speichern.

Weitere Funktionen

Das Ereignisfach

Positive oder negative Ereignisse können überraschen (z. B. überraschende Weinprüfung). Ein Ereignis kann den Spieler betreffen, der seine Runde gerade beendet

hat oder aber auch alle Spieler, die in einem Anbauland sind. Wenn es bei einem Ereignis um Geld geht, werden diese Beträge nicht in die Statistik/Bilanz aufgenommen.

Weinprüfung

Spätestens nach drei Jahren muß das Kellerbuch eines Winzers überprüft werden. Dies geschieht durch einen Weininspekteur. Sollte Wein verpanscht worden sein, so wird er es bemerken; es sei denn, man hat den verpanschten Wein schon längst verkauft. Durch Bestechung läßt sich erreichen, daß der Weininspekteur die ersten Seiten des Kellerbuchs übersieht. Je nachdem, wieviel er bekommt, fängt er bei einer höheren Lagernummer an.

Wein vorstellen im Landeswettbewerb

Ab 1977 wird in jedem März eines Jahres eine Weinprämierung ausgeschrieben. Am besten, man stellt einen Prädikatswein vor, der im letzten Jahr gelesen wurde. Ältere Weine können nicht vorgestellt werden. Der Wein erhält - je nach Qualität - einige Qualitätspunkte dazu, was sich positiv auf den Verkaufspreis auswirkt. Die Mindestmenge eines vorzustellenden Weines beträgt 500 Liter.

Wein vorstellen im Bundeswettbewerb

Der Unterschied zum Landeswettbewerb besteht darin, daß es sich um lange gelagerte Prädikatsweine handeln muß, die schon einen Verkaufspreis haben. Bei diesem Wettbewerb beträgt die Mindestmenge 1000 Liter. Der Wein muß aber weniger als 25 Qualitätspunkte haben. Hierdurch wird eine übermäßige Mehrfachvorstellung/-prämierung eines Weines vermieden, damit auch andere Spieler mit guten Weinen eine Chance auf Punkte haben. Der Bundeswettbewerb findet zum ersten Mal 1980 und danach alle 2-4 Jahre statt. Wichtig: Für beide Wettbewerbe gilt, der vorgestellte Wein muß schon in Flaschen abgefüllt sein.

Bilanz

Am 1. 1. jeden Jahres müssen Einnahmen und Ausgaben des letzten Jahres gegen-

übergestellt werden. Wenn ein Gewinn zu verbuchen ist, werden Steuern fällig.

Anfangsbericht

Bevor ein Spieler auf sein Weingut gelangt, werden alle wichtigen Daten angezeigt. Durch Betätigung der Eingabetaste kommt man zum Weingut.

Die Beförderung

Wenn genügend Punkte, Land und Geld erwirtschaftet wurden, wirst Du mit der Zeit um einen Rang befördert. Dies wirkt sich dann positiv auf den Kreditrahmen und die Nutzung des Sabotagemenus aus.

Bankrott

Bankrott ist man in diesem Spiel sehr schnell, wenn man nicht vorsichtig wirtschaftet. Jeden Monat müssen die Löhne der Angestellten bezahlt werden. Sollten noch ein Kredit laufen und der vorgegebenen Kreditrahmen ausgeschöpft sein, wird der Gerichtsvollzieher erscheinen.

Landkauf

Land, das für den Weinanbau genutzt wird, darf heutzutage nicht mehr einfach so gekauft werden. Da die Europäische Gemeinschaft (EG) auf Weinüberproduktionen sitzt, wurde dies gesetzlich verboten. Aus diesem Grund gibt es in diesem Spiel keine Landkaufoption.

Natürlich will sich der Spieler irgendwann einmal landmäßig vergrößern. Daher kann es vorkommen, daß ein anderer Winzer einen Weinberg verkauft. Dieser wird auf einer Auktion versteigert und hat einen gewissen Grundpreis. Auch die Weinbergsgröße kann schwanken. Du kannst nur an der Auktion teilnehmen, wenn Du dich auch in dem Anbauland befindet, in dem der Weinberg angeboten wird.



LOGO



Gemustert: Spiel Nr. 1



Hinweg mit den Steinchen in Spiel 2



Du mußt Zahlen und Muster beachten.

Spiel Nr. 1

Sinn dieses Spiels ist es, das im unteren Teil des Bildschirms abgebildete Muster mit den Wertigkeiten der Steine (einwertig bis vierwertig) im oberen Teil exakt nachzubilden. Durch Drücken des linken Mausknopfes, des Feuernumpfes am Joystick oder durch Drücken der linken ALT-Taste setzt Du ein einwertiges Steinchen an der gewählten Stelle ab. Wenn Du neben ein bereits liegendes Steinchen ein weiteres setzt, erhöht sich der Wert des vorherigen Steins um eins. Wechselt ein Stein die Wertigkeit, so ändert er auch seine Farbe. Wenn Du an einen vierwertigen Stein einen weiteren ansetzt, wird er wieder einwertig. Durch ein- oder mehrmaliges Drücken der rechten Maus- oder ALT-Taste kannst Du einen oder mehrere Spielzüge zurücknehmen, die Zeit läuft jedoch weiter. Je schneller die Aufgabe gelöst wird, desto höher die Punktzahl. Alle fünf Level gibt es eine Levelcode.

Spiel Nr. 2

Bei dieser Spielvariante geht es darum, die vorgegebenen Steine verschwinden zu lassen. Das Kreuz der Maus ist jetzt ein gedachtes Steinkreuz aus fünf Steinen, das alle Steine verschwinden läßt, die von ihm bedeckt werden. Ist unter den bedeckten Feldern auch ein leeres, wird durch den Spielzug ein Stein daraufgesetzt. Dies gilt auch für benachbarte Leerfelder. Es gibt keine Möglichkeit, einen Spielzug zurückzunehmen. Diese Version ist die leichteste Variante.

Spiel Nr. 3

Hier mußt Du Steinpärchen mit gleicher Wertigkeit und gleichem Symbol aus dem vorgegebenen Muster wegnehmen. Durch Anklicken eines Steines verändert sich der Wert der anliegenden Steine jedoch jeweils um eins. Mit der echten Maustaste lassen sich ein oder mehrere Spielzüge rückgängig machen. Durch ein knappes Zeitlimit und schwierige höhere Level ist diese Version am kniffligsten.



TASTATURBELEGUNG FÜR ALLE DREI SPIELE

F1	Spielstart ein Spieler (sobald Musik zu hören ist)
F2	Spielstart zwei Spieler (sobald Musik zu hören ist)
P	Pause an/aus
S	Sound an/aus
H	Highscore an/aus
ESC	Spielende, zurück zum Auswahlbild
Space	Zurück zum Spiel (wenn Bild angezeigt wird)
W	Cursor hoch
D	Cursor rechts
X	Cursor unten
A	Cursor links
1	Stein setzen
4	Stein zurücknehmen

Über 500 top-aktuelle Treiber Neue **POWER** für Windows 95!

Jetzt am Kiosk

TREIBER & UPDATES

DM 19,80 ▶ ALLE TREIBER, DIE SIE BENÖTIGEN, UM WINDOWS 95 FLOTT ZU MACHEN

Nr. 1 Mai, Juni, Juli

Über 500 top-aktuelle Treiber

Windows 95 Support Assistant

Service Pack für Access 2.0

Service Disk für Word 7

Das Mega-Service Pack für Windows 95

IHRE VORTEILE

Fehlerbehebung

Bessere Performance

Neue Features

Verbesserte Kompatibilität

Stabilere Systemumgebung

Komfortablere Handhabung



Das Mega-Service Pack für Windows 95

OS 150 - SFR 19,80 - HFL 25 - LFR 480

Mit freundlicher Unterstützung von 34 Firmen, unter anderem von:

Microsoft

Canon



**HEWLETT
PACKARD**

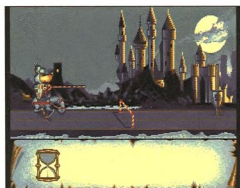
Inklusive
CD-ROM

Bestell-Annahme:

S.I.C.S EDV Copy GmbH, Hygin-Kiene-Str. 5, D-83607 Holzkirchen
Tel. 0 80 24 / 4 31 36, Fax 0 80 24 / 4 31 37.

Bitte zahlen Sie unsere Zeitschriften mit Vorausscheck,
zzgl. DM 4,50. Lieferung frei Haus!!!

CROWN



England

Erstes Reiseziel ist England, wo sich dem englischen Helden folgende Aufgabe stellt: Es gilt, über eine lange Brücke zu reiten und dabei die Schilder, die an den Masten auf- und abwippen, mit der Lanze einzusammeln. Gelingt es bis zum Brückende nicht, 80 Prozent aller Schilder aufzusammeln, muß ein zweiter Versuch gestartet werden. Die auftretenden Hindernisse sollte Herold möglichst überspringen. Stürzt das Pferd, beginnt das ganze Spiel von vorn. Das Ausrichten der Lanze erfolgt durch Drücken des Joysticks noch oben und unten. Bei der richtigen Höhe wird das Schild automatisch aufgesammelt. Die Geschwindigkeit des Pferdes läßt sich durch das Bewegen des Joysticks nach links oder rechts steuern. Durch Knopfdruck springt das Pferd über ein Hindernis.

Skandinavien

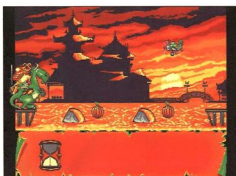
Um zum nächsten Kontinent zu gelangen, reist der Wikinger mit einem kleinen Boot über das Meer, das mit allerlei Gefahren (Wale und Haie) aufwartet, denen er ausweichen muß. Damit am Ende der Reise die Bootsmiete bezahlt werden kann, gilt es, viele Schatztruhen aufzusammeln, die von den Walen hin und wieder über riesige Wasserfontänen in die Luft katapultiert werden.

Rußland

Der Russe verdient sich sein Geld für die Überfahrt durch das Tanzen mit einem Piratenmädchen. Der Bär muß die Bewegungen des Tanzmädchens nachahmen. Gelingt ihm dieses, so wird er von dem Publikum entsprechend entlohnt, und er braucht nur noch die Münzen aufzusammeln.

Japan

Der Japaner steuert einen Hüpfdrahen, mit dem er über viele kleine Inseln springt. Damit der Drache nicht verhungert, sammelt er 80 Prozent des Treibgutes auf, das zwischen den Inseln herumschwimmt. Kollision mit fliegenden Objekten und Tieren kosten ein Leben.



Wie sagte schon Konfuzius? Diache am Molgen blingt Kummel und Solgen...oder so.

Indien

Der Inder überquert die Brücke, indem er den herumliegenden Bananen möglichst ausweicht. Im Vorbeigehen sammelt er die kleinen Mäuse auf - acht sollten es vor Ablauf der Zeit schon sein, sonst darf man noch einmal von vorne anfangen.



Wohin soll die Reise gehen?

Arabien

In Arabien bewegt man sich natürlich per fliegendem Teppich fort. Hierbei gilt es, die auftauchenden Aladinlampen einzusammeln. Wer nicht mindestens jede zweite einfängt, dem droht der Absturz ins Ungewisse. Aber Vorsicht: Aus manchen Lampen kommt ein böser Geist hervor, der dem Araber mitsamt seinem Teppich das Leben kostet. Wolken sollte man übrigens lieber nicht durchfliegen.

Die Steuerung erfolgt über den numerischen Block der Tastatur, mit der Space-Taste wird gefeuert.

Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur **DM 14,90** können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

Dr. IRIS AntiVirus Plus zählt zu den weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgefeiltes Antiviren-Paket für DOS und Windows: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen Millionen von Anwendern in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virusschutztechnologie aus dem Hause IRIS Software, die in rund 30 Ländern der Erde unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. Dr. IRIS AntiVirus Plus ist nicht als Shareware erhältlich!

Auch wenn Sie bereits andere Virens Scanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt Dr. IRIS AntiVirus Plus ein halbes Jahr lang als kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfälschbar günstigen Vorzugspreis von insgesamt **DM 14,90** – das sind weniger als 5 Mark je Lieferung, und die Postkosten sind bereits im Preis enthalten! (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virens Scanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der kommerziellen, lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang:

- **Kompl. deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Versions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline** durch den Hersteller
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherviren, „Trojanische Pferde“, Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virens Scanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.

- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeicher (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien.
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz“, um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz

inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
nur **DM 14,90!**

Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang Dr. IRIS AntiVirus Plus ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abokündigung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die Preise und Lieferbedingungen des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets aktuell!!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im regulären Jahres-Abo erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abokündigung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert: Das **Jahresabo (BestellNr. ABO-099)** kostet nur **DM 119,80** (die Versandkosten und ein ganzjähriges Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abpreis mit enthalten! Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (je weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres für den 5. Lieferung eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankinzug (Lastschriftverfahren).

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

☐ **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo**
(kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis
von komplett nur
(inkl. Versandkosten!) **14,90 DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen das spätere um eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, dass diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Heute _____ 2. Unterschrift _____

BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY - IRIS AntiVirus Plus ABO-SERVICE - Am Kalischacht 4 - D-79426 BUGGINGEN

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankinzug möglich. Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Ort und Name der Bank: _____

BIZ: _____ Kto.: _____

Lieferanschrift:

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

Plz./Ort: _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

Telefon: 076 31/360-200 • Telefax: 076 31/360-444

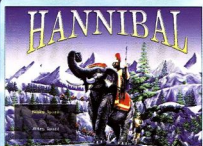
FALTS KLEBEN! COUPON FALTS, BITTE ANSPRECHEN! PEARL AGENCY - IRIS AntiVirus Plus ABO-SERVICE - Am Kalischacht 4 - D-79426 BUGGINGEN

STARBYTE COMPILATION

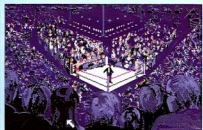
15

deutsche
Original-
versionen
auf dieser
CD-ROM!

Wir haben
ganz tief in
die Kiste
der größten
Spielehits
der Firma
STARBYTE
gegriffen
und mit
beiden
Händen die
absoluten
Toptitel der
Bochumer
Spiele-
schmiede
heraus-
geholt.



HANNIBAL ♦ Strategie zur Zeit der Römer: Erobern Sie in der Rolle des Feldherrn Hannibal Rom und erleben Sie so spektakuläre Szenen wie zum Beispiel den Elefanten-Marsch über die Alpen mit.



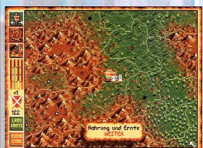
BOXING MANAGER ♦ Steigen Sie ein in eines der härtesten Sportgeschäfte: das Boxen. Suchen Sie sich die besten Angebote aus und bringen Sie Ihre Schützlinge an die Weltspitze, ohne selbst eins auf die Nase zu bekommen.



JAHANGIR KHAN ♦ Squash am PC: Unvorstellbar? Nicht bei diesem Spiel: Treten Sie gegen Weltstars an, und zeigen Sie ihnen, wo der Schläger hängt und wie man damit richtig umgeht.



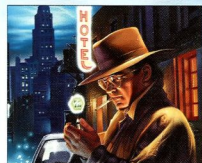
BLACK GOLD ♦ Machen Sie aus Kohle noch mehr Kohle. Und zwar bare. Suchen Sie sich Ihr Fördergebiet aus, stöbern Sie die reichsten Kohlevorkommen auf und verkaufen Sie das schwarze Gold auf dem Weltmarkt.



KINGDOMS OF GERMANY ♦ Deutschland sieht aus wie ein riesiger Flickenteppich. Unzählige Fürsten, Könige und Prinzen regieren ihren eigenen kleinen Staat. Steigen auch Sie ein in diese historische Epoche der vielen Grenzen und versuchen Sie, soviel Land wie möglich zu erobern. Doch beachten Sie dabei auch das Wohlergehen Ihres Volkes dabei.



ROLLING RONNY ♦ Ein lustiges Jump'n Run der Extraklasse. Helfen Sie Ronny, seinen Weg durch die große Stadt zu finden. Und zwar möglichst schnell.



CRIME TIME ♦ Ein Krimi-Adventure der Spitzenklasse. Klären Sie einen Mordfall auf, treffen Sie die unterschiedlichsten Leute, befragen Sie sie und beachten Sie auch das aller kleinste Indiz.



SCENARIO ♦ Wem gehört die Welt? Vielleicht bald Ihnen, wenn Sie sich bei Scenario so richtig ins Zeug legen und den Computergegnern mal zeigen, was eine Harke ist. Erobern Sie Land um Land und passen Sie auf, daß immer noch genug Armeenheiten zur Verteidigung bereit stehen.



RETURN OF MEDUSA ♦ Jeder dachte, Medusa wäre seit „Rings of Medusa“ besiegt. Doch sie ist zurück. Kehren auch Sie in diesem packenden Rollenspiel zurück in die Welt von Morenos.



WINZER ♦ In vino veritas – im Wein liegt die Wahrheit. Doch ob es die Weinmacher mit der Wahrheit immer so genau nehmen, können Sie jetzt selbst nacherleben. Denn jetzt sind auch Sie ein Winzer. In dieser Wirtschaftssimulation bauen Sie den Wein auf Ihrem eigenen Gut an und versuchen Sie, Spitzenprädikate für Ihren Traubensaft zu erzielen.

AUßERDEM AUF DIESER HEFT-CD:

LOGO ♦ Ein Denkspiel durch und durch. Nichts für Leute, die ihr Oberstübchen nicht gerne in Bewegung setzen. Logo. Mit zwei Varianten im Spiel.

CROWN ♦ Hier ist Geschicklichkeit gefragt. Reisen Sie mit sechs niedlichen Kuscheltierchen um die Welt und bestehen Sie die härtesten Aufgaben wie zum Beispiel einen Drachenflug in Japan.

SARAKON ♦ Auch dies ist ein überaus durchdachtes Denkspiel. Tüfteln Sie bis zum Umfallen – oder wollen Sie etwa aufgeben? Drei Varianten in einem Spiel!

LORDS OF DOOM ♦ Steigen Sie ein in eine Welt voller unvorstellbarer Kreaturen und kämpfen Sie gegen das Böse in diesem einmaligen Rollenspiel.

STARBYTE SUPER SOCCER ♦ Fußball live am PC. Sie sind das Mädchen für alles. Kümmern Sie sich um die Verträge Ihrer Spieler, sorgen Sie dafür, daß die Jungs richtig trainiert werden und locken Sie möglichst viele Zuschauer ins Stadion, indem Sie gegen die anderen Mannschaften gewinnen.