BG Special
GAME COMPILATION 1
4 344132 519808 03

Bestseller Games

Special

TREND

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19,80 DM

GAME COMPILATION 1

Ausgabe 3
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,–
Lfr 480,–
HFL 25,–

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

10 ausgezeichnete Spiele-Hits
z.B. Lollypop:
Power Play 11/94: 85 % „besonders empfehlenswert"
PC Go 12/94: 85 % „Oberklasse"



10 uneingeschränkte Originalversionen auf der CD-ROM!

Highlights unter anderen:

M.U.D.S., Grand Monster Slam, Abandoned Places, Invest, Lollypop und viele mehr ...

Cheats, Tips und Lösungshilfen zu den meisten Spielen auf der Cover-CD!

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



GO ONLINE für US $ 9.95/Monat (rd. DM 14,95 / rd. SFR 12,- / rd. ÖS 104,-). Jede weitere Stunde US $ 2,95/Monat (rd. DM 4,35 / rd. SFR 3,55 / rd. ÖS 31,-) inkl. 5 Freistunden. Abrechnung erfolgt nach Preisen in US $. Preise in lokaler Währung basieren auf dem Umrechnungskurs vom 30.7.1996. Preisänderungen vorbehalten.

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Testen Sie uns kostenlos. Wir schenken Ihnen die Mitgliedsgebühr des 1. Monats, dazu gibt´s 10 Online-Stunden gratis. *Sie bezahlen also nur die Telefongebühren. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an D: 0130/114678 CH: 155 31 79 A: 0660/8750.

http://www.CompuServe®.de

VIER MAL ZEHN



Kaum zu glauben, aber wahr: In dieser vierteiligen Serie präsentieren wir Ihnen mit jeder Ausgabe der Bestseller Games Special zehn absolute Topspiele der Firma Softgold. Sie haben richtig gelesen: Viermal jeweils zehn absolute Topspiele zum Hammerpreis!

Wir haben keine Mühen gescheut und wieder einmal nächtelang das Archiv eines deutschen Softwarevertriebs nach den Spielehits vergangener Tage durchwühlt. Das ist dabei herausgekommen: Vierzig Topspiele, die wir Ihnen in vier Portionen à 10 Programme präsentieren. Natürlich befinden sich auf der Cover-CD nur originale Vollversionen der Spiele, in den Heften finden Sie ausführliche Anleitungen und Bedienungsbeschreibungen - alles original. Und als besonderes Schmankerl haben wir zu den meisten Spielen noch Cheats, Tips, Tricks und Lösungshilfen beigelegt - damit beim Spielen auch ja nichts schiefgehen kann.

In dieser ersten Ausgabe der Game-Compilation finden Sie unter anderem so bekannte Spiele wie das legendäre „M.U.D.S." - eine Sportsimulation der ganz besonderen Art: Sie steuern und managen eine Horde Monster auf dem Weg zum Ruhm in einer Sportart, die man als Mischung zwischen American Football, Rugby und Basketball bezeichnen könnte. Alles ist erlaubt, und so müssen Sie im Manager-Part für ordentlich Nachschub bei den Spielern sorgen - denn die verlieren Sie schneller, als Ihnen lieb ist. Außerdem haben wir für Sie die Wirtschaftssimulation „Invest" herausgesucht - PC-Spieler aus den Anfängerjahren werden sie noch kennen: Sie, in der Rolle eines wohlbetuchten Unternehmers, kaufen fast bankrotte Firmen auf und bringen diese wirtschaftlich wieder auf Hochtouren - nebenbei schlagen Sie Ihren Konkurrenten noch ein Schnippchen, indem Sie alle Betriebe eines Unternehmenszweiges aufkaufen und sich so in Ihrer Monopolstellung behaupten. Außerdem finden Sie auf dieser Cover-CD eines der ersten 3D-Rollenspiele überhaupt: mit „Abandoned Places" tauchen Sie in eine Fantasy-Welt voller Gefahren und Monster.

Nun will ich Sie aber nicht weiter vom Spielen abhalten - falls Sie Anregungen, Kritik oder auch Lob loswerden möchten, schreiben Sie mir. Ich freue mich auf und über Ihre Post.

Viel Spaß beim Spielen und Lesen wünscht Ihnen Ihr

C. Borgmeier

CARSTEN BORGMEIER

IMPRESSUM

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

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

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

Gestaltung und Satz:
Style of the Arts. GmbH
79423 Heitersheim
Blochmattenstraße 4-6
Tel. 07634/52640
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Egon Weisenseel

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Belichtung:
SKRIPT, Freiburg

Druck:
MARCO, I-Turin

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

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

Verkaufspreis: 19,80 DM
Abo Preis: 199,90 DM
Abo-Service: 07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

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

INHALTSVERZEICHNIS












Editorial und Impressum	3
Inhaltsverzeichnis	4
Installationsanweisungen	4-7
Abandoned Places	8-11
Berlin 1948 - East versus West	12-14
Dizzy Dice	15
Eco Phantoms	16-17
Fools Errand	18
Grand Monster Slam	19
Invest	20-21
Logical	22-24
Lollypop	25-28
M.U.D.S. - Mean Ugly Dirty Sport	29-34



INSTALLATIONS-



WICHTIG!

Die bei diesem Heft mitgelieferte CD-ROM kann eventuell von manchen CD-ROM-Laufwerken nicht richtig erkannt und gelesen werden. Der Computer meldet sich dann mit der Fehlermeldung „Nicht bereit beim Lesen von Laufwerk D:". Sollte dieser Fehler bei Ihnen auftreten, kontaktieren Sie bitte die Redaktion!

Generelles zum Spielstart

Die meisten Spiele dieser Compilation brauchen nicht auf der Festplatte installiert zu werden. Alle Spiele lassen sich bequem über ein Startmenü starten bzw. auf der Festplatte installieren. Das Menü starten Sie, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln und den Befehl START eingeben. Genaueres zu jedem Spiel finden Sie weiter unten im Text. Für die Schnellstarter unter Ihnen haben wir vor jedem Artikel einen kleinen Hinweisabsatz eingerichtet, in dem Sie sich noch einmal kurz über die notwendigen Aktionen zum Start bzw. zur Installation eines Spieles informieren können. Kennen Sie sich nicht so gut mit dem Starten und Installieren von Spielen aus, lesen Sie bitte erst diesen Text. Diese Installationsanweisungen sind in zwei Bereiche, und zwar nach Betriebssystemen, aufgeteilt. Alle Spiele lassen sich sowohl unter MS-DOS als auch unter Windows 95 starten, auch die Aktionen im Startmenü sind unter beiden Oberflächen gleich. Doch wie sie im einzelnen vorzugehen haben, entnehmen Sie dem folgenden Text.

Spielen unter MS-DOS

Systemanforderungen
Um die Spiele dieser Compilation spielen zu können, muß Ihr Rechner folgende Anforderungen erfüllen:

UND LADEANWEISUNGEN

Prozessor
mindestens 386DX40, besser 486SX33 oder 100 % kompatible

RAM
mindestens 8 MB Hauptspeicher, davon 580 KB Arbeitsspeicher und 6.700 KB XMS oder EMS frei

Festplatte
mindestens 50 MB freier Festplattenspeicher

Betriebssystem
MS-DOS ab Version 5.0 oder Windows 95. *Achtung: bei Verwendung anderer Betriebssysteme wie beispielsweise DR-DOS kann es zu Problemen beim Spielablauf kommen!!!*

Grafik
VGA-Grafikkarte erforderlich

Sonstige erforderliche Ausrüstung
Maus

Sonstige optionale Ausrüstung
Soundkarten – AdLib- und SoundBlaster-Karten sowie 100 % kompatible werden von den meisten Spielen unterstützt.

Konfiguration

Gerade für Computer-Einsteiger ist es oft schwierig, den Computer so zu konfigurieren, daß er 580 KB freien Arbeitsspeicher zur Verfügung stellt. Wir haben deshalb hier für Sie eine Beispiel-Konfiguration erstellt, mit der Sie normalerweise auf 580 KB kommen müßten.
Mit dem DOS-Befehl MEM können Sie sehen, wieviel Hauptspeicher Ihnen zur Verfügung steht.
Ihre Startdateien können Sie mit jedem ASCII-Editor bearbeiten, am einfachsten mit dem bei MS-DOS mitgelieferten Programm EDIT. Näheres zu diesem Programm finden Sie in Ihrem MS-DOS-Handbuch.



Beachten Sie bitte zwei Dinge:
1.) Da es sehr viele Anbieter für Peripheriegeräte wie CD-ROM-Laufwerke und Mouses gibt, gibt es demnach auch sehr viele verschiedene Treiber für diese Geräte. Jeder davon schluckt unterschiedlich viel Speicher, so daß es sein kann, wenn Sie ein etwas exotischeres CD-ROM-Laufwerk besitzen, daß Sie trotz unserer Konfiguration nicht auf die erforderlichen 580 KB kommen. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Computerhändler und bitten Sie ihn um neuere bzw. weniger Speicher schluckendere Treiber für Ihr CD-ROM-Laufwerk bzw. für Ihre Maus. Sollten Sie einen Zugang zu einem Online-Dienst wie AOL, CompuServe oder T-Online haben, können Sie auch in den Archiven Ihres Online-Anbieters oder auf den Internet-Seiten des Herstellers Ihres CD-ROM-Laufwerks bzw. Ihrer Maus nach neuen Treibern suchen.
2.) da jeder Treiber auf jedem Rechner in einem anderen Verzeichnis installiert wird, haben wir uns dafür entschieden, für die Verzeichnisse Platzhalter einzutragen. Tragen Sie bitte in Ihrer Konfiguration die für Ihren Rechner entsprechenden Verzeichnisse ein. Beachten Sie weiterhin bitte, das Sie, falls Ihre Festplatte nicht mit C, sondern mit einem anderen Buchstaben benannt wird, ebenfalls die entsprechenden Änderungen vornehmen müssen. Bevor Sie jedoch Ihre Startdateien ändern, erstellen Sie bitte Sicherungskopien (näheres hierzu finden Sie im MS-DOS-Handbuch), damit Sie Ihre Originaldateien immer wieder herstellen können.

AUTOEXEC.BAT

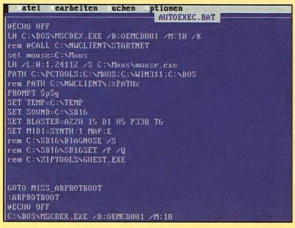
```
ROMPT $P$G
PATH C:\DOS;
```
(wenn das Verzeichnis des Betriebssystems C:\DOS ist)

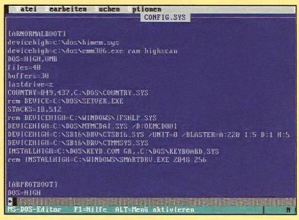
```
SET TEMP=C:\TEMP
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
SET SOUND=C:\SB
```
(tragen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte ein)

```
LH C:\DOS\MOUSE.COM
```
(diese Zeile wird notwendig, wenn Sie einen Maustreiber mit der Endung „.COM“ benutzen)

```
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:...
```
(tragen Sie hier die Einstellungen Ihres CD-ROM-Laufwerks ein)

```
C:\DOS\KEYB.COM GR,,C:\DOS\
KEYBOARD.SYS
```





Auch wenn's unübersichtlich aussieht, mit dem Editor kann man die Startdateien am schnellsten bearbeiten.

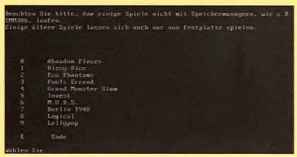
CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\... /D:...
```
(tragen Sie hier den CD-ROM-Treiber und die entsprechenden Pfade ein)

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\MOUSE.SYS
```
(diese Zeile wird notwendig, wenn Sie einen Maustreiber mit der Endung „.SYS“ benutzen)

```
COUNTRY=049,437,C:\DOS\
COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=30
```

Starten der Spiele unter MS-DOS



Das Startmenü – lassen Sie sich nicht von dem Hinweis auf EMM386 irritieren, er ist das Produkt eines Standardmenüs für alle vier Softgold-Compilations.

Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie auf dieses, indem Sie den Laufwerkbuchstaben (meistens D) gefolgt von einem Doppelpunkt (also D:) eingeben. Geben Sie nun den Befehl START ein, um das Menü zu starten. Nun haben Sie die Möglichkeit, jedes der zehn Spiele der Compilation zu starten. Vor jedem Spieltitel sehen Sie eine Ziffer von 0 bis 9, die, wenn Sie sie auf der Tastatur eingeben, das Spiel startet. Wollen Sie das

▶▶▶ INSTALLATIONS- UND LADEANWEISUNG

Startmenü beenden und zur MS-DOS-Oberfläche zurückkehren, ohne zu spielen, bzw. nachdem Sie ein Spiel beendet haben, geben Sie E ein.
Wie Sie jedes einzelne Spiel im Genauen starten, entnehmen Sie bitte den folgenden Absätzen für das jeweilige Spiel.

Der erste Spielstart

Bevor Sie eines der Spiele zum ersten Mal starten, wird sich das Spielstand-Sicherungsprogramm GMS-Save automatisch starten. Dieses Utility wird alle Spielstände, die Sie während der Benutzung der Spiele abspeichern, auf der Festplatte sichern, da auf CD-ROMs kein Speichern möglich ist. Dafür ist es erforderlich, daß Sie ein Ziellaufwerk und -verzeichnis für die Spielstände eingeben, wenn Sie das Programm danach fragt. Standardmäßig benutzt GMS-Saves das Laufwerk C: und das Verzeichnis \GMSSAVES. Sie können diese Optionen ändern, falls Ihre Festplatte eine andere Laufwerksbezeichnung hat oder Sie das Verzeichnis \GMSSAVES schon für etwas anderes benutzen.

Zu allen Spielen

Sollten Sie nach dem Startaufruf eines Spieles sofort wieder in das Startmenü gelangen, ohne das Spiel gespielt zu haben, so wird sich der Rechner ganz kurz und fast unmerklich mit der Fehlermeldung „not enough memory to run programm“ gemeldet haben, das heißt, Sie haben nicht genug Arbeitsspeicher frei, um das gewählte Spiel auszuführen. Überprüfen Sie bitte mit dem Befehl MEM, ob Sie mindestens 580 KB freien Arbeitsspeicher zur Verfügung haben. Falls nicht, übernehmen Sie bitte unsere Beispielkonfiguration, die sie weiter oben im Text finden (Abschnitt „Konfiguration“).

Abandoned Places

Um Abandoned Places spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 0 ein. Nun fragt Sie das Programm, ob Sie das Spiel nur mit der Maus oder zusätzlich auch mit der Tastatur steuern wollen und welche Soundkarte Sie in Ihren Rechner eingebaut haben. Geben Sie jeweils die entsprechende Ziffer ein und bestätigen Sie mit Enter. Nun startet Abandoned Places.

Berlin 1948 – East versus West

Um Berlin 1948 spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 7 ein. Das Spiel startet sofort.

Dizzy Dice

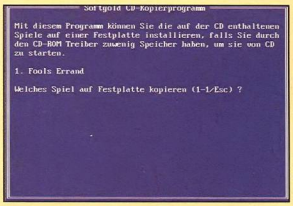
Um Dizzy Dice spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 1 ein. Nun fragt Sie das Programm, in welchem Grafikmodus Sie Dizzy Dice spielen möchten; zur Auswahl stehen CGA und EGA. Die meisten Rechner besitzen mittlerweile eine VGA- oder gar eine SVGA-Karte. Diese Karten können auch ohne Probleme die Grafikmodi CGA und EGA simulieren, es empfiehlt sich hierbei, den Modus EGA auszuwählen, da er qualitativ besser ist.
Falls Sie sich nicht sicher sind, was Sie für eine Grafikkarte haben, kontaktieren Sie bitte Ihren Computerhändler.
Nachdem Sie die Auswahl getroffen haben, startet das Spiel. Mit der Option DOS können Sie die Auswahl auch abbrechen.

Eco Phantoms

Um Eco Phantoms spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 2 ein. Das Spiel startet sofort.

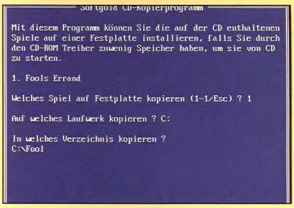
Fools Errand

Um Fools Errand spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 3 ein. Nun startet



Diese Stelle im Installationsprogramm ist etwas verwirrend – Sie müssen aber nur die 1 eingeben, und schon geht es weiter...

ein Installationsprogramm, da Fools Errand auf der Festplatte installiert werden muß. Wählen Sie im Installationsprogramm zuerst das Spiel aus, das Sie installieren möchten. Da nur Fools Errand zur Auswahl steht, geben Sie die Ziffer 1 ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
Anschließend geben Sie bitte das Ziellaufwerk und -verzeichnis ein, in das Fools Errand installiert werden soll. Standardmäßig sind hier Laufwerk C: und Verzeichnis \FOOL vorgegeben, sie können Sie aber natürlich auch ändern, falls Ihre Festplatte einen anderen Laufwerksbuchstaben hat oder Sie Fools Errand in ein anderes Verzeichnis (beispielsweise \SPIELE\FOOL) installieren möchten.



Haben Sie alle Optionen nach Ihren Wünschen eingestellt, kann es losgehen.

Falls das angegebene Verzeichnis noch nicht existiert, fragt Sie das Programm, ob es es für Sie erstellen soll. Antworten Sie mit „j“, um Fools Errand in dieses Verzeichnis zu installieren. Sollte das von Ihnen angegebene Verzeichnis schon existieren, fragt Sie das Installationsprogramm, ob es das Spiel wirklich in das Bestehende Verzeichnis installieren soll. Wir empfehlen Ihnen, mit „n“ abzubrechen und ein anderes, noch nicht existierendes Verzeichnis einzugeben, damit keine Daten überschrieben werden.
Nach erfolgreicher Installation gelangen Sie wieder in das Startmenü, das Sie nun mit dem Buchstaben E beenden können, um zur MS-DOS-Oberfläche zu gelangen. Von hier aus können Sie in das Verzeichnis wechseln, in das Sie Fools Errand installiert haben und das Programm mit dem Befehl FOOL starten.

Grand Monster Slam

Um Grand Monster Slam spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 4 ein. Das Spiel startet sofort.

EN

Invest

Um Invest spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 5 ein. Nun fragt Sie das Programm, welche Soundkarte Sie in Ihren Rechner eingebaut haben. Nachdem Sie Ihre Auswahl getätigt haben, startet das Spiel.

Logical

Um Logical spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 8 ein.

Lollypop

Um Lollypop spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 9 ein. Nun fragt Sie das Programm, welche Soundkarte Sie in Ihren Rechner eingebaut haben. Nachdem Sie Ihre Auswahl getätigt haben, müssen Sie diese mit der Taste F10 speichern. Danach startet das Spiel.

Mit der Taste F8 können Sie die Auswahl abbrechen und in das Startmenü zurückkehren.

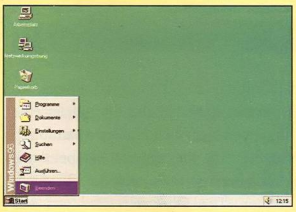
HINWEIS *Anmerkung: da Ihre Auswahl nicht auf der CD-ROM gespeichert werden kann, müssen Sie Ihre Soundkarte vor jedem Start von Lollypop neu auswählen.*

M.U.D.S. – Mean Ugly Dirty Sport

Um M.U.D.S. spielen zu können, geben Sie im Startmenü die Ziffer 6 ein. Das Spiel startet sofort.

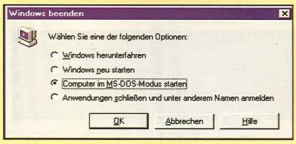
Starten der Spiele unter Windows 95

Grundsätzlich laufen alle Spiele auf dieser Compilation auch unter Windows 95, solange Sie genug Speicher zur Verfügung haben. Da aber alle Spiele für MS-DOS programmiert wurden, empfehlen wir Ihnen, sie auch im MS-DOS-Modus von Windows 95 zu starten. Klicken Sie dazu nach dem Windows 95-Start auf die Start-Taste und im Menü auf „Beenden“.



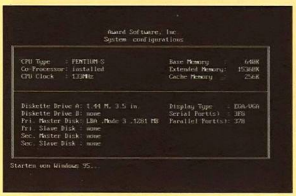
Klicken Sie auf „Beenden“, um später den MS-DOS-Modus starten zu können.

Wählen Sie nun die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“ und bestätigen Sie mit OK. Nun können Sie Ihre Startdateien wie im Kapitel „Starten der Spiele unter MS-DOS“ beschrieben konfigurieren, nachdem



In diesem Menü wählen Sie die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“.

Sie von diesen Sicherungskopien erstellt haben (näheres hierzu finden Sie im Windows 95- bzw. MS-DOS-Handbuch). Beachten Sie hierbei bitte, daß Sie wahrscheinlich noch alle Hardwaregeräte wie CD-ROM-Laufwerk, Maus usw. einrichten müssen, soll heißen, die Treiber korrekt in die Startdateien eintragen müssen (näheres dazu im Abschnitt „Treiber“). Nachdem Sie die beiden Startdateien geändert und gespeichert haben, booten Sie Ihren Computer neu.



Wenn die Meldung „Starten von Windows 95...“ erscheint, Funtkionstaste F8 drücken.

Sobald die Mitteilung „Starten von Windows 95...“ auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Taste F8. Es erscheint ein Menü, in dem Sie die Option „Nur Eingabeaufforderung“ auswählen und mit Enter bestätigen. Sie befinden sich nun gleich in der MS-DOS-Eingabeaufforderung und können die Spiele wie im Kapitel „Starten der Spiele unter MS-DOS“ starten.

Wir empfehlen Ihnen ausdrücklich diesen Weg, wenn Sie nur Windows 95 als Betriebssystem installiert haben, da er, auch wenn er etwas kompliziert klingt, Ihnen mehr Speicher freigibt, als wenn Sie erst Windows 95 ganz laden und dann wieder in den MS-DOS-Modus wechseln.

Weitere Tips zur Anpassung der Startdateien können Sie nachlesen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM den Befehl

WICHTIG

aufrufen. Diesen Text können Sie auch einsehen, wenn Sie die Datei LIESMICH.TXT in einen Editor laden. Sie finden sie ebenfalls im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

Treiber

Wenn Sie Windows 95 als Betriebssystem benutzen, haben Sie standardmäßig keinen Treiber installiert, der auch in der DOS-Eingabeaufforderung einsetzbar ist. Installieren Sie deshalb die Treiber, die Sie mit dem Gerät mitgeliefert bekamen. Üblicherweise werden dann auch die Pfadangaben in den Startdateien angepaßt. Sie können auch den Maustreiber, der die Endung „.SYS“ oder „.COM“ trägt, selbst in das Verzeichnis \WINDOWS\COMMAND kopieren und die Pfadangaben von Hand eintragen, wie in der Beispielkonfiguration beschrieben.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf der CD oder zur Problembehebung zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis der CD-ROM folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Diesen Text können Sie auch einsehen, wenn Sie die Datei LIESMICH.TXT in einen Editor laden. Sie finden sie ebenfalls im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

ABANDONED PLACES

Generelles zum Spielstart

Alle zehn Spiele der Game-Compilation 1 lassen sich über ein Menü starten, so daß lästige Verzeichniswechseleien entfallen. Das Menü wird im Hauptverzeichnis der CD mit dem Befehl START aktiviert. Nun reicht es, die auf dem Bildschirm angegebene Nummer des gewünschten Spieles anzugeben. Weitere Informationen zum Starten der Spiele stehen vor dem entsprechenden Artikel.

Generelles zum Spielstart von Abandoned Places

Abandoned Places braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt von der CD aus spielen. Nachdem im Startmenü der Befehl zum Spielstart gegeben wurde, fragt das Programm, ob Abandoned Places nur mit der Tastatur oder auch mit der Maus gespielt werden soll und welche Soundkarte der Rechner verwendet. Die gewünschte Nummer einfach eingeben und mit Enter bestätigen. Danach startet das Spiel.



Abandoned Places

Einleitung

Willkommen zu Abandoned Places. In diesem Abenteuer steuert der Spieler eine Gruppe von vier Abenteurern. Abandoned Places hat eine Vielzahl von Perspektiven. In Verließen ist alles aus der 3-D-Sicht zu sehen. Die Oberwelt wird aus der Vogelperspektive gezeigt, um die Orientierung zu erleichtern. Die Städte und Dörfer bestehen aus individuellen Grafiken. Das Spiel kann komplett mit Maus gespielt werden.

Anfangsmenü



Das Anfangsmenü

- Neues Spiel
- Altes Spiel fortsetzen
- Einführung ansehen

Die Optionen erklären sich von selbst.

Auswahl der Gruppe



Hier wird die Party zusammengeschustert.

Eine Gruppe wird aus vier Charakteren zusammengestellt. Die Party muß aus zwei Kriegern, einem Priester und einem Magier bestehen. Die Charaktere können durch Anklicken ausgewählt werden, wobei für gewählte Charaktere die Möglichkeit besteht, den Namen durch Anklicken zu ändern. Nach Beenden der Auswahl auf das Feld unten rechts auf dem Auswahlschirm klicken.

Das Spiel in der Unterwelt



Hier beginnt die Suche nach den Abandoned Places

In den Verließen und Türmen wird die Welt aus der 3-D-Sicht gezeigt. Darüber hinaus erhält der Spieler eine Reihe zusätzlicher Informationen. Der Bildschirm ist in fünf Bereiche unterteilt, die bis auf das Nachrichtenfeld jeweils etwa ein Viertel des Bildschirm einnehmen.

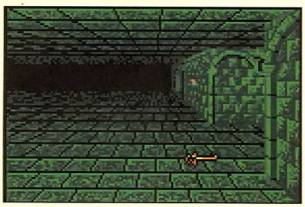


Wahlweise mit den Cursortasten der Tastatur oder mit diesen durch die Maus bedienbaren Icons steuert der Spieler seine Party durch die Dungeons.

Das obere linke Vietel wird vom 3-D-Fenster beherrscht. Links daneben befindet sich eine Auflistung der aktivierten Zaubersprüche. Das obere rechte Viertel wird von den vier Portraits der Partymitglieder eingenommen. Das untere rechte Viertel des Bildschirms beinhaltet unten rechts das Buch der Welt, unten links die Bewegungsfelder und darüber das Feld mit möglichen Zaubersprüchen oder Aktionen. Unterhalb der beiden unteren Felder befindet sich das schmale Textfeld, wo Nachrichten aller Art auftauchen. Links über dem Textfeld gibt es eine Vielzahl von Informationen über den aktuellen Charakter. Ganz links befinden sich vier Felder, die von oben nach unten folgende Bedeutung haben: getragene Halskette, getragener Ring, Gegenstand in der Hand, Geldbeutel. Zu diesen Feldern gehört auch das obere Feld rechts von der Rüstungsübersicht: Dort wird der Gegenstand in der anderen Hand

des Charakters dargestellt. Rechts von den vier Feldern ist eine Übersicht über die getragenen Rüstungen zu sehen. Rechts von der Übersicht wird in zwölf waagrechten Feldern das Inventar das Charakters aufgelistet. Darunter befindet sich rechts eine Liste mit statistischen Daten des Charakters, wie Name, Klasse usw. Links neben den Daten liegt unten ein Feld, mit dem sich ein Optionsmenü aufrufen läßt.

Das 3-D-Fenster



Durch dieses Fenster weiß der Spieler überhaupt erst, was so vor sich geht.

Im 3-D Fenster lassen sich mit „Drag & Drop" (Anklicken und Ziehen) folgende Aktionen durchführen:

- Gegenstände aufheben
- Gewählte Gegenstände benutzen
- Hebel und Tasten an den Wänden aktivieren
- Gegenstände werfen, ablegen und aufheben

Charakterportraits



Die wichtigsten Informationen zu jedem Charakter der Party auf einen Blick.

Hier gibt es allgemeine Informationen über die einzelnen Charaktere der Party.
Das Anklicken eines Portraits führt dazu, daß dieser Charakter als aktueller Charakter ausgewählt wird. Mit der rechten Maustaste können durch Anklicken von zwei Portraits die Positionen der Charaktere innerhalb der Party verändert werden. Der Balken auf der rechten Seite des Portraits gibt die Zahl der Magiepunkte oder der Aktionspunkte an. Der Balken auf



Wer seinen Charakter etwas näher kennenlernen will, blättert sich mit der rechten Maustaste durch die Wertangaben.

der linken Seite steht für die Trefferpunkte des Charakters.
Die vier Felder unter dem Portrait geben die Richtung an, in die der Charakter zur Zeit blickt. Durch Anklicken eines Felds kann die Blickrichtung geändert werden. Die beiden Felder neben der Richtung zeigen, was der Charakter zur Zeit in den Händen hält. Mit der linken Maustaste kann er Gegenstände in die Hand nehmen und mit der rechten Maustaste benutzen.

Magie-/Aktionsfeld



Neben den Zaubersprüchen werden hier für die Krieger auch die Fähigkeiten dargestellt – so sollte jedes Rätsel zu bewältigen sein.

In diesem Feld werden für Zauberer die möglichen Zaubersprüche und deren Kosten angezeigt. Mit den beiden Pfeilen kann, sofern nötig, nach oben und unten gescrollt werden. Die Zahlenfelder geben dabei an, welche Fähigkeitsstufe gerade angezeigt wird.
Krieger haben zwar keine Zaubersprüche, aber sie können Aktionen ausführen, die ebenfalls in diesem Feld angezeigt werden.

Das Buch der Welt



Ein dicker, aber hilfreicher Wälzer. Sobald der Spieler ihn gefunden hat, kann er ihn auch benutzen.

Sollte die Party das legendäre Buch finden, kann sie darin einige Karten der Umgebung finden.

Optionen



Stop = Pause

Das Stopschild bedeutet Spielpause - durch Druck auf die Enter-Taste wird das Abenteuer fortgesetzt. Die rechte Maustaste führt den Spieler zum nächsten Menüpunkt.



Zzz = Die Party schlägt ihr Lager auf.

Die Party darf sich eine Mütze voll Schlaf gönnen, während der Spieler weiter vor Monstern auf der Hut sein muß.



Exit = Spielende

Mit diesem Button kehrt der Spieler wieder in das Anfangsmenü zurück.



Disksymbol = Speichert einen Spielstand auf der Festplatte

Bis zu 10 Spielstände können hier gespeichert werden, benannt werden sie mit den Ziffern von 0 bis 9.



Musiknote = Schaltet Musik ein/aus

Etwas Ruhe kann nie schaden (siehe Tips & Tricks).

Inventar



Da die Party insgesamt 48 Gegenstände mit sich herumtragen kann, sollte der Spieler alles mitnehmen, was er findet – es könnte ja mal nützlich werden.

Jeder Charakter kann bis zu zwölf Gegenstände in seinem Rucksack tragen. Er kann einen Gegenstand hinzufügen oder ablegen, indem der Spieler auf den gewünschten Gegenstand oder Kasten zeigt und ihn mit der linken Maustaste anklickt.

Tragen von Gegenständen



Auch bei mittelalterlichen Rollenspielen wichtig: Geld. In diesem Beutel wird es sicher verwahrt.

Wenn der Charakter einen Gegenstand tragen soll, wird dieser einfach auf dem Körperteil plaziert, wo er getragen werden soll - dann genügt ein Klick auf die linke Maustaste.
Ein Klick auf Gold und dann auf den Geldbeutel fügt das Gold dem Vermögen hinzu. Klicken ohne Gold auf den Geldbeutel führt zur Umverteilung des Geldes.

Das Spiel in der Oberwelt



In den Dungeons warten jede Menge feindliche Kreaturen auf die Party – doch auch in der Oberwelt ist es nicht ganz ungefährlich.

Die Bewegung wird durch die unterschiedlichen Landstriche mit ihren Geländearten und Eigenheiten erschwert. Es liegt am Spieler, sich eventuell einen Führer zu suchen.
Früher oder später wird die Party auf die vielen Monster der Oberwelt treffen. Dabei finden die Kämpfe genauso statt wie in der Unterwelt. Hat die Party den Kampf gewonnen, verwandelt sich das Kriegersymbol in der rechten Ecke des Bildschirms in einen Lorbeerkranz, der angeklickt werden muß, um die Reise fortsetzen zu können.

Reisesymbole (Pegasus-Symbol)

Es gibt verschiedene Fortbewegungsarten, die durch unterschiedliche Symbole dargetellt werden:

1. Zu Fuß (Wanderer): Die langsamste und gefährlichste Art der Fortbewegung
2. Zu Pferd (Pferd): Schnelle und sichere Art zu reisen
3. Mit dem Schiff (Schiff): In Städten kann die Party ein Schiff besteigen, allerdings läßt sich der Zielort des Schiffes nicht bestimmen.
4. Durch die Luft (Ballon): Sind die Zauberer mächtig genug, kann die Party auch durch die Luft fliegen.

Lagern (Zelt-Symbol)

1. Lagerfeuer (Feuer): Ein gemütliches Feuer hält unerwünschte Gäste fern.
2. Wache (Krieger): Sollten die Krieger am Leben sein, können sie mit einer Wache ihre Sicherheit erhöhen.

Suchen (Hand & Auge-Symbol)

1. Auskundschaften (Auge): Die Krieger gehen auf Kundschaft.
2. Suchen (Lupe): Die Party sucht die Umgebung ab.

Bewegungsmenü (Pfeil-Symbol)

1. Direkter Weg (Diagonal-Symbol): Durch Anklicken des Zieles nimmt die Party den direkten Weg.
2. Kluger Weg (Eckiger Pfeil): Durch Anklicken des Zieles nimmt die Party den geschicktesten Weg.
2. Manueller Weg (Waagrechter Pfeil): Mit dieser Option erhält der Spieler direkte Kontrolle über die Bewegungen der Party.

Systemmenü (Computer-Symbol)

1. Kaffeetasse: Pause
2. Trompete: Musik an/aus
3. Diskette: Spiel speichern

Dörfer und Städte

In den Dörfern und Städten kann die Party folgende Einrichtungen besuchen:

1. Schmied (Axt): Eine Art Waffenladen
2. Tempel (Kirche): Der Ort der Heilung
3. Juwelier (Kette): Der Schmuckhändler
4. Gasthaus (Kelch): Hier kann man ruhen oder essen
5. Apotheke (Kreuz): Hier werden Tränke und Kräuter verkauft
6. Lebensmittel (Paket): An diesen Orten gibt es neuen Reiseproviant.
7. Weiser (Schriftrolle): Hier gibt es eventuell Hilfe.
8. Haus des Wissens (Schwerter): Hier können die Charaktere eine Stufe aufsteigen oder wenigstens erfahren, wieviel Erfahrung zum Aufstieg noch fehlt.

Tastaturbelegung:

Unterwelt

Cursortasten	*Bewegen*
F1-F8	*Schlagen/Gegenstand benutzen*
SHIFT F1-F8	*Gegenstand in Hand wechseln*
ALT F1-F8	*Gegenstand fallenlassen*
1-4	*Charakter auswählen*
ALT 1-4	*Charakter wählen, der zaubern soll*
5-9	*Zauber auswählen*
x	*Nach oben scrollen*
z	*Nach unten scrollen*
X	*Erster Zauber*
Z	*Letzter Zauber*
m	*Ring wechseln*
n	*Halskette wechseln*
o	*Rüstung wechseln*
q	*Öffnen (Türen/Truhen)*
M	*Geld*
Y	*Funktion ändern*
y	*Funktion auswählen*
u	*Charakterdaten*
v	*Begegnung abbrechen*

Außenwelt

Cursortasten	*Bewegen*
1-8	*Funktion auswählen*
0	*Stadt verlassen*
F1-F4	*Charakter ansehen*

Tips & Tricks



Bis der Spieler die Abandoned Places findet, steht er noch vor vielen Rätseln.

Wer die Schriftrolle in den Steps der Abandoned Places sucht, weil er in der Souls Abbey von einem weisen Greis den entsprechenden Hinweis bekommen hat, sollte unseren Tips ein Öhrchen schenken:

Mit dem Suchmodus arbeitet es sich schon viel leichter. Da der Dungeon-Eingang nur von einer Fußtruppe und nur bei Tageslicht endeckt werden kann, sollte man die Kräfte der Party bei Einbruch der Dunkelheit schonen und sie eine Runde schlafen schicken. Wer endlich das richtige Dungeon gefunden hat, sollte sich nun bis zu der besagten Schriftrolle vorarbeiten - leider ist der Weg aber zu kompliziert, als daß er hier hätte bschrieben



In den Truhen findet die Party viele nützliche Dinge.

werden können. Grundsätzlich jedoch gilt: Der Spieler sollte mehrere Speicherdisks benutzen, um in ausweglosen Situationen nicht wieder ganz am Anfang starten zu müssen.

Ein kleiner Fehler der Programmierer (oder ein böser Scherz?) will es übrigens, daß sich im gesamten Spiel unsichtbare Bodenkontaktplatten befinden, die sich durch ein Klickgeräusch aus den Tiefen des PC-Speakers verraten sollten. Dies funktioniert aber leider nicht, wenn der Spieler die Musik angeschaltet hat. Also: Backgroundmucke aus und nur die Soundeffects laufen lassen, sonst düdelt man sich zu Tode...

Lösungshilfe

Zwar haben wir hier keine Komplettlösung abgedruckt, aber auch mit diesen Tips ist der Spieler bestens bedient. Schon beim Spielstart gibt es einiges zu beachten: Bei der Zusammenstellung der Party sollte unbedingt der Priester Felius in die Crew aufgenommen werden, denn er ist der einzige, der von Anfang an Nahrung für die immer hungrige Gruppe herbeizaubern kann. Nützlicherweise läßt sich diese auch nach alter „Hänsel und Gretel"-Manier dazu benutzen, den Weg durch die Katakomben zu markieren.

Sobald die Treppe zur Außenwelt gefunden ist, läßt der Rollenspieler seine Pixelsklaven per Schiff zum Festland übersetzen und marschiert mit ihnen in die Souls Abbey. Das weise Grauhaar dort beauftragt den Spieler damit, das Dungeon unter der Stadt zu säubern. Ist die Geschichte gegessen, schickt der Greis die Party nach Kal Kalon, wo sie den Weltatlas suchen sollen.

Der dort hausende Opa führt die jungen Hüpfer in die Bücherei, wo nach jeder Menge Lesefutter schließlich auch der Atlas gefunden wird. Wieder in der Souls Abbey erklärt Schlau-Opa den Partymitgliedern die Geheimnisse des Kartenbuches und schickt sie in die Steps, um eine Schriftrolle zu suchen (siehe „Tips & Tricks").

Diese bringen die Crewangehörigen sogleich zum Greis in Kal Kalon, damit der die Runen auf dem gerollten Papier entziffert und übersetzt. Doch leider erfährt die Gruppe, daß sie mit dieser Rolle nur einen Teil des gesamten versteckten Schriftwerks in den Händen hält. Die anderen Parts befinden sich in den Mystic Mountains und den Wyrm Hills. Weiterhin sollen die Abenteurer drei spezielle Gegenstände finden, die wiederum in je drei Teile zerbrochen sind, die einzeln versteckt wurden. Wie und in welcher Reihenfolge jetzt nach welchem Teil gesucht wird, bleibt dem Spieler überlassen. Die Teile findet er an folgenden Plätzen:

Schriftrollenstücke:

- The Steps
- Mystic Mountains
- Wyrm Hills

Schwertteile:

- Broken Isles
- Summer Vale
- Mount Griffin

Diese Stücke können nur in der Ruin de Maria zusammengefügt werden!

Stab der Hoheit:

- Sands of Fire
- Süden der Xorn Hills
- Westküste des Lake Pureheart

Diese Stücke können nur im Draken Tor zusammengefügt werden!

Kugel des Kommens:

- Seers Point
- Nordküste vom Lake of Dreams
- Süden der Mystic Mountains



BERLIN 1948 – EAST VERSUS WEST

Berlin im Jahre 1948. Die ehemalige Hauptstadt des „Großdeutschen Reiches" liegt in Trümmern. Der Osten Berlins wird von den Sowjets blokkiert. Die Luftbrücke ist die einzige Verbindung der Stadt zum freien Teil Deutschlands. Der Schwarzmarkt beherrscht das Leben der Berliner.
Dies ist das Szenario, das den Spieler in diesem Spiel erwartet, während er sich auf die Suche nach der gestohlenen Atombombe begibt. Ständig ist die Brisanz dieser aufregenden Epoche zu spüren. Patroullierende Soldaten, Razzien auf dem Schwarzmarkt, Schlangen vor den Geschäften und Stromsperren sind nur einige Charakterismen dieser Zeit, in die dieses Spiel den Spieler zurückversetzen will.

Generelles zum Spielstart von Berlin 1948

Berlin 1948 braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü von der CD-ROM starten.

Spielbeginn



Hier beginnt das Spiel.

Nach dem Vorspann erscheint nach kurzer Ladezeit das Spielfeld. Der Spieler, in der Gestalt Sam Porters, ist soeben in Berlin eingetroffen. Es ist Donnerstag, der 28. September 1948, 6 Uhr abends, und Sam steht ganz allein vor dem Flughafengebäude Berlin-Tempelhof. Doch halt! Ganz allein wird er während seines „Abstechers" nach Berlin nie sein: Der Erzähler, der dem Spieler schon im Vorspann begegnet ist, wird Sams mehr oder minder geschickten Aktionen aufmerksam verfolgen und von Zeit zu Zeit seinen ganz persönlichen Kommentar zum Spielgeschehen abgeben. Außer dem Erzähler werden Sam noch zwei weitere Personen während des Spielverlaufs begegnen und hilfreich zur Seite stehen: Der Fremdenführer und der Taxifahrer. Der Fremdenführer tritt in Erscheinung, wenn Sam Informationen über ein Haus oder einen Einrichtungs-Gegenstand in Erfahrung bringen will. Nach dem Mausklick auf das „Beschreibungs-Icon" über dem entsprechenden Haus oder dem Klick auf einen Einrichtungs-Gegenstand wird er darüber bereitwillig Auskunft erteilen. Mit dem Taxifahrer bekommt Sam es zu tun, wenn er eine Taxirufsäule benutzt oder ein Taxi auf der Straße anhält. Auch er wird zu verschiedenen Lokalitäten eine Menge erzählen, ob Sam es nun hören will oder nicht...

Spielbedienung

Das Spiel ist voll mausgesteuert. Alle Befehle können ohne Tippen durchgeführt werden. Mit Hilfe des Mauspfeils läßt sich Sam durch Berlin steuern.

Bewegen in Berlin

Es gibt zwei Möglichkeiten, sich in Berlin zu bewegen: Zu Fuß oder mit dem Taxi. Um zu Fuß zu gehen, führt der Spieler den Mauspfeil auf die Stelle, zu der Sam sich bewegen soll, und drückt dann die linke Maustaste. Sam läuft nun auf den angeklickten Punkt zu. Geht er auf eine andere Person zu, so öffnet sich die erste Ebene des Sprachmenüs. Um ein Gebäude zu betreten, geht man mit der Maus darüber und wählt das Icon für „Betreten" an. Daraufhin begibt sich Sam in das Gebäude. Um eine Beschreibung des Gebäudes zu bekommen, wählt man das Icon „Beschreibung" an, das beim Überfahren eines Gebäudes erscheint. Soll Sam mit dem Taxi fahren, so hält er entweder eine vorüberfahrende Taxe an oder

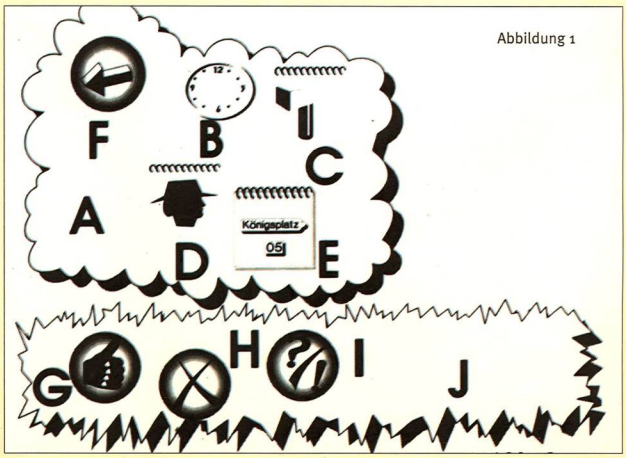
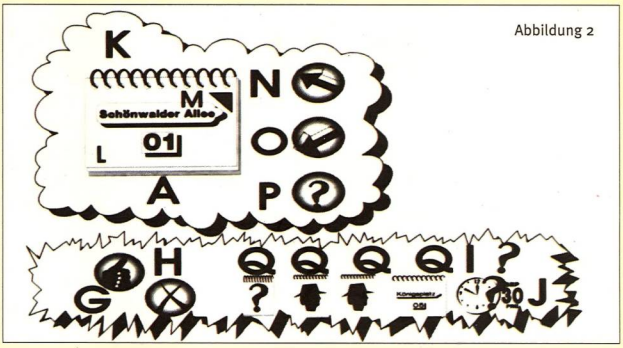


Abbildung 1

er meldet sich an einer der über die Stadt verteilten Taxirufsäulen. Daraufhin wird in kürzester Zeit ein Wagen kommen. Mit dem Taxi lassen sich übrigens sehr gut Personen verfolgen, die mit einem Fahrzeug entwischen wollen. Dazu fährt Sam mit dem Taxi an den gewünschten Ausgangsort und wartet dort, bis das Objekt sich anschickt, sein Fahrzeug zu besteigen. Dann steigt er ins Taxi ein, und der stets hilfsbereite Fahrer wird alles weitere erledigen. Sollte einmal kein Taxi in Reichweite sein, so kann natürlich auch eine Verfolgung zu Fuß sehr nützlich sein.

Abbildung 2

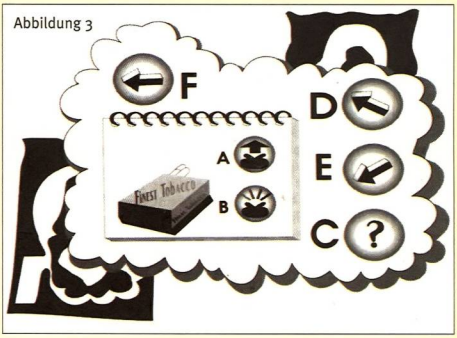


Sprechen mit Personen

Nachdem man auf eine Person zugegangen ist und auf dem dann erscheinenden Konterfei Sam Porters den Menüpunkt „Sprechen" angeklickt hat, erscheint auf dem Bildschirm das Sprachmenü (siehe Abb. 1), das aus dem Auswahlfeld (A) und dem darunterliegenden Editierfeld (J) besteht. Um eine Frage oder Aussage zu formulieren, klickt der Spieler in den Bereichen Zeit (B), Gegenstände (C), Personen (D) sowie Orte (E) des Auswahlfeldes zunächst die erste Komponente der Aussage an.

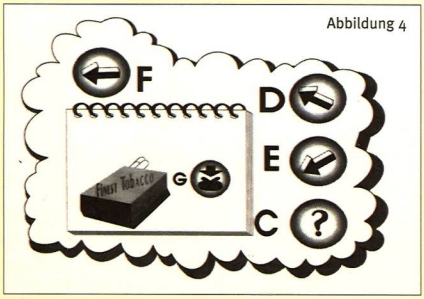
Daraufhin erscheint zu dem angewählten Bereich ein Menü (siehe Abb. 2). Hier wählt man mit den Icons (N) und (O) den gewünschten Baustein (L) an. Soll der Bereich, in dem man sich gerade befindet, das Objekt der Frage sein, wird (P) angeklickt. Durch Anklicken von (M) wird der Baustein in das Editierfeld übertragen und als verkleinertes Symbol (Q) dargestellt. Soll das Satzelement groß erscheinen, geht man auf das entsprechende Icon im Editierfeld. Dadurch taucht der Baustein in der Lupe groß auf dem Bildschirm auf.

Abbildung 3



Durch einen Klick auf den Mausbutton läßt sich das Satzelement im Auswahlfeld (A) editieren. Diese Art des Editierens ist sinnvoll, wenn nicht der gesamten Satz gelöscht werden soll, sondern lediglich ein oder zwei Bausteine zu ändern sind. Das Auswählen der gewünschten Bausteine aus den einzelnen Menüs läßt sich so lange wiederholen, bis die Frage oder Aussage komplett ist. Dann wird der Satz durch Anklicken von (G) freigegeben. (H) dient zum Löschen des gesamten Editierfeldes. Hinter den Satzbausteinen befindet sich ein Suffix (I), das den Satz als Frage oder Aussage kennzeichnet. Soweit dies eindeutig aus den Satzbausteinen hervorgeht, übernimmt der Rechner diese Einstellung, ansonsten muß der Spieler selbst durch Anklicken von (I) die Klassifizierung des Satzes vornehmen. Um in die nächsthöhere Menüebene zu gelangen, wird (F) bzw. (K) angeklickt.

Abbildung 4

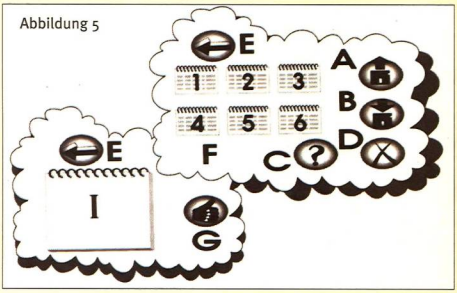


Gegenstände

Um mit den eigenen Gegenständen umzugehen, klickt man zunächst eine Person (inklusive der eigenen) an und wählt auf dem dann erscheinenden Bild Sam Porters den unteren Menüpunkt „Gegenstände" an. Im dann erscheinenden Gegenstandsmenü (siehe Abb. 3) können Objekte weggegeben (A), benutzt (B) oder untersucht werden (C). Die beiden Pfeile (D und E) dienen zum Auswählen der Objekte. Wurde eine der beiden Funktionen (A) oder (B) angewählt, so werden nun alle in Frage kommenden Personen und in Häusern alle relevanten Einrichtungsgegenstände mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet, die man mit der Maus überfährt. Klickt der Spieler, während ein Ausrufezeichen angezeigt wird, so wird der Gegenstand auf das entsprechende Item angewendet oder dort abgelegt. Innerhalb von Räumen existiert ein eigenes Gegenstandsmenü (siehe Abb. 4).

Wenn man hier mit der Maus über einen Einrichtungsgegenstand fährt, erscheint ein Ausrufezeichen. Bei Anklicken erscheint eine Beschreibung des Möbelstücks sowie gegebenenfalls ein Fenster, das alle sich dort befindlichen Objekte anzeigt. Gegenstände können jetzt genommen (G) oder untersucht werden (C). (D) und (E) dienen zum Auswählen eines Gegenstandes. Mit (F) verläßt man das Menü.

Abbildung 5

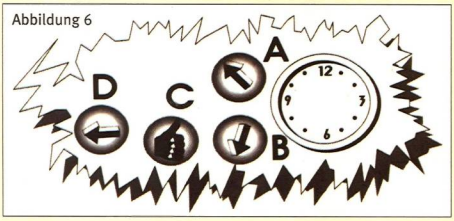


Die Litfaßsäule

Neben dem Spielfeld befindet sich die Litfaßsäule. Hier wird im oberen Teil der Aufenthaltsort des Spielers sowie die Uhrzeit angezeigt. Im unteren Teil sind einige Plakate angebracht. Auf dem Plakat „Das Morgenecho" wird das aktuelle Datum angezeigt, mit Anklicken des Plakats „Müller Safes" kann man den gegenwärtigen Spielstand abspeichern oder einen früheren laden. Dazu öffnet sich das in Abbildung 5 gezeigte Menüfenster. Zum Abspeichern eines Spielstandes zunächst einen der sechs Speicherplätze (F) anklicken. Dann (B) für Speichern anklicken. Nun öffnet sich die zweite Menüebene. Dort kann der Spieler dem Spielstand im Fenster (I) eine Bezeichnung geben, indem er das Fenster anklickt und dann den Text eingibt. Durch Anklicken von (G) wird der Spielstand auf einer separaten, formatierten Diskette gespeichert. Das Laden eines Spielstandes verläuft ähnlich. Hierbei wird in der ersten Menüebene nach dem Auswählen des Spielstandes (A) angeklickt. Zum Betrachten bzw. Löschen eines Zettels klickt man (C) bzw. (D) an. (E) dient zum Verlassen des Menüs.

Eine weitere Funktion der Litfaßsäule ist das Warten. Durch Anklicken der Uhr erscheint das Uhrmenü (siehe Abb. 6). Mit den beiden Icons (A) und (B) läßt sich die Zeit beliebig vor- und wieder zurückstellen. Die Zeit kann allerdings niemals weiter zurückgestellt werden als zum Zeitpunkt des Menüaufrufs. (C) bestätigt die neue Uhrzeit, (D) bricht das Menü ab. Geschieht während der Wartezeit etwas Interessantes (zum Beispiel eine Person verläßt ein Haus, das Sam gerade observiert), so bricht der Rechner das Warten ab.

Abbildung 6



Tips und Hinweise

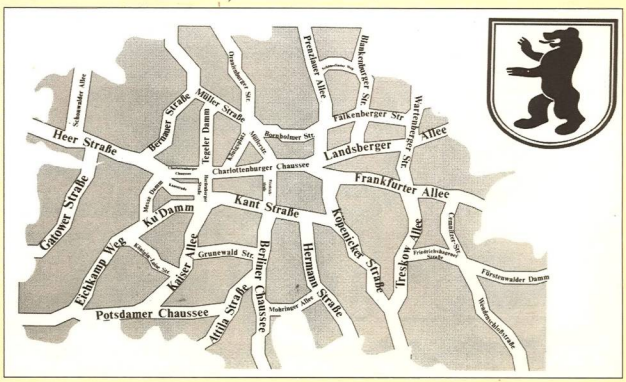
Sam sollte nicht alles glauben, was man ihm sagt! Er kann ruhig einmal nachfragen, was andere Personen über eine Aussage denken oder was die Leute voneinander halten. Und vor allem kann er widersprechen, wenn er anderer Meinung ist! Natürlich dreht sich im Berlin des Jahres 1948 alles um den Schwarzmarkt. Beliebte Treffpunkte der Schieber und Schwindler sind der Kurfürstendamm und das Gebiet um das Brandenburger Tor. Sam sollte Gebrauch von dem machen, was er beim CIA über das Observieren von Gebäuden und Personen gelernt hat. Mülltonnen können interessante Gegenstände beinhalten. Aber Achtung, daß die Müllabfuhr Sam nicht zuvor kommt!

Straßenverzeichnis:

Attita Straße / Berliner Straße / Bernauer Straße / Blankenburger Straße / Bornholmer Straße / Charlottenburger Chaussee / Chemnitzer Straße / Eichkamp Weg / Falkenberger Straße / Frankfurter Allee / Friedrich Straße / Friedrichshagener Straße / Fürstenwalder Damm / Gatower Straße / Grunewald Straße / Hardenberger Straße / Heerstraße / Hermann Straße / Kaiser Allee / Kantstraße / Kurfürstendamm (Ku'damm) / König-Luise-Straße / Königsplatz / Köpenicker Straße / Landsberger Allee / Messedamm / Mohringer Allee / Müller Straße / Oranienburger Chaussee / Potsdamer Straße / Prenzlauer Allee / Sichönerlinder Weg / Schönwalder Allee / Tegeler Damm / Treskow Allee / Wartenberger Straße / Wendenschloßstraße.

Alliierte Kommandantur: Kaiser Allee 34-36; Alliierter Kontrollrat: Kaiser Allee 6-8; Amerikanisches Hauptquatier: Königin-LuiseStraße 21-23; Brandenburger Tor: Charlottenburger Chaussee 47-48; Englisches Hauptquatier: Tegeler Damm 9-11; Flughafen Tegel: Berliner Straße 21-23; Französisches Hauptquatier: Müller Straße 41-43; Funkhaus: Heerstraße 54-56; Funkturm: Messedamm 6-8; Hotel Concordia: Friedrichstraße 17; Kino Rex: Kant Straße 10; Olympia Stadion: Heerstraße 41-43; Palasthotel: Schönwalder Allee 15; Reichstag: Königsplatz 13-15; Siegessäule: Charlottenburger Chaussee 21-23; Sowjetisches Hauptquatier: Landsberger Allee 6-8; Tanzpalast: Kurfürstendamm 13; Zoo: Hardenberger Straße 17-19.

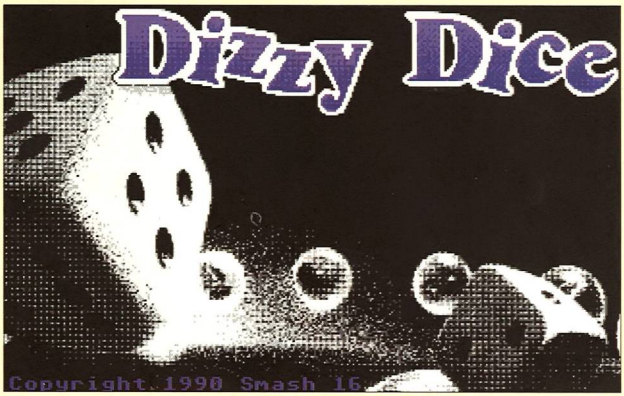
Der Stadtplan von Berlin



DIZZY DICE

Generelles zum Spielstart von Dizzy Dice

Dizzy Dice braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD-ROM starten. Nach dem Startbefehl fragt das Programm, in welchem Farbmodus man spielen möchte (CGA oder EGA). Die meisten Computer besitzen eine VGA-Karte mit der sich der qualitativ bessere Farbmodus EGA nutzen läßt. Falls man sich nicht sicher ist, welche Grafikkarte der Compi beherbergt, hilft ein Anruf beim Computerfachhändler.
Nachdem die Auswahl getroffen wurde, startet das Spiel. Mit der Option „DOS" läßt sich der Spielstart abbrechen, und man kann in das Startmenü zurückkehren.



Ein komplettes Casino in einem Spiel – Dizzy Dice

Start des Spiels:

Die Spielart (Bank oder normal) wird durch Druck der Taste 2 gewählt. Taste 1 startet das Spiel, es sind die Gewinnkombinationen und deren Punkte zu sehen. Mit RETURN wird endgültig gestartet.

Würfelspiel

Die Gegenstände unter der Gewinnlinie sind in folgender Reihenfolge zu markieren: Kirsche, Erdbeere, Stern, Apfel, Würfel und Birne. Die Gegenstände leuchten auf, wenn sie in der Gewinnlinie auftauchen, ohne gewonnen zu haben. Jeder Gewinn läßt alle markierten Gegenstände verschwinden. Wer den Wert des nächsten geworfenen Würfels, der am oberen Rand des Bildschirms erscheint, voraussagen kann (zum Beispiel höher, niedriger, gleicher Wert), dessen Bonus erhöht sich.

Das Spiel gegen die Bank

Es sind fünf Dizzy Dice Banken zu schlagen, indem 100, 200, 300, 500 und 1000 Punkte gemacht werden. Das Spiel startet mit 20 Punkten, im Gegensatz zu 10 Punkten im normalen Spielmodus.

Glücksrad

Der Spieler kann auch mit dem Glücksrad sein Glück versuchen. (Nach einem Gewinn G drücken). Das Glücksrad läßt sich mit der S-Taste auf einem der fünf Multiplikatoren anhalten. Wenn das Glücksrad auf der Wahl des Spielers stehenbleibt, hat er gewonnen.

Steuerung:

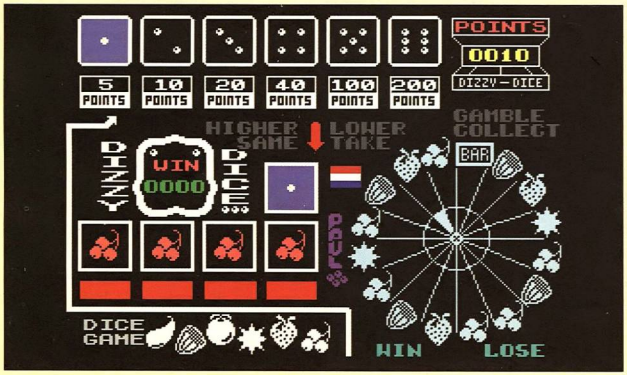
S → Start
1, 2, 3, 4 → Halten
5 → Macht das Halten wieder rückgängig

Nach Gewinn:

G → Spielen
C → Sammeln
S → Stoppt das Glücksrad

Tastaturbelegung im Würfelspiel

H → Höher
L → Niedriger
T → Nehmen des Bonuses
S → Das Gleiche



Bei „Dizzy Dice" gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, sich ein kleines Taschengeld zu verdienen.

ECO PHANTOMS



Generelles zum Spielstart von Eco Phantoms

Eco Phantoms braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD-ROM starten. Nachdem die Auswahl im Startmenü getätigt wurde, startet das Spiel sofort.

Das Spiel



Eco Phantoms

Ein universaler Atomkrieg hat eine Bahn der Verwüstung im ganzen äußeren Teil des Straxsystems hinterlassen, wobei viele Planeten nur noch Ödland und vollkommen unfruchtbar sind. Gruppen von Bewohnern versuchten jahrelang, ihre zerstörten Welten wieder aufzubauen, aber



Der Roboterraum.

die Naturkräfte waren gegen sie. Es war klar, daß die Kriegshetzer diesmal zu weit gegangen waren. Außerhalb der galaktischen Gebiete boten Wohltätigkeitsvereine aus anderen Regionen des Universums ihre Hilfe für einen Wiederaufbau dessen an, was vom „Nine Planet Circle", dem Kreis der neun Planeten, noch übrig war. Drei Jahre später wurden sämtliche Verbindungen des „Lost Quarter", des verlorenen Gebiets, mit allen anderen Zivilisationen abgebrochen. Die Zeit verging, und viele Jahre später begann ein Hoffnungsschimmer auf einem der sterbenden Planeten aufzuleuchten. Ein junger, ungenannter Krieger hatte den perfekten Einsatzplan geschaffen, um das Leben auf den verlorenen Welten wiederherzustellen. Nicht weit von den äußeren Regionen des „Quarter" entfernt, kreiste ein kleiner, reicher und fruchtbarer Planet mens Lydondimania. Der Plan des Kriegers war es, eine Maschine zu konstruieren, um den natürlichen Reichtum und die Resourcen des Planeten herauszuziehen, um sie dann zu dem einst geliebten Heimatplaneten zu befördern.

Einige der anderen Bewohner entdeckten diesen Versuch, einen unschuldigen Planeten zu berauben, und versuchten, den mörderischen Plan zu vereiteln. Der junge Krieger ließ jedoch nicht mit sich verhandeln, denn die meisten von denen, die noch im „Nine Planet Circle" lebten, unterstützten ihn und seinen Plan, wieder Leben in ihre sterbenden Welten zu bringen. Jeder Widerstand wurde schnell durch die geheimen Wächter unterdrückt, und viele der Einwohner, die sich dem Plan widersetzt hatten, verschwanden.



Der Passagierschirm.

Die erste Aktion war ein vollkommener Erfolg: Ein ganzer Planet war vollkommen ausgesaugt worden, wodurch den verschiedenen Teilen des „Planet Circle" neues Leben eingeflößt wurde. Alle Bewohner des Planeten Lydondimania waren entweder ermordet oder in Gefangenenlagern versklavt worden.

Mit Hilfe des Materials, das dem Krieger beim Überfall in die Hände gefallen war, baute er eine mächtige Flotte bewaffneter Schiffe, die in der Lage war, das Leben eines ganzen Sternsystems zu zerstören. Das Flaggenschiff „Planet Drainer" war die größte Struktur, die je gebaut worden war, und überragte viele kleine Monde. Nun erfolgte ein Angriff auf alles Lebende. Das vergessene „Quarter" wurde wieder in Erinnerung gebracht...



Der Kartenschirm – das ist die erste Auswahl, die bestätigt werden muß.



Von hier aus wird der Zeppelin gesteuert.

Ziel des Spiels

Der Spieler hat einen ECO-Zeppelin entführt. Nun gilt es zu lernen, ihn zu fliegen und zu steuern, während man gleichzeitig mit allen Arten von feindlichen Maschinen und Konfrontationen beschäftigt ist, die zur Abfragung äußerst wichtiger Computerinformationen dienen. Diese Informationen werden in sogenannten „Sphären" gespeichert, die zwischen verschiedenen Apparaturen gefunden werden können. Aufgabe des Spielers ist es, einen kompletten Satz dieser Sphären zur Neuprogrammierung des Hauptcomputers auf dem Flaggschiff „Planet Drainer" sammeln.

Um überleben zu können, muß der Spieler alle Cockpits der Luftschiffe verstehen und überwachen. Während des Spiels ist es wichtig, eine Landkarte zu schaffen, um das nicht eingetragene Land identifizieren zu können. Durch den Gebrauch des Codeerzeugers des Luftschiffs ist man in der Lage, sich zu den gewünschten Gebieten Zutritt zu verschaffen, Gebäude zu vertreten, Vorräte zu holen und Konfrontationen zu vermeiden. Nachdem der Spieler während der 1. Stufe in den Wüsten geschwitzt hat, steht in der 2. Stufe die Unterwasserwelt an, in der neue und sonderbare ECO-Gebilde warten. Zuletzt wartet die eisige Polarwelt mit extremen Wetterbedingungen sowie anderen sonderbaren und bizarren Schöpfungen.

Allgemeine Tasten:

F1	*Zum Roboterraum*
F2	*Zu den Gullys*
F3	*Ins Viruslabor*



Der Maschinenraum.

F4	*Zum Passagierraum*
F5	*Zum Motorraum*
F6	*Ballmanipulator betätigen (nur in den Gullys)*
P	*Schaltet Pausemodus ein/aus*
Cursor hoch	*Bewegung vorwärts*
Cursor runter	*Bewegung rückwärts*
R	*Stellt Maus neu ein*
9	*Sammler rufen (nur in Nähe eines Motors)*
M	*Musik ein/aus*

Wenn der Sammler auf dem Bildschirm ist

8	*Sammler verlassen*
9	*Sammlermodus ein-/aus schalten*

Wenn der Kommunikator erscheint

1 bis 4	*Eine der 4 Formen wählen und sie im aktuellen Kommunikationssektor plazieren*
5	*Zum nächsten Sektor*
F10	*Zwischen Seite 1 und 2 wechseln*

Motorraum

1 bis 5	*Öl oder Treibstoffturbinen 1 bis 5*

Roboterraum

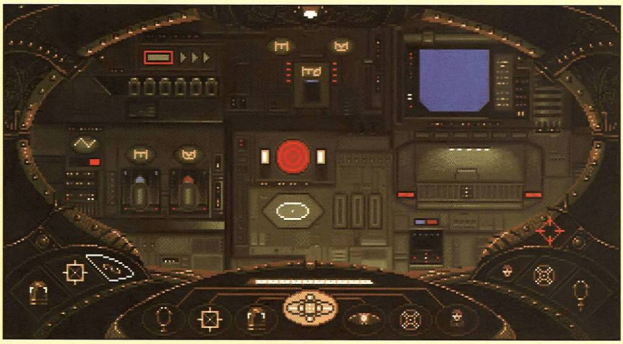
Einfg	*Gewählten Roboter fallen lassen (nur außerhalb eines Gebäudes)*

Passagierraum

1 bis 4	*Zielraum wählen*
5	*Essen anwählen*
6	*Wasser anwählen*
7	*Passagier abschicken*

In den Gebäuden

Der Roboter könnte sich in den Gebäuden verirren, aber durch Drücken der Taste 'T' wird er wieder zu seinem Eingangsort zurückteleportiert.



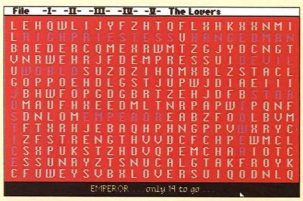
Das Viruslabor.

FOOLS ERRAND

Generelles zum Spielstart von Fools Errand

Um Fools Errand spielen zu können, muß das Programm auf der Festplatte installiert werden. Hierzu das Menü im Hauptverzeichnis der CD starten und den Befehl zum Start von Fools Errand eingeben. Nun wird ein Installationsmenü geladen, das den Spieler durch die Installation des Spiels begleitet. Zuerst wird das Spiel ausgewählt, das installiert werden soll. Als einzige Option erscheint hier Fools Errand mit der Befehlsnummer 1, die mit Enter bestätigt wird. Anschließend wird der Laufwerksbuchstabe der Festplatte eingegeben, auf der Fools Errand installiert werden soll (meistens „C"). Weiterhin fragt das Programm, in welches Verzeichnis das Spiel zu installieren ist (Vorgabe: C:\FOOL). Das gewünschte Verzeichnis eingeben und mit Enter bestätigen. Nun fragt das Programm, ob das Verzeichnis angelegt werden soll, falls es noch nicht existiert. Mit „j" bestätigen. Falls die Frage erscheint, ob Fools Errand in ein schon bestehendes Verzeichnis installiert werden soll, mit „n" abbrechen und den hier beschriebenen Vorgang ab der Verzeichniseingabe wiederholen, wobei als Zielverzeichnis ein anderes Verzeichnis eingegeben werden sollte.
Nach der Installation läßt sich Fools Errand aus dem gewählten Verzeichnis mit dem Befehl FOOL starten.

Zur Steuerung



Fools Errand besteht zum größten Teil aus weitgehend bekannten Rätseln, bei denen man aus einem Buchstabenwirrwarr Wörter erkennen und sie mit der Maus markieren muß.



Bei diesem Rätsel müssen die einzelnen Puzzleteile so verschoben und ausgetauscht werden, daß ein Bild entsteht.

Das Spiel erklärt sich größtenteils von selbst. Jedes einzelne zu lösende Puzzle wird vom Programm erklärt. Trotzdem hier noch einige Menüpunkte und deren Erklärung:

NEW

Ein neues Spiel wird gestartet. In dem Menü, das dann erscheint, wird ein Name für das neue Spiel eingeben.

OPEN

Diese Funktion dient zum Weiterführen eines alten Spiels, das mittels der SAVE-Option abgespeichert wurde.

SAVE

Speichern eines Spielstandes.

SAVE AS

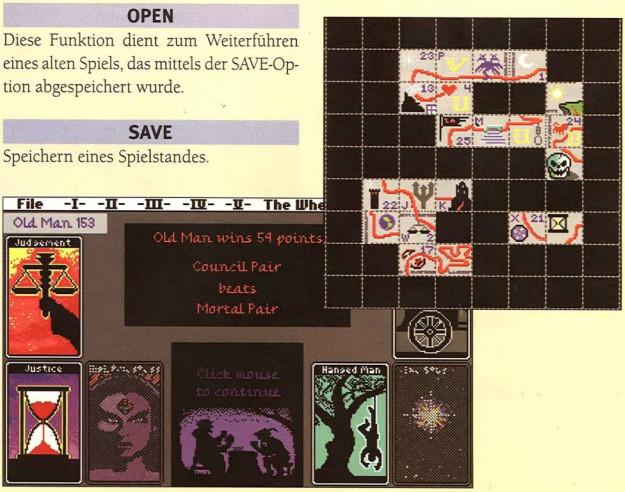
Speichern eines Spielstandes mit Angabe des Dateinamens.

SOUND

Geräusche ein- und ausschalten.

QUIT

Spiel beenden. Das aktuelle Spiel wird dabei automatisch abgespeichert.



GRAND MONSTER SLAM

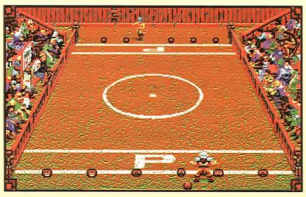
Generelles zum Spielstart von Grand Monster Slam

Grand Monster Slam braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD-ROM starten. Nachdem die Auswahl im Startmenü getätigt wurde, startet das Spiel sofort.



Hier wird die gewünschte Spielweise ausgewählt.

Hauptspielziel ist es, alle Beloms auf die gegnerische Seite zu befördern und, sofern kein Belom auf der eigenen Grundlinie liegt, einen Homerun zu starten. Gesteuert wird mit dem Joystick.



Irgendwie hat das Spiel was von Tennis...

Steuerung:

links/rechts = Entlang der Grundlinie laufen

Feuerknopf drücken und halten = Kraft sammeln für einen Belomschuß.

Feuerknopf drücken und nach links/rechts bewegen = Schußrichtung bestimmen.

Feuerknopf loslassen = schießen

Joystick nach links/rechts oben = Spezialschuß

Joystick nach unten und Feuerknopf drücken = Gegnerische Fans reizen



Joystick nach oben und Feuerknopf drücken: Homerun starten (geht nur, wenn kein Belom auf der eigenen Grundlinie liegt)

Pelvans (Ente)

Joystick links oben/oben/rechts oben und Feuerknopf drücken: Richtung bestimmen und schießen

Joystick links/Mitte/rechts: Richtung bestimmen, in die man laufen will, um den Pelvans abzuwehren.

Zwischenspiel

Rache der Beloms: Ziel ist es, möglichst viele Beloms mit der Stange abzuwehren, bevor sie einen selbst erreichen.

Steuerung:

Joystick links/Mitte/rechts = Stange ausrichten

Alle anderen Richtungen = zustoßen

Joystick links/rechts und Feuerknopf drücken = Grundausrichtung ändern



Auch die Faultons wollen gefüttert werden – durch Gedrückthalten der Feuertaste bestimmt man die Schußstärke.



Zwischenspiel

Die hervorragenden sechs Faultons: Um die nächste Runde zu erreichen, muß mindestens die angegebene Zahl der Beloms in die Rachen der Faultons geschossen werden.

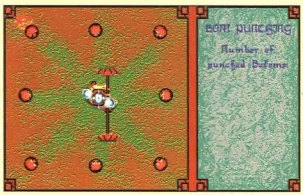
Joysticksteuerung

Feuerknopf gedrückt halten: Schußstärke bestimmen

Feuerknopf loslassen: schießen

Tastaturbedienung

ESC:	Spiel abbrechen
P:	Pause
Cursor-Tasten:	Steuerung
Space:	Feuerknopf
F1:	Cheftaste



Wenn die Beloms den Spieler treffen, geht's heiß her...

Cheat

Wer ohne viel Arbeit auf dem Siegertreppchen ganz oben stehen möchte, benutzt diesen kleinen Cheat: Vor jedem Match meint der König, eine kleine Ansprache halten zu müssen („The King allows..."). Ganz vorwitzige Spieler tippen nun einfach LOOSERS HELP ein und brauchen sich um die Künste des Wettkämpfers keine Sorge mehr zu machen.

INVEST

Generelles zum Spielstart von Invest

Invest braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD-ROM starten. Nachdem die Auswahl im Startmenü getätigt wurde, fragt das Programm, welche Soundkarte im Rechner steckt. Nach der Auswahl startet das Spiel.



Das Hauptmenü des Spiels – von hier aus kommt man in alle Untermenüs.

Das Spiel:

Nach dem Befolgen der Ladeanweisungen und dem Start von Invest erscheint auf dem Bildschirm das Hauptmenü. Hier wird die Anzahl der Spieler festgelegt. Maximal können vier Personen mitspielen. Sind es weniger, so werden die restlichen Spieler vom Computer simuliert. Im Gegensatz zu anderen Programmen dieses Genres bietet Invest eine bisher noch nicht dagewesene Fülle verschiedener Spielziele:

1. Erreichen eines bestimmten Geldbetrages.

Um als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen, muß der Spieler eine bestimmte Summe Bargeld besitzen. Es besteht die Wahl zwischen 100 Millionen, 500 Millionen und 1 Milliarde Dollar.

2. Das Spielen über einen bestimmten Zeitraum.

Wahlweise 60, 120, 250 oder 500 Monate. Nach Ablauf dieser Spielzeit wird das



Bargeld sowie das angelegte Vermögen aller Spieler verglichen. Derjenige, der am meisten besitzt, ist der Gewinner.

3. Monopolist in einem Industriezweig.

Der Versuch, in den Besitz aller Firmen eines Wirtschaftszweiges zu gelangen. Der erste Spieler, dem dies gelingt, ist Sieger.

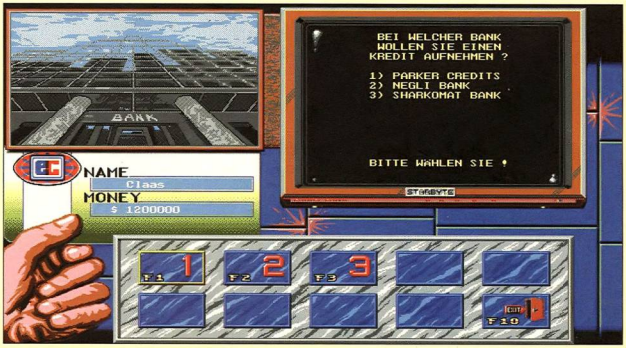
4. Monopolist in zwei Industriezweigen.

Entspricht Punkt 3, allerdings für zwei Industriezweige.



Niemand weiß, was alles an Unglücken passieren kann – Versicherungen kosten, schützen dafür aber vor finanziellem Schaden.

Das Spiel wird mit Tastatur und Maus gesteuert. Um einen Menüpunkt anzuwählen, wird er entweder mit der Maus angeklickt oder die entsprechende Taste (diese ist aus dem Text auf dem Bildschirm ersichtlich) wird gedrückt.



Wer kein Bargeld mehr verfügbar hat, kann einen Kredit aufnehmen – natürlich sind die Zinssätze nicht gerade niedrig.

Der Bildschirm teilt sich in vier Bereiche auf, denen eine bestimmte Aufgabe zugeteilt ist:

1. Der Grafikbereich: Hier wird die jeweilige Aktion widergespiegelt. Bei einem Ausflug zur Börse wird zum Beispiel die entsprechende Grafik angezeigt.

2. Die Scheckkarte: Anhand der Scheckkarte läßt sich erkennen, welcher Spieler an der Reihe ist und wie es um seine finanzielle Lage beschaffen ist.

3. Der Informationsbereich: Auf dem Monitor des Firmencomputers auf der rechten Seite des Bildschirms werden alle wichtigen Informationen angezeigt.

4. Der Menübereich: Dies ist der wichtigste Teil des Spieles, denn von hier aus werden alle Transaktionen gestartet. Zehn Symbole stehen zur Wahl, welche sich in verschiedene Untermenüs aufteilen und verschiedene Aktivitäten verkörpern.



Nicht ganz die feine Art, aber sehr effektiv: Sabotage von Konkurrenzfirmen.

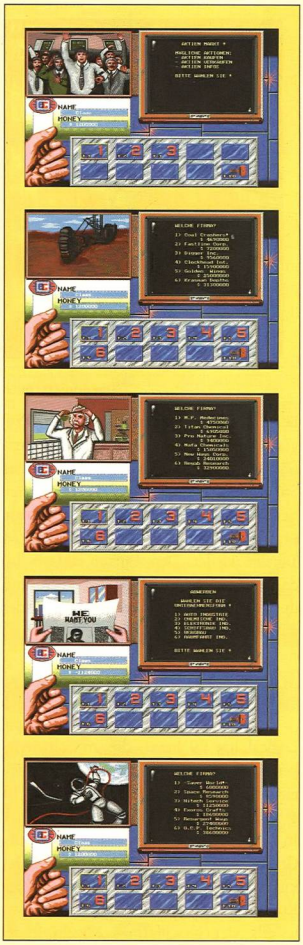
Tips & Tricks:

Alle angehenden Investoren sollten sich folgende Tips zu Herzen nehmen, um während des Spiels nicht an geldsorge-bedingten Magengeschwüren zu leiden:

1.) Die Autoindustrie sowie Berg- und Schiffbau sind die profitabelsten Industrien. Zwar läßt sich auch mit den anderen Branchen die ein oder andere Mark erwirtschaften, doch das bedeutet mehr Arbeit.

2.) Feuer- und Unfallversicherungen lassen den Manager ruhiger schlafen - so ist das Unternehmen gegen die schlimmsten Schäden gerüstet und hat keine unsinnigen Kosten. Denn: Zwar können auch in den anderen Fällen Schäden entstehen, doch die sind meist geringer als die Versicherungsbeträge.

3.) Aktienspekulanten haben ein leichteres Leben, sie leben nämlich von dem Geld, das andere Unternehmen erwirtschaften. Und noch etwas zur Beruhigung: Wer alle Aktienanteile einer Firma aufkauft, bekommt den Betrieb gutgeschrieben. Er behält ihn auch, wenn er einen Teil der Wertpapiere wieder unter's Volk bringt.





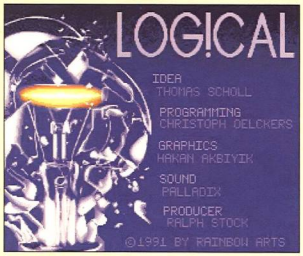
Gerade in einem aufgekauften Unternehmen läuft nicht alles optimal; der Spieler sollte Agenturen engagieren, die die Mißstände aufdecken und verbessern – das bringt bares Geld!

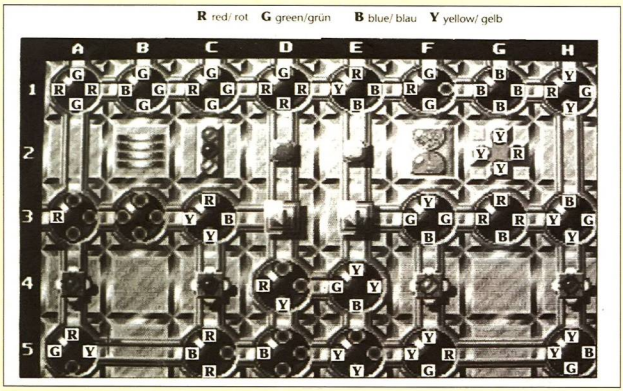
LOGICAL

Generelles zum Spielstart von Logical

Logical braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD-ROM starten. Nachdem die Auswahl im Startmenü getätigt wurde, startet das Spiel sofort.

Der Kopierschutz





Die Kopierschutzabfrage für „Logical".

Beim Start von Logical stellt das Programm einen Bildschirm dar, auf dem fünf Felder zu sehen sind, die verschiedene Spielelemente zeigen. Außerdem erscheinen ein Buchstabe und eine Zahl. Diese finden sich in der unten abgebildeten Tabelle wieder. Den Cursor einfach auf das entsprechende Feld bewegen und durch Drücken der linken Maustaste oder der [Return]-Taste bestätigen.

Das Spiel

Logical hat 99 Level, die im Schwierigkeitsgrad steigen und immer neue Spielelemente beinhalten. Die Grundidee ist schnell erzählt:

In Logical gibt es vier Farben: Rot, Gelb, Grün und Blau. Während in einer Bahn im oberen Bereich immer neue farbige Kugeln in das Spielfeld kommen, müssen jeweils vier gleichfarbige Kugeln in jedem der Drehräder untergebracht werden. Wenn ein Drehrad mit vier gleichfarbigen Kugeln gefüllt ist, explodieren die Kugeln und das Drehrad ist wieder frei. Wenn der Spieler es geschafft hat, jedes Drehrad einmal zur Explosion zu bringen, ist der Level gelöst. Ob ein Drehrad schon einmal zur Explosion gebracht worden ist, erkennt man daran, daß die Mulden schwarz erscheinen.

Die Zeit, in der eine Kugel innerhalb der waagerechten Einlaufschiene rollen darf, ist begrenzt. Die schon abgelaufene Zeit wird durch einen schraffierten Balken dargestellt, der sich von rechts nach links in der Einlaufschiene aufbaut.

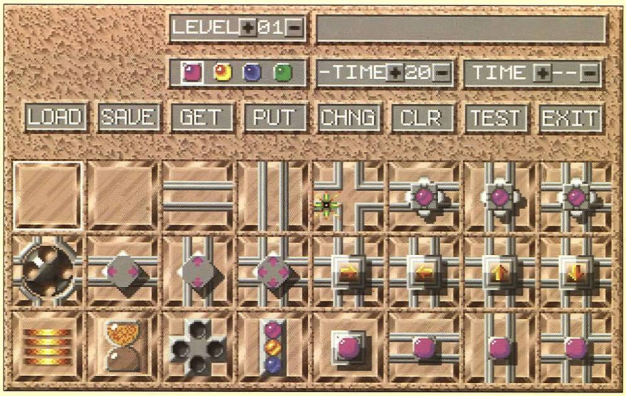


Irgendwie ist es faszinierend, unter Zeitdruck Murmeln hin- und herzurollen.

Zusätzliche Spielelemente

Die Rollenanzeige

Sie zeigt an, wie viele Kugeln sich im Moment innerhalb des Röhrensystems bewegen. Sobald sich vier Kugeln bewegen,



Hier im Editor kann man sich ganz in Ruhe mit allen Spielelementen vertraut machen. Die Paßwortliste verrät, wie man in den Editor gelangt.

läßt sich keine weitere mehr aus einem Drehfeld herausschießen, ehe nicht mindestens eine der vier Kugeln in einem der Drehfelder untergebracht wurde.

Die Sanduhr

Das Zeitlimit wird von einer Sanduhr angezeigt, die in diese Level integriert ist. Ist keine Sanduhr angezeigt, gibt es keinerlei Zeitlimit.

Die Farbstopper

Diese Spielelemente lassen nur Kugeln der angezeigten Farbe passieren. Farbstopper können in allen vier Farben auftauchen.

Die Farbwechsler

Farbwechsler färben unter ihnen vorbeirollende Kugeln in der angezeigten Farbe ein. Ebenso wie Farbstopper können auch diese Elemente in allen vier Farben erscheinen.

Die Richtungspfeile

Die Richtungspfeile haben zwei Funktionen: Erstens lenken sie Kugeln, die in Pfeilrichtung kommen um, zweitens wirken sie wie Einbahnstraßen, da sie der Pfeilrichtung entgegenlaufende Kugeln zurückstoßen.

Ampel

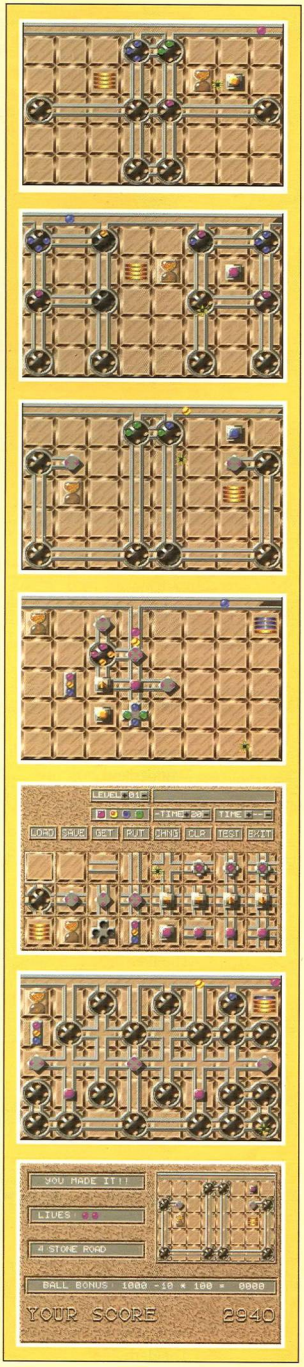
Erst wenn ein Feld mit vier Kugeln der Farbe gefüllt wurde, die die oberste Kugel in der Ampel anzeigt, explodieren die bis dahin gefüllten Drehräder.

Farbvorgabe

Dieses Element taucht erst in höheren Leveln auf. Es zeigt, daß die Drehräder nun nicht mehr wie sonst mit vier gleichfarbigen Kuglen gefüllt werden sollen, sondern mit der Kombination, die in diesem Element dargestellt wird. Von Zeit zu Zeit verschwinden die Farbkugeln in dem Element wieder. Dann können die Drehräder wieder mit gleichfarbigen Kugeln gefüllt werden.

Die Kugelvorhersage

In einigen Leveln taucht dieses Modul auf, das immer die Farbe der nächsten Kugel anzeigt.



Die Teleporter

Es gibt in jedem Level maximal einen senkrechten und waagerechten Teleporter. Dabei gehören immer die beiden senkrechten und die beiden waagerechten Teleporter zusammen.

Die Steuerung von Logical

Am besten spielt sich Logical mit einer Maus. Dabei wird der Mauspfeil wie gewohnt duch Herumfahren mit der Maus bewegt. Um ein Drehfeld zu rotieren, bewegt man den Cursor auf das Feld und drückt die rechte Maustaste. Die Drehfelder rotieren pro Klick um 90° im Uhrzeigersinn. Um eine Kugel aus einem Drehfeld herauszuschießen, bewegt man den Cursor auf die Kugel und drückt die linke Maustaste.
Es lassen sich aber auch die Tasten auf dem Zehnerblock oder die Tastatur benutzen. Auf dem Zehnerblock bewegt sich der Cursor mit den Tasten [8], [4], [6] und [2]. Ein Druck auf [5] rotiert das Drehfeld, auf dem sich der Cursor befindet. Zum Herausschießen einer Kugel gibt es [Shift] und die gewünschte Richtungstaste.
Wenn während des Spiels die Leertaste gedrückt wird, hält das Spiel an und geht in den Pause-Modus. Zum Weiterspielen eine beliebige Taste drücken.

Spielstart

Durch Drücken der Maus- oder einer Tastaturtaste während des Vorspanns gelangt der Spieler ins Startmenü. Hier finden sich eine Reihe von Einstellmöglichkeiten:

Password

Bei Anklicken dieses Feldes fragt der Rechner nach einem Paßwort, das bei vorhergehenden Spielen verteilt wurde. Durch Eingabe dieses Namens gelangt man direkt zu dem dazugehörigen Level.

Sound:

Mit diesem Feld wird die Spielmusik ein- oder ausgeschaltet. Wenn der Rechner über keine Soundkarte verfügt, ist dieses Feld ohne Bedeutung.

Sound FX:

Hier lassen sich die Soundeffekte ein- oder ausschalten.

Graphics:

Hier ist auszuwählen, mit welcher Grafik man am liebsten spielt.

Own Set:

Wenn bereits eigene Level editiert und gespeichert wurden (geht erst, nachdem alle 99 Level bestanden sind), lassen sich über dieses Feld die eigenen Level laden.

Start:

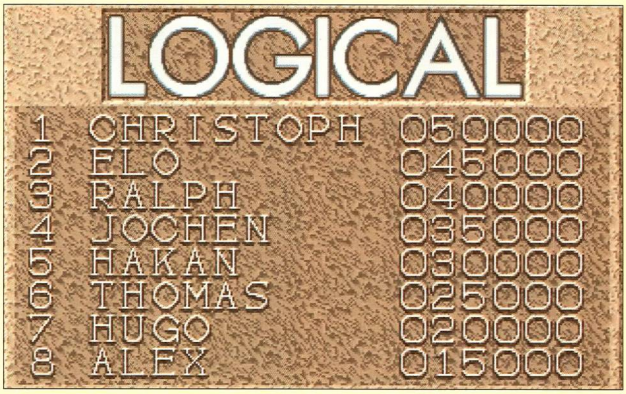
Anklicken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Die Paßworte

Am Ende eines Levels gibt es ein neues Paßwort. Mit diesem Paßwort kann man in die nächsten Level gelangen, ohne vorhergehende Level erneut spielen zu müssen.

Tips & Tricks

Wer nicht die Nerven hat, jeden Level einzeln durchzuspielen, braucht nur in unsere Codeliste zu schauen...



Level	Code
01	Welcome
02	The other Side
03	Quadri Quadra
04	Stone Road
05	Nice Colours
06	More Colours
07	Real Fun
08	Pink and Pink
09	Green Path
10	Bad Direktion
11	Dont Panik
12	Colormania
13	Refreshment
14	Full Moon
15	Running Balla
16	Green River
17	Two Islands
18	More Islands
19	Times Change
20	Other Things
21	Be Honest
22	Blue N Violet
23	Three Paths
24	Dangerous
25	The Wanderer
26	Secret Chamber
27	Falcons Flight
28	Blue Angel
29	Far Thunder
30	A Simple One
31	Blue Velvet
32	Paradise I
33	Classic Art
34	Veni Vidi Vici
35	We like it
36	Forever here
37	Wonderland
38	The Snare
39	Cure it
40	Sun is Shining
41	A Rainbow
42	Arrow Road
43	Turning Wheels
44	Acceleration
45	The President
46	He is missing
47	Picknick Time
48	Who is calling
49	Ancient Art
50	She is gone
51	Logistic
52	Turning Colours
53	Paramount
54	The Ladder
55	Back in Red
56	Treasure Room
57	Dont want that
58	The free Fall
59	Corrado Beach
60	More Popcorn
61	Wild at Heart
62	The dark Age
63	Dimlights
64	The Fifties
65	Picture of her
66	Gordian Knot
67	High Speed
68	Alexandria
69	Running Tears
70	Her Rainbow
71	Walk in Cream
72	Touch her
73	Shadowland
74	Back in Bag
75	Vitamin C
76	Stunt Ball
77	Mirrorland
78	Ace Quest
79	Boa Boa Boa
80	Da Da Da
81	Haunted House
82	The Secrets
83	Smilingjoke
84	Chudren Go
85	Ut is Atlantis
86	On the Road
87	Blue is first
88	Wolfs Moon
89	Wild China
90	Its Logical
91	She Compares
92	Big Mountains
93	Tomorrow
94	Teleporterjam
95	Lever Sunlight
96	New Exodus
97	The Peacepipe
98	Final Surprise
99	White Miami

Der Code THE FINAL CUT führt den Spieler in den Leveleditor.

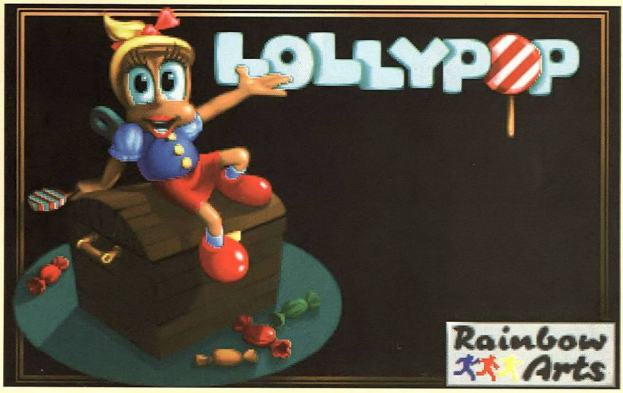
LOLLYPOP

Generelles zum Spielstart von Lollypop

Lollypop braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD starten. Nachdem der Startbefehl für Lollypop bestätigt wurde, fragt das Programm, welche Soundkarte im Rechner eingebaut ist. Der Spieler wählt das auf seine Karte zutreffende Modell und speichert die Wahl mit der am Bildschirm angegebenen Taste. Anschließend wird Lollypop gestartet.

HINWEIS Sollte das Spiel nicht starten, sondern mit einer Fehlermeldung abbrechen, ist in der Regel nicht genug Speicher frei. Lollypop benötigt ca. 580.000 Bytes freien Basisspeicher (konventioneller Speicher), das sind ca. 567 KB, sowie 640 KB freien sogenannten EMS-Speicher.
Um diese Menge an Speicher freizubekommen, sollte man sich im DOS-Handbuch des Rechners den Abschnitt über Speicherverwaltung durchlesen. Lollypop läuft auf unterschiedlichsten DOS-Systemen, wie DR-DOS 3.41, 5.0, 6.0, Novell-DOS oder MS-DOS in der Version 3.41, 4.0, 4.1, 5.0, 6.0 oder 6.2. Leider sind bei all diesen Systemen die Speicherverwaltungskonzepte unterschiedlich, daher können wir keine allgemeine Konfigurationshilfe geben.
Um mehr über DOS und die verschiedenen Speicherarten bzw. deren Konfiguration zu erfahren, empfehlen wir die Lektüre eines DOS-Einsteigerbuches oder den Erwerb eines Speichermanagers wie QEMM oder 386max, deren Handbücher sich intensiv mit diesem Thema befassen, und die auch Besitzern älterer DOS-Versionen eine Maximierung des freien Speicherplatzes ermöglichen.





Auf ins Schlaraffenland

Das Schlaraffenland ist der Traum unserer kleinen Heldin. Seit sie zufällig während eines gewaltigen Gewitters zum Leben erweckt wurde, hat Lolly von nichts anderem als Süßigkeiten geträumt.
Aber der Weg zur Erfüllung ihres Traumes ist nicht einfach. Bewaffnet mit Lippenstift, Lollies und einer Schwarzweiß-Kamera macht sich Lolly auf die gefährliche Reise.....

Die Spielsteuerung

Tastatursteuerung:		
Cursor hoch	-	Lolly springt.
Cursor runter	-	Lolly duckt sich.
Cursor links	-	Lolly geht nach links
Cursor rechts	-	Lolly geht nach rechts
CTRL/STRG	-	Lolly wirft mit Lollies
SPACE	-	Lolly macht ein Foto

Joystick		
Hoch	-	Lolly springt.
Runter	-	Lolly duckt sich.
Links	-	Lolly geht nach links
Rechts	-	Lolly geht nach rechts
Knopf A	-	Lolly wirft mit Lollies
Knopf B	-	Lolly macht ein Foto

Gravis Game Pad		
Hoch	-	Lolly springt.
Runter	-	Lolly duckt sich.
Links	-	Lolly geht nach links
Rechts	-	Lolly geht nach rechts
Knopf A (Rot)	-	Lolly wirft mit Lollies
Knopf B (Gelb)	-	Lolly springt
Knopf C (Grün)	-	Lolly macht ein Foto
Knopf D (Blau)	-	Lolly betritt einen Unterlevel

Besonders empfehlenswert für Lollypop sind Digital Joysticks (zum Beispiel Competition Pro oder Gravis Game Pad)

Allgemeine Tastaturbelegung:		
RETURN	-	Lolly betritt Unterlevel
P-Taste	-	Pause. Bei erneutem Tastendruck geht das Spiel weiter.
F1 Taste	-	Vordergrund an/aus
F2 Taste	-	Wetter an/aus
F3 Taste	-	Scroll fix.
ESC key	-	Rückkehr in das Hauptmenü

Einige Videokarten könnten beim Scrolling flackern. Mit F3 läßt sich dieser Effekt verhindern.

Nach dem Spielstart



Level 1 – Toy Factory

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheinen die Credits, danach das Hauptmenü. Die Anzeige der Credits läßt sich mit einem Tastendruck abbrechen.

Im Hauptmenü kann man zwischen verschiedenen Optionen wählen:

- Start Game (Spielstart)
- Options (Optionen)
- Password (Paßwort eingeben)
- Bonus Game (Bonusspiel)
- Quit to DOS

Mit den Cursor Hoch/Runter Tasten läßt sich jede dieser Optionen anwählen, mit SPACE oder RETURN bestätigen.

Options:

Bei der Wahl von Options wird das Hauptmenü durch den Optionenbildschirm ersetzt. Hier stehen folgende Punkte zur Auswahl:

Lives (3/5/7)

Mit 5 oder 7 Leben kommt man nur bis Level 4.

Control (Keyboard/Joystick)

Hier läßt sich das gewünschte Eingabemedium einstellen - entweder die Tastatur (Keyboard) oder der Joystick. Bei der Wahl von Joystick wird automatisch auch der 4-Button Mode eines Gravis Game Pad unterstützt.

Autofire (on/off)

Bei eingeschaltetem Autofeuer (AUTOFIRE ON) wirft Lolly ununterbrochen Lollies, wenn man auf den Feuerknopf A des Joysticks (bzw. CTRL/STRG bei Tastatursteuerung) drückt. Ist Autofeuer ausgeschaltet, muß der Knopf jedesmal erneut gedrückt werden, um einen neuen Wurf zu veranlassen.



Level 2 – The Underground

Sound (Silence/Music/Sound FX/Music&Sound FX)

Hier wählt der Spieler, ob er keinen Ton, Musik, Effekte oder beides zusammen während des Spieles genießen möchte.

Sound Test (Levelname)

Mit den Cursortasten (links/rechts) wählt der Spieler den gewünschten Track aus dem jeweiligen Level, den er sich anhören möchte. Mit der Leertaste startet die Wiedergabe.

Exit

Mit den Cursor Hoch/Runter-Tasten läßt sich ein Punkt auswählen, der modifiziert werden kann. Für Änderungen die Cursor Links/Rechts-Tasten drücken. SPACE bei hervorgehobener SOUND TEST- Zeile bringt den Spieler in den Soundauswahl-Bildschirm, SPACE bei hervorgehobener EXIT-Zeile führt zurück zum Hauptmenü.

Password:



Ein Unterlevel von Stage 3



Level 3 – Rainy Forest



Level 4 – Spook Ville

Sobald ein Level geschafft wurde, rechnet das Programm ein Paßwort aus. Bei Eingabe dieses Paßworts kann der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt wieder an diesem Punkt des Spiels starten.

BONUSGAME:

Wer das ganze Spiel geschafft hat, sollte diese Option ausprobieren und sich überraschen lassen.

START GAME:

Mit „START GAME" startet das Spiel entweder in Level 1 oder in dem Level, der durch ein Paßword angegeben wurde.

Überlebensfragen und mehr

Damit Lolly die Lebensenergie, die ihr durch den Blitz verliehen wurde, nicht wieder verliert, gilt es einige Vorsichtsregeln zu beachten:
Natürlich sollte Lolly versuchen, den zahllosen Monstern im Spiel (Monster = von einem kranken Programmierergehirn erdachte, seelenlose Scheinwesen, einzig dazu erschaffen, den hilflosen Computerspieler in den Wahnsinn zu treiben und - in unserem Fall - Lolly Energie abzuziehen) aus dem Weg zu gehen und ihren Schüssen auszuweichen. Wenn Lolly jedoch trotzdem von einem Monster berührt oder getroffen wird, verliert sie einen Teil ihrer Energie, erleidet also einen sogenannten „Hit", sichtbar durch den Verlust eines Bonbons in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand. Bekommt Lolly drei Hits, wird ihr ein Leben in Form eines Aufziehschlüssels abgezogen. Extra-Schlüssel und Bonbons können an vielen Stellen im Spiel gefunden werden.



Level 6 – The Dreamland

Wann immer die Situation ein wenig außer Kontrolle gerät und die Monster kurz davor sind, Lolly zu überrennen, kann sie glücklicherweise ihre Kamera einsetzen. Beim Schießen eines Fotos scheucht das blendende Blitzlicht die Monster dahin zurück, woher sie gekommen sind, in das Computernichts in den Tiefen des Systemspeichers.
Lolly bekommt für jeden aufgesammelten Gegenstand und für jedes überwältigte Monster Punkte.
Um einen Level zu beenden, muß Lolly vier zusammenpassende Gegenstände finden, die alle zusammen einen Hinweis auf das Obermonster am Ende eines Levels bilden.
Diese Schlüsselgegenstände sind kreuz und quer in den Leveln einschließlich der Sublevel verteilt.
Von den Subleveln (Unterspielfeldern) können durchaus einige anfangs nicht zugänglich sein, so daß Lolly weitere Schlüsselgegenstände finden muß, die den jeweiligen Sublevel öffnen. Einen Unterlevel betritt man zum Beispiel durch Drücken von RETURN, wenn man vor einer Tür oder Öffnung steht.
Einige Unterlevel werden auch automatisch betreten, wenn Lolly an eine bestimmte Stelle im Spiel kommt.

Ein Blick auf Lollys Status

Am unteren Bildschirmrand findet sich die Statusanzeige. Sie enthält alle wichtigen Informationen über Lollys derzeitigen Zustand.



Ein Unterlevel von Stage 5



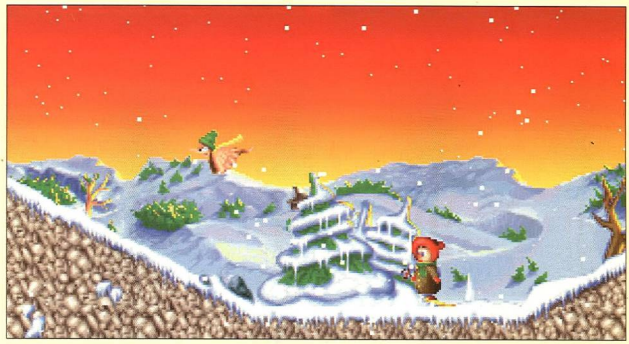
Level 5 – The Mansion

1. Wieviele Schlüssel (Leben) sind noch übrig, bevor das Spiel vorbei ist.
2. Wieviele „Hits" dürfen Lolly treffen, bevor sie einen weitern Schlüssel verliert.
3. Lollys derzeitiger Punktestand
4. Welchen Schuß sendet Lolly aus und wieviele Lollies wirft sie.
5. Wieviel Zeit ist übrig, um den Level abzuschließen.
6. Wieviele Bilder sind noch in der Kamera.
7. Wieviele der „Puzzle"-Gegenstände wurden gefunden.
8. Welche Schlüsselgegenstände wurden gefunden.
9. Lollys Kommentare zu bestimmten Ereignissen.

Auf der Suche nach dem goldenen Kalb

In jedem Level in Lollypop befindet sich eine Anzahl von Schatztruhen. Diese sind möglicherweise sofort sichtbar, möglicherweise aber auch versteckt. Es ist hilfreich, die verschiedensten Stellen im Spiel zu erreichen, um sich umzusehen; auch scheinbar nutzlose Vorsprünge und Ebenen könnten ein Versteck für eine Schatztruhe sein.

Um eine Truhe zu öffnen, muß Lolly sie dreimal mit Lollies treffen. Die Truhe zerbricht dann, und der Inhalt fällt auf den Boden. Beim Einsammeln der Gegenstände bekommt Lolly neue Energie, Zusatzleben, neue Bilder für den Film, Punkte etc. Doch Achtung: Nicht alle Gegenstände sind nützlich!



Level 7 – Frosty Land

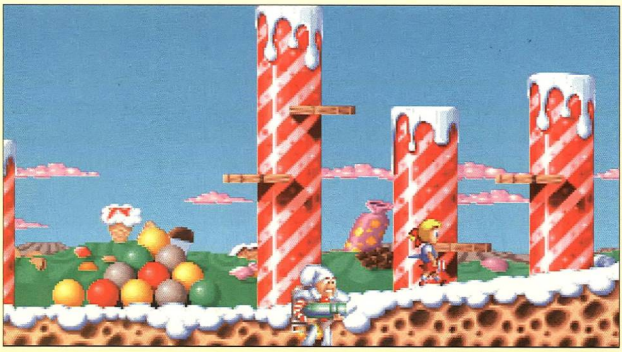
Was beeinflußt Lolly?

Die folgenden Dinge haben einen Einfluß auf Lollys Leben, alles weitere bringt nur Punkte.

1. Aufziehschlüssel: Beschert ein Extraleben
2. Bonbon: Gibt einen Extra-Hit
3. Gift: Lolly verliert ein Leben
4. Teddy: Macht Lolly zeitweilig unverwundbar
5. Schuh: Verschafft Lolly zeitweilig erhöhte Sprungkraft
6. Gewicht, 1 Tonne: Verhindert für kurze Zeit, daß Lolly springt
7. Power Up: Lolly wirft zusätzliche Lollies hoch.
8. Power Up: Lolly wirft zusätzliche Lollies vorwärts.
9. Power Up: Lolly wirft zusätzliche Lollies hoch & vorwärts
10. Power Up: Lolly wirft die Lollies weiter
11. Wecker: Gibt Lolly zusätzliche Zeit, um den Level zu schaffen
12. Film: Gibt ein weiteres Foto für die Kamera
13. Bombe: Wenn die Bombe aufgenommen wird, platzen alle Monster auf dem Bildschirm sofort
14. Spiegel: Vertauscht die Richtung der Lolly-Steuerung zeitweilig
15. Giftpilz: Dreht die Richtung der Lolly-Steuerung zeitweilig

Und es gibt Zusatzpunkte!

Immer wenn Lolly ein Foto macht, wird das Bild für spätere Bonusberechnungen gespeichert. Der Bonus hängt von der Anzahl der Monster auf dem Bild ab. Zum Beispiel würden bei sechs Monstern auf dem Schirm später noch einmal 600 Punkte fällig.
Die Bilder werden gezeigt und der Bonus berrechnet, wenn Lolly einen Level geschafft hat.



Level 8 – Candy Hill

Tips & Tricks

Damit der Zuckerschock beim Durchspielen aller Level nicht zu groß wird, gibt's für jede der acht Stages einen Lolly-Code:

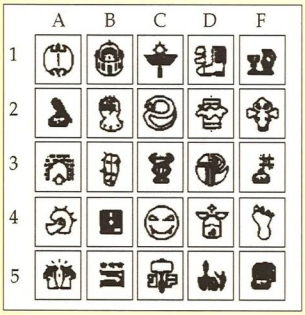
Level	Code
2	NCU453
3	CTW1PE
4	DWMG2A
5	N43XAZ
6	BWNXA9
7	BXBYD7
8	DG5VMU

M.U.D.S.
Mean Ugly Dirty Sport

Generelles zum Spielstart von M.U.D.S.

M.U.D.S. braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden, es läßt sich direkt aus dem Menü auf der CD starten.

Der Kopierschutz



Der Kopierschutz – ein Relikt aus alten Diskettenzeiten.

Bevor das Spiel startet, wird der Spieler aufgefordert, aus der hier abgebildeten Tabelle die Koordinaten für das auf dem Bildschirm angezeigte Symbol einzugeben. Man gibt zuerst die Spalte, dann die Reihe des gesuchten Symbols ein (für die Diskette wäre das zum Beispiel B4). Nach dem Bestätigen mit „Enter" startet das Spiel.

Das Spiel

Jedes Team kann bis zu 13 Spieler aufnehmen. Pro Mannschaft gibt es fünf Feldspieler, die nach gewissen Regeln aufgestellt werden müssen.

Es gibt zwei prinzipielle Taktiken, wie das Spiel gewonnen werden kann:



- mit mehr Floppts als der Gegner werfen
- treten und foulen, bis die Anzahl der gegnerischen Spieler unter das erforderliche Minimum sinkt.

Die erste Taktik ist natürlich sportlicher, aber die zweite sicherlich interessanter für die Zuschauer.

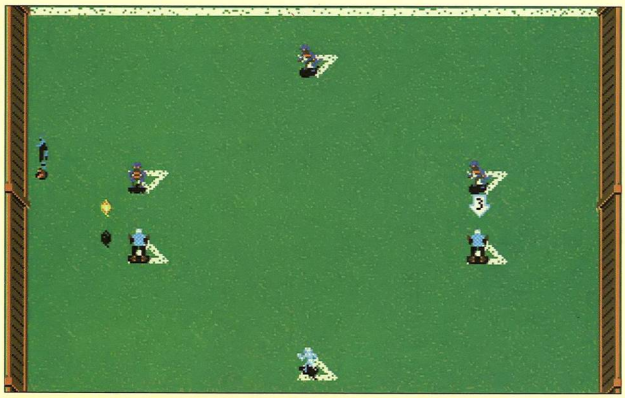
Spielregeln

Das Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Länge von 576 Gholdfuß und eine Breite von 320 Gholdfuß. An jeder langen Seite ist ein 26 Gholdfuß breiter und 35 Gholdfuß tiefer Morast. Direkt hinter dem Morast liegt genau in der Mitte des Feldes ein Topf mit einem Durchmesser von 12 Gholdfuß. Im Morast lauert eine Kreatur, die seit drei Tagen nichts mehr zu fressen bekommen hat. Das Schlachtfeld ist in drei gleiche Teile aufgeteilt. Das Drittel nahe dem Topf der Mannschaft ist der Strafraum dieser Mannschaft. Das Drittel, das dem gegnerischen Topf am nächsten liegt, ist der Angriffsraum. Das Drittel in der Mitte ist Niemandsland.

Spielziel

Das Ziel dieses Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu machen. Ein Team wird mit einem Punkt belohnt, wenn ein Spieler einen Flonk in den gegnerischen Topf wirft. Dies wird Flonktopf oder ein-



Nun geht's rund!



Treffer! Das ist das 1:0!!!

fach Floppt genannt. Falls jedoch ein Spieler einen Flonk direkt in den Topf legt, indem er in den Wassergraben springt, zählt dies als Doppelfloppt und bringt zwei Punkte.

Spielende



Wer nicht genug Spieler auf der Ersatzbank hat, ist schnell am Ende...

Das Spiel ist beendet, wenn

a) alle sieben Flonks in einem Topf gelandet sind. In diesem Fall ist das Team mit der höchsten Punktzahl der Gewinner. Falls ein Unentschieden gespielt wurde, wird ein weiterer Flonk aufs Spielfeld geworfen. Das Team, das diesen Flonk eintopft, ist der Gewinner.
b) eine Mannschaft nicht genug Feldspieler regelgerecht auf dem Spielfeld verteilen kann. In diesem Fall gewinnt die andere Mannschaft, auch wenn sie weniger Punkte hat.
c) ein Krieg ausbricht. In diesem Fall wird das Spiel abgepfiffen und vertagt.

Feldspieler

Jedes Team hat fünf Spieler auf dem Feld. Die Spieler werden in drei Gruppen unterteilt:

- Zwei Verteidiger (Blocker)
- Zwei Angreifer (Stürmer)
- Ein Mittelfeldspieler (Libero)

Jede der drei Gruppen muß aus Spielern gleicher Rasse zusammengesetzt werden. Spieler aus verschiedenen Rassen dürfen nicht in derselben Gruppe eingesetzt werden. Wenn der Flonk aufs Spielfeld geworfen wird, müssen sich alle Spieler auf ihren Startpositionen befinden.

Foulspiel



Wer böse prügelt, muß mit Bestrafungen rechnen...

Fouls werden nur im Niemandsland bestraft. In den Angriffs- oder Strafräumen ist praktisch alles erlaubt. Falls ein Spieler einen anderen berührt, der nicht in Flonkbesitz ist, wird dies als Foul gewertet. Ob der Kontakt zufällig, harmlos oder bewußt geschah, wird dem Schiedsrichter überlassen. Der Spieler in Flonkbesitz darf frei nach Belieben gefoult werden. Bei einem Foul wird ein Freiwurf ausgeführt. Falls es sich nicht nur um eine Berührung, sondern um einen Kampf handelt, der länger als eine halbe Sekunde dauert, wird der Spieler, der die Prügelei angefangen hat, für etwa 20 Sekunden eingefroren. Das trifft auch zu, wenn der Initiator des Kampfes in Flonkbesitz war. Falls der Schiedsrichter nicht eindeutig feststellen kann, wer den Kampf begonnen hat, wird das Spiel unterbrochen. Beide Spieler können dann ungestört weiterkämpfen. Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn der Kampf in einem der Strafräume stattfindet. Fouls gegen den Schiedsrichter werden mit der sofortigen Eliminierung des Spielers geahndet.

Spielerauswechslung

Wenn sich der Flonk im Niemandsland befindet, kann der Trainer eine Auszeit für seine Mannschaft beantragen. Auszeiten sind nicht möglich, wenn sich der Ball in einem Angriffsraum befindet. Während des Spiels kann der Trainer soviele Spieler auswechseln, wie er will. Es gibt keinerlei Limit für die Anzahl der Auswechslungen. Nach dem Auswechseln wird das Spiel fortgeführt. Ein Spieler, der nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen kann, muß sofort ausgewechselt werden. Falls eine Mannschaft einen Spieler nicht den Regeln gemäß auswechseln kann, hat die Mannschaft das Spiel verloren.

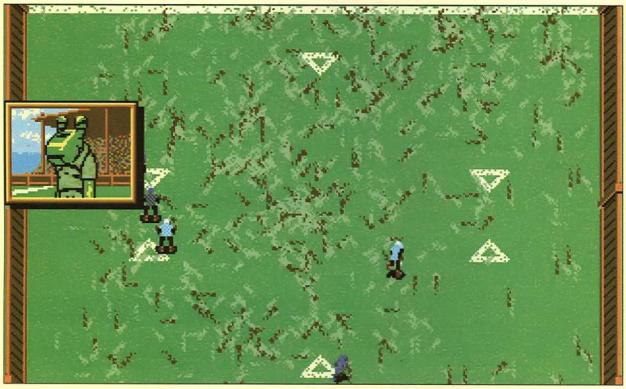
Schiedsrichter

Der Schiedsrichter zeigt durch Gesten Regelverstöße an. Die Gesten haben folgende Bedeutung:

A) Auszeit: Wenn ein Spieler eine Auszeit beantragt, beginnt diese Geste die Auszeit.
B) Freistoß: Die Ausführung eines Freistoßes wird mit dieser Geste in die Wege geleitet.
C) Team 1: Zeigt die Mannschaft an (in diesem Fall die, die von unten nach oben spielt und auf die sich die folgenden Gesten beziehen).



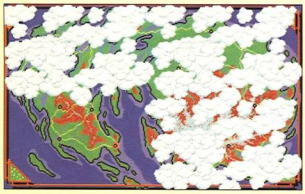
Die Aufstellung



Da hat der Schiri wieder was zu melden...

D) Wie C, aber diesmal in Bezug auf die Mannschaft, die von oben nach unten spielt.
E) Schlägerei im Niemandsland.
F) Strafe, der Spieler wird für gewisse Zeit eingefroren.
G) Geste, die anzeigt, wenn ein Flonk aus dem Spiel genommen werden muß.
H) Geste, die anzeigt, wenn ein Spieler aus dem Spiel genommen werden muß.
I) Angehen an einen Spieler, der nicht in Flonkbesitz ist.
J) Strafe, der Spieler wird aus dem Spiel und der Mannschaft genommen.
K) Floppt: Nach dieser Geste wird der neue Spielstand angezeigt.
L) Flonknummer: Zeigt an, welcher Flonk gerade eingefroren wird.

Der Wettkampf



Für jeden Pokal, den man gewinnt, wird ein neuer Kontinent sichtbar.

Unser Kontinent Ghold ist in vier Regionen aufgeteilt. Jede Region hat vier Regierungsbezirke. Jede Hauptstadt hat ihr eigenes M.U.D.S.-Team. Falls der Spieler es schafft, alle Mannschaften der Region zu schlagen, gewinnt er den Pokal der Region und kann zur nächsten weiterziehen. Wenn die letzte Mannschaft geschlagen wurde, winkt der Große Pokal.

Bedeutende Plätze in Gorden



Die Stadt Gorden.

Hotels: In Gorden gib es drei verschiedene Hotelklassen unterschiedlicher Qualität.
Bank: Der Geschäftsführer der örtlichen Bank kümmert sich um die Geldangelegenheiten.
Geldverleiher: Neben den staatlich kontrollierten Banken gibt es auch unabhängige Geldverleiher.
Spieler-Börse: In jeder Stadt gibt es eine Spieler-Börse, an der Spieler verkauft oder eingekauft werden können.
Heiler: Ist einer der Spieler verletzt, sucht man den Heiler auf.
Gasthäuser: Hier trifft man die Spieler der gegnerischen Mannschaft. Es kann sich lohnen, sich mit den Gegnern zu unterhalten und ihnen ein Bier auszugeben.
Der Stadtschreiber: Unser Stadtschreiber und seine Kollegen in anderen Städten schreiben die Geschichte und die Statistik der Erfolge.
Das Wettbüro: Hier läßt sich Erfolg mit einem finanziellen Vorteil verbinden. Es können auch Wetten auf andere Spiele abgeschlossen werden.
Das Stadion: der Stützpunkt. Im Heimatstadion kann der Spieler zu jeder Zeit trainieren.
Stadttor: Um aus einer Stadt zu kommen, müssen Steuern gezahlt werden.

Ein Überblick über die verschiedenen Rassen



Auf dem Markt kann man Spieler aller Rassen kaufen.

Es sind die verschiedenen Rassen und Völker, die Ghold so einzigartig machen. Deshalb geben wir eine kurze Einführung über die verschieden Wesen.

Flonks

Flonks sind kleine Flugsaurier, die nicht fliegen können, mit einem ausgeprägten Schwanz und einer grenzenlosen Begeisterung für diesen Sport.

Shiris

Die Shiris gehören zu den ehrlichsten und freundlichsten Wesen, die auf diesem Kontinent leben.

Etants

Lange Kreaturen mit einer grauen, lederartigen Haut, die schneller rennen können als ihr Aussehen es erwarten läßt.

Bulles

Der Körperbau dieser Kreaturen sagt alles aus: stark, langsam, dumm, zäh.

Warklonks

Diese saurierartigen Wesen mit ihrer blauen Haut sind besonders stromlinienförmig.

Whizzles

Klein und schnell. Whizzles gehören zur Familie der Rennsaurier und sind die schnellste Spezies in diesem Sektor.

Shemons

Eine geheimnisvolle Rasse aus den Sümpfen. Nur weibliche Exemplare beteiligen sich an den M.U.D.S.-Wettkämpfen. Es ist vollkommen unsinnig, Shemons als Verteidiger einzusetzen.

Hartwinder

Hartwinder sind Wunder der Evolution. Sie sind große raupenähnliche Wesen mit feingeformten Greiforganen.

Pustuoks

Ein tintenfischartiges Wesen, das hauptsächlich im Wasser lebt, obwohl es auch an der Luft überleben und spielen kann.

Forayes

Eng mit den Bulles verwandt, aber auf einer höheren Stufe der Evolution.

Knaracks

Intelligente übergroße Insekten, deren Gliedmaßen ein krachendes Geräusch verursachen.

Fuzzools

Diese Volk ist von M.U.D.S. geradezu besessen.

Tales

Drollige kleine Kerlchen, die behaupten, von den Beloms abzustammen.

Leeeens

Aus diesem Volk stammt die Mehrzahl der Intellektuellen ab. Mit ihren vier Armen können sie gleichzeitig verschiedenen Dinge tun. Dadurch sind sie hyperaktiv.

Goblins

Die Goblins sind böse, gewitzte, schlaue, hinterhältige, ausgekochte und raffinierte Wesen.

Scirons

Diese großen Wesen mit ihren stachligen Schwänzen findet man oft in der Rolle der Angreifer.

Antaras

Dieser grünen Insekten-Mutation sagt man nach, sie verfüge über telepathische Kräfte. Die Leeeens allerdings streiten dieses ab.

Humans

Dieses Volk emigrierte einst von einem fernen Kontinent nach Ghold, um hier sein Glück zu finden.

Zusammenfassung aller Funktionen

Steuerung der Menüs

Wenn die Menüs auf dem Bildschirm erscheinen, kann der Spieler entweder den Handschuh mit der Maus auf einen Menüpunkt steuern oder diesen direkt mit den Cursor-Tasten anwählen. Zur Bestätigung muß entweder die linke Maustaste/Feuerknopf oder die Space-Taste gedrückt werden. Um ein Menü zu schließen, ohne eine Aktion auszuwählen, drückt man entweder die rechte Maustaste, den zweiten Feuerknopf, die ESC-Taste oder klickt auf das Quadrat in der linken oberen Ecke des Menüfensters. Falls es besonders eilig ist, lassen sich sogar einzelne Örtlichkeiten in den verschiedenen Städten direkt auswählen. Dafür die Tasten in Klammern drücken.

Wähle Spiel-Modus aus

Gesamter Wettkampf. Das Spiel beginnt in Gorden.

Reines Aktionsspiel

Es gibt ein reines Aktionsspiel, ohne daß eine Stadt betreten wird.

T. Laden

Zum Laden eines im Manager-Teil gespeicherten Teams, um mit diesem zu spielen. Dies hat keinen Einfluß auf den gespeicherten Status des Spiels. Man kann zwischen Mannschaft 1 und Mannschaft 2 wählen.

1 Spieler:	alleine gegen den Computer
2 Spieler:	zwei Spieler gegen den Computer
1 gegen 1:	Spieler 1 spielt mit Team 1 gegen Spieler 2 mit Team 2.
Zuschauer:	Der Computer spielt gegen sich selber.

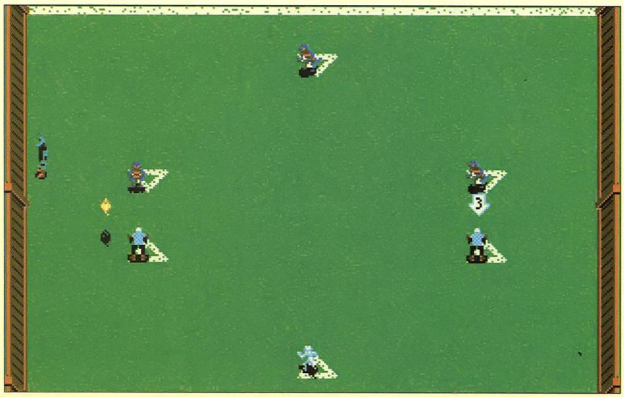
Aktionsspiel

Spielersteuerung

Auf dem Spielfeld sind zwei Mannschaften. Das Team mit den hellblauen Trikots spielt von unten nach oben. Mannschaft 2 spielt in dunkelblau, und zwar von oben nach unten. Der Spieler steuert Team 1 und der Computer Team 2.

Einige Spieler sind besonders markiert. Die folgenden Einzelheiten beziehen sich auf Spieler Nr. 1 mit Joystick. Falls zwei Spieler teilnehmen oder eine andere Steuereinheit benutzt wird (Maus, Tastatur), differiert die Steuerung ein wenig.

Spieler in Flonkbesitz
- zwei kleine gelbe Dreiecke (Mannschaft 1)
- zwei kleine rote Dreiecke (Mannschaft 2)



Das Schönste am ganzen Spiel – das wirkliche Match.

Vom Schiedsrichter verwarnter Spieler
- ein gelbes Dreieck (Mannschaft 1)
- ein rotes Dreieck (Mannschaft 2)

Spielfigur, kontrolliert durch Spieler 1: weißer Pfeil

Spielfigur, kontrolliert durch Spieler 2: schwarzer Pfeil

Es ist zwischen der Spielkontrolle und der Kontrolle des Fadenkreuzes zu unterscheiden. Das Fadenkreuz erscheint bei Druck auf die Feuertaste. Es wird benutzt, um anzugeben, wohin der Flonk geworfen oder welcher Spieler als nächstes gesteuert werden soll (nur im Spielerauswahlmodus möglich). Während mit dem Fadenkreuz gezielt wird, verbleibt der Spieler an seinem Standpunkt.

Joysticksteuerung

Spieler bewegen:
Den Joystick in die jeweilige Richtung bewegen.

Flonk werfen:
Den Feuerknopf drücken, mit dem Fadenkreuz zielen und den Feuerknopf wieder lösen. Es wird der Spieler ausgewählt, der dem Fadenkreuz am nächsten ist.

Gegner anrempeln:
Den Feuerknopf kurz drücken. Der Spieler am nächsten, wird angerempelt. Ist kein Spieler in der Nähe, wird ein Paß verlangt.

Gegner verprügeln:
Den Feuerknopf zweimal in schneller Folge drücken. Der Spieler, der am nächsten ist, wird verprügelt.

Gegner schlagen:
Den Feuerknopf in schneller Folge drücken, um Schläge auszuführen.

Paß anfordern:
Spieler in Flonkbesitz wirft einen Paß zum kontrollierten Spieler. Falls ein gegnerischer Spieler in der Nähe ist, wird dieser angerempelt.

Spieler auswechseln:
Den Feuerknopf drücken, mit dem Fadenkreuz zielen und den Feuerknopf lösen. Bei Flonkbesitz wird der Flonk an die Stelle des Fadenkreuzes geworfen.

Über den Morast:
Der Spieler rennt in Richtung des Morasts, wenn er ihn erreicht, springt er automatisch. NICHT den Feuerknopf drücken. Falls der Spieler den Topf erreicht, wird der Flonk automatisch eingetopft.



Aus dem Morast:
Den Joystick schnell nach links und rechts bewegen.

Aufruf des Taktikmenüs:
Die Taste T drücken.

Spiel unterbrechen:
Die ESC-Taste drücken.

Maussteuerung

Bevor die Maus benutzen werden kann, muß sie erst im Menü „Maus-Optionen" aktiviert werden. Die Maussteuerung ist abhängig vom Mannschaftskontroll-Modus (mehr dazu in den Ausführungen zum Taktik-Menü). Im Spielerauswahlmodus erscheint ein Spielfeld mit einem kleinen Pfeil, der sich mit der Maus steuern läßt. Der zur Zeit aktive Spieler rennt dem Pfeil nach. Im Auto-Spieler-Modus läuft der Spieler in die Richtung, in der er mit der Maus gesteuert wird. Die linke Maustaste ersetzt den Feuerknopf. Das Fadenkreuz funktioniert wie oben beschrieben.

Tastatursteuerung

Die Tastaturfunktionen entsprechen denen des Joysticks. Entweder werden die Cursor-Tasten oder der Zahlenblock zur Steuerung verwendet. Bei MS-DOS-Computern können auch eine Maus oder ein Joystick zusammen mit der Tastatur verwendet werden. Spieler 2 benutzt dann den Zahlenblock oder die Cursor-Tasten. Spieler 1 benutzt die Tasten, die im Menü Tastatur-Optionen ausgewählt wurden.

Taktiken editieren

Das Taktik-Menü wird durch Drücken der Taste T aufgerufen (aber nur wenn der Flonk zu dieser Zeit im Niemandsland ist). Es wird automatisch aufgerufen, bevor das Spiel beginnt und wenn ein Spieler ausgewechselt werden muß. Gelbe Balken zeigen die gegenwärtige Kondition an. Der weiße Balken repräsentiert die Gesundheit. Falls diese kritisch ist, wird der Balken rot. Auf der rechten Seite sind eine schematische Darstellung des Spielfelds und die Startpositionen der Feldspieler zu sehen. Um einen Spieler vom Schlachtfeld zu entfernen, wird der angeklickt und auf der linken Seite des Feldes abgelegt, indem man den Knopf drückt. Um einen Spieler auf dem Spielfeld zu plazieren, klickt man ihn an und plaziert ihn gemäß den Regeln auf der gewünschten Position. Die zwei Stürmer werden im oberen Drittel, der Libero im Mittelfeld und die Verteidiger im unteren Drittel plaziert. Im „Experten"-Modus können die Spieler wahlweise an jeder Stelle des für sie vorgesehenen Drittels plaziert werden. Die Spieler verbringen dann die meiste Zeit in diesem Bereich, obwohl sie auch auf andere Teile des Spielfeldes gehen können. In den zwei anderen Modi (Anfänger und Normal) gibt man nur das Drittel an, in dem die Spieler agieren.

Taktiken

Auf der linken Spielfeldseite lassen sich die Taktiken für die Mannschaft festsetzen.

Abhängig vom Spielmodus sind hier ein oder drei Felder anklickbar. Es gibt die folgenden taktischen Variationen:
Offensive: Die Spieler versuchen, den Flonk so schnell wie möglich einzutopfen und soviele Punkte wie möglich zu machen.
Defensive: Die Spieler versuchen gegnerisches Punkte zu vermeiden, aber nutzen alle sich ihnen bietenden Möglichkeiten, selbst zu punkten.
Aggressiv: Der Spieler nutzt jede Gelegenheit, einen anderen entweder zu foulen oder mit seinen Gegnern zu kämpfen.
Taktisch: Die Spieler werfen viele Pässe, tricksen ihre Gegenspieler aus und vermeiden direkte Attacken.

Das Optionsmenü

Geschwindigkeit: Schnell, langsam und mittel, die letztere ist die Standardeinstellung.
Kontrolle: Diese Auswahl öffnet ein Untermenü mit folgenden Auswahlmöglichkeiten.

Mannschaftskontrolle:

Wähle Spieler: Den Feuerknopf gedrückt halten, um mit dem Fadenkreuz den Spieler auszuwählen und zu kontrollieren.
Auto-Spieler: Automatisch den Spieler steuern, der in Flonkbesitz ist oder der dem Flonk am nächsten ist. Es können keine Spieler manuell ausgewählt werden.
Computer-Steuerung: Der Computer spielt.
Tastatur: Bei Wahl dieses Menüpunkts fragt der Computer nach einer neuen Tastaturbelegung (nur bei Spielen mit 1 oder 2 Spielern). Die Taste drücken, die für eine bestimmte Funktion ausgewählt werden soll.
Wichtig: Die Taste T sollte nicht gewählt werden, sonst kommt man nicht mehr ins Taktik-Menü.
Maus: Zum Festlegen, ob und welcher Spieler mit der Maus spielen will.
Taktische Ebene: Es gibt drei verschiedene taktische Ebenen. Im Anfängermodus wird eine Taktik für alle fünf Spieler ausgewählt. In der Normaleinstellung wählt man je eine Taktik für die Stürmer, die Verteidiger und den Libero aus. Im Expertenmodus lassen sich auch die Spielerpositionen festlegen.
Wettkampf: Zum Treffen aller Entscheidungen für den Wettkampf in den jeweiligen Menüs.
Diskette: Öffnet das Disketten-Menü. Hier lassen sich Spielstände laden und speichern.
Statistik: Zeigt die Spielstatistik der Mannschaft.
Speichern & Beenden: Der derzeitige Spielstand wird gespeichert. Insgesamt (Diskettenmenü) lassen sich fünf Spielstände speichern.
Laden (Disk-Menü): Zum Laden eines früheren Spielstands.

Das Wettbüro (V-Taste)



Wem die Preisgelder nicht reichen, der kann sich im Wettbüro noch ein paar Kröten dazuverdienen

Mannschaftsname: Den Namen der Mannschaft wählen, auf die eine Wette abgeschlossen werden soll, die Summe zum Verwetten bestimmen und mit OK bestätigen.
Stadttor (G-Taste): Gibt die Information, wieviele Steuern fällig sind. Falls der Spieler nicht in der Lage ist, seine Steuerschulden zu begleichen, darf er die Stadt nicht verlassen. Kann er bezahlen, befindet er sich nach dem Verlassen der Stadt auf der Landkarte.

Stadion (S-Taste)



Das Heiligtum einer jeden Stadt – das Stadion.

Trainieren: Die Mannschaft kann hier uneingeschränkt trainieren (nur in Gorden). Dies ist sehr hilfreich, um die Steuerung in den Griff zu bekommen.
Spielen: Das Stadion wird zum Wettkampf betreten (nur am Tag des Wettkampfs).
Registrierung: Vor Antritt des Wettkampfs, muß die Mannschaft registriert werden. Dazu das Feld Registrierungsgebühr anklicken.
Zeitsprung: Der Kalender wird bis zum sechsten Tag vorgestellt.

Gasthaus (T-Taste)



Na denn prost!

Unterhaltung: Zur Unterhaltung mit Spielern anderer Mannschaften, die auch im Gasthaus einkehren.
Kampf beginnen: Die moralische Stärke des Gewinners wird erhöht.
Runde ausgeben: Alle Gäste einladen.
Pfeilsymbol: Mit dem Pfeil den Gesprächspartner wählen (im Unterhaltungsmenü).
Fragezeichen: Listet Namen der Spieler und Mannschaften auf (im Unterhaltungsmenü).
Getränke: Füllt das Glas des Spielers. Pro Glas kostet das fünf Gholdmünzen. Möchte der Spieler nicht weiter trinken, bricht er die Unterhaltung ab (im Unterhaltungsmenü).
Anheuern: Einen Spieler in die Mannschaft aufnehmen (im Unterhaltungsmenü). Wenn ein Spieler die Mannschaft nicht wechseln möchte, wird dieser Menüpunkt nicht angezeigt.
Bestechen: Dem Spieler Geld bieten (im Unterhaltungsmenü). Falls der Bestechungsversuch fehlschlägt (zu wenig geboten), verschwinden alle Menüpunkte für diesen Spieler.



9,80 DM



... jeden Monat jede Menge nformationen rund um das Thema PC & Multimedia

Top in neuem Outfit!

7,50 DM



... jeden Monat Neuvorstellungen, Previews & Reportagen für Spiele-Freaks

16,80 DM



... wir helfen Ihnen durch den Shareware-Dschungel.... – alle drei Monate erhältlich!

Testen Sie das neue Layout!

Das haut rein ...

Ab sofort gibt's die in'side online monatlich!



für nur 5,– DM

14,80 DM

PC Spiel SPECIAL: Strategiespiele, Fantasyspiele





In'side MULTIMEDIA EXTRA: Digitale Videotechnik, PC & Musik, PC & Photo, CorelDraw-Praxis

16,80 DM

... jeden Monat News rund um das Internet
... jeden Monat 30 Seiten Programm – die heißesten Online-Angebote im Überblick

Einfach stark!

Wir nehmen auch

Spezialthemen

in Angriff!

TRONIC Media World
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

LIZENZIERT VON SOFTGOLD

FUN-GAME COMPILATION

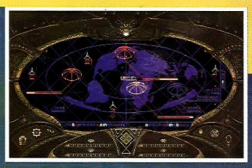
10 UNEINGESCHRÄNKTE ORIG.-VOLLVERSIONEN AUF DER COVER-CD!



mit Cheats, Tips und Lösungshilfen aus dem Hause EDITORIAL SERVICES



ABANDONED PLACES – Tauchen Sie ein in eine mittelalterliche Fantasywelt voller Abenteuer und Gefahren. Kämpfen Sie mit ihrer Party gegen die schrecklichsten Monster, von denen Sie nie zu träumen wagten! Und lassen Sie sich bloß nicht von Ihrer Suche abbringen: der Suche nach den Abandoned Places und den Fragmenten, die die Welt retten!



ECO PHANTOMS – Ein Atomkrieg hat einen großen Teil eines Sonnensystems zerstört. Nun muß der Spieler einen außerirdischen Zeppelin, der Informationen zur Herstellung dieser zerstörten Gebiete sammeln soll, fliegen und steuern und muß lernen, damit umzugehen. Zum zweiten haben Bewohner der anderen Sonnensysteme etwas dagegen, daß diese frühere Atommacht wieder aufgebaut wird... Stellen Sie sich dem Kampf!



FOOLS ERRAND – Ein Spiel voller Rätsel, eine Geschichte aus einer fantastischen Welt. Doch wenn der Spieler diese Geschichte weiterhören möchte, muß er bestimmte Rätsel lösen, und zwar die Rätsel, die auch dem Helden der Geschichte gestellt werden. Durch kinderleichte Bedienung hat der Spieler nur noch mit Kopfnüssen zu kämpfen. Bringen Sie Ihre grauen Zellen zum qualmen und knacken Sie „Fools Errand"!



LOLLYPOP – Das Schlaraffenland ist der Traum unserer kleinen Heldin. Aber der Weg zur Erfüllung Ihres Traumes ist nicht einfach. Bewaffnet mit Ihrem Lippenstift, Lollies und einer Schwarz/Weiß Kamera macht sich Lolly auf die gefährliche Reise... Führen Sie Lolly durch 28 Level voll atemberaubender Aktion. Fotografieren Sie die interessantesten Momente auf Lollys Reise. Finden Sie die sagenhaften Schatztruhen, deren Inhalt Ihnen hilft die oberfiesen Chefmonster zu besiegen!



BERLIN 1948 – EAST VERSUS WEST Berlin im Jahre 1948. Die ehemalige Hauptstadt des „Großdeutschen Reiches" liegt in Trümmern. Der Osten Berlins wird von den Sowjets blockiert. Die Luftbrücke ist die einzige Verbindung der Stadt zum freien Teil Deutschlands. Patrouillierende Soldaten, Razzien auf dem Schwarzmarkt, Schlangen vor den Geschäften und Stromsperren sind nur einige Charakterismen dieser Zeit, in die dieses Spiel Sie zurückversetzen will.



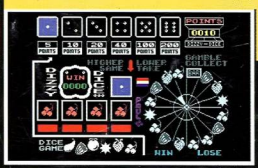
GRAND MONSTER SLAM – Sie steuern ein Monster und treiben Sport. Sie spielen „Grand Monster Slam" und treten dabei gegen verschiedene Monster an, die alle ihre Stärken und Schwächen haben. Doch dies ist kein Baseball – alles ist erlaubt, Sie dürfen Ihren Gegner sogar bewerfen. Stellen Sie sich den Kreaturen aus einer anderen Welt!



INVEST – Invest, der Name ist Programm! Sie schlüpfen in die Rolle eines betuchten Unternehmers, der nur ein Problem hat: er hat keine Firma. Er kauft bankrotte Firmen auf. Bauen Sie diese Firmen von Grund neu auf – verkaufen Sie Aktien und verdienen Sie richtig Geld! Und um Ihre Konkurrenten ein bißchen zu ärgern kaufen Sie am besten gleich alle Firmen aus einem Produktionsbereich auf und bestätigen damit Ihre Monopolstellung. Falls alle Stricke reißen, könne Sie notfalls auch einige illegale Aktivitäten ins Rollen bringen – doch lassen Sie sich nicht erwischen. Der Rubel muß rollen.



M.U.D.S. – Mean Ugly Dirty Sports – dieses Spiel ist Spaß pur! Sie steuern ein Team von Monstern, mit dem Sie durch die Fantasy-Welt Ghold ziehen und in jeder Stadt gegen die ansässige Mannschaft antreten. Sie bestreiten einen Wettkampf, den man als Mischung aus American football, Rugby und Basketball bezeichnen könnte, und bei dem fast alles erlaubt ist. Zudem übernehmen Sie den Manager-Part Ihrer Mannschaft. Sorgen Sie für reichlich neue Mitspieler! Holen Sie sich den Cup von Ghold!



DIZZY DICE – Die beliebtesten Casino-Spiele sind in diesem Spiel vereint: versuchen Sie am Einarmigen Banditen, am Glücksrad, beim Black Jack und am Würfeltisch gleichzeitig soviel Geld wie möglich zu gewinnen! Aber pokern Sie nicht zu hoch – nichts ist schlimmer, als alle Gewinne gleichzeitig zu verlieren!



LOGICAL – Ein Denkspiel allererster Klasse. Über 99 Level müssen Sie immer vier gleichfarbige Kugeln zusammenhalten. Die Programmierer haben genug Hindernisse eingebaut, um Sie monatelang vor den Bildschirm zu fesseln. Stellen Sie sich der Logik der kleinen bunten Kugeln!

SYSTEMANFORDERUNGEN:

IBM PC 386/25 oder höher (oder 100% kompatible) • MS-DOS ab Version 5.0 oder höher • Double-Speed CD-ROM-Laufwerk • 4 MB RAM • 10 MB Festplattenspeicher • 580 KB freien Arbeitsspeicher • VGA-Grafikkarte • Maus • Soundkarte empfohlen