TREND

Bestseller Games

Special

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19,80 DM

GAME COMPILATION 2

Ausgabe 4
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,–
Lfr 480,–
HFL 25,–

BAD CAT

10 uneingeschränkte Originalversionen auf der CD-ROM!

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

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

Blue Angel, Masterblazer
Oil Imperium, St. Thomas
Day of the Pharao, Curse of Ra
... und viele andere

BG Special
GAME COMPILATION 2



Jetzt neu! Testen* Sie CompuServe 3.0: Heft-CD rein - los geht's

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie in Datenbanken, Foren und Online Magazinen oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Und mit dem neuen City-Zugang noch einfacher und günstiger. *Testen Sie jetzt CompuServe 3.0. Wir schenken Ihnen die neue Software, die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und klicken dann auf CompuServe. Ganz wichtig bei Version 2.01: Geben Sie Ihre Seriennr. 281165 und Ihre Vertragsnr. Pearl 96 ein. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an

D: 018 05/25 81 47 (Fax 089/66 57 80 08) CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

Neu: Bundesweit mit günstigem City-Zugang**

http://www.CompuServe.de

Ihre Vorteile innerhalb unserer lokalen Zugänge wählen Sie sich bundesweit unter 01910 ein. Zum Ortstarif zzgl. 1 US $/Stunde.

PHOENIX AUS DER ASCHE

Es war einmal ein Computerspiel, das wurde vor sehr, sehr langer Zeit entwickelt. Dazu schloß sich ein enthusiastisches Programmiererteam hermetisch von der Umwelt ab. Es programmierte, was das Zeug hielt und die grauen Zellen zu leisten vermochten. Dann, eines schönen Tages, öffneten sich die Pforten, und voller Stolz präsentierten die völlig erschöpften, aber überglücklichen Spieledesigner ihren geistigen Erguß in Form eines neuen, ihrer Meinung nach traumhaften Computerspiels. Doch sie waren nicht die einzigen. Plötzlich lief eine Welle der Begeisterung durch die Computerwelt, die zunächst die PR-Menschen vom Vertrieb erfaßte und dann in einer wahren Euphorie beim Endanwender brandete. Alles lief zur vollsten Zufriedenheit. Das Spiel verkaufte sich massenhaft und beglückte damit die Programmierer, den Vertrieb und den Kunden gleichzeitig. Doch dann kam der Tag, dem alle mit Schrecken entgegen sahen: Das Spiel war out! Schlagartig erlosch jede Form von Interesse, kein Mensch interessierte sich mehr für den ehemaligen Freudenspender. Es verstrichen die Jahre, in denen das Programm in den finstersten Ecken des Kellers. Plötzlich fiel ein schwacher Lichtstrahl auf die staubbedeckte Packung. Eine blasse Hand tastete sich suchend durch das Regal und griff nach der alten, mittlerweile schmuddeligen Packung. Dies war der Augenblick der Entscheidung: Was würde geschehen, sollte



sich das Schicksal auf einer Müllverbrennungsanlage erfüllen, oder könnte sich ein zweites, erfolgreiches Zeitalter offenbaren? Würden sich die Menschen wieder an diesem Spiel erfreuen? - könnte es die Menschen vielleicht noch einmal beglücken? Da waren viele Fragen - sehr viele Fragen, die nur die Zukunft zu beantworten vermochte. Das Spiel wurde eingepackt und versandt. Es durchquerte auf seiner Reise viele Länder und landete schließlich auf einem Schreibtisch. Vieles hatte sich verändert, die Monitore schienen größer und bunter zu sein als damals, der Computer rasend schnell. Das Spiel wurde von vielen Augen kritisch begutachtet. Die Menschen murmelten etwas Unverständliches wie Pentium, SVGA und etliche andere Ausdrücke, die zur damaligen Zeit völlig unbekannt waren. Es schien sich eine Art von Entscheidung anzubahnen. Jetzt war es soweit: Aus dem Wortsalat drang ein klar wahrzunehmendes „o.k."! Kaum war dieses Wort verhallt, trat hektisches Treiben ein. Das Spiel wurde noch einmal getestet, kopiert, in ein Heft verpackt und landete an einem Kiosk. Unzählige Hände ergriffen diese Hefte, es verkaufte sich genauso erfolgreich wie damals. damit hatte sich der Kreis geschlossen. Alle waren wieder glücklich: die Programmierer, der Vertrieb und natürlich der Kunde. Gutes wird eben immer gut bleiben!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Glückseligkeit mit der neuen Game Compilation 2.

Um das Glücksgefühl noch etwas zu steigern, haben wir noch ein kleines Bonbon: Die Leserpost ist nicht länger nur auf die konventionellen Kommunikationsmöglichkeiten angewiesen. Nein! Sie können Ihre Anregungen, Fragen, Lob oder Kritik nun auch auf elektronischem Wege an folgende eMail-Adresse zu uns schicken: ESPCHi@AOL.COM

Unsere technische Hotline steht Ihnen auch weiterhin mittwochs zwischen 16.00 und 18.00 Uhr telefonisch zur Verfügung!

C. 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, Frank Willms, Waltraud Schmidt

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

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Christian Kaese

Belichtung:
Style of the Arts. GmbH

Druck:
Realgraphic, Belfort

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

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

Verkaufspreis: 19,80 DM
Abo-Preis: 199,90 DM

Abo-Service: 07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

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

INHALTS VERZEICHNIS

INSTALLATIONSANLEITUNG	5
ANLEITUNG ZU „BAT CAT“	7
ANLEITUNG ZU „BLUE ANGEL“	8
ANLEITUNG ZU „BOZUMA“	9
ANLEITUNG ZU „CIRCUS ATTRACTION“	11
ANLEITUNG ZU „CURSE OF RA“	12
ANLEITUNG ZU „DAY OF PHARAO“	14
ANLEITUNG ZU „KHALAAN“	16
ANLEITUNG ZU „MASTERBLAZER“	19
ANLEITUNG ZU „OIL IMPERIUM“	21
ANLEITUNG ZU „ST. THOMAS“	25
LIZENZURKUNDE	37
CD - COVER	45



Installation und Programmstart „Gamecompilation 2“

Systemanforderungen

Die Systemanforderungen der einzelnen Programme sind sehr unterschiedlich. Einige laufen bereits auf einen 286er mit 16 MHz, andere benötigen einen 386er. Um Mißverständnisse zu vermeiden, werden in den Systemanforderungen die Erfordernisse des anspruchsvollsten Programmes berücksichtigt. Um alle Programme der „Gamecompilation 2“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- **IBM PC oder 100% Kompatible**
- **mind. 386/25 MHz**
- **MS-DOS 5.0 oder höher**
- **VGA Kompatible Grafikkarte**
- **4 MB RAM**
- **611 KB freier DOS-Speicher**
- **Festplatte mit 10 MB freiem Speicherplatz**
- **Microsoft-kompatible Maus**
- **2 fach-CD-ROM empfohlen**
- **Soundblaster oder kompatible Soundkarte**

Konfiguration des PCs

Alle Spiele laufen mit erweitertem Speicher, stellen aber verschiedene Ansprüche an die Menge des freien Speichers. Die nachfolgende Tabelle zeigt Ihnen, wie die einzelnen Spiele konfiguriert werden müssen:

Diese Tabelle zeigt Ihnen den Speicherbedarf des jeweiligen Spieles. Die Angabe zur Verwendung von „ATSLOW“ ist optional und hängt von der Art des von Ihnen verwendeten Computers ab.



Für einige Spiele ist die Taktfrequenz des Computers zu hoch, wenn Sie über einen schnellen 486er oder Pentium verfügen. Der beschleunigte Programmablauf kann unter Umständen dazu führen, daß das Spiel nur schwer zu bedienen ist. Aus diesem Grund befindet sich das Sharewareprogramm „ATSLOW“ in dem Verzeichnis „\ATSLOW“ dieser CD-ROM. Es reduziert die Geschwindigkeit Ihres Computers und verlangsamt damit den Spielablauf. Genauere Angaben zur Installation von „ATSLOW“ entnehmen Sie bitte der Datei „LIESMICH.TXT“ und/oder „WICHTIG.COM“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM. Bedenken Sie bitte, daß dieses Programm zusätzlichen Arbeitsspeicher benötigt, und berücksichtigen Sie dies bitte bei der Konfiguration des Computers.

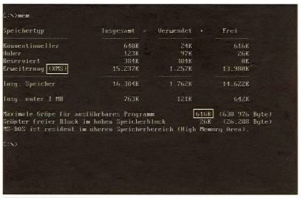
Hinweis

Alle Angaben im Abschnitt „Konfiguration“ beziehen sich auf eine Festplatte mit der Bezeichnung „C:“. Sollte bei Ihnen das Festplattenlaufwerk mit einem anderen Laufwerksbuchstaben angesprochen werden, passen Sie die Laufwerkskennung bitte entsprechend an. Gleiches gilt für das CD-ROM-Laufwerk, das hier als Laufwerk „D:“ angesprochen wird.

Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nächststehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Bitte achten Sie auf die Art des verwendeten Speichertyps. Er sollte als erweiterter (Extended Memory) definiert sein, der unter der Abkürzung „XMS“ zu finden ist. Die nächste wichtige Information steht im unteren Teil des Bildschirmes. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ steht die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

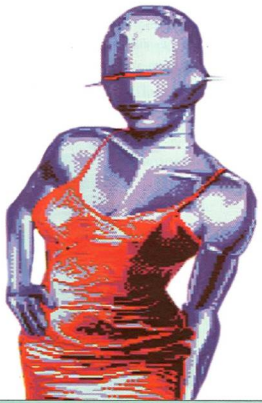


Sind die beiden markierten Werte erfüllt, steht dem Programmstart nichts mehr entgegen

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen

Spiel	Speicherbedarf (in KB)	ATSLOW
Bad Cat	522	empfohlen
Blue Angel	522	nicht erforderlich
Bozuma	522	nicht erforderlich
Circus Attractions	522	nicht erforderlich
Curse of Ra	522	nicht erforderlich
Day of the Pharao	522	empfohlen
Khalaan	522	empfohlen
Masterblazer	522	nicht erforderlich
Oil Imperium	522	empfohlen
St. Thomas	600	nicht erforderlich



dazu führen können, daß ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

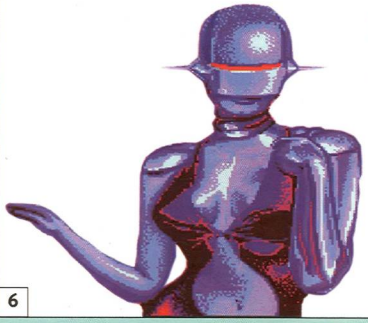
Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:
Wechseln Sie durch die Eingabe von
CD C:
in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun
EDIT CONFIG.SYS
ein und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie
EDIT AUTOEXEC.BAT
ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

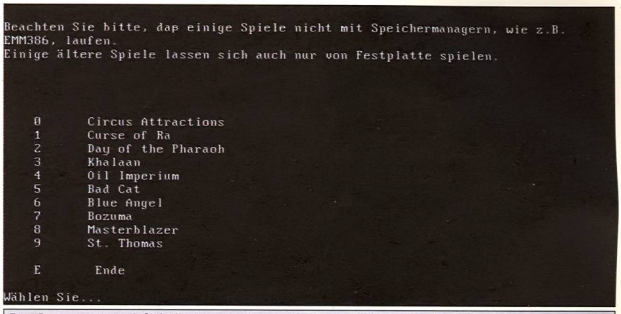
```
CONFIG.SYS

DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE
NOEMS
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=049,437,C:\...\
COUNTRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
   falls Ihr Maustreiber mit
.SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\...\TEAC_CDI.SYS /D:OEMCD001
(setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-
Treiber ein)
```

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(beachten Sie die Einstellungen Ihrer
Soundkarte)
H          C:\...\MSCDEX.EXE
/D:OEMCD001 /S      (passen Sie
die Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
```





Zum Programmstart einfach die Nummer des entsprechenden Spiels eingeben

```
LH C:\...\SMARTDRV.EXE 1024
512          (optional!)

LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH          C:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\ KEYBOARD.SYS
PROMPT $p$g
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
SET SOUND=C:\SOUND
(übernehmen Sie die Einstellungen Ihrer
Soundkarte)
```

Programmstart

Wechseln Sie durch die Eingabe von „D:" in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Starten Sie anschließend das Startmenü durch die Eingabe von:
START
Wählen Sie hier das gewünschte Spiel durch die Eingabe der entsprechenden Ziffer. Möchten Sie das Menü verlassen, drücken Sie „E" für Ende. Damit gelangen sie zurück zur Eingabeaufforderung.

Wichtig!
Nach dem ersten Aufruf des Startmenüs wird auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis namens „\GMSSAVES" angelegt. Hier werden die Spielstände aller Programme gespeichert.

Sound

Die Soundausgabe der Spiele ist sehr unterschiedlich. Einige unterstützen den PC-Lautsprecher, andere wiederum Adlib- oder Soundblasterkarten. Wen Sie eine soundbasterkompatible Soundkarte besitzen und diese richtig konfiguriert haben, sind keine Probleme zu erwarten. Sollten bei der Soundausgabe dennoch Störungen auftreten, konsultieren Sie bitte das Handbuch zu Ihrer Soundkarte.

Windows 95

Die Spiele auf dieser CD-ROM können nur im MS-DOS-Modus von Windows 95 gestartet werden. Wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start", anschließend „Beenden" und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten". Nach der Bestätigung durch „OK" startet der Computer neu. Warten Sie nun, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet" auf dem Bildschirm erscheint. Drücken sie jetzt die Taste „F8". Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung" und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, kopieren Sie Ihre Startdateien auf eine bootfähige Diskette und ändern Sie diese wie oben beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Startdateien nur auf der Diskette verändert werden dürfen! Ihre Originaldateien auf der Festplatte sollten Sie unbedingt unverändert lassen, damit der Computer auch zukünftig fehlerfrei bootet. Wer auf der sicheren Seite sein möchte, legt vor dem Editieren noch eine Kopie der AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS an.

Zusatzinformationen

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

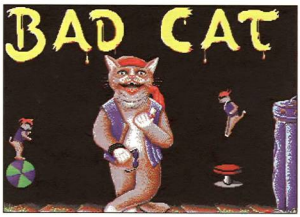
WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außer-

ANLEITUNG ZU „BAD CAT“

Wichtiger Hinweis!
Zum Spielen wird ein Joystick benötigt!

Nach dem Spielstart können die Namen der Mitspieler (1-4) eingegeben werden. Nach jedem erfolgreich beendeten Level wird das Zwischenspiel geladen, in dem man sich für die nächste Spielstufe qualifizieren muß.



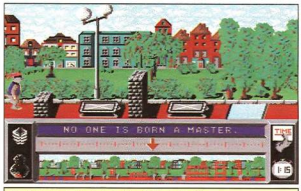
Steuerung der Katze

Aufnehmen der Kugel: Joystick nach links;
Werfen der Kugel: Joystick nach rechts;
Wechseln der „Kegelbahn“: Joystick hoch/runter;
Trinken eines Bieres: Katze durch Joystick nach links mit dem Gesicht in Richtung der Theke drehen, dann durch Joystick rauf die Katze zur Theke bewegen. Durch Drücken des Feuerknopfes wird das Bier getrunken.

Allgemeine Steuerung:	
Joystick nach links:	Katze geht rückwärts
nach rechts:	Katze geht vorwärts
nach oben:	Katze springt (die Flugbahn kann mit rechts/ links korrigiert werden)
nach unten:	Katze geht auf die Knie; dies ist nur an sinnvollen Stellen möglich
Feuer:	Katze vollführt einen Salto (Flugbahn mit links/rechts korrigieren)
Hindernisse:	Wassergräben müssen übersprungen werden. Mauern können übersprungen werden.
Zirkusball:	Zuerst die Mauer erklimmen, danach mit Feuer auf den Ball springen. Nun durch gleichmäßige Links-rechts-Bewegung die Balance halten.
Niedriges Gerüst:	„Auf die Knie“ heißt die Devise. Durch schnelle Links-rechts-Bewegung des Joysticks meistert die Katze auch diesen Teil.
Trampolin:	Das Trampolin verdoppelt die Sprungkraft. Der Absprung vom Trampolin ist von der Steuerung her mit einem normalen Sprung identisch.
Hangelgerüst: Links-	Nach dem Sprung auf die Mauer muß die Katze durch einen weiteren Satz an die erste Querstange springen. Schnelle rechts-Bewegung befördert die Mieze auch an das Ende dieser Tortur.
Schaukel:	Mit Hilfe der Schaukel soll der Schlüssel, der an der Laterne hängt, erreicht werden. Dieser Schlüssel ist zum Starten des Motorrades am Ende des Levels notwendig. Wer ohne den Schlüssel ankommt, darf den Level wiederholen. Durch Drücken des Feuerknopfes kann auf das Schaukelbrett gesprungen werden. Rhythmische Links-rechts-Bewegungen mit dem Joystick versetzen die Schaukel in Schwung. Der Absprung erfolgt durch „Joystick rauf“.
Motorrad:	Das Motorrad ist mit einem schwungvollen Salto zu erklimmen.

Der Stadtpark:

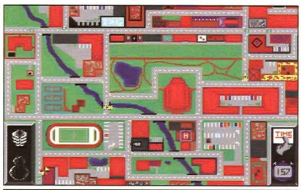
Ziel dieses Spiels ist es, den Stadtpark zu durchqueren und das Motorrad zu erreichen.



Einfallwinkel gleich Ausfallwinkel?

Das Zwischenspiel:

Als Motorradbesitzer kann Mr. Cat nun die nächste Austragungsstätte erreichen. Diese ist durch einen blinkenden roten Punkt markiert. Wenn das Ziel erreicht ist, wird der Feuerknopf gedrückt. Bonusbälle gibt es für das Einsammeln der rotierenden Scheiben.


Auf geht's!

Die Arena:

In diesem Level muß die Katze von Bumper zu Bumper springen und dabei geometrische Figuren abschlagen. Welche Figur gerade abzuschlagen ist, wird auf der Stadionanzeige angezeigt. Die Steuerung: Die Katze steht zu Beginn auf einem der Bumper. Zum Schwungholen ist der



Joystick nach unten zu bewegen, kurz darauf kann durch „Feuer“ abgesprungen werden. Wenn jetzt keine weitere Joystickbewegung erfolgt, springt die Katze in einer Bogenform und sollte bei richtigem Absprung auf dem zweiten Bumper landen. Wenn kurz nach dem Absprung erneut auf den Feuerknopf gedrückt wird, so führt die Katze einen Salto aus. Wenn die Katze den höchsten Punkt des Sprunges erreicht hat, kann durch Drücken des Feuerknopfes eine geometrische Figur abgeschlagen werden.

Der Kanal:

Der Kanal ist zu durchqueren. Die allgemeine Steuerung ist mit dem Parklevel identisch, es kann jedoch kein Salto gemacht werden.

Hindernisse:
Mit „Feuerknopf + rechts“ wird das Licht am Schalter eingeschaltet.

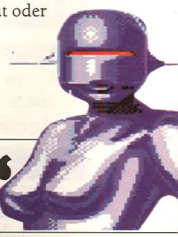
- Tonne: Steuerung ist mit dem Ball im Park identisch
- Ratten: Ratten können durch drei Bewegungen ins Wasser befördert werden:

Tritt:	Feuer + unten
hoher Boxschlag:	Feuer + hoch
tiefer Boxschlag:	Feuer + links

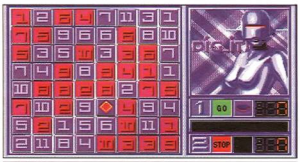
- Hangeln an den Röhren: Die Steuerung ist mit dem Gerüst im Park identisch.
- Robben auf den Röhren: Die Leiter kann durch „Feuer + hoch“ erklommen werden.
- Robben vorwärts: links/rechts;
- Robben rückwärts: Feuer + links/rechts. Die auf den Röhren liegenden Steine können durch „Feuer“ nach unten gestoßen werden, sofern sich die Katze mit der Schulter auf Höhe der Steine befindet.
- Durch „Feuer + unten“ geht es auf der Leiter wieder abwärts.
- Flucht vor dem Hund: durch schnelle Links-rechts-Bewegung mit dem Joystick

Die Kneipe:

Ziel ist es, den Gegner mit möglichst vielen Kugeln auf die Füße zu treffen. Jeder, der getroffen wurde, muß zur Theke gehen und ein Bier trinken. Im unteren Feld sind die Bahnen der Kugeln angezeigt. Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden sechs Bier getrunken hat oder die Zeit abgelaufen ist.



ANLEITUNG ZU „BLUE ANGEL“



Der Spielbeginn

Ziel des Spiels

„Blue Angel“ ist ein Brettspiel auf dem Computerbildschirm - für ein bis zwei Personen. Ziel des Spiels ist es, durch Entfernen von Steinen die Bilder der Damen freizulegen. Zu Beginn des Spiels erscheint ein Spielfeld mit 64 Spielsteinen. Die Aufgabe besteht darin, den Stein mit dem höchsten Wert auszusuchen. Die Werte sind: 1 bis 11 und -1 bis -10. Zur Auswahl des Steines wird entweder die linke Maustaste, der Feuerknopf oder die Spacetaste gedrückt. Der Stein verschwindet und wird mit dem Punktestand verrechnet. Bewegungen können nur zeilen- oder spaltenweise erfolgen, gewonnen hat derjenige Spieler mit den meisten Punkten.
Nach jedem Level erscheint ein Auswahlmenü zwischen „Continue“ (Weitermachen) und „Main Menu“ (Neubeginn).

Hauptmenü:

Das Menü bietet fünf Auswahlpunkte an, die durch die entsprechenden Zifferntasten angesteuert werden. Menüpunkt 1 und 2 regeln die Spieleranzahl. Die Robotmädels können nur im Einspielermodus entblättert werden. Menüpunkt 3 wählt die Spielgeräusche aus. Unter Punkt 4 wird das Timelimit gesetzt. Im Hide-Modus sind nur die Zahlen der aktuellen Zeile und Spalte zu sehen.



Das Hauptmenü...

Menüpunkt 5 entscheidet, wer das Spiel beginnt (???: zufällige Auswahl). Durch drücken der Taste „0“ beginnt das Spiel.

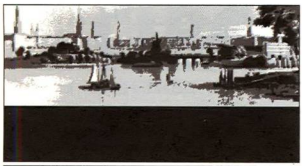
Das Anzeigefeld:
Der waagerechte Balken zeigt die noch zur Verfügung stehende Zeit, sofern ein Timelimit angegeben wurde.

Außerdem erscheinen folgende Symbole:	
Herz:	gewonnen
Totenkopf:	verloren
„GO“:	spielen
„STOP“:	warten
Auge:	Computer am Zug



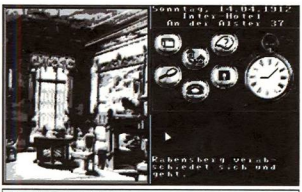
Ende der Fahnenstange, das Spiel ist vorbei!

ANLEITUNG ZU „BOZUMA“



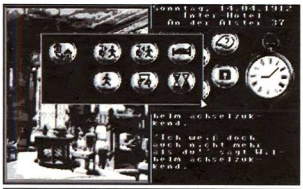
Es begann an der schaurig-schönen Alster

Das Menü



Das Hauptmenü

1. Menüpunkt: Figur bewegen



Vielfältige Möglichkeiten...die Figurensteuerung

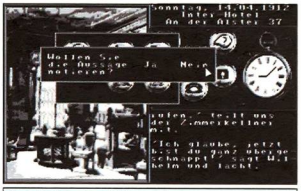
- Aus einem Auto aussteigen
- In ein Auto einsteigen
- Schlafen. Nur im Hotelzimmer möglich. Der Spieler gibt die Anzahl der Stunden ein, die er schlafen möchten, ein Hoteldiener wird ihn pünktlich wecken.
- Ziel zu Fuß erreichen. Natürlich ist diese Fortbewegungsart recht langsam, es empfiehlt sich daher, sie nur bei nahegelegenen Orten zu benutzen.
- Ziel mit dem Auto erreichen. Die relevante Nummer ist im Adreßbuch zu finden. Dieser Befehl ist nur möglich, wenn der Spieler im Auto sitzt.
- 10 Minuten warten

2. Menüpunkt: Kommunikation



Wo waren Sie, als in China der Sack Reis umfiel?

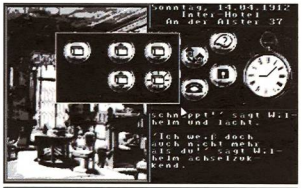
- Informationen über eine andere Person einholen. Es muß der Vor- und Nachname der Person eingegeben werden.
- Eine Person nach einem Alibi für eine bestimmte Zeit fragen.



Protokoll erwünscht?

Während langer Gespräche fragt Wilhelm den Spieler, ob er Notizen wünscht. Bei der Antwort „J“ führt er Protokoll in seinem Notizbuch.

- Das Notizbuch löschen.
- Die niedergeschriebenen Notizen ansehen. Mit den Richtungstasten wird die Auswahl getroffen.



Hier findet man alles, was man mit Dingen so machen kann

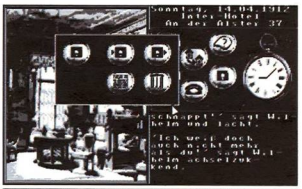
Ist ein Text länger als eine Bildschirmseite, hilft ein Druck auf die RETURN-Taste, um die zweite Seite zu sehen.

3. Menüpunkt: Objekte



Auch an fernmündliche Bedürfnisse wurde gedacht

- Ein Objekt aufheben. Ein Objekt weglegen. Ein Objekt benutzen.
Ein Objekt einer anderen Person zeigen. Auch als Antwort auf Fragen von Kommissar Vantkin möglich.



Laden und speichern – alles was, der Mensch so braucht



4. Menüpunkt: Objekte u. Orte untersuchen

➤ Allgemeine Informationen über den derzeitigen Aufenthaltsort.
➤ Untersuche Objekt; ein Bild oder eine Beschreibung folgt als Antwort.

5. Menüpunkt: Telefonkommandos

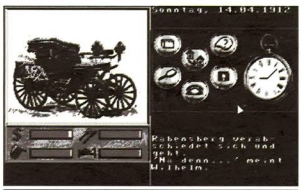
Die Telefonnummer, die gewählt werden soll, muß angegeben werden. Die Nummern stehen im Telefonbuch. Telefongespräch beenden.

6. Menüpunkt: Spieloptionen

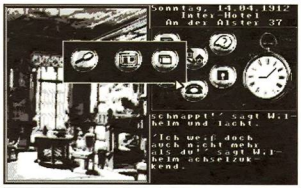
Speichere Spielstand ab. Lade zuvor gespeicherten Spielstand. Zeige alle gespeicherten Spielstände an. Lösche alle gespeicherten Spielstände. Vorsicht, alle Daten gehen dabei verloren.

Der Spielverlauf

Es ist Sonntag, der 14. April 1912, kurz nach neun Uhr morgens. Der Spieler befindet sich mit seinem Freund und Chauffeur Wilhelm in einem Hotelzimmer an der Alster. Ein gewisser Herr Rabensberg hat ihm den Auftrag erteilt, Näheres über den Verbleib einer Mumie in Erfahrung zu bringen. In der Sonntagsausgabe des „Hamburger Morgenboten" findet sich ein interessanter Artikel. Die Mumie umgibt ein geheimnisvolles Rätsel.



Zum Glück muß man nicht ständig zu Fuß gehen



Untersuchen – das A und O des Adventurespielers

Es wird klar, daß sich auch andere für die Mumie interessieren. An den folgenden Tagen entwickelt sich die Geschichte zu einem Kriminalfall, der geschicktes Vorgehen erfordert. Der Einsatz sämtlicher zur Verfügung stehender Hilfsmittel ist unbedingt erforderlich. Bis zum Donnerstagabend, 18 Uhr, müssen die Verbrechen aufgeklärt sein.

Tauchen

Diese Actionsequenz führt den Spieler in das eisige Alsterwasser, wo zwei wichtige Beweisstücke liegen. Zum Tauchen wird eine Taucherausrüstung benötigt, die in der Stadt erhältlich ist. Unter Wasser heißt es, den Gefahren auszuweichen und die Beweisstücke zu finden.

Das Labor

Um verschiedene kriminologische Nachweise zu führen, kann man das Labor benutzen, in dem völlig frei experimentiert werden kann. Die entsprechenden Versuchsanleitungen für Blutnachweise, Giftnachweise etc. müssen erst in der Stadtbibliothek nachgeschlagen werden. Die benötigten Chemikalien können in den Apotheken der Stadt erworben und dann ins Labor mitgenommen werden.

Weitere Informationen

In der ganzen Stadt gibt es viel zu entdecken. Am Abend ist in der Staatsoper ein klassisches Konzert zu hören; Konrad Röntgen hält einen Vortrag über die Mumie... Weitere Informationen erhält der Spieler durch Detektiv Luchs. Er observiert jedes gewünschte Gebäude und liefert am nächsten Tag den kompletten Observationsbericht ab.



Auch die jeden Tag neu erscheinende Zeitung „Hamburger Morgenbote" ist eine unerschöpfliche Informationsquelle.



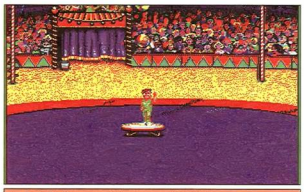
Eine gezielte Befragung ist oft sehr aufschlußreich

Am Donnerstagabend um 18 Uhr muß sich der Spieler bei Herrn Rabensberg einfinden. Der Kommissar Vanktin stellt dann 16 Fragen, die sich wie folgt beantworten lassen:
a: Zeigen von Aufzeichnungen aus dem Notizblock
b: Zeigen von Gegenständen
c: Angeben von Namen - sind alle Fragen richtig beantwortet, so gibt sich der Kommissar zufrieden und sucht mit Herrn Rabensberg (dem Auftraggeber) und dem Spieler den entlarvten Kopf des Verbrechens auf. Dieser legt dann ein umfangreiches Geständnis ab, das die letzten noch verbleibenden Unklarheiten aufdeckt.



ANLEITUNG „CIRCUS ATTRACTIONS“

Trampolin



Auf daß einem schlecht werde

Ziel ist es, die Bonussymbole durch Hochspringen einzusammeh und dabei Saltos zu vollführen, um die Zuschauer bei Laune zu halten.

Joystick oben/unten:
Auf Trampolin federn oder in der Luft anhocken und wieder strecken
Joystick links:
Salto vorwärts einleiten
dabei Feuerknopf drücken:
Drehbewegung abbremsen
Joystick rechts:
Salto rückwärts einleiten
(Zweispielermodus: Beide springen unabhängig nebeneinander)

Seiltanzen



Immer schön die Ruhe bewahren

Ziel ist es, das Gleichgewicht zu halten
Joystick links/ rechts:
Ausbalancieren
Joystick links oben/ rechts oben:
Extremes Ausbalancieren
Feuerknopf drücken:
Schersprung
Feuerknopf drücken u. Joystick nach oben:
Salto rückwärts
Feuerknopf drücken und Joystick nach unten:
Handstand (Zweispielermodus: Nur die obere Tänzerin kann Kunststücke vollführen)

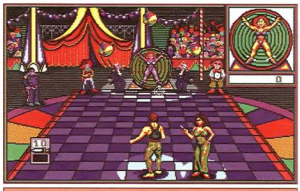
Jonglieren



Eines nach dem anderen

Ziel ist es, mit möglichst vielen Bällen möglichst lange zu jonglieren.
Feuerknopf drücken:
Gegenstand annehmen
Joystick nach links:
Ball aus der rechten Hand werfen
Joystick nach unten:
Balanceball mit dem linken Fuß hochschleudern
Joystick nach oben:
Springen
Joystick nach rechts:
Keule mit der linken Hand loswerfen
(Zweispielermodus: Beide Spieler werfen sich die Tennisbälle gegenseitig zu)

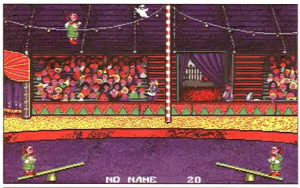
Messerwerfen



Hier ist ein ruhiges Händchen gefragt!

Mit dem Joystick wird ein Fadenkreuz gesteuert, das genau den Punkt zeigt, in dem das Messer auftreffen wird.
Joystick in alle Richtungen:
Fadenkreuz steuern
Feuerknopf drücken:
Messer annehmen
Feuerknopf loslassen:
Messer werfen
(Zweispielermodus: Beide werfen auf eine Scheibe)

Springende Clowns



Humor ist, wenn man trotzdem lacht!

Ziel ist es, Bonusgegenstände einzusammeln und das Publikum durch Kunststücke bei Laune zu halten.
Joystick links oben/rechts oben:
Clown springt in hoher Flugbahn
Joystick links/rechts:
Clown springt in mittlerer Flugbahn
Joystick links unten/rechts unten:
Clown springt in tiefer Flugbahn während des Fluges
Joystick links/rechts:
Flugbahn korrigieren
Feuerknopf drücken:
Der wartende Clown auf der Zielwippe wechselt die Wippenseite.
(Zweispielermodus: Man steuert abwechselnd einen fliegenden Clown, während der andere die Wippenseite wechseln kann.)



ANLEITUNG ZU „CURSE OF RA“

Die Regel, nach der Steine weggenommen werden können, ist ganz einfach. Die Steine müssen zwei Bedingungen erfüllen:

a) Sie müssen beide dasselbe Symbol anzeigen
b) Sie müssen auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen

Gesteuert wird wie folgt: Mit dem Joystick bewegt der Spieler den Käfer. Durch einen kurzen Druck auf den Feuerknopf erscheint das Fadenkreuz. Jetzt wird das Fadenkreuz anstelle des Käfers bewegt. Bei erneutem Druck auf den Feuerknopf werden die Steine unter dem Käfer und dem Fadenkreuz entfernt (natürlich nur, wenn sie den beiden Regeln gehorchen). Die Steine verschwinden nicht sofort, sondern erst bei erneuter Bewegung des Skarabäus. Um auf einem Stein durch die Gegend zu fahren, wird der Käfer auf den Stein gestellt undd er Feuerknopf gedrückt gehalten. Bei Bewegung des Joysticks bewegt sich der Stein jetzt mit.

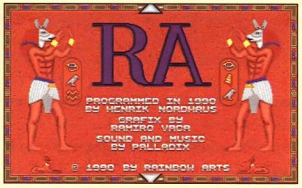
Auch wenn das Abräumen noch so großen Spaß macht, eines darf nicht vergessen werden: Zum Schluß muß unbedingt wieder der Startstein (das „Ankh“) erreicht werden, denn der bildet zugleich Ein- und Ausgang für einen Level.

Steuerung und Tastenfunktionen

Oben	8 oder „Cursor oben“
Unten	2 oder „Cursor unten“
Links	4 oder „Cursor links“
Rechts	6 oder „Cursor rechts”
Fadenkreuz	Return
Stein bewegen	Shift & Richtung
Level neu (Logic-Modus)	DEL
Extras	F1 - F9
Zurück ins Hauptmenü	ESC
Umschaltung Extras/Score	Space

Editor-Funktionen

TAB	für Hilfe



Auflistung aller weiteren Elemente:

Unbewegliche Steine
Dies ist eines der tückischsten Elemente des Spiels, denn diese Steine sehen genauso aus wie normale Spielsteine. Es gibt keine andere Möglichkeit, festzustellen, ob ein Stein beweglich ist, als es auszuprobieren.

Steine festsetzen
Um einen Stein unbeweglich zu machen, wird er mit dem rechten Mausknopf angeklickt. Dabei ist es egal, welches Symbol gerade unter dem Cursor erscheint. Beim Versuch, ein leeres Feld oder einen Spezialstein unbeweglich zu machen, erscheint der Kommentar „Impossible“.

Eissteine (Ice)
Diese Steine müssen nicht entfernt werden, sie dürfen am Schluß stehenbleiben. Allerdings heißt es hier aufpassen, denn diese Steine sind sehr rutschig: Gerät man einmal aufs Eis, läßt sich die Zugrichtung nicht ändern, bevor der Käfer nicht wieder auf normalen Boden gelangt ist.

Teleporter
Diese tückischen Steine sind Freund und Feind zugleich: Die Teleporter transportieren den Spieler durch die Luft, ohne daß er Einfluß auf den Ankunftsort nehmen kann. Damit lassen sich Abgründe überwinden oder lange Strecken abkürzen, aber genausogut kann die Teleporter-Reise auch in einer Sackgasse enden.

Bröckelnde Steine (Traps)
Diese Steine sind baufällig. Einmaliges Darübergehen reicht aus, um sie in kleine Brocken zerlegt in den Abgrund zu befördern. Damit ist natürlich der Weg abgeschnitten, aber trotzdem müssen alle bröckelnden Steine entfernt sein, bevor der Level-Ausgang offensteht.

Schiebe-Steine und Ziel-Steine (Movers und Targets)
Jeder Schiebe-Stein besitzt ein Dreieck, das in die Richtung zeigt, in die sich der Stein automatisch verschiebt. Befindet sich in dieser Richtung ein anderer Stein oder der Rand des Levels, bewegt sich der Stein nicht. Einzige Ausnahme bilden die Ziel-Steine. Sie verschwinden, wenn sie von einem Schiebe-Stein berührt werden.

Spiel-Arten:

Logic-Game



Start Game
Spiel-Beginn beim aktuellen Level

Enter Password
Nach jedem Level gibt es ein Passwort, mit dem sich später all die Level überspringen lassen, die bereits gelöst wurden. An diesem Punkt läßt sich das entsprechende Paßwort eingeben.

Current Level
Zeigt an, in welchem der 100 Levels der Spieler sich gerade befindet (von 00 bis 99). An diesem Punkt läßt sich ein Level wählen, allerdings nur aus denen, die schon gelöst sind. Wurde das Spiel also beispielsweise bis Level 59 gelöst, stehen alle Levels bis einschließlich 59 offen; ab Level 60 ist hingegen Sperrgebiet. Das klappt natürlich auch, wenn das Paßwort für Level 59 eingegeben wird: „Current Level“ ist dann automatisch Nr. 59.

Main Menu
Ach, Sie wollten gar nicht in den Logik-Modus? Hier geht's zurück!

Arcade-Game



Hier gibt es keine aufeinanderfolgenden Level mehr. Der Computer sucht die Levels jedesmal neu aus, so daß jedes Spiel im Arcade-Modus anders ist, der Schwierigkeitsgrad aber trotzdem in etwa gleich bleibt. Insgesamt bedeutet das, sich durch zehn Levels zu kämpfen, ohne die Leben zu verlieren, um das Käfergefängnis zu verlassen und wieder Mensch zu werden. Im Arcade-Modus gibt es für jeden Level ein Zeitlimit. Wer bis dahin nicht aus dem Level verschwunden ist, dem zieht Ra ein Leben ab.
In allen ungeraden Levels (außer dem ersten) kann das Spiel gespeichert werden, dazu wird die „S"-Taste gedrückt. Es erscheint der Schriftzug ENTER GAME, gefolgt von einer Null. Mit den Cursor-Tasten läßt sich nun eine Zahl zwischen 0 und 9 wählen, so daß insgesamt also zehn verschiedene Spielstände gespeichert werden können. Nach Auswahl des gewünschten Spielstandes wird RETURN gedrückt. Ebenso läßt sich ein Spielstand auswählen, wenn vom Arcade-Menü ein solcher geladen werden soll.

Start Game
Los geht's.

Show Highscores
Zeigt an, wer bisher am weitesten gekommen ist.

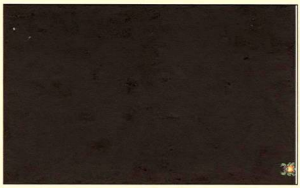
Load Saved Game
Ein gespeichertes Spiel laden (siehe unten).

Main Menu
Ach, Sie wollten gar nicht hier in den Arcade-Modus?

Münzen
Im Arcade-Modus können durch Berühren Münzen gesammelt werden. Am Ende des Levels lassen sich die Münzen dann gegen Magie eintauschen, die spätere Levels leichter machen kann. Mit den Funktionstasten des Computers wird die Magie aktiviert. Die Leerzeichen-Taste zeigt jederzeit, welche Magie der Spieler noch besitzt. Beim Beenden eines Levels fragt Ra, welche Magie gekauft werden soll. Jeder der neun magischen Sprüche hat ein Symbol. Wenn das Symbol dunkel ist, dann reichen die Münzen nicht, um es zu kaufen; alle hellen Symbole sind noch im Rahmen des Budgets. Um etwas zu kaufen, wird einfach die entsprechende Funktionstaste gedrückt.

Die Extras sind von oben nach unten und von links nach rechts wie folgt beschrieben:

User-Game



Hier können kreative Spieler eigene Levels zusammenbauen. Nach dem Laden des Editors ist zuerst ein schwarzer Bildschirm und ein Cursor zu sehen. Mit diesem Cursor lassen sich Steine setzen und wieder löschen. Bewegt wird der Cursor mit der Maus oder der Tastatur. Welcher Stein gesetzt wird, wird ebenfalls über die Tastatur bestimmt: Die Tasten von A-Z sowie 1-5 sind mit Stein-Symbolen belegt.

Extras

1 Der Skarabäus kann 30 Sekunden lang fliegen und fällt somit nicht in die Abgründe.

2 Die unbeweglichen Steine werden für einige Zeit lang dunkler und somit erkennbar.

3 Verwandelt eine Sorte Steine in eine andere. Zu diesem Zweck muß das Fadenkreuz auf einen ANDEREN Stein gesetzt werden als den, auf dem der Käfer steht. Nun verwandeln sich alle Steine dieser Sorte in die andere.

4 Hebt die Regel Nummer 2 auf. Steine müssen nun nicht mehr auf einer Achse liegen. Paare können beliebig abgeräumt werden.

5 Die Zeit wird um eine Minute verlängert.

6 Es geht direkt in den nächsten Level.

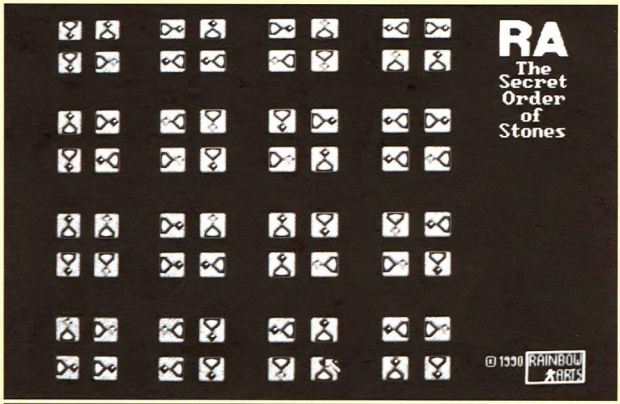
7 Beim Wegklicken eines Paares werden alle anderen gleichen Steine auch entfernt.

8 Beginnt den Level von vorne – nur sinnvoll, wenn man sich in einer Sackgasse verfahren hat.

9 Ein Extra-Leben

Um nach Auswahl aller gewünschten magischen Gegenstände in den nächsten Level zu gehen, wird einfach der Feuerknopf gedrückt.

Eine genaue Tabelle, auf welcher Taste welcher Stein liegt, erscheint mit der HELP-



Der Kopierschutz

Taste. Um einen Stein zu löschen, wird die Leertaste gedrückt, die das Symbol unter dem Cursor durch „Leere" austauscht. Für die weiteren Funktionen des Editors sind die Funktionstasten wie folgt belegt:

F1	Level von Diskette laden
F3	Level auf Diskette speichern
F5	Level ausprobieren, danach zurück in den Editor
F6	Autobuild – Zufall bestimmt zwei Steine in den Level setzen
F8	Level löschen
F10	Aus dem Editor zurück ins Hauptmenü

Bei den Funktionen Fl und F3 muß eine Level-Nummer zwischen 00 und 29 eingestellt werden. Zu diesem Zweck erscheint unter dem Level der Schriftzug ENTER LEVEL. Mit den Cursor-Tasten (rauf/runter) wird der gewünschte Level ausgewählt, dann RETURN gedrückt. Wenn beim Speichern ein Level überschrieben würde, fragt der Editor sicherheitshalber noch einmal nach, bevor er speichert.

Start Game
Los geht's.

Edit Levels
Im User Game gibt es 30 Levels, die der Spieler selbst entwerfen kann.

Current Level
Unter den eigenen Leveln darf man selbstverständlich aufs frei wählen: Hier gibt es keine Beschränkungen wie beim Logik-Modus.

Main Menu
Ach, Sie wollten... aber den kennen wir ja schon.

Demo Mode
Hier sind noch einmal alle Spiel-Elemente im Überblick zu sehen.



ANLEITUNG ZU „DAY OF PHARAO"

Spielsteuerung

Es kann mit Maus, Joystick und Tastatur gespielt werden. Für die Actionsequenzen ist die Benutzung des Joysticks zu empfehlen. Wenn mit dem Joystick gespielt wird, sind die Aktionen mit dem Feuerknopf auszuführen. Beim Spiel mit der Maus wird mit der linken Maustaste bestätigt, bei der Tastatur mit der Spacetaste. Tastatur: Fortbewegung mit Hilfe der vier Cursortasten, Bestätigen mit der Leertaste. Man kann sich langsamer fortbewegen, wenn man die linke SHIFT-Taste gedrückt hält.

Maus
Direkte Bewegung mit dem Cursor.

Ergänzung
Zum Ein- und Ausschalten des Sounds dient die Taste „S".
Die „ESC"-Taste hat im Spiel eine zentrale Funktion, d.h.

- durch Drücken im Titelbild wird die Einleitung übersprungen,
- das Auf- und Zurollen der Tafeln kann beschleunigt werden,
- die Hafeneinfahrt kann beschleunigt werden,
- sie ist die Pausentaste während der Actionsequenzen,
- sie kann das Speichern bzw. Laden abbrechen.

Als erstes wählt der Spieler seinen Namen. Zur Auswahl stehen diverse ägyptische Namen, wie Menes, Snefrou, Pepi, Ramses... Danach wird die Heimatstadt ausgewählt, in die der Spieler sich dann begibt. Hier wird ein Lagerhaus errichtet, um die zukünftigen Waren fachgerecht unterbringen zu können.

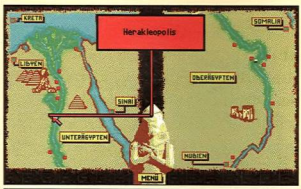
Hauptmenü



Das Hauptmenü

Die Karte

Auf der Landkarte sind 14 ägyptische Städte als rote Punkte dargestellt. Außerdem sind sechs große Niederlassungen im Ausland, der Nil und die Wüste auf der Karte zu sehen. Um von Stadt zu Stadt zu reisen, stehen Handelsschiffe zur Verfügung. Am Anfang des Spiels besitzt der Spieler ein einziges Schiff, daß sich im Heimathafen befindet und als

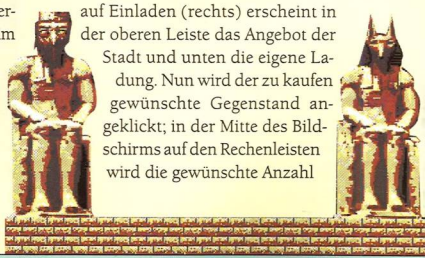


Die alten Ägypter waren schon gute Kartographen

weißer Punkt gekennzeichnet ist. Der Kurs wird bestimmmt, indem man diesen weißen Punkt anklickt. Daraufhin erscheint ein Fenster, in das anhand der Pfeile die gewünschte Richtung angegeben wird. Wenn mit der Ladung Handel getrieben werden soll, klickt man in dem o.g. Fenster den Städtenamen an, der unter den Pfeilen vermerkt ist.

Der Handel

Handel treiben läßt sich in jeder Stadt; im Handelsbild ist zweimal die Anzeige derselben Gegenstände zu sehen. Beim Klick auf Einladen (rechts) erscheint in der oberen Leiste das Angebot der Stadt und unten die eigene Ladung. Nun wird der zu kaufen gewünschte Gegenstand angeklickt; in der Mitte des Bildschirms auf den Rechenleisten wird die gewünschte Anzahl





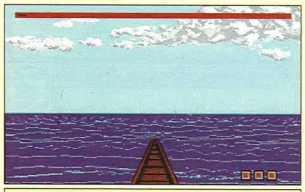
eingestellt, wobei die Menge durch Anklicken bezeichnet wird (von rechts nach links: Einer, Zehner, Hunderter, etc...). Beim Klick auf Ausladen wird die Nachfrage angezeigt; nur diese Gegenstände lassen sich in der angegebenen Menge verkaufen.



Das Lager

Um Waren im Lager zu deponieren, wird einfach im Menü der Name des Heimathafens angeklickt.

Das Schiff und die Navigation



Eine Seefahrt, die ist lustig...

Der Spieler steht am Ruder eines seiner Handelsschiffe und muß mit Hilfe des Joysticks (Tastatur, Maus) um jeden Preis herumschwimmende Materialreste und Riffe umfahren, ohne die Ladung oder das Schiff zu gefährden. Pro Fahrt darf das Schiff höchstens dreimal anstoßen.

Phönizische Diebe

Feindliche Schwimmer versuchen, auf das Schiff zu gelangen und Teile der Ladung zu stehlen. Durch Schnelligkeit und mit Hilfe des Paddels können die auf drei verschiedenen Bahnen anschwimmenden Diebe daran gehindert werden.

Das Spiel um die Ladung

Im Laufe des Abenteuers wird dem Spieler ein Wettlauf mit den schnellsten Wüstenschiffen Ägyptens vorgeschlagen. Einsatz ist die gesamte Ladung eines der Handelsschiffe.

Der Harem

Mit der Zeit kann sich der Spieler einen kleinen Harem zulegen und dafür Töchter von Trägern hoher staatlicher Ämter wählen. Aber Vorsicht: Wenn man um die Hand eines Mädchens anhält, muß man Geschenke mitbringen, die dem gesellschaftlichen Stand der Familie würdig sind.

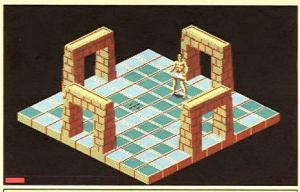
Die Götter

Regelmäßig sollte den Göttern der ihnen gebührende Respekt gezollt werden: Der ausgewählte Gott oder die ausgewählte Göttin sind mit einem wertvollen Geschenk, das dem eigenen sozialen Rang entspricht oder vielleicht sogar darüber liegt, zu ehren.

Die Götter:	
Amon-Re	Der Sonnengott
Nout	Göttin des Himmels
Shou	Gott der Luft
Osiris	Gott des ewigen Lebens und des Nils
Isis	Göttin der fruchtbaren Erde
Seth	Gott des Bösen und der Wüste
Hathor	Göttin der Musik und der Freude
Horus	Gott der Gestirne
Maat	Göttin der Gerechtigkeit und Wahrheit
Anubis	Der Überbringer des Todes
Thot	Der göttliche Schriftführer
Ptah	Gott des Handwerks



Wenn man den Göttern ein Geschenk machen will, sollten auch die Rohstoffe vorhanden sein



Die Zeit wird knapp

Wenn der fleißige Händler diese Pflichten vergißt oder ein unwürdiges Geschenk wählt, trifft ihn der Fluch des Priesters. In diesem Fall muß er sich der Reinwaschungsprüfung unterziehen. Die Reinwaschungsprüfung findet in der großen Pyramide statt, wo er den aufgestellten Fallen entwischen muß.
Mehrere Niveaus folgen aufeinander, die zeigen werden, ob der Spieler erlöst oder sein Leben mit den sieben Plagen Ägyptens bedroht wird.
Nach einer gewissen Zeit erhält der Spieler die Macht, Tempel zu erbauen. Aus Großmut kann er die Sklaven, die an dem Bauwerk gearbeitet haben, in die Freiheit entlassen oder sie bei einer anderen Konstruktion wieder einsetzen.

Der Krieg



Antikes Shoot'em Up!

Falls fremde Völker in das Land einfallen und zufällig ein oder zwei Kriegswagengarnisonen zur Hand sind, kann man kurzerhand eingreifen. Der Spieler versucht von seinem Wagen aus, durch einen einfachen Klick zum richtigen Zeitpunkt mit dem Bogen den Gegnern empfindliche Niederlagen zuzufügen.



ANLEITUNG ZU „KHALAAN“

Steuerung:

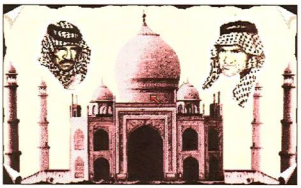


„Khalaan“ läßt sich mit Maus, Joystick oder Tastatur spielen: Während des Spiels kann auf eine andere Steuerung gewechselt werden, indem man Feuerknopf, Maustaste oder Leertaste betätigt.

Tastatur: Zum Spielen die Cursor/Pfeil-Tasten und die Leertaste benutzen.

Spielziel:

Der Spieler ist einer von vier Kalifen.



Welches Outfit wäre genehm?

Das Ziel: Großkalif von Khalaan werden. Durch Einsetzen der Armeen werden gegnerische Armeen geschlagen, und Khalaan fällt in die Hand des Spielers.

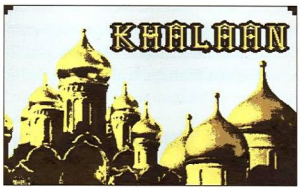
Die Mittel: Mit Hilfe der Soldaten und Geldmittel werden Armeen aufgestellt. Hilfreich sind auch diplomatischen Fähigkeiten oder „unlautere“ Mittel.

Spielstart:



Personalakte: Utman, Großkalif von Khelbir

Zum Spielstart wird die ESC-Taste gedrückt; es erscheint das Charakter-Menü. Durch Anklicken wird einer von zwei dargestellten Kalifen gewählt. Jetzt erscheint ein Fenster mit Informationen über den ausgewählten Kalifen.



Wenn der ausgewählte Kalif nicht nach Wunsch ausfällt, einfach außerhalb des Fensters in das Auswahlmenü zurückklicken, um sich den anderen Kalifen anzuschauen. Um das Spiel flexibler zu gestalten, können Rahmenbedingungen selbst bestimmt werden.

Folgende Parameter können nicht während des Spiels verstellt werden, sondern nur vorher: Allianz: Zwei gegnerische Kalifen können sich verbünden. Spieldauer: Als Spieldauer stehen ein bis zwanzig Jahre zur Wahl.

Offensive des Eindringlings: Der Zeitpukt zwischen dem ersten und zwanzigsten Spieljahr, zu dem der Eindringling in den Spielverlauf eingreift, ist frei wählbar.



Wie darf's denn sein?

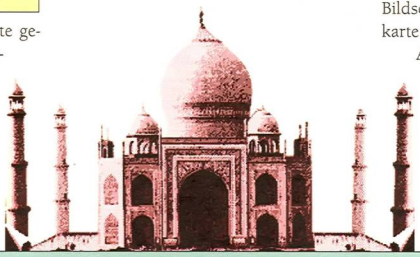
Folgende Parameter können während des Spiels verändert werden:

Geschwindigkeit: Geschwindigkeit zwischen 1 bis 5 wählbar

Ereignisbericht: Ein/Aus

Actionsequenzen: Ja/Nein: Die Actionsequenz Stadt kann nicht abgeschaltet werden. Automatische Steuerung: Durch diese Option kann der Computer die Armeen zu einem bestimmten Ziel bewegen. Für Kurzstrecken sollte manuell gesteuert werden, da diese Steuerung genauer ist.





Die Hauptspielfläche:

Nachdem die Parameter eingestellt wurden, wird mit OK die Hauptspielfläche betreten. Sie ist in vier Bereiche unterteilt: Kalif (links oben)

Ein Fenster informiert nach dem Anklicken über den Kalif, das Königreich und die allgemeine Situation.



Utmanns Reich aus der Volelperspektive

Hauptmenü (links in der Mitte):
Hier werden Informationen über militärische, kommerzielle, schiffahrtliche und politische Gegebenheiten erteilt. Es lassen sich hier auch die Parameter einstellen.

Datum (links unten):
Dient als Kontrolle der Zeit bis zum Monatsende und zeigt die verbleibende Zeit an.

Speichern (links ganz unten):
Es läßt sich immer nur ein Spiel auf einer formatierten Diskette oder der Festplatte speichern. Durch Anklicken des Lade-Symbols wird ein gespeichertes Spiel geladen.

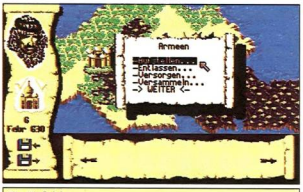
Kartenleiste (unterer Bildschirmrand):
Die Leiste zeigt die Gesamtgröße der „Welt“. Der große Strich zeigt die Lage des Bildschirmausschnitt, der in der Kalifatskarte dargestellts ist, in der „Welt“. Durch Anklicken der Pfeile oder eines beliebigen Punktes auf der Fortbewegungslinie bewegt sich der Spieler auf der Kalifatskarte nach links oder rechts. Die farbigen Hilfslinien beziehen sich auf die Lage der



jeweiligen Kalifate. Hier die Anordnung der einzelnen Kalifate von links nach rechts: Das Reich des Abu Bahr, des Utman, des Umar, des Ali und des Eindringlings.

Kalifatskarte (Mitte):
Das Wasser und Land von Khalaan ist in fünf Kalifate, Festungen und Städte aufgeteilt. Die Karte kann mit Hilfe der Kartenleiste nach links/rechts bewegt werden, um einen Überblick zu verschaffen. Durch Anklicken des Kalifats läßt sich die eigene Stärke überprüfen. Alle Armee-Bewegungen werden von hier gesteuert. Wenn eine Armee aufgestellt wurde, wird diese durch ein kleines Zelt symbolisiert. Durch Anklicken der Armee gibt es Informationen über deren Stärke, Lage, Reserven usw. in Form eines Fensters.

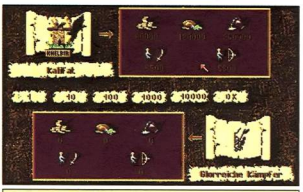
Bewegung von Armeen



Zu Befehl...

Von diesem Fenster aus wird die Armee in Bewegung gesetzt. Dazu wird bei manueller Steuerung ein Kurs (N-O-S-W) auf dem Kompaß und ein zweites Mal im blauen Feld zur Bestätigung angeklickt. Bei automatischer Steuerung klickt man einfach auf den gewünschten Punkt und bestätigt mit OK.

Militärische Aktivitäten



Was wäre ein Strategiespiel ohne Armeen?

a - Aufstellen einer Armee:
Nach Anwahl dieses Menüpunkts gelangt der Spieler in das Organisationsmenü. In der oberen Hälfte ist das Schloß mit all seinen Waren und



Bodentruppen brauchen bodenständige Nahrung

Soldaten zu sehen. Von hier aus kann nun die gewünschte Menge an Waren und Soldaten in die Armee (untere Hälfte) integriert werden, indem die Mengeneinheit und der gewünschte Gegenstand angeklickt werden. Dieser Transfer ist auch umgekehrt von Armee (oder Karawane) zum Kalifat durchführbar. Anmerkung: Armeen bewegen sich zu Fuß fort, es sei denn, sie besitzen Pferde und Kamele.

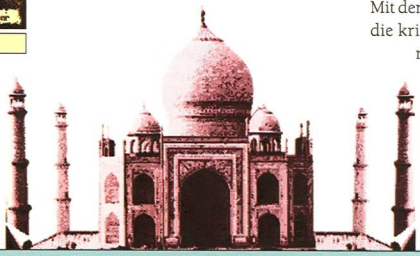
b - Auflösen einer Armee:
Steuerung, siehe Armee aufstellen.

c - Nachschub:
Durch Anklicken wird Armee, Festung oder Kalifat gewählt, das die aufgebessert werden soll. Danach erfolgt die Wahl der Armee, der Festung oder des Kalifats, das die den Verbündeten unterstützen soll. Nun wird die Menge Soldaten, Gold, Wasser oder Proviant, die transportiert werden soll, bestimmt. Eine Karawane transportiert nur Wasser, Gold oder Nahrung.

d - Vereinigung zweier Armeen:
Durch Anklicken der Armee, die die andere aufnehmen soll, können nahe beieinanderliegende Armeen zusammengeführt werden.

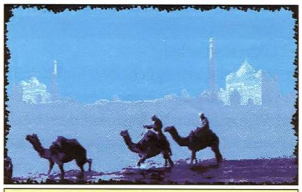
e- Offensive:
Wenn der Spieler in die Nähe einer gegnerischen Festung gerückt ist und angreifen will, wählt er zuerst die Armee und dann das Objekt. Falls es nur eine Armee und ein Objekt gibt, übernimmt der Computer die Wahl.

f- Einmarsch in eine Stadt:
Um in eine Stadt hineinzukommen, um dort Handel zu treiben, benötigt der eifrige Kalif mindestens 100 Bogenschützen und 100 Fußsoldaten.



Kommerzielle Aktivitäten

a - Aufstellen und Auflösen einer Karawane:
Steuerung des Transfers: siehe Armeen aufstellen. Nun wird der Ausgangspunkt gewählt und mit dem Transport begonnen. Karavanen werden wie Armeen gesteuert und sollen Festungen/Truppen unterstützen, die in Schwierigkeiten sind. Das Symbol eines Wasserkruges erscheint vor den Festungen, deren Reserven sich dem Ende zuneigen. Wird eine der Karawanen von einem Gegner bedroht oder soll sie lieber an einem anderen Ort aufgestellt werden, kann sie aufgelöst werden. Anmerkung: Karawanen sind bewaffneten Truppen hilflos ausgeliefert...



Durch den Sand der Sahara dahin...

b - Kauf und Verkauf einer Festung:
Ein schlauer Kalif schlägt einem anderen den Kauf oder Verkauf vor, bestimmt den Preis und macht ein Geschenk. Ob's klappt, bestimmt der Wert des Geschenks...

Seefahrt

a - Armee oder Karawane einschiffen
Dazu muß sich der Kalif in der Nähe eines Ufers aufhalten und mindestens 100 Goldstücke besitzen. Der Einschiffungsort wird innerhalb eines der Vierecke bestätigt. Auch die Landung kann nur in der Nähe des Ufers erfolgen.

c - Versenken
Ein Schiff läßt sich versenken, um zu verhindern, daß es in feindliche Hände fällt.

Reichsangelegenheiten

a - Waffenstillstand:
Mit der Bitte an einen feindlichen Kalifen, die kriegerischen Handlungen 30 Tage ruhen zu lassen, und einem Geschenk hat der friedenswillige Kalif vielleicht Erfolg. Auch hier ist der Wert des Geschenks entscheidend.





Mit Flüchen belegen bringt Segen

b - Magische Wunderlampe:
Eine Wunderlampe im Besitz eines Kalifen ruft einen Geist, der einen der fünf folgenden Wünsche erfüllt:

- Reichtum
- Fluch, verflucht einen gegnerischen Kalifen
- Versteinerung, gegnerische Armeen und Karawanen können sich nicht mehr fortbewegen
- Unbesiegbarkeit
- Weitsicht, ermöglicht den Einblick in die Kalifate der Gegner

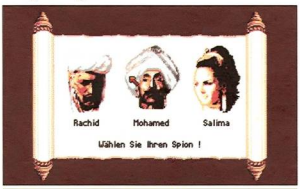
Der Wunsch hält 30 Tage. Auf dem Wasser wirkt der Geist der Lampe nicht. Die Wunderlampe kann nur einmal pro Monat angewendet werden.

c - Gaben an das Volk:
Der weise Kalif gibt zwischen 100 und 1 000.000 Goldstücke an das Volk, um es freundlich gesinnt zu machen

d -Attentat:
Hierfür wählt man einen der drei Spione und bestimmt seinen Lohn.(100, 1000, 10.000 Goldstücke)

e - Korruption:
Der Kalif wählt die Armee aus, die bestochen werden soll, bestimmt den Spion und seine Belohnung und wählt den Kaufpreis der Armee.

f - Spionage:



Spionage: Bessere Qualität für mehr Geld

Der Kalif beauftragt einen Spion, alle Informationen über die Lage eines gegnerischen Kalifen zu besorgen. Er wählt das Objekt, den Spion und seine Belohnung.

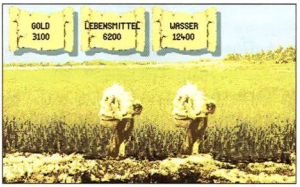
g - Diebstahl:
Der Kalif bestimmt den Spion, die Beute und die Prämie. Die Höhe der Beute wird auf dem Bildschirm gezeigt.

h - Spielende:
Das Spiel kann jederzeit abgebrochen werden.

Monatsende/Zwischenmeldungen

Unabhängig von der Voreinstellung wird der Kalif über folgende Dinge informiert:

a - Steuereinnahmen:
Am Ende jeden Monats erscheint eine Information über die Steuereinnahmen.



Am Monatsende wird das Staatssäckel wieder gefüllt

b - Unzufriedenheit des Volkes:
Meist die Folge von Attentaten, bewirkt weniger Steuereinnahmen.

c - Katastrophen:
Auch hier sinken die Steuereinnahmen.

d - Diebstahl:
Auch über jeden Diebstahl und den Verlust wird der Kalif informiert.

e - Tod eines Kalifen:
Informationen über das Ableben eines Kalifen.

f - Die Beziehung zu anderen Kalifen:
Der eigene Kalif wird informiert, wenn ein gegnerischer Kalif etwas kaufen/verkaufen möchte oder einen Waffenstillstand aushandeln will. Zum Ausschlagen eines Angebots einfach die ESC-Taste drücken.

Actionsequenzen

a - Offensive zur See
Die See-Offensive wird mit der Maus gespielt, indem auf die entsprechende Richtung auf dem Kompaß geklickt wird, um das Schiff zu steuern. Das Schiff ist mit zwei Kanonenreihen ausgerüstet, die Position kann je nach Entfernung des Ziels verändert werden. Zum Heben/Senken der Kanonen werden die Pfeile benutzt, zum Schießen klickt man innerhalb eines der Kanonensymbole. Die Bogenschützen schießen per Klick auf den Bogen ihre Pfeile ab.





Mist...

b - Offensive außerhalb der Festung:
Hier kommt der Joystick zum Zuge. Um den Bogen zu heben/senken, bewegt man den Joystick nach oben/unten oder bedient sich der vertikalen Cursortasten der Tastatur. Um gegnerischen Pfeilen auszuweichen, wird der Joystick nach rechts/links bewegt, oder die horizontalen Cursortasten kommen zum Einsatz.

c - Offensive innerhalb der Festung:
Der Großteil der Garnison ist in der Festung geblieben. Tastatur und Joystick: Pfeil oder Joystick nach oben für Schwertschlag nach oben. Nach links für Schlag nach vorne.

d - Verteidigung der Festung:
Tastatur und Joystick
Cursor/Joystick nach oben:
Schwertschlag nach oben
Cursor/loystick nach rechts:
Schwertschlag nach vorne
Feuerknopf/Leertaste: Lanze

e - Actionsequenz Stadt:
Hier werden die Truppen verpflegt. Es gibt zwei Arten von Wachen: Söldner, die sich bestechen lassen, und die Wächter, die an den weißen Standarten zu erkennen sind und die jeden Winkel der Stadt kennen. Um ein Geschäft zu betreten, plaziert man sich davor und klickt auf das Icon mit dem Ladensymbol. Soll der Ladenbesitzer bestohlen werden, wählt man das Icon mit den zwei Schwertern. Zum Verhandeln auf KAUF oder VERKAUF klicken.

f - Armee gegen Armee:
Tastatur und Joystick
Cursor/Joystick hoch:
um auszuweichen
Cursor/Joystick rechts/links:
nach rechts/links bewegen
Feuerknopf/Leertaste: Hieb austeilen.
Ihr Kraftpotential wird links oben auf einem Stab angegeben, das des Gegners rechts oben.







ANLEITUNG ZU „MASTERBLAZER“

Tastaturbelegung:

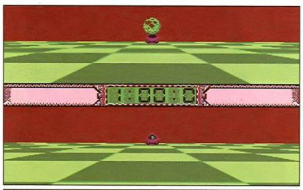
Sollte nicht mit Joysticks gespielt werden, funktioniert die Tastaturbelegung für die beiden Spieler wie folgt:

Return = Pausentaste
S = Sound an/aus

FUNKTIONEM

Spieler 1	
entspricht allen Funktionen von Joystick 1	
Cursor hoch	Joystick nach vorne
Cursor runter	Joystick nach hinten
Cursor links	Joystick nach links
Cursor rechts	Joystick nach rechts
Einfügen	Feuerknopf
Spieler 2	
entspricht allen Funktionen von Joystick 2	
Q	Joystick nach vorne
A	Joystick nach hinten
O	Joystick nach links
P	Joystick nach rechts
Leertaste	Feuerknopf

Die Menüs



Das Spiel kann beginnen



Der Tournament-Bildschirm

Im Hauptmenü kann einer der verschiedenen Orte des Asteroiden besucht oder an den unterschiedlichen Wettkämpfen teilgenommen werden.

Ballblazer

Hier wird die klassische Variante des Spiels gegen einen Menschen oder Droiden gespielt. Mit dem Joystick lassen sich die Spielzeit und die Teilnehmer einstellen.

Tournament

Nach Auswahl dieses Modus werden die Namen der maximal 8 menschlichen Mitspieler mit der Tastatur eingegeben. Nach jedem Namen RETURN drücken. Wenn der Wettkampf beginnen soll, erneut RETURN drücken. Der Computer simuliert alle nicht-menschlichen Mitspieler.

Museum

Das Museums-Terminal ermöglicht es, sich über die technischen Details der Rotofoils und über die Geschichte des Ballblazer-Tournaments und der IBC zu informieren. Um zwischen den Seiten umzuschalten, wird der Joystick nach links oder rechts bewegt. Mit einem Druck auf den Feuerknopf wird das Terminal verlassen.

Rennen

Hier hat der Spieler die Möglichkeit, heiße Duelle gegen seine Gegner zu fahren .

Highscores (nur Ballblazer-Modus)

Hier sind die besten Rotofoil-Piloten im Kampf gegen Droiden zu sehen. Der Spieler kann nur im Kampf gegen Droiden im Ballblazer-Modus in die Highscore-Liste gelangen. Er wird nur eingetragen, wenn es ihm gelingt, den Gegner (Droiden) 10:0 zu schlagen.

Demo

Der Demo-Modus zeigt dem Neuankömmling auf dem Asteroiden in einer 3D-Computersimulation die Regeln und den Ablauf eines Ballblazer-Spiels.

Ballblazer

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

1. Zunächst läßt sich auswählen, ob gegen einen menschlichen Spieler oder einen Droiden angetreten werden und wie lang die Spielzeit sein soll. Durch Drücken des Joysticks nach links wählt man einen menschlichen Spieler oder einen der neun unterschiedlich starken Droiden für die obere Bildschirmhälfte (Spieler 1 Joystick 1), durch Drücken des Joysticks nach rechts





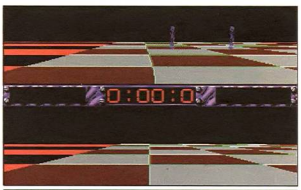
entsprechend für die untere Hälfte (Spieler 2 Joystick 2). Bei Wahl eines Droiden, steuert der Computer die Droiden.
Durch Drücken des Joysticks nach oben oder unten läßt sich die Spielzeit bestimmen bzw. MENU wählen, um ins Hauptmenü zurückzukommen.

2. Der Wettkampf startet mit Druck auf den Feuerknopf (Joystick 1).

3. Mit dem Joystick wird das Gefährt nun frei auf dem Spielfeld gesteuert. Alle Objekte prallen voneinander ab, d.h. bei einem Zusammenstoß kann nichts passieren, der Plasmorb wird in dieser Übungsphase auch nicht angenommen.

4. Nach der Übung wird noch einmal der Feuerknopf gedrückt, und mit der Ballblazer-Fanfare beginnt der eigentliche Wettkampf.

5. Nun wird der Joystick nach vorne gedrückt gehalten. Der Spieler beobachtet die eigene Bildschirmhälfte und bewegt sich so lange nach vorne, bis er den Plasmorb (Ball) erreicht. Der Rotofoil richtet sich immer automatisch nach dem Plasmorb aus (Rotosnap). Das bedeutet, daß der Rotofoil sofort um 90 Grad rotiert, sobald der Plasmorb seitwärts aus dem Sichtfeld verschwindet. Der Plasmorb befindet sich immer direkt vor dem Spieler, auch wenn er ihn nicht sehen kann. Wenn man also den Joystick nach vorne gedrückt hält, bekommt man ihn früher oder später zu sehen.



Tor in Sicht

6. Den Plasmorb nehmen: Der Spieler bewegt sich nach vorne und behält den Plasmorb im Sichtfeld. Wenn er nah am Plasmorb ist, zieht das Energiefeid den Plasmorb automatisch an und zentriert ihn auf der Bildschirmhälfte. In dem Moment, in dem der Plasmorb im Energiefeld ist, hört man ein entsprechendes Geräusch, und der Plasmorb nimmt die Farbe des Rotofoils an.

7. Den Plasmorb (Ball) schießen: Den Feuerknopf drücken. Das ist natürlich nur dann möglich, wenn sich der Plasmorb im Energiefeld befindet.

8. Dem Gegner den Plasmorb abjagen: Soll dem Gegner der Plasmorb abgejagt werden, attackiert man ihn von der Seite. Ein lautes Summen signalisiert, daß das Energiefeld des Gegners gestört wird und ihm der Plasmorb abgenommen werden kann. Sobald dieses Summen zu hören ist, den Feuerknopf drücken, um mit dem Energiefeld den Plasmorb aus dem Energiefeld des Gegners herauszuschießen.

9. Tor: Findet der Spieler die Torstangen, zentriert er den Plasmorb zwischen den beiden Stangen und schießt ihn ab, indem er den Feuerknopf drückt. Nicht vergessen, daß sich die Torstangen kontinuierlich bewegen! Sobald ein Tor geschossen wurde, nimmt der Abstand zwischen den gegnerischen Torstangen ab. Die Anzahl der Punkte, die für ein Tor vergeben werden, richtet sich nach der Entfernung des Rotofoils vom Tor. 1 bis 3 Punkte sind möglich.

10. Pause: Leertaste drücken. Um das Spiel wieder aufzunehmen, erneut die Leertaste drücken.

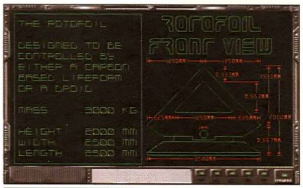
Rotofoil-Rennen

11. Abbruch des Spiels: ESC drücken.
Der schnellste Spieler gewinnt. Der Gegner kann angerempelt und gegen die Bande gedrückt werden, um sein Rotofoil zu beschädigen. Der Spieler muß Slalom um Torstangen und Bälle fahren.

1. Es ist die Auswahl möglich, ob gegen einen menschlichen Gegner oder gegen einer der neun unterschiedlich starken Droiden gefahren werden soll.



Das Auswahlmenü



Ein Blick ins Museum

2. Das Rennen startet mit einem Druck auf den Feuerknopf.

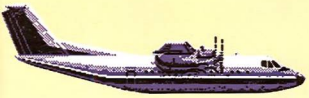
3. Mit dem Joystick wird jetzt das Rotofoil auf der Rennstrecke gesteuert.

4. Das gegnerische Rotofoil wird beschädigt, indem es gegen die Bande gedrückt wird. Daraufhin erscheinen in der Anzeigenleiste Pfeile, die auf den Bildschirm des betroffenen Spielers zeigen. Maximal können 10 Pfeile erscheinen, danach wird das Rennen abgebrochen.

5. Pause: Leertaste drücken. Durch erneutes Drücken läuft das Spiel weiter.

6. Das Spiel verlassen: ESC drücken.









ANLEITUNG „OIL IMPERIUM“

Bedienerführung

Nach dem Starten des Programms erscheint zunächst ein Vorspann, der durch einmaliges Klicken unterbrochen werden kann. Nun erfolgt eine Codeabfrage. Diese Abfrage ersetzt den sonst üblichen Kopierschutz. Es werden zwei Koordinaten angegeben; auf der mitgelieferten Codetabelle finden sich an dieser Stelle zwei Buchstaben. Es wird zuerst der linke (mit der ENTER-Taste abschließen), dann der rechte eingegeben. Daraufhin wird die Anzahl der „menschlichen“ Mitspieler erfragt. Nehmen weniger als vier Mitspieler teil, werden die restlichen vom Computer simuliert. Jeder Mitspieler kann sich eine Firma und ein Büro aussuchen sowie seinen Namen eingeben. Sind alle Eingaben beendet, werden alle Spielerdaten angezeigt. Bei fehlerhaften Eingaben können diese nochmals eingegeben werden.

Spielziele



Wie hart darf es denn werden?

Bester nach drei Jahren

Das Spiel ist nach 3 Jahren beendet. Der erfolgreichste Mitspieler (höchstes verfügbares und investiertes Kapital) ist Sieger.

Mehr als $ 60 Millionen Barkapital

Die Mitspieler müssen versuchen, 60 Millionen oder mehr verfügbares Kapital „anzuhäufen“. Der Mitspieler, der dies als erstes schafft, ist Sieger.



Alle anderen Spieler ruinieren

Das Spielziel ist erst erreicht, wenn alle anderen Mitspieler Konkurs wegen Zahlungsunfähigkeit anmelden mußten.

Mehr als 80% Marktanteil

Hier muß versucht werden, mindestens 80 % der verfügbaren Ölfelder in Besitz zu nehmen.

Jeder Mitspieler hat einen Monat Zeit für seine Aktionen. Er kann Ölfelder und Tanks kaufen und verkaufen, Öl am Weltmarkt anbieten, Statistiken und Expertisen einholen, sabotieren und Detektive einschalten, nach Öl bohren, Pipelines legen und vieles mehr. Ist der Monat beendet, ist der nächste Mitspieler am Zug. Haben alle Mitspieler ihre geschäftlichen Aktionen abgeschlossen, erscheint eine Grafik, die Auskunft über den finanziellen Stand jeder Firma gibt. Die Höhe der Geldsäulen repräsentiert die Höhe des Kapitals. Eine Geldsäule zeigt das investierte, die andere das verfügbare Kapital an. Die offenen Aktivitäten jeder Firma laufen als Telexband über den Bildschirm. Sie umfassen lediglich den Kauf von Tanks und Ölfeldern. Kleinere sowie verdeckte Aktionen werden nicht angezeigt.



Verschiedene Designer-Büros stehen zur Wahl

Allgemeines

Die gesamte Bedienung erfolgt durch Anklicken einzelner Symbole auf dem Bildschirm. Wird ein Fenster außerhalb angeklickt, schließt es sich wieder.

Die Auswahl von Zahlen oder Beträgen erfolgt durch „Pfeil nach oben“- und „Pfeil nach unten“-Symbole. Ist der gewünschte Betrag erreicht, wählt man das „OK“-Symbol an.

Konkurs

Besitzt ein Mitspieler weder Geld noch Ölfelder oder hat er mehr als $5 Millionen Schulden, scheidet aus dem Spielgeschehen aus.

Der Schreibtisch

Der Schreibtisch-Bildschirm ist das Hauptmenü des Programmes, von wo aus alle wichtigen Aktionen gesteuert und kontrolliert werden können. Einige Gegenstände, die sich auf dem Schreibtisch befinden, haben dabei besondere Bedeutung:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	r r	e b	L y	I r	N y	E y	r b	e g	L y	I r	N b	E g	r g	e g	L y	I b	N g	E r	r r	e y
1	L b	I b	N y	E b	r y	e r	L g	I b	N y	E r	r r	e b	L y	I r	N b	E y	r y	e b	r r	e b
2	N g	E g	r b	e r	L r	I b	N g	E g	r g	e y	L b	I r	N g	E y	r g	e r	L b	I r	N b	E b
3	r y	e r	L b	I b	N g	E r	r b	e b	L g	I r	N y	E y	r g	e g	L r	I r	N b	E g	r y	e y
4	L r	I g	N b	E b	r r	e g	L y	I b	N g	E r	r y	e r	L g	I b	N r	E y	r r	e b	L g	I g

Der Kopierschutz

Der Kalender

Er zeigt Tag und Monat an. Da für die Aktionen immer genau ein Monat Zeit zur Verfügung steht, empfiehlt es sich, bei komplexeren Geschäften darauf zu achten, daß noch genug Tage für die vollständige Abwicklung übrig sind. Sollen die Monatshandlungen abgeschlossen werden, klickt man den Kalender an („Monatsaktivitäten abschließen?"). Wenn die Aktionen wirklich vorzeitig beendet werden sollen, kommt der nächste Mitspieler zum Zug.
Ist ein Monat verstrichen („Error - Monat beendet"), ist ebenfalls der nächste Mitspieler an der Reihe.

Die Barkapital-Anzeige

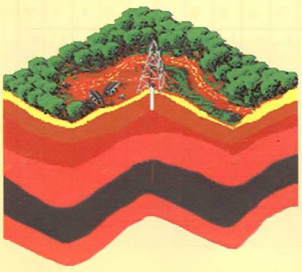
Hier läßt sich der Stand des Bankkontos ablesen, er zeigt die Summe des „flüssigen" Kapitals. Nicht enthalten sind investierte Geldbeträge, die nicht verfügbar sind, zum Beispiel Werte angekaufter Ölfelder oder Tanks. Über der Kapitalanzeige wird der Name des Mitspielers angezeigt, der gerade am Zug ist.

Das Firmensignet

Das Firmensignet des Spielers, der gerade am Zug ist, befindet sich rechts neben der Barkapital-Anzeige unterhalb des Schreibtisches.

Der Koffer

Wenn eines der Ölfelder brennt, wird der Spieler sofort telefonisch benachrichtigt. Um den Schaden zu reduzieren, empfiehlt es sich, möglichst bald Gegenmaßnahmen einzuleiten. Man kann die Firma TED REDHAIR einschalten (Contract anklicken), die auf derartige Katastrophen gut eingespielt ist und eine recht hohe





Wenn's brennt, hilft die Feuerwehr

Erfolgsquote verbuchen kann. Der Spieler kann die Sache jedoch auch selbst in die Hand nehmen, indem er mit dem Privatjet zum brennenden Ölfeld fliegt und die Löschmaßnahmen selbst leitet (Flugticket anklicken). Die Kosten sind hier wesentlich niedriger, jedoch ist hohes Geschick erforderlich.

Das Telefon

Es klingelt, wenn außergewöhnliche Ereignisse eingetreten sind. Dies können Angebote für Öl-Lieferverträge, das Brennen eines Ölfeldes, die Einberufung einer Gerichtsversammlung oder eine Mitteilung von Detektiven oder Saboteuren sein. Klickt man das Telefon nicht gleich nach dem Klingeln an, wird die Nachricht zurückgelegt. Es können also keine wichtigen Mitteilungen verlorengehen.

Die Schublade



Die Maßnahmen reichen von der Bespitzelung bis zum Attentat

Hier lagern wichtige Geheimdokumente. Detektive verschiedener Güte können für bestimmte Zeitspannen eingeschaltet werden (Top Secret-Dokument anklicken), um die Firma vor möglichen Sabotageaktionen anderer Mitspieler zu schützen, diese aufzudecken und vor Gericht zu bringen. Die Erfolgsquote der Detektive ist recht unterschiedlich. Möchte man selbst illegale Mittel einsetzen, um anderen Firmen zu schaden, besteht die Möglichkeit, eigene Saboteure anzuheuern (Actions-Dokument anklicken).

Eine Übersicht über die Ölfelder, Tanks, Verträge, laufenden Kosten etc. verschafft die Bilanz (Balance-Dokument anklicken). Die Bilanz gibt folgende Informationen:

Ölfelder

Anzahl in der ausgewählten Region, Fördermenge in Barrel pro Monat, Öl-Kapazität, laufende Kosten und der derzeitige Kaufwert der Ölfelder.

Tanks

Anzahl in der ausgewählten Region, Fassungsvermögen der Tanks, Ölmenge in den Tanks und laufende Kosten der Tanks.

Verträge

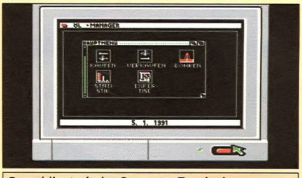
Dauer von Verträgen mit Detektiven, Dauer von Verträgen mit Saboteuren.

Die Weltkarte:

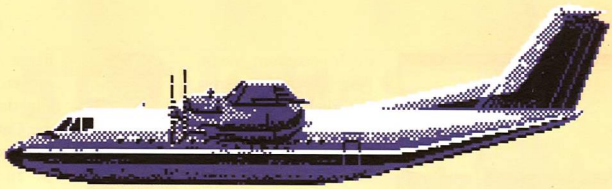
Sie verschafft einen Überblick über die Besitzverhältnisse und über den Zustand der Ölfelder. Die acht wichtigsten Bereiche der Weltkarte können vergrößert werden, um zu sehen, welche Firma welche Gebiete besitzt. Jede Region umfaßt 24 Teilgebiete. Brennt ein Ölfeld gerade, ist das Firmensignet rot unterlegt. Liegt die Förderung gerade brach, ist das Signet grün. Steht ein Ölfeld zum Verkauf an, ist das Signet des Verkäufers weiß eingeblendet.

Das Computer-Terminal

Alle Handelsaktionen werden über das Computer-Terminal gesteuert. Das Kaufen und Verkaufen von Ölfeldern geschieht über das Anklicken der entsprechenden Gebiete auf der Weltkarte. Möchte man ein Ölfeld in einer Region erwerben, in der man noch keine Bohrkonzession besitzt, muß man diese vor dem Kauf abschließen. Vor dem Kauf eines Ölfeldes empfiehlt sich das Einholen einer Expertise.



Das obligatorische Computer-Terminal



Das Bohren nach Öl ist sowohl beim Kauf eines Ölfeldes als auch über das „Bohren"-Icon möglich. Möchte man die Bohrarbeiten nicht selbst überwachen, kann man auch Bohrspezialisten einsetzen, die das gesamten Drum und Dran übernehmen. Um das geförderte Öl zu sammeln, müssen Öltanks angeschafft werden. Es gibt sie in verschiedenen Qualitäten und Größen, und der Marktpreis der Tanks kann unter Umständen sehr schwanken. Diese Tanks können nur je Region eingesetzt werden, somit muß in jeder Förderregion für ausreichende Tankkapazität gesorgt werden.

Soll bereits gefördertes Öl verkauft werden, muß eine Pipeline gelegt werden. Da das Öl in jeder Region separat verkauft werden kann (unterschiedliche Marktpreise), muß die Region, in der das Öl verkauft werden soll, vorher ausgewählt werden (nach dem Anklicken erscheinen Name und Ölvorrat unter der Übersichtskarte).

Die Option „Statistik" bietet eine schnelle Übersicht über den wirtschaftlichen Stand der eigenen und der Konkurrenzfirmen. Der Anteil der eigenen Ölfelder am Gesamtmarkt oder Kapitalverläufe sind abrufbar. Detailinformationen über die eigene Firma sind ebenfalls einsehbar (Tabelle unter den Anklickicons).

Die Zeitung

Manchmal kann es sehr hilfreich sein, wenn man über aktuelle Ereignisse gut informiert ist. Die Zeitung teilt dem Mitspieler immer das Hauptereignis des Tages mit. Da die Zeitung täglich erscheint, ist es ratsam, mehrmals pro Monat die Zeitung anzuklicken, um auch unwichtigere Meldungen zu erfahren und entsprechend zu handeln.



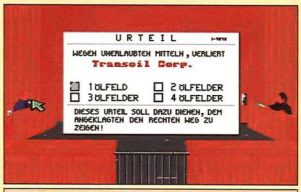
Heute schon gelacht?

Lieferverträge

Öl-Lieferverträge werden telefonisch angekündigt. Sie können das Spielgeschehen stark beeinflussen, da sie die Möglichkeit geben, ohne Einfluß von Ölpreis und Nachfrage eine festgesetzte Ölmenge zu verkaufen.



Jeder Vertrag bezieht sich auf eine bestimmte Region. Er setzt eine Ölmenge fest, die monatlich in dieser Region verfügbar sein muß. Die Firma erhält dafür pro Monat einen bestimmten Betrag. Ist das Öl jedoch nicht oder nur teilweise vorhanden, wird eine Vertragsstrafe fällig, und das Vertragsverhältnis ist gekündigt.



Erwischt!

Das Gericht

Wird eine Sabotageaktion aufgedeckt, die ein Mitspieler veranlaßte, wird eine Gerichtsverhandlung anberaumt und das Urteil verkündet.

Der Firma, die erwischt wurde, werden zwischen ein und drei Ölfelder gepfändet. Eines dieser Ölfelder erhält die Firma, gegen die die Aktion geplant war, die weiteren gehen an den Staat und stehen wieder zum Verkauf an.



Aktionssequenzen

Bohren nach Öl

Soll auf einem neu erworbenen oder brachliegenden Ölfeld Öl gefördert werden, muß vorher danach gebohrt werden. Dies kann mit einigem Finanzaufwand einer erfahrenen Crew anvertraut werden, oder der Mitspieler nimmt die Sache selbst in die Hand, indem er den Bohrvorgang direkt kontrolliert.

Die Steuerung erfolgt per Joystick oder Tastatur:

Cursortasten = Richtung
Space = Druck erhöhen
Sonstiges = Druck vermindern.

Das große Bild zeigt eine Querschnittdarstellung des Bohrgebietes. Der Bohrer (hellgrau dargestellt) ist somit von der Seite zu sehen. Rechts ist eine gezoomte Ausschnittsdarstellung der Bohrerspitze abgebildet. Der Scanner (oben rechts) zeigt eine schematische Draufsicht des Bohrloches.



Auf und nieder, immer tiefer



Hier kommt die Feuerwehr



Ablegen und wegrennen

Ziel ist es, möglichst senkrecht (ohne Seitenabdriftung) nach unten bis zum Öl (schwarz dargestellt) zu bohren. Driftet der Bohrer zu sehr ab, zerbricht er, und der Bohrvorgang ist gescheitert. Um der Abweichung entgegenzuwirken, bewegt man den Joystick in die entgegengesetzte Richtung der Abdriftung, so daß der Bohrer wieder möglichst senkrecht bohrt.

Die Bohrgeschwindigkeit setzt sich aus zwei Faktoren zusammen: dem Bohrdruck, der einstellbar ist, und der Bodenbeschaffenheit, die je nach Erdschicht wechselt. Der Bohrdruck ist mit dem Feuerknopf variierbar.

Ölfeld löschen

Brennt ein Ölfeld, sollte es schnellstmöglich gelöscht werden, um einen größeren Förderausfall zu verhindern. Die Firma TED REDHAIR übernimmt diese Aufgabe gern, was jedoch einige Kosten verursacht. Möchte man diese Kosten sparen, kann man mit seinem Privatjet selbst zur Unglücksstelle fliegen und die Löscharbeiten kontrollieren.

Die Steuerung erfolgt per Joystick oder Tastatur:

Cursortasten = Richtung
Space = Dynamit legen

Der Spieler steuert einen Arbeiter, der, mit Dynamitstangen ausgerüstet, die brennenden Bohrtürme sprengen soll. Die Sprengung muß so portioniert sein, daß das Feuer gelöscht wird, der Bohrturm jedoch verschont bleibt.





Bei größeren Flammen ist natürlich auch eine größere Anzahl von Dynamitstangen erforderlich. Auf Druck des Feuerknopfes wird eine Stange gelegt. Wird der Knopf mehrfach betätigt, werden mehrere Stangen gelegt. Der Vorrat an Dynamit wird oben links dargestellt.
Dynamitstangen können nur gelegt werden, wenn sich der Arbeiter DIREKT vor einem Bohrturm befindet. Da die durch die Sprengungen hervorgerufenen Druckwellen den Arbeiter möglicherweise verletzen können, sollte sich dieser nach erfolgter Zündung möglichst schnell vom Bohrturm entfernen. Die Kondition des Arbeiters wird oben rechts angezeigt (3 Herzen). Wurde dieser dreimal verletzt, muß er ins Krankenhaus und steht für die Löscharbeiten nicht mehr zur Verfügung. Der Zustand des Ölfeldes wird oben rechts dargestellt. Ist der Zeiger im roten Bereich, befindet sich das Feld bereits in einem kritischen Zustand.

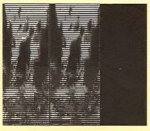
Pipeline legen



Hier zählt die Geschwindigkeit

Sollten beim Ölverkauf Probleme auftauchen, wird dies dem Spieler mitgeteilt. Daraufhin muß er die Pipeline-Arbeiten selbst überwachen.
Die Steuerung erfolgt über Maus oder Tastatur.

Cursortastenblock = verschiedene Rohrstücke (Anordnung wie auf Bildschirm)
Return = Rohrstück setzen
Space = Zurücknehmen



Die Pipeline muß die Punkte „I" nach „i" verbinden. Diverse Hindernisse wie Palmen oder Berge müssen umgangen werden. Parallel dazu versucht der Computer, sein Rohr von „II" nach „ii" zu legen. Ist er schneller, verkauft er das Öl anstelle des Mitspielers („Kein Öl verkauft."). Ist der Mitspieler schneller, ist der Verkauf perfekt, und der zuvor errechnete Profit wird seinem Firmenkonto gutgeschrieben.



Mit der rechten Maustaste kann man das zuletzt gelegte Rohrstück wieder entfernen. Der Computer beginnt erst mit seiner Pipeline, sobald man selbst das erste Stück angeklickt hat.

Laden und Speichern des Spielstandes



Speichern und laden: Die Treppe zum Erfolg

Das Abspeichern des Spielstandes ist nur aus dem Hauptmenü (Schreibtisch) möglich. Beim Anklicken des Firmensignets erscheint ein Diskettenauswahlmenü.



ST. THOMAS



Auf geht's in die historische Welt der Karibik

Das Spielziel von St. Thomas

Kommerzienrat De Laporte bekommt vom Kurfürsten den Auftrag, auf der Karibikinsel St. Thomas einen Handelsstützpunkt aufzubauen. Zu seinen Aufgaben gehört es, auf dem Stützpunkt die militärischen Befestigungen auszubauen und die Regimenter zu vergrößern.
Als Gouverneur hat der Spieler die Pflicht, die Konvois der Händler zu den Stützpunkten zu beschützen, durch diplomatisches Geschick lukrative Handelsbeziehungen aufzubauen und den Einflußbereich in der Karibik zu erweitern.

Das Hauptmenü



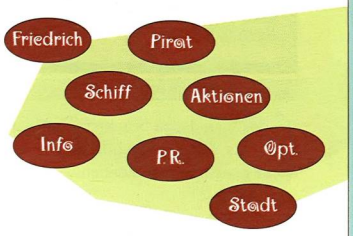
Das Hauptmenü

Das Hauptmenü zeigt eine Landkarte der Karibik mit den auf den Inseln liegenden Städten. Die Städte sind an den roten Punkten zu erkennen. Wenn der Maus-Cursor über einen dieser Punkte hinweggeführt wird, erscheint der Name der Stadt in einem Fenster links oben. Ist der Name rot eingerahmt, kann durch Klicken der linken Maustaste ein kurzen Informationstext über die Stadt abgerufen werden. Befindet sich die Stadt im eigenen Besitz, werden im Info-Fenster zwei Siegel dargestellt. Beim Anklicken der Siegel werden alle Regimenter und Schiffe angezeigt, die unter dem eigenen Befehl stehen und in dieser Stadt stationiert sind.
Soll eine Insel gesucht werden, die sich im Bereich der Westindischen Inseln befindet, wird dieser Bereich vergrößert in einem separaten Fenster dargestellt, so daß sich die gewünschte Stadt besser anklicken läßt.



Der Zoom in die Inselwelt

Links unter der Karte sind drei Symbol-Icons angeordnet, mit deren Hilfe der Spieler einen Überblick über die Stützpunkte, die Schiffe und die Regimenter erhält. Die Icons haben die Form eines Schiffes, zweier gekreuzter Säbel und einer Wappenrose. Markierungen werden gelöscht, indem der Bereich angeklickt wird, der den Stadtnamen enthält.
Mit einem Druck auf die rechte Maustaste erscheint der Notizblock, ein kleiner Texteditor, mit dem Notizen gemacht und verwaltet werden können.
Auf der Karte ist eine Windrose abgebildet. Wird sie angeklickt, erscheint eine Übersicht der letzten Ereignisse. Mit Hilfe der Wappen werden die Ereignisse angezeigt, die nur ein bestimmtes Land betreffen. Um wieder auf die Gesamtübersicht zurückzuschalten, klickt man das oben links abgebildete Wappen an. Mit dem Schließsiegel geht es ins Hauptmenü zurück.
Im Hauptmenü stehen folgende acht Befehlssiegel zur Verfügung, mit denen St. Thomas gesteuert wird:



Das Friedrichmenü

Der Gouverneur richtet an seinen Herrscher, Friedrich Wilhelm von Brandenburg-Preußen, ein Gesuch oder erhält Informationen über die Stimmung am Hof. Es gibt zwei Untermenüs, das Menü „Gesuch" und das Menü „Info".

Das Menü „Gesuch"



Darf ich vorstellen: Friedrich

Der Gouverneur hat die Möglichkeit, den Herrscher um einen Gefallen zu bitten. Er kann um ein Schiff bitten, um die Flotte zu erweitern, oder zusätzliche Soldaten unter sein Kommando stellen lassen.





Bitte, und es wird dir vielleicht gegeben

Bei der Wahl ist zu beachten, daß während des ganzen Spiels nur drei Gesuche gestellt werden können.

Das Menü „Info"

Für den Erfolg des Unterfangens ist es absolut wichtig, daß der große Kurfürst dem Gouverneur wohlgesonnen ist. Genaue Informationen über seine Stimmung gibt es mit diesem „Stimmungsbarometer". Der Grad von Friedrich Wilhelms augenblicklicher Gesinnung, dem Gouverneur und dem Unternehmen gegenüber, läßt sich an der Anzahl der goldenen Wappen erkennen.
Zu Beginn des Spiels sind genau zehn Wappen dargestellt. Da Friedrichs Laune einen Wert zwischen 0 und 20 Wappen annehmen kann, ist seine Stimmung zu Beginn neutral. Friedrichs Gesinnung wird variieren, je nachdem, wie gut oder schlecht der Gouverneur seinen Auftrag erfüllt.

Das Schiff-Menü



Das Schiffsmenü

Der Gouverneur kann eine Flotte von bis zu 30 Schiffen der verschiedenen Größen verwalten. Nachdem das Menü angewählt wurde, dauert es ein paar Sekunden, bis das Auswahlfenster erscheint. Im Auswahlfenster gibt es eine Liste aller Schiffe mit ihren Namen, ihrem aktuellen Aufenthaltsort und einem Bild, das Größe und Beschaffenheit des Schiffes zeigt. Das Bild wird von einer römischen Zahl überlagert, welche seine Klasse symbolisiert.

Je niedriger die Klasse, desto größer das Schiff. Die Spanne reicht von Fregatten der 4. Klasse mit einer maximalen Besatzung von 104 Seeleuten oder Soldaten bis zu Linienschiffen der 1. Klasse mit einer Besatzung von bis zu 730 Matrosen und Soldaten. Die einzelnen Schiffe lassen sich durch Anklicken auswählen. Pro Fenster können nur drei Schiffe dargestellt werden. Falls der Gouverneur mehr als drei Schiffe besitzt, kann mit Hilfe der Pfeilbilder am rechten Rand seitenweise vor- und zurückgeblättert werden, bis das gesuchte Schiff gefunden wurde. Zum Verlassen des Menüs wählt man den Linkspfeil in der rechten unteren Ecke.
Im Hintergrund ist eine Abbildung des gewählten Schiffes zu sehen, oben links das Infowappen und unten die Befehlssiegel. Falls sich das Schiff auf einer Mission befindet, läßt sich nur das Informationswappen anwählen.

Die Schiffsinformation

Im oberen Teil des Menüs befindet sich das Wappen des Schiffes; durch Anklicken desselben wird der Status des Schiffes genannt: Namen, Status, Typ, Stützpunkt, die Stärke der Besatzung, ihren Sold, die Anzahl der Kanonen, die Größe des Proviants und der Zustand des Schiffes. Oben rechts befinden sich zwei Siegel. Mit dem linken läßt sich nach einem Spionage- oder Inspektionsauftrag der Rapport des Kapitäns anfordern, mit dem rechten gibt es Informationen über ausspionierte Städte.

Der Rapport

Nachdem ein Schiff von einem Spionageauftrag oder von einer Inspektion zurückgekehrt ist, läßt sich hier in Erfahrung bringen, wie die Seereise verlaufen ist. Oben im Fenster wird das Rückkehrdatum angezeigt, weiter unten die auf der Reise eroberten Waren in Tonnen. Die Waren werden automatisch ins Hauptlager geliefert. Der Statistik der Todesfälle ist zu entnehmen, ob die Zusammensetzung der Besatzung des Schiffes optimiert werden muß oder nicht. Die Anzahl der Deserteure und der Motivationswert sagen aus, ob Proviant nachzurüsten ist.

Spionage/Inspektionsdaten

Wenn das Schiff von einer Spionage- oder Inspektionsreise zurückgekehrt ist, gibt es in diesem Fenster Daten der ausspionierten Stadt, die bislang noch unbekannt waren, wie Informationen über das Vermögen und die Anzahl der dort stationierten Kriegsschiffe und Regimenter. Außerdem läßt sich die absolute Bevölkerungsentwicklung einer Stadt in die Taktik mit einbeziehen.

Das Menü „Kommandieren"

Jedem Schiff kann ein eigener Stützpunkt zugewiesen werden, zu dem es nach Beendigung seiner Aufträge zurückkehrt. Durch eine geschickte Auswahl des Heimathafens läßt sich teurer Proviant sparen, da die Reisezeiten erheblich verkürzt werden. Nach der Auswahl dieser Siegel öffnet sich ein Auswahlfenster mit den unter preußischem Befehl stehenden Städten. Ein Schiff kann nicht in einem Hafen stationiert werden, der nicht zum preußischen Besitz gehört. Sollten mehr als acht Städte unter dem eigenen Befehl stehen, kann mit den Rollpfeilen vor- und zurückgeblättert werden, bis die Stadt gefunden wurde, in der das Schiff stationiert werden soll. Falls das Schiff im aktuellen Hafen bleiben soll, ist das Schließsiegel rechts unten zu wählen.
Bei Auswahl eines neuen Hafens erscheint ein Statusfenster mit Informationen über den aktuellen Stützpunkt und den Zielstützpunkt sowie über die Reisezeit, nach der das Schiff wieder zur Verfügung steht.



Das Menü „Reparieren"

Bei einer lange Reise ist ein Schiff den unterschiedlichsten Gefahren ausgesetzt und kann leicht Schaden nehmen. In allen Häfen gibt es daher leistungs-



Gelegentlich ist eine Überholung notwendig

fähige Werften, die auf Schiffsreparaturen unterschiedlichster Art spezialisiert sind. Bei Auswahl des Menüs „Reparieren" öffnet sich ein Fenster mit Angaben über den Zustand der Segel, der Masten und des Rumpfes in Prozentangaben sowie über die Kosten einer Reparatur pro Prozent und den aktuellen Stand des Handelskontos.

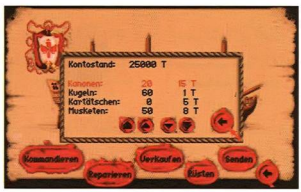
Durch Anklicken des dazugehörigen Textes wird der reparaturbedürftige Teil des Schiffes ausgewählt. Dieser Text wird nun rot eingefärbt. Der Statuswert erhöht sich durch mehrmaliges Anklicken, bis er den Maximalwert von 100 erreicht hat. Mit der rechten Maustaste kann diese Funktion auch abgekürzt werden. Durch Anklicken des Schließsiegels wird die Reparatur beendet. Im Menü für die Voreinstellungen läßt sich auch festlegen, ob die Schiffe automatisch repariert werden sollen, wenn sie den Heimathafen anlaufen.

Das Menü „Verkaufen"

Diese Option ist nur möglich, solange der Gouverneur im Besitz von zwei oder mehr Schiffen ist. Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Wert des Schiffs angegeben wird. Dieser Wert hängt sehr vom allgemeinen Zustand und der Ausrüstung des Kahns ab. Falls er verkauft werden soll, bestätigt man den Handel und wechselt ins Verkaufsmenü.

Das Menü „Rüsten"

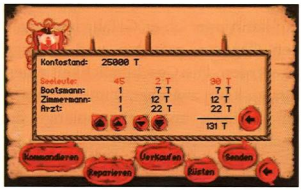
Mit diesem Menü lassen sich die Besatzung, Bewaffnung oder der Proviant des Schiffes aufstocken oder verringern. Zunächst wird der Bereich ausgewählt. Folgende Bereiche stehen zur Verfügung: Seeleute, Soldaten, Bewaffnung oder Proviant.



Eine ausreichende Bewaffnung steigert die Chance auf einen Sieg!

Seeleute

Es werden mindestens fünf Seeleute benötigt, damit das Schiff den Hafen verlassen kann. Bootsmänner sind erfahrene Segler, die die Seeleute in einem Kampf



Ohne entsprechendes Personal macht das Auslaufen keinen Sinn

führen. Sind keine Bootsmänner vorhanden, können Matrosen im Seekampf nur bedingt eingesetzt werden. Zimmerleute sind für den Zustand des Schiffes während der Fahrt zuständig. Wenn sie nicht in ausreichender Zahl vorhanden sind, steigt die Zahl der Unfälle während einer Seereise stark an. Krankheiten zu heilen und Seuchen zu verhindern, ist die Aufgabe der Ärzte.

Soldaten

Marinesoldaten oder Seesoldaten sind beim Seekampf in ihrem Element. An Land richten sie nur wenig aus. Musketiere sind im Landkampf erprobt und können dort zur Unterstützung der Regimenter eingesetzt werden. Tamboure übertragen im Landkampf die Befehle an die kämpfenden Einheiten. Ohne sie sind strategische Operationen mangels Kommunikation nicht möglich. Hauptleute und Fähnriche sind notwendig, um Marinesoldaten und Musketiere zu kommandieren.

Bewaffnung

Die maximale Anzahl der Kanonen ist von der Klasse des Schiffes abhängig. Als Munition werden gewöhnliche Kugeln oder Kartätschen verwendet. Kartätschen bestehen aus zwei Kugeln, die durch eine Kette verbunden sind. Die Zerstörungskraft ist erheblich größer als die normaler Kugeln. Falls es beim Seekampf zu einer Kollision kommt, muß die Besatzung mit Marinesoldaten ausgerüstet sein, um gegen den Feind bestehen zu können. Auch der beste Fechter ist nur so gut wie die Mannschaft, die ihm den Rücken freihält!

Proviant

Das Angebot an verfügbarem Proviant ist vielfältig, jedoch unterscheiden sich die einzelnen Produkte im Nährwert. Wasser und Brot sind zwar am billigsten, müssen aber auch in größeren Mengen gekauft werden, um den Nährwert von Fleisch zu erreichen. Sollte auf einer Reise der Proviant zu knapp bemessen sein, steigt die Zahl der Deserteure sprunghaft an, und die Motivation der Mannschaft sinkt.



Essen und Trinken hält Leib und Seele zusammen

Das Menü „Senden"

In diesem Menü wird der Kurs des Schiffes für einen Auftrag bestimmt und dem Kapitän mitgeteilt. Es gibt drei mögliche Auftragsarten für ein Schiff:



Das Ziel steht fest, und wie geht's weiter?

Begleitung eines Konvois: Ein von preußischen Händlern angemeldeter Konvoi wird auf seiner Fahrt beschützt.

Spionage: Der Kapitän des Schiffes kundschaftet eine Stadt aus und verschafft geheime und allgemein nicht bekannte Informationen.

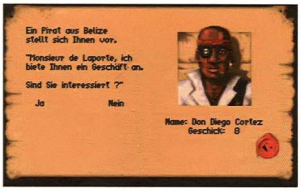
Inspektion: Der Verwalter eines eigenen Stützpunktes wird darauf hin überprüft, ob er Steuergelder veruntreut. Eine Inspektion sollte jedes Vierteljahr durchgeführt werden.

Soll das Schiff einen Konvoi begleiten, wählt man den Menüpunkt „Auftrag", danach „Konvoibegleitung". In einem Auswahlfenster ist der zu begleitende Konvoi anzuklicken. Um 20 Handelsschiffe zu schützen, wird mindestens ein Kriegsschiff benötigt. Ein besseres Verhältnis steigert das Ansehen bei den Händlern, und das hat Folgen für den Bevölkerungszuwachs in den Städten. Bei einer Spionage- oder Inspektionsreise wird zuerst die Zielstadt ausgewählt, dann der Auftrag. Spionieren kann man nur in feindlichen Städten, inspizieren nur in eigenen. Nach Auswahl des Auftrages ist das Kampfverhalten des Schiffes zu bestimmen.
Wenn sich die Besatzung des Schiffes offensiv verhält, bringt es mehr Waren heim, verliert aber einen größeren Anteil an Seeleuten und Soldaten. Auf der linken Seite des Bildschirms sind der Kurs des Schiffes und seine voraussichtliche Reisedauer abgebildet. Falls ein anderer Auftrag gewählt werden soll, „Kurs löschen" anklicken. Alle bestehenden Einträge in der Kurstabelle werden gelöscht. Nach der Überprüfung von Kurs und Auftrag wird die Auswahl bestätigt und „Kurs setzen" gewählt.

Das Menü „Pirat"



Mit Hilfe dieses Menüs können einem Piraten Aufträge zugewiesen werden. Piraten tauchen von Zeit zu Zeit in St. Thomas auf und bieten ihre Dienste gegen Geld an. Mit Piraten lassen sich die Feinde schädigen, ohne daß diese wissen, wem sie ihr Unglück zu verdanken haben. Nach der Anheuerung sind auf der rechten Seite das Bild des Piraten und seine Statuswerte zu sehen. Diese setzen sich zusammen aus seinem Namen und dem Wert für seine Geschicklichkeit. Auch sein aktueller Aufenthaltsort wird genannt.



Ein Mann fürs Grobe: der Pirat!

Von der Geschicklichkeit hängt es ab, ob der Freibeuter den Auftrag ausführen kann oder ob er Gefahr läuft, von den Gegnern gefangen und erhängt zu werden. Die Geschicklichkeit eines Piraten kann zwischen 0 und 10 Punkten variieren und steigt, solange sie noch unter 10 ist, im Laufe der Zeit an, in der sich der Pirat in des Gouverneurs Diensten befindet. Wenn viele Piraten durch zu schwere Aufträge verloren gehen, bleiben die kommenden Piraten anonym. Das hat aber keine Auswirkungen auf ihre Stärke. Nachdem der Gouverneur überprüft hat, ob die Stadt, in der der Freibeuter einen Auftrag ausführen soll, eine geringere Stadtstärke hat, als die Geschicklichkeit des Piraten beträgt, kann er einen Auftrag auswählen. Der Pirat macht daraufhin ein Angebot, wie die Beute aufgeteilt wird. Wenn der Freibeuter nur wenig Geschick hat, kann um die Aufteilung gefeilscht werden. Es kann aber sein, daß er den Auftrag ablehnt und verschwindet. Wenn der Pirat den Auftrag angenommen hat, verläßt er die Stadt und kehrt nach einigen Tagen zurück, falls seine Mission erfolgreich war. Andernfalls wurde er gefangengenommen.
Nach jedem ausgeführten Auftrag ist der Pirat einige Tage lang nicht zu erreichen. Es ist möglich, daß einige Tage nach seiner Rückkehr der Gouverneur der überfallenen Stadt beim Spieler vorspricht. Wenn der eigene Gouverneur auf seine Bitte hin den Piraten ausliefert, wird für lange Zeit kein Pirat mehr in seine Dienste treten wollen. Wenn er ihn nicht ausliefert, muß er dagegen mit einem Angriff auf St. Thomas rechnen.



Das Risiko hat sich gelohnt.



Dieser Mann hat vielseitige Qualitäten

Pirat entlassen

Wenn die Dienste eines Piraten nicht mehr benötigt werden, kann er mit dieser Funktion aus den Diensten entlassen werden.

Schiff kapern

Anweisung an einen Piraten, einen bestimmten Konvoi der Gegner zu plündern.

Stadt plündern

Der Pirat überfällt auf Befehl eine gegnerische Stadt und versucht, die Gelder und Schätze der Stadtkasse zu plündern.

Spionage

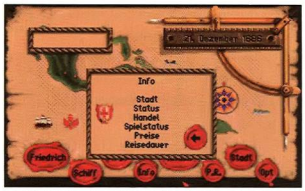
Der Pirat spioniert eine Stadt aus und überbringt die Informationen. Diese Daten sind bis zum nächsten Auftrag immer unter dem Bild des Piraten in diesem Menü abrufbar.

Entführung

Der Pirat kann verschiedene Personen aus einer Stadt entführen und sie nach St. Thomas bringen. Zum einen kann man einen Gouverneur entführen lassen, um ihn gegen Lösegeld freizulassen.

Dadurch wird eine interessante, aber nicht unbedingt ungefährliche Einnahmequelle erschlossen. Andererseits kann auch ein Adeliger, der aufgrund einer Mission gefangengenommen werden soll, entführt werden. Falls bei einem fehlgeschlagenen Angriff auf eine Stadt die Offiziere der Regimenter gefangengenommen wurden, können sie auf diese Art wieder befreit werden.

Das Menü „Info“



Für Neugierige

Um immer den Überblick zu behalten und alle Entscheidungen weise treffen zu können, benötigt der Gouverneur eine Unmenge Informationen. Informationen der unterschiedlichsten Art lassen sich durch die Untermenüs abrufen.

Stadt



Was darf's sein?

Allgemeine Informationen über eine bestimmte Stadt. Für genauere oder weitere Daten muß eine Spionagereise in Auftrag gegeben werden. Nach der Auswahl der Stadt öffnet sich ein Fenster, in dem die gewünschten Informationen angezeigt werden, sofern sie bereits in St. Thomas verfügbar sind. Die Information „Besitzer“ sagt aus, von welchem Land der Handelsstützpunkt kontrolliert wird.
Die Einwohnerzahl wird in Zivilbevölkerung und Festungssoldaten aufgeteilt. Anhand der Einwohnerzahlen läßt sich erkennen, ob das Steueraufkommen des Stützpunktes groß oder klein ist. Anhand des Soldatenanteils sieht man, mit welcher Gegenwehr bei einem Überfall auf die Stadt zu rechnen ist. Mobile Regimenter werden für Landkämpfe nicht mitgezählt. Diese Informationen sind wichtig, wenn der Gouverneur Verträge mit der Stadt schließen will oder plant, die Stadt durch einen Piraten überfallen zu lassen.
Der Informationspunkt „Produkte“ gibt Auskunft über die Güter, die die gewählte Stadt hauptsächlich ausführt.
Der Punkt „Beziehungen“ verdeutlicht, wie gut das Verhältnis zur Stadt ist.
Wenn auf einem Dinner ein Informant angeheuert wurde, ist der Punkt „Informant“ in schwarzer Schrift dargestellt und daher anwählbar. Wird er angewählt, bekommt der Gouverneur die Informationen, die er auch über



Hier findet man sehr wertvolle Informationen

Spionage bekommen könnte, frei Haus geliefert. Der Informant wird nach einigen Monaten keine Daten mehr schicken, und man wird sich einen neuen suchen müssen.

Status



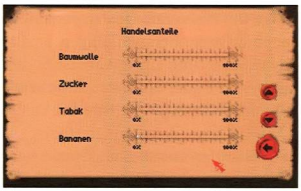
Dieses Menü zeigt den Rang, den Familienstand und das Vermögen. Außerdem sind die Vertragsvollmachten und die abgeschlossenen Verträge zu sehen.
Der Menüpunkt „Verträge“ listet laufende Verträge mit allen relevanten Daten wie Kosten etc. auf. Es gibt die Möglichkeit, nach Handels-, Friedens-, Auslieferungsverträgen und Militärbündnissen zu



Der Status von De Laporte

suchen. Sollen einer oder mehrere Verträge gekündigt werden, wählt man die jeweiligen Verträge durch Anklicken aus und klickt zur Bestätigung das Feld „Vertrag kündigen“ an. Die Vollmachten, die über den gleichnamigen Menüpunkt angezeigt werden, sind wichtig, um Verträge zu schließen. Falls gewisse Vollmachten noch nicht erteilt sind, dürfen die Verträge nicht geschlossen werden. Nicht erteilte Vollmachten sind an der braunen Schrift zu erkennen. Wenn Verträge ohne Vollmacht abgeschlossen werden, kann es vorkommen, daß die Gegenseite diese Verträge nicht einhält.

Handel



Alles Banane

Diese Grafik stellt den Anteil am Gesamthandel mit einem Produkt in der Karibik dar. Der Anteil hängt von der Anzahl der Städte, die sich im Besitz befinden, und ihrer Größe (Einwohnerzahl) ab. Um den Anteil weiterer Produkte zu sehen, die Rollpfeile auf der rechten Seite anklicken.

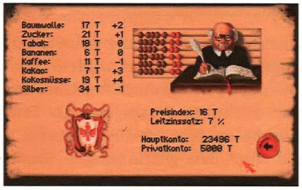
Spielstatus



Da gibt's doch eine Handelsmacht

Hier erscheint die Stellung im Vergleich mit anderen Ländern. Die Länder werden durch ihre Flaggen repräsentiert. Der rote Balken zeigt die Handelsstärke, der grüne die militärische Stärke eines Landes an.

Preise

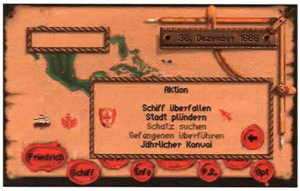


Die Preise

Hier gibt es Informationen über die Preise bestimmter Waren, die im laufenden Monat im Handelsbereich gültig sind. In der linken oberen Ecke stehen die Namen der Produkte, die es in der Karibik gibt, und deren Preise. Die Zahl hinter dem Preis gibt die relative Veränderung des Preises gegenüber dem letzten Monat an. Diese Zahl wird benötigt, um Preistendenzen zu erkennen. Bei einer besonders auffälligen positiven Veränderung einer Ware ist es ratsam, einen Stützpunkt, der dieses Produkt produziert, für die Händler zu erschließen, bevor diese vorsprechen.
Falls Händler aus diesem Grund vorsprechen, kann das bedeuten, daß eine Preistendenz übersehen wurde - das kostet Spielpunkte. Auf der rechten Seite stehen der Leitzinssatz und der Preisindex. Der Leitzins deutet an, zu welchen Zinsen ein Kredit zu bekommen ist. Bei der Zinsvergabe werden sich die Händler am Leitzins orientieren. Der Preisindex sagt aus, zu welchem Preis Waren bei den Händlern verkauft werden können. Der Preisindex und der Leitzinssatz können nicht beeinflußt werden. Auf der rechten Seite unten werden die Kontostände vom Handels- und Privatkonto angezeigt.

Das Aktions-Menü

Mit diesem Menü werden alle direkten Aktionen gesteuert.



Welche Schandtat soll begannen werden?

Das Menü „Schiff überfallen“

Von Zeit zu Zeit erscheinen im Hauptmenü Meldungen, die einen vertraulichen Hinweis auf einen gegnerischen



Da lauert die Spinne in ihrem Netz

Handelskonvoi geben. In diesem Menü läßt sich einer dieser Konvois auswählen und überfallen. Vor der Auswahl ist auf den Monat zu achten, in welchem der Konvoi starten soll.

Das Menü „Stadt plündern“

Mit diesem Menüpunkt werden Städte geplündert. Es ist ein Stützpunkt auszuwählen und das Schiff zu benennen, das als Flaggschiff den Angriff leiten soll. Dieses Schiff muß möglichst gut bewaffnet sein, damit die Musketiere, die mit dem Schiff transportiert werden, mit in die Schlacht ziehen können. Ansonsten entscheidet sich der Landkampf mit den Regimentern, die mitgenommen werden. Falls es gelingt, die Stadt zu erobern, geht sie in den eigenen Besitz über.

Das Menü „Schatz suchen“

Wenn ein Pirat eine Schatzkarte mitbringt, kann man auf Schatzsuche gehen. Zunächst wird ein Schiff gewählt, das den Gouverneur zur Schatzinsel bringt, wo dann fleißig gebuddelt werden kann.

Das Menü „Gefangene ausliefern“

Vom Kurfürsten kann der Auftrag kommen, einen Adeligen zu finden, der sich in der Karibik versteckt hält. Wenn er gefunden wurde, landet er im Gefängnis. Um die Mission zu erfüllen, überführt der untertänigste Gouverneur den Gefangenen nach Brandenburg-Preußen und übergibt ihn dem Kurfürsten. Mit diesem Menüpunkt beauftragt er ein Schiff mit der Überführung.

Das Menü „Jährlicher Konvoi“

Einmal im Jahr rüsten die Händler einen großen und wertvollen Konvoi aus, um ihre Handelsgewinne nach Preußen auf die Bankkonten zu bringen. Aufgrund der riesigen Vermögenswerte, die hier verschifft werden, ist der Konvoi auch für Piraten der ganzen Karibik ein wichtiges Ereignis. Der Auftrag besteht darin, die strategische Planung des Konvois zu übernehmen und dadurch den Verlust von Handelsschiffen zu minimieren.
Nach kurzer Zeit erscheint das Strategiemenü. Links oben steht eine Karte des Atlantischen Ozeans mit den möglichen Routen. Die Nordroute ist die direkte Verbindung zwischen St. Thomas und Emden. Die Südroute macht



Die Route des Konvois

einen Abstecher nach Großfriedrichsburg in Westafrika und ist daher länger als die Nordroute. Um eine Route für Hin- und Rückfahrt festzulegen, wird die Karte angeklickt. Im erscheinenden Fenster kann die Route nun so lange verändert werden, bis sie den Wünschen des Gouverneurs entspricht. Um das Fenster zu verlassen, muß das Schließsiegel rechts unten im Fenster angeklickt werden.

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 34 / 52 64-0

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

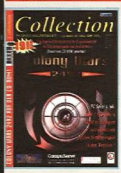
CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



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

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



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

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

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

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

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

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

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

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

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

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*

☐ [211] **Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,98*

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 2 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 39,60*

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

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

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

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

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

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



Die Dauer der Reise steht auf der rechten Seite, unten links die Anzahl der Handelsschiffe und der Kriegsschiffe, die zum Schutz des Konvois abgestellt wurden. Die Anzahl der Handelsschiffe hängt davon ab, wie viele Städte der Gouverneur besitzt. Das Verhältnis von Kriegsschiffen zu Handelsschiffen sollte nicht weniger als 1:20 betragen, d.h. bei 20 Handelsschiffen benötigt man ein Kriegsschiff, bei 21 jedoch zwei. Rechts oben steht der Monat, in dem der Konvoi seine Fahrt beginnt. Der Start des Konvois kann um bis zu drei Monate verzögert werden, worüber sich einige Piraten ärgern.

Mit dem Menüpunkt „Begleitschiffe" wird festgelegt, welche Kriegsschiffe den Konvoi begleiten. Die Anzahl der Schiffe wird unterhalb der Karte angegeben. Mit dem Konvoi können auch Gefangene nach Preußen überführt werden. Die gewählte Anzahl Gefangener kann im folgenden Menü überprüft werden. Auch bei dieser Art der Konvoibegleitung können einige Fahrtoptionen eingestellt werden:

Das Kampfverhalten des Konvois: Auch in diesem Fall legt der Gouverneur den Geldbetrag fest, den er dem Kurfürsten übergibt. Jedes Jahr muß er mindestens 10 % seines Handelskontos an Preußen übergeben, sonst wird Friedrich ihm nicht mehr wohlgesonnen sein.

Wenn „Automatische Überweisung" in den Voreinstellungen aktiviert wurde, können die Einstellung der Prozentangaben geändert werden, auch wenn im Menü „Voreinstellungen" bereits ein Wert vergeben wurde. Außerdem ist in diesem Menü zu sehen, wie viele Gefangene nach Preußen überführt werden.

Wenn der Konvoi startet, wird er sich den Vorgaben entsprechend verhalten und nach einigen Monaten wieder in St. Thomas eintreffen. Ein Konvoi ist für die Händler erfolgreich, wenn höchsten 40 Prozent der Schiffe verlorengehen. Um die Verluste zu begrenzen, müssen Route und Startmonat in jedem Jahr geändert werden. Es ist wichtig, daß genügend Kriegsschiffe den Konvoi begleiten, um größere Verluste durch Freibeuter und andere üble Gesellen zu verhindern.

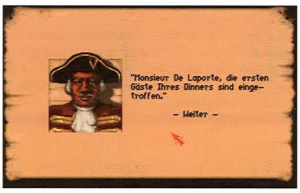
Das PR-Menü

Public Relations spielten auch „anno dunnemals" eine große Rolle. Um einen möglichst großen wirtschaftlichen Erfolg zu haben und gewinnbringende diplomatische Verhandlungen mit anderen Städten zu führen, ist es wichtig, überall Freunde zu haben. Auf Reisen und rauschenden „Dinner Parties" lassen sich leicht Freundschaften schließen.

Das Menü „Dinner"



Sollen die Gouverneure und Händler anderer Stützpunkte zu einem Dinner eingeladen werden, wählt der Gouverneur den Menüpunkt „Dinner ausrichten". Ein Dinner kostet 5000 Taler, die sofort vom Privatkonto abgebucht werden. Anschließend werden die Einladungen per Kurier verschickt, und das Dinner findet in ca. drei Wochen statt.



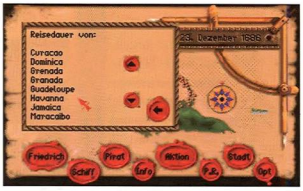
Die Party kann steigen!

Bei Ausrichtung eines Dinners kann der Gouverneur St. Thomas nicht mehr verlassen, Reisen, Konvoiplünderungen, etc. werden ignoriert!

Wenn er die Einladung eines anderen Gouverneurs annehmen möchte, wählt er das Menü „Dinner besuchen". Ein Fenster mit allen aktuellen Einladungen wird geöffnet. Durch die Auswahl reist er in die jeweilige Stadt oder klickt auf das Schließsiegel, um das Auswahlmenü zu verlassen.

Bei Ausrichtung eines anderen Dinners ist es vielleicht doch einmal nötig, die Stadt zu verlassen; der Menüpunkt „Dinner absagen" hilft dabei.

Das Menü „Reisen"



Wenn einer eine Reise macht...

Wenn keine Einladung aus einer anderen Stadt vorliegt oder wenn der Gouverneur eine bestimmte Person besuchen will und sich nicht sicher ist, ob er sie auf dem nächsten Dinner antreffen wird, kann er mit Hilfe dieses Menüs in eine bestimmte Stadt reisen. Wird das Siegel aktiviert, öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem die Zielstadt auszuwählen ist.



Ein kleiner Abstecher nach Havanna

Am Zielort gibt es eine Übersicht über alle Personen, mit denen der Gouverneur sprechen kann.

Wie weit die Einwohner einer Stadt dazu bereit sind, hängt von den diplomatischen Beziehungen und dem Geschick beim Dinner ab. Wenn eine Person für eine Unterredung ausgewählt wurde, erscheint das Gesprächsmenü.

Das Stadtmenü

Mit dem Stadtmenü können alle Aufgaben erfüllt werden, die in Verbindung mit den Städten anfallen.

Das Menü „Stützpunkt"

An dieser Stelle setzt der Gouverneur die Steuersätze für jede Stadt fest, baut die Befestigung aus oder repariert sie. Folgende Optionen können gewählt werden.



Der Stützpunkt

Stützpunkt auswählen:
Um eine Stadt auszuwählen, klickt man das zugehörige Wappen links unten an. Ein Fenster öffnet sich, in dem alle Städte aufgezählt sind, die sich im Besitz befinden und die sich anklicken lassen. Links oben steht eine kurze Information über die Stadt: ihr Name, die Stärke, die Einwohnerzahl und die Anzahl der dort stationierten Soldaten.

Informationen über den Stützpunkt:
Um eine detailliertere Übersicht über die Stadt zu bekommen, wählt man das Bild rechts oben an. Es erscheint ein Informationsfenster, in dem wichtige Informationen stehen. Unter der Rubrik „Bevölkerung" ist aufgezählt, aus welchen Ständen die Gesellschaft der Stadt zusammengesetzt ist. Folgende Stände sind möglich: „Adel", „Händler" und „Pöbel". Die Händler sind notwendig für den wirtschaftlichen Erfolg einer Stadt; bleiben sie aus, wird auch der Adel abwandern. Folglich sinken die Steuereinnahmen, und die Bevölkerungsentwicklung der Stadt stagniert oder geht gar zurück. Durch eine negative Entwicklung wird der Stützpunkt für Überfälle der Gegner interessant.
Der Pöbel, das gemeine Volk, zahlt die meisten Steuern. Dadurch ist auch der Pöbel unentbehrlich. Die Adeligen residieren auf den Gütern und Besitztümern wie Plantagen u. ä. und leiten diese. Wandern die Adeligen ab, werden auch die Händler gehen, da weniger Geschäfte zu erwarten sind. Rechts neben den Bevölkerungsgruppen wird der prozentuale Anteil, den diese Bevölkerungsgruppe in der Stadt hat, angezeigt. Unterschreitet der Anteil an der Bevölkerung, den Adeligen und Händler zusammen innehaben, 1 % (d. h. Adel + Händler = 0 %), läuft die Stadt Gefahr, zur Piratenstadt zu verkommen; dann ist der Stützpunkt verloren. Auch wenn der Anteil der Händler und Adeligen 2 Prozent überschreitet, ist der Stützpunkt möglicherweise in Gefahr, da die Händler vielleicht den Statthalter absetzen und sich einer anderen Nation anschließen werden. Aufgabe ist es, den Anteil der Händler und Adeligen zwischen 1 und 2 Prozent zu halten.
Noch weiter rechts wird der absolute Wert der Bevölkerungsgruppen und deren relative Veränderung gegenüber dem letzten Monat angezeigt. Anhand des zweiten Wertes ist zu erkennen, ob die Bevölkerungspolitik erfolgreich ist.
Weiter unten finden sich die Steuersätze für die Bevölkerungsgruppen und die Geldmenge, die im letzten Monat an Steuern verdient wurde. Außerdem werden die Steuern berechnet, die im Idealfall im nächsten Monat zu erwarten sind. Wenn das reale Steueraufkommen von dieser Zahl stark abweicht, sollte eine Inspektion in der Stadt durchgeführt werden, um dem Statthalter auf die Finger zu schauen.
Ganz unten wird der Reparaturstatus der Befestigungsanlagen angegeben. Der Wert kann nach einem Angriff auf die Stadt sinken, dann muß eine Reparatur veranlaßt werden. Eine schwache Befestigung bietet kaum Schutz vor Eindringlingen bei einem Angriff auf die Stadt.

Das Menü „Fort ausbauen"
Mit Hilfe dieses Menüs werden die Befestigungsanlagen des Stützpunktes ausgebaut. Je besser die Anlagen, desto besser ist die Stadt gegen einen Angriff gewappnet. Außerdem kann eine größere Festung mehr Soldaten und Waffen aufnehmen. Eine stärkere Festung hat auch eine finanziell attraktive Seite: Die monatlichen Zuwendungen des Kurfürsten für den Unterhalt des Forts steigen.

Das Menü „Fort ausrüsten"
Um die Verteidigungsstärke des Stützpunktes zu erhöhen, können weitere Soldaten angeheuert oder die Bewaffnung aufgerüstet werden. Die maximale Anzahl der Soldaten und Kanonen hängt von der Stärke der Festung ab.

Das Menü „Festung reparieren"
Bei einem Angriff auf die Festung wurden wahrscheinlich die Befestigungsanlagen in Mitleidenschaft gezogen. Mit diesem Menü steuert man die Reparaturarbeiten an Türmen und Mauern, aus denen die Anlage besteht.
Zunächst wird die Himmelsrichtung ausgewählt, in der die Reparaturen vorgenommen werden sollen. Wenn das Fenster mit den Türmen erscheint, klickt man den Turm an, der repariert werden soll. Durch mehrmaliges Drücken der linken Maustaste läßt sich der Turm reparieren, bis er seine maximale Stärke zurückerlangt hat.
Wenn der Turm voll ausgebaut ist, kann er durch Erweiterungen stabiler gemacht werden. Zum Ausbau wird wiederum die linke Maustaste verwendet.

Das Menü „Steuersatz ändern"



Damit die Kasse stimmt

Um die Bevölkerungsentwicklung im Stützpunkt zu manipulieren, können die Steuersätze für die Einwohner geändert werden. Je höher die Steuersätze, desto größer ist die Chance, das Wachstum der jeweiligen Gruppe zu bremsen.

Die einzelnen Steuerarten beeinflussen jeweils folgende Bevölkerungsgruppe:

Steuerart	*Bevölkerungsgruppe*
Grundsteuer	Adel
Einkommenssteuer	Händler
Vergnügungssteuer	Pöbel

Das Menü „Militär"

In diesem Menü können die zur Verfügung stehenden Offensivtruppen geändert werden. In der linken oberen Ecke des Bildschirms steht eine Kurzübersicht über das Regiment mit folgenden Informationen:
Art der Armee, Name des Kommandanten und monatlicher Sold.
Ein Infanterieregiment besteht aus Fußsoldaten, während ein Kavallerieregiment über berittene Einheiten verfügt.

Informationen über ein Regiment:
Um Informationen über ein Regiment zu erhalten, klickt man das Bild rechts oben an.
Der Regimentstatus gibt darüber Auskunft, wo sich das Regiment zur Zeit befindet und was es momentan macht.

Status	*Erläuterung*
Im Manöver	Das Regiment wurde ins Manöver geschickt.
Ausgeliehen	Das Regiment wurde auf Basis eines Vertrages an einen anderen Stützpunkt verliehen.
In Stützpunkt	Das Regiment befindet sich an seinem Stützpunkt und wartet auf einen Einsatzbefehl.

Wenn ein Regiment im Manöver ist, steht der Zeitpunkt seiner Rückkehr unter dem Status. Unter dem Regimentsstatus findet sich eine Aufstellung über die Anzahl der Soldaten des Regiments. Es ist wichtig, daß immer genügend Offiziere in einem Regiment vorhanden sind, da einige Soldaten nicht in die Schlacht ziehen können. Wenn keine Tamboure (Trommler) dem Regiment angehören, kann es beim Landkampf keine Manöver durchführen.
Anhand der Tagesangabe ist die Ausrüstung des Regiments mit Nahrungsmitteln zu sehen. Ist kein Proviant mehr vorhanden, werden einige Soldaten desertieren. Außerdem kann die Armee nicht mehr befehligt werden, wenn bei einer Landschlacht der Proviant ausgeht.
Ganz unten im Fenster steht der aktuelle Stützpunkt des Regiments. Das Informationsfenster enthält einige grafische Symbole, die bestimmte Eigenschaften der Armee anzeigen. Mit Anklicken der Glocke versetzt man ein Regiment in Alarmbereitschaft. Golden heißt Alarmbereitschaft, silbern bedeutet Normalmodus. Wenn sich ein Regiment bei einem Angriff auf seinen Stützpunkt in Alarmbereitschaft befindet, ist seine Kampfkraft wesentlich besser, als wenn es vom Überfall überrascht wird. Der Status „alarmbereit" sollte nicht allzulange aufrechterhalten werden, da die Motivation des Regiments dadurch sinkt. Durch den Geldsäckel neben der Glocke wird die Auszahlung des Solds gestoppt, ohne das Regiment aufzulösen. Die Motivation der Soldaten sinkt durch diese Maßnahme erheblich, doch man spart eine Menge Geld. Die drei Balken zeigen die Eigenschaften des Regiments. Von links nach rechts haben sie folgende Bedeutung:

- Motivation
- Kampferfahrung
- Stärke

Je höher die einzelnen Werte sind, desto besser sind die Chancen auf den Sieg bei einer Landschlacht. Innerhalb der einzelnen Werte herrscht folgende Hierarchie:
Motivation ist wichtiger als Kampferfahrung. Kampferfahrung ist wichtiger als (physische) Stärke. Das Verhältnis der Werte beträgt 3:2:1. Das bedeutet, Motivation ist dreimal und Kampferfahrung zweimal wichtiger als Stärke. Bei einem Manöver oder in der Schlacht kann ein Regiment an Kampferfahrung gewinnen. Die Motivation wird durch Siege gesteigert. Die Stärke eines Regiments wird direkt durch Aufrüstung beeinflußt.

Regimenter auswählen:
Durch Anklicken des Wappen links unten erscheinen die Namen der zur Verfügung stehenden Regimenter und ein Bild des aktuellen Kommandanten. Durch einen Mausklick läßt sich ein Regiment auswählen, ansonsten kommt man durch „Abbruch" oder das Rückkehr-Siegel zurück. Wird der Punkt „Info" angewählt, erscheint eine kurze Charakterisierung des Kommandanten und seinen Aufenthaltsort. Wenn der Oberst inhaftiert ist, kann sein Regiment nicht benutzt werden; dazu muß er erst befreit oder freigekauft werden.

Außerdem werden drei Eigenschaften der Offiziere, die für den Spielverlauf wichtig sind, aufgelistet:

- Die Eigenschaft „Taktik" gibt an, wie geschickt der Oberst ein Manöver im Landkampf durchführen kann.
- Der Wert für „Führungskraft" zeigt, ob der Kommandant sein Regiment motivieren kann.
- Die Eigenschaft „Kampfgeist" gibt darüber Auskunft, ob der Offizier im Landkampf bis zum letzten Mann kämpft oder sich frühzeitig in die Hände des Gegners begibt.

Sämtliche Eigenschaften treten in fünf Abstufungen auf:

- ganz schlecht
- schwach
- mittel
- gut
- exzellent

Eine weitere wichtige Eigenschaft eines Offiziers ist sein Verhalten auf einem Dinner. Ist er zynisch, wirkt sich das negativ auf die Mitglieder seiner Gesprächsgruppe aus. Ist er charmant, wird das als positiv gewertet.
Der Notizblock ist in diesem Menü anwählbar.



Das Menü „Ausrüsten"
In diesem Menü können Soldaten, Proviant und Waffen nachgerüstet werden. Beim Anheuern von Soldaten werden die Motivation und die Kampferfahrung des Regiments um so stärker sinken, je größer die Menge der neuen, unerfahrenen Soldaten ist.

Das Menü „Auflösen
Ein Regiment, das nicht mehr benötigt wird, kann komplett aufgelöst werden.

Das Menü „Stützpunkt“
Das Regiment wird an einen anderen Stützpunkt verlegt.

Das Menü „Manöver“
Um die Kampferfahrung des Regiments zu vergrößern, schickt man es in ein Manöver, dessen Dauer frei wählbar ist.

Das Menü „Ausleihen“
Wenn ein Militärbündnis mit einer anderen Stadt besteht und ein Gesuch um ein Regiment aus dieser Stadt eintrifft, leiht man ein Regiment für eine befristete Zeit, die in Monaten festgesetzt wird, an den Vertragspartner aus.

Das Menü „Gefängnis“



Schwedische Gardinen

Wenn die Bevölkerungspolitik mit Hilfe der Steuersätze versagt, lassen sich drastische Eingriffe vornehmen. Rechts oben im Bild steht eine Übersicht über das Gefängnis von St. Thomas mit folgenden Informationen:

- die Sicherheitsstufe
- die Zahl der Gefangenen und Wärter
- die Auslastung in Prozent

Eine Übersicht über politische Gefangene bekommt man, wenn das Bild auf der linken Seite angeklickt wird.
Zu sehen ist eine Aufstellung der Offiziere und entführten Gouverneure. Außerdem zeigt die Statistik, wie viele Gefangene aufgrund einer Mission festgenommen wurden und wie viele im letzten Monat ausgebrochen sind. Je mehr Gefangene pro Monat ausbrechen, desto unruhiger werden allerdings die Händler. Wenn die Toleranz der Händler einen bestimmten Wert unterschreitet, kann es passieren, daß der Gouverneur abgesetzt wird. Nachdem Stützpunkte erobert wurden, empfiehlt es sich also, das Gefängnis von St. Thomas zu erweitern.

Der Notizblock ist in diesem Menü anwählbar.

Das Menü „Sicherheit erhöhen“

Je sicherer das Gefängnis ist, desto weniger Gefangene brechen aus.

Das Menü „Kapazität erhöhen“

Um mehr Gefangene aufzunehmen, kann die Anzahl der Zellen erhöht werden.

Das Menü „Personal ausrüsten“

Wenn Zellen nachgerüstet werden, muß auch mehr Bewachungspersonal her. Bei zuwenig Personal steigt die Zahl der Ausbrecher an.

Das Menü „Amnestie“

Ist das Gefängnis überfüllt, kann eine Amnestie freien Zellenplatz schaffen. Eine Amnestie beunruhigt aber die Händler gewaltig und sollte deswegen nicht zu oft angewendet werden.

Das Menü „Polizeitoleranz“

Um die Stimmung unter den Händlern zu verbessern, setzt man die Polizeitoleranz niedriger an. Das hat zur Folge, daß auch geringere Vergehen mit Gefängnis bestraft werden. Ein derartiges Vorgehen hat mehrere Auswirkungen:

- das Gefängnis wird schneller gefüllt
- in allen Städten sinkt die Zuwanderung von Pöbel drastisch

Das Menü „Konto“

Das Menü „Buchung“

Durch Anklicken des Wappens links unten am Bildschirm wird das Menü geöffnet. Einmal pro Monat müssen die



Privat oder Geschäft?

Einnahmen des letzten Monats verbucht werden. Dabei ist zu beachten, daß nur die Einkommensarten auf das Privatkonto überwiesen werden dürfen, die auch dafür vorgesehen sind.
Um einen Posten auszuwählen, klickt man die Geldsumme an. Eine angewählte Geldsumme wird rot gefärbt. Mit dem Feld „Info“ wird der Posten spezifiziert: Wenn danach eine Summe angeklickt wird, gibt es Informationen über die Herkunft der Gelder. Wenn mehr als dreizehn Posten vorhanden sind, wird mit Hilfe der Rollpfeile zwischen zwei Bildschirmseiten gewechselt.
Um die angewählten Beträge zu verbuchen, klickt man „Hauptkonto“ oder „Privatkonto“ an, je nachdem, auf welches Konto das Geld eingezahlt werden soll. Wenn mehr Buchungen zur Überweisung offenstehen, werden die ersten Posten unabhängig von ihrer Art auf das Hauptkonto überwiesen.
Die Tabelle listet die Kontenzugehörigkeit der möglichen Posten auf:

Hauptkonto	Privatkonto
Warenverkauf	Beute aus Piratenüberfall
Schiffsverkauf	Gehalt aus Preußen
Steuern	Lösegeld für Geiseln
Kredit	Schatz
Einkommen aus Verträgen	Mitgift
Beute aus der Eroberung von Städten und Konvois	

Das Menü „Transfer“

Zwischen den Konten können Gelder überwiesen werden. Illegale Transaktionen sind zwar möglich, können aber, wenn sie zu häufig auftreten, eine Kontenprüfung verursachen. Werden bei der Kontenprüfung Unregelmäßigkeiten entdeckt, ist das Spiel beendet.

Das Menü „Kredit“

Wenn die Finanzen knapp werden, kann das leere Staatssäckel mit einem Kredit aufgefüllt werden.

„Kredit aufnehmen“
Hier wird die Summe eingestellt (max. 100.000 Taler).
Anschließend erscheint ein Menü, in dem einige Händler von St. Thomas bestimmte Summen anbieten. Wird ein Bild angeklickt, erscheinen das Zinsangebot des Händlers und die Laufzeit des Kredits. Bei langer Laufzeit sind die Raten niedriger.
Um den Kredit aufzunehmen, einfach den gewünschten Geldbetrag unter dem Bild anklicken, ansonsten den Ablehnungstext anklicken. Wenn ein Händler nicht den Zuschlag für den Kredit bekommt, verschlechtert sich seine Stimmung. Unterschreitet diese einen bestimmten Wert, kann es passieren, daß der Händler beim nächsten Warenverkauf oder bei der nächsten Kreditanfrage nicht erscheint.

„Kredit tilgen“
Hier kann der Kredit über die Raten hinaus wieder abgetragen werden.

„Kreditinformation“:
Hier gibt es Infos über die laufenden Kredite:
- Zu zahlende Summen
- Anzahl und Höhe der Raten
- Zinssätze

Das Menü „Letzter Monat“

Bei finanziellen Schwierigkeiten läßt sich anhand der Bilanz des letzten Monats sehen, wo sich Einsparungsmöglichkeiten ergeben. Ausgaben und Einnahmen werden aufgelistet. Allerdings nur die, die regelmäßig auftreten, wie etwa die Heuer für Seeleute. Zusätzliche, unregelmäßige Einkommensquellen wie zum Beispiel gefundene Schätze werden nicht in die Statistik aufgenommen.



Das Menü „Lager“

Bei allen Überfällen, Konvoiplünderungen und Schiffahrten erhält der Gouverneur einen Anteil an den Waren als Gewinn. Diese Waren werden im Hauptlager von St. Thomas bis zum Verkauf aufbewahrt. In diesem Menü kann man:
- das Lager ausbauen
- Waren verkaufen

Unten rechts im Bild findet sich eine Kurzübersicht über das Lager. Es gibt Informationen über :
- den aktuellen Warenbestand in Tonnen
- die Auslastung des verfügbaren Lagerraums

Weitere Information über das Lager:
Beim Bild rechts oben gibt es weitere Information über das Lager.
Als erstes steht hier die Größe des vorhandenen Lagerraums in Quadratmetern. Der Wert für den maximalen Lagerraum zeigt, wie weit das Lager vergrößert werden kann, ohne einen neuen Speicher zu kaufen. Der Preis für einen Quadratmeter Raum wird auch angegeben.
Um neuen Lagerraum zu erhalten, muß Bauland gekauft werden. Das Fenster zeigt den bisherigen Besitz und die Kosten. Da Bauland nicht unbegrenzt zur Verfügung steht, wird dort auch gesagt, wieviel man kaufen kann. Jeden Monat wird nur eine begrenzte Quadratmeterzahl Land urbar gemacht; wenn alles aufgekauft wurde, heißt es bis zum nächsten Monat warten.
Ganz unten ist zu sehen, wie viele Tonnen Lagerbestand im letzten Monat vernichtet wurden. Da bei jeder Reise einige Tonnen Ware anfallen, kann es sein, daß überzählige Ware vernichtet werden muß. Deswegen ist es wichtig, den Lagerbestand in regelmäßigen Abständen zu verkaufen.

Das Menü „Ware verkaufen“

Dazu wird die gewünschte Menge im Fenster eingestellt.

Das Menü „Lagerraum kaufen“

Dazu wird die gewünschte Menge Lagerraum im Fenster eingestellt.

Das Menü „Neuer Speicher“

Wenn die Größe des Lagerraums den Maximalwert erreicht hat und das Lagerhaus aus Stein ist, kann ein neues Lager gebaut werden.

Folgende Werte existieren für die einzelnen Lagertypen:

Lagertyp	*Max. Größe (qm)*	*Preis (pro qm)*
freies Feld	500	8
Zelt	900	16
Holzhaus	1500	24
Steinhaus	2500	32

Das Menü „Bauland kaufen“
Dazu die gewünschte Menge Bauland im Fenster einstellen.

Das Options-Menü

In diesem Optionsmenü lassen sich verschiedene Voreinstellungen vornehmen und Diskettenoperationen steuern.

Spielstufe



Jedem das Seine

Es lassen sich drei mögliche Spielstufen auswählen. Die Anzahl der Städte hängt von der Spielstufe ab. Mit dem Menü Spielstufe läßt sich daher auch bestimmen, wie lange ein Spiel dauert. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

Einsteiger:	20 Städte
Fortgeschrittener:	30 Städte
Experte:	40 Städte

Das Menü „Spielstand“

Zum Sichern des aktuellen Spielstandes und Laden eines anderen Spielstandes.

T···Online → *winTV# oder *GIB#

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

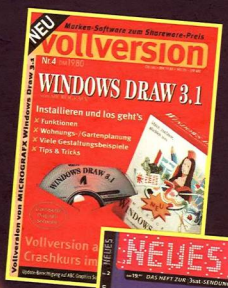
Unsere erfolgreichen Hefte mit CD jetzt auch

ONLINE





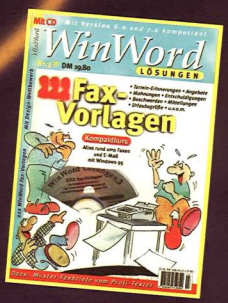
ONLINE EXCEL







ONLINE ACCESS



ONLINE WinWord

JETZT AM KIOSK!

PC-Lösungen Nr. 3 • Mit CorelDRAW-Kompaktkurs und vielen fertigen Lösungen, die den Anwender freuen

WinWord Lösungen Nr. 3 • Alles rund ums Faxen und E-Mail mit Windows 95

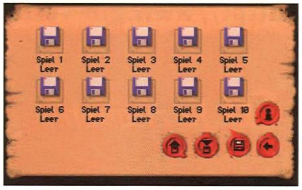
NEUES... Nr. 2 • Das Heft zur Sendung und vieles mehr zum Nachlesen

vollversion Nr. 4 • Zum Shareware-Preis Micrografx Windows Draw 3.1

Jedes Heft mit CD nur DM 19,80

Drei Wege zum Heft:

- Online ordern
- Am Kiosk kaufen
- Direkt bestellen bei S.I.C.S GmbH, 0 80 24 / 9 31 36



Spielstände laden und speichern

Unter der Bezeichnung steht „Voll" oder „Leer", je nachdem, ob ein Spielstand vorhanden ist oder nicht. Am unteren Rand ist das Laufwerk zu sehen, auf dem die Spielstände gesichert wurden bzw. von dem sie geladen werden. Das aktuelle Laufwerk ist durch einen roten Haken markiert. Das Laufwerk kann durch Anklicken gewechselt werden. Beim PC speichert St. Thomas immer auf das aktuelle Laufwerk, in der Regel die Festplatte C:.
Rechts unten stehen drei Optionssiegel und das Schließsiegel. Mit dem linken Siegel läßt sich ein Spielstand laden, dazu wird er einfach angeklickt. Um ein Spiel zu speichern, wird ein noch leeres Spielstandsymbol angewählt und das zweite Siegel von links angeklickt. Durch Speichern auf einen schon vollen Platz wird der alte Spielstand überschrieben.

Das Menü „Spielstand drucken"

Hier kann eine Übersicht über den aktuellen Spielstand ausgedruckt werden, sofern ein Drucker vorhanden ist, der den ASCII-Zeichensatz direkt ausdrucken kann.

Das Menü „Voreinstellung"

Die Reparatur und Bewaffnung von Schiffen sowie die jährliche Überweisung nach Brandenburg-Preußen lassen sich automatisieren. Dabei kann ein Ausgaben-



Die Automatisierung kann eine Menge Arbeit abnehmen

Limit eingestellt werden, so daß die Reparaturkosten den Gouverneur nicht „automatisch" in den Ruin treiben können. Automatische Schiffsreparaturen und Bewaffnung passieren nicht immer sofort, wenn die Schiffe den Hafen von St. Thomas anlaufen. Wie im richtigen Leben sind nicht alle Ersatzteile verfügbar, oder die Arbeiter auf der Werft arbeiten nicht so flott.
Durch Anwählen des Siegels wird die Automatisierung aktiviert. Wenn die Zeit zu langsam oder zu schnell verstreicht, kann die Tageslänge mit dem gleichnamigen Menüpunkt verändert werden.
Auch die Zeitdauer, in der die Ereignisse (Events) im Hauptmenü dargestellt werden, lassen sich verlängern oder verkürzen.

Am Punkt „Überweisung" kann eine Prozentzahl angegeben werden, die bestimmt, welcher Teil des Handelskontos bei Abfahrt des jährlichen Konvois nach Preußen überbracht wird, wenn auch der Punkt „Automatische Überweisung" aktiviert ist. Je höher der Anteil, desto besser wird die Stimmung des Kurfürsten.

Spiel beenden

Mit Hilfe dieses Menüs wird das Spiel beendet.

• Die Sondermenüs •

Die Verkaufmenüs „Ware verkaufen" und „Schiff verkaufen"

In diesen Menüs stehen vier ausgewählte Händler aus St. Thomas. Es ist möglich, daß einzelne Händler nicht erschienen sind. Dann haben sie kein Interesse an den Waren oder sie sind in irgendeiner Weise verärgert.
Unter den Bildern der Händler wird ein Angebot in Talern genannt. Um Näheres über das Angebot zu erfahren, wird das Bild des Händlers angeklickt. Beim Verkauf von Waren oder Schiffen gibt der angeklickte Händler einen Kommentar ab. Soll ein Angebot angenommen werden, klickt man das Gebot des Händlers unter seinem Bild an. Sagt kein Angebot zu, wird der Text am unteren Bildschirmrand angeklickt. Die Laune des Händlers, der den Zuschlag bekommt, steigt. Die Stimmung der anderen Händler kann sinken.

Das Menü „Kredit aufnehmen"

Auch hier stehen vier Händler zur Verfügung; unter den Bildern der Händler steht das Kreditangebot in Talern. Für genauere Infos wird das Bild des Händlers angeklickt. Das Informationsfenster nennt Laufzeit und Zinssatz des Kreditangebots. Je schlechter ein Händler gestimmt ist, desto schlechter ist sein Angebot. Durch Anklicken wird ein Angebot angenommen.

• Beschreibung der Ereignisse und Programmteile •

De Laportes Aufgaben

De Laportes Hauptaufgabe ist es, die Konvois der Händler, die in seinen Stützpunkten ansässig sind, vor Übergriffen zu schützen. Zu diesem Zweck erhält er am Monatsanfang Meldungen über die nächsten Konvois. Er hat nun ca. 14 Tage Zeit, die Geleitschiffe auszurüsten und zur Startstadt zu ordern. Trifft das Geleitschiff zu früh ein, muß die Mannschaft in der Stadt bis zum Start des Konvois ausharren. Trifft er jedoch zu spät ein, verärgert das die Händlerschar und führt vielleicht zur Abwanderung; schließlich, nach mehrfacher Abmahnung, sogar zur Absetzung. Zu seinen weiteren Aufgaben gehört die Erfüllung von kurfürstlichen Missionen. Wird ihm eine Mission überbracht, sollte er alles versuchen, den Auftraggeber nicht zu enttäuschen, da der bei häufigem Mißfallen den Stützpunkt schließt.

Die Konvois der Händler

Der Gouverneur ist dafür verantwortlich, daß die Konvois, die am Monatsanfang gemeldet werden, sicher den Hafen von St. Thomas erreichen. Die Größe der Konvois hängt vom Handelsanteil ab, den er bei einem bestimmten Produkt innehat. Das Verhältnis von Kriegs- und Handelsschiffen sollte immer größer als 1:20 sein, aber niemals kleiner. Das heißt, ein Kriegsschiff kommt auf höchstens 20 Handelsschiffe.

Der Kammerdiener Otto

Otto ist der Kammerdiener, Privatsekretär und allgemeinen Gehilfe. Als Humanist und modern eingestellter Gouverneur hat ihn De Laporte auf der ersten Fahrt nach St. Thomas aus den unteren Decks an seine Brust geholt. Von Stund an wurde es zur edelsten all seiner Aufgaben, aus Otto einen Weißen mit schwarzer Hautfarbe zu machen.



Otto, die treue Seele

Otto im Gegenzug macht den Gouverneur voll Dankbarkeit auf allerlei Dinge aufmerksam. Im Laufe des Spieles taucht er mehrmals auf, wenn er dem Gouverneur oftmals schlechte Nachrichten überbringt. Als treuer Diener, seinem Herrn unbedingt ergeben, ist Otto auch der letzte, der sich im Falle einer Niederlage von ihm abwendet und die Insel verläßt.

Die Missionen

Nachdem der „jährliche Konvoi" aus Preußen zurückgekehrt ist, kann der Kapitän einen Brief des Kurfürsten überbringen. Der Gouverneur wird aufgefordert, eine Mission auszuführen.

Es gibt drei Arten von Missionen, die in dem übergebenen Brief erläutert werden:

- Überbringung eines Schmuckstücks
- Suche nach einem flüchtigen Adeligen
- Eroberung eines fremden Stützpunktes

Für die ersten beiden Missionen gilt, daß viel diplomatisches Geschick bei Unterredungen mit anderen Gouverneuren und Händlern notwendig ist. Jede durchgeführte Mission bringt Statuspunkte beim Kurfürsten ein, jedes Versagen dagegen kostet Punkte und Ansehen. Wie wichtig eine Mission ist, hängt von der Zeit ab, die für ihre Erledigung zur Verfügung steht. Je kürzer die Zeit, desto wichtiger ist die Mission, und desto mehr Statuspunkte können dabei herauskommen.

Der Seekampf oder „Kleines 1x1 der Piraterie"

Schon im 17. Jahrhundert war der Schiffsbau eine kostspielige Angelegenheit. Kleinere und (noch) unbedeutende Länder bedienten sich daher der staatlich finanzierten Piraterie, um die eigenen Flotten zu vergrößern. Mit Geschick und Glück in Seeschlachten läßt sich daher viel Geld sparen; zusätzlich winken die an Bord der gekaperten Schiffe mitgeführten Schätze und Waren.


Die Seeschlacht

Nachdem im Auswahlmenü das Schiff für den Überfall ausgewählt wurde, wartet man in einem nahegelegenen Hafen auf das Schiff, das erobert werden soll.

Gesteuert wird das Schiff mit der Tastatur oder der Maus.

Die [F1]-Taste beim PC zeigt die Position der Schiffe im aktuellen Kampfschauplatz sowie den eigenen Schiffsstatus.

Die Steuerung erfolgt über folgende Tastaturbelegung über den Zehnerblock:

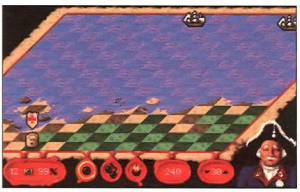
Taste	*Anordnung der Siegel von links nach rechts:*
[2]	Segel einziehen (langsame Geschwindigkeit)
[keine Taste verfügbar]	(mittl.Geschwindigkeit)
[8]	Segel setzen (schnelle Geschwindigkeit)
[4]	Steuerung nach links
[5]	Schiff zum Stillstand bringen
[6]	Steuerung nach rechts
[7]	Schußwinkel verkleinern
[9]	Schußwinkel erhöhen
[Space]	Abschuß einer Breitseite
[Tab]	Auswahl der Munition

Sollte es zur Kollision mit dem gegnerischen Schiff kommen, muß der Gouverneur mit dem Degen sein Können beweisen. Bei diesem Gefecht wird die Seeschlacht entschieden. Möge der Bessere gewinnen!

Der Verteidigungskampf

Im Verteidigungskampf heißt es, St. Thomas vor der Eroberung durch eine gegnerische Flotte zu schützen. Angriffe erfolgen unter verschiedenen Voraussetzungen:

- Ein Pirat hat zuvor der angreifenden Stadt einen Besuch abgestattet und den gegnerischen Stadtsäckel geleert. Dabei konnte der Widersacher ihn jedoch beobachteten und bis nach St. Thomas verfolgen. – Der Gouverneur der gebeutelten Stadt hegt nun den Wunsch, Ihnen die


Der Verteidigungskampf

begangene Schmach heimzuzahlen und seinen Besitz um St. Thomas zu vergrößern.

- St. Thomas paßt in den Eroberungsplan einer gegnerischen Macht.

Die Steuerung der Türme und Kanonen im Verteidigungskampf erfolgt über Tastatur und Maus.

- Mit der Maus wird die Richtung der Kanonen auf dem gerade angewählten Turm angegeben. Mit dem Mauscursor wird auf das gewünschte angreifende Schiff gezielt.
- Mit der linken Maustaste wird eine Kanonenkugel abgefeuert.
- Mit der [Tab]-Taste wird zwischen den einzelnen Munitionsarten umgeschaltet.

Folgende Typen stehen zur Auswahl:

- Normale Munition: gußeinsern, anthrazitgrau, leicht korrodierend
- Kartätschen: verkettete Kanonengeschosse
- Brandgeschosse: Eisenmantel mit Öl gefüllt
- Mit der linken bzw. rechten Cursor-Taste zwischen den einzelnen Verteidigungstürmen gewechselt
- Die Hoch- bzw. Runter-Tasten bestimmen die Schußweite der Kanonen

Beschreibung der Siegel von links nach rechts:

- Das Statussiegel mit Information über den Zustand des Turmes
- Normale Kugel
- Verkettete Kugel
- Brandgeschoß
- Anzahl der noch vorhandenen Munition der ausgewählten Art auf dem angewählten Turm
- Anzeige der Schußweite (auch über Maus einstellbar)

Wird die Verteidigungsanlage vom Gegner zerstört, heißt es, beim Fechtkampf den Stützpunkt zu verteidigen. Dem Sieger gebührt es, die Stadt in Zukunft zu regieren.

Der Fechtkampf



Der Fechtkampf

In St. Thomas wird De Laporte des öfteren seine Ehre und Besitztümer mit der edlen Klinge verteidigen müssen. Dann heißt es „en garde", und er ist allein auf sein Geschick und Können angewiesen. Wenn sich Begriffe wie Riposte, Fleche oder Seconde für den werten Spieler wie Gerichte der neuen karibischen Küche anhören, sollte er sich auf eine Taktik besinnen, die den Gegner schnell außer Gefecht setzt. In St. Thomas jedenfalls munkelt man, daß Treffer auf den Fuß recht unerfreulich seien und nur die ausgezeichnetsten Meister diese Schmerzen ertragen könnten.
Bei Meinungsverschiedenheiten während eines Dinners, wenn Maulfechterei nicht die gewünschten Ergebnisse bringt, kann der Gouverneur selbst den Handschuh werfen oder er wird zu einen Duell aufgefordert. Auch wenn er in Ausübung seiner freibeuterischen Pflichten ein fremdes Schiff entert, wird er mit dem gegnerischen Kapitän die Klinge kreuzen. Wer aus diesem Duell als Sieger hervorgeht, dem gehört das Schiff und die Fracht. Ist die Mannschaft eines Schiffes unwillig, und es kommt zu einer Meuterei, bleibt nur die Chance, sich mit dem Säbel gegen die Aufrührer durchzusetzen. Wird St. Thomas durch gegnerische Schiffe angegriffen, und die Verteidigungslinien werden durchbrochen, bleiben ebenfalls nur die edle Kampfkunst und die Hoffnung, daß der Bessere gewinnt (sofern man selbst der Bessere ist) und St. Thomas unter der Flagge des Kurfürsten bleibt.
Gefochten wird immer von rechts nach links, die blaue Uniform des Kurfürsten kennzeichnet die Person des Monsieur De Laporte, seiner Majestät höchst gefälligen Dieners. Die Steuerung des Fechtkampfes kann entweder über die Maus oder mit dem numerischen Zehnerblock der Tastatur erfolgen. Wir empfehlen die Tastatursteuerung, da mit der Maus nur sehr langsam gefochten werden kann. Wenn das Duell mit der Maus gesteuert werden soll, klickt man die Siegel am unteren Bildschirmrand an.
Die beiden Pfeile in der oberen Zeile bewirken einen Schritt nach vorn bzw. zurück.
Die Siegel am unteren Bildrand haben die unten beschriebenen Bedeutungen. Vor der Beschreibung der Aktion wird in Klammern die jeweilige Taste genannt.

Fechtaktionen bei Tastatur und Mausbedienung:
Entweder die entsprechenden Siegel in der unteren Bildschirmhälfte anklicken oder die Tastaturbefehle benutzen, um den Fechter zu steuern.
[] gilt für Tastaturbedienung des Zehnerblocks:

Obere Reihe: Siegel von links nach rechts	
[0]	1 Schritt nach vorn
[.]	1 Schritt zurück

Untere Reihe links nach rechts	
[1]	direkter Angriff auf den Fuß
[4]	direkter Angriff auf die Körpermitte
[7]	direkter Angriff auf den Kopf
[2]	in die Hocke gehen
[5]	Battua - einen Entwaffnungsschlag ausführen
[8]	Sprung nach oben
[3]	Oktavparade (Verteidigungsparade unten)
[6]	Quartparade (Verteidigungsparade Mitte)
[9]	Secondeparade (Verteidigungsparade oben)
[Enter]	Kampf aufgeben

Der Landkampf oder Plünderung von Städten

Zur Ausweitung des eigenen Machtbereichs ist es von Vorteil, weitere Stützpunkte in der Karibik für die brandenburgische Handelskompanie zu gewinnen. Zur Erfüllung dieser Zielsetzung gilt es, fremde Städte zu erobern und langfristig zu sichern. Bevor man eine Stadt angreift, sollte man sich jedoch über einige Punkte im klaren sein:

- Sind die Armeen entsprechend ausgerüstet? Um erfolgreich zu sein, ist mindestens eine Stärke von 1000 Mann nötig.
- Sind die Truppen ausreichend motiviert?
- Nur mit motivierten Kriegern läßt sich eine erfolgreiche Schlacht schlagen.
- Wie steht es mit der Truppenführung?
  Wird das Regiment von einem erfolgreichen und erfahrenen Offizier geleitet, auf den auch unter härtesten Umständen Verlaß ist?
- Wie stark ist die anzugreifende Stadt?
  Eine Stadt, die über viele Regimenter verfügt und zudem reich ist, ist sicherlich auch gut befestigt. Vorsicht, auch scheinbar schwache Städte können durch Verträge über schlagkräftige Regimenter verfügen. Entschließt sich der Gouverneur zum Angriff auf eine Stadt, wird der Feldzug über die Option „Aktion" aus dem Hauptmenü gestartet, und zwar mit dem Menüpunkt „Stadt plündern".

Jetzt gilt es, die am Feldzug beteiligten Truppen auszuwählen. Hier stehen die brandenburgischen Regimenter, vertreten durch die Namen ihrer Generäle und die später in der Schlacht verfügbaren Manöver, zur Auswahl. An dieser Stelle können auch durch Verträge zugesicherte Leihregimenter angefordert und zusätzliche Schiffe für die Überfahrt gechartert werden.



Der Landkampf

Um ein Regiment für den Feldzug auszuwählen, klickt man den Stern vor dem Truppennamen an. Der Stern wird rot dargestellt. Nun werden die Manöver einer Truppe bestimmt. Hierbei stehen jedem Regiment während eines Feldzugs nur vier verschiedene Manöver von sieben möglichen zur Verfügung.

Folgende Manöver gibt es:

passiver Angriff:	Angriff mit verminderter Stärke, weniger Verluste und geringerer Kräfteverschleiß
aktiver Angriff:	Angriff mit größtmöglicher Stärke, viele Verluste auf beiden Seiten und großer Kräfteverbrauch
Großoffensive:	Angriff mit mehreren Regimentern auf ein gegnerisches Regiment
Spähen:	Beim Spähen kann man, falls man nahe genug am Gegner steht, Informationen über dessen Stärke und Ausrüstung erfahren
Lagern:	Beim Lagern werden Zelte aufgebaut und neue Kräfte freigesetzt
Zusammenschluß:	Beim Zusammenschluß werden die angewählten Regimenter unter die Führung eines Generals gestellt, und mit geballter Stärke kann der Gegner angegriffen werden. Ein Zusammenschluß kann wieder aufgehoben werden
Rückzug:	Beim Rückzug ziehen sich die Armeen aus dem Kampfgeschehen zurück.

Zur Auswahl der Manöver den Namen des Generals und anschließend die vier gewünschten Manöver anklicken. Ein weiterer Klick löscht ein gesetztes Manöver wieder. Leihregimenter können nur gewählt werden, wenn zuvor Verträge über ihre Entsendung abgeschlossen wurden.
Nach Auswahl der entsprechenden Parameter kann der Angriff gestartet werden. Die Truppen setzen sich in Richtung des Ziels in Marsch.

Auf dem Spielfeld wird das Kampfgeschehen auf einem strategischen Schlachtfeld aufgebaut. Die gegnerische Armee ist in der oberen Hälfte in Rot plaziert, die eigene Truppe in Blau in der unteren Spielhälfte.

Ziel ist es:

a) die gegnerischen Truppen im direkten Gefecht zu vernichten
   oder
b) zum Hauptquartier des Gegners vorzudringen.

Das Hauptquartier wird durch das blaue bzw. rote Kreuz mit der goldenen Kugel in der Mitte angedeutet.
Der Spieler kann pro Spielzug seine gesamte Truppe einzeln oder als einen zusammengeschlossenen Truppenverband bewegen. Die Bewegung erfolgt über die Pfeile in den Siegeln am unteren Bildrand; Drehung links, Drehung rechts, und Vorwärtsmarschieren.
Über das Manöversiegel in Form einer Trommel kann der Spieler ein Manöver ausführen.
Über das Informationssiegel in Form eines Fragezeichens erhält der Spieler Informationen über seine eigene Armee.
Im linken Siegel wird eine Kurz-Info zum jeweils ausgewählten Regiment gegeben, bestehend aus Namenskürzel des Generals und Prozentsatz des derzeitigen Zustandes.
Durch Anklicken der weißen Fahne „Kapitulation" erklärt der Spieler die Schlacht für verloren und ergibt sich bedingungslos den gegnerischen Truppen.
Die Auswahl einer Armee erfolgt automatisch. Soll eine Armee aus taktischen Gründen nicht bewegt werden, wird mit der rechten Maustaste zur nächsten Armee umgeschaltet bzw. der Spielzug beendet. Ist eine Spielfigur aktiviert (über der Figur erscheint ein Zeiger,) kann das entsprechende Manöver bzw. die Richtung gewählt werden.

Die gekennzeichnete Figur ist immer das aktuelle Hauptregiment. Dieses ist für bestimmte Manöver wie den Zusammenschluß von Bedeutung, da hierbei ein Hauptregiment und entsprechende Nebenregimenter ausgewählt werden. Dabei wird das Hauptmenü mit einer Kugel über dem Zeiger gekennzeichnet. Die Laufweite pro Manöver hängt neben der Art des Regiments auch vom Terrain ab. Berittene Regimenter verfügen über eine größere Reichweite als die Fußtruppen. Sand, Morast, Steine oder Steigung hemmen das Fortkommen ungemein. Truppenbewegungen durch Flüsse oder Buchten sind nicht möglich. Treffen zwei Regimenter aufeinander, entscheiden Stärke, Ausrüstung bzw. Zusammensetzung des Regiments sowie die Motivation der Soldaten über den Ausgang der Schlacht. Hierbei erscheint auf dem Bildschirm eine Darstellung der beiden Regimenter in Form eines Kämpfers, und am unteren Rand des Fensterrahmens wird der Kräfteverschleiß grafisch dargestellt. Das geschlagene Regiment verschwindet vom Schlachtfeld, und im ungünstigsten Fall wird der General in der Schlacht getötet. Generäle können während des gesamten Spieles nicht mehr ersetzt werden und sind daher extrem wertvoll. Deshalb ist es klüger, zum Rückzug zu blasen oder zu kapitulieren, als mutig seinen General in den Tod zu schicken. Hierbei ist die absolute Unterlegenheit des eigenen Regiments entscheidend.

Ist das letzte eigene Regiment geschlagen bzw. konnte der Gegner die brandenburgische Fahne erobern, ist die Schlacht verloren, und der Gouverneur muß sich nun vom Sieger die Bedingungen für einen Frieden diktieren lassen. Werden jedoch die gegnerischen Armeen vernichtet bzw. die Fahne des Gegners erobert, ist der Kampf gewonnen. Die eroberte Stadt untersteht von nun an dem brandenburgischen Kommando, und die eigenen Mannen können mit der Kriegsbeute die langersehnte Heimfahrt antreten.



Die Schatzsuche



Wenn ein Pirat eine Schatzkarte mitgebracht hat, kann sich der Gouverneur seinem Hobby widmen und auf einer Schatzinsel ein Vermögen finden. Diese gefährliche Suche verlangt jedoch besondere Aufmerksamkeit und Taktik, sonst läuft man Gefahr, unterwegs durch widrige Umstände umzukommen. Eine Schatzkarte ist in der Regel nicht vollständig oder in einem so schlechten Zustand, daß zunächst die fehlenden Koordinaten auf der Insel gefunden werden müssen.

Es ist wichtig, zur Schatzsuche genügend Männer mitzunehmen. Auf den entlegenen Inseln lauern die fürchterlichsten aller Gefahren, und hat De Laporte erst in der grünen Hölle sein Grab gefunden, gibt es keine Gnade und kein Zurück.

Das Suchmenü der Schatzsuche

Nach der Seereise zu dem Eiland erscheint das Suchmenü mit einer Karte der Schatzinsel. Am unteren Rand befinden sich die Siegel, mit denen die Mannschaft über die Insel bewegt wird, das Informationssiegel, das Aktionssiegel und das Schließsiegel (von links). Auf der Karte steht ein roter Punkt, der die aktuelle Position der Mannschaft zeigt. Der blaue Punkt auf der Schatzkarte ist das Ziel. Am Ziel finden sich die endgültigen Koordinaten des Schatzes. Zu Beginn nicht sichtbar ist der braune Punkt, an dem sich der Ankerplatz des Schiffes befindet.

Der Start

Ziel ist es, die durch den blauen Punkt markierte Stelle auf der Karte zu erreichen. Zunächst muß aus der Mannschaft ein Suchtrupp rekrutiert werden; ein anderer Teil übernimmt die Schiffsbewachung. Wenn eine große Suchmannschaft losgeschickt wird, verliert man einen großen Teil des Schatzes an die Leute, die natürlich auch eine Beteiligung erwarten. Ist die Suchmannschaft zu klein, besteht die Gefahr, auf der gefährlichen Suche sein Leben zu lassen. Am Ziel gibt es relative Koordinaten, die die endgültige Position des Schatzes angeben. Der Gouverneur bewegt die Mannschaft an diesen Ort und versucht, den Schatz zu heben.

Aufteilen der Mannschaft

Wenn die Mannschaft aufgeteilt wird, erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, in dem die Anzahl der zur Verfügung stehenden Besatzungsmitglieder zu sehen ist. Mit den durch Pfeile markierten Siegeln werden die Matrosen zum Suchtrupp oder Wachdienst abkommandiert.
Nach dem Aufteilen der Mannschaft klickt man das Schließsiegel an.
Sollten alle Seeleute des Suchtrupps verstorben oder vermißt sein, kann das den Tod bedeuten!

Steuerung der Suchmannschaft

Durch Anwählen der entsprechenden Siegel mit der Maus kann die Suchmannschaft in alle Himmelsrichtungen bewegt werden. Den gleichen Effekt erzielen die Cursortasten.
An bestimmten Stellen der Insel treten Ereignisse auf, die die Leute teilweise sehr stark dezimieren. Wenn ein Vorfall auf dem Bildschirm erscheint, bestätigt man ihn durch Anwählen des Schließsiegels im Fenster oder durch Betätigen der [Enter]-Taste.

Das Informationssiegel

In diesem Menü ist zu sehen, aus wievielen Mitgliedern Suchmannschaft und

Schiffsbesatzung besteht. Außerdem stehen hier die relativen Koordinaten des Schatzes, vom blauen Punkt aus gesehen, falls dieser Hinweis bereits gefunden wurde.
Das Infosiegel entspricht der Taste der Taste [F1].

Das Aktionssiegel
Dieses Siegel veranlaßt, abhängig von der Position der Suchmannschaft, verschiedene Aktionen:
Auf dem Schiffsanlegeplatz (brauner Punkt) kann die Besatzung neu aufgeteilt werden. Auf dem blauen Punkt veranlaßt man die Mannschaft, das Gebiet um diesen Punkt zu untersuchen und die fehlenden Koordinaten zu finden. Auf der Position des Schatzes sucht man das Vermögen und kehrt an Bord des Schiffes zurück.
Dieses Icon entspricht der [Enter]-Taste.

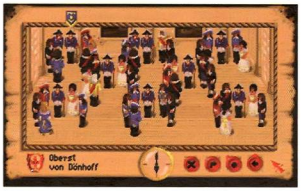
Das Schließsiegel
Wenn die Schatzsuche vorzeitig abgebrochen werden soll, klickt man dieses Siegel an; es geht dann ins Hauptprogramm zurück.

Anordnung der Siegel und Tastaturbelegung

Anordnung der Siegel von links nach rechts:	
[Cursor oben]	1 Schritt nach Norden
[Cursor unten]	1 Schritt nach Süden
[Cursor links]	1 Schritt nach Westen
[Cursor rechts]	1 Schritt nach Osten
[Help / F1]	Anzeige der Suchmannschaft und der Schatzkoordinaten
[Enter]	Zum Graben Hinweispunkt/ Schatzkoordinate bzw. zum Einteilen neuer Leute zur Suchmannschaft am Schiffsankerplatz
[nur mit der Maus anwählbar]	Beenden der Schatzsuche

Das Dinner

Das gesellschaftliche Leben der Karibik spielt sich hauptsächlich auf den vornehmen Dinner-Parties ab. Hier trifft De Laporte den Mann und die Frau von Welt, um mit scharfer Zunge zu lästern, zu flirten und allerlei Kommunikation zu pflegen.



Das Dinner

Auf einem Dinner kann der Gouverneur Verträge schließen, Informationen einkaufen und den weiblichen Teil der karibischen Gesellschaft kennenlernen. Er kann auch Gouverneure oder Händler zum Duell auffordern oder aufgefordert werden und sein Ansehen in den höheren Kreisen steigern.

Der Hauptbildschirm

Nachdem die Dinner-Sequenz geladen wurde, erscheint der Festsaal, in welchem das Dinner stattfindet. Im Saal befinden sich alle Personen, mit denen kommuniziert werden kann: Gouverneure und Händler, Gouverneursfrauen und Händlersfrauen, Gouverneurstöchter und Händlerstöchter.
Wenn man selbst ein Dinner ausrichtet, befinden sich auch die eigene Frau, vorausgesetzt man hat bereits eine Frau, und die in St. Thomas stationierten Offiziere im Saal.
Wie viele Personen sich im Saal befinden, hängt vom diplomatischen Geschick des Gouverneurs ab. Je besser die Beziehungen zu einer Stadt sind, desto eher halten sich Personen im Saal auf. Händler kommen schon bei relativ schlechten Beziehungen, Gouverneure erst bei guten. Um eine Person anzuwählen, einfach mit der Maus auf den Kopf der Person klicken. Der Anwahlpfeil wird sofort positioniert, und am unteren Rand des Bildschirms wird angezeigt, um welche Person es sich handelt und aus welcher Stadt sie stammt.



Neben der Information über die Person - in der Mitte - befindet sich die Uhr. Ein Dinner findet immer in der Zeit von 18.00 bis 20.00 Uhr statt. Wenn die Gesellschaft beendet ist, endet auch die Dinner-Sequenz. Wenn sich die Party ihrem Ende nähert, verlassen einige Personen den Saal, um sich dem Essen zu widmen. Es ist daher gut zu überlegen, mit welchen Personen der Gouverneur unbedingt sprechen möchte. Rechts neben der Uhr sind die verschiedenen Siegel angeordnet, mit denen die Aktionen gesteuert werden. Es handelt sich dabei um das Duellsiegel, das Bewegungssiegel, das Sprechsiegel und das Schließsiegel.

Die Siegel

Das Duellsiegel
Wenn ein Gouverneur oder ein Händler angewählt wurde, kann sich der Gouverneur mit Hilfe dieses Siegels mit ihm duellieren. Nach einem Duell verläßt er immer das Dinner. Es empfiehlt sich daher, mit allen relevanten Personen bereits gesprochen zu haben, bevor man einem Gegner den Handschuh ins Gesicht schleudert.

Das Bewegungssiegel
Falls der Gouverneur es bereits erfolgreich geschafft hat, in den trauten Stand der Ehe zu gelangen, kann er seine Frau oder die Generäle im Saal verschieben, um sie in die eine oder andere Gesprächsgruppe zu stellen. Dies ist wichtig, da diese Personen die Stimmung der Teilnehmer des Gesprächskreises verändern. Während die Ehefrau meist eine positive Veränderung herbeiführt, gibt es bei den Offizieren auch negative Effekte.

Die so plazierten Figuren können auch Bündnisse verhindern, die in der Gesprächsrunde gegen einen selbst geschmiedet werden. Um einen Gesprächskreis zu beeinflussen, positioniert man den Anwahlpfeil über der Figur, die verschoben werden soll, und wählt das Bewegungssiegel. Über den Köpfen aller Personen erscheinen nun Felder, die die möglichen Zielpositionen zeigen. Es lassen sich auch gezielt Figuren aus Gesprächskreisen verdrängen, indem ein Zielfeld angewählt wird, welches bereits von einer anderen Figur besetzt ist. Diese Figur wird dann ebenfalls verschoben, um der eigenen Platz zu machen. Dabei sinkt jedoch der Gesprächsstatus, d. h. die Stimmung der betreffenden Figur. Vielleicht verläßt die Figur sogar das Festessen.

Das Sprechsiegel

Anklicken, um mit einer Person zu reden. Wenn die Stimmung der Figur bzw. der Gesprächsstatus bereits auf Null gesunken ist, verweigert sie eine Unterhaltung. Eine Unterhaltung mit der eigenen Frau oder den Generälen ist nicht möglich.

Das Schließsiegel

Mit diesem Siegel kann das Dinner vor seinem offiziellen Ende verlassen werden.

Das Gesprächsmenü

Durch Anklicken des Sprechsiegels gelangt der Gouverneur ins Gesprächsmenü. Auf der linken Seite steht eine Abbildung mit einer kurzen Charakteristik der gewählten Person. Am rechten Rand unter dem Bild finden sich der Gesprächsstatus als Balkengrafik, am unteren die Gesprächssiegel und das Schließsiegel, mit dem die Unterhaltung beendet werden kann. Ziel ist es, den Gesprächsstatus, das heißt die Sympathie, die die Figur dem Gouverneur entgegenbringt, so weit es geht zu erhöhen. Erst wenn dies geschehen ist, wird diese Person in Erwägung ziehen, zu helfen, Verträge abzuschließen oder vielleicht Gefangene auszuliefern. Bei ranghöheren Gästen ist es sehr schwierig, zu einem Abschluß zu gelangen.

Die Gesprächssiegel

Das Informationssiegel

Bei diesem Siegel gibt es eine kurze Charakteristik des Gesprächspartners, die auch beim Öfffnen des Gesprächsmenüs zu sehen ist.



Kommunikation ist wichtig, ob mit den Damen...

Anhand bestimmter Schlüsselwörter in der Beschreibung läßt sich erkennen, welche Gesprächsthemen sich günstig auf den Gesprächsstatus der Figur auswirken, aber auch welche Themen man lieber nicht ansprechen sollte. Die Schlüsselwörter existieren in drei Abstufungen, die sich mehr oder weniger stark auf den Gesprächsstatus auswirken.

Die Themen

Folgende Gesprächsthemen stehen zur Verfügung:

PLAUDERN
INFORMATIONEN
VERTRAG
AUSLIEFERUNG
KRIEG
LIEBE
HEIRAT

Es ist wichtig, ein für diese Person interessantes Thema zu wählen. Bei Frauen sollte nur Plaudern, Informationen, Liebe oder Heirat gewählt werden. Alle anderen Themen wirken sich negativ auf den Gesprächsstatus aus. Bei Männern stehen alle Themen offen - bis auf Heirat.
Um den Gesprächspartner nicht zu langweilen, sollte jedes Thema nur zweimal angesprochen werden, sonst sinkt der Gesprächsstatus. Es sollten nur Themen gewählt werden, die in der Information zur Person positive Schlüsselwörter besitzen. Ist das gewünschte Thema nicht über ein Schlüsselwort abgedeckt, so ist eine Unterhaltung darüber zwar sinnlos, aber ungefährlich. Nach dem Anklicken eines Themas ist die Auswirkung auf den Gesprächsstatus zu sehen. Ab einem bestimmten Wert wird der Gesprächsstatus nicht mehr in Rot, sondern in Blau gezeichnet. Von jetzt an wird jede Themenauswahl vom Gesprächspartner als formulierte Frage angesehen.

Ein Beispiel: Wenn bei einem Gouverneur das Thema Vertrag gewählt wird, bedeutet das, daß man nun fragt, ob er einen Vertrag mit der Stadt abschließen will.



...oder Herren!

Die Auswahl des Themas dient also nicht mehr der reinen Information und Verbesserung des Gesprächsstatus, sondern symbolisiert eine präzise Frage.

Folgende Möglichkeiten stehen nun bei den einzelnen Themen offen:

1. Plaudern	Keine
2. Information	Einerseits gibt es Informationen über eine Stadt, andererseits kann man die Person bestechen, jeden Monat gegen ein gewisses Entgelt über ihre Heimatstadt zu berichten.
3. Vertrag	Man kann mit einem Händler einen Handelsvertrag oder mit einem Gouverneur einen Friedensvertrag, einen Auslieferungsvertrag oder ein Militärbündnis schließen

Ein Handelsvertrag verbessert die Laune der Händler, ein Friedensvertrag schützt vor einem Angriff, ein Auslieferungsver-

trag erleichtert die Auslieferung von Adeligen. Mit einem Militärbündnis können Regimenter zum Schutz angefordert werden, die dem eigenen Kommando unterstellt werden (Leihregimenter). Sollte die Anfrage nach einem Vertrag zurückgezogen werden, weil der Preis zu hoch erscheint, unternimmt die Person dasselbe und beendet die Unterhaltung.

4. Auslieferung	Der Gesprächspartner wird gefragt, ob er einen Adeligen ausliefert, den man aufgrund einer Mission finden muß
5. Krieg	Mit Hilfe dieses Themas kann man Generäle freikaufen, die bei einem fehlgeschlagenen Angriff auf die Stadt gefangengenommen wurden, oder, wenn ein Militärvertrag existiert, Regimenter ausleihen
6. Liebe	Man kann ein Verhältnis mit einer Frau anfangen
7. Heirat	Man kann um die Hand einer Frau anhalten

WICHTIG:
Es hängt von der Differenz zwischen der Stadtstärke des Gesprächspartners und dem eigenen Rang ab, ob das Ziel erreicht wird oder nicht. Wenn der Gouverneur selbst um Verträge ersucht, muß er den Preis zahlen, will dagegen ein Händler oder der Gouverneur einer Stadt einen Vertrag, erhält man selbst die monatlich festgesetzte Summe.

Das Tonsiegel

Mit Hilfe dieses Siegels können die Auswirkungen der Gesprächsthemen auf den Gesprächsstatus leicht beeinflußt werden. Eine freundliche Tonart verstärkt den positiven Effekt eines Themas, die Tonart „aggressiv" hat den umgekehrten Effekt. Bei negativen Schlüsselwörtern führt ein aggressiver Ton zu einer leichten Schwächung des Abfalls, während ein betont freundliches Gespräch den Abstieg verstärkt.

Die Dinner-Ereignisse

Im Laufe des Abends kann es passieren, daß der Gouverneur von einem Händler oder einem Gouverneur angesprochen wird, weil diese Person einen Vertrag anbieten möchte. Sollte er das Angebot annehmen, erhält er jeden Monat Geld aus der Stadt, muß sich aber auch an den Vertrag halten. Wenn er also ein Militärbündnis schließt, so muß er auch auf Anforderung ein Regiment in die Stadt entsenden. Und nicht die Vertragsvollmachten vergessen!

Die Schlüsselwörter des Dinners

Die Schlüsselwörter verändern den Gesprächsstatus in einer Unterhaltung. Die Wörter sind von oben nach unten, ihrem Einfluß entsprechend, angeordnet. Zum Beispiel verändert das Wort „nett" beim Thema „Plaudern" den Status weniger stark als das Wort „charmant".

Thema	*positiver Effekt*	*negativer Effekt*
Plaudern		
	nett	ungeduldig
	höflich	aggressiv
	charmant	wild
		griesgrämig
Informationen		
	Ernsthaftigkeit	leichtgläubig
	Vertrauen	verbiestert
Vertrag		
	Intelligenz	clever
	Geschicklichkeit	Gerissenheit
	Weltoffenheit	keine Skrupel
Auslieferung		
	Fairneß	auf eigenen Vorteil bedacht
	Gerechtigkeit	Egoismus
	weise	unbequem
Krieg		
	Unsicherheit	von sich überzeugt
	Schwäche	Überheblichkeit
	Feigling	Arroganz
Liebe		
	tolerant	Schüchternheit
	Frivolität	verklemmt
	Freizügigkeit	Puritanismus
Heirat		
	zurückhaltend	temperamentvoll
	Liebenswürdigkeit	Impulsivität
	romantisch	ausschweifend

Verkaufs- und Werteinstellungsmenüs

Diese Sondermenüs besitzen neben dem Schließsiegel noch zwei oder vier weitere Icons, nämlich zwei gewöhnliche Pfeile nach oben und unten und (optional) zwei doppelte Pfeile.
Die Icons lassen sich nur anklicken, wenn der Wert, der verändert werden soll, rot gefärbt ist. Ist dies nicht der Fall, klickt man die Zeile mit dem Wert an. Sie wird dann rot gefärbt, und die Icons sind aktiv. Die einfachen Pfeile erhöhen bzw. vermindern den Wert um jeweils 1, die doppelten um jeweils 20. Zum Erhöhen und Vermindern von großen Werten sind einige Tasten belegt:

Taste	*Funktion*
F1	setzt den Wert auf Maximalwert
F2	vermindert den Wert auf 0
F3	erhöht einen Wert um 100
F4	vermindert einen Wert um 100



Die Befehle des Notizblocks

Der Notizblock ist ein kleiner Texteditor, der durch Drücken der rechten Maustaste aufgerufen wird. Der Notizblock ist nur ein sehr primitiver Editor. Daher gehen Zeichen und Wörter, die über den Rand laufen, unwiederbringlich verloren.

Folgende Kommandos stehen zur Verfügung:

Tastenkombination	*Funktion*
CRTL + A	Zeile einfügen
CTRL + B	Zeile löschen
CTRL + I	Zeichen einfügen
CTRL + S	Alle Zeichen bis zum Zeilenanfang löschen
CTRL + E	Alle Zeichen bis zum Zeilenende löschen
CTRL + U	Zeile wiederherstellen
CTRL + N	Cursor springt auf nächstes Wort
CTRL + R	Cursor springt auf vorhergehendes Wort
CTRL + P	Notizblock ausdrucken
CTRL + L	Notizblock löschen (Achtung: keine Sicherheitsabfrage, kein UNDO)
CTRL + X	Notizblock verlassen

Cursor-Tastenkombinationen	
SHIFT + UP	Cursor auf Seitenanfang
SHIFT + DOWN	Cursor auf Seitenende
SHIFT + LEFT	Cursor an Zeilenanfang
SHIFT + RIGHT	Cursor ans Zeilenende
ENTER	Zeile einfügen und Cursor auf Zeilenanfang setzen
SHIFT + ENTER	Cursor auf nächsten Zeilenanfang setzen, ohne eine neue Zeile einzufügen

Mit Hilfe der Siegel können ebenfalls einige Aktionen ausgeführt werden:

Kommando	*Funktion*
Pfeil hoch	Seite umblättern
Pfeil runter	Seite zurückblättern
Drucker Notizblock	ausdrucken
Schließsiegel	Notizblock verlassen

Insgesamt stehen fünf Seiten für Notizen zur Verfügung.

Tips und Tricks für Schnellentschlossene

Für hartgesottene Abenteurer, die keine Lust haben, die Anleitung zu lesen, folgen hier einige Tips und Tricks:

1) Beginnen Sie mit einem Dinner und erwarten Sie die ersten Verträge.
2) Der Kurfürst ist einem Gesuch nach einem weiteren Schiff sicher nicht abgeneigt.
3) Bauen Sie zielstrebig Ihren Stützpunkt und Ihre Regimenter aus.
4) Greifen Sie nicht ohne die nötigen Informationen andere Städte an. Der Gegner könnte stärker sein.
5) Behalten Sie die Steuersätze und Einwohnerzahlen Ihrer Stützpunkte im Auge.
6) Bevor Sie sich in ein waghalsiges Abenteuer stürzen, speichern Sie Ihren Spielstand.
7) Lesen Sie die Anleitung!













Spielehit

The Dig



Nach der Kollision mit einem Asteroiden finden sich 3 Überlebende auf einer lebensfeindlichen Einöde wieder. Nur Zusammenhalten kann das Überleben sichern, doch bald schon droht eine ungeheure Entdeckung alles ins Chaos zu reißen. Das **aufwendigste und größte Adventure von LucasArts seit Indiana Jones!** Ein Science-Fiction-Abenteuer, das Sie einen ganzen Winter fesseln kann!

49,90 DM

CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA) **Bestell-Nr. RS-164**, nur

Rebel Assault II

The Hidden Empire



Die **atemberaubende Fortsetzung des Action-Arcade-Superhits**. 15 Level mit völlig neuer Storyline, **hochauflösenden Fullscreen-Videos** in erstklassiger Qualität mit brillanter Sprach- und Soundausgabe. Führen Sie mit Rookie One und Ru Murleen den Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel, sei es im X-Wing, auf dem Speeder-Bike, zu Fuß oder an Bord des Millenium Falcon. Erleben Sie die wohl **atemberaubendste Raumschlacht**, die Sie in dieser Galaxis jemals gesehen haben! CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

49,90 DM

Bestell-Nr. RS-163, nur

Tie Fighter Collection



Dienen Sie dem Imperator! Retten Sie die Galaxis vor den subversiven Rebellen, die die Grundmauern des Imperiums erschüttern! Erleben Sie den Kampf um die Macht endlich einmal hautnah aus der Sicht eines treuen Tie-Piloten mit **Super-Grafik, über 100 Missionen, zahlreiche Zusatzmissionen** mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad, **7 Kampfschiffe zur Auswahl**, erstklassige Story mit zahlreichen möglichen Karrieren und dazu der sensationelle Soundtrack nach John Williams

Originalmusik zeichnen dieses **ausgereifteste und fesselndste Sequel der X-Wing-Reihe** aus. CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

49,90 DM

Bestell-Nr. RS-165 nur

Begrenzte Stückzahl, sofort zugreifen!

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

PEARL Hypersound 16 PnP



NEU

Jetzt full duplex!

Ideal für Internet!

Brandneu und zukunftsweisend: **Plug-and-Play-Technik** und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable- und 3D-Sound!

Abb. inkl. optionalem Wavetable-Modul!

58,80 DM

Best.-Nr. PE-641, nur

Hypersound PnP 32/1 Wave



Profi-Soundkarte mit **allen technischen Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zusätzlich ausgestattet mit **1 MB ROM Wavetable-Modul und SRS™ 3D-Soundmodul!**.

Ideal geeignet für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

- Voll kompatibel zu **General MIDI und MT 32**
- Unterstützt 16 General MIDI-Kanäle / 128 Instrumente
- Unterstützt **MPU-401 MIDI-Standard** und **SoundBlaster MIDI-Standard**
- Polyphon mit bis zu **32 Stimmen**
- Mehrfachtimbre, bis zu **32 Timbres** simultan **Augezeichnet** und **super preisgünstig!**

inkl. 3D-Modul

statt 128,80

98,80 DM

Best.-Nr. PE-640, nur

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

SURROUND-POWER-SYSTEM 320



Das totale Klangerlebnis am PCI Modulares System mit **2 High-Power-Aktivboxen (3-Wege-Baßreflexsystem, 2x 160 Watt Musikleistung)**, spezielle Lautsprecheranordnung für direkte Klangabstrahlung nach vorne und nach oben!

Integr. Netzteil. Inkl. **2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satellitenboxen** für raumfüllenden **Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox.**

298,80 DM

Best.-Nr. PE-674, komplett nur

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit vollen **120 W Musik-Spitzenpower!** Auch zur Nachrüstung für „schwachbrüstige" Stereoanlagen geeignet. **Getrennte Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound** mit **voluminösen Bässen** durch **2-Weg-System und Baßreflexöffnung. Kräftiger Schalldruck!** Magnetische **Abschirmung** gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

68,80 DM

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 12.

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit eine **Programm-CD** nach unserer Wahl!

19,80 DM

Bestell-Nr. KS-215, nur

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs!** Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. (Lieferung ohne CDs!)

28,80 DM

Bestell-Nr. PE-957, nur

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). **Packung mit 10 Stück.**

9,80 DM

Bestell-Nr. PE-961, nur

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen **Bestell-Nr. PE-962** nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungslösung** für ihre wertvollen CDs.

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster **Packung mit 20 Archivhüllen**

Bestell-Nr. PE-963 nur

4,80 DM

100 CD-Archiv-Drehturm

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. **Für 100 CD-Boxen.**



Bestell-Nr. PE-840 , nur

68,80 DM

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

38,80 DM

Bestell-Nr. PE-841 , nur

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	The Dig	RS-164	49,90
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	RS-163	49,90
	Tie Fighter Collection	RS-165	49,90
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	58,80
	Hypersound PnP 32/1 Wave	PE-640	98,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschriftungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	38,80

LIEFERN SIE MIR GEGEN

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 6,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 7,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 9,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 11,90)

▲ (Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

(Versandkosten in Klammern)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL

Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4

D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582

Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen

Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

PEARL Schweiz GmbH
Birsig Straße 2
CH-4001 Basel
Tel: +41-84-888 77 88
Fax: +41-61-225 44 10

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 4" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Bad Cat · Blue Angel · Bozuma · Circus Attractions
Curse of Ra · Day of Pharao · Kalhaan
Master Blazer · Oil Imperium · St. Thomas

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma Softgold Computerspiele GmbH, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Orginal-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 4, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der oben genannten Computerspiele werden.

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

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen der **Game Compilation 2** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 4"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die oben genannte Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

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

Special 4

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 34 / 52 64-0

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln"?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

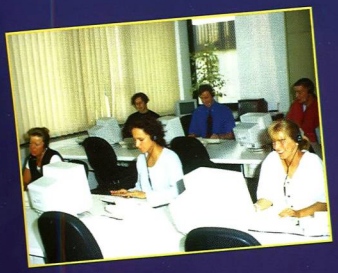
Carsten Borgmeier
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

☎ 0190-773333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

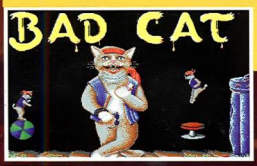
LIZENZIERT VON SOFTGOLD

GAME COMPILATION 7

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



mit Cheats, Tips und Lösungshilfen aus dem Hause EDITORIAL SERVICES



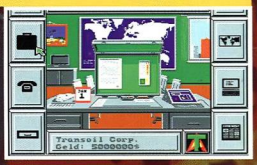
BAD CAT
Ein „tierisches" Jump'n Run! Durchqueren Sie Kanäle, hangeln Sie sich durch Röhrensysteme und gönnen Sie dem Kätzchen einen richtigen Kater.



CIRCUS ATTRACTIONS
In dieser Sportsimulation der besonderen Art üben Sie sich im Messerwerfen, Jonglieren, Seiltanzen oder vielen anderen Disziplinen. Hier dreht sich alles rund um die Artistik im Zirkus.



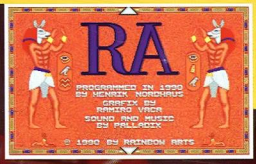
KHALAAN
Ein Strategiespiel aus 1000 und einer Nacht: Errichten Sie mächtige Armeen, mit denen Sie Ihre Kontrahenten von der Landkarte fegen. Hier ist alles erlaubt !



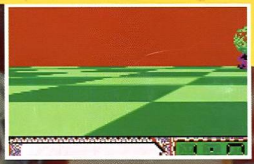
OIL IMPERIUM
Hier dreht sich alles um „Schwarzes Gold" und Geld. Eine umfassende Wirtschaftssimulation, bei der Sie in die Fußstapfen des „Ewing-Clans" treten und so fies wie „J.R." sein dürfen: Setzen Sie sich wahlweise gegen bis zu vier Mitspieler oder sechs Computergegner durch.



BLUE ANGEL
Das heiße Strategie-Brettspiel für kalte Winterabende! Spielen Sie zu zweit oder allein gegen den PC: Zur Motivation des Einzelspielers darf eine entzückende Robo-Dame „freigelegt" werden.



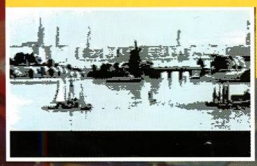
CURSE OF RA
Das beliebte Knobelspiel für helle Köpfe. Steuern Sie den Käfer über das Spielfeld. Mit zahlreichen Steinvarianten und eigenem Leveleditor - für noch mehr Spielspaß!



MASTERBLAZER
Der Sport der Zukunft! In dieser rasanten fußballähnlichen 3D-Sportsimulation sitzen Sie im Cockpit eines „Rotofoil" und liefern Sie sich mit dem Computer oder einem menschlichen Gegenspieler ein heißes Match.



ST. THOMAS
Als Gouverneur der Karibikinsel St. Thomas müssen Sie einen Handelsstützpunkt aufbauen und regieren! Ein komplexes Strategiespiel der Spitzenklasse mit historischem Hintergrund.



BOZUMA
Ein packendes Adventure im Hamburger Ambiente des frühen zwanzigsten Jahrhunderts. Lüften Sie das geheimnisvolle Rätsel um die Mumie! Spürsinn, Kombinationsgabe und Ideenreichtum sind Trumpf!



DAY OF THE PHARAO
Lassen Sie sich in diesem Strategiespiel zurückversetzen in die Zeit der Pharaonen. Führen Sie Ihr Land zu Ruhm und Reichtum, doch hüten Sie sich vor einfallenden Horden oder dem Fluch des Priesters.

SYSTEMANFORDERUNGEN:

IBM PC 386/25 oder höher (oder 100% kompatible) ★ 4 MB RAM ★ 10 MB Festplattenspeicher ★ 580 KB freien Arbeitsspeicher ★ VGA-Grafikkarte ★ Maus ★ Soundkarte empfohlen