GAME COMPILATION 3

BG Special

bestseller games

Special

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19,80 DM

GAME COMPILATION 3

Ausgabe 5
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 480,-
HFL 25,-

ZEPHYR

10 uneingeschränkte Originalversionen auf der CD-ROM!

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

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



Rock'n'Roll, Transworld, Spirit of Adventure, Tiebreak, Scenario, Sword of Honour, ... und viele andere

VIRTUAL REALITY VFX1 COMPATIBLE FORTE

VFX 1 – die Fachpresse ist begeistert:

PC Praxis:
„...für Spielefreaks ist der Helm ein Muß!“

PowerPlay 8/95:
„...dürfte der FORTE Helm rasch einen neuen Standard etablieren, zumal es auf dem deutschen Markt derzeit kaum ein anderes Gerät gibt, das es in Leistungsfähigkeit und Software-Unterstützung mit dem VFX 1 aufnehmen könnte.“

PC Magzine:
„The coolest peripherial you can buy for your PC!““

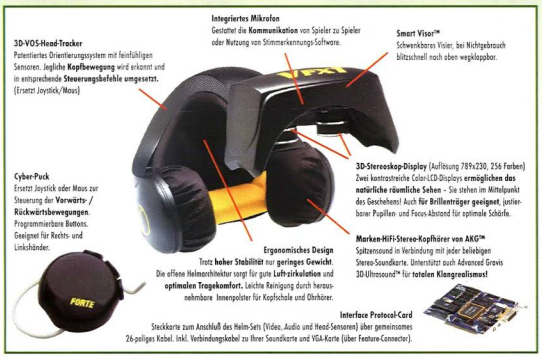
WIN 12/95:
„... momentan das beste VR-System auf dem Markt, schließt man einmal die professionellen Systeme mit Preisen jenseits der 50.000-Mark-Grenze aus.“

PC GO! 2/95:
„... total und unglaubliche Realitätsnähe vermittelt der neue VFX 1-Helm.“

DataNews 7/95:
„Ein 3D-Helm, der virtuelle Realität bis in alle Feinheiten ermöglicht.“

Unterstützt in mehr als 70 aktuellen Spielen. FORTE-VR-Treiber wurden von Microsoft™ als Standard im Spieleentwicklungskit für Windows '95 implementiert.

PEARL



FORTE TECHNOLOGIES, INC.

VFX 1 Cyber-System

Mit dem Helm-Set VFX1 beginnt eine völlig neue Generation virtueller Realität auf Ihrem PC – hautnah und unglaublich echt!

Einsetzbar mit nahezu jeder Software ab der 486er-Rechner-Generation.

Jetzt zu einem Bruchteil des Preises vergleichbarer Systeme.

~~statt DM 1.798,80~~

888,80 DM

Best.-Nr. PE-901 komplett nur

24 Stunden / 365 Tage Bestellannahme **0180/55582**

Fax: 07631/360-444

http://www.pearl.de

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI!

Es ist wieder mal soweit: Ein weiteres Heft der Game Compilation-Serie läuft vom Stapel, und wieder einmal ist die Cover-CD vollgepackt mit zehn der besten Titel aus dem Hause Softgold der vergangenen Jahre. Wie jedes der vier Hefte aus der Game Compilation-Serie beinhaltet auch diese Ausgabe zehn Top-Spiele auf der Cover-CD, dazu Anleitungen und Spielebeschreibungen in Hülle und Fülle.
Diesmal mit dabei: das SciFi-Raumschiff-Action-Rennen „Zephyr": Steigen Sie in Ihren fliegenden Flitzer, halten Sie sich möglichst lange auf intergalaktischen Hindernisparcours, zerstören Sie alles, was Ihnen in die Quere kommt, und machen Sie so viele Punkte wie möglich.
Weiterhin finden Sie auf der CD-ROM das Tennisspiel „Tiebreak": Treten Sie gegen 16 verschiedene Weltranglistenspieler an, und beweisen Sie auf allen Cups der Welt, daß der Tennisarm Sie als letztes erwischen wird. Mögen Sie Wirtschaftssimulationen? Dann versuchen Sie sich an „Transworld": Als Leiter einer Spedition müssen Sie knallhart kalkulieren, Frachten organisieren, Termingeschäfte abwickeln und sich um das Wohl Ihrer Firma kümmern.
Für Rollenspiel-Freaks haben wir auch etwas dabei: „Spirit of Adventure", ein Fantasy-Rollenspiel der Extraklasse. An diesem Titel hat übrigens auch das Programmierer-Team von Attic, bekannt durch die „Das Schwarze Auge"-Versoftungen, mitgearbeitet.



In dem Textadventure „Soul Crystal" kommen alle Freunde von Adventures voll auf ihre Kosten. In die Kampfkunst des fernen Ostens entführt das VGA-Action-Adventure „Sword of Honour".
Spaßig wird's mit der Fun-Wirtschaftssimulation „Traders": Sie übernehmen die Rolle eines Aliens, das gegen drei Konkurrenten antritt und mit diesen um die Wette wirtschaftet. Gespickt mit viel Spaß und Humor, wird Sie dieses Spiel, wie natürlich alle anderen Titel in dieser Serie, gar nicht mehr vom Monitor loskommen lassen.

Neben den oben aufgeführten Titeln finden Sie natürlich noch viele weitere tolle Spiele auf der Cover-CD.
Sollten Sie Anregungen, Lob oder gar Kritik zu diesem Heft loswerden möchten, zögern Sie nicht, uns einen Brief an die im Impressum angegebene Adresse oder eine eMail an ESPCHi@aol.com zu schicken - wir freuen uns auf und über Ihre Post.

Nachdem wir Ihnen nun den Mund so richtig wäßrig gemacht haben, wollen wir Sie nicht weiter vom Spielen abhalten und wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und daddeln,

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier und
das gesamte Team von Editorial Services

P.S.: Sollten Sie wider Erwarten Probleme mit einem Spiel haben, zögern Sie nicht, unsere spieltechnische Hotline anzurufen. Jeden Mittwoch von 16:00 bis 18:00 Uhr sind die Leitungen unter der Telefonnummer (04221) 9345-0 geschaltet. Auch eMail-Anfragen nehmen wir unter der Adresse ESPCHi@aol.com gern entgegen.

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

Gestaltung und Satz:
Style of the Arts. GmbH
79423 Heitersheim
Tel. 07634/52 64-0
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Helmut Kammerer

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Christian Kaese

Belichtung:
Style of the Arts. GmbH

Druck:
Leykam, A-Graz

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: 99,95 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 „ROCK' N' ROLL“	7
ANLEITUNG ZU „PUZZLE GALLERY“	9
ANLEITUNG ZU „SCENARIO“	10
ANLEITUNG ZU „SOUL CRISTAL“	12
ANLEITUNG ZU „SPIRIT OF ADVENTURE“	13
ANLEITUNG ZU „SWORD OF HONOUR“	14
ANLEITUNG ZU „TIEBREAK“	16
ANLEITUNG ZU „TRADERS“	23
ANLEITUNG ZU „TRANSWORLD“	37
ANLEITUNG ZU „ZEPHYR“	43
LIZENZURKUNDE	48
CD - COVER	50



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART „GAME COMPILATION 3“

Systemanforderungen

Die Systemanforderungen der einzelnen Programme sind sehr unterschiedlich. Einige laufen bereits auf einen 286er mit 16 MHz, andere benötigen einen 486er. Um Mißverständnisse zu vermeiden, werden in den Systemanforderungen die Erfordernisse des anspruchsvollsten Programmes berücksichtigt. Um alle Programme der „Game Compilation 3“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 486er
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte
- 8 MB RAM
- 540 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit 10 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- 2-fach CD-ROM empfohlen
- Soundblaster o. kompatible Soundkarte

Konfiguration des PCs

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

Die Tabelle oben rechts zeigt Ihnen den Speicherbedarf des jeweiligen Spieles. Dabei handelt es sich lediglich um die Minimalanforderungen. Grundsätzlich gilt: Mehr freier Speicher bringt zusätzliche Spielgeschwindigkeit. Schaffen Sie also soviel freien Arbeitsspeicher wie möglich!

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.

Spiel	Speicherbedarf (in KB)	Gesamter Arbeitsspeicher (in MB RAM)
Rock'n' Roll	528	4
Puzzle Gallery	528	4
Scenario	528	4
Soul Cristal	528	4
Spirit Of Adventure	528	4
Sword Of Honour	528	4
Tiebreak	528	4
Traders	528	4
Transworld	528	4
Zephyr	540	8

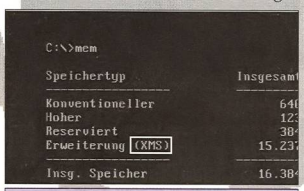
Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die folgende Zeile ein:

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.

Konfigurationsdateien

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



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



in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor sie diese verändern. Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von
C:
CD

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
```

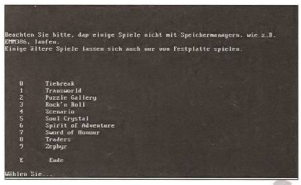
(falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\ ...\TEAC_CDI.SYS /D:OEMCD001
(setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-Treiber ein)

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)
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 pg
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. Das Spiel „Puzzle Gallery" läßt sich nicht direkt von CD-ROM spielen. Nach der Anwahl im Hauptmenü erscheint ein zusätzliches Menü, das die Programmdateien auf die Festplatte kopiert.



Folgen Sie dazu den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Installation wird bei entsprechender Angabe ein Verzeichnis namens \PUZZLE erstellt. Anschließend werden etwa 1 MB Programmdaten in das Verzeichnis kopiert. Zum Programmstart wechseln Sie bitte in das Verzeichnis Ihrer Festplatte und starten Sie das Spiel durch die Eingabe von:

ATC

Wichtig!
Nach dem ersten Aufruf des Startmenüs wird auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis namens „\GMSSAVES" angelegt. Hier werden die Spielstände aller Programme gespeichert. Die Programme „Transworld" und Zephyr legen eigene Verzeichnisse an. Während bei „Transworld" der gewünschte Pfad angegeben werden kann (Vorgabe: \SVTS010), speichert „Zephyr" seine Konfigurationsdatei in dem Verzeichnis \ZEPHYR der Festplatte.



Sound

Die Soundausgabe der Spiele ist sehr unterschiedlich. Einige unterstützen den PC-Lautsprecher, andere wiederum Adlib- oder Soundblasterkarten. Wenn Sie eine soundlbasterkompatible 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, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an. Eine detaillierte Anleitung dazu finden Sie in der Datei „LIESMICH.TXT" im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

Zusatzinformationen

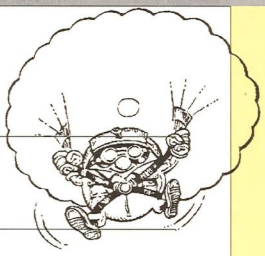
Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Weitergehende Informationen finden Sie auch in der Datei „LIESMICH.TXT".



ROCK'N'ROLL





Mit dem richtigen Rhythmus im Blut ist dieses Spiel ganz leicht zu meistern

Steuerung

Die Kugel wird mit der Maus gesteuert. Mit der rechten Maustaste werden die Extras ausgewählt, durch Druck auf die linke Taste werden sie eingesetzt.

[F1]	Musik an/aus
[F2]	Soundeffekte an/aus
[Esc]	Level-Neubeginn mit Kugelverlust
[Entf]	Spiel abbrechen

Um sich mit Reparatur-Sets selber einen Weg zu bahnen, wird nun das entsprechende Symbol gewählt. Dabei die linke Maustaste gedrückt halten und auf die Stelle zurollen, an der gebaut werden soll. Um eine Bombe zu plazieren, einfach das Bomben-Symbol anwählen, auf den Ort der Sprengung rollen und nun noch einmal die linke Maustaste drücken - schon ist die Bombe gezündet und explodiert kurze Zeit später.

Bildschirmaufbau

- A: Hier steht die aktuelle Level-Nummer.
- B: Wenn der Level ein Zeitlimit hat, dann läuft hier die Uhr.
- C: Das ist die schnellste Zeit, in der dieser Level bis jetzt beendet wurde.
- D: Dies ist die höchste Punktzahl, die bislang erzielt wurde.
- E: Zum Vergleich die eigene Punktzahl.
- F: So viel Geld befindet sich auf dem Konto.
- G: Diese Anzeige gibt Aufschluß, wieviel Energie die Kugel noch hat.
- H: Die Anzahl der Speed-Ups, die momentan wirken.
- I: Hier wird zwischen den verschiedenen Extras ausgewählt.
- J: Ohne entsprechende Schlüssel bleiben viele Türen verschlossen.
- K: So viele Kugeln sind noch übrig.



Der Bildschirmaufbau

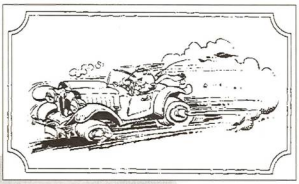
Einkaufstips



Ein Extra ist ganz einfach dadurch zu erwerben, daß über das entspechende Symbol gerollt wird. Der Preis ist immer rechts daneben zu sehen. Das Geld wird dann vom Konto abgebucht, und der Shop ist geschlossen. Sollte nicht genug Geld zur Verfügung stehen, um den geforderten Preis zu zahlen, dann gibt es trotzdem einen Ausweg: Es kann auch schlicht mit Energie bezahlt werden. Um solch ein riskantes Geschäft abzuschließen, muß die Kugel allerdings für eine Sekunde ruhig auf dem Shop verweilen - erst dann wird der Kauf akzeptiert (vorausgesetzt, die vorhandene Energie reicht dafür aus).

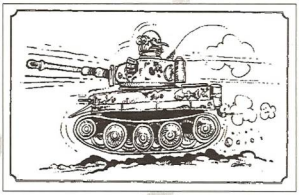
Speed-Up

Wer hier einkauft, rüstet seine Kugel mit einem effektiven Zusatzantrieb aus. Bis zu vier dieser „Speed-Ups" können gleichzeitig eingesetzt werden. Leider hält der Beschleuniger nur für 90 Sekunden, ehe die Kugel wieder einen Gang zurückschaltet.

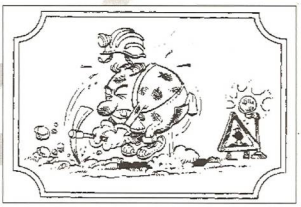


Panzerung

Die Kugel wird für kurze Zeit in eine gepanzerte Stahlfestung verwandelt. Zwar schafft es die Kugel auch jetzt nicht, ein normales Geländer zu durchbrechen, aber ein schon etwas brüchiges Geländer ist für sie nun kein Hindernis mehr.

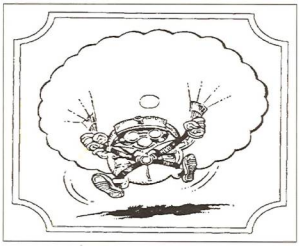


Reparatur-Set



Mit einem Reparatur-Set kann sich jeder Spieler selbst einen neuen Weg bauen. Man sollte allerdings immer sparsam mit diesem hilfreichen Extra umgehen, da selten mehr Reparatur-Sets als unbedingt nötig zu finden sind...





Fallschirm

Der Fallschirm kann die letzte Rettung sein, wenn die Kugel in den Abrund stürzt. Da heißt es schnell reagieren und den Fallschirm ausfahren, ehe die Kugel auf den Boden kracht.



Continue

Wer im Besitz dieses mächtigen Extras ist, der darf das Spiel nach dem Verlust aller Kugeln in dem Level fortsetzen, in dem er zuvor gescheitert war.



Bombe

Ziemlich gefährlich, aber recht effektiv, so eine Bombe. Eigentlich kann es nie schaden, eine oder mehrere davon im Gepäck zu haben. Aber nicht zu nahe am Sprengort aufhalten!

Spikes

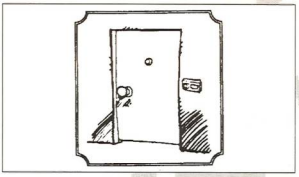
Spikes, mit denen die Kugel hier für kurze Zeit ausgestattet werden kann, verhelfen zu einem besseren Halt auf dem Eis.

Überraschung

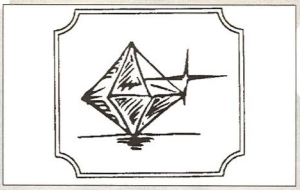
Hierzu sei gesagt: Es lohnt sich immer, in diesen Shop kurz hineinzuschauen. Informationen, die einem das Leben ganz schön erleichtern, sind die Gegenleistung für den hohen Preis.

Spielelemente

Schlüssel und Türen



Mit den entsprechenden Schlüsseln (die Farbe entscheidet) öffnen sich die hinderlichen Türen. Einfach mit der Kugel auf die Tür zurollen. Ist der Schlüssel vorhanden, öffnet sie sich wie von Geisterhand. Fehlt er dagegen, bleibt der Zugang verwehrt.



Diamanten

Eine Wohltat für das Punktekonto: Ein aufgesammelter roter Diamant sorgt für 300 Bonuspunkte, ein gelber für 700, ein grüner für 1500 und ein blauer für 4000.

Eis

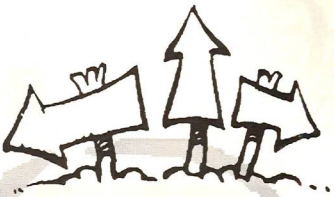
Auf Eis sollte die Geschwindigkeit der Kugel unbedingt gedrosselt werden!

Brüchige Plattformen

Über brüchige Plattformen kann die Kugel je nach dem Zustand höchstens dreimal rollen, ehe sie verschwinden.

Augen

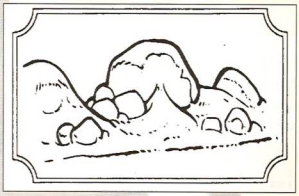
Je mehr Augen-Symbole zusammenkommen, desto genauer wird die Karte eines Levels.



Eier

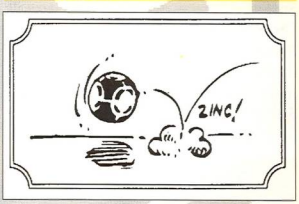
Rollt die Kugel darüber, werden die Eier plattgedrückt. Auf den ersten Blick läßt sich vielleicht kein Vorteil erkennen, aber angenehme Überraschungen warten später.

Brüchiges Geländer

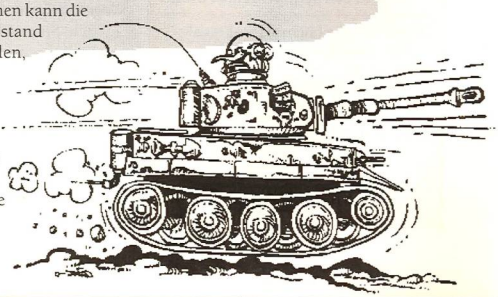


Im Gegensatz zu den brüchigen Plattformen sind brüchige Geländer eher angenehm. Eine gepanzerte Kugel kann den Weg freirammen - und eventuell dahinter eine Abkürzung nehmen.

Kleine Kugeln



Diese kleinen Kugeln sind keineswegs nur bewegliche Hindernisse. Wird eine von ihnen in einen Abgrund gestoßen, entsteht dort eine neue Plattform. Allerdings lassen sich die kleinen Kugeln nur auf gekennzeichneten Wegen bewegen.



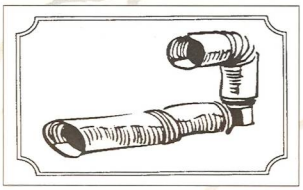
Säure

Berührt die Kugel die Säure, verliert sie Energie.

Bomben

Bomben dürfen nur auf speziell vorbereiteten Plattformen gezündet werden. Das Ergebnis der Explosion (Abgrund oder neue Plattform) ist von Level zu Level unterschiedlich.

Röhren



Sie gelten als Transportmittel.

Teleporter

Hier wird die Kugel ohne Zeitverlust an einen anderen Ort versetzt.



Explosionen

Es gilt, den richtigen Zeitpunkt abzupassen, um das Hindernis zu überwinden, ansonsten verliert die Kugel Energie.

Schalter

Die Auswirkungen sind von Level zu Level und von Schalter zu Schalter unterschiedlich.

Ventilatoren

Mit starken Sturmböen ist zu rechnen.

Magnete

Die Kugel wird angezogen.

Geld

Beim Aufsammeln der entsprechenden Symbole werden 100, 300 oder 500 Taler gutgeschrieben - und Geld kann man schließlich immer gebrauchen!

Pfeile

Die Kugel folgt automatisch der Pfeilrichtung.

Energiebarrieren und Schiebetüren

Wieder gilt es, den richtigen Moment abzupassen, um hier passieren zu können - oder die Kugel verliert Energie.

Hall of Fame

Auf der normalen HighScore-Liste sind die zehn besten Punktejäger verzeichnet. Die spezielle HighScore-Liste am Ende eines jeden Levels ist nur für die fünf rasantesen Spieler. Es gibt also die Möglichkeit, auf Punkte oder auf Zeit zu spielen.



PUZZLE GALLERY - AT THE CARNIVAL



Das fängt schon mal tierisch rätselhaft an - selbst das Titelbild will zusammengebastelt werden

Das Spiel erklärt sich größtenteils von selbst. Jedes einzelne zu lösende Puzzle wird vom Programm erklärt. Deswegen gehen wir im folgenden nur auf einige Menüpunkte ein:



Ganz viele verschiedene Automarken haben sich in diesem Buchstabenchaos versteckt

Zur Steuerung

NEW

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

OPEN

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

SAVE

Speichern eines Spielstandes.

SAVE AS

Speichern eines Spielstandes mit Angabe des Dateinamens.

SOUND

Geräusche ein- und ausschalten.

FORWARD

Zum nächsten ungelösten Puzzle wechseln.

REVERSE

Zum vorigen ungelösten Puzzle wechseln.

BEGIN AGAIN

Das aktuelle Puzzle wird hiermit neu gestartet.

QUIT

Spiel beenden. Das aktuelle Spiel wird dabei automatisch abgespeichert.



Gleich mehrere verschiedene Rätsel auf einmal

SCENARIO

Das Spiel



Das Theater des Krieges kann beginnen!

Willkommen im Jahre 1914!

Wer ist gewieft genug, einen fiktiven 1. Weltkrieg gegen drei Gegner zu gewinnen? Um es zu schaffen, braucht man eine gehörige Portion Geschick, strategische Begabung und ein bißchen Glück. Es erfordert viel Erfahrung, bei diesem Spiel erfolgreich zu sein, da es allein 4.791.465 verschiedene Ausgangssituationen gibt.

Als Herrscher eines Landes in Europa, das frei wählbar ist, hat der Spieler die Aufgabe, die drei anderen Mitspieler zu vernichten und somit „König von Europa" zu werden. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg. Die Schwierigkeit läßt sich durch das Einstellen des Schwierigkeitslevels (1 - 4) einstellen.

Danach ist die Anzahl der Spieler auszuwählen. Der Computer übernimmt automatisch die restlichen Spieler, das heißt, es treten immer vier Parteien gegeneinander an.

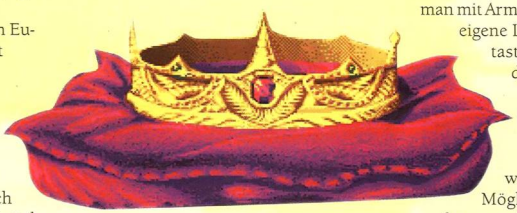
Auf der linken Seite des Bildschirms steht jetzt die Funktionsleiste, auf der rechten



Die Startaufstellung

die Karte von Europa. Diese gliedert sich in 40 Länder und 13 Meere. Alle braun gefärbten Länder gehören keinem der vier Mitspieler und sind in der Regel durch Milizarmeen besetzt, die das Land gegen alle Gegner zu verteidigen versuchen. Diese Armeen werden nicht angezeigt, da sie sich nicht bewegen können und somit keine potentielle Gefahr darstellen.

Die Meere können weder für Rohstoffe noch für Steuern genutzt, sondern nur durch Kriegsschiffe besetzt werden. Panzer und Flugzeuge können die Meere nur mit Hilfe dieser Kriegsschiffe überqueren. Dabei kann ein Kriegsschiff fünf Panzer und vier Flugzeuge transportieren. Die Meere sind zudem gefährlich, da die Schiffe hier wegen Sturm sinken können. Die Sturmhäufigkeit ist der Grafik zu entnehmen. Je aufgepeitschter der jeweilige Teil der See erscheint, desto wahrscheinlicher sind dort Stürme.



Als nächstes können die Spieler nacheinander ihre Namen eingeben sowie ein Land auswählen, von dem aus sie starten wollen.

Das Spiel gliedert sich in der Regel in drei Phasen:

In der ersten Phase haben alle Spieler wenig Geld und eine kleine Armee. Hier kommt es darauf an, möglichst viel Geld zu erwirtschaften. Der Kauf von Fabriken lohnt sich in dieser Phase noch nicht, da diese 200.000 Geldeinheiten kosten, welche man in der Regel zum Abbau von Rohstoffen besser nutzen kann.

In der zweiten Phase, in der die Armeen noch nicht sehr groß sind, kommt es darauf an, möglichst viele Großbereiche und Kolonialmächte zu erobern und zu sichern, um auf Dauer ein großes Einkommen zu gewährleisten.



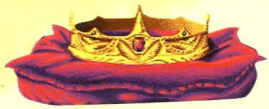
Attacke!

In der dritten Phase gewinnen ein oder mehrere Spieler die Oberhand. Sie vernichten mit großen Armeen Länder, in denen mehrere Fabriken stehen, und/oder andere große gegnerische Armeen. Es kommt nun darauf an, in möglichst wenig Ländern große Armeen zu sammeln, um gegnerische Armeen zu besiegen.

Um genug Geld für den Kampf zu bekommen, benötigt man neue Länder, die man mit Armeen erobert. Dazu wird das eigene Land mit der linken Maustaste angewählt. Es erscheint daraufhin die Raute (Symbol für Armee), die nun auf eines der Nachbarländer bewegt werden kann.

Wenn das Zielland angewählt wurde, bietet sich die Möglichkeit, die Anzahl der zu bewegenden Armeeeinheiten festzulegen. Ein Druck auf die linke Maustaste außerhalb des Fensters startet den Angriff. Durch stetiges, gleichmäßiges Drücken der linken Maustaste bzw. des



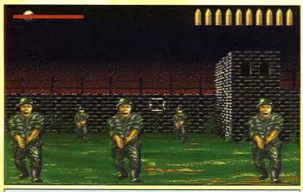


Joystickknopfes wird der Gegner vernichtet. Falls das gelungen ist, erscheint das eroberte Land fortan in der Farbe des Angreifers. Wenn noch eigene Armeeinheiten vorhanden sind, erscheint zusätzlich das Rauten-Symbol. Die Bewegung der Armeen im eigenen Reich erfolgt auf die gleiche Weise wie der Angriff auf andere Länder. Alle Armeen können pro Spielzug nur um ein Feld weiterbewegt werden.



Einer solchen Basis kann wohl kaum einer etwas entgegensetzen...

Kriege sind vom Material abhängig, und um Material herzustellen, werden Fabriken benötigt (kosten 200.000 Einheiten). Dazu wird auf der Funktionsleiste „Fabriken" angeklickt, das Land ausgewählt und die Art und Menge der Fabriken festgelegt. Es können pro Zug nur in einem Land Fabriken gebaut werden;



Will man sabotieren, muß man sich erst durch einen ganzen Wald von Wächtern kämpfen

außerdem ist die Anzahl von Fabriken pro Land begrenzt, da sonst Platz und Arbeitskräfte knapp werden. Mit der Funktion „Produktion" lassen sich Armeeinheiten in den Ländern erstellen, in denen Fabriken stehen. Alle produzierten Einheiten können noch mit dem gleichen Zug für militärische Aktionen genutzt werden.



Ein rohstoffreiches Land ist genau das, was der Spieler braucht, um seine Armeen aufzumöbeln

Um eine gewisse Verteidigung für ein Land aufzubauen, ermöglicht es die Funktion „Basen", für 350.000 Geldeinheiten Militärbasen zu errichten. Diese Basen verdoppeln ungefähr die Abwehrstärke der Armee in diesem Land. Es kann pro Land nur eine Militärbasis errichtet werden.
Die Funktion „Revolte" kann benutzt werden, wenn eine kommunistische Untergrundbewegung unterstützt werden soll. Nach Auswahl des Landes erscheint ein neues Fenster mit Angaben über die Kosten einer erfolgreichen Durchführung der Revolution. Mit der linken Maustaste bzw. dem Joystickknopf wird der Betrag vom Vermögen abgezogen, und die Revolte wird gestartet. Das Land ist nun unter eigener Kontrolle.

Folgende Menüpunkte stehen während des Spiels zur Verfügung:

Rohstoffe

Die Rohstoffe der eigenen Länder müssen abgebaut werden, wenn das Vermögen vergrößert werden soll.



In diesem Menü wird eine Fabrik gebaut

Kolonien

Zur Eroberung eines Kolonialreiches.

Fabriken

Der Bau einer Fabrik kostet 200.000 Geldeinheiten

Produktion

Hiermit können Armeeinheiten in den Ländern erstellt werden, in denen Fabriken stehen.

Basen

Militärbasis errichten. Preis pro Basis: 350.000 Geldeinheiten.
Eine Militärbasis verdoppelt die Verteidigungskraft der stationierten Armeen.



Viel Armee bringt viel Land

Revolte

Hiermit können in fremden Ländern Revolten unterstützt werden. Das Land geht danach in den Besitz des Spielers über.

Analyse

Gibt eine Analyse der abbaubaren Rohstoffe. Kostet 250.000 Geldeinheiten.

SOUL CRYSTAL



Gleich geht's los mit der Suche nach dem Seelenkristall

Kopierschutz

Seite	Absatz	Zeile	Wort	Buchst.	Code
4	1	2	2	2	A
4	3	1	3	2	S
5	1	3	4	3	H
5	3	2	7	4	O
6	1	3	1	2	R
6	3	3	2	3	N
7	3	4	2	2	B
9	1	4	2	2	D
10	1	4	2	3	F
13	1	4	5	3	N
13	2	3	1	4	K
13	3	5	5	5	G
13	4	3	6	3	C
14	1	5	1	2	U
14	2	4	6	2	O
15	3	5	2	10	S
16	3	2	1	12	V
16	5	3	3	3	Z
17	1	2	2	5	M
17	3	5	5	1	V
23	1	5	4	1	B
24	1	2	3	4	P
24	2	2	5	6	F
25	3	3	3	4	P
26	1	2	1	6	D
26	3	4	2	2	A
28	1	6	2	1	W
28	2	2	1	7	D
28	3	3	2	2	L

Das Spiel

„Endlich frei!" - Dieser Gedanke beherrscht unseren Helden, als er den Bus verläßt, der ihn vom Bahnhof des Nachbarortes zu seinem Hotel gebracht hat. Nach monatelangen, nervenzerfetzenden Diskussionen mit seinen Eltern konnte er diese endlich davon überzeugen, daß er alt genug sei, die Ferien alleine zu verbringen.
Glücklich und voller Tatendrang betritt er also sein Hotel, klingelt an der Rezeption nach dem Portier und läßt sich nach Eintragung ins Gästebuch seinen Zimmerschlüssel geben.
Er schleppt sein Gepäck auf das Zimmer und beginnt mit dem Auspacken, als sein Blick zufällig auf das Zifferblatt seiner Armbanduhr fällt; es ist schon halb sieben, und er wollte sich doch eigentlich noch Loch Calderwood ansehen, über das der alte Mann, den er während der Busfahrt kennengelernt hat, so viele Legenden zu erzählen hatte.



Hier startet das Spiel

Also läßt er seine Sachen zunächst einmal so liegen, wie sie sind, verschließt die Zimmertür hinter sich und gibt den Schlüssel an der Rezeption ab, um vor dem Abendessen noch einmal einen kurzen Blick auf die Landschaft zu werfen. Als er aus der Hotellobby wieder auf die staubige Straße hinaustrittt, um sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Bergsee zu machen, kann er schon das warme, rotgoldene Licht der untergehenden Abendsonne auf seinem Gesicht spüren...







SPIRIT OF ADVENTURE



Auch in diesem Spiel liegt der Geist des Abenteuers

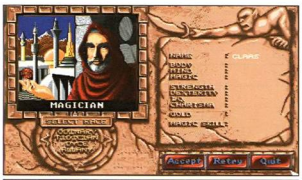
Das Spiel:

In diesem Abenteuer übernimmt der Spieler die Führung über eine Gruppe von sechs Charakteren, die er selbst auswählen kann. Jede einzelne Person in dieser Gruppe ist mit bestimmten Talenten ausgestattet, die bei der Mission nützlich sein könnten. Aufgabe ist, das Geheimnis um die Droge „Opitar" zu lüften und das Land von der Herrschaft einer geheimnisvollen, grausamen Macht zu befreien.



Dies ist der Hauptbildschirm des Spiels

Beim Start von „Spirit of Adventure" erscheint die Bildschirmmaske. Die sechs Personen, die der Spieler steuert, werden am unteren Bildrand angezeigt, sobald sie im Tempel ausgewählt wurden. Neben den Porträts sind farbige Balkendarstellungen zu sehen, die Auskunft über die jeweilige Verfassung der Charaktere geben. Grün steht für Körper, gelb für Geist und rot für Magie. Das siebte Fenster in der unteren Reihe ist dem Kompaß vorbehalten, der zu sehen ist, sobald jemand einen entsprechenden Zauber aktiviert hat.



Wir basteln uns einen Magier



Im Verlauf des Spiels erhält der Spieler Runensteine, die dann im linken oberen Teil des Bildschirms dargestellt werden. Daneben steht ein Bild des jeweiligen Aufenthaltsortes. Dort sind auch sämtliche Personen, Monster und Gegenstände zu sehen, die für das Spiel relevant sind.



Diese Dame erzählt die Hintergrundstory

Im rechten oberen Bildschirmabschnitt wird sämtlicher Text ausgegeben; hier gibt es auch zusätzliche Informationen zum Spielverlauf. Auswahlmenüs (wie Klosteroptionen) oder Gespräche werden dort ebenfalls dargestellt. Zwischen dem Textfenster und den Spielfiguren findet sich außerdem noch eine Darstellung der Pfeiltasten. Durch Anklicken dieser Symbole mit der Maus werden die Charaktere durch die Gegend gelenkt.

Globale Kommandos

Strg - C	Zauberspruch ausführen
Strg - D	Zusätzlichen Spieler aus Party entlassen
Strg - E	Zustandsübersicht aufrufen
Strg - O	Aufstellung der Charaktere ändern
Strg - Q	Spiel beenden
Strg - S	Haus/Gelände untersuchen
Strg - U	Gegenstand benutzen



Welchen Helden nehmen wir denn diesmal in die Gruppe auf?

Kommandos im Kloster

1	Held erschaffen
2	Held anheuern
3	Held entlassen
4	Held löschen
5	Spiel laden
6	Spiel speichern
7	Kloster verlassen
8	Gespräch mit Klostervorsteher

Tastaturkommandos

Kommandos bei „Held erschaffen":

M, G, W, A, P, F, S, B	Klasse des Charakters wählen
O, T, D, A	Rasse des Charakters wählen
A	Charakter akzeptieren
R	Grundwerte neu ermitteln
N	Namen ändern
Q	„Held erschaffen" verlassen
Esc	„Held erschaffen"verlassen (auch bei der Namenseingabe)

Kommandos bei Zustandsübersicht Seite 1

D	Gegenstand vernichten oder weglegen
E	Gegenstand anlegen/ ablegen
Esc	Begonnene Aktion abbrechen
M	Seite 2 der Übersicht aufrufen
Q	Zurück ins Spiel
T	Gegenstand an anderen Charakter abgeben
1 - 5	Anderen Charakter zeigen

Kommandos bei Zustandsübersicht Seite 2

B	Seite 1 der Übersicht aufrufen
Esc	Begonnene Aktion abbrechen
R	Runenspruch umbenennen
S	Talent ein-/ ausschalten
T	Rune an anderen Charakter geben
Q	Zurück ins Spiel
W	Zauberspruch aus dem Gedächtnis löschen
1 - 5	Anderen Charakter zeigen





SWORD OF HONOUR

Die Spielstory

Das Dynastie-Schwert, allgemein „Das Schwert der Ehre" genannt, befindet sich seit Menschengedenken im Besitz von Schogun Yuichiros Familie. Der Tradition und den Überlieferungen zufolge beherbergt das Schwert die Seele seines Besitzers, und niemand außer ihm darf das Schwert berühren. Dies ist der Grund, warum das Schwert Tag und Nacht vor Dieben bewacht wird.

Der machthungrige Toranaga, Herrscher des nördlichen Japan, würde alles daran setzen, auch den restlichen Teil des japanischen Reichs seiner Schreckensherrschaft zu unterwerfen. Zwischen Toranaga und seinem Ziel steht nur Schogun Yuichiro, der den südlichen Teil Japans regiert.

Eines Morgens wacht Schogun Yuichiro auf, um mit Entsetzen festzustellen, daß sein Familienschwert geraubt wurde. Es gibt keinen Zweifel darüber, wer es entwendet hat!

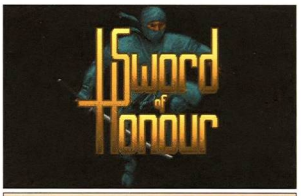


Es gibt viel zu sehen im fernen Japan

Große Schwierigkeiten kommen auf Schogun Yuichiro zu, da seine Ehre nun gefährdet ist. Die Neuigkeiten werden sich schnell herumsprechen, und Yuichiro riskiert, sein Gesicht vor dem ganzen Land zu verlieren. Auch sein Leben ist in Gefahr, sollte es nicht gelingen, „Das Schwert der Ehre" zu seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen.

Die letzte Möglichkeit seiner Ehrenrettung - Harakiri - vor Augen, ruft der Schogun nach dem gefährlichsten seiner Kämpfer, dem Spieler, um das geheime Schloß des bösen Toranaga zu finden, dieses zu vernichten und das Schwert zu seinem ursprünglichen Besitzer zurückzubringen...





In die Kampfkunst des fernen Ostens entführt Sword of Honour



Hier startet das Spiel

Spielhinweise

Der Spieler kann sich nach rechts, links, oben und unten bewegen und sich so den Weg durch verschiedene Szenen freikämpfen. In den Räumen finden sich oft Tips und Waffen, die bei der Mission behilflich sind. Es lohnt sich, alle Gegenstände einzusammeln, da sie sich später gegen nützlichere eintauschen lassen oder da man Gegner damit bestechen kann. Der Spieler kann als Waffe Samurai-Schwert, Ketten, Wurfsterne und Handschuhe wählen oder mit bloßen Fäusten kämpfen.

Steuerung

Sword of Honour läßt sich über eine Maus und/oder die Tastatur steuern. Bei der Tastatur sind die Cursor-Tasten oder die Pfeil-Tasten des numerischen Blocks belegt. Indem zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden, lassen sich kombinierte Bewegungen ausführen. Die Strg- bzw. Ctrl-Taste ersetzt den Feuerknopf des Joysticks.



Mausbefehle

Icon	L / R	B
ohne Waffen	ducken/schlagen	ducken/treten
Ketten	ducken/schlagen	ducken/treten
Schwert	ducken/stechen	ducken/treten
ohne Waffen	zurückgehen/abwehren	Rolle rückwärts
Ketten	zurückgehen/abwehren	Rolle rückwärts
Schwert	zurückgehen/abwehren	Rolle rückwärts
ohne Waffen	springen/ein/aus	Sprungtritt
Ketten	springen/ein/aus	Sprungtritt
Schwert	springen/ein/aus	Sprung/Stoß
ohne Waffen	ducken/ein/aus	Rolle vorwärts
Ketten	ducken/ein/aus	Rolle vorwärts
Schwert	ducken/ein/aus	Rolle vorwärts
ohne Waffen	vorwärtsgehen/normaler Tritt	normaler Schlag
Ketten	vorwärtsgehen/normaler Tritt	Kettenschlag
Schwert	vorwärtsgehen/normaler Tritt	Stoß
ohne Waffen	Schlag nach oben	Tritt nach oben
Ketten	Schlag nach oben	Tritt nach oben
Schwert	Schwertschlag	Tritt nach oben

L = Linker Mausknopf
R = Rechter Mausknopf
B = Beide Mausknöpfe (schnell links, dann rechts)

Passworttabelle

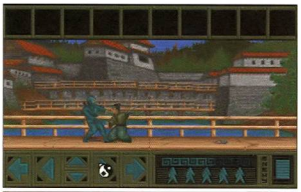
ENGLISCHER TEXT	DEUTSCHER TEXT	FRANZÖSISCHER TEXT	ITALIENISCHER TEXT
With the Sword of Honour stolen, Shogun Yuichiro's honour has been violated. As the toughest ninja around it's up to you to find the Sword and defeat Yuichiro's greatest enemy - the evil Toranaga.	Das Schwert der Ehre wurde gestohlen und damit ist Schogun Yuichiro's Ehre und sein Leben in großer Gefahr. Als der gefährlichste Ninja im Reich ist es Deine Aufgabe, den Herrscher Toranaga zu vernichten,	On a volé le sabre d'honneur. Ce geste porte atteinte à l'honner du Shogun Yuichiro. C'est à vous, le plus endurci des Ninjas qu'il appartient de retrouver le sabre et de vaincre l'ennemi mortel de Yuichiro - le cruel Toranaga.	è tata rubata la spada di onore, il che ha violato l'onore dello Shogun Yuichiro. Sta a te, il più duro dei ninja, recuperare la spada e sconfiggere il peggiore enemico di Yuichiro - il periido Toranaga.
The game features lethal weapons, vicious hand-to-hand combat, and awesome gameplay. Withwicked music, sound effects, 90 colours on-screen, and 2.5 MB of mental graphics this game must be one of the most realistic martial arts games ever!	das Schwert zu finden und an seinen rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen. * Mit 56 Hintergrund-grafiken * Stimmungsvolle Musik und FX in jeder Szene * Mehr als 90 Farben auf dem Bildschirm * 280 Animationen der Spielfiguren * 2.5 MB Graphik im Spiel*	Ce jeu comporte des armes meurtriéres, de violents combats à mains nues et un environnement de je terrifiant. Avec sa musique géniale, ses bruitages, 90 couleurs sur écran et 2.5 MB d'images dementes, ce jeu est certainement l'un des plus réalistes que l'on ait jamais produits sur les arts martiaux.	Il gioco comprende armi mortali, violenti combattimenti a mani nude ed un ambiente terrificante. La musica fantastica, gli effeti sonori, i 90 colori su schermo ed i 2.5 MB di grafica demente fanno di questo gioco uno dei pliu realistici gioci di arti marziali mai creato!

Tastatur-Funktionen

P	Pause
TAB	Text Puffer
SPACE	Shuriken werfen
ESC	Spiel aufgeben
F1 - F10	Objekt benutzen
SHIFT + F1 - F10	Objekt geben
ALT + F1 - F10	Objekt ablegen
ENTER/RETURN	Bildschirm festhalten
END (bei Pause)	Spiel beenden



Überall lauern böse Gegner, dafür gibt's aber in solchen Räumen auch viel Nützliches zu entdecken



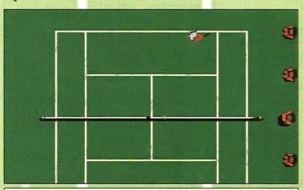
Und wieder ein Gegner, der nicht einsehen will, daß der Spieler nun mal immer gewinnt



TIEBREAK

Einleitung

Tennis ist ein Spiel, das seit seiner Anfangszeit schon immer die Massen begeistert und fasziniert hat. Was früher nur dem Adel vergönnt war, ist heute zu einem wahren Tennisfieber ausgeartet. Im Laufe der Jahre haben sich die Tennistechniken verbessert, das Spiel wurde härter und ist von seinem ursprünglichen Unterhaltungswert zu einer Leistungssportart avanciert.
Tiebreak bringt die Spannung des Spiels, den Nervenkitzel, die Techniken und alles, was zu einem richtigen Spiel gehört, zum Spieler nach Hause.

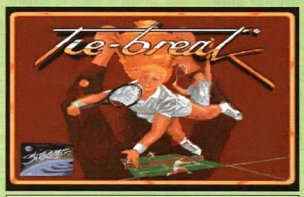


Auch wenn's auf den ersten Blick lagweilig aussieht - Tennis kann spannender sein als jeder Horrorfilm

Die Steuerung ist präzise und verlangt wie beim richtigen Tennis einige Zeit der Übung.
Tiebreak besitzt einen Trainingsmodus, bei dem Platz, Schläger und Gegner ausgewählt werden können.
Die offizielle Weltrangliste bei Tiebreak besteht aus 16 Spielern, die der Spieler alle bezwingen muß, um an die Spitze zu gelangen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, ein Turnier unter Freunden zu spielen, wenn es einmal nicht um den Ranglistenplatz gehen soll.
Tiebreak bietet alle Tennistechniken, die der Realität ziemlich nahe kommen, da sie genauestens berechnet sind. Die Aufmachung im fernsehähnlichen Stil bringt die besondere Note ins Spiel.
Eine weitere Besonderheit ist die Möglichkeit, ein Doppel mit vier Spielern gleichzeitig zu spielen (mit vier Joysticks). Hierzu wird jedoch ein Adapter benötigt, der im Handel erhältlich ist (beispielsweise den „AlfaTwin" der AB Union).

Der Platz

Das Spielfeld bildet ein Rechteck, das in der Mitte von einem Netz geteilt wird. Die Linien, die das Spielfeld an seinen Schmalseiten begrenzen, heißen Grundlinien. Auf

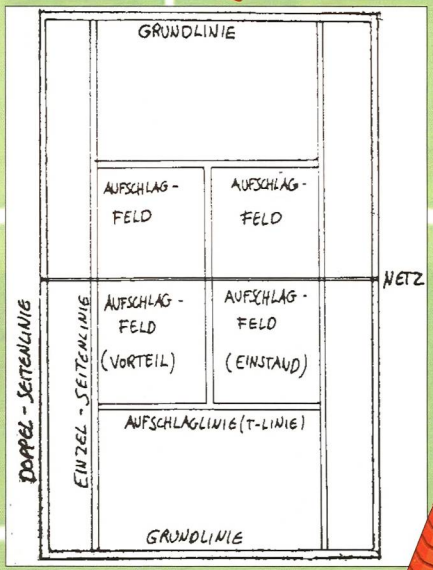


Tennisspaß pur mit Tiebreak

beiden Seiten, parallel zum Netz, befinden sich die Aufschlag- oder auch T-Linien, die mit den Seitenlinien das Aufschlagfeld bilden. Die äußeren Seitenlinien bilden das Feld zum Doppel. Das Aufschlagfeld wird mittig, senkrecht von einer Linie, geteilt. So ergeben sich die Aufschlagfelder für die jeweiligen Seiten.

Ständige Einrichtungen

Als ständige Einrichtungen des Platzes gelten Netz, Netzpfosten, Tribünen, feste und bewegliche Sitze mitsamt den darauf sitzenden Personen, alle Einrichtungen rings um das Spielfeld sowie alle Schiedsrichter.



Ein Tennisplatz in schematischer Darstellung

Tennisbälle

Die äußere Hülle des Balles muß gleichförmig und nahtlos sein, die Farbe weiß oder gelb.
Der Ball darf einen Durchmesser von 6,35 cm bis 6,37 cm haben und zwischen 56,70 g und 58,50 g wiegen.
Nach drei bis sechs Stunden Spielzeit sollten die Bälle ausgewechselt werden.

Der Schläger



Sechs unterschiedliche Schläger stehen bei Tiebreak zur Auswahl

Der Schläger besteht heutzutage aus leichtem Material. Das Spielverhalten ist abhängig von der Beschaffenheit des Schlägers, d.h. auf sein Gewicht, auf die Besaitung und



auf die Stärke der Besaitung kommt es an. Die Bespannungsstärke wird in kg gemessen und liegt zwischen 25 kg und 35 kg.

Die Kleidung

Nur bei Wettkämpfen ist weiße Sportkleidung vorgeschrieben.

Schiedsrichteraufstellung

Eine ganze Armee von Schiedsrichtern bewacht das Feld.

Spielstandanzeige

	Satz 1	Satz 2	Satz 3
Spieler 1	Spiele	Spiele	Spiele
Spieler 2	Spiele	Spiele	Spiele

Spielablauf

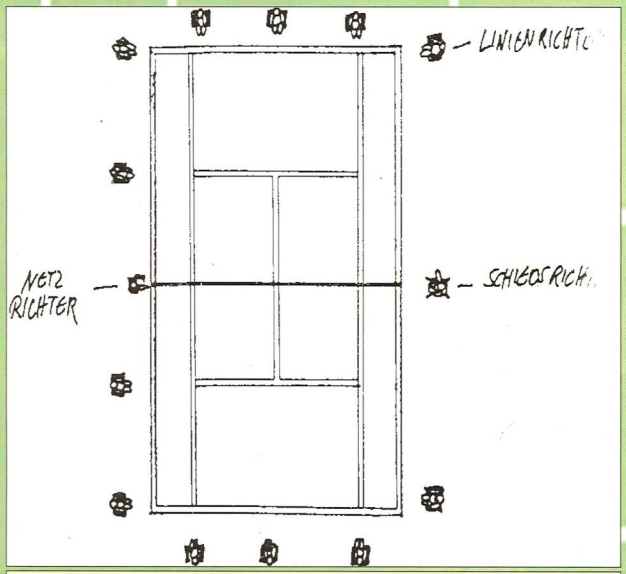
Aufschlag

Es gibt beim Tennis immer einen Aufschläger und einen Rückschläger.
Der Aufschläger beginnt seinen Aufschlag immer auf der rechten Hälfte von sich aus gesehen. Er steht dabei im vorgeschriebenen Aufschlagraum. Der Rückschläger befindet sich in einem sinnvollen Rückschlagraum. Der Aufschlag wird von der Grundlinie aus geschlagen. Dabei muß der Aufschläger den Ball mit der freien Hand in die Luft werfen und mit dem Schläger schlagen, bevor der Ball den Boden berührt. Im Augenblick der Berührung des Schlägers mit dem Ball gilt der Aufschlag als durchgeführt. Der Ball muß das Netz überfliegen und innerhalb des schräg gegenüberliegenden Aufschlagfeldes aufticken. Die Linien zählen dabei mit.

Aufschlagwiederholung (Second Service)

Der Aufschlag wird wiederholt, wenn:

a) der Ball das Netz berührt, aber sonst richtig fällt
b) der Ball ins Aus geht
c) der Aufschlag getätigt wird, bevor der Rückschläger bereit ist
d) der Aufschlag nicht regelgemäß ausgeführt wird
e) der Ball vor dem Aufticken einen Gegenstand der ständigen Einrichtung berührt.



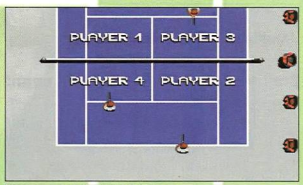
So kann kein Regelverstoß ungeahndet bleiben - eine ganze Armee von Schiedsrichtern bewacht das Feld

Wird der zweite Aufschlag wieder verschlagen, gibt es einen Punkt für den Rückschläger.

Wechsel der Aufschlagseite

In jedem Spiel beginnt der Aufschläger rechts von der Mitte seines Spielfeldes und wechselt bei jedem Punkt die Seite. Er schlägt also abwechselnd von rechts und links ins diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld auf.

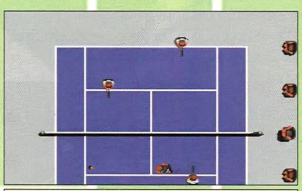
Wechsel des Aufschlagrechts



Hier wird erklärt, welcher Spieler wo steht

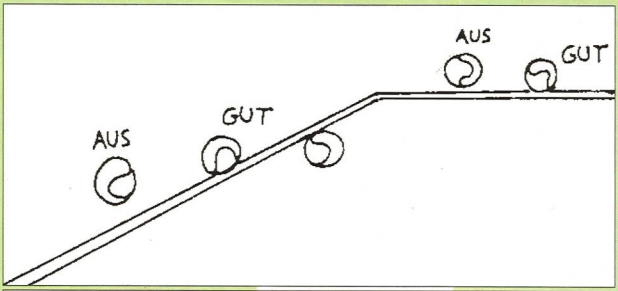
Nach jedem Spiel eines Matches wechselt das Aufschlagrecht, das heißt, der Aufschläger wird zum Rückschläger und der Rückschläger zum Aufschläger.
Die Spieler tauschen die Platzhälften bei jedem ungeraden Spielstand innerhalb des jeweiligen Satzes.

Ballwechsel



Der Balljunge in Aktion - dieser Ball ist nicht gültig

Nach dem Aufschlag beginnt mit dem ersten Rückschlag (Return) praktisch das Spiel. Der Ball darf nur einmal aufspringen. Er kann auch aus der Luft geschlagen werden. Er darf das Netz berühren und zählt auch als gültig, wenn er den Körper des Gegners berührt oder dieser den Ball auch außerhalb des Feldes aus der Luft (ohne Bodenberührung des Balles) annimmt. Der Ball ist gültig, auch wenn er die Linien berührt, das heißt der Ball ist erst dann ungültig, wenn er außerhalb des Feldes hinter den Linien aufspringt.



Selbst wenn der Ball noch auf der Linie auftrifft, gilt er als gut

Punktverlust beim Ballwechsel

Punktverlust wird angerechnet, wenn:

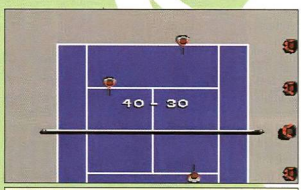
a) der Aufschlag des Gegners aus der Luft genommen wird
b) der Ball den Boden unmittelbar zweimal berührt
c) der Ball so zurückgeschlagen wird, daß dieser den Boden oder einen Gegenstand der ständigen Einrichtung außerhalb des Feldes trifft.

Zählweise

Gezählt wird in 4 Schritten bis zum Punkt:

15 - 30 - 40 - Punkt

Das Wort „DEUCE" bezeichnet den Punktgleichstand im Spiel (z. B. 30:30).
Das Wort „LOVE" bedeutet, daß ein Spieler noch keinen Punkt gemacht hat.

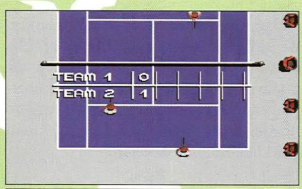


Der Zwischenstand

Im Laufe des Spiels gewonnene Punkte werden wie folgt gezählt:

- **nach dem 1. Punkt: 15**
- **nach dem 2. Punkt: 30**
- **nach dem 3. Punkt: 40**
- **nach dem 4. Punkt: Spiel**

Wenn beide Spieler drei Punkte haben, aber Einstand besteht, wird der nächste Punkt als „VORTEIL" oder „ADVANTAGE" bezeichnet. Es muß nun so lange weitergespielt werden, bis jemand zwei



Noch ist nichts entschieden...

auf „EINSTAND" folgende Punkte hintereinander gewinnt - erst dann hat er das Spiel gewonnen
Ein Spieler, der zuerst sechs Spiele gewinnt, hat einen Satz gewonnen. Derjenige, der zuerst die vereinbarten Gewinnsätze gewinnt, hat das Match gewonnen.

Tiebreak

Der Tiebreak wird angewendet, wenn es in einem Satz zu dem Spielstand 6:6 kommt. Der Aufschläger schlägt hierbei zuerst von rechts auf. Dann wechselt das Aufschlagrecht, und der Gegner schlägt den nächsten Ball von links auf, dann von rechts, dann wechselt das Aufschlagrecht wieder. Nach jeweils sechs Punkten werden die Seiten gewechselt. Der Spieler, der zuerst sieben Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Doppelspiel

Beim Doppel gelten zusätzlich die äußeren Linien des Feldes. Ansonsten ist alles gleich. Die Mannschaften wechseln die Aufschläge personenweise, also nach folgendem Schema:
Mannschaft 1: Spieler: A, B
Mannschaft 2: Spieler: C, D

1. Spiel ➤ Aufschlag Spieler A (1)
2. Spiel ➤ Aufschlag Spieler C (2)
3. Spiel ➤ Aufschlag Spieler B (1)
4. Spiel ➤ Aufschlag Spieler D (2)
usw.

Punkte in der Weltrangliste

Die Plazierung in der Weltrangliste richtet sich nach gewonnenen Punkten pro gewonnenes Spiel und Anzahl der gespielten Turniere.

Das Spiel

Nach Erscheinen des Titelbildes lädt der Computer einen kleinen Moment nach. Dann erscheint das Informationsbild, das durch Drücken des linken Joystickknopfes zum Menü führt.



Das Hauptmenü

Im Menü steht zur Auswahl:

1) World Tournament
2) Tournament
3) Training

Als Auswahlsymbol erscheint im Menü jeweils ein Tennisball, der mittels Joystick bewegt und durch Drücken des rechten Knopfes festgelegt werden kann.

World Tournament

Der Spieler nimmt aktiv am Geschehen in der Weltrangliste teil. Alle Spiele tragen zur Veränderung des Ranglistenplatzes bei, da hier der aktuelle Spielstand abgespeichert wird. Durch den Gewinn einzelner Spiele werden Punkte für die Rangliste gesammelt. Der Punktestand ist auf der Rangliste ablesbar.



Load Team/New Team:

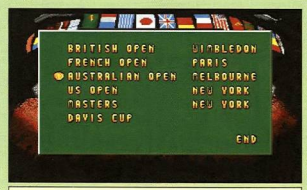
Falls schon in der Rangliste gespielt wurde, läßt sich mit „Load Team" der alte Spielstand zurückholen.
Soll neu in der Rangliste begonnen oder ein neues Team bestimmt werden, wählt man per Joystick die Option „New Team". Nachdem die die Entscheidung getätigt wurde, den rechten Joystickknopf drücken.
Danach ist die Anzahl der Spieler zu wählen, wobei auch mehrere Computerspieler einbezogen werden können. So kommt es zu schnelleren und interessanteren Ranglistenveränderungen. Trifft ein Computerspieler auf einen Computerspieler, so kann man sich das Spiel ansehen oder nicht. („Watch game Yes or No".).
Wenn die Anzahl der Spieler eingestellt wurde, erscheint das Foto des Spielers.
Der Computer hat 16 Ranglistenspieler mit Foto und Steckbrief gespeichert (näheres dazu später).
Neben dem Foto läßt sich wählen, ob dieser Spieler durch einen Menschen gesteuert werden soll („human") oder durch den Computer. Mit „OLD" können abgespeicherte Paarungen direkt übernommen werden.



In diesem Menü wird bestimmt, an welchen Port der Joystick angeschlossen ist

Wird der Spieler durch den Computer belegt, bekommt er automatisch Name und Charakter, bei Belegung durch einen Menschen kann der Name mittels Tastatur geändert werden. Sind die Charaktere bestimmt und soll mit mehr als zwei Spielern gespielt werden, kann die Portbelegung für die Joysticks bestimmt werden.

Danach erfolgt die Wahl des Schlägers. Die Schläger sind unterteilt nach Bespannungsstärken (20-30 kg) und Gewichtsklassen (Leicht - L und Mittel - M).
Falls mehrere Spieler an dem Spiel teilnehmen, wiederholt sich das Menü für jeden einzelnen.
Nach der Auswahl geht man auf „Save Team". Sollen Änderungen vorgenommen werden, geht man auf „Undo", und das Menü wiederholt sich.
Zuletzt wird entschieden, an welchem Turnier der Spieler teilnimmt.



Insgesamt elf Turniere stehen zur Auswahl

Tournament	Untergrund*
Australian Open	Teppich
French Open	Asche
Wimbledon	Rasen
US Open	Asche
Masters	PVC
Daviscup	PVC

*) siehe auch Abschnitt „Untergrund"

Danach wird angezeigt, wer gegen wen spielt. Die Spieler werden nunmehr mit ihrem Steckbrief vorgestellt.

Tournament

Dieser Teil erlaubt es, Turniere unter Freunden zu veranstalten. Hier kämpfen die menschlichen Spieler unter sich und gestalten ihre eigene Rangliste. Alle Spielstände und Turniere sind abspeicherbar, so daß man bei längerer Dauer eines Turniers eine Pause einlegen kann.

Laden eines alten Turniers oder Beginn eines neuen

Hier kann ein schon begonnenes, abgespeichertes Turnier geladen und fortgesetzt oder ein neues Turnier begonnen werden.

Wahl des Untergrundes

Untergrund	Eigenschaft	Farbe
Rasen	schnell	grün
Asche	mittel	rot
Teppich	mittel	grau/blau
PVC	schnell	grau/rot



In diesem Menü können die verschiedenen Untergründe gewählt werden

Jeder Untergrund hat spezielle Eigenschaften in bezug auf die Geschwindigkeit und das Aufspringen des Balles. Diese machen sich natürlich auch beim Spiel bemerkbar.

Auswahl Einzel oder Doppel

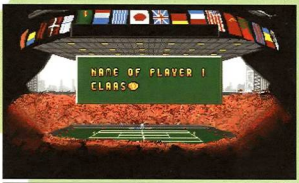
Hier wird entschieden, ob ein Einzel- oder ein Doppelspiel gespielt werden soll.

Anzahl der Spiele

Angezeigt wird die Anzahl der Spiele, die zu spielen sind.

Eingabe der Namen mittels Tastatur

Hier werden die Namen der menschlichen Mitspieler über die Tastatur eingegeben.



So können keine Spieler mehr verwechselt werden...



Bei mehr als zwei Spielern Auswahl der Portbelegung

In diesem Menü ist die Belegung der Joystickports einzugeben, wenn mehr als zwei menschliche Spieler gleichzeitig an dem Turnier teilnehmen.

Anzeige Spielerbelegung

Hier wird angezeigt, wer gegen wen spielt.

Schlägerauswahl

Jeder menschliche Spieler kann nun auswählen, mit welchem Schläger er spielen möchte.

„Match"-Teil beginnt

Alle Spiele, die unter „Tournament" gespielt werden, wirken sich nicht auf die Rangliste aus.

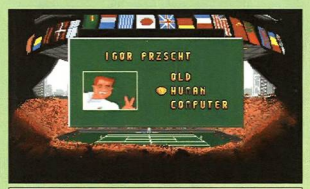
Training



In dieser Liste besteht die Auswahl zwischen 16 Ranglistenspielern

Hier können sämtliche Kombinationen geübt werden: Schläger, Untergrund und Spielpartner sind antestbar. Zur Auswahl stehen Einzel oder Doppel, menschlicher („human") oder Computergegner.

Hier besteht die Möglichkeit, mit den 16 anderen Ranglistenspielern zu trainieren. Dabei stehen zur Auswahl:

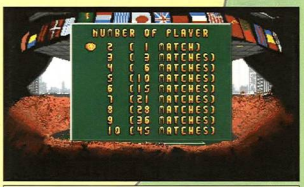


Hat man sich für den Spieler entschieden, stellt sich nur noch die Frage, ob ein Mensch oder der Computer ihn steuern soll



Spiel-Gegner	
1. Name:	Igor Przscht
Alter:	25
Gewicht:	68 kg
Nation:	(ehemalige) CSSR
2. Name:	Bernd Bröckel
Alter:	22
Gewicht:	74 kg
Nation:	Deutschland
3. Name:	Jose Sanchez
Alter:	27
Gewicht:	72 kg
Nation:	Argentinien
4. Name:	Franco Plazzo
Alter:	24
Gewicht:	69 kg
Nation:	Italien
5. Name:	Adonis Garides
Alter:	25
Gewicht:	78 kg
Nation:	Argentinien
6. Name:	Bob Hunter
Alter:	24
Gewicht:	72 kg
Nation:	USA
7. Name:	Joshua Slize
Alter:	28
Gewicht:	82 kg
Nation:	USA
8. Name:	Miles Ford
Alter:	25
Gewicht:	67 kg
Nation:	Großbritannien
9. Name:	Manfred Kleinmann
Alter:	29
Gewicht:	72 kg
Nation:	Deutschland
10. Name:	Pjotr Wasek
Alter:	25
Gewicht:	69 kg
Nation:	(ehemalige) CSSR
11. Name:	Heinrich Lehnhard
Alter:	29
Gewicht:	72 kg
Nation:	Frankreich

Spiel-Gegner	
12. Name:	Olaf Niström
Alter:	25
Gewicht:	79 kg
Nation:	Schweden
13. Name:	Nils Stag
Alter:	26
Gewicht:	70 kg
Nation:	Schweden
14. Name:	Charles Thompson
Alter:	24
Gewicht:	69 kg
Nation:	Großbritannien
15. Name:	Pierre Deux
Alter:	28
Gewicht:	76 kg
Nation:	Frankreich
16. Name:	Ramires Estabienne
Alter:	28
Gewicht:	76 kg
Nation:	Italien



Eine der wichtigsten Fragen: Wie viele Spieler sollen denn überhaupt teilnehmen?

Nun wird der Joystickport bestimmt und der Schläger gewählt. Das Menü wiederholt sich für die anderen Teilnehmer. Auch die Länge des Spiels, also die Anzahl der Gewinnsätze, ist einstellbar:

Es folgt noch die Wahl des Untergrunds.



In diesem Menü wird gewählt: „Best of three" (2 Gewinnsätze) oder „Best of five" (3 Gewinnsätze)



Match-Teil

Steuern des Spielers

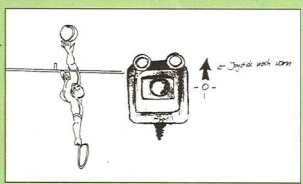
Kommen wir nun zum wichtigsten, wenn auch zum schwierigsten Teil des Spiels. Zunächst einmal sei gesagt, daß der Spieler sich alleine zum Ball bewegt.
In diesem Spiel sind die Joystickrichtungen dafür verwendet worden, möglichst realistische Schläge wie Top-Spin, Slice, Schmetterball, Volley, Stop und Lob einzuarbeiten. Jeder Schlag ist genauestens berechnet.

Der Aufschlag

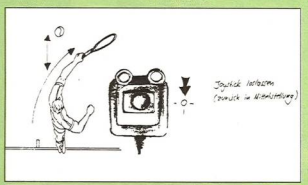
Die Richtung des Aufschlages ist nicht zu bestimmen, wohl aber die Länge und der Schnitt.

Joystick nach vorne :
Ausholzeit = Länge des Schlages

Joystick vorne, rechts, links :
leichter Schnitt



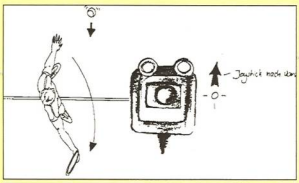
Joystick nach vorn: Der Spieler holt aus und bleibt in dieser Stellung



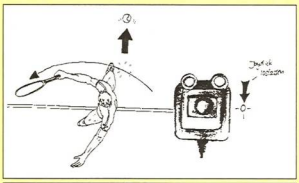
Joystick loslassen: Der Spieler schlägt den Ball

Vorhand, Rückhand

a) Der Computer entscheidet, ob Vor- oder Rückhand gespielt wird. Der Joystick dient nicht zur Lenkung des Spielers oder des Balles.
Alle Schläge funktionieren nach folgendem Prinzip:

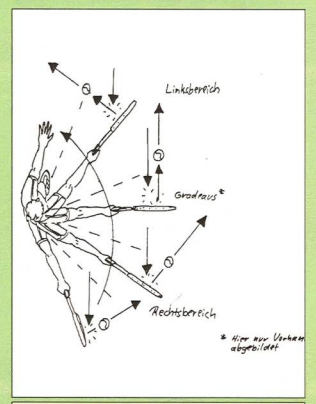


Drücken des Joysticks nach vorn = Ausholbewegung



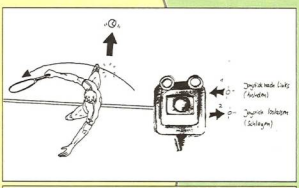
Der Schlag wird erst getätigt, nachdem der Joystick losgelassen wurde.

Das bedeutet, der Spieler kann beliebig lange in der Ausholbewegung verharren. Dies ist wichtig, um die Richtung des Balles zu bestimmen, die wie im echten Tennis auch abhängig vom Einfallswinkel des Balles ist. Durch Verzögerung des Schlages kann man bestimmen, wann der Schläger den Ball trifft. Trifft er ihn in der Mittelstellung, geht der Ball geradeaus. Trifft er ihn am Anfang des Schlages, geht er nach rechts. Trifft er ihn am Ende des Schlages, geht er nach links (wobei dies natürlich abhängig davon ist, ob man Vor- oder Rückhand spielt).
Es ist gar nicht so einfach, den Joystick im richtigen Moment loszulassen - das Spielen muß wie beim echten Tennis erst gelernt werden, denn erst mit der Zeit kommt das „Ballgefühl".
Bis jetzt ging es nur um kurze Bälle. Soll ein langer Ball geschlagen werden, muß vor dem Betätigen des Joysticks der linke Feuerknopf gedrückt gehalten werden, bis der Schlag ausgeführt wurde. Auch diese Kombination bedarf einiger Übung.



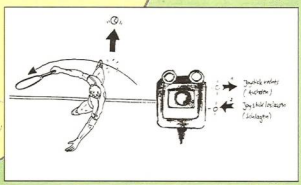
In dieser Grafik sind nur die Vorhand-Schläge abgebildet

Stop-Ball



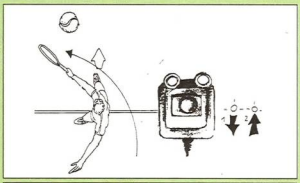
Der Spieler schlägt einen Stop, indem der Joystick nach links bewegt wird (ausholen/loslassen = Schlag).

Top-Spin



Der Spieler schlägt einen Top-Spin, indem der Joystick nach rechts bewegt wird (ausholen/loslassen = Schlag).

Lob



Der Spieler schlägt einen Lob, indem er den Joystick nach hinten bewegt (ausholen/loslassen = Schlag).

Weitere Erklärungen zu den Schlägen finden sich im Kapitel „Spieltaktik" weiter hinten im Text.
Um dies noch einmal zu verdeutlichen: Ein einfacher Schlag wird immer dann geschlagen, wenn der Joystickhebel nach vorn gedrückt und dann wieder losgelassen wird. Der Computer entscheidet hierbei, ob Vor- oder Rückhand gespielt wird.



Bei allen anderen Schlägen muß der Joystick anstatt nach vorn in die vorgeschriebenen Richtungen bewegt werden. Alle Schläge können durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt, also lang gespielt werden.

Schmetterball
Wenn der Spieler einen Lob annehmen will und nach oben schaut, drückt man den Feuerknopf, drückt den Joystick nach vorn und läßt ihn dann los. Jetzt schmettert der Spieler den Ball.

Netzangriff
Schlägt der Spieler nicht, läßt er sich durch Bewegen des Joysticks in die vorderen Richtungen ans Netz steuern. Wenn jetzt ein Ball angenommen werden soll, kann es passieren, daß der Spieler sofort wieder zurückrennt, da der Gegner einen langen Ball gespielt hat. Da der Computer den Spieler steuert, erkennt er den langen Ball und läßt ihn automatisch zurücklaufen. Wenn er ihn aber stehen läßt, kann der Ball aus der Luft, sprich Volley genommen werden. Hierbei sollte man den Feuerknopf nicht drücken, da der Ball sonst ins Aus geht.

Abstopper
Der schwerste Schlag ist der Abstopper. Dieser wird am Netz ausgeführt. Es ist möglich, den Ball ganz knapp über das Netz und extrem kurz zu schlagen. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. **den Ball in der Ausholbewegung zu treffen**

2. **den Ball praktisch mit der fast senkrechten Stellung nach ganz kurzem Ausholen zu treffen**

Diese Fülle von komplizierten Schlägen ist nur durch Übung richtig zu erlernen. Beherrscht man die Schlagarten aber erst einmal, wird dieses Spiel einen nicht mehr loslassen.
Wenn der Sieger feststeht, wiederholt sich das Menü. Bei „World Tournament" wird der aktuelle Punktestand in der Rangliste bekanntgegeben.

Spiel-Taktik

Ziel beim Tennis ist es, seinen Gegner möglichst auszuspielen oder so anzuspielen, daß er den Ball nur fehlerhaft zurückschlagen (returnieren) kann. Zunächst einmal hat man diese Möglichkeit durch eine bestimmte Anzahl von „Trick"-Schlägen:

Stop-Ball

Der Ball wird so angeschlagen, daß er beim Aufspringen gebremst und teilweise auch in eine andere Richtung gelenkt werden kann.

Top-Spin

Der Ball wird so angeschlagen, daß er beim Aufspringen beschleunigt wird.

Lob

Mit diesem Schlag läßt sich der Gegner überspielen, das heißt, der Ball kommt so hoch an, daß der Gegner nicht herankommt. Dieser Schlag wird meistens dann angewendet, wenn der Gegner am Netz steht oder im vorderen Bereich gerade ungünstig plaziert ist.

Schmetterball

Ein kraftvoll aus der Luft gespielter Ball.

Der Netzangriff
Durch plötzliches Sprinten zum Netz kann der Gegner überrascht werden, da es nun möglich ist, den ankommenden Ball direkt aus der Luft zu nehmen.

Passierschlag
Mit dem Passierschlag erwischt man den Gegner praktisch auf dem falschen Fuß und spielt den Ball so an ihm vorbei.

Darüber hinaus gibt es natürlich die Möglichkeit, den Gegner immer von links nach rechts zu jagen oder sich auf lange Ballwechsel einzulassen und zu versuchen, die Bälle einfach nur zurückzuschlagen, bis der Gegner einen Fehler macht. Nach einigen Spielen wird jeder seine eigene Taktik entwickeln, aber eines steht fest: Ausdauer und volle Konzentration sind wichtig.

Anmerkungen zum Doppel

Doppel ist ein Spiel, das eigentlich noch mehr Übersicht verlangt, da es schneller ist und es schnell zu Mißverständissen kommen kann.



Hier wird gewählt, ob Einzel oder Doppel gespielt wird

Zusatzfunktionen

P - pausiert das Spiel

Q - Mit dieser Taste wird ein Spiel frühzeitig beendet. Der Ausgang des Spieles wird nach den bis dahin gespielten Leistungen berechnet.

Z - verlangsamt die Geschwindigkeit des Spieles

Jedes Spiel wird automatisch abgespeichert und kann somit später weitergespielt werden. Dies funktioniert beim „World Tournament" und beim „Tournament" in unterschiedlicher Weise.

World Tournament

Beim Abspeichern unter dem Namen wird die aktuelle Rangliste mit abgespeichert. Jeder Name ist jedoch immer wieder austauschbar: Computerspieler können auch zwischendurch durch Menschen ersetzt werden, indem am Anfang des Menüs „New Team" gewählt wird.

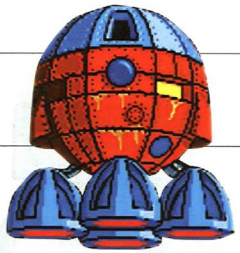
Tournament

Hier werden gleich ganze Turniere abgespeichert, so daß die Möglichkeit besteht, ein Turnier nicht sofort in einem durchspielen zu müssen (Load Tournament A, B, C). Ein Match kann aber nur dann abgespeichert werden, wenn es beendet wurde (auch durch Q-Taste).

Die Spieler machen nach jedem ungeraden Satz eine kurze Pause, und am Ende des Spiels geben sie sich fair die Hand. Dann lädt der Computer nach. Nach einem kurzen Moment erscheint das Siegerbild.



TRADERS



Einleitung

Fat-Star ist der Name des Planeten, auf dem sich dieses Abenteuer abspielt. Vor 2000 Jahren hieß er noch „Erde". Nach dem Aussterben der Saurier und anderem Ungeziefer ist der Planet nun ein halbwegs akzeptabler Wohnort geworden.
Vor allem „Austr-Alien" ist eine schöne Gegend. Leider dürfen nur die erfolgreichsten Plubber dort wohnen. Die Plubber sind die Bewohner von Fat-Star. Sie stammen von fremden Planeten. Es gibt vier Rassen: Rote von Ford-Am-Erika, Gelbe von Chi-Nah, Braune aus Afraki und Blaue unbekannter Herkunft. Alle haben den Traum, weg von FatMike nach Austr-Alien zu kommen. Es sollte den Spieler jedoch nicht verunsichern, daß sie Öl trinken.
FatMike, der Herrscher von Fat-Star, ist ein Nachfolger von genmanipulierten Weinbergschnecken. Sein voller Name ist „Tao FatMike, der Stutzige" und er hat seine „normalen" Artgenossen zum Fressen gern. Außerdem rauft er sich gerne mit den Cansizyanern. Man sollte sich nicht mit ihm anlegen. Schnecken (der normalen Art) sind auf Fat-Star etwas Besonderes. Leider sind sie auf diesem Planeten fast ausgestorben, und daher sind sie heilig. Für den Spieler, aber nicht für FatMike. Ärger bekommt auch, wer keine Schnecken besitzt. Auf Fat-Star bezahlt man damit nämlich die Vermögenssteuer. Sollte der Spieler kein Vermögen besitzen, tut das nichts zur Sache.
Aber wir wollen nicht noch mehr Vewirrung stiften. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Anbauen von Feldern, dem taktischen Handeln mit Produkten und allerlei Gemeinheiten gegen die Konkurrenz sein Vermögen zu erhöhen.
Derjenige Plubber, der als erster eine zu Beginn ausgemachte Vermögensgrenze überschreitet, darf nach Austr-Alien auswandern.

Teil I Das erste Mal

Wie man anfängt

Beim ersten Spiel auf Fat-Star wird der Spieler vieles auf Anhieb nicht verstehen. Er ist ja ein Mensch und kein Plubber (oder?). Am schnellsten begreift man dieses Spiel, wenn man es spielt und gleichzeitig diese Anleitung liest. Es gibt jederzeit die Möglichkeit, die Taste [P] für Pause zu drücken, wenn das Spiel zu schnell wird.
Zu Beginn sollte einfach einige Male Level 1 gespielt werden. Der Spielablauf ist dann relativ langsam, und viele komplizierte Sequenzen werden einfach ausgelassen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen Demonstrationsablauf zu starten. Dazu werden einfach alle Plubber auf Computersteuerung eingestellt.

Die Sequenzen

Das Computerspiel Traders besteht aus 4 Spielteilen, die in einzelne Sequenzen unterteilt sind. Diese Sequenzen sind passiv oder aktiv. In den passiven können der Spieler und dessen Plubber nicht direkt ins Geschehen eingreifen. Bestimmte Sequenzen laufen jede Spielrunde ab, andere nur sporadisch. In den Menüs lassen sich bestimmte Sequenzen oder sogar Spielteile komplett an- oder ausschalten.

Kommunikation mit dem Plubber

Gesteuert wird der Plubber wahlweise über Tastatur oder Joystick. Die Begriffe Joy-Hoch, Joy-Runter, Joy-Links und Joy-Rechts geben an, in welche Richtung der Stick bewegt werden muß, um den beschriebenen Effekt zu erzielen. Der Einfachheit halber haben wir es beim Joy-sonstwohin belassen - wer über die Tastatur spielt, drückt einfach die entsprechende Cursor-Taste.
Der Befehl Joy-Knopf bedeutet, daß an dieser Stelle der Feuerknopf bzw. die als Feuerknopf definierte Taste gedrückt werden muß.

Die Menüs

Wann erscheinen die Menüs?

Gleich nach dem Start des Spiels oder wenn in der Bilanz-Sequenz die Help-Taste benutzt wird.



So verwahrlost sieht Fat-Star glücklicherweise noch nicht aus...

Was ist zu tun?

Hier können alle Parameter bis auf die Zimmertemperatur verstellt werden. Dazu stehen vier Menüs zur Verfügung: das Hauptmenü, das Level-Menü, das Preferences-Menü und das winzige Disk-Menü.

Das Hauptmenü



Das Hauptmenü

Bei Traders spielen immer vier Plubber mit, daher sind vier Mitspieler nötig. Falls jedoch nicht vier Personen zusammenkommen und auch die Meerschweinchen noch nicht als Ersatz taugen, ist meistens der Computer bereit, für die fehlenden Freunde einzuspringen. Mit den Tasten [F1] bis [F4] kann nun der Spielertyp eingestellt werden, nämlich „Mensch" oder „Computer".
Mit [F6] bis [F8] kommt der Spieler in den Genuß der drei weiteren Menüs, mit [F11] können die Joystickgriffe vorgewärmt werden, und mit [Return] wird das Spiel gestartet. Dabei sollte zum Computer ein Sicherheitsabstand von zwei Metern nicht unterschritten werden.

Das Level-Menü



Das Level-Menü

Hier läßt sich einstellen, wie sehr man geärgert werden möchte. Mit [F1] wird der Level bestimmt:
Er hat eine Bandbreite von 1 (viel Ärger) bis 4 (ganz viel Ärger). In den ersten 1000 Spielen (+/- 995) sollte der Level lieber auf 1 belassen werden. In diesem Level sind große Teile des Programms inaktiv, was das Einarbeiten erleichtert. Es ist aber empfehlenswert, nach und nach leichtsinnig in die höheren Levels vorzustoßen, da nur im 4. Level die wirklich heißen Spiele mit allen Programmteilen stattfinden. Die Komplexität ist dann relativ hoch (über 10 Meter).
Für Individualisten und Leute vom Bau gibt es noch den „User-Level", bei dem man sich den Level selber zusammenbauen kann. Jede noch so pikante Kombination folgender Parameter ist erlaubt:

ComputerIQ

Bestimmt, wie scharf die vom Computer gesteuerten Plubber denken können. „Gemein" bedeutet scharf wie eine Rasierklinge, „naiv" scharf wie ein Schneeball. Wenn alle 4 Spieler menschlicher Natur sind, ist dieser Faktor so bedeutungsvoll wie ein Kaugummi auf der Straße.

Ölabgabe

Ein Flag, das an oder aus sein kann. Die Bedeutung erklären wir vielleicht später in der Anbau-Sequenz.

Kampfroboter

Kann auch nur an oder aus sein. Wer's lieber friedlich mag, sollte hier besser „Aus" wählen. Die Erklärung steht in Teil III.

Saphir-Handel

Auch hier sind keine halben Sachen erlaubt: „An" oder „Aus". Die Bedeutung folgt im Kapitel Einkaufs-Straße-Sequenz.

Katastrophen

Bei „An" können ungemütliche Dinge passieren. Siehe Katastrophen-Sequenz. Piratengefahr: Je höher der Faktor eingestellt wird, um so gefährlichere Raumpiraten tummeln sich um Fat-Star (siehe Raketen-Sequenz). Mit [Return] geht's wieder zum Hauptmenü.

Das Preferences-Menü



Das Preferences-Menü

Alles, was aus den anderen drei Menüs verstoßen wurde, hat sich im Preferences-Menü versammelt. Lebenswichtige Parameter hausen hier friedlich neben Banalitäten:

Startgeld

Bestimmt, wieviel Bargeld jeder Plubber zu Beginn des Spiels hat (und manche weniger erfahrene Plubber haben am Schluß des Spiels noch gleich viel, haha).

Zielvermögen

Hier läßt sich der totale Vermögenswert einstellen, der zum Sieg des Spielers und zum Ende des Spiels führt. 10.000 $ sind zuwenig, 20.000 $ sind der normale Durchschnitt, 50.000 $ sind zuviel, und 80.000 $ sind gar nicht möglich, ätsch!

Lottogewinne

Dieser Parameter gibt an, ob die Geldbeträge, die beim Gewinnen im Lotto ausgezahlt werden, niedrig oder hoch oder weder noch sind. Hohe Gewinne führen dazu, daß der Verlauf des Spiels stark vom Glück abhängt. Mehr zum Lotto folgt im Kapitel Einkaufs-Straße-Sequenz.

Einkaufszeit

Hiermit läßt sich einstellen, wie lange die Einkaufs-Straße-Sequenz dauert. Normal sind 10 Sekunden, Anfänger sollten sich ruhig 30 Sekunden gönnen.

Landmodus

Das Landgebiet kann zufällig oder real generiert werden. Bei „Zufall" werden Berg-, Wald- und Wüstenfelder ohne Ordnung hingesetzt. Beim Real-Modus ergeben sich meistens Schwerpunkte, indem sich zum Beispiel eine Bergkette oder ein großes Wüstengebiet bildet.

Roboterzyklus

Dieser Parameter kommt nur zum Einsatz, wenn im Levelmenü das Roboter-Flag auf „An" gesetzt wurde. Dann nämlich bestimmt er, wie oft die Roboter-Sequenzen erscheinen. Wird 3 eingestellt, erscheinen sie jede dritte Spielrunde, bei 1 immer.

Spielfeldgröße

Mit allen 4 Cursor-Tasten läßt sich die x- und y-Ausdehnung des Landes festlegen. Schachspieler stellen hier 8 x 8 ein, alle anderen, was sie wollen. Wenigstens 36 Felder sollten es sein.

Steuerkontrolle

Wenn Spieler 3 oder 4 oder beide menschlicher Art sind, kann hier eingestellt werden, ob mit Joystick oder mit Tastatur gesteuert wird. Ersteres ist nur sinnvoll bei angeschlossenem 4-Joystick-Adapter. Bei der Atari-Version kann Spieler 4 nicht über die Tastatur gesteuert werden.
Durch [Return] kann sich der Spieler verabschieden.

Das Disk-Menu

Spielstand abspeichern und laden ist hier das Motto. Das Abspeichern ist nach jeder Spielrunde möglich.
Es ist zu berücksichtigen, daß beim Laden eines alten Spielstandes ein eventuell im Speicher vorhandenes Spiel sofort gelöscht wird.



Das Disk-Menü

Nachträgliches Verändern der Parameter

Es ist möglich, auch nach dem Starten des Spiels jeweils am Ende einer Spielrunde die Parameter zu verändern. Dazu betätigt man in der Bilanz-Sequenz die Help-Taste. Bitte beachten, daß Startgeld und Spielfeldgröße nicht mehr revidiert werden können. Das unterbrochene Spiel kann fortgesetzt werden, indem im Hauptmenü wie gehabt [Return] und danach [A] gedrückt wird.

Teil II: Anbau

Vorbemerkungen zum Teil II

In diesem ersten Teil des eigentlichen Spiels geht es darum, durch taktisches Anbauen von Feldern möglichst viele Waren zu produzieren. Diese können im Teil IV verkauft oder später selber genutzt werden.

Bilanz-Sequenz

Wann erscheint die Sequenz?
Wenn es regnet, Mittwoch ist, der Spieler ein blaues Auto besitzt, weiße Rosen



Die Wochenbilanz

züchtet und über 777 Computerspiele kennt, dann kommt sie nie. Ansonsten immer.
Was ist zu tun?
Bilanzkurve anschauen, Kopf schütteln, Joy-Knopf betätigen.

Vermögens-Liste

Im unteren Bereich steht eine Aufstellung aller Vermögenswerte der Mitspieler. Das wären:
Geld...zeigt, wieviel Bargeld man besitzt.
Land...informiert, wieviel alle eigenen Felder insgesamt wert sind. Jedes Landfeld ist gleichviel wert, unabhängig davon, ob und was angebaut wurde und welchem Spieler es gehört.
Waren...gibt den augenblicklichen Geldwert aller eigenen Produkte an.
Saphi...ist der Wert aller Saphire und Käfer im eigenen Besitz. Falls das Saphir-Flag aus ist, steht hier immer 0.
Div...teilt die diversen Vermögenswerte mit. Das sind einerseits alle Raketen, egal, ob aufgestellt oder nicht, und zum anderen das Öl in der Flasche des Plubbers. Letzteres jedoch nur, wenn das Öl-Flag an ist.

Vermögens-Kurve

Hier wird das Vermögensverhältnis zwischen den vier Plubbern in den letzten 40 Spielrunden gezeigt. Nicht erschrecken, wenn mal eine weiße Horizontal-Linie auftaucht: Diese zeigt das im Menü eingestellte Zielvermögen an. Wenn die Bilanzkurve eines Spielers diese überschreitet, wird das Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit in der nächsten Runde zu Ende gehen.
Beim ersten Erscheinen der Bilanz-Sequenz ist übrigens noch keine Kurve eingezeichnet.

Rückkehr zum Menü

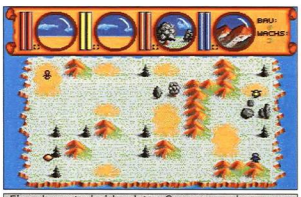
In der Bilanz-Sequenz kann der Spieler freiwillig in die Menüs zurückzuspringen, indem er die Help-Taste sanft drückt. D... ist dann sinnvoll, wen...

• Parameter geändert werden sollen. Es lassen sich zum Beispiel das Zielvermögen erhöhen, die Einkaufs-Zeit verstellen oder die Katastophen ausschalten. Oder wenn ein Mitspieler sich tränenüberströmt weigert, weiterzuspielen, kann man den vollwaisen Plubber einfach der Kontrolle des Computers überlassen.
• das Spiel abgespeichert werden soll, um in ein paar Jahren weiterzuspielen.
• man kapitulieren und nochmal von vorne beginnen möchte oder einen Spielstand einladen will, bei dem der Sieg sicher ist.

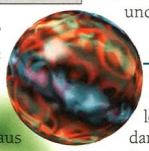
Katastrophen-Sequenz

Wann erscheint die Sequenz?
Selten und immer dann, wenn man sie nicht brauchen kann.
Was ist zu tun?
Zuschauen, verzweifeln, schreien, Computer abschalten und Ping-Pong spielen. Wenn die tragische Meldung auf dem Bildschirm aufgetaucht ist, sollten alle Spieler Joy-Knopf betätigen.

Anbau-Sequenz



Eine der entscheidendsten Sequenzen des ganzen Spiels



Wann erscheint die Sequenz?
Kommt leider gnadenlos jede Woche. Genau wie der Montag.
Was ist zu tun?
1: Joy-Knopf tätigen.
2: Wer noch kein Haus hat: Haus bauen.
3: Wer ein neues Feld bekommen soll: neues Feld wählen.
4: Wer Lust hat: Felder bebauen.
5: Wer Geld braucht: ein Feld verkaufen.
6: Wer fertig ist: mit dem Plubber nach Hause gehen.

Bauen eines Hauses



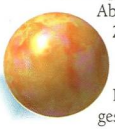
So sehen die Häuser der Plubber aus

Auf Fat-Star gibt es zwar Maden, aber Nomaden sind nicht erwünscht. Daher braucht man als erstes ein Häuschen für den Plubber. Dieses kann nur auf einem freien Wiesenfeld gebaut werden und darf nicht direkt links oder rechts von einem anderen Haus stehen. Das Landfeld, auf dem das Haus schließlich steht, geht vollautomatisch in den eigenen Besitz über, was an der punktierten Umgrenzungslinie zu erkennen ist, die in der eigenen Hoheitsfarbe dargestellt wird. Diese Linie zeigt die Grenze des Privatgebietes. Kein anderer Spieler kann Felder innerhalb dieses Bereiches benutzen. Der Plubber wird gesteuert mit Joy-links, -rechts, -rauf und -runter. Es genügt, den Joystick kurz in die gewünschte Richtung anzutippen, und schon läuft der Plubber zum nächsten Feld. Ins Wasser geht er übrigens nicht, denn „Der Weiße Hai XVI" war sehr realistisch. Mit Druck auf Joy-Knopf wird das Haus gebaut.

Wahl eines neuen Feldes

Es lohnt sich, zu dem runden Anzeigefenster im Pergament zu schauen. Wenn sich unten links von der Ölflasche ein kleines Rechteck-Symbol befindet, ist Fat Mike bereit, ein zusätzliches Landfeld zu verschenken. Zu Beginn des Spieles ist Fat Mike übrigens allen gegenüber freundlich gesinnt, und so bekommt jeder ein weiteres Landfeld. Auch Landfelder sind nicht gerne einsam, und daher muß jedes neue Feld an das alte Gebiet grenzen. Steuerung: Wie beim Wählen des Hausfeldes den Plubber zum gewünschten Feld steuern und Joy-Knopf drücken.

Bebauen von Feldern



Und was nützt nun ein solches leeres Feld? Gar nichts. Falls aber etwas darauf angebaut wird, wird dieses Feld auch etwas produzieren - oder auch nicht. Aber dazu kommen wir später. Zum Anbauen gibt es vier verschiedene Möglichkeiten, die gleich beschrieben werden. Noch weiter unten steht, wie gesteuert und angebaut wird.

Die vier Anbau-Arten



Wirklich putzig – die Polmihäschen

Putzige Polmihäschen, die den ganzen Tag Löcher graben und nach Wasser suchen. Nun sind diese Hasen aber wie die Steuerbehörden im 20. Jahrhundert: Sie saugen sich viel mehr ab, als sie eigentlich brauchen. Und daher läßt sich das überschüssige Wasser verkaufen oder für eigene Zwecke benutzen. Leider sind Polmihasen sehr schüchtern, und daher sind sie nicht leicht zu fangen. Man braucht dazu das pikante Joji-Parfum, mit dem man sie anlocken kann.
Und wenn man sie erst mal im Gehege hat, dann fressen sie, was das Zeug hält. Und zwar nur allerfeinste Mabba-Rosen, eine seltene Blumensorte auf Fat-Star. Wenn sie nichts zu fressen bekommen, graben sie auch nicht nach Wasser. Basta.



Naß: die Wasserbecken

Wasserbecken: In diesen, und nur in diesen, entstehen die schon vorgestellten Mabba-Rosen, die von den Polmihasen so verehrt werden. Daher kann man diese Blumen oft für gutes Geld an Besitzer von Hasengehegen verkaufen. Ein solches Wasserbecken zu betreiben hat vier Haken: Erstens ist zum Bau Süßwasser notwendig, sonst wachsen keine Mabba-Rosen. Daher nützt es nichts, sich aus dem Meer zu bedienen; es ist nötig, sich an Besitzer von Polmi-Hasen zu wenden, denn die haben das richtige Wasser. Vielleicht geben sie es gratis ab. Wahrscheinlich aber nicht.
Und zweitens weigern sich die eingebildeten Mabba-Rosen, zu wachsen, wenn nicht regelmäßig Joji-Parfum ins Wasser gegeben wird. Und drittens ist alles viel komplizierter, als es sich anhört. Und viertens gehen wir jetzt lieber schnell zur nächsten Möglichkeit über:



Wer die Rosen anbaut, kann sich Fleurop sparen

Ein Beet von Mabba-Rosen. Jawohl, diese Blümchen sind nämlich recht anpassungsfähig: Sie wachsen auch auf dem Land. Allerdings vermehren sie sich dort nicht, das tun sie nur im Wasser. (Bei den Menschen war es genau umgekehrt: Kein Wunder, daß sie ausgestorben sind!) Diese Blumenbeete produzieren - man ahnt es schon - das berühmte Joji-Parfum. Und zwar bedingungslos! Ohne Verzögerung! Pausenlos! Aber das war gelogen! Natürlich ist erst einmal ein ganzes Bündel Mabba-Rosen nötig, um ein Beet anzulegen. Und natürlich wollen die



Blümchen dauernd mit Süßwasser begossen werden. Und zwar bedingungslos! Ohne Verzögerung! Pausenlos!



Da werden die Nachbarn vor Neid erblassen: Eine Rakete im Garten hat nicht jeder

Und das ist die letzte Möglichkeit, ein Feld zu nutzen: *eine Rakete aufzustellen*. Diese produzieren zwar nichts und brauchen auch nichts. Statt dessen fliegen sie. Und zwar auf einen fremden Planeten nach Wahl. Dort sucht die vollautomatische Roboterbesatzung nach Schnecken und bringt die gefundenen mit zurück nach Fat-Star. Wozu diese Schnecken gut sind, erzählen wir später. Wie die Schnecken ist auch der Rasen auf Fat-Star heilig. Und da Raketen beim Start ein dickes Loch in den Boden brennen, ist es nicht erlaubt, sie auf einem Wiesenfeld aufzustellen.

Wie wird angebaut?

Um nun etwas von diesen vier Möglichkeiten anzubauen, muß der Plubber zunächst zum gewünschten Feld gesteuert und dann Joy-Knopf gedrückt werden. Es macht „Piep", und in der Pergamentrolle erscheint ein kleiner Monitor, auf dem „Quit" steht. Mit Joy-rauf und -runter läßt sich nun auswählen, was angebaut werden soll. Auf dem Monitor ist oben ein kleines Symbol für den Anbau zu sehen, darunter stehen zwei Balken, durch die eine senkrechte Linie führt. Um die Bedeutung dieser kryptischen Zeichen zu erklären, nehmen wir mal an, daß ein Wasserbecken gebaut werden soll. Der obere Balken zeigt an, ob genügend Baumaterial (in unserem Fall Wasser) zur Verfügung steht, um den gewünschten Anbau zu tätigen. Die Länge des Balkens gibt an, wie viele Wasserbecken erstellt werden könnten. Angenommen, auf anderen Feldern wurden bereits einige Blumenbeete aufgestellt, dann benötigen diese zum Produzieren ebenfalls Wasser! Es heißt also aufpassen, daß nicht zuviel Wasser zum Bauen verbraucht wird, denn sonst würden die Mabba-Rosen sehr, sehr böse werden. Die weiße, senkrechte Linie im Balken gibt nun an, wieviel Wasser bereits für die Beete benötigt wird. Je weiter rechts sie auf dem Balken liegt, desto mehr Wasser. Auch die Farbe des Balkens hat ihre Bedeutung: Blau bedeutet, daß hemmungslos noch mindestens ein Wasserloch gebaut werden kann, ohne daß die Mabba-Rosen-Beete in Streik treten. Gelb bedeutet, daß der Wasserbesitz ganz genau für die Blumen reicht - ein zusätzliches Wasserbecken würde einen Wassermangel bewirken! Und rot schließlich verkündet, daß nicht einmal die Blumenbeete ausreichend mit Wasser versorgt sind.

Der untere Balken hat eine recht ähnliche Bedeutung. Er gibt an, ob genügend Material für das Produzieren vorhanden ist. Wasserbecken brauchen ständig Parfum: Die Balkenlänge zeigt also den Parfumbesitz an. Die weiße, senkrechte Linie verkündet, wieviel die Wasserlöcher insgesamt schon benötigen, um Mabba-Rosen produzieren zu können. Die Farbe des Balkens hat die gleiche Bedeutung wie beim oberen. Blau bedeutet also, daß der Vorrat an Joji-Parfum ausreicht, um noch mindestens ein Wasserbecken zusätzlich zu erstellen usw.

Bei den Raketen werden keine Balken angezeigt, sondern nur die Anzahl Raketen, die zur Verfügung stehen und noch aufgestellt werden können. Falls der Plubber auf einem Wiesenfeld steht, wird das Raketensymbol nicht angezeigt. Ein Feld wird bebaut, sobald der Joy-Knopf gedrückt wird. Vorausgesetzt natürlich, es steht genügend Baumaterial zur Verfügung. Beim Bau wird es sofort vom Vorrat abgezogen. Mehrmals hintereinander den Anbau des gleichen Feldes zu ändern, ist also nur zum Vorteil für die Konkurrenz. Falls es doch im letzten Moment noch etwas anderes sein soll, auf „Quit" gehen und den Joy-Knopf drücken.

Einflüsse auf die Produktion

Einfluß der Landschaft

Jedes Feld hat eine von vier möglichen Gebietsformen. Diese sind: Wiesen, Wüsten, Wald und Berg. Nicht jede Gebietsart ist für jeden Anbau gleich gut geeignet. Ob nun ein Feld viel oder wenig produziert, hängt stark davon ab, ob die Gebietsart für den aufgestellten Anbau gut, mittel oder schlecht geeignet ist. Was wie geeignet ist, haben wir leider vergessen. Auf die Raketen hat das Gebiet übrigens logischerweise keinen Einfluß.

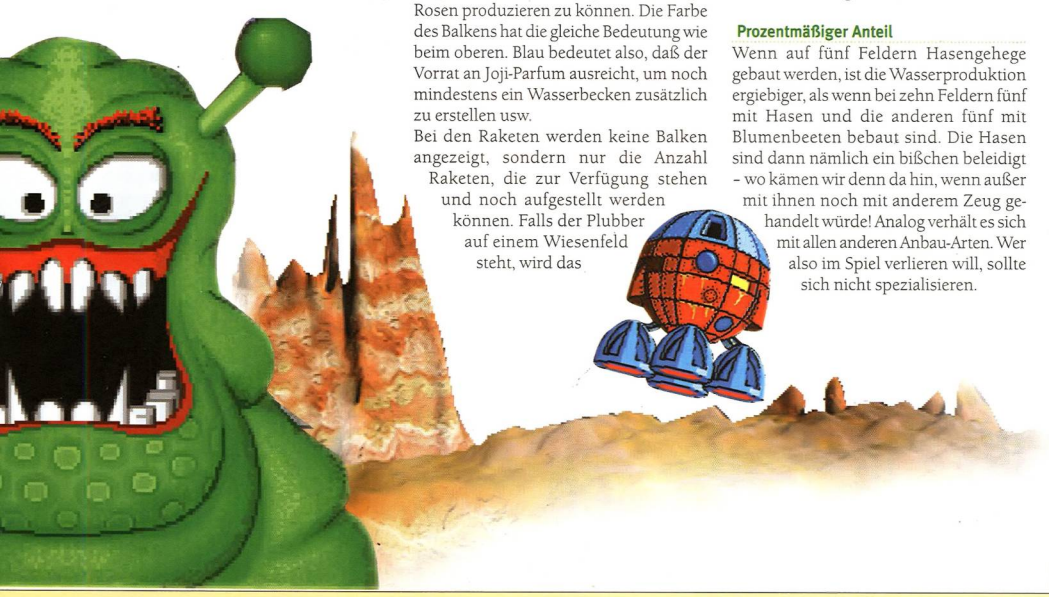
Felder mit gleichem Anbau

Daß zwei Felder mit dem gleichen Anbau mehr produzieren als eins allein, versteht sich von selbst. Aber die Produktion ist nicht einfach doppelt so hoch. Je mehr Felder mit demselben Anbau versehen werden, desto steiler wird die Produktionskurve ansteigen, denn in Teamwork läuft alles besser.

Es lohnt sich also, möglichst viel von demselben Zeug anzubauen.

Prozentmäßiger Anteil

Wenn auf fünf Feldern Hasengehege gebaut werden, ist die Wasserproduktion ergiebiger, als wenn bei zehn Feldern fünf mit Hasen und die anderen fünf mit Blumenbeeten bebaut sind. Die Hasen sind dann nämlich ein bißchen beleidigt - wo kämen wir denn da hin, wenn außer mit ihnen noch mit anderem Zeug gehandelt würde! Analog verhält es sich mit allen anderen Anbau-Arten. Wer also im Spiel verlieren will, sollte sich nicht spezialisieren.





Das Wetter mischt immer kräftig mit im ganzen Spiel

Genügend Material für Wachstum

Sehr wichtig! Denn sonst wachsen die Produkte so gut wie Christbäumchen in der Wüste.

Wetter

Wenn die Sonne scheint, werden die Hasen faul und die Mabba-Rosen fleißig. Den Wasserbecken ist die Sonne egal. Bei Wind jedoch fliegt den Blumen das Parfum weg, während das Wasser in den Becken durchgewirbelt und dadurch das hineingeleerte Parfum besser verteilt wird. Das erhöht die Produktion der Mabba-Rosen. Die Hasen machen sich nichts aus dem Wind.

Der Regen verdünnt das Wasser in den Becken, und es wachsen weniger Blumen darin. Die Hasen hingegen fangen begeistert die Tropfen auf. Mabba-Rosen kümmern sich nicht um Regen.

Eine Hitzewelle bewirkt dasselbe wie Sonnenschein, nur in höherem Maße. Hurrican und Schnee sind die Extremformen von Wind und Regen.

Felder verkaufen

Das muß nur, wer es will. Wenn ja, einfach mit dem Plubber zum ungeliebten Feld schleichen und Joy-Knopf betätigen. Dann Joy-runter, bis sich auf dem Monitor ein großes „$" breitmacht. Darunter steht der Wert des Feldes. Ein weiteres Joy-Knopf-Drücken kennzeichnet den Verstoßenen, und der Plubber kann wieder gesteuert werden. Falls im letzten Moment Mitleid auftritt, einfach Joy-Rauf bis zum „Quit" und dann Joy-Knopf.

Es sei noch erwähnt, daß nur solche Felder verkauft werden können, die von der Konkurrenz erreichbar sind. Zudem kann in jeder Runde nur maximal ein Feld verstoßen werden.

Nach Hause gehen

Nach getaner Arbeit sollte der Plubber schnellstens nach Hause, sonst verpaßt er den Krimi. Zudem gibt es noch einen kleinen Geldbonus von Fat Mike, weil er so brav war. Den Plubber vor das Haus steuern und den Joy-Knopf betätigen.

Verbrauchen von Öl



Immer ärgerlich: ein gutes Ereignis für einen anderen Spieler

Falls naiverweise das Öl-Flag auf „An" gestellt wurde, hat der Plubber auf seiner Wanderung einen Riesendurst. Um von einem Feld ins andere zu laufen, verbraucht er einen Liter Öl aus der Vorratsflasche. Diese wird im Pergament oben angezeigt. Wenn sie leer ist, kann der Plubber nicht mehr weiter. FatMike holt ihn dann zwar mit dem Flug-Auto ab, aber zur Strafe bekommt er keinen Geldbonus. Diesen Bonus erhält jeder Plubber immer dann, wenn er selbst den Weg zum Haus zurückfindet. Wer also von Beginn an kein Öl besitzt, sollte sofort Joy-Knopf drücken.

Spezialmeldungen-Sequenz


Über den Wolken...

Wann erscheint die Sequenz?
Ab und zu. Je mehr man sie erwartet, desto sicherer kommt sie nicht.
Was ist zu tun?
Lachen oder weinen und dann bitte Joy-Knopf.

Raketen-Sequenz


Auf in neue Welten: die Raketen in voller Fahrt

Wann erscheint die Sequenz?
Immer dann, wenn mindestens ein Spieler mindestens eine Rakete auf mindestens einem Feld aufstellt.
Was ist zu tun?
Die Raketen sollen ja nicht einfach ein paarmal um Fat-Star kreisen, sondern Schnecken von anderen Planeten entführen. Im Gegensatz zu den Menschen, die sich mit dem langweiligen Mond begnügen mußten, können Plubber das Ziel aus zwölf Planeten von der

Milch-O-Bahn wählen. Mit Joy-links und -rechts wird den vollautomatischen Raketen ein Ziel vermittelt, mit Joy-Knopf der Planet als besetzt gekennzeichnet.
Es ist darauf zu achten, daß sich auf dem Planeten nicht schon Conam-Piraten tummeln, denn die lieben die Einsamkeit und reagieren etwas unangemessen, wenn Besuch kommt.
Alle solchen Planeten sind rechts mit einem kleinen „p" gekennzeichnet. Falls die Piraten jedoch vom gleichen Heimatplaneten stammen, wie einer von den Spielern, dann wird das „p" in der Farbe dieses Spielers dargestellt. Er - und nur er - ist dann herzlich willkommen auf dem Planeten!
Es können übrigens nicht zwei Spieler auf denselben Planeten fliegen.



Auf daß die Blümchen sprießen...

Böse Überraschungen

Die Raketen sind vollautomatisch gesteuert und weichen auf dem Flug allen Hindernissen wie Death Stars und anderem Krimskrams aus. Nur einem nicht: Den grausamen, unerbitterlichen Rambi-Piraten! Und von denen gibt es unzählige, nämlich drei. Der erste ist gefährlich. Der zweite ist gefährlicher als der erste, und der dritte ist so gefährlich wie die beiden anderen zusammen mal Pi. Eigentlich haben sie gar nichts gegen Plubber.
Aber vor langer, langer Zeit, da landeten einmal 40 Piraten auf Fat-Star und wollten FatMike den Planeten wegnehmen. Einfach so.
Der erklärte ihnen ausführlich, daß das so einfach nicht gehe, und so flogen alle drei Piraten wieder weg. Offenbar waren sie sehr angetan von FatMike, denn seitdem freuen sie sich immer, wenn eine Rakete von Fat-Star losfliegt. Diese wird dann mit ein paar feierlichen Bollerschüssen begrüßt. Leider kommt es zu unfreundlichen Szenen, wenn ein solcher Schuß zufällig die gleiche Flugbahn für sich beansprucht wie eine der Raketen. Ab und zu fliegt eine Rakete in die berüchtigte Bermuda-Pyramide-Zone, und dann ist es nicht ganz ausgeschlossen, daß sie nicht mehr zurückkehrt. Aber keine Sorge: Ein Gerücht besagt, daß vor 130 Jahren mal eine durchgekommen sei.

Nette Überraschungen

Sobald die Raketen gelandet sind, sucht die vollautomatische Roboterbesatzung nach Schnecken. Dabei findet sie manchmal auch Öl (nur wenn das Öl-Flag an ist) oder Käfer (wenn das Saphir-Flag an ist). Wenn etwas gefunden wird, wird es vollautomatisch in den Raketen verstaut und zurücktransportiert.

Wachstums-Sequenz

Wann erscheint die Sequenz (im Bild oben)? In 99.999 von 100.000 Fällen.
Was ist zu tun?
Zuerst einmal ist auf das Wetter zu achten. Das purzelt nämlich nur so durcheinander auf Fat-Star, ist jedoch aussschlaggebend für die Produktion auf den Feldern. In den Monitoren wird der Besitz aller vier Produkte angezeigt.
Der senkrechte Balken rechts davon gibt an, wie hoch die Produktion des ersten Feldes ist.
Mit Joy-Rechts wird jeweils die Leistung des nächsten Feldes angezeigt. Man beachte den Plubber: Der springt immer auf das gerade abgefragte Feld, damit es nicht davonlaufen kann.
Zudem läßt sich so genau erkennen, welche Felder wieviel produzieren (wenn überhaupt) und was. Jedes Feld produziert zwischen 0 und 60 Einheiten. Die Faktoren für die Leistung stehen im Kapitel „Anbau-Sequenz: Einflüsse auf die Produktion".
Falls die Produktion der Felder im Schnellverfahren angeschaut werden soll, geht das jederzeit mit dem Joy-Knopf.

Teil III: Roboter

Vorbemerkungen zum Teil III

Hier geht es darum, sich gegen Angriffe von Kampfrobotern zu wappnen, die von anderen Spielern eingesetzt werden, und darum selbst solche Roboter zusammenzubauen.
Jeder Spieler besitzt nur einen Roboter. Ein solcher Roboter besteht immer aus drei Faktoren: dem Fahrwerk, dem Rumpf, der immer auch eine eingebaute Kanone enthält, und dem Kopf mit elektronischem Gehirn.
Jeder der Faktoren besitzt zwei Fähigkeiten:

Kopf

a) Intelligenz für das Ausrauben von gegnerischen Produktlagern
b) Intelligenz für das Ausrauben von Geldkammern

Rumpf

a) Energiewirkung der Kanone
b) Reichweite der Kanone

Fahrwerk

a) Drehwendigkeit des Roboters
b) Fahrgeschwindigkeit des Roboters

Wie gut diese Fähigkeiten ausgeprägt sind, hängt von der Qualität des eingekauften Teils ab.

Roboter-Einkaufs-Sequenz



Besser als der Sunset-Boulevard, besser als die Straße „Unter den Linden“: Hier macht das Einkaufen richtig Spaß!

Wann erscheint die Sequenz?
Wenn das Roboter-Flag aus ist: nie. Ansonsten relativ immer.
Was ist zu tun?
In dieser Sequenz kann eine Vielzahl von Angriffswaffen, Abwehranlagen und Munition eingekauft werden. Die Kosten dafür übernimmt FatMike. Wieviel Geld er den Spielern zur Verfügung stellt, bestimmt deren Gesamtvermögen: Menschlich kontrollierte Plubber erhalten 10 % ihres gesamten Vermögens, computergesteuerte Spieler je nach eingestelltem Computer-IQ etwas mehr. Wer also 4500 $ an Vermögen aufweist, bekommt 450 $ zugeteilt. Dieses Geld wird nicht vom Barvermögen der Spieler abgezogen, und es kann ausschließlich für den Einkauf von Angriffs- oder Abwehrwaren eingesetzt werden. Nicht genutztes Geld wird von FatMike sofort wieder eingezogen.

Steuern des Flugautos

Das Antigrav-Mobil des Plubbers kann mit Joy-links und -rechts kontrolliert werden. Ein Geschäft wird mit Joy-rauf betreten und mit Joy-runter verlassen. Die Steuerung ist somit der Einkaufs-Straße-Sequenz sehr ähnlich.

Allgemeine Informationen zum Kauf

Waren können in vier Geschäften eingekauft werden: Im Robo-Store sind alle Kopf-, Rumpf- und Fahrwerkteile für den Zusammenbau eines Roboters erhältlich. Im Ammu-Shop gibt es Munition für den Roboter und für die Laserwerfer, das Bridges-Geschäft verkauft Brücken und die Defence-Works alle Arten von Abwehranlagen. Nach dem Betreten eines Ladens kann mit Joy-links und -rechts die gewünschte Ware ausgesucht und mit Joy-Knopf gekauft werden. Mit Joy-Rauf kann der Einkauf im Turbo-Modus getätigt werden. Sinnvoll ist dies beispielsweise, wenn eine große Menge Munition gewünscht wird. Für jede Ware gibt es eine maximale Anzahlgrenze. So können zum Beispiel maximal zwei Brücken und maximal sieben Laserwerfer eingekauft werden. Rechts oben auf dem kleinen Monitor des Anzeigekästchens werden die aktuelle Ware und der Preis angezeigt. Ist der Preis rot dargestellt, reicht das Geld nicht aus. Der Geldvorrat steht unten rechts.

Roboter-Teile (Robo-Store)

Für jeden Faktor sind sieben unterschiedlich teure Teile erhältlich. Der Wert des alten Teiles wird dabei vom Preis abgezogen. Tauscht man also einen wertvollen Teil gegen einen billigeren, wird Geld zurückgezahlt. Die Zustände aller drei Faktoren des Roboters werden rechts vom Roboter-Gesamtbild mittels Balken angezeigt. Diese Balken vertreten die sechs Fähigkeiten des Roboters, deren Bedeutung im Kapitel „Vorbemerkungen zum Teil III“ erklärt worden sind.

Roboter-Munition (Ammu-Shop)

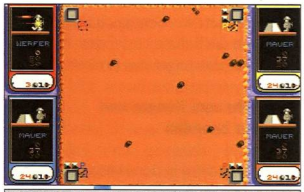
Der Roboter kann mit zwei Arten von Munition bestückt werden: Mit normaler Munition und mit Anti-Robo-Raketen.
Erstere ist billiger, hat eine wesentlich kleinere Zerstörungskraft, kann aber universell eingesetzt werden. So können zum Beispiel gegnerische Abwehranlagen nur mit normaler Munition bekämpft werden.

Anti-Robo-Raketen haben einen eingebauten Sucher und fliegen selbständig zum nächstliegenden gegnerischen Roboter. Ihre Wirkung ist verherend. Des weiteren kann hier auch Laserenergie für die Laserwerfer gekauft werden. Deren Wirkung und Treffsicherheit ist relativ klein, daher sind größere Mengen zu empfehlen.

Brücken (Bridges)

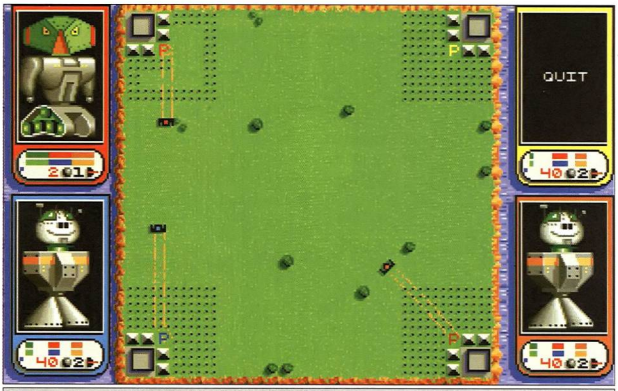
Dieser Laden ist auf Brücken spezialisiert. Solche Brücken können eingesetzt werden, um eine Verbindung zwischen zwei Ufern zu erstellen. Einmal aufgestellte Brücken können danach nicht mehr zerstört werden. Man sollte nie vergessen, daß auch der Gegner die eigenen Brücken benutzen kann!

Abwehranlagen (Defence Works)



Und wehe, einer kommt auf mein Grundstück!

Der Warenspeicher und die Geldkammer sollten vor Angriffen geschützt werden. Dazu stehen drei Arten von Abwehranlagen zur Verfügung, nämlich Laserwerfer, Robo-Sperren und Mauern. Laserwerfer beschießen selbständig alle nahenden gegnerischen Roboter, sofern sie mit Laserenergie geladen



Böse Falle: Wer sein eigenes Gelände nicht gut genug absichert, darf mit seiner Beute gleich den Schaden im eigenen Haus bezahlen...

sind (siehe „Kaufen von Munition"). Robo-Sperren funktionieren wie Minen: Sie explodieren, sobald ein gegnerischer Roboter darüber hinwegfährt. Sie haben nur eine einmalige Wirkung.
Mit Mauern schließlich lassen sich Roboter stoppen, und das Lager wird vor Granaten geschützt.
Die Feuergeschwindigkeit der Laserwerfer läßt sich erhöhen, indem ein Feuerleitsystem dazugekauft wird. Davon sind vier verschiedene Typen erhältlich: Typ A bis Typ D. Sie sind nach einmaligem Einsatz verbraucht.

Abschließen der Sequenz

Wenn der Einkauf erledigt ist, sollte der Plubber zum Pub ganz links im Bild fliegen. Dort kann er abwarten und Tee oder Schlimmeres trinken, bis sich alle Plubber hier versammelt haben. Dann nämlich wird die Sequenz beendet.

Abwehr-Sequenz

Wann erscheint die Sequenz?
Immer dann, wenn das Roboter-Flag auf „An" ist und wenn mindestens ein Spieler einen kampffähigen Roboter besitzt.
Was ist zu tun?
Hier gilt es, die eingekauften Abwehranlagen so um das eigene Lager zu positionieren, daß dieses möglichst gut geschützt ist. Die Anlagen können vom eigenen Roboter überfahren werden, Gegner werden gestoppt.

Positionieren der Abwehranlagen

Um die Art der Abwehranlage zu wählen, muß der Cursor auf den Parkplatz (P) des Roboters positioniert und der Joy-Knopf betätigt werden. Die Umrandung der Anzeigetafel beginnt zu blinken.

Mit Joy-links und -rechts kann die Anlage bestimmt und mit Joy-Knopf aktiviert werden. Nun wird die Position gewählt und mit Joy-Knopf die aktuelle Anlage gesetzt. Erlaubte Positionen sind Wiesen- oder Baumfelder. Es ist erlaubt, schon bestehende Anlagen durch neue zu ersetzen. Die alten werden dann automatisch wieder in das Vorrats-Arsenal übernommen.

Spezielle Hinweise

Laserwerfer haben nur eine sehr kleine Reichweite und sollten daher mit Mauern vor gegnerischem Beschuß geschützt werden. Diese Mauern können bis zu sechsmal übereinandergestapelt werden, um die Stärke zu erhöhen. Eine ganze Mauern- oder Robo-Sperren-Kette kann errichtet werden, indem die gewünschte Joy-Richtung gleichzeitig mit Joy-Knopf getätigt wird.

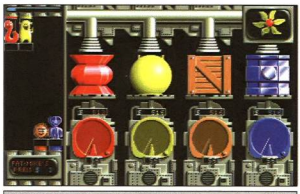
Beenden der Sequenz

Beim Aussuchen der gewünschten Anlage kann auch Quit gewählt werden. Sobald dies alle Spieler getan haben, verabschiedet sich die Sequenz.

Roboter-Kampf-Sequenz

Wann erscheint die Sequenz?
Wenn die Abwehr-Sequenz erschienen ist, kommt immer auch deren großer Bruder, die Kampf-Sequenz.
Was ist zu tun?
Es geht darum, das eigene Lager zu verteidigen oder gegenerische Lager zu attackieren. Wenn es einem Roboter gelingt, ein gegnerisches Lager zu sprengen, so wird dieses ausgeraubt.

Steuern des Roboters



Böse Falle: Wer sein eigenes Gelände nicht gut genug absichert, darf mit seiner Beute gleich den Schaden im eigenen Haus bezahlen...

Zu Beginn befindet sich der Roboter im unterirdischen Hangar. Durch Joy-Knopf wird er auf den Robo-Parkplatz (Gebühren: 5 $ die Stunde) gebeamt.
(Wenn jedoch der Roboter über keine Standardmunition verfügt oder wenn alle sechs Fähigkeitbalken auf 0 stehen, ist kein Einsatz möglich:) Vom Parkplatz aus läßt er sich mit Joy-rauf vorwärtsbewegen, mit Joy-runter rückwärts. Die Geschwindigkeit hängt vom Zustand des Fahrwerks ab. Die Rückwärtsgeschwindigkeit beträgt nur 50 % der Maximalgeschwindigkeit. Drehen läßt sich der Roboter mit Joy-links und -rechts. Das ist auch während des Fahrens möglich.

Abfeuern von Raketen und Robo-Granaten

Durch kurzes Antippen von Joy-Knopf kann eine Standardgranate auf die Reise geschickt werden. Den großen Bruder davon kann man folgen lassen, indem Joy-Knopf so lange gehalten wird, bis sich der Roboter schwarz färbt. Dann sofort loslassen. Übrigens lassen sich Anti-Robo-Raketen nur einsetzen, wenn auch ein feindlicher Roboter auszumachen ist, sonst bleibt die Rakete daheim.
Mit den Standardgranaten können Bäume, feindliche Abwehranlagen oder Lager sowie andere Roboter zerstört oder beschädigt werden. Das Ziel muß sich in der Nähe befinden, um eine Wirkung zu erzielen. Ausgenommen davon sind gegnerische Roboter, die auch in großer Entfernung bekämpft werden können. Die Reichweite und die Wirkungskraft der Standardgranaten hängt vom Zustand des Roboterrumpfes ab.
Die Anti-Robo-Granaten überwinden jede Entfernung und treffen mit (fast) hundertprozentiger Sicherheit. Sie überfliegen alle Hindernisse, ihre Wirkungskraft ist konstant.
Wenn eine Granate oder Anti-Robo-Rakete abgefeuert wurde, muß der Roboter zuerst nachladen. Seine erneute Feuerbereitschaft signalisiert er durch kurzes weißes Aufblinken.

Brücken bauen

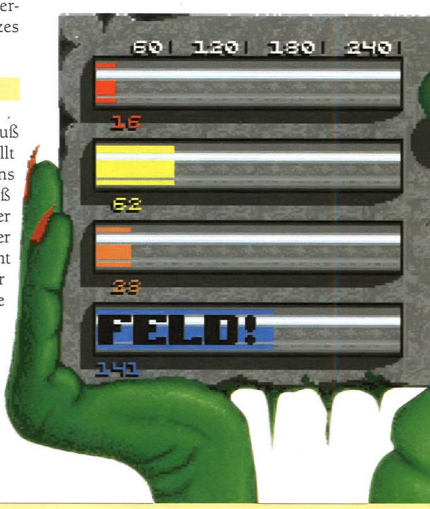
Um eine Brücke bauen zu können, muß eine ganze Handvoll Bedingungen erfüllt sein: Erstens ist es wichtig, mindestens eine Brücke zu besitzen. Zweitens muß der Roboter so stehen, daß er entweder genau nach Norden, Süden, Westen oder Osten schaut. Nord-Osten wäre also nicht erlaubt, denn Brücken werden nur horizontal und vertikal erstellt. FatMike besteht nämlich auf ein harmonisches Landschafts-Bild.
So, und nun muß der Roboter natürlich vor einem Ufer stehen, und jenseits des Wassers muß auch ein Ufer sein. Eine Brücke von einem Ufer zu einer schon bestehenden Brücke zu bauen, geht nicht. Und umgekehrt auch nicht. Und von Brücke zu Brücke auch nicht. Und vom Ufer zum Bildschirmrand erst recht nicht! Jetzt wird Joy-Knopf gedrückt. Nicht loslassen! Dann wird der Roboter schwarz. Nicht loslassen! Der Roboter bekommt wieder Farbe. Loslassen! Alles klar? Nicht? Komisch, wieso denn nicht?

Ausrauben von gegnerischen Lagern

Die vier großen quadratischen Gebäude sind die Lager der Spieler, in denen Geld und Waren gespeichert sind. Gelingt es einem Roboter, ein solches mittels Standardgranate zu zerstören, kann er es ausrauben. Je intelligenter der Roboter ist, desto mehr kann er an Beute mitschleppen. Diese Beute wird in der Anzeige des siegreichen Spielers für ein paar Sekunden dargestellt. Sie kann nicht mehr zurückerobert werden, auch nicht durch Zerstören des Roboters oder durch Gegenangriff auf das Lager des Eroberers.

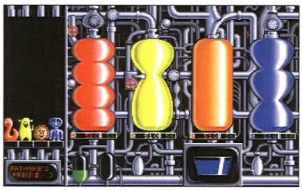
Heimkehr zum Hangar und Sequenz beenden

Der Roboter wird in den Hangar zurückgebeamt, wenn er sich auf den Parkplatz stellt und der Spieler Joy-Knopf so lange tätigt wie beim Bau einer Brücke. Falls bei einem Einsatz die Standardmunition ausgeht oder wenn alle sechs Fähigkeitsbalken auf 0 sind, wird der Roboter ebenfalls zum Hangar zurückgebeamt. Mit Joy-Rauf kann man den Roboter nun in den Wartezustand versetzen. Dieser läßt sich jederzeit durch Joy-Runter wieder aufheben. Die Sequenz wird beendet, wenn sich alle Spieler im Wartezustand befinden.



Teil IV: Geld verdienen und anlegen

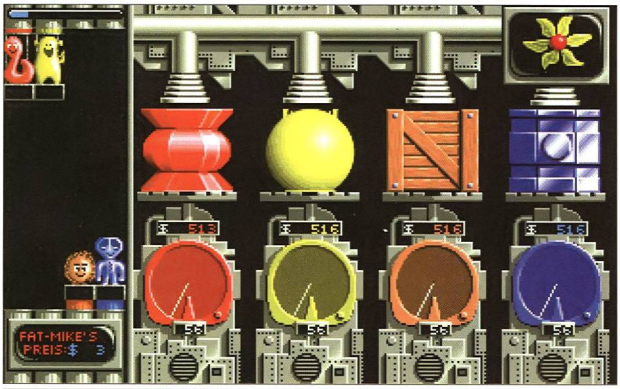
Handel-Sequenzen



Diese Art der Lagerung sieht zwar auf den ersten Blick etwas merkwürdig aus, ist aber durchaus effektiv!

Wann erscheinen die Sequenzen?
Immer. Es sei denn, man macht vorher einen Reset oder probiert aus, wie lange es der Computer ohne Luft unter Wasser aushält. Dann nicht.
Was ist zu tun?
In den vier Handelssequenzen kann mit den vier verschiedenen Produkten gehandelt werden. (Aha, daher der Name dieses Spiels!) Neu ist, daß hier gegen die Zeit gespielt wird, der Verstand sollte also oberste Task-Priorität bekommen! Die Produkte werden immer hintereinander und in der gleichen Reihenfolge abgefertigt, und zwar in dieser: Wasser - Mabba-Rosen - Parfum - Schnecken. Jede Sequenz ist dabei in zwei Teile gegliedert: Zuerst erfolgt die Entscheidung, ob das aktuelle Produkt gekauft oder verkauft werden soll. Beides geht nicht. Danach versuchen sich Käufer und Verkäufer auf einen Preis zu einigen. Wenn das gelingt, geht eine zu vereinbarende Anzahl Produkteinheiten vom Verkäufer an den Käufer über.





Kaufen! Verkaufen! Halten! Bestellen, aber noch nicht annehmen...

Anzeige des Produktbesitzes

Wird mit Wasser oder Parfum gehandelt, so wird dieses in großen, durchsichtigen Glasbehältern gelagert, wobei am Pegelstand grob zu erkennen ist, wie es um den Besitz steht. Die vier Glasbehälter haben die Farben Rot, Gelb, Braun und Blau. Die vier Plubber sind auch rot, gelb, braun und blau. Wem nun welche Flasche gehört, läßt sich durch intensives Nachdenken rausknobeln.
Darunter finden sich meistens zwei bunte Zahlen. Die erste verrät freundlicherweise den Bargeldbesitz, während die zweite den Warenbesitz angibt, diesmal aber vulkanisch genau. Manchmal ist im unteren Teil des Glasbehälters eine schwarze Linie angebracht, die mitteilt, wieviel von diesem Produkt der Spieler selbst benötigt, damit die Felder in der nächsten Runde wieder etwas produzieren.
Diese Linie sollte möglichst nicht im Trockenen liegen! Beim Handeln mit Mabba-Rosen oder Schnecken gibt es anstelle der Glasflaschen feste Behälter, deren Inhalt an Waagen angezeigt wird. Ist der Behälter leer, steht der weiße Zeiger links unten.
Je mehr Einheiten des aktuellen Produktes der Spieler besitzt, desto weiter dreht sich dieser Zeiger im Uhrzeigersinn. Der farbige Zeiger gibt an, wieviel benötigt wird. Irgendwo stehen noch der Geldbesitz und die genaue Anzahl Produkte.

Wahl zwischen Käufer und Verkäufer

Zuerst auf den großen Monitor achten: Mit welchem Produkt wird gehandelt? Dann prüfen, ob man selbst einen Warenmangel oder -überschuß hat. Wer vorhat, in der nächsten Runde beispielsweise viele Wasserbecken anzulegen, muß wesentlich mehr Wasser (zum Bauen) kaufen, als die Notwendigkeitsgrenze anzeigt. Denn diese bezeichnet nur, was für das Wachstum benötigt wird. Das Programm weiß ja nicht, was der Spieler vorhat. Mit Joy-rauf gesellt er sich zu den Verkäufern, mit Joy-runter zu den Käufern. In einem kleinen Behälter mit roter oder grüner Flüssigkeit wird die noch zur Verfügung stehende Zeit angezeigt. Bei hohem Level ist diese sehr knapp!

Der Produkthandel

Hier haben sich die Warenbehälter oder -flaschen der Käufer links im Bild angesiedelt, die der Verkäufer rechts. Die Mitte gehört dem Spieler. Hier kann mit Joy-rauf oder -runter der Lift oder das Saugrohr des Plubbers bewegt werden.
Die Position bestimmt das Preisangebot, das auf der Lift-Plattform oder am Ende des Saugrohres steht. Die Käufer sind dabei unten, die Verkäufer oben. Sobald sich nun ein Käufer mit einem Verkäufer im Preis einig ist, startet ein Warentransfer.
Dieser dauert so lange, bis der Käufer mit dem Preis runtergeht. Oder der Verkäufer rauf. Oder der Käufer seinen Tank voll hat. Oder der Verkäufer seinen leer. Oder der Käufer zuwenig Geld hat. Oder der Verkäufer zuviel (ah nein, das doch nicht). Dabei steigert sich die Geschwindigkeit des Transfers, also Achtung!
Es ist auch möglich, daß mehrere Käufer zum gleichen Preis einkaufen oder mehrere Verkäufer verkaufen oder beides. Es bekommt und gibt dann jeder schön demokratisch den gleichen Anteil.

Gehandelt wird immer in 10er-Päckchen. Wer also 83 Schnecken hat, kann nur achtmal verkaufen!
Auch hier wird die vorrätige Zeit durch den kleinen Glasbehälter mitgeteilt.

Besonderheiten

1. Auch FatMike kauft Produkte, aber er läßt nicht mit sich handeln. Sein fester Preis steht unten an der Liftanlage. Er kauft alles ein, was man ihm bietet.
2. Wenn der Verkäufer so viel verkauft, daß sein Warenbesitz auf unter 10 sinkt, scheidet er automatisch aus dem Handel aus. Er kann sich übrigens auch selbst ausscheiden lassen, indem er Joy-Knopf betätigt.
3.Angenommen, der Käufer hat 100 $ und steht auf dem Preis von 70 $. Sobald er ein weiteres Warenpaket einkauft, schrumpft sein Geldbesitz auf 30 $. Sein Lift oder Saugrohr fährt dann automatisch runter zu diesem Preis, auch wenn der Spieler Joy-rauf tätigt. Dieses Phänomen hat also nichts mit einem Maschinenschaden zu tun.
4.Wenn der Käufer mehr als 990 Einheiten des Produktes besitzt, kann er nichts mehr einkaufen, da seinem Produktbehälter die Waren bis zum Hals stehen. Sein Lift fährt automatisch nach unten.
5. Wenn ein Käufer mit seinem Lift/Saugrohr über die obere Preisgrenze hinausfährt, passiert folgendes: Alle Lifte und Saugrohre bleiben zwar stehen, aber der Preis steigt weiter.
Auch FatMike erhöht seinen Preis. Sobald jedoch alle Käufer unter den neuen Preis von FatMike sinken, setzt dieser sein Preisangebot wieder auf seinen alten Stand. So leicht läßt er sich nämlich nicht übers Ohr hauen!

Produkte-Einsammel-Sequenz

Zwischen nie und immer. Meistens dann, wenn auf den Feldern kaum noch etwas wächst, und FatMike dadurch nichts mehr kaufen kann (er verkauft das Zeug nämlich mit 999 % Preisaufschlag weiter, und den Gewinn erhält eine arme, verstoßene, gen-manipulierte Schnecke auf Fat-Star).
Was ist zu tun?
Versuchen, mit dem Plubber möglichst viele Waren einzusammeln, die FatMike kunterbunt in die Gegend verstreut hat. Am besten das einsammeln, was man selber am nötigsten braucht. Gesteuert wird der Plubber genau wie in der Anbau-Sequenz.

Schnecken-Abgabe-Sequenz



Wieviel Schneckerl hätten s' denn gern?

Wann erscheint die Sequenz?
Lieber nicht freuen, wenn sie nicht kommt. Sonst kann man sich nie freuen...
Was ist zu tun?
FatMike ist ja bekannt. Er ist der freundliche Besitzer von Fat-Star („Mächtigster Herrscher über alle Sterne und alle Universen und alles andere!", wie er sich selbst mit gesundem Selbstvertrauen nennt). Bescheiden, wie er ist, verlangt er überhaupt nichts vom Spieler außer ein bißchen entgegenkommende totale Unterwerfung. Und ein paar wenige Schnecken pro Spielrunde zum Wohle der All-Gemeinheit (=FatMike).
Das also ist zu tun: FatMike großzügig und freiwillig eine Handvoll Schnecken schenken.

Wie schenke ich großzügig und freiwillig Schnecken an Fat-Mike?

In den Glasröhrchen wird der Schneckenbesitz angezeigt, und darunter steht die Anzahl auf vier Stellen nach dem Komma genau.
Mit dem Stab zeigt FatMike, über wieviel Schnecken er sich freuen würde. Er macht meistens drei Angebote. Ist man mit einem Vorschlag einverstanden, betätigt man den Joy-Knopf. Und wenn nicht, dann nicht.
Wer kaltherzig alle drei Angebote FatMikes ablehnt... aber nein, so unhöflich ist doch niemand, stimmt's? Und wenn doch, dann zerstört FatMike ein paar von den eigenen Feldern.
Wer zwei- oder mehrmals hintereinander frech zum Herrscher von Fat-Star ist, dem wird er gar das Besitzrecht an Feldern absprechen. Übrigens: In dem Falle, daß sich alle Spieler solidarisch gegen FatMike verschwören, gibt's was auf den Hut!!!

Einkaufs-Straße Sequenz



Läßt jede Fußgängerzone vor Neid erblassen: die Einkaufs-Straße

Wann erscheint die Sequenz?
Falls sie mal nicht kommt, gibt's Anspruch auf den Präsidenten-Sitz im Weißen Haus (oder Waisenhaus?).
Was ist zu tun?
Nichts oder maximal fünf Dinge:
1. Auf der Straße herumhetzen. Da gegen die Zeit gespielt wird, geht's zu wie beim Weihnachts-Schlußverkauf der früheren Menschen!
2. Beim Lotto mitspielen. Das ist eine gute Methode, um sein Geld rasant zu erhöhen. Oder noch rasanter zu verlieren.
3. Öl kaufen. Geht aber nur, wenn das Öl-Flag an ist.
4. Raketen kaufen.
5. Mit Saphiren und Käfern handeln. Das geht nur, wenn das Saphir-Flag an ist.



Da ist aber wieder einer großzügig...

Oben rechts läuft eine Uhr. Steht sie auf zwölf, ist die Sequenz zu Ende. Die Zeit läßt sich im Preferences-Menü einstellen.

Steuern des Plubbers

Mit Joy-links und -rechts läßt er sich kontrollieren wie in der Anbau-Sequenz. Ein Gebäude kann man betreten mit Joy-rauf, verlassen kann man es mit Joy-runter.

Beim Lotto mitspielen

Der Plubber betritt das Holzgebäude ganz links. Das geht jedoch nur, wenn die am Gebäude angebrachte Uhr noch nicht auf 0 steht. Es gilt, vier Felder einzufärben, entweder rot oder blau. Mit Joy-links wählt man rot, mit Joy-rechts blau. Nach dem Ausfüllen aller vier Felder wird automatisch der Lottoeinsatz eingezogen (steht links unten in der Pergamentrolle), und der Plubber wird rausgeworfen. Es lassen sich jetzt weitere Geschäfte tätigen, man kann aber auch jederzeit schon vorher das Gebäude verlassen. Sobald der Lottozähler auf 0 steht, wird unten im Bild das Ergebnis angezeigt. Wenn 0 richtig gesetzt wurden, gibt es nichts, bei einem oder zwei Richtigen das Doppelte von nichts, bei drei die Hälfte. Wenn alle vier Farben richtig getippt wurden, zahlt die Lottogesellschaft automatisch den Geldbetrag aus, der ganz oben am Lottogebäude angezeigt wird.

Öl kaufen

Öl gibt 's beim Ölturm, wo sonst. Wenn jedoch das Öl-Flag aus ist, ist dieser nicht vorhanden. Der Ölvorrat ist begrenzt, aus komplizierten mengentechnischen Gründen gibt es maximal soviel Öl zu kaufen, wie gefunden wurde. Und keinen Tropfen mehr! Die Plubber tragen beim Bebauen ihrer Felder auf dem Rücken einen kleinen Öltank, in dem nach kurzer Suche bis zu 40 Liter Öl Platz finden. Mit Joy-Knopf wird Öl gekauft, mit Joy-rechts auch, aber im Schnellverfahren. Der Preis pro Liter Öl steht in der Pergamentrolle.

Raketen kaufen

Man schicke seinen Plubber dorthin, wo die vielen Raketen warten. Mit Joy-Knopf wird eine Rakete gekauft. Der Preis pro Rakete steht im Pergament. Das war's.

Mit Saphiren handeln

Wenn das Saphir-Flag an ist, steht das blaue Saphir-Handelhaus ganz rechts, ansonsten nirgends. Auf dem Planeten



And the winner is...



Der beste Preis: ein neues Feld

Matt wohnt ein genmanipulierter Regenwurm namens SmallMatt, dessen Lieblingspeise Lineli-Käfer sind. Diese werden ab und zu von der automatischen Robo-Besatzung der Raketen gefunden. Sie lassen sich bei der Mattschen Botschaft gegen Saphire umtauschen (die Käfer, nicht die Besatzung). Auf Matt ist nämlich Geldbesitz verboten (wer doch hat, zahlt 5000 $ Buße an SmallMatt). Und die Saphire können auf Fat-Star verkauft werden. Die Zahl am Gebäude gibt an, wie viele Käfer zur Zeit ein Saphir wert ist. Ist die Zahl hoch, lohnt sich der Umtausch von Saphiren in Lineli-Käfer (mit Joy-links). Und umgekehrt ist es bei einem niedrigen Wert sinnvoll, Käfer in Saphire zu tauschen (mit Joy-rechts). In der Pergamentrolle steht ganz rechts, wieviel ein Saphir in Dollar wert ist. Hat er einen hohen Wert, läßt sich durch Saphirverkauf (mit Joy-Knopf) viel Geld machen. Übrigens ist es empfehlenswert, nie alle Käfer und Saphire in Geld zu verwandeln, da vielleicht lange Zeit keine neuen Käfer mehr gefunden werden. Jeder kann maximal 10 Saphire und 2000 Käfer besitzen.

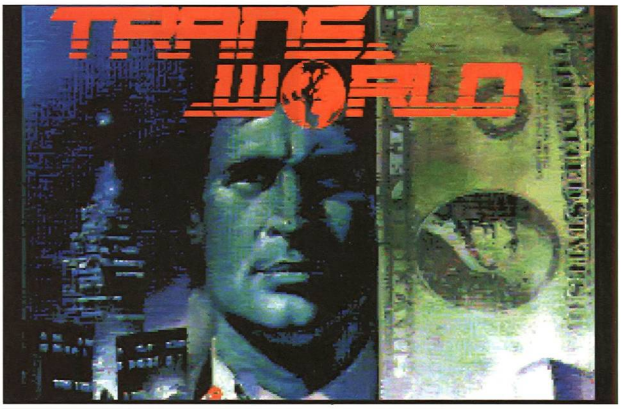
Wettbewerb-Sequenz

Wann erscheint die Sequenz?
Jede dritte Spielrunde.
Was ist zu tun?
Wer am meisten Schnecken besitzt, erhält von FatMike einen Preis. Und zwar einen Geldbetrag oder - bei mindestens 70 Schnecken - ein zusätzliches Landfeld! Der oder die Sieger werden angezeigt, danach müssen alle Spieler Joy-Knopf drücken. Falls ein Preis-Feld gewonnen wurde, kann der Sieger es sich aussuchen. Es muß nicht an sein Gebiet angrenzen. Wenn die eigenen Felder also mal völlig eingeschlossen sein sollten, könnte es sich lohnen, sehr viele Raketen aufzustellen, um auf einen Sieg im Wettbewerb zu hoffen.

TRANSWORLD

Vorweg...

Es gibt da also diesen jungen, dynamischen Unternehmer, der versucht, sich in Frankfurt ein eigenes Imperium auf dem Gebiet des Nah- und Fernverkehrs aufzubauen. Er weiß, daß dies in den heutigen Zeiten gar nicht mehr einfach ist, doch er denkt, daß es zu schaffen sei, wenn man nur hartnäckig genug an die Sache herangeht. Ein Startkapital von 50.000 DM, das ihm einst vererbt wurde, und ein billig erstandener Firmenkomplex sind alles, was er für den Anfang hat, doch das muß genügen. Natürlich kann er die ganze Arbeit nicht alleine erledigen, deshalb stehen ihm gleich von Beginn an ein Fernfahrer und ein Lagerarbeiter zur Verfügung. Selbstverständlich können und müssen im Laufe der Zeit noch mehr Arbeitnehmer eingestellt werden. Doch erst einmal versucht er, in der Geschäftswelt Fuß zu fassen. Seine Aufgabe besteht nun darin, durch geschicktes An- und Verkaufen von Waren einen möglichst hohen Gewinn zu erwirtschaften, so daß das Unternehmen expandiert, bis er das gewählte Spielziel erreicht hat (siehe Abschnitt „Spielziele").



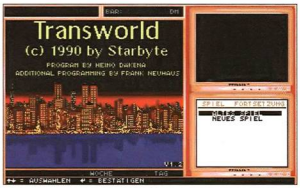
In die Welt der Spediteure mit Transworld

Kopierschutz

Seite	Zeile	Eingabe
5	18	Geld
5	26	Punkten
5	2	Unter
5	19	Grundlage
9	4	Fahrzeuge
10	3	ein
13	3	Polizei
13	8	steht
16	6	Sparkonto
19	1	immerhin
21	3	liefern
22	3	Rufen

Spielstart

Gestartet wird Transworld, wie es in den Installations- und Ladeanweisungen beschrieben ist. Ist dies geschehen, fragt das Programm danach, ob ein neues Spiel gestartet oder ein altes fortgesetzt



Neues Spiel oder Spielstand laden?

werden soll. Anschließend sind die Anzahl der Mitspieler und deren Namen festzulegen. Bis zu vier Spieler können an Transworld teilnehmen; bei einem Spieler simuliert der Computer die menschlichen Partner. Ein Computerspieler ist allerdings immer vorhanden, auch bei vier menschlichen Spielern. Abschließend wird das Spielziel „Gesamtergebnis" oder „Rundenbegrenzung" ausgewählt, und es kann losgehen!

Spielziele

Anders als bei anderen Wirtschaftssimulationen geht es bei Transworld nicht nur darum, eine bestimmte Summe an Bar- oder angelegtem Geld zu erreichen, eine bestimmte Anzahl von „Jahren" zu spielen oder aber alle Konkurrenten „auszuschalten". Ziel des Spiels ist es nämlich, eine bestimmte Anzahl von „Erfolgspunkten" verschiedener Kriterien zu erreichen. Die Kriterien sind wie folgt aufgeteilt:

Geschäftserfolg

Dieses Kriterium spiegelt - wie der Name bereits sagt - den Geschäftserfolg wider. Dieser setzt sich aus folgenden Punkten zusammen:

a) erreichtes Bargeld
b) Anzahl der Zweigstellen
c) Anzahl der LKWs im Besitz
d) Häufigkeit der termingerechten/terminungerechten Lieferungen

Ansehen/Prestige

Das Ansehen in der Geschäftswelt trägt einen großen Teil zum Erfolg der Geschäfte bei. Je höher das Ansehen ist, desto mehr Punkte werden hier verteilt. Es gibt einige Tätigkeiten, die das Prestige aufmöbeln oder aber herabsetzen. Positiv



Wichtig im Geschäft und in diesem Spiel: der Erfolg

wirkt sich z. B. Ehrlichkeit beim Finanzamt aus; das Einhalten von Frachtterminen ist ebenfalls sehr wichtig. Das Gegenteil dieser Faktoren wirkt sich dementsprechend negativ aus.

Handelsbeziehungen

Ein gesundes Unternehmen muß selbstverständlich entsprechend stark in der Welt vertreten sein. Das Pflegen von Kontakten zu fremden Städten und das Einrichten von Zweigstellen wirkt sich positiv aufs Punktekonto aus. Um als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen, benötigt man 100 Punkte pro Kriterium. Wird diese Punktzahl vor Ablauf der festgesetzten Spielzeit erreicht, beginnt der Computer mit der Endauswertung und bricht das Spiel ab. Mehr als 100 Punkte je Kriterium gibt es nicht.



Ohne den richtigen Fuhrpark läuft nichts

Beschreibung der Hauptbestandteile des Spiels

Preise und Einheiten

Der Einfachheit halber unterscheidet man bei Transworld nicht zwischen Kilo und Litern - es gibt nur eine Einheit, „E" genannt. Auch die Preise und Zinsen sind gegenüber den realistischen Preisen angehoben worden - in der kurzen Spielzeit würden die gebräuchlichen Zinssätze keinen nützlichen Gewinn erwirtschaften.

Sonderangebote

Sonderangebote gelten immer nur in der Stadt, in der sie bekanntgemacht werden. Um ein solches Angebot wahrzunehmen, muß der Unternehmer seinen LKW in die Stadt schicken, aus der die Meldung kommt, und dort die Waren zum vergünstigten Preis einkaufen. Aber Achtung: Sonderangebote müssen nicht immer die niedristen Preise für eine Ware sein!



Terminfrachten

Mit Terminfrachten lassen sich die größten Gewinne erzielen. Es ist lediglich die Menge der Ware einzugeben, die der Unternehmer liefern will, und diese bis zum genannten Zeitpunkt an das genannte Ziel zu liefen. Doch Achtung: Bei Nichteinhaltung eines Termins drohen hohe Konventionalstrafen!

Fahrzeuge

Die Grundlage für das Unternehmen bilden zweifelsfrei die Lastkraftwagen, denn ohne sie kann keine Ware beschafft werden. Es gibt zwei verschiedene Fahrzeugklassen bei Transworld:

a) Nahverkehr-LKW
b) Fernverkehr-LKW

Der wesentliche Unterschied dieser Klassen liegt in der Fahrzeit und der möglichen Transportmenge. Ein Fernverkehr-LKW benötigt in der Regel nur die Hälfte der Zeit, um von einer Stadt zur anderen zu gelangen, da für diese Klasse pro LKW zwei Fahrer vorhanden sein müssen. So können sich diese nämlich abwechseln und brauchen die gesetzliche Höchststundendauer nicht zu beachten. Ein weiterer und ebenfalls entscheidender Vorteil liegt in der Aufnahmekapazität von Waren bei Fernverkehr-LKW, da diese oftmals ein Vielfaches von Nahverkehr-LKW beträgt. Diese Vorteile bringen natürlich auch einige Nachteile mit sich. Einer ist - wie bereits erläutert -, daß jeweils zwei Fahrer pro LKW vorhanden sein müssen, was doppelte Lohnkosten bedeutet. Ein weiterer liegt in der Beschaffung solcher Fahrzeuge, denn sie kosten eine ganze Menge mehr als die „kleinen". Außer in die Fahrzeugklassen „Nah- und Fernverkehr-LKW" unterteilt man die Fahrzeuge noch in bestimmte Transportklassen. Schließlich kann Fleisch nicht mit einem Automobil-Transporter befördert werden oder umgekehrt: Rohstoff-Transporter werden auch als Tieflader bezeichnet, Flüssigkeits-Transporter als Tanklaster. So unterscheiden sich die verschiedenen Klassen also in ihrer Transportfähigkeit, aber auch im Anschaffungspreis.



a) Stückgut-Transporter	(Wein, Tabak, Salz, Zucker, Textilien)
b) Kühlwaren-Transporter	(Obst, Fleisch, Fisch)
c) Silo-Transporter	(Weizen, Mais)
d) Rohstoff-Transporter	(Holz, Eisen/Stahl)
e) Flüssigkeits-Transporter	(Erdgas, Kraftstoff)
f) Automobil-Transporter	(Fahrzeuge)

Insgesamt stehen 90 verschiedene LKW-Typen zum Kauf, wovon jeder seine spezielle Fähigkeit bzw. einen speziellen Nachteil hat. Bei Stückguttransportern gibt es beispielsweise die größte Auswahl, doch mit dem Handel von Stückgut werden allgemein geringe Gewinne gemacht.



Richtig gelagert, läßt sich jede Ware verkaufen...

Das Lager

Das Lager ist wie die LKW einer der wichtigsten Bestandteile des Programms, da alle Waren ordentlich gelagert werden müssen und nicht im LKW verbleiben können. Dabei können die Waren beliebig lange im Lager sein, nur die Aufnahmekapazität darf nicht überschritten werden, und genügend Lagerarbeiter müssen zur Verfügung stehen, da Ware, die im Lager keinen Platz mehr findet bzw. nicht verwaltet werden kann, schlicht und einfach verloren geht. Es lohnt sich also, vor dem Einkauf zu schauen, ob im Lager alles in Ordnung ist. Dem Lager ist zu Beginn eine Aufnahmebegrenzung von 50 Wareneinheiten gesetzt, und ein Lagerarbeiter kann maximal 10 Einheiten verwalten. Es können bis zu 99 Arbeiter eingestellt werden, aber nur bis zu neunmal kann ein Lager ausgebaut werden. Doch eine Gesamtkapazität von 500 möglichen Einheiten dürfte ja wohl auch genügen.

Die Zweigstellen

Expandieren ist wichtig für ein aufstrebendes Unternehmen, deswegen lassen sich Zweigstellen einrichten. Das bietet mehrere Vorteile: Zum einen spart man sich den Weg in eine Stadt, um die dortigen Preise zu erfahren - die holen die Angestellten in der Außenabteilung ein.
Zum anderen können Waren in den Zweigstellen zwischengelagert und so Transportkosten gespart werden.

Angestellte

Es gibt verschiedene Arten von Angestellten, die alle einen großen Nutzen haben, aber natürlich auch Geld kosten. Werden die einen oder anderen Angestellten nicht mehr benötigt, so kann man ihnen kündigen.
Da laut Tarifvertrag der Lohn nach Kündigung noch 14 Tage fortbezahlt werden muß - als Abfindung nämlich -, sollte man es sich genau durch den Kopf gehen lassen, ob eine Kündigung unbedingt vonnöten ist.
Pro Berufsgruppe können maximal 99 Personen angestellt werden.

Fremde Stadt



Wohin soll die Reise gehen?



Auch wenn sie manchmal jedem Unternehmer Kopfschmerzen bereiten, sind sie unverzichtlich: die Angestellten

Um sich über die Preise anderer Städte zu informieren oder Zweigstellen zu gründen, reist der Unternehmer in verschiedene Städte. Sobald er in einer Stadt angekommen ist, sieht er ein kleines Bild derselben und in der oberen rechten Ecke den Zustand der dortigen Zweigstelle, falls vorhanden. Er hat nun die Möglichkeit, den Zustand und die Ausstattung der Zweigstelle zu verbessern. Die Kosten der Verbesserungen werden rechts oben pro Prozent angegeben. Die Ausstattung einer jeden Zweigstelle ist für den Preis der Waren entscheidend (siehe Abschnitt „Zweigstellen").

Zufallsereignisse

Ab und zu passiert auch mal etwas Außergewöhnliches in der Firma - positiv wie negativ. Lottogewinn, Anklage wegen Steuerhinterziehung - alles ist drin. Das gleiche Schicksal kann natürlich auch die Mitspieler treffen.

Die Menüs

Im Menübereich des Bildschirms befinden sich neun verschiedene Menüs, welche bis auf den Punkt „Nächster Spieler" keine direkte Funktion besitzen, sondern Untermenüs eröffnen. In diesen Untermenüs wählt man die spielbestimmenden Aktivitäten aus. Anwahl des Punktes „Nächster Spieler" beendet den Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Fuhrpark

Touren

Das „A" und „O" dieser Wirtschaftssimulation ist bekanntlich das Erwirtschaften von Geld und Gewinn. Hierzu werden Waren gekauft und verkauft. Um Waren einkaufen zu können, muß der Unternehmer mindestens einen LKW besitzen (siehe Punkt „LKW kaufen"), mit welchem die Waren transportiert werden. Nach Anwählen des „Touren-Menüs" sucht er sich den gewünschten Transporter aus, der die Ware besorgen soll. Danach wird die gewünschte Ware ausgesucht. Im Anschluß daran fragt das Programm nach dem Ort, der angefahren werden soll. Ist dies geschehen, so erscheint in der rechten unteren Bildschirmecke ein Fenster, in dem der heimische und der örtliche Warenpreis angegeben sind. Stimmt der Preis, wird die entsprechende Kaufmenge eingegeben. Der LKW fährt auch dann in die angewählte Stadt, wenn man sich gegen einen Kauf von Waren entschieden hat.

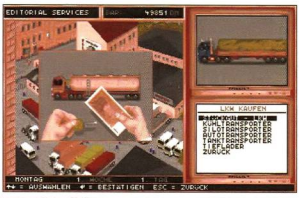
Dies ist beabsichtigt, denn wenn man Informationen über Warenpreise in jeder beliebigen Stadt ohne Zeit- und Geldverlust einholen könnte, wäre das Spielziel recht schnell erreicht. Durch eigene Zweigstellen kann man sich allerdings jederzeit über die Preise in einer anderen Stadt informieren.

Reparieren

Leider bleiben die LKW nicht immer im Zustand eines Neuwagens, denn der Zahn der Zeit nagt auch daran.
Konkret heißt dies, daß die LKW laufend „Erhaltungsprozente" verlieren und somit gewartet und repariert werden müssen. Falls durch einen maroden Transporter Waren verlorengehen oder beschädigt werden oder gar die Polizei das Vehikel aus dem Verkehr zieht, bringt dies im Endeffekt höhere Kosten als Reparaturen.

Es lohnt sich also, stets einen Blick auf den Zustand der Maschinen zu werfen. Um einen LKW reparieren zu lassen, muß zunächst ein Mechaniker eingestellt werden. Maximal sechs Arbeiter können an einem LKW arbeiten. Sind mehr als fünf Mechaniker eingestellt, so ist es auch möglich, zwei LKW in die Werkstatt zu bringen, wobei die ersten fünf am ersten Wagen bleiben und der/die andere(n) sich an den zweiten machen. Bei drei zu reparierenden LKW braucht man mindestens elf Mechaniker, bei vieren sechzehn und so weiter. Faustregel: Je mehr Arbeiter an einem LKW beschäftigt sind, desto schneller geht die Reparatur vonstatten.

LKW kaufen



Was wäre eine Spedition ohne LKW?

Eine Spedition ohne LKW ist wie ein Essen, das nicht satt macht. Bei Transworld stehen 30 verschiedene LKW zur Verfügung, die durch Bestätigen mit „JA" sofort zu kaufen sind und dann auf dem Hof stehen.

LKW verkaufen

Es steht dem Unternehmer frei, nicht benötigte LKW zu verkaufen. Durch Anwählen dieser Option wird ein ortsansässiger Händler kommen und Angebote für die LKW machen. In der



Es bleibt die Qual der Wahl bei den verschiedenen Typen

Regel sind diese Angebote recht großzügig, richten sich aber nach dem Zustand des Fahrzeugs. Ein total ruiniertes Autowrack zum Ausschlachten wird also höchstens noch ein paar müde Mark bringen. Bedingung für einen Verkauf ist, daß der/die zu verkaufende(n) LKW(s) sich in Frankfurt befinden, damit der Käufer sie gleich in seinen Besitz nehmen kann.

Lager

Waren verkaufen



Kommt in den besten Firmen vor: Der Platz geht aus

Die eingekauften Waren können und müssen natürlich auch wieder verkauft werden, und das möglichst so, daß es einen Gewinn gibt. Das Programm listet alle im Spiel vorkommenden Waren auf, auch Waren, die der Unternehmer gar



Was kaputt ist, muß repariert oder ersetzt werden



Der Arbeitsamtbeamte präsentiert viele schöne Stellengesuche

nicht besitzt. Hinter der Warenbezeichnung stehen die Menge an Einheiten, die sich im Lager befinden, und der momentane Verkaufspreis. Beim Anwählen der zu verkaufenden Ware öffnet sich ein Fenster, in das die Menge eingegeben wird. Der Erlös wird sofort gutgeschrieben.

Lager erweitern

Maximal 50 Einheiten Ware faßt das Lager, und auf maximal 500 Einheiten Kapazität läßt es sich erweitern.

Arbeitsmarkt

Alles kann man nicht alleine machen, aber dafür gibt es ja die Angestellten. Hier wird eingestellt und entlassen.

Bank/Börse

Finanzlage



Auf dem Bildchen sieht ja noch alles ganz rosig aus...

Aktien

Mit dem Spekulieren an der Börse hat sich schon mancher ein goldenes Näschen verdient... oder fiel eben – wenn es schief ging – auf selbiges. Jedenfalls sollte auch der schlaue Unternehmer die Gelegenheit wahrnehmen und von Zeit zu Zeit einen Blick auf die Kursnotierungen werfen. Wer weiß, vielleicht befinden sich die Aktienkurse eines Konkurrenten gerade in einem Tief. Wäre doch zu schön, einem unliebsamen Mitspieler die Suppe zu versalzen und ihm seine Firma unter der Nase quasi wegzuschnappen. Dies funktioniert so: Gelangt man in den Besitz von 51 Prozent der Aktienanteile eines Konkurrenzunternehmens, so wird dieses dem



In der Realität für viele ein undurchsichtiges Geschäft: der Aktienmarkt

Gegenspieler enteignet. Konkret heißt dies, daß jener „von vorne" anfangen muß, mit 50.000 DM Startkapital, einem kleinen Lager etc. Alle Aktien werden „aufgelöst", aber man bekommt den Wert der Aktien, die sich im eigenen Besitz befinden, ausgezahlt und auf das Konto gutgeschrieben. Gehen wir einmal davon aus, daß der Spieler 5.100 Aktien besitzt (100 Prozent = 10.000 Aktien). Bei einem Kurs von 100 DM pro Aktie macht dies 510.000 DM, die er erhält. Alle Aktien, die der (Ex-)Besitzer der Firma besitzt, gehen verloren – bringen ihm keine müde Mark. Dasselbe gilt für weitere Mitspieler, die Aktien des ruinierten Unternehmens besaßen – sie sehen keinen Pfennig und müssen Verluste hinnehmen, die bis in die Hunderttausende hineinreichen können. Es lohnt sich also...

Natürlich gibt es auch die freundschaftlichere Art und Weise, sich an der Börse zu betätigen, indem weniger als 51 Prozent der Aktien gekauft und diese nur als Geldanlage gebraucht werden. Beim Erwerb und Verkauf von Aktien behält sich die Bank vor, einen kleinen Prozentsatz als Unkostenausgleich einzubehalten.

Sparbuch

Sollte ein bißchen Geld auf der hohen Kante liegen, bietet sich auch das Sparbuch an. Hier werden auch noch täglich Zinsen dafür gezahlt. An einem Tag können maximal 9.999 DM abgehoben werden. Übrigens: Als Startguthaben befinden sich 5.000 DM auf dem Konto.

Dollar



Kaufen, verkaufen, kaufen – und das den ganzen Tag lang...

Auch in US-Dollar kann man Geld investieren – aber wie das Aktiengeschäft ist auch dieses mit einem kleinen Risiko verbunden. Zudem erhebt die Bank noch Bearbeitungsgebühren für den Devisenhandel.

Kredit

Im Falle von Geldnot hilft ein Kredit. Wieviel die Bank gewährt, hängt von den Sicherheiten (LKW, Gebäude usw.) ab, die der Bank vorgewiesen werden.



Pleite wie Atze? Ein Kredit schafft Abhilfe

Die Konditionen macht die Bank vom geliehenen Betrag abhängig. Mindestsumme für einen Kredit sind 1.000 DM.

Zweigstellen



Expandieren, expandieren, expandieren...

Preise einholen

Wie schon gesagt, von den Zweigstellen aus können die Preise der jeweiligen Standorte eingeholt werden. Einfach aus der Liste die gewünschte Stadt auswählen, in der eine Zweigstelle steht, und sich die dortigen Preise anschauen.

Zweigstellen gründen



Wo soll denn das neue Büro mal sein?

Logisch: Zuerst muß man eine Zweigstelle gründen, bevor man dort irgendwelche Aktivitäten starten kann. Der Preisvorschlag wird mit „JA" bestätigt, wenn wirklich eine Zweigstelle in der gewählten Stadt gebaut werden soll.

Verkaufen

Um die Zweigstelle zu verkaufen, wartet man auf ein Angebot von einem Interessenten, das aber auch abgelehnt werden kann. Ansonsten wird die vereinbarte Summe auf das Konto überwiesen.



Traumhafter Ausblick...

Büro

Steuern

Wie jeder andere Bundesbürger muß auch der Unternehmer Steuern zahlen. Es bleibt jedoch ihm überlassen, wie ehrlich er sich gegenüber dem Finanzamt zeigt. Um den „Ehrlichkeitslevel" einzustellen, ruft man dieses Menü auf, welches alle möglichen Einstufungen und die damit verbundenen Steuern anzeigt, die für die letzte Woche zu zahlen sind. Bei einer Stufe unter „NORMAL" spart man eine Menge Geld, läuft aber gleichzeitig Gefahr, bei den Steuerhinterziehungen ertappt zu werden. Es gibt verschiedene Steuern: Umsatzsteuern, Gewerbesteuern, Lohnsteuern und einige weitere, die in einem Pauschalbetrag zusammengefaßt wurden. Die Umsatz-, Gewerbe- und Lohnsteuern sind jeweils auf den Konzern zugeschnitten und nicht fix. Je höher die Einnahmen, desto mehr Steuern müssen also abgezahlt werden, welche jeweils am Wochenanfang für die abgelaufene Woche abgebucht werden. Ein legaler Tip zum Steuernsparen: zum Wochenende hin gewinnbringend investieren oder einen Kredit aufnehmen!

Werbung



Nur wer weiß, daß ein Unternehmen existiert, kann es auch in Anspruch nehmen... Logisch, oder?

Wer nicht wirbt, der stirbt. Allgemein gilt: Je höher der Preis für die Werbung, desto bekannter wird das Unternehmen. Erlaubt ist aber nur eine Werbeaktion pro Tag.

Versicherung



Solange die Versicherung zahlt, kann kommen, was da wolle...

Was ist ein Unternehmen ohne eine gute Versicherung? Diese schützen vor unerwarteten hohen Reparaturkosten, sei's für die LKW oder für andere Dinge. Allerdings müssen auch täglich 100 DM für den finanziellen Schutz hingeblättert werden.

Modernisierung



Mit neueren Maschinen läuft alles gleich viel besser...

Um auf die Kunden einen guten Eindruck zu machen, sollte das Firmengebäude immer gepflegt sein. Sobald sich der PR-Angestellte - falls überhaupt vorhanden - über den Zustand des Gebäudes beklagt,

ist also Handeln angesagt. Eine Baufirma macht ein Angebot für die zu modernisierende Einheit. Aber Achtung: Sollte das Gebäude schon erweitert sein, wird die ganze Angelegenheit teurer!

Bürogebäude

Bis zu fünfmal kann der Gebäudekomplex, ebenso wie das Lager, erweitert oder veredelt werden (Mamorfußboden etc.) Die Kosten werden automatisch vom Konto abgebucht und das Gebäude sofort instandgesetzt.

Reisen



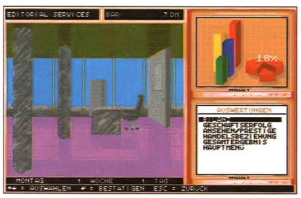
Reisen kostet Zeit...

Mit diesem Untermenü fliegt der Geschäftsmann in andere Städte oder Länder, wo er Preise erkundet oder nach günstigen Angeboten Ausschau hält. Zum Verreisen muß man nur das Reiseziel wählen und den Flug bestätigen. Der Preis steht in der rechten oberen Ecke des Bildschirms und gilt für Hin- und Rückflug. Ist der Flug einmal bestätigt, kann er nicht storniert werden.

Urlaub

Alle zwei Wochen muß ein Tag Urlaub drinsein, sonst schreibt der Arzt den fleißigen Unternehmer wegen Streß maximal sechs Tage krank.

Auswertungen



Die Bilanz ist sehr wichtig, um zu sehen, ob das Geschäft überhaupt noch erträglich ist

Hier läßt sich der Erfolg in bezug auf die drei Spielkriterien ablesen. Der hellgelb unterlegte Balken bezieht sich übrigens immer auf die vorhergegangene Woche.



Urlaub tut not

Funktionen

Terminfrachten

Terminfrachten sollte man niemals aus dem Auge verlieren, denn es drohen hohe Konventionalstrafen.

Konkurs

Nichts wird in der Wirtschaft mehr gefürchtet, als einen Konkurs anmelden zu müssen. Unter Umständen ist dies auch bei Transworld nötig, dann nämlich, wenn ein Spieler beispielsweise durch Zahlen einer Konventionalstrafe so hoch ins Soll gerät, daß die Aussichten auf weiteren Erwerb von LKW, Waren etc. auf ein Minimum sinken und dieser Minusbetrag auch nicht durch Verkauf von Fahrzeugen, Aktien oder sonstigem wieder wettgemacht werden kann.
Der Spieler, dem es so geht, ist quasi bankrott und sollte von der Möglichkeit, Konkurs anzumelden, Gebrauch machen. Er fängt dann noch einmal von vorn an, ohne aus dem Spielgeschehen ausscheiden zu müssen. Um in den Konkurs gehen zu dürfen, müssen jedoch erst einmal die Mitspieler ihr Einverständnis dazu geben. Besitzen diese nämlich Aktien dieser Firma, so könnten sie durchaus ihre Einwände haben. Ist der Konkurs vollzogen, so wird es für den gebeutelten Spieler sehr hart, aufzuholen, doch ein geborener „Business-Man" gibt nie auf...

Pieptöne

Hier können die Pieptöne, die bestimmte Funktionen begleiten, ein- oder ausgeschaltet werden.

Namen ändern

Es steht jederzeit die Möglichkeit offen, den Firmennamen abzuändern. Nach Abruf dieser Option erscheinen in der untersten Bildschirmzeile der alte Firmenname und daneben das Eingabefeld für den neuen Namen. Nach der Eingabe mit „RETURN/ENTER" bestätigen.

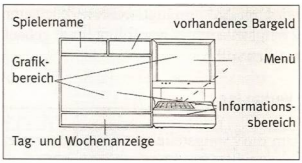
Spiel speichern

Hier kann der aktuelle Spielstand gesichert werden, indem ein Dateiname eingegeben wird. Existiert dieser Name schon, kann in der folgenden Abfrage das Speichern unterbrochen oder die alte Datei überschrieben werden.

Spiel beenden

Durch Wahl dieses Punktes und anschließende Bestätigung wird das Programm beendet; der Spieler kehrt ins Betriebssystem zurück. Bei Eingabe von „NEIN" kehrt das Programm an den alten Spielstand zurück.

Der Bildschirmaufbau



Schematische Darstellung des Bildschirmaufbaus bei Transworld

ZEPHIR



Irgendwo weit draußen im Weltraum...

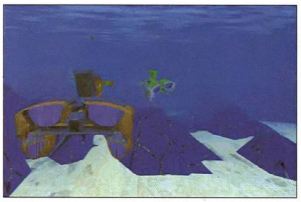
Einleitung

Gegen Ende des 21. Jahrhunderts formte die United Earth Government (UEG) den „Planetary Battle Circuit" (P.B.C.). Man wollte versuchen, die schwindenden natürlichen Ressourcen der Erde zu retten.
Die Idee, die hinter dem P.B.C. steckte, war, die sechs größten irdischen Unternehmen in verschiedenen Formen des Wettkampfes gegeneinander antreten zu lassen. Der Sieger dieses Wettkampfes sollte für ein Jahr die Rechte an der Nutzung der natürlichen



...auf uns unbekannten Planeten...

Ressourcen der Erde erhalten. Der P.B.C. war ein schlagartiger Erfolg und wurde als jährliches Ereignis eingeführt. Nach diversen Durchbrüchen in der Raumfahrt verließ der P.B.C. die Grenzen der Erde und entwickelte sich zu seiner momentanen Form, dem „Interplanetary Battle Circuit" (I.B.C.).
Dadurch erhielten die Spiele eine noch größere Popularität und das Megacorps noch mehr Macht. Als sich das 23. Jahrhundert seinem Ende näherte, entzog sich das Megacorps des Universums dank des I.B.C. aufgrund seines enormen Wachstums der Kontrolle seiner Regierungen. In einem letzten Versuch, die Macht wieder an sich zu reißen, formten die Regierungen die „United Planetary Coalition". Der Versuch schlug



...toben bitterböse Schlachten um Reichtum und Macht

jedoch fehl, und die U.P.C. wurde - und wird noch immer - schlicht als zeremonielles Organ betrachtet. Wir schreiben nun das Jahr 2365, und das Megacorps hat seine neueste Herausforderung für den I.B.C. enthüllt:
Ein Kampfgleiter, der inzwischen als beste Kampfmaschine bekannt ist, die jemals geschaffen wurde - ein Schiff namens „Zephyr".
Willkommen im 24. Jahrhundert.
Willkommen bei Zephyr!

Einführung ins Spiel

Kurz und heftig



Das Hauptmenü

Nach dem Vorspann und dem Titelbildschirm gelangt der Spieler in das Hauptmenü des Spiels. Mit NEW GAME (= Neues Spiel) wird gestartet. In dem folgenden Menü ist der Name einzugeben, ein Schwierigkeitsgrad zu wählen sowie ein Rufname auszuwählen. Danach wird auf OK geklickt.
Als nächstes gelangt der Spieler in die U.B.N.-Zentrale, wo festgelegt wird, für welchen Sponsor er fliegt. Die Auswahl besteht aus sechs Megacorps (=Firmen); der Spieler wählt, für welche er fliegen will, und klickt auf ACCEPT (= Bestätigen).



Das ganze Schiff auf einen Blick

Sobald der Spieler dann im Cockpit sitzt, meldet der Zephyr Bereitschaft (READY) und gibt die Möglichkeit, einen letzten Check der Schiffssysteme vorzunehmen. Desweiteren erhält der Spieler eine Liste mit Zielen sowie den Punktzahlen, die es für das Abschießen dieser Ziele gibt. Es kann auch vorkommen, daß in letzter Minute Instruktionen des Sponsors eintreffen.
Nun besteht Kampfbereitschaft. Die Zeit, innerhalb der Punkte gesammelt und Runden beendet werden müssen, ist festgelegt. Wenn eine Runde gewonnen und eine bestimmte Menge von Punkten erspielt wurde, ist der Spieler für die



Nun geht's ohne Gnade rund!

Bonusrunde qualifiziert. Wenn nicht, geht es in der nächsten Welt weiter, und man nimmt an einer weiteren Runde teil. Bei Qualifikation für die Bonusrunde meldet der Zephyr wieder Bereitschaft, und der Kampf kann beginnen. Die Runde ist vorbei, wenn die Zeit abgelaufen, das Schiff zerstört oder die Runde korrekt beendet ist.
Hinweis: In der Bonusrunde gibt es nur dann Punkte, wenn vor Ablauf der Zeit ein Ausgang gefunden wurde.
Nach der Beendigung einer Runde wird das Spiel automatisch gespeichert, und es geht in die nächste Runde den Wettkampfes.
Hinweis: Das Drücken der Taste [Esc] bringt den Spieler jederzeit ins Hauptmenü bzw. bricht Filmsequenzen ab.

Schritt für Schritt

Nach dem Vorspann und dem Titelbildschirm geht es in das Hauptmenü des Spiels. Dieses ist in folgende sechs Menüpunkte aufgeteilt:

New Game (Neues Spiel)



Wichtig zur Identifizierung: der Rufname

Beim Klicken auf diesen Menüpunkt beginnt ein neues Spiel. Im folgenden Menü wird der Name eingegeben (bis zu 8 Buchstaben) und der Schwierigkeitsgrad festgelegt:

1. EASY	Nur für Anfänger empfehlenswert.
2. NORMAL	Für den durchschnittlichen Spieler.
3. HARD	Für den fortgeschrittenen Spieler.
4. KILLER	Der Name dieses Menüpunktes spricht für sich.

Zuletzt heißt es, einen der 40 zur Auswahl stehenden Rufnamen auszuwählen, damit der Zephyr seine Interaktionen mit dem Spieler auf eine persönliche Basis bringen kann.
Hinweis: Das Spiel ermöglicht es, bis zu 10 Spielstände insgesamt zu speichern. Wurden bereits 10 Spielstände gespeichert, wenn ein neues Spiel gewählt wird, muß einer der alten Piloten wieder gelöscht werden.
Dazu zuerst den zu entfernenden Piloten und danach die Schaltfläche mit der Beschriftung RETIRE anklicken.

Load Game (Spielstand laden)



Einfach den gewünschten Spielstand markieren und mit OK bestätigen

Mit Hilfe dieses Menüpunktes läßt sich einer der gespeicherten Spielstände wieder aktivieren. Zur Wiedererkennung eines Spielstandes werden Spielername, Rufname, geflogene Rennen, höchste Punktzahl sowie der Schwierigkeitsgrad auf dem Bildschirm aufgelistet.
Einfach auf den gewünschten Spielstand und danach auf OK klicken, kurz danach kann das Spiel fortgesetzt werden.

Options (Optionen)



Das Options-Menü

Hier läßt sich die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik sowie die Detailtiefe der Grafiken im Spiel einstellen. Je geringer die Detailtiefe ist, desto schneller ist das Spiel. Dies empfiehlt sich besonders bei langsameren Rechnern.

Credits

Hier findet sich eine kurze Auflistung aller Personen, die an Zephyr mitgearbeitet haben.



Immer wieder interessant: die Credits

Highscores

Zeigt die Piloten des I.B.C., die bisher die höchsten Punktzahlen erreicht haben.



Schön, wenn man sich hier verewigt sieht: die Highscore-Liste

Quit Game (Spiel beenden)

Verläßt das Spiel und kehrt wieder auf die DOS-Ebene zurück.

Das Spiel

Die Auswahl des Sponsors



Alle haben sie ihre Vor- und Nachteile

Nach einer kurzen Beschreibung des Planeten geht es darum, sich ein Sponsorunternehmen auszusuchen.
Obwohl alle Zephyrs dem gleichen Grunddesign entsprechen, hat jedes der Unternehmen sein eigenes Schiff in bestimmten Einzelpunkten modifiziert.
Genauere Informationen über die einzelnen Zephyrs und über die Sponsoren gibt es, indem auf das gewünschte Unternehmen und danach auf die Schaltfläche mit der Beschriftung SPECS oder die Schaltfläche mit der Beschriftung INFO geklickt wird.

Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Spieler ihren Sponsor wählen können, hängt von der erreichten Punktzahl in der vorigen Runde ab. Der Spieler mit der schlechtesten Punktzahl darf zuerst wählen. Es kann also passieren, daß bestimmte Unternehmen nicht mehr zur Verfügung stehen, wenn man selbst mit der Auswahl an der Reihe ist.

Vor dem Start



Übersichtlich: alles Wissenswerte auf einem Bildschirm

Nachdem der Spieler in den Zephyr eingestiegen ist, werden ihm noch letzte Instruktionen sowie Ratschläge gegeben. Auf dem Bildschirm ist folgendes zu sehen:

Schiffsstatistiken (1)

Hier stehen die Zustände der Schiffssysteme, ausgedrückt durch einen Zahlenwert, der zwischen 1 und 10 liegen kann.

Ziele (2)

In diesem Bildschirmabschnitt gibt es kurze Hinweise, wie in dieser Runde Punkte erreicht werden können.

Nachrichtenmonitor (3)

Dieser Monitor wird von den Sponsoren benutzt, um mit ihren Piloten zu kommunizieren. Dann und wann erteilen sie zusätzlich bestimmte Aufgaben. Wenn diese Aufgaben geschafft sind, werden die Punkte erhöht.

Im Cockpit

Sobald man den Bereitschaftsbildschirm hinter sich gebracht hat, beginnt der Kampf. Um diesen erfolgreich zu überstehen, sollte der Pilot mit den Instrumenten im Cockpit des Zephyrs vertraut sein.



Laßt die Spiele beginnen!

Schadensanzeige (1)

Zeigt eine schematische Darstellung des Zephyrs. Sollte das Schiff einen Treffer abbekommen, wird dieser an der entsprechenden Stelle in der Schadensanzeige kenntlich gemacht.

Richtungsanzeige (2)

Wenn sich das Schiff rechts herum oder links herum dreht oder sich im Steigflug oder Sinkflug befindet, wird dies hier durch einen Pfeil in die entsprechende Richtung angezeigt.

Zeitanzeige (3)

Hier wird während des Kampfes die Zeit eingeblendet, die noch bis zum Kampfende verbleibt. Werden Extrawaffen oder -ladungen eingesammelt oder eine Runde beendet, leuchtet dies hier kurzfristig anstatt der Zeitanzeige auf.

Radar (4)

Der Radar zeigt einen quadratischen Ausschnitt der Arena. In diesem Ausschnitt sind die Positionen aller anderen Zephyrs zu erkennen. Der Radar des Zephyrs von New World Computing zeigt sogar alle Objekte in diesem Ausschnitt an. Die Schiffe der verschiedenen Sponsoren werden durch folgende Farben dargestellt:

- Schwarz - Positronix
- Blau - New World Computing
- Gelb - Genericorp
- Grün - Vertix
- Rot - U.P.S
- Weiß - Warp Speed

Hinweis: Die Größe des Ausschnitts kann sich während der Bonusrunden verändern.

Kompaß (5)

An der schwarzen Linie kann man erkennen, in welche Richtung das Schiff zeigt. Anhand der roten Linie kann man ablesen, in welche Richtung die Kanone des Schiffs ausgerichtet ist.

Verfügbare Energie für Waffen (6)

Beim Abfeuern der Kanonen (nicht der Raketen) wird Energie verbraucht. Diese Skala zeigt an, wieviel Energie hierfür noch vorhanden ist. Ist die Skala erst einmal auf Null herunter, können die Bordkanonen nicht mehr abgefeuert werden. Es heißt dann warten, bis die entsprechenden Batterien wieder aufgeladen sind.

Tempometer (7)

Das Tempometer ist in einen linken und einen rechten Bereich unterteilt. Der linke Bereich zeigt die Schubeinstellung von Vollgas/vorwärts bis Vollgas/rückwärts an. Die rechte Anzeige bezieht sich auf die tatsächliche Geschwindigkeit des Zephyrs. Es wird vorkommen, daß die beiden Anzeigen nicht übereinstimmen.





Gladiatoren-Feeling

Dies passiert, wenn die Ladung der Batterien nicht mehr ausreicht, um die vorgegebene Geschwindigkeit zu halten.

Verfügbare Energie für Antrieb (8)

Die Antriebsenergie des Zephyrs wird in Batterien gespeichert. Wie bei den Waffen gilt folgendes: Je schneller man fliegt, desto mehr Energie wird benötigt, um diese Geschwindigkeit aufrechtzuerhalten.

Anzahl der Raketen (9)

Zeigt die Anzahl der Raketen, die zur Verfügung stehen.

Die Arena

Die erste Runde eines jeden Wettkampfs des I.B.C. ist die Arena. Hier steht eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um Etappen zu meistern und Punkte zu sammeln, während man gegen die anderen Piloten antritt. Als kleine Unterstützung wurden in der Arena Extrawaffen und Batterien verteilt, die eingesammelt werden können. Wenn das Schiff zu großen Schaden nimmt, ist der Pilot gezwungen, sich mittels des Schleudersitzes in Sicherheit zu bringen. Obwohl dann das Schiff verloren ist, muß nicht unbedingt auch die Runde verloren sein. Der Spieler kann in einem Reserveschiff wieder am Wettkampf teilnehmen, bekommt jedoch als Strafe eine bestimme Anzahl Punkte wieder abgezogen. Diese Anzahl entspricht in etwa der Punktesumme, die für die Zerstörung eines gegnerischen Zephyrs ausgegeben wird. Die Anzahl der Schiffe, die zur Verfügung stehen, ist nicht begrenzt.



Pilotenübersicht



Mit dem Anzug kann man sich wohl auf kaum einem Ball sehen lassen...

Hier gibt es eine Übersicht über Erfolge und Mißerfolge im vorangegangen Wettkampf.
1. Hier wird angezeigt, welcher Gegner wie oft abgeschossen wurde.
2. Hier stehen Anzahl der besiegten Gegner, Anzahl der zerstörten Ziele, Anzahl der bestandenen Runden, Anzahl der verlorenen Schiffe sowie die erreichte Punktzahl.

Gesamtübersicht

Nach der Übersicht über die eigenen Leistungen gibt es hier eine Übersicht darüber, wie der Pilot im Verhältnis zu den anderen Piloten abgeschnitten hat. Wenn der Kampf gewonnen wurde, wird dem Sponsor ein planetarischer Preis verliehen. Bei genügend hoher Punktzahl ist der Spieler für die Bonusrunde qualifiziert. Sollten nicht genug Punkte für die Bonusrunde zusammengekommen sein, wird er auf der nächsten Welt abgesetzt. Das Spiel wird automatisch nach jedem Kampf abgespeichert.



Noch etwas mehr Übung, und bald heimst man alle Preise selbst ein

Die Bonusrunde


Tierisch abgefahren: die Ko-Moderatoren

Die Bonusrunde ähnelt dem Kampf in der Arena, es gibt also Gegner etc. Nur der Gewinner des vorhergegangenen Kampfes in der Arena kann in der Bonusrunde Punkte sammeln! Außerdem muß er einen Ausgang aus dieser Runde finden, um die Punkte, die er während der Bonusrunde gesammelt hat, zu behalten. Wenn er seinen Zephyr mit dem Schleudersitz verlassen muß, verliert er alle hier gesammelten Punkte. An dieser Stelle wird der Spielstand automatisch gespeichert, und die Piloten werden zum Wettkampf auf den nächsten Planeten geschickt.

Ende der Saison



Nach jeder Runde gibt's eine kleine Zigarettenpause

Nach acht Welten und acht potentiellen Bonusrunden endet die Saison des I.B.C. Sollte der Spieler als Gesamtsieger aus dieser Saison hervorgehen, werden Name und Rufname in die Highscore-Liste eingetragen.



Auch unter Wasser geht's heiß her...



Danach kann wie gewohnt mit LOAD GAME (= Spiel laden) ein alter Spielstand geladen oder mit NEW GAME (= Neues Spiel) ein neues Spiel gestartet werden. Wenn mit dem gleichen Piloten jedoch ein neues Spiel angefangen wird, sind in der nächsten Saison neue Arenen und neue Bonusrunden vorzufinden.



Technische Daten der Schiffe

Die verschiedenen Schiffe im Vergleich:

	Gen.	U.P.S	NWC	Positr.	Vertix	Warp Speed
Waffen	8	8	6	10	8	6
Antrieb	8	7	7	8	6	10
Schild	8	8	8	8	10	7
Computer	8	6	10	6	7	8
Batterien	8	10	8	7	8	8
Rüstung	Stand.	Stand.	Stand.	Stand.	Doppelt	Standard

Steuerung

Tastatur

[Cursor-links]	-	Zephyr links drehen
[Cursor-rechts]	-	Zephyr rechts drehen
[Cursor-hoch] oder [+]	-	Schubkraft erhöhen
[Cursor-runter] oder [-]	-	Schubkraft senken
[Strg]	-	Steigflug
[0] oder [Einfg]	-	Sinkflug
[Leertaste]	-	Kanonen abfeuern
[Alt]	-	Raketen abfeuern
[A]	-	Geschützturm links drehen
[Z]	-	Geschützturm rechts drehen
[Esc]	-	Zurück zum Hauptmenü
[Strg]-[Q]	-	Spiel beenden
[Enter]	-	Paniktaste - zentriert den Geschützturm, Reset des Eingabegeräts, setzt Tempo auf 0
[F1]	-	Panoramabildschirm an/ aus
[F2]	-	Schadensanzeige an/ aus
[F3]	-	Radar an/aus
[F4]	-	Geschützturm zentrieren
[F10]	-	Hintergrundfarbe von Radar/ Schadensanzeige einstellen

Maus

Links	-	Zephyr links drehen
Rechts	-	Zephyr rechts drehen
Vorwärts	-	Steigflug
Rückwärts	-	Sinkflug
Linke Taste	-	Kanonen abfeuern
Rechte Taste	-	Raketen abfeuern

(Zur Einstellung des Schubs müssen die entsprechenden Tasten auf der Tastatur benutzt werden.)

Joystick

Links	-	Zephyr links drehen
Rechts	-	Zephyr rechts drehen
Vorwärts	-	Steigflug
Rückwärts	-	Sinkflug
Knopf 1	-	Kanonen abfeuern
Knopf 2	-	Raketen abfeuern

(Zur Einstellung des Schubs müssen die entsprechenden Tasten auf der Tastatur benutzt werden.)

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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

Rückseite

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

Systemanforderungen

Um die Spiele der „Game Compalation 3" spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 486 SX 16 MHz
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte
- 8 MB RAM
- mind. 540 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- 2 fach-CD-ROM empfohlen
- zu folgenden Soundkarten 100% kompatible:

Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster Pro 16, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Ultra Sound, Aria Synthesizer, Soundscape.

Installation und Programmstart

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie START ein. Wählen Sie nun durch die im Menü angegebene Ziffer das Spiel aus, das Sie spielen möchten. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte den Installationsanweisungen im Heft.

CD-Inhalt

Vollversion:

- Rock'n'Roll
- Scenario
- Soul Crystal
- Tiebreak
- Transworld
- Katalog der Pearl Agency (DOS und Windows)
- Puzzle Gallery
- Spirit of Adventure
- Sword of Honour
- Traders
- Zephyr

DFÜ-Programme:

T-Online-Decoder, WinCIM 2.01

Utility:

ATSLOW (zur Verringerung der Prozessorgeschwindigkeit)

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!

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

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 HIGH-SCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 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.

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 5" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Puzzle Gallery • Rock'n'Roll • Scenario
Soul Crystal • Spirit of Adventure • Sword of Honour
Tiebreak • Traders • Transworld • Zephyr

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma *Softgold*, 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 sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

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 5, Am Kalischacht 4, 79426 Buggigen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der „Game Compilation 3" werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Bitte ausfüllen

Ich habe eine Lizenzversion der **Game Compiolation 3** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 5"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

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 _____

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

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games Special 5

Testen Sie uns*: CompuServe inkl. Internet. Titel-CD rein los geht´s



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

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 uns unverbindlich. Wir schenken die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Legen Sie einfach die Titel-CD ein. Ganz wichtig: Ihre Vertragsnr. GRMPEARL2 und Ihre Seriennr. 231164. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an

D: 018 05/25 81 47 (Fax 089/66 57 80 08) CH: 08 48/80 11 12 A: 06 60/87 50. Accept no Limits - Go online.

Neu: Bundesweit mit günstigem City-Zugang**

http://www.CompuServe®.de



GAME COMPILATION 3

mit Tricks, Tips und Lösungshilfen aus dem Hause EDITORIAL SERVICES

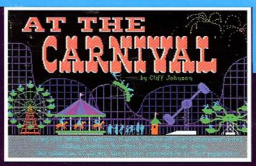
KOMPLETT DEUTSCHE PROGRAMME!

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



TIEBREAK

Tennis pur am PC – eine realistische Simulation mit echtem Nervenkitzel! Wählen Sie unter verschiedenen Optionen wie Schläger, Bodenbelag oder Spielgegner und beweisen Sie Ihr Können in Weltranglisten- und Privatturnieren! Unterstützt von Grafik- und Sound-Effekten im Fernsehstil bringt Ihnen Tiebreak das Tennisfieber ins Haus – spielen Sie sich an die Spitze der Weltprofis!



PUZZLE GALLERY – AT THE CARNIVAL

Sie kennen bestimmt aus der Regenbogenpresse diese beliebten Rätselseiten, in die man sich stundenlang vertiefen kann. Eine solche Sammlung wunderschöner **Rätsel in Hülle und Fülle** bietet Ihnen die Puzzle Gallery – rund um den Rummelplatz und Jahrmarkt. Lehnen Sie sich zurück und bringen Sie Ihre grauen Zellen mal wieder ein bißchen in Schwung!



SCENARIO

Willkommen im „Theatre of War". **Stationieren Sie Ihre Armeen** in einem beliebigen Land in Europa und beginnen Sie Ihren geschickten Eroberungszug! Reißen Sie sich ganze Ländereien unter den Nagel, bauen Sie Rohstoffe ab und rüsten Sie Ihre Armeen aus. Doch Vorsicht – der Feind ist wachsam! Lassen Sie ja nicht zu, daß er Ihre Gebiete erobert – und vor allem: Denken Sie strategisch!

„...beinhartes Weltkriegsstrategical..." (Amiga Joker 7/92)





TRANSWORLD

Sie sind **Leiter einer Spedition** und haben sich für das Big Business entschieden. Um Ihren kleinen Betrieb zum Großkonzern zu führen, müssen Sie knallhart kalkulieren. Termine, Frachtaufträge, Fuhrpark, Personal und Finanzen – alles muß geschickt geplant und koordiniert werden. Zeit ist Geld, und die Konkurrenz ist groß! Wagen Sie sich mit Power an Ihre erste Million!

„...komplexe und leicht zu handhabende Wirtschaftssimulation" (Amiga Joker 1/91)



ZEPHYR

In der fernen Zukunft werden auf einem weit entfernten Planeten wilde **Raumschiff-Action-Rennen** veranstaltet. Nehmen Sie an diesem knallharten Sportereignis teil und steigen Sie in Ihr Raumschiff. Überwinden Sie widrige Hindernisse, schlagen Sie den lästigen Konkurrenten ein Schnippchen und versuchen Sie, Ihren Sponsor nicht zu enttäuschen. Rasante Action der Extraklasse wartet auf Sie!



SWORD OF HONOUR

Steigen Sie ein in die Welt der **fernöstlichen Kampfkunst**. Kommen Sie ins Japan der Ninjas und stellen Sie sich den gemeinen und kampfstarken Gegnern. Lösen Sie die Rätsel, die Ihnen dieses **Action-Adventure** stellt und lüften Sie das Geheimnis um das „Schwert der Ehre"!

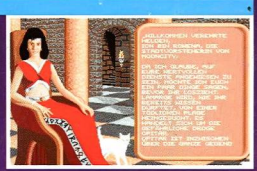
„...ein Game für Action-Freaks mit Forscherinstinkt..." (Amiga Joker 9/92)



TRADERS

Betreiben Sie Handel auf dem Planeten Fat-Star. Sie schlüpfen in die Rolle eines merkwürdigen Wesens und treten gegen drei ebenso putzig aussehende Konkurrenten an. Doch egal, wie niedlich dieses Spiel auf den ersten Blick aussieht, es ist **der pure Wirtschaftswahnsinn**! Jeder will gewinnen, und Sie müssen allen zeigen, daß Sie am besten handeln und kalkulieren können. Und das mit einer gehörigen Portion Spaß dazu!

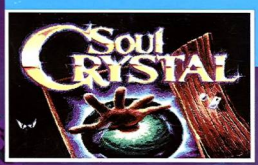
„Aliens würden Traders kaufen!" (Amiga Joker 7/91, 77 %)



SPIRIT OF ADVENTURE

Ein absoluter **Top-Rollenspielhit**! Stellen Sie sich Ihre eigene Gruppe mit 6 Charakteren aus den verschiedensten Wesen zusammen, ziehen Sie durch Städte, Landschaften und Dungeons und kämpfen Sie gegen die bösartigsten Monster, die Sie sich je erträumen konnten. Lüften Sie das Geheimnis um die Droge „Opitar"!

Joker-Hit! „...ein Rollenspiel, wie man es sich schöner kaum wünschen kann!" (Amiga Joker 7/91, 86 %)



SOUL CRYSTAL

Lösen Sie einen spannenden Fall in diesem **deutschsprachigen Textadventure**. Unterhalten Sie sich mit unzähligen Charakteren über die sonderbaren Begebenheiten, streifen Sie durch wunderschöne Landschaften und lüften Sie das Geheimnis um den Soul Crystal!

„...stimmungsvolles Adventure für deutschsprachige Helden" (Amiga Joker 2/92)



ROCK'N'ROLL

Ein **Geschicklichkeitsspiel** der Extraklasse. Steuern Sie eine Kugel durch unzählige vertrackte Levels. Überwinden Sie kniffliige Hindernisse. Holen Sie sich viele Extras und Power-Ups und rüsten Sie Ihre Kugel damit zum mobilen Straßenbaugerät aus.

SYSTEMANFORDERUNGEN:

IBM®-kompatibler PC ab 486/25 oder höher ★ 8 MB RAM ★ VGA-Grafikkarte ★ Maus ★ MS-DOS ab 5.0 ★ CD-ROM Laufwerk ab 2x -Speed ★ ca. 10MB freier Festplattenspeicher ★ Soundblaster™ kompatible Soundkarte empfohlen.