

Bestseller Games Special

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

**19⁸⁰
DM**

Extreme Action Compilation

Ausgabe 10

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HfL 22,50



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

**Drei der besten
Action-Tophits**

**Totaler Nervenkitzel
und Arcade-
Vergnügen in 3D**

3 uneingeschränkte
deutsche
Originalversionen

Auf der Heft-CD:

Lital Divil

Retribution

Slipstream 5000



4 34413215 19808



Production: STYLE OF THE 80S. GMBH - Tel. 0180 - 56 11 88

SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-3631-360-444



Montag

Die noch jungfräuliche Woche meldet sich kläglich, mit Sturm und Gewitterwolken, zur Stelle. Nach einer unruhigen Nacht läßt Sie der Wecker viel zu früh erschauern. *Was für ein Wochenende! Ab jetzt ist Schluß mit dieser sinnlosen Feierei!* Noch schlaftrunken stolpern Sie ins Bad. Die Dusche gewährt gerade mal lauwarmes Wasser, das Duschbad ist unauffindbar. *Heute ist nicht mein Tag.* Obendrein können Sie sich einfach nicht entscheiden, welche Garderobe Ihrer Tagesstimmung wohl am ehesten entgegen kommt. Und überhaupt brauchen Sie dringend neue Klamotten.

Gar nicht erfrischt schlendern Sie mißmutig in die Küche und versuchen, sich mit einem herzhaften Frühstück aufzuheitern. Der Kaffee gerät natürlich zu dünn, klar. Bei dem Versuch, dem Lauf der verschütteten Milch Einhalt zu gebieten, landet außerdem noch das ausnahmsweise perfekt gekochte Frühstücksei auf dem Küchenfußboden.

Hungrig und praktisch koffeinfrei machen Sie sich auf den Weg zur Arbeit. Erstaunt nehmen Sie zur Erkenntnis, daß der Wagen problemlos anspringt, und auch auf den Highway gelangen Sie zügig. Sie schalten das Radio ein, in der Hoffnung, Ihre Optimismus-Reserven mit einigen Hits wieder etwas auffrischen zu können. Schon unterbricht der Verkehrsbericht und meldet Stau. Zu spät! ... und vor allem viel zu lang.

Sie beschließen, sich nicht mehr aufzuregen. Fast schon trotzig schlendern Sie zu Ihrem Büro. Ihr knapper Morgengruß wird von den Kollegen mit einem vorwurfsvollen „Mahlzeit!“ quittiert. *Diese Spießer!* Kaum am Schreibtisch, erfolgt auch schon die nichts Gutes verheißende Aufforderung, sich beim Chef zu melden. Der Herr (die Dame) hatte leider ebenfalls einen Montagmorgen-Start und stürzt sich nun dankbar auf jedes geeignete Opfer für seine (ihre) schlechte Laune.

Sie sehen ein, daß Sie einfach nicht der Typ sind, der stets gelassen bleibt, und zählen verzweifelt die Stunden und Minuten bis zum Feierabend. Gelegentliche Schikanen aus der Chef-Etage lassen Sie schnell vergessen, daß Sie eigentlich viel zu müde zum Arbeiten sind.



Endlich dürfen Sie gehen. Auf dem Nachhauseweg werfen Sie noch einen kurzen Blick in den Kiosk an der Ecke, in der Hoffnung auf etwas Ablenkung. Sofort muß Ihnen die „Special 10“ mit dem viel-sagenden Titel „Extreme Action Compilation“ ins Auge fallen. Genau das brauchen Sie jetzt. Fast schon enthusiastisch eilen Sie nach Hause, installieren das Spiel und positionieren die Chips in Reichweite. Nach einigen erbitterten Gefechten merken Sie schließlich, wie die bittere Last des Tages von Ihnen abfällt. Jetzt vielleicht noch ein Bier und eine Gute-Nacht-Zigarette, und der Montag ist besiegt.

C. Borgmeier

Ihr Carsten Borgmeier



IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 270
Fax: 07631/360 444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 95-0

Art Director: Michael H. Sichter

Layout: Dieter Trompeter

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:

Eric Krankemann

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage: 60.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
Pearlstraße 1,
79426 Buggingen

Außendienst:

TREND Büro West,
Jägerstr. 23,
46149 Oberhausen,
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abopreis: 99,95 DM

Abobetreuung: Tel.: 07631/360 525

Bankverbindung:

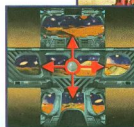
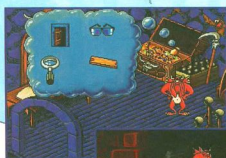
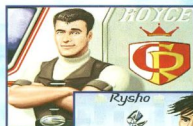
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

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 Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhalts- Verzeichnis

Installation	5
Anleitung zu Lilil Divil	7
Tips und Tricks zu Lilil Divil	9
Retribution: Die Vorgeschichte	10
Anleitung zu Retribution	12
Anleitung zu Slipstream	18
Slipstream: Fahrer und Gefährte	29



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART DER „EXTREME ACTION COMPILATION“

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um alle Programme der „Extreme Action Compilation“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- ▶ IBM-PC oder 100 % Kompatible
- ▶ MS DOS 3.1 oder höher
- ▶ Prozessor: mind. 386DX mit 40 MHz oder 100 % Kompatible
- ▶ mind. 4 MB RAM (EMS)
- ▶ mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ VGA-Grafikkarte
- ▶ Festplatte mit mind. 16 MB freiem Speicherplatz
- ▶ mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- ▶ Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- ▶ Netzwerk mit IPX-Protokoll (für Slipstream 5000)
- ▶ Soundblaster, Adlib, Roland oder 100% kompatible Soundkarten

HINWEIS

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

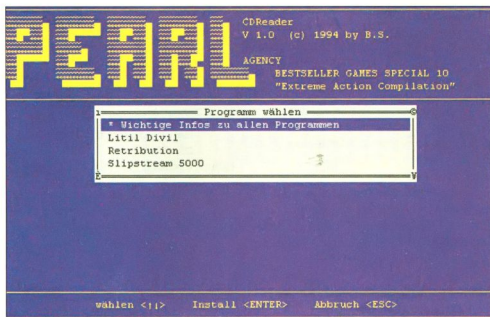
- A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk

INSTALLATION

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

BEGINSTAL

Wählen Sie mit Hilfe der Cursorstasten das zu installierende Programm, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefragt, auf dem



das Spiel installiert werden soll. Geben Sie hier nur den Buchstaben des Ziellaufwerks an, auf das Sie das Spiel installieren möchten. Folgen Sie nun den Anweisungen am Bildschirm. Falls Sie weitere, aktualisierte Informationen zu den einzelnen Spielen wünschen, wählen Sie den Eintrag „Wichtige Infos zu allen Programmen“ im Installationsprogramm.

PROGRAMMSTART

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

DIVIL für Lilil Divil
RET für Retribution
SLIP für Slipstream 5000

KONFIGURATION DES PC

Damit Sie alle Spiele starten können, benötigen Sie mindestens 580 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

```
S. C:\>mem

chertyp          Insgesamt   =  Verwendet   +  Frei
-----
entioneiller     640K        139K        501K
ruiert           0K          0K          0K
lterung (XPS)    384K        384K        0K
Speicher         40.128K      64K        40.064K
Speicher         49.152K      587K      40.565K
unter 1 MB      640K        139K        501K

male Größe für ausführbares Programm      501K (513.328 Byte)
ter freier Block im hohen Speicherblock     0K (0 Byte)
OS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).

S. C:\>
```



Beachten Sie die eingekreisten Werte zum Start von „Retribution“ und „Slipstream 5000“

Spiel	min. freier Arbeitsspeicher	Speichertyp	Gesamtspeicher	Festplatten Speicher
Lital Divil	580	EMS	4 MB	2 MB
Retribution	500	XMS	4 MB	2 MB (15 MB)
Slipstream	500	XMS	4 MB	8MB

HOFIGURATIONS DATEN

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

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte.

Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

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

EDIT AUTOEXEC.BAT

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



Speichertyp	Insgesamt	=	Verwendet	+ Frei
ventioneller	640K		46K	594K
er	87K		79K	8K
priviert	384K		384K	0K
weiterung (XMS)	48,041K		4,649K	43,392K
g. Speicher	49,152K		5,158K	43,994K
g. unter 1 MB	727K		125K	602K
gesamter Expansionspeicher (EMS)			33,152 (33,947,648 Byte)	
ter Expansionspeicher (EMS)			32,736 (33,521,664 Byte)	

EMM386 verwendet XMS-Speicher, um EMS-Speicher zu simulieren.
 Der EMS-Speicher kann sich ändern, wenn sich freier XMS-Speicher ändert.

minimale Größe für ausführbares Programm: 594K (608,144 Byte)
 oder freier Block im hohen Speicherblock: 4K (7,680 Byte)
 DOS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).

Beachten Sie die eingekreisten Werte zum Start von „Lital Divil“

BETRIFFT: WINDOW 95



Bei den Spielen der „Extreme Action Compilation“ kann es unter Windows 95 zu Problemen kommen. Deshalb sollten Sie die Spiele nur im MS-DOS Modus starten.

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

ZUSATZINFORMATIONEN

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „Wichtige Infos zu allen Programmen“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.

ERLÄUTERUNGEN ZUM HANDBUCH ZUR BG SPECIAL 10

Im Verzeichnis „HANDBUCH“ finden Sie die Handbücher im Winword-Format. Dort können Sie diese mit Hilfe von „Microsoft Word“ oder des beigefügten „Wordview“ lesen oder ausdrucken.

Handbuch zu „Lital Divil“

DIVIL.DOC

Handbuch zu „Retribution“

RETRI.DOC

Handbuch zu „Slipstream 5000“

SLIP5000.DOC

HINWEISE ZUM HANDBUCH

Die Handbücher liegen im Winword-Format vor. Besitzen Sie kein „Microsoft Word“, benutzen Sie einen der beigefügten Textbetrachter „Wordview“, die Sie im Verzeichnis „WORDVIEW“ finden. Verwenden Sie die 16-Bit-Version, wenn Sie Windows 3.x benutzen. Windows 95-Anwender können auch die 32-Bit-Version einsetzen.



Lilil Divil

So, Sie meinen, einen

schlechten Tag gehabt zu haben...

Mutt wurde auserwählt, das Labyrinth des Chaos zu durchqueren und das größte Abenteuer seines bis dahin ereignislosen Daseins zu erleben – und er ist nicht gerade glücklich darüber! Warum muß ausgerechnet er losziehen und die Pizza holen? Schon viele „Teufel“ wurden mit dieser Aufgabe betraut, doch ist bis jetzt noch nie einer zurückgekehrt, denn das „Labyrinth des Chaos“ steckt voller Gefahren!



SPIELZIEL

► Sie müssen Mutt durch die fünf Level des Labyrinths zur Oberwelt bringen. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch lästige Tunnel und vierzig Zimmer voller Rätsel und Herausforderungen.

► Achten Sie auf das „Wesen“; es beobachtet jede Bewegung und wartet nur auf eine Gelegenheit, Mutt in seine Folterkammer zu verschleppen. Behalten Sie deshalb immer die Gesundheitsanzeige im Auge und halten Sie sich nicht zu lange auf!

► Auf dem Weg zur Oberwelt trifft Mutt auf die verlorenen Seelen unglückseliger Divils (die zweifellos an den vorherigen Pizzaaufträgen gescheitert sind) und muß diese erlösen, um in den nächsten Level

zu gelangen. Dazu benötigt er drei Artefakte, die er irgendwo im Spiel findet. Viel Glück, und genießen Sie die Pizza ... falls Sie die je erreichen sollten!



- 1 – Automap
- 2 – Goldbestand
- 3 – Somebody's watching you!
- 4 – Lebensenergie
- 5 – Schlüssel
- 6 – Rauch (ändert die Farbe, wenn sich „das Wesen“ nähert)



SPIELSTEUERUNG

Verwenden Sie einen Joystick oder die Tastatur, um Mutt zu steuern. Sie können die Tastatur zu Beginn eines jeden Spiels konfigurieren. Die Standardwerte auf dem Ziffernblock sind:

- 2 - runter
- 4 - links
- 6 - rechts
- 8 - hoch
- x, y - Feuertasten
- F3 - Optionsscreen
- F4 - Musik an/aus
- F5 - Sound an/aus



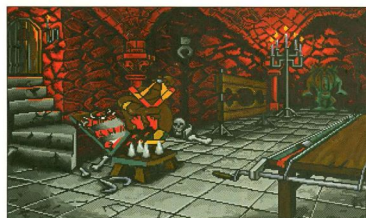
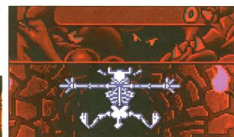
LOCATIONS

► In „Lilil Divil“ gibt es zwei Bereiche: Tunnel und Zimmer.

Die Tunnel

Mutt bewegt sich in den Tunneln mit den Richtungstasten. Drücken Sie eine Feuertaste, um zu springen. In dem Tunnel finden Sie zahlreiche Elemente, die sich als nützlich erweisen werden, aber auch zahlreiche Fallen, die an Mutts Lebensenergie knabbern.

Zahlreiche Fallen erschweren den Weg



Es gibt da jemanden, der wartet nur auf Mutt!



Schöne Träume können böse enden!

Anleitung

► Sobald Sie zu einer Tür kommen, drücken Sie den Joystick in Richtung Tür und ebenso eine Feuertaste. Daraufhin tritt Mutt die Tür ein und gelangt in den Raum. Jeder Teil des Labyrinths, den Sie besucht haben, erscheint unter Automapping im oberen linken Teil des Bildschirms.

► Um alle Elemente zu inspizieren, die Mutt augenblicklich bei sich trägt, drücken Sie beide Feuertasten auf einmal. Um zum Spiel zurückzukehren, wird der Vorgang einfach wiederholt.

ZIMMER

► Nachdem Mutt ein Zimmer betreten hat, trifft er auf ein knackiges Puzzle oder einen grauenerregenden Widersacher, den es zu bezwingen gilt.



Manchmal lassen sich Prügeleien nicht vermeiden

► In jedem Zimmer löst eine beliebige Joystick- bzw. Tastaturoption eine andere Bewegung oder Aktion aus. Es liegt ganz bei Ihnen, herauszufinden, was die Aufgabe ist und wie Sie das Ziel erreichen. Das Zauberwort heißt „Versuch macht klug!“.

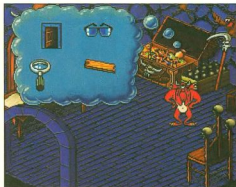


Pfui Spinne!

► Die Aufgaben in einigen Zimmern scheinen unmöglich zu lösen zu sein. Könnte es sein, daß Mutt ein Element fehlt? Schicken Sie ihn auf die Suche danach. Er wird dann instinktiv wissen, wann er es verwenden muß. Alle Zimmer, ausgenommen die Räume mit Goodies und die „Speicher-Räume“, verschwinden nach der Rätsellösung auf magische Art und Weise.

DIE GOOLIE-ZIMMER

► Die „Goodie-Zimmer“ befinden sich in der Nähe der Startposition in einem neuen Level. Sobald Sie eines dieser Zimmer betreten, erscheint eine Auswahl an verschiedenen Gegenständen, die Mutt erwerben kann. Dies setzt natürlich eine ausreichende Menge an Währungseinheiten voraus, die wiederum im Labyrinth zu finden sind.



Hier gibt es Unverzichtbares gegen Bares

► Wählen Sie den gewünschten Gegenstand aus und drücken Sie die Feuertaste, um ihn zu erwerben. Hat Mutt bereits alles erstanden oder aber zu wenig Geld, wählen Sie das „Tür-Symbol“, um den Raum zu verlassen.

DIE „SPEICHER-RÄUME“

► In jedem Level gibt es einen „Speicher-Raum“, in dem Sie das Spiel sichern können. Allerdings muß Mutt dieses Zimmer erst einmal finden. Dort angekommen, bewegen Sie den Joystick nach „un-



Dieses Zimmer bringt Entspannung für Mutt und Computerspieler

ten“, woraufhin Mutt ein wohlverdientes Nickerchen macht und Sie zum „Laden/Speichern Bildschirm“ gelangen. ► Wenn Sie nicht speichern wollen, bewegen Sie den Joystick nach „Oben“, und Mutt verläßt das Zimmer.

DER OPTIONSBILDSCHIRM

► Im Optionsbildschirm (F3) können Sie einen Spielstand laden oder das Spiel beenden.

Die Optionen sind:

1. Spiel wieder aufnehmen

Hier können Sie das Spiel wieder aufnehmen. Sie werden dann zu dem Punkt zurückgebracht, wo das Spiel unterbrochen wurde.



2. Spiel laden

Im Optionsbildschirm können Sie einen alten Spielstand laden. Beachten Sie, daß der Spielstand hier nicht gesichert werden kann. Das ist nur in den „Speicher-Räumen“ möglich.

3. Spiel beenden

Beendet das Spiel und bringt Sie zur Eingabeaufforderung zurück.

► Schalten Sie mit Hilfe des Joysticks oder der Richtungstasten durch die einzelnen Optionen und drücken Sie dann die Feuertaste.

DER LADEN/SPEICHER BILDSCHIRM

► In diesem Bildschirm können jeweils vier Spielstände pro Level gesichert werden. Verwenden Sie die Pfeile auf der rechten Seite, um zwischen den Spielständen der einzelnen Levels zu wechseln.



Der Speicher-Bildschirm

► Suchen Sie sich dann einen unbelegten Speicherplatz (grau dargestellt) und klicken Sie auf das entsprechende Symbol. Anschließend wird der Spielstand gesichert. Soll ein Spielstand geladen werden, klicken Sie auf das „LOAD“-Symbol und wählen Sie einen Spielstand aus. Mit einem Klick auf das „X“ verlassen Sie den Bildschirm.

Tips und Tricks zu „Litil Divil“

Für alle gefrusteten Spieler, denen Mutt permanent über die Klinge springt, haben wir hier einige Starthilfen.

DIE CHEATS

Um dem kleinen Mutt sein Abenteuer etwas angenehmer zu gestalten, bieten sich folgende Cheats an (beachten Sie die Schreibweise):

► Starten Sie das Spiel durch die jeweilige Befehlszeile

Befehlszeilen

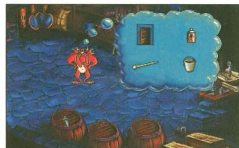
- **DIVIL KmCINpOcKet** [F4]
bringt Sie zum Ende des Levels
- **DIVIL Nicole** [SHIFT] und [P]
transportiert Sie in einen anderen Raum
- **DIVIL MEANING** [SHIFT] und [T]
bringt Mutts Lebensenergie auf Trab
- **DIVIL Donkey** [T]
stockt die Ersparnisse auf
- **DIVIL Grumpy** [K]
zaubert einen Schlüssel herbei

ERSTE GEHVERSUCHE

Natürlich gibt es auch Computerspieler, die das Cheating als gemeinen Selbstbetrug abtun, einige hilfreiche Tips jedoch durchaus willkommen heißen. Im folgenden Abschnitt werden die ersten Abschnitte, inklusive geeigneter Richtlinien für den kleinen Mutt, kurz dargestellt. Wer allerdings auf eine Komplettlösung hofft, sucht hier vergebens. Wir wollen es Ihnen ja schließlich nicht zu leicht machen.

Der Shop

Gleich hinter der ersten Tür links verbirgt sich ein „Goodie-Zimmer“. Merken Sie sich die Position und lassen Sie Mutt fleißig Goldstücke sammeln. Kehren Sie dann zurück, um das nützliche Kleinod zu kaufen.



Im Spinnenzimmer

Plazieren Sie Mutt direkt neben Mama Spinnens Kopf und drücken Sie eine Feuertaste. Mutt beginnt, das gigantische Insekt mit dem dafür vorgesehenen Spray einzunehmen. Achten Sie aber auf die kleinen Baby-Spinnen. Drücken Sie die andere Feuertaste, um diese kleinen Biester in Grund und Boden zu stampfen oder auch einfach aufzuessen. Als Belohnung für die erfolgreiche Ausrottung der Spinnenfamilie winkt eine Taschenlampe.



Im Sumpzimmer

Das Sumpzimmer braucht Mutt ohne einen erworbenen Eimer erst gar nicht zu betreten. Hüpfend arbeitet er sich bis zum letzten Stein vor. Wenn er nicht gerade ein Opfer der Flammen wird, tunkt er seinen Eimer in die Gülle und dreht dem Flammenspeier das Gas ab.



Das Plateau-Zimmer

Mit katzenhafter Reaktion muß Mutt den Kontakt mit den Wurfgeschossen der Skelette vermeiden und sich das Ziel der Teleporter merken. Am Ende winkt ein Schatz!

Die Arena

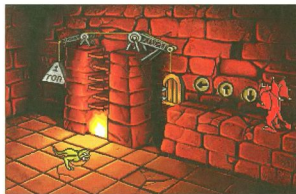


Vor Betreten der Arena muß Mutt im Besitz der Stricknadel sein. Erst dann kann er dem Sumoringer mit Hilfe seiner antiquierten Offensivwaffe entgegen treten.



Das Ofenzimmer

Hier muß es Mutt gelingen, daß das Feuer das Seil auf der linken Seite des Zimmers verbrennt. Dazu müssen die drei Schalter in der richtigen Kombination stehen. Damit die Sache nicht allzu leicht wird, wuselt ein grünes Tierchen durch den Raum und versucht, Mutt am Erfolg



zu hindern. Dafür muß es natürlich büßen! Es winkt ein Amboß.

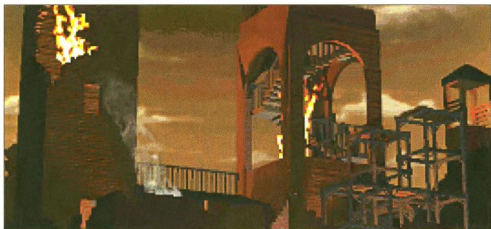
So, das war's mit den guten Ratschlägen. Vielleicht noch ein letzter Tip:



Regen Sie sich nicht unnötig auf; es reicht, wenn sich einer ärgert!



Retribution: Die Vorgeschichte



Die Menschheit steht kurz vor dem Abgrund

Zu Beginn des 24. Jahrhunderts stand die Menschheit kurz vor ihrer Ausrottung. Man war einfach nicht mehr in der Lage, die Erdbevölkerung zu ernähren. Große Kriege drohten auszubrechen.

Die Krellaner kamen zu uns aus den fernen Weiten des Weltraums, um uns zu helfen und zu zeigen, wie wir nach ihren Vorstellungen miteinander in Frieden leben könnten.

Sie brachten revolutionäre Technologien mit sich, neue Medikamente und vor allem das Geheimnis des Friedens. Mit ihrer Hilfe stellten wir Kolonisationspläne auf, um das Problem der ineffektiven Landwirtschaft zu lösen. Niemand würde mehr verhungern oder um ein Getreidefeld kämpfen müssen.



Die Krellaner bringen kostbare Geschenke

Unsere neuen Freunde richteten unseren Blick hinaus in das All und brachten uns bei, wie man mit Hilfe ihrer perfekten erdformenden Technologie die Bevölkerungs- und Rohstoffprobleme lösen kann. Seit die Krellaner zum ersten Mal Kontakt mit den Menschen aufnahmen, haben viele neue Welten die Signale von der Erde empfangen. Uns steht die gesamte Galaxis offen. Und zu dieser Stunde lebt

die Menschheit so, wie sie es sich immer gewünscht hat ... in Frieden.

Man schreibt das Jahr 2425. Ein goldenes Zeitalter, eine Zeit der Hoffnung. Doch der Schein trügt.

Alles begann mit der Entdeckung einer seltsamen Lebenskapsel. Vor drei Tagen empfingen wir ihr kaum hörbares Signal, das gerade noch innerhalb der Reichweite unserer Scanner lag. Was zum Teufel tat diese krellanische Kapsel mit dem menschlichen Passagier da oben, so rätselsten wir. Wir befanden uns im äußersten Zipfel des kolonisierten Weltraums, in der Aphelion-Station, einem Außenposten der Föderation. Ringsum nichts als einige Farmerkolonien auf ein paar gottverlassenen Planetoiden. Wir waren mehr als neugierig.



Allmählich kommt Licht ins Dunkel...

Es gelang uns nicht, die Frau im medizinischen Labor unserer Station zu Bewußtsein zu bringen. Als Commander gab ich die Anweisung, einen Gehirnschmerz auszuführen. Vielleicht konnten wir das Geheimnis anhand des Gehirnmusters entschlüsseln.

Es gelang uns, doch wir erfuhren weit mehr, als wir ahnen konnten.

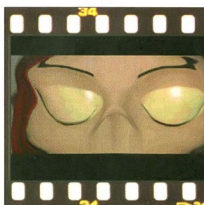


Ein neues Zeitalter bricht an...



... doch schon bald folgen die ersten Zweifel!

Die Frau war eine Krellanerin, ein sogenannter Gestaltwandler. Der Scan enthüllte Informationen über eine Verschwörung der Krellaner gegen die Föderation und bot auch Einzelheiten ihres hinterhältigen Plans.



... und nimmt erschreckende Formen an.

Es dauerte trotz unserer Blaster eine Weile, ehe die Krellanerin schließlich elend verreckte. Ein paar meiner Männer fanden dabei den Tod.

Die Medikamente der Besucher waren scheinbar nur ein Mittel, um uns zu mästen und genießbarer zu machen. Aufgrund ihrer neuen Kolonisierungs-

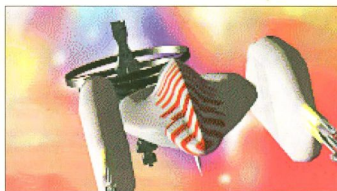
Die Vorgeschichte



Die Krellaner brauchten uns nur einzusammeln!



Die Menschen standen auf Platz 1 der krellanischen Speisekarte



Es ist höchste Zeit, zurückzuschlagen

methoden ist die Föderation nun so weit im Kosmos verstreut, daß die Krellaner uns buchstäblich „ernten“ können, wann immer ihnen der Sinn danach steht.

Und sie können sogar die Funksignale zwischen uns und den Siedlern abfangen. Zur Hölle mit ihnen! Verdammte Aliens!

Wir hatten also von der krellanischen Verschwörung erfahren. Durch reinen Zufall. Der Scanner konnte dem Gehirn-

Die Aphelion-Station steht von jetzt ab unter meinem Kommando. Es besteht höchste Alarmstufe, und wir werden ein Unternehmen aus Blitzangriffen auf die Planetoiden ausführen, die durch den Gehirnsan der Krellanerin identifiziert wurden.

Wir werden alles tun, was in unseren Kräften steht, um zu verhindern, daß die Krellaner ihren großen Überfall starten und die Erde ihrer Ernte berauben.

Gehen Sie mit Ihrem Ingenieur an Bord des Transportschiffs Coursa. Er wird Sie in alles einweisen. Sie haben es mit einem alten Hasen zu tun, einem ehemaligen Kampfpfänger- und ATV-Piloten. Als Veteran weiß er mehr als Sie; hören Sie auf ihn, auch wenn Sie vielleicht eine bessere Idee haben.



Es ist die Zeit der Vergeltung!



muster nach und nach alle Einzelheiten entnehmen. Wenn wir nur die Nachricht rechtzeitig der Erde übermitteln könnten!

Doch genau hier liegt das Problem. Die Kommunikationsverbindungen in diesem Sektor sind blockiert, und die Hoffnung, die Erde rechtzeitig warnen zu können, schwindet langsam, aber sicher.

Sie halten uns für Idioten, doch wir schlagen jetzt zurück. Auge um Auge ... Vergeltung!

Sie, als Grünschnabel unter den Piloten des Außenpostens Aphelion, werden zusammen mit den wenigen Technikern und Ingenieuren der Station tun, was zu tun ist. Wir sind auf uns allein gestellt. Doch wir bauen auf Sie.



Anleitung zu Retribution

SPIELSTART

Nach dem Intro gelangen Sie zur Steuerungsabfrage, falls Sie einen Joystick angeschlossen haben. Zum Kalibrieren folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Es folgt das Startmenü mit einer Auswahl an Optionen:



Register Pilot

Tragen Sie hier einen neuen Piloten ein. Es bieten sich drei Schwierigkeitsgrade an:

- ▶ Novice: Anfänger
 - ▶ Seasoned: Fortgeschrittener
 - ▶ Veteran: Profi
- Bestätigen Sie Ihre Angaben mit „Proceed“.



New Campaign

Startet ein neues Spiel. Sie werden sofort ins Aphelion Auditorium gebracht, wo bereits der erste Einsatz wartet.

Old Campaign

Setzt ein älteres Spiel fort. Sie gelangen zum „Options Screen“, der Statistiken zu den bereits absolvierten Spielen enthält und in dem Sie ferner einen alten Spielstand laden können.



Retire

Beendet das Spiel und kehrt zur Eingabeaufforderung zurück.

Sollten Sie während eines Einsatzes Ihr Leben verlieren, gelangen Sie wieder ins Startmenü. Deshalb ist es unerlässlich, das Spiel nach einem erfolgreichen Einsatz zu speichern.

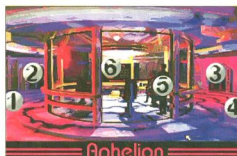
DIE APHELION RAUMSTATION

Die Aphelion Raumstation gliedert sich in fünf Bereiche: Das Aphelion Auditorium, der Wohnbereich, die Aphelion Kommandozentrale, das Coursa Dropship und der Ausbildungssimulator. Innerhalb dieser Bereiche gibt es diverse Einrichtungen, die Sie nutzen, sowie Personal, mit dem Sie sich unterhalten können. Bei Dingen oder Personen, auf die Sie zugreifen können, erscheint eine Kurzbezeichnung, wenn der Mauszeiger auf das entsprechende Objekt bewegt wird.



Das Aphelion Auditorium

Dies ist der Hauptbereich innerhalb der Raumstation. Von hier aus kann auf jede verfügbare Option zugegriffen werden. Vor jedem Einsatz sollten Sie sich das „Mission Briefing“ ansehen und mit dem Commander sprechen.



Das Auditorium

1. Wohnbereich (Living Quarters)
2. Aphelion Kommandozentrale (Aphelion Command)
3. Missionsstart (Coursa Drop-Ship)
4. Simulator (Training Simulator)
5. Kommandant (Commander)
6. Missionsauftrag (Mission Briefing)

Das Mission Briefing

Zu Beginn einer neuen Kampagne steht Ihnen das Mission Briefing zur Verfügung.



Dort erfolgen die Instruktionen für den bevorstehenden Einsatz, bevor Sie zum „Drop-Ship“ kommen. Drücken Sie eine der Maustasten oder die Leertaste, um zu den Informationen der einzelnen Seiten zu gelangen.

Der Commander



IHRER BEILÄUFLICHEN SPENSKAPPE IST DA DER GRÖSSTEIL UNSER STRASSENHÄUSE NUR DER APHELION-STATION MIT DER BUNDEKRAFT

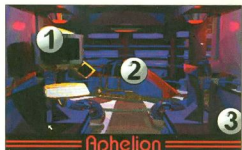
Anleitung

Statten Sie dem Commander einen Besuch ab, um aktuelle Informationen zu bekommen.

Er gibt Ihnen eine Übersicht über die krellanischen Angriffe und die vermutlichen gegnerischen Absichten.

Der Simulator

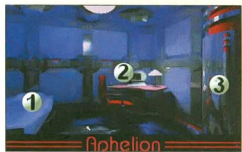
Im Flugsimulator lassen sich Ihre Fertigkeiten als Pilot schulen. Das Terminal bietet jeweils drei Übungsszenarien für den Fighter und den ATV: der Einsatz von Laserwaffen, Raketen oder beidem. Bevor Sie den Simulator aktivieren, stellen Sie die gewünschte Mission durch einen Klick in die entsprechende Zeile ein.



1. Terminal
2. Simulator
3. Ausgang zum Auditorium

Der Wohnbereich

Im Wohnbereich sind drei Optionen angesiedelt. Klicken Sie auf das Bett, um das Spiel zu beenden. Mit Hilfe des PCs auf dem Schreibtisch können Sie einen Blick in die Pilotenakten werfen oder einen Spielstand speichern bzw. laden.



1. Spiel beenden (Retire)
2. Spieloptionen (Personal Computer)
3. Ausgang zum Auditorium

Mit einem Klick auf die Tür verlassen Sie den Wohnbereich und kehren ins Auditorium zurück.

**Der Personal Computer**

Nach einem Klick mit der linken Maustaste auf den PC loggen Sie sich in den „Options Screen“ ein. Wählen Sie hier eine der vier Optionen oder verlassen Sie den Bildschirm mit einem Klick auf „Exit Page“.

Pilot's Performance Screen

Hier finden Sie heraus, wie gut Sie wirklich sind. Diese Liste verrät Ihnen die Anzahl der von Ihnen eliminierten Krellaner, aufgeschlüsselt nach Kategorien.

Training Performance Screen

Falls Sie bereits einige Runden im Simulator gedreht haben, finden Sie hier die Trainingsergebnisse.

Save/Load Screen

Nach einem erfolgreichen Auftrag sollten Sie unbedingt das Spiel sichern. Es gibt wohl kaum etwas ärgerlicheres, als die ersten drei Missionen einer Kampagne zu meistern und dann das Zeitliche zu segnen. Wählen Sie eine beliebige Zeile durch einen Mausklick. Daraufhin erscheint ein Textcursor. Geben Sie nun eine Bezeichnung für den Spielstand ein und drücken Sie die Eingabetaste. Nun werden die Spielstandsbezeichnung, der Kampagnenname und die Missionsnummer gelb dargestellt.

Klicken Sie auf „Save Mission“, um den Spielstand zu sichern. Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie in die entsprechende Zeile, woraufhin sich diese wiederum gelb färbt. Klicken Sie nun auf „Load Mission“.

Personal Tactics Log

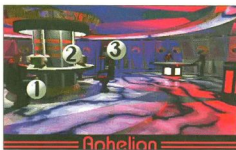
In diesem Protokoll werden unerläßliche Informationen gespeichert. Sie finden hier Daten, die Ihnen bei der gegenwärtigen sowie in zukünftigen Missionen helfen werden.

Aphelion Kommandozone und der Aphelion Koordinator

Der Koordinator steht im Mittelpunkt des Informationskrieges gegen die Krellaner.



Den Anweisungen des Koordinators ist strikt Folge zu leisten. Er verfügt über die neuesten Informationen, weshalb Sie vor jedem Start mit ihm sprechen sollten. Ein unwissender Pilot ist ein toter Pilot!



1. Koordinator (Coordinator)
2. Diverse Informationen (Reference Computer)
3. Ausgang zum Auditorium

Der Referenzcomputer

Den Referenzcomputer gibt Ihnen so wohl Informationen über die Waffen der Föderation als auch über die der Gegner, sowie über Sternensysteme und Schiffsprotokolle.



Diese Daten werden ständig aktualisiert und sollten entsprechend häufig überprüft werden.

Föderative Waffensysteme (Federation Weaponry)

Angaben zu den Einheiten der Föderation.



Krellanische Waffensysteme (Krellan Weaponry)

Angaben zu den Einheiten der Krellaner.



Sternensysteme (Star Systems)

Allgemeine Informationen zu diversen Sternensystemen.



Schiffs-Logbuch (Ship's Log)

Informationen über die föderative Flotte.



DAS COURSA DROPSHIP

Im „Coursa“ haben Sie Zugang zu Ihrem Personalcomputer und zum „Launching“

Pad“, das Sie zum Einsatzort befördert. Der Ingenieur, dieser etwas raubbeinige Kerl, begleitet Sie durch alle Missionen. Es empfiehlt sich, ihm den nötigen Respekt zu zollen.

Als gestandener Kämpfer besitzt er viele Erfahrungen, die Ihnen von Zeit zu Zeit zugute kommen.



1. Ausgang zum Auditorium
2. Spieloptionen (Personal Computer)
3. Ingenieur (Engineer)
4. Missionsstart (Launching Pad)
5. Verbindung zum Kommando (COM-Link)

DER EINSATZ

Nachdem Sie im „Coursa Drop Ship“ das „Launching Pad“ gewählt haben, setzt Sie das Raumschiff an Ihrem Einsatzort ab.

Von nun an müssen Sie das Beste aus Ihrer Situation machen.



LAUTET, SIE, DAS ATU UND EIN KAMPFFLUGZEUG RUNTER IN DEN ORBIT ZU BRINGEN UND SIE AUF DEM PLANETEN ABZUSETZEN. DANACH SOLL

Retribution: Spielsteuerung im Einsatz



Während sich die Spielsteuerung in der Raumstation auf das Anklicken der Menüs und Bildschirmbereiche beschränkt, kommen im Einsatz zahlreiche neue Funktionen hinzu.



ALLGEMEINE OPTIONEN

Cockpitsichten

- F1** Blick nach vorne (Standard)
- F2** Blick nach links
- F3** Blick nach rechts
- F3** Blick nach hinten

Allgemeine Optionen

- F9** Lautstärke

Klicken Sie auf die Pfeile, um die Lautstärke für die Musik bzw. Soundeffekte zu erhöhen oder zu verringern.

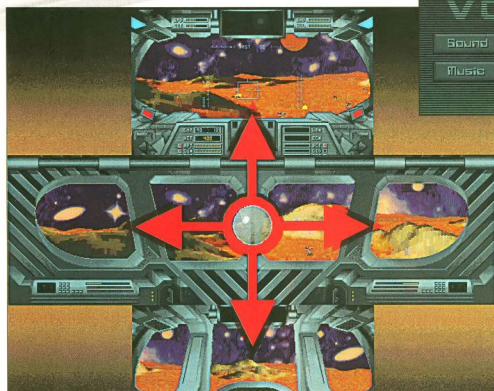
- F10** Grafik-Details

Diese Option ermöglicht es, den Spielablauf an die Geschwindigkeit des PCs anzupassen. Im Vorschaufenster wird angezeigt, wie sich Ihre Einstellungen auswirken.

DIE SPIELSTEUERUNG

Zur Spielsteuerung stehen Ihnen folgende Kontrollen zur Verfügung:

1. Nur Tastatur
2. Tastatur und Maus
3. Tastatur und Joystick
4. Tastatur, Maus und Joystick



Die Tastenbelegung

- Leertaste** Feuert Laser, im Menü: Option wählen
- Backspace** Pausen
- 1-9** Geschwindigkeitsvorgabe
- +** Geschwindigkeit steigern
- Geschwindigkeit vermindern
- M** Landkarte betrachten

	Nachbrenner
	Zwischen Waffen umschalten
T	Feindliches Fahrzeug als Ziel selektieren
C	Chaffs freigeben
P	Objekt aufheben
D	Objekt fallen lassen
ctrl	Spezielle Waffe oder Gerät verwenden
Alt	Raketen/Geschosse schießen
ESC	Einführung verlassen und Szenen schneiden (alternativ: linke Maustaste)
	Verwenden Sie die Cursortasten, um Ihr Fahrzeug zu steuern

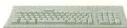


Tastatur und Joystick übernimmt der Joystick die Steuerung des Fahrzeuges und den Abschub des Lasers bzw. der Raketen. Alle anderen Funktionen werden über Tasten aufgerufen.

Lenkung: Bewegen Sie den Joystick vor, zurück, links und rechts
Feuertaste 1: Laser
Feuertaste 2: Raketen

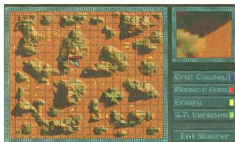
Tastatur, Maus und Joystick

Hier haben Sie dieselben Kontrollmethoden wie bei Tastatur und Steuerknüppel. Zusätzlich übernimmt die Maus die Cursorsteuerung in den Hauptbereichen auf Aphelion sowie in den Menü- und Optionsbildschirmen.



DIE LANDKARTE

Die Landkarte ist wahrscheinlich die einzige Hilfe, die Sie während Ihres Einsatzes auf einem Planetoiden bekommen werden. Zu öffnen ist sie durch die Taste [M]. Angezeigt werden (meistens) die Missionsziele, Einheiten des Gegners sowie jene der Föderation.



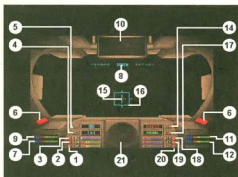
Auf der rechten Seite finden Sie eine Legende mit dem Farbschlüssel der dargestellten Einheiten. Durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche lassen sich die Einheiten aus- bzw. einblenden. Darüber befindet sich ein Zoomfenster, das den durch das rote Quadrat gewählten Bereich vergrößert darstellt. Auf diese Weise können Sie sich Gebäude und Geländeformationen näher ansehen. Gerade die Geländeformation spielt bei der Streckenplanung für den A.T.V. eine besondere Rolle. Als Bodenfahrzeug kann er steile Hänge nicht überqueren.

Getarnte Fahrzeuge werden, wie auf dem Radar, nicht dargestellt. Deshalb sind die Informationen der Karte bei manchen Missionen mit Vorsicht zu genießen!

DAS COCKPIT DES FIGHTERS

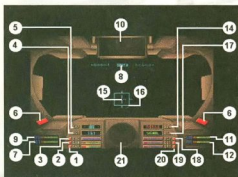
1. Chaff-Indikator
2. Laserwaffen-Energieanzeige
3. Nachbrenner-Anzeige
4. Höhenanzeige

5. Kompaßanzeige in Grad
6. Visuelle Laserwaffen-Statusanzeige
7. AL Indikator
8. Festgesetzte Geschwindigkeit
9. Richtungskompaß
10. Aktuelle Geschwindigkeit
11. Kamera
12. Schildstärke
13. Zustand der Schiffshülle
14. Neigungsanzeige
15. Indikator für eingehende Raketen
16. Fadenkreuz
17. Richtungsemulator
18. Signalindikator
19. Anzeige für „Rockets“
20. Anzeige für „Missiles“
21. Anzeige für „Smart-Missiles“
22. Radar
23. Anzeige für Spezialwaffen



DAS COCKPIT DES A.T.V.

1. Chaff-Indikator
2. Laserwaffen-Energieanzeige
3. Nachbrenner-Anzeige
4. Höhenanzeige
5. Kompaßanzeige in Grad
6. Visuelle Laserwaffen-Statusanzeige
7. Festgesetzte Geschwindigkeit
8. Richtungskompaß
9. Aktuelle Geschwindigkeit
10. Kamera
11. Schildstärke
12. Zustand der Schiffshülle
13. Neigungsanzeige
14. Indikator für eingehende Raketen
15. Fadenkreuz
16. Richtungsemulator
17. Signalindikator
18. Anzeige für „Rockets“
19. Anzeige für „Missiles“
20. Anzeige für „Smart-Missiles“
21. Radar



Tastatur und Maus.

Haben Sie eine Maus installiert, wird sie von „Retribution“ automatisch erkannt und zur Steuerung der Menüs und des Fahrzeuges verwendet.

Lenkung Bewegen Sie die Maus vor, zurück, links und rechts

Linker Knopf Laser

Rechter Knopf Verschießt momentan gewählten Raketenotyp

Sie können auch die Empfindlichkeit der Maus variieren. Drücken Sie dazu die Taste [F8]. Es erscheint ein Menü, in dem Sie die Mausempfindlichkeit einstellen können und sich zwischen Standard- oder benutzerdefinierten Mausfunktionen entscheiden dürfen. Bei den alternativen Mausfunktionen stehen folgende Varianten zur Verfügung:

Rechte und linke Maustaste gleichzeitig: Abschub von Raketen

Rechte Maustaste und Mausbewegung vorwärts: Geschwindigkeit erhöhen

Rechte Maustaste und Mausbewegung rückwärts: Geschwindigkeit verringern

Tastatur und Joystick

Falls Sie einen Joystick angeschlossen haben, wird er von „Retribution“ automatisch erkannt. Im dort erscheinenden Bildschirm können Sie ihn kalibrieren. Folgen Sie dazu den Anweisungen am Bildschirm. Bei der Kombination von

Die Instrumente

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN INSTRUMENTEN DES COCKPITS

Chaffs

Chaffs werden verwendet, um das Leitsystem feindlicher Raketen zu verwirren. Geben Sie die Chaffs frei und entfernen Sie sich so schnell wie möglich vom Freigabepunkt. Natürlich verfügen auch die Krellaner darüber.

Laser

Die Laser können gegen krellanische Fahrzeuge eingesetzt werden, zeigen aber bei Bodeninstallationen keine Wirkung. Die Kraft jedes Schusses hängt vom gegenwärtigen Energie-Level der Laser ab. Verwenden Sie die Laserwaffen-Statusanzeige, um die Stärke der Laser zu beurteilen.

Nachbrenner

Die Nachbrenner werden durch Drücken der Tabulatortaste ausgelöst. Sie geben dem Fighter eine kurzzeitige Beschleunigung. Die Nachbrenner erweisen sich als äußerst hilfreich, wenn es darum geht, einen Gegner zu verfolgen oder feindlichen Einheiten zu entkommen.

Höhenanzeige

Diese Anzeige gibt Ihnen Ihre Flughöhe an.

Kompaßanzeige in Grad

Kompaßanzeige in 45-Grad-Schritten.

Visuelle Laserwaffen-Statusanzeige

Parallel zum Verblässen der Farben signalisiert die Intensität des Lasers.

AL Indikator

Dieser Indikator wird verwendet, um die Höhe Ihres Fighters zu kontrollieren. Unter Ihrem Einsatzfahrzeug befinden sich mehrere Sensoren, die permanent die Entfernung zwischen Ihnen und dem Boden messen. Verfärbt sich das Höhenindikatorendreieck rot, fliegen Sie zu tief.

Festgesetzte Geschwindigkeit

Mit den Tasten [1] – [9] legen Sie die Geschwindigkeit für Ihr Fahrzeug fest. Der Tempomat wird versuchen, diese Geschwindigkeit beizubehalten. Falls Sie gegen ein Hindernis prallen oder auf ein zu steiles Gefälle zusteuern, wird die Geschwindigkeit auf Null gesetzt.

Richtungskompaß

Zeigt die Richtung an, in der Sie gegenwärtig reisen.

Aktuelle Geschwindigkeit

Gibt die aktuelle Geschwindigkeit an.

Kamera

Mit [T] können Sie einen Gegner analysieren. Er wird dann automatisch von der Kamera erfaßt.

Schildstärke

Zeigt Ihnen den Status des Schutzschildes. Der Schild regeneriert sich im Laufe der Zeit.

Zustand der Schiffshülle

Hier wird der Zustand der Schiffshülle dargestellt. Sobald der Schild aufgebraucht ist, richtet jeder Treffer Schäden an der Hülle an. Im Gegensatz zum Schild, regenerieren sich diese Schäden nicht.

Neigungsanzeige

Diese Anzeige gibt Ihnen den Neigungsgrad der „Nase“ des Einsatzfahrzeuges an.

Indikator für eingehende Raketen

Das kleine nützliche Gerät warnt Sie vor Raketen, die sich im Anmarsch befinden. In diesem Fall sollten Sie mit [C] Chaffs abwerfen, um die Rakete abzulenken.

Fadenkreuz

Das Fadenkreuz ist Ihre Zieleinrichtung. Im Idealfall landen Sie Ihre Treffer dort, wohin das Fadenkreuz zeigt. Da Sie aber im Weltraum mit etwas anderen Gesetzmäßigkeiten zu kämpfen haben, empfiehlt es sich in jedem Fall, einige Trainingsrunden im Simulator zu absolvieren.

Richtungsimulator

Zeigt die Richtungsbewegung des Fahrzeuges. Der Richtungsimulator bewegt sich immer entgegengesetzt der Flugrichtung. Steuern Sie nach rechts, wandert er nach links.

Signalindikator

Die Solar Föderation ist in der Lage, ein Signal zu senden, das von Ihrem Fahrzeug empfangen wird. Leuchtet diese Anzeige auf, bedeutet es, daß der Sender ganz in der Nähe ist.

Anzeige für „Rockets“

„Rockets“ stellen die mächtigste Waffe dar, die Ihnen zur Verfügung steht. Sie können sie gegen krellanische Fahrzeuge und Bodeninstallationen einsetzen. Da „Rockets“ über keine Form von Zielverfolgungssystem verfügen, müssen Sie das Ziel mit scharfem Blick und ruhigem Händchen selbst ins Visier nehmen.

Anzeige für „Missiles“

„Missiles“ besitzen einen Wärmesuchkopf. Nachdem Sie ein Ziel mit [T] ausgewählt haben, dauert es einige

Sekunden, bevor die „Missile“ ihr Ziel gespeichert hat. Der Zeitpunkt bis zur Zielaufnahme wird in der Kamera dargestellt. Nach Abschluß der Rakete muß der Gegner bis zum Aufschlag im HUD sichtbar bleiben.

Anzeige für „Smart Missiles“

Die „Smart Missile“ funktioniert nach dem Prinzip „Fire and forget“. Haben Sie den Gegner mit [T] selektiert, brauchen Sie nur noch die Rakete abzufeuern. Anschließend können Sie sich anderen Aufgaben widmen. Allerdings ist dieser Rakentyp nicht sehr mächtig. Der größte Teil seiner Masse wird vom Zielverfolgungssystem eingenommen, so daß für Sprengstoff nicht viel Platz übrig blieb.

Radar

Das Radar entspricht Ihrem sechsten Sinn. Es erlaubt Ihnen, eingehende Geschosse und gegnerische Einheiten schon aus mittlerer Distanz auszumachen. Der Farbcod lautet wie folgt:

Grün = Bodenziele

Gelb = Luftziele

Rot = Geschosse

Unglücklicherweise besitzen einige krellanische Einheiten eine Tarnvorrichtung, die sie für das Radar unsichtbar machen.

Anzeige für Spezialwaffen

Für einige Einsätze bekommen Sie Spezialwaffen zugeteilt. Im „Mission Briefing“ erfahren Sie, wann und wo Sie diese einzusetzen haben.

Vulcan Device

Dieses thermonukleare Gerät führt zu einer kontrollierten Kernschmelze, die alles in seiner näheren Umgebung schmilzt und die Atmosphäre im Umkreis von mehreren Kilometern verbrennt.

Torpedos

„Torpedos“ können Sie nur über dem Wasser abwerfen. Sie funktionieren noch immer nach dem Prinzip der etwas antiquierten Torpedos aus dem Zweiten Weltkrieg.

Intelligente Zeitbomben

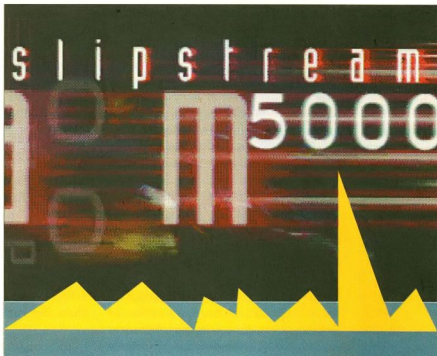
Die Zeitbomben können vom A.T.V. an jedem beliebigen Punkt abgeworfen oder platziert werden. Der Ingenieur bereitet diese vor jedem Auftrag vor.



Slipstream 5000



Slipstream besitzt all den Glanz und die Spannung eines Formel-Eins-Rennens im zwanzigsten Jahrhundert. Mit der Entwicklung zuverlässiger Flug- bzw. Antischwerkforttechnologien und der Errichtung von zehn außerordentlich schwierigen globalen Rundkursen waren die Voraussetzungen für ein revolutionäres sportliches Weltereignis geschaffen. Somit übertraf dieser neue Flugsport in den ersten Dekaden des 21. Jahrhunderts den nun antiquierten Autosport an Popularität.



Beim „Slipstream“ kommt keiner ungeschoren davon

Erfolgreiche Piloten werden schnell zu begeistert gefeierten Helden. Die Nachfrage nach Merchandising und anderen auch nur entfernt verwandten Produkten übersteigt bei weitem das Angebot. Die Menschen bewundern den schillernden Slipstream-Lebensstil und bezahlen jeden Preis, um die geringste Kostprobe davon zu erhalten, selbst wenn es sich nur um eine lächerliche Baseballmütze mit Bügelbild handelt. Eintrittskarten für

Slipstream-Rennen, gewöhnlich Monate im voraus ausverkauft, sind selbst zu Beginn der Saison rar wie Goldstaub. Ein solches Spektakel mit Zusammenstößen, Kämpfen, rasender Geschwindigkeit und Sturzflügen darf nicht veräußert werden.

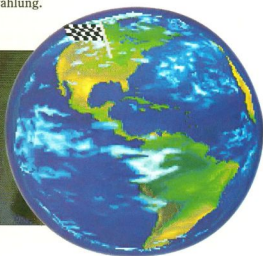
Jeder Spieler nimmt die Rolle eines von zehn zur Auswahl stehenden Piloten an und kämpft in einer Saison von 10 mörderischen Rennen darum, der allergrößte Slipstreamer zu werden. Die zehn Rennstrecken führen an berühmten Orten in der ganzen Welt vorbei. Sie können in London die Themse heruntertauschen, in Ägypten an der Sphinx vorbeischießen oder auch hinein in den Grand Canyon.

WER SIND EIGENTLICH MR. LYALL, MINT UND CRYSTAL EYES?

Es gibt zwei Reporter in Slipstream 5000, Lyall Mint und Crystal Eyes (ihr wirklicher Name ist Sandra Hellington). Beide kennzeichnen ihre außergewöhnliche Ausstrahlung.



Slipstreamer-angeschnallt!



Lyall Mint

Lyall gerät ständig aus der Fassung. Als junger Mann war er ein ziemlich erfolgreicher Slipstreamer. Er ist nun das Lieblingsopfer unzähliger bössartiger Artikel von Journalisten. Allesamt bedauern sie wohl, daß seine Rennkarriere so abrupt enden mußte, finden allerdings nun sein etwas aus dem Gleichgewicht geratenes Privatleben weitaus interessanter als seine früheren professionellen Erfolge.

Nach seinem Unfall (er spricht nicht gern darüber) litt Lyall lange an einer Spiegelsucht. Er ging seinerzeit nie ohne einen großen Spiegel aus dem Haus. Viele ehemalige Bekannte mieden ihn an diesem Tiefpunkt seines Lebens; lediglich die sensationslüsternen Journalisten kamen zahlreicher denn je. Trotz aller Rufmorde in der Boulevardpresse gelang es ihm, seinen Weg zurück in die Welt der Rennen zu bahnen. Seine Erfahrung, aber natürlich auch seine seltsame Aura und die diversen Eigentümlichkeiten machen ihn zu einem Mann, den man entweder liebt oder haßt – oder einfach zu hassen liebt. Wie auch immer, die Zuschauerzahlen sind beträchtlich gestiegen, seit seine Anwesenheit Crystals Freiraum beinträchtigt.

Crystal Eyes

Sie ist eine wahre Professionelle. Lyalls bissige Kommentare können sie nicht aus der Fassung bringen. Eine makellose Frau, gleichermaßen kultiviert und sexy. Ihr Bild zieht die Wände so manches glühenden jugendlichen Verehrers.

Crystal ist seit sieben Jahren die Stütze des Slipstream-Reporterteams. Ihre Kenntnis der Piloten und Rundkurse ist einmalig. In der Boulevard-Chip-Presse werden natürlich schon neidische Unkenrufe laut. Man fragt sich, ob sie mit dem Gros der Namen, die sie ständig fallen läßt, tatsächlich so vertraut ist, wie es den Anschein hat (bzw. haben soll). Voraussetzung ist allemal ein rastloser Einsatz auf Rennen, Parties etc.

Crystall und Lyall zelebrieren eine einzigartige Partnerschaft auf dem Bildschirm. Ständig versuchen sie, sich gegenseitig zu übertrumpfen. Selbst das langweiligste Rennen der Saison wird lebendig, wenn diese beiden Giganten der Live-Übertragung ihre geistigen Schwerter kreuzen und verbal aufeinander einschlagen.



HAUPTOPTIONENMENÜ

Nachdem Sie Slipstream 5000 geladen haben und sich die Einleitung angesehen haben, erscheint das unten gezeigte Hauptmenü.



Wenn Sie eine Maus benutzen, schieben Sie den Zeiger auf die gewünschte Menüoption, um sie hervorzuheben, und drücken die linke Taste zur Auswahl. Wenn Sie die Tastatur benutzen, verwenden Sie die Cursorpositionstasten, um sich zwischen den Menüoptionen hin- und herbewegen, und drücken die Eingabetaste (Return), um eine hervorgehobene Option zu wählen.

Bevor Sie einen Spiel-Modus wählen, gehen sie im Hauptmenü auf Konfiguration, um Slipstream 5000 vorzubereiten.



Dieser Menübildschirm erlaubt Ihnen, Umgebung, Sound, Steuerungsweise und Schwierigkeitsgrad Ihres Rennens zu verändern. Wählen Sie eine Option von den Menüs, und klicken Sie die linke Maustaste oder drücken Sie die Eingabetaste (Return), um sich durch die verfügbaren Optionen zu bewegen. Über OK kehren Sie zurück zum Hauptkonfigurationsmenü.

Verschiedenes



Sicht nach hinten

Schalten Sie den hinteren Monitor auf „an“, um die hintere Kamera zu aktivieren: Wenn diese Option eingeschaltet ist, sehen Sie die Gegner hinter Ihnen im Kamerabild auf dem Bildschirm.



Außerdem sind Sie so in der Lage, Ausweichmanöver zu unternehmen, wenn Sie sich in bedrohlicher Reichweite feindlicher Waffen befinden.

Waffenmonitor

Der Waffenmonitor aktiviert eine „Fly-through“-Kamera, die der aktivierten Waffe folgt, während sie durch die Luft fliegt und hoffentlich ihr Ziel erreicht.



Sehen Sie im Vorbeifliegen den Rauchschwaden aus dem von Ihnen angepeilten Zielfahrzeug zu.

Sprache

Treffen Sie unter den zur Verfügung stehenden Sprachen (Englisch, Französisch und Deutsch) Ihre Wahl durch entsprechendes Anklicken.



Streckenkarte

Schalten Sie diese Option an, um eine Karte der Rennstrecke auf dem Rennbildschirm zu erhalten.



Wenn Sie die Rennstrecke nicht kennen, lassen sich so Ihre Gegner sowie die kürzesten Routen orten.

Geschwindigkeitsanzeige

Stellen Sie die Geschwindigkeitsanzeige von Mph auf Km/h.



Details

Dieses Menü läßt Sie das Ausmaß der Details verändern, das Sie auf dem Bildschirm sehen, wenn Sie Slipstream 5000 spielen. Um etwas zu verändern, klicken Sie die gewünschte Option mit der linken Maustaste an, wenn sie hervorgehoben ist, und klicken die Taste, um durch alle



erhältlichen Möglichkeiten zu gehen. Hier können Sie die Details auf dem Bildschirm genau nach persönlichem Geschmack oder auf die Leistung Ihres PCs abstimmen.

Sound

Dieses Menü ermöglicht Ihnen, Soundeffekte und Musik einzustellen.



Steuerung

Wählen Sie Ihre bevorzugte Steuerungsweise; Sie können Tastatur, Joystick oder Maus wählen. Die Standardsteuerungsfunktionen sind unten aufgeführt.



Joystick-Steuerung

Bewegung nach vorn:	abwärts
Bewegung nach hinten:	aufwärts
Bewegung nach links:	links
Bewegung nach rechts:	rechts
Feuertaste 1:	Beschleunigung
Feuertaste 2:	Waffe abfeuern
Taste [S]	Waffe wechseln
Taste [ESC]	„Im Spiel-Menü“ aufrufen
Tasten [CTRL] und [Q]	Spiel beenden



Tastatursteuerung

Cursortaste hoch:	runter
Cursortaste runter:	hoch
Cursortaste links:	links
Cursortaste rechts:	rechts
Leertaste:	Beschleunigung
Eingabetaste:	Waffe abfeuern
Taste [S]:	Waffe wechseln
Taste [ESC]	„Im Spiel-Menü“ aufrufen
Tasten [CTRL] und [Q]	Spiel beenden

Maussteuerung

Maus vorwärts:	runter
Maus rückwärts:	hoch
Maus links:	links
Maus rechts:	rechts
Linke Maustaste:	Beschleunigung
Rechte Maustaste:	Waffe abfeuern
Taste [S]	Waffe wechseln
Taste [ESC]	„Im Spiel-Menü“ aufrufen
Tasten [CTRL] und [Q]	Spiel beenden

In Slipstream 5000 gibt es keine Bremsen (es handelt sich hier um schnelle Flugkörper). Wenn Sie Ihre Geschwindigkeit verlangsamen wollen, müssen Sie die Drosselklappe lösen.

Um die Standardsteuerung zu ändern, wählen Sie die Spielersteuerungsmethode, die Sie verändern möchten, indem Sie entweder „Steuerung Spieler 1“ oder „Steuerung Spieler 2“ wählen. Das folgende Menü erscheint.

Steuerung

Um die Hauptsteuerungsmethode zu ändern, klicken Sie den Hauptsteuerungskasten an. Sie können dann durch die Optionen schalten. Um eine bestimmte beim Spiel benutzte Taste zu ändern, ist diese anzuklicken und dann wiederum per Klick auf die Wunschtaste zu ersetzen.



Alle Tasten mit einem * vor dem Buchstaben werden auf der Nummertastatur verwendet.

Kalibrierung des Joysticks

Wenn Sie einen Joystick als Hauptsteuerung benutzen, muß dieser kalibriert werden, bevor Sie ins Rennen gehen.



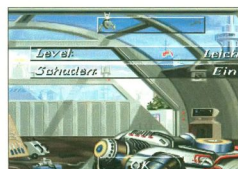
Klicken Sie „Kalibrierung Joystick“ 1 oder 2 an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Umkehrbeschleuniger



Schalten Sie diese Funktion an, um Ihren Schiffsbeschleuniger voll aufzudrehen, ohne einen Joystickknopf oder eine Taste zu drücken. Diese Option wirkt wie ein Tempostat auf ein Kraftfahrzeug und gibt Ihnen die Gelegenheit, sich auf die Rennstrecke zu konzentrieren und den Rest der Slipstreamer aus dem Himmel zu holen. Wenn Sie diese Option auf dem Joystickknopf oder der Taste für Beschleunigung umschalten, reduziert das Ihre Geschwindigkeit etwas, wenn nötig; dies ist die einzige Bremsmöglichkeit, die Sie in Slipstream 5000 erhalten.

Schwierigkeit



Anleitung

Klicken Sie auf Schwierigkeit, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, und wählen Sie:
Leicht – Für Anfänger und Sonntagsfahrer

Normal – Überdurchschnittliche Spieler
Schwer – Nur für Veteranen und Spielerköpfe.

Level

Wenn Sie den „Meisterschafts“-Modus mit Schwierigkeitsgrad „Leicht“ für Ihr Rennen wählen, fahren Sie lediglich auf sechs der Rennstrecken, auf „Normal“ bewältigen Sie acht und auf „Schwer“ तोben Sie sich auf allen zehn Strecken aus.



Schaden

Klicken Sie auf diese Option, um die Schäden an- und auszuschalten. Wenn „Schaden“ ausgeschaltet ist, verlangsamt sich Ihr Schiff zwar noch, wenn es von einer Waffe getroffen wurde oder wenn Sie einen Unfall haben; Sie werden jedoch keinerlei Schaden an Ihrem Schiff feststellen – Ausschalten von „Schaden“ ist nur etwas für Anfänger.



Wenn Sie in „Konfiguration“ alles nach Wunsch eingestellt haben, ist es an der Zeit, einen Renn-Modus zu wählen.

Ein Spieler

Wählen Sie diese Option

auf dem Hauptmenü, wenn Slipstream 5000 von einem Spieler gespielt wird. Hier fliegen Sie ein Rennen gegen neun andere Slipstreamer in einem Versuch, der Spitzenpilot zu sein. Sie benötigen die Technik eines Formel-Eins-Fahrers



und eines erstklassigen Flugpiloten, um mithalten zu können. Slipstream 5000 bringt wahres Können zurück zur Kunst des Rennens.

Auf diesem Bildschirm haben Sie drei Optionen zur Auswahl:

Training

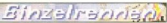


Ideal, wenn Sie keine der Strecken kennen oder auch überhaupt keine Erfahrung mit Slipstreaming haben. Verwenden Sie diesen Modus, um zu trainieren und an Ihrem Können zu feilen. Sie werden die Strecke allein abfliegen, das heißt, Sie können die ersten paar Runden in aller Ruhe absolvieren und dabei die besten Flugrouten ausarbeiten, ohne daß jemand seine Blaster und Waffen auf Ihr Neulingsschiff losläßt. Im „Training“ bietet sich allerdings vorerst nur Arizona an; benutzen Sie den Einzelrennen-Modus, um auf die anderen Strecken zu gelangen. Dazu gilt es, unter die ersten Vier auf der ersten Strecke zu. Ist dieses gelungen, öffnet Chicago seine Tore. Hat man hier wiederum dieselbe Klasse bewiesen, öffnet sich die Amazonas-Strecke usw.

Sollte es Ihnen gelingen, die gegenwärtig schnellsten Rundenzeiten auf einer der Strecken zu übertreffen, finden Sie sich auf der Ehrenliste der Slipstreamer wieder, der Liste der besten Fahrer. Sie dürfen dann Ihren Namen eintragen, sich zurücklehnen und sich überschwerlich auf die Schulter klopfen.

Einzelrennen

Wie der **Einzelrennen** Titel schon besagt, ist dies ein Einzelrennen um eine der verfügbaren Strecken gegen alle anderen neun Slipstreamer. Bevor Sie gegen diese antreten, sollten Sie wirklich vom Training



Modus Gebrauch gemacht haben; in Slipstream ein Rennen ohne Kenntnis der Strecke anzutreten, ist ein großer Fehler – die Strecken an sich stellen eine genauso große Herausforderung dar wie der Versuch, die anderen Slipstream-Rennfahrer zu schlagen.

Gehen Sie hier zwecks näherer Informationen auf „Wählen Sie Ihr Fahrzeug“, „Strecke wählen“ und „Im Hangar“.

Die Meisterschaft

Wählen Sie diese



Option vom Hauptmenü für ein Zehn-Rennen-Epos um jede einzelne Strecke. Es bleibt zu hoffen, daß Sie die Warnungen nicht in den Wind geschlagen haben und gut trainiert sind, denn jetzt gibt es kein Zurück mehr. Sie werden automatisch durch alle verfügbaren Strecken geführt. Lyall und Crystal geben Ihnen einen Überblick sowie einen Kommentar zu jeder Strecke, bevor Sie sich auf den Weg zum Hangar machen.

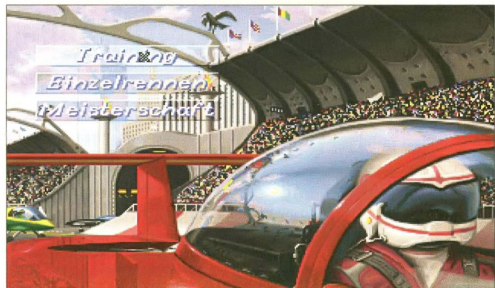
Wählen Sie „Wählen Sie Ihr Fahrzeug“ und „Im Hangar“ für Informationen, wenn Sie den Meisterschaft-Modus gewählt haben.

Wählen Sie Ihr Fahrzeug

Nachdem Sie Ihren Slipstream 5000-Rennen-Modus ausgesucht haben, müssen Sie jetzt Fahrer und Fahrzeug wählen. Es erscheint das folgende Bild:



Dieser Bildschirm zeigt Ihnen alle in Slipstream 5000 verfügbaren Fahrzeuge. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Schiff führen, öffnet sich dessen Cockpit. Klicken Sie nun die linke Maustaste, um ein Bild des Piloten zu sehen.



Wenn Sie „Ein Spieler“ gewählt haben, erscheint das folgende Bild:

Anleitung

Klicken Sie Sehen auf diesem Bildschirm, um von Lyall oder Crystal ein kurzes Porträt des Piloten zu bekommen und um das Luftfahrzeug des Piloten in glorreichem, rotierendem 3D zu sehen. Klicken Sie auf Accept, wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind. Wählen Sie Cancel, um zu „Wählen Sie Ihr Fahrzeug“ zurückzukehren. Klicken Sie die Gesichter der Piloten an, um ihre Slogans zu hören.

Strecke wählen

Bevor Sie sich zum Hangar aufmachen, müssen Sie zuerst eine Strecke für Ihr Rennen wählen. Im „Ein-Spieler“-Modus haben Sie Zugang zur ersten Strecke im Einzelrennen-Modus. Um Zugang zu den anderen Strecken zu erhalten, müssen Sie jeweils unter die ersten vier kommen.



Fahren Sie in dieser Weise fort, bis Ihnen alle Strecken offenstehen. Sie müssen sich Ihren Zugang in Slipstream 5000 verdienen; machen Sie Gebrauch vom Training, um die Strecken kennenzulernen, bevor Sie sich dazu entschließen, gegen alle anderen Slipstreamer anzutreten.

Im Zwei-Spieler-Modus stehen Ihnen alle Strecken für Rennen zur Verfügung.

Im Meisterschaft-Modus werden Sie automatisch durch alle verfügbaren Strecken in Slipstream 5000 geführt, und Lyall und Crystal geben Ihnen einen schnellen Überblick und Kommentar zu jeder Strecke, bevor Sie zum Hangar gelangen.



Im Hangar

Es ist Zeit, Ihr Fahrzeug für das bevorstehende Rennen auszurüsten, vorausgesetzt, Sie haben das nötige Kleingeld. Zu Beginn des ersten Rennens fangen Sie mit jämmerlichen \$750 an, wovon Sie sich noch nicht viel kaufen können; weise verwendet, können Sie Ihnen jedoch helfen, eine bessere Position zu erlangen. Während es immer verlockend ist, sich für die stärksten Waffen zu entscheiden, ist eine solche Wahl nicht unbedingt besonders clever. Es stehen außerdem fünf Turbos zur Auswahl sowie drei Zielsysteme. Verwenden Sie Ihren Gewinn mit Bedacht; je größer, je besser ist nicht immer richtig. Probieren Sie verschiedene Kombinationen aus, um die größtmögliche Wirkung zu erzielen.



Jedes Slipstream-Fahrzeug verfügt über zwei eingebaute Waffenaggregate; wenn Sie nur über \$750 verfügen, ist es beim ersten Mal nicht möglich, beide Aggregate zugleich zu laden. Wählen Sie ein Aggregat, indem Sie Linke oder Rechte anklicken. Dann erscheint der unten gezeigte Bildschirm „Waffen“.



Wenn Sie den Einzelrennen-Modus gewählt haben, verfügen Sie lediglich über \$750. Sie haben nicht so einfach auf alle Waffen, Turbos oder Systeme Zugriff.

Wenn Sie den Meisterschaft-Modus wählen, beginnen Sie ebenfalls mit nur \$750, aber während Sie Ihre zehn Strecken absolvieren, erhalten Sie Zugriff auf mehr Geld, etwa durch Sammelpunkte auf der Strecke, oder wenn Sie als einer der ersten sechs ins Ziel schießen. Wählen Sie „Streckenpunkte“ und „Rennpositionen“ für weitere Informationen.



Wählen Sie „Waffen“ auf dem Hangar-Menü, um die verfügbaren Waffen zu begutachten und zu laden.

Wählen Sie eine Waffe durch Anklicken. Wenn Sie den Mauszeiger über das Objekt Ihrer zerstörerischen Begierde führen, erscheint der Preis desselben – in Grün, wenn Sie über die nötigen finanziellen Mittel verfügen, ansonsten in Rot. Haben Sie ein Aggregat geladen, so erscheint der Bildschirm „Laden der Aggregate“. Wenn Sie genügend Geld übrig haben, können Sie auf Wunsch das andere Aggregat laden.

Waffeninformation

Ihr Slipstream-Fahrzeug ist bereits mit einem Standard-Blasters ausgestattet, der sehr wirksam gegen Drone-Schiffe ist und, bei geschickter Anwendung gegen andere Slipstreamer, deren Steuerung und Geschwindigkeit zu beeinträchtigen vermag.

Blaster

Standard-Blasters, in jedem Slipstream installiert, verursacht 1% Schaden in Motor und Steuerung und verlangsamt das angezielte Schiff für kurze Zeit. Der Blaster hat die doppelte Wirkung, wenn im „Schwer“-Modus gespielt wird.

Anleitung

Disrupter



Umkehrung des Joystickbetriebs der angezielten Schiffe sowie

1% Schaden an Motor und Steuerung.

Frag



Verursacht 2% Motorschaden und 15% Steuerungsschaden.

Super-Frag



Genauer bei der Anpeilung als der Standard-Frag; verursacht 4% Motorschaden und 25% Steuerungsschaden.

Seeker



Der Seeker verursacht 15% Motorschaden und 2% Steuerungsschaden beim Aufprall.

Super-Seeker



Der Super-Seeker ist genauer als der Seeker und verursacht 25% Motorschaden und 4% Steuerungsschaden.

Ambler



Der Ambler stoppt kurzfristig den Motor des Zielobjektes und verursacht 1% Motor- und Steuerungsschaden.

Scrambler



Der Scrambler ist der einzige ferngesteuerte Flugkörper, der sein Zielobjekt erfolgreich um Ecken herum ausführen kann. Beim Aufprall verursacht er 25% Motor- und Steuerungsschaden.

Hyper-Neuro



Zerstört völlig die Richtungskontrolle des angezielten Schiffes. Alle Joystickbewegungen werden hyperempfindlich, und bei Motor und Steuerung wird ein Schaden von 1% verursacht.

Smoker



Wirft hinter Ihrem Fahrzeug eine Nebelwand auf; nützlich für Anwendung in Tunnels.

Bomber



Blockiert vollständig den Beschleuniger des Zielobjektes für kurze

Zeit und verursacht 1% Motor- und Steuerungsschaden.

Mini-Mines



Kleine Abwehr-Luftminen. Wenn sie fallengelassen werden, schweben sie dort in der Luft, wo sie eingesetzt werden. Sie verursachen 10% Schaden an Motor und Steuerung.

Turbo

Zu Beginn des Rennens haben Sie nur den Turbo mit der geringsten Leistung, die „Delphine Injection“. Wählen Sie einen Turbo durch Anklicken. Kontrollieren Sie per Mauszeiger, ob ein Kauf überhaupt möglich ist.



Turbos sind nützlich, wenn Sie gerade das gewisse Extra an Geschwindigkeit benötigen, um Ihren Gegner zu überholen. Sie können nur einen Turboauftrieb auf einmal mit sich nehmen. Sollte es keine Turbo-Sammelpunkte auf der Strecke geben, kann dieser auch in den Nachladeboxen aufgeladen werden, ebenso wie sich dort Schäden am Schiff reparieren lassen. Siehe „Streckenpunkte“ und „Nachladeboxen“ für weitere Informationen.

Delphine InjectionTM



Leistungssteigerung +10%
Dauer 4 Sekunden

Corolis DynamicTM



Leistungssteigerung +15%
Dauer 5 Sekunden

Dual DerwentTM



Leistungssteigerung +20%
Dauer 6 Sekunden

Cleric Quinn TM



Leistungssteigerung +25%
Dauer 8 Sekunden

Tech Tech 301TM



Leistungssteigerung +30%
Dauer 16 Sekunden

Systeme

Als Beginner im Rennen in Slipstream 5000 haben Sie nur ein ZE-Zielsystem, das gerade über dem Durchschnitt liegt. Um sicherzugehen, daß Ihre Konkurrenten die volle Wucht Ihres Zorns (und Ihrer Missiles) zu spüren bekommen, kaufen Sie das beste Zielsystem, das Sie sich leisten können.



All diese Systeme können zusammengesetzt werden, und wenn Sie alle drei Zielsysteme beisammen haben, ist es an der Zeit, Armageddon auf der Strecke zu beginnen.

Charger



Der „Charger“ erhöht die Nachladegeschwindigkeit Ihres „Blasters“ und ermöglicht es, diesen mit größerer Geschwindigkeit zu feuern.

Targetter



Der „Targetter“ vergrößert die „Trefferfläche“ Ihres Fadenkreuzes und macht es leichter für Sie, Ihr Ziel zu treffen.

Loader



Der „Loader“ erhöht die Anzahl der Waffen, die Sie bei sich führen können. Es ist beispielsweise möglich, die Standardanzahl Missiles zu verdoppeln usw.

Wählen Sie „Exit“, um zum Hangarmenü zurückzugelangen.

Rennstart

Wählen Sie „Rennstart“, sobald ihr Fahrzeug ausgerüstet ist. Es ist Zeit, sich zur Rennstrecke zu begeben. Aber zuerst sehen wir uns noch die Optionen für „zwei Spieler“ und die Optionen in „gesichertes Spiel“ und „Beste Fahrer“ auf dem Hauptmenü an.





Zwei Spieler

Es gibt mehrere Wege, Slipstream 5000 im Zwei-Spieler-Modus zu spielen, wobei einer oder mehrere Computer benutzt werden können.

Dieser Modus erlaubt Ihnen, gegen einen zweiten Spieler am selben Computer anzutreten oder zwei Computer zu benutzen, die über ein Netz, Modem oder seriell verbunden sind. Bevor Sie „Zwei Spieler“ auf dem Hauptmenü wählen, gehen Sie in die „Konfiguration“, um die Steuerung für Spieler eins und zwei einzugeben. Wenn Sie mit Ihrem Computer zwei Joysticks benutzen können, achten Sie darauf, daß Spieler eins und zwei verschiedene Tasten zugeordnet sind, mit denen Sie durch die Waffen schalten können. Die Konfigurationsweise ist die gleiche wie im „Ein-Spieler-Modus“, nur geben Sie nun zwei Steuerungsmethoden ein.

Wählen Sie „Zwei Spieler“ auf dem Hauptmenü, und die Optionen für zwei erscheinen – von diesem Menü können Sie die folgenden Optionen wählen:

Geteilter Bildschirm

Detailbar

Wählen Sie diese Option für zwei Spieler, die denselben Computer benutzen.



Seriell

Seriell

Verbinden Sie die beiden Computer mit einem Standard-Nullmodemkabel.

Wählen Sie den COM Port, indem Sie „Port“ hervorheben und die linke Maustaste drücken – klicken Sie weiter, um durch alle erhältlichen Optionen zu schalten. Wenn Sie einen Standard-COMport benutzen, stellen Sie das Port-Feld einfach entsprechend ein. Wenn nicht, stellen Sie das Port-Feld auf BENUTZER ein und tragen Sie die Basisadresse (hex) und IRQ direkt in den untenstehenden Boxen ein. Ein Spieler muß „Call“ und der andere „Answer“ wählen.

Modem

Modem

Um Slipstream über Modem zu spielen, wählen Sie eins auf der Liste. Klicken Sie „Port“ an, um zu Ihrem Modem-Port zu gelangen. Dann wählen Sie „Adresse“ und „IRQ“ und geben die von Ihrem Modem benutzte Adresse und IRQ ein. Nun wählen Sie die Baudrate durch Anklicken von „Rate“, dann die Anwahlmethode: Wenn Sie an ein digitales Telefonnetz angeschlossen sind, wählen Sie Ton, für Analognetze Impuls. Wählen Sie Init und geben Sie die richtige Befehlskette für Ihr Modem ein, entweder für „Call“ oder „Answer“. Die Init-Kette sollte auch Steuerbefehle zum Ausschalten der Fehlerkorrektur und Kompression beinhalten, da diese die Direktübertragung von Daten beeinträchtigen. Suchen Sie in Ihrem Modemhandbuch nach Informationen über Init-Befehlsketten. Schließlich wählen Sie „Tel“ und geben die Telefonnummer ein; denken Sie daran, daß ein Spieler „Call“ und der andere „Answer“ eingeben muß.

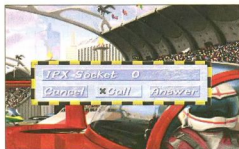


Anleitung

Netz



Wählen Sie „Netzwerk“ auf dem Menü und ferner ein IPX-Socket für das Spiel. Wenn Sie Slipstream 5000 in einem großen Netz spielen, sollten Sie die Wartungsperson nach einer Socket-Nummer fragen, die Sie benutzen können; die Standardbuchse ist 0. Die Socket-Nummern müssen an beiden Verbindungsstellen übereinstimmen. Ein Spieler wählt „Call“, der andere „Answer“. Wenn mehr als ein Spiel im selben Netz gespielt wird, müssen für jedes Spiel andere IPX-Sockets benutzt werden.



Zweikampf

Wählen Sie „Zweikampf“ für ein Rennen, in dem nur Sie und Spieler zwei gegeneinander antreten. Sie werden sich beide auf das Ziel konzentrieren oder versuchen, sich gegenseitig in Stücke zu reißen!

Einzelrennen

Ein Einzelrennen um jede beliebige Strecke, in dem Sie und der zweite Spieler gegeneinander und gegen alle anderen acht Slipstreamer kämpfen.

Wählen Sie Ihr Fahrzeug

Im „Zwei-Spieler“-Modus funktioniert dies genauso wie im „Ein-Spieler“-Modus; Spieler eins wählt zuerst ein Fahrzeug, dann Spieler zwei.

Strecke wählen

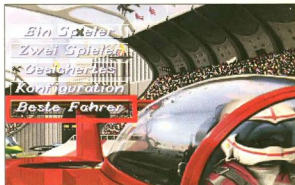
Auch dies funktioniert in der gleichen Weise, wie im „Ein-Spieler“-Modus. Wenn Sie mit serielltem Kabel, Modem oder Netz spielen, trifft der Spieler, der Call gewählt hat, seine Wahl auf der Streckenliste.

Im Hangar

Der Hangar funktioniert noch einmal so, wie im „Ein-Spieler“-Modus. Spieler eins wählt seine Waffen, Turbos und Systeme zuerst, gefolgt von Spieler zwei. Wählen Sie „Rennstart“, nachdem Sie Ihr Fahrzeug ausgestattet haben. Im „Zwei-Spieler“-Modus ist Ihr Budget für Waffen, Turbos und Systeme wesentlich höher. Sie verfügen über stolze \$3000. Erwerben Sie soviel Ausrüstung, wie Sie können!

Gesichertes Spiel

„Gesichertes Spiel“ ist nur verfügbar, wenn Sie im „Meisterschaft“-Modus spielen. Einzelrennen brauchen nicht gespeichert werden, denn wenn Sie unter den ersten vier ins Ziel kommen und Sie das erste Mal Zugang zu anderen Strecken erhalten, wird Ihr Fortschritt automatisch gespeichert. Alle Strecken, zu denen Sie sich Zugang verdient haben, stehen Ihnen das nächste Mal, wenn Sie Slipstream 5000 spielen, zur Verfügung. Im Meisterschaft-Modus erhalten Sie nach jeder Strecke die Gelegenheit, das Spiel zu speichern; wählen Sie dazu einen von sechs verfügbaren Plätzen.



Benutzen Sie (O), um durch alle Strecken zu schalten und drücken Sie OK, wenn Sie Ihren Namen eingetragten oder alle Rekorde gesehen haben.



Klicken Sie Ihren bevorzugten Platz an; dann geben Sie den Namen des zu speichernden Spiels ein und drücken die Eingabetaste (Return).



Das Spiel wird nun auf diesem Platz gespeichert und kann vom Hauptmenü mit der Option Gesichertes Spiel wieder geladen werden. Wenn Sie ein Spiel auf einem Platz speichern, der schon ein vorher gespeichertes Spiel enthält, wird dieses gelöscht. Wählen Sie „Abbrechen“, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Beste Fahrer

Wenn Sie einen der schnellsten Rundenrekorde auf einer der zehn Strecken brechen, haben Sie die Gelegenheit, Ihren Namen auf der Liste der besten Fahrer einzutragen.



DAS RENNEN

Sie haben Ihren Renn-Modus, Ihren Piloten, Ihr Fahrzeug sowie die notwendige Ausrüstung vom Hangar gewählt und befinden sich jetzt auf der Strecke, ungeduldig den Countdown erwartend. Jetzt müssen Sie nur noch in einem Stück um die Rennstrecke gelangen. Die Bildschirmbildungen unten zeigen Ihnen, was Sie zu Beginn des Rennens sehen werden. Der linke Bildschirm zeigt einen Spieler im Ganzbild-Modus. Sie werden dies auch sehen, wenn Sie im „Zwei-Spieler“-Modus mit serielltem Kabel, Modem oder Netz spielen. Der rechte Bildschirm zeigt zwei Spieler im geteilten Bildschirm-Modus.

Anleitung



1. Streckenkarte
2. Gegenwärtige Geschwindigkeit
3. Gegenwärtige Rundenzeit und Rundenzahl
4. Gegenwärtige Rennposition
5. Fadenkreuz
6. Steuerungsschadenmesser
7. Gewählte Waffe
8. Motorschadenmesser

Beim Start drücken Sie auf das Gaspedal und dann auf den Blaster. Slipstream 5000 bietet die schnellste 3D-Renn- und Blast-Action, die es für PCs gibt. Sie müssen den direktesten Weg um jede Rennstrecke sowie die effektivsten Waffen finden. Sie stellen sich schließlich der Herausforderung, der allergrößte Slipstreamer zu sein.

dargestellt. Das Schiff sollte in bestmöglicher Kondition bewahrt werden, indem von den Nachladeboxen Gebrauch gemacht und auf der Strecke liegende Reparaturboni aufgehoben werden. Gebrauchen Sie Ihre Waffen nur, wenn Sie sich eines Treffers sicher sind; ein rotes Fadenkreuz erscheint, wenn das Schiff in Schußweite ist. Denken Sie daran, daß nicht alle Waffen ihr Ziel suchen können.

Streckenpunkte

Während Sie auf den Rennstrecken in Slipstream unterwegs sind, gibt es sechs verschiedene Arten von Streckenpunkten, die von Ihrem Schiff gesammelt werden können.



Die einzige Hilfe, die Sie während des Rennens erhalten, kommt von der CPU, die Sie vor allen drohenden Schäden durch die Blaster und Waffen Ihrer Opponenten warnen wird. Sie gibt Ihnen auch Ihre gegenwärtige Position an, wenn Sie die Linie überqueren. Benutzen Sie die Karte, um Ihre Taktik zu planen. Ihre Position wird durch einen gelben Punkt

Antrieb



Sammeln Sie diese Punkte für einen sofortigen Geschwindigkeitsantrieb.

Der Antrieb ist so stark wie der in Ihrem Fahrzeug befindliche Turbo. Je stärker der Turbo, desto stärker der Antrieb, logisch.

Bargeld



Sammeln Sie diese Bargeldboni, und Sie fügen \$50 zu Ihrem Kontostand hinzu.

Reparatur



Es gibt zwei Sorten von Reparaturboni; der erste hilft bei Motorschäden und der zweite repariert die Steuerung.

Sammeln Sie diese, damit Sie nicht in die Reparaturzone auf der Rennstrecke gehen müssen; sie sparen Zeit und sorgen dafür, daß Sie auf der Rennstrecke und im Rennen bleiben.

Turbo



Gibt Ihrem Fahrzeug einen Extra-Turboantrieb; diese können äußerst wichtig sein, um an die Spitze zu gelangen, besonders in der letzten Runde eines Rennens.

Unterbrecher



Sollte um jeden Preis vermieden werden. Wenn Sie einen von diesen Punkten aufheben, kehrt er die gesamte Steuerung ins Gegenteil um und befördert Sie für gewöhnlich im Sturzflug gegen die nächste Felswand.

Nachladebox

Halten Sie ein wachsames Auge auf das Ausmaß an Schäden, die Ihrem Schiff zugefügt wurden. Ein beschädigter Motor verlangsamt Ihr Schiff, mit einer beschädigten Steuerung läßt es sich schwierig manövrieren.



Auf jeder Strecke gibt es eine Nachladebox, die leicht an den blauen und weißen Lichtern oberhalb oder unterhalb der Tunnelleingänge erkannt werden kann. Es ist essentiell, diese clever zu nutzen, um das eigene Schiff in Topform zu halten.

Anleitung

Drone-Schiffe

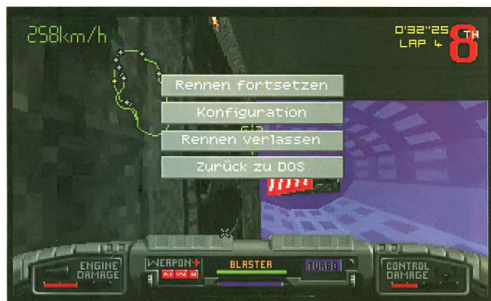
Es gibt außerdem Drone-Schiffe, die gesprengt werden können, um einen Streckenbonus zu erhalten. Sie erkennen diesen, sobald Ihr Blaster sich an dem Schiff vergangen hat. Benutzen Sie in diesem Fall keine Missiles, da deren Feuerkraft auch den Bonus zerstören würde. Zudem wäre ein solcher Einsatz eine Verschwendung.



Es sollte auch erwähnt werden, daß einige der anderen Slipstreamer die Angehörigkeit haben, Boni zu stehlen, nachdem Sie die Drone-Schiffe abgeschossen haben. Moral und Ehrgefühl sind bei diesen Flegeln nicht besonders ausgeprägt – wir schlagen vor, Sie machen es genauso.

Im-Spiel-Menü

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Rennen können Sie ESC drücken, um zum Im-Spiel-Menü zu gelangen. Auf diesem Menü können Sie „Rennen fortsetzen“ wählen, um ebendies zu tun. Wählen Sie „Konfiguration“, um die gegenwärtige Konfiguration zu ändern. Wählen Sie „Rennen verlassen“, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Klicken Sie „Zurück zu DOS“ an, um zum DOS-Prompt zu gelangen.



Fortsetzung und Wiederholung

Nach jedem Rennen erscheint der Resultate-Bildschirm. Hier sehen Sie Ihre Position und Ihre Punkte. Lyall wird Ihre Position vorlesen und zweifellos einen Kommentar abgeben. Wenn Sie im „Ein-Spieler“-Modus spielen, wählen Sie „Weiter“, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Wenn Sie im Meisterschaft-Modus spielen, wählen Sie „Weiter“, um zum nächsten Rennen zu gelangen. Wählen Sie „Wiederholung“, um das Rennen noch einmal zu sehen; Sie können die unten aufgeführten F-Tasten-Befehle benutzen, um die Kameraeinstellung zu verändern, so daß Sie das Rennen von jedem beliebigen Blickwinkel und aus jeder Position ansehen können.



Im Geteilten-Bildschirm-Modus für zwei Spieler kann Spieler zwei (untere Bildschirmhälfte) die folgenden Tasten benutzen, um die verwendeten Kameraeinstellungen zu ändern und zu steuern.

Veränderung der Kameraeinstellung – Kamerasteuerung

Während des Rennens, des „Fly-through“, der Wiederholung und während Demonstrationen anderer Strecken können Sie die Kameraeinstellung ändern, indem Sie die Funktionstasten wie folgt benutzen:

- F1 Cockpit
- F2 Jagd
- F3 Hinten
- F4 TV-Kamera
- F5 Freie Kamera



- F6 Cockpit
- F7 Jagd
- F8 Hinten
- F9 TV-Kamera
- F10 Freie Kamera



Wenn Sie die F2-Jagdkameraeinstellung benutzen und noch einmal F2 drücken, bleibt die Kamera in dieser Position, und Sie können sich selbst davonfliegen sehen. Drücken Sie nochmals F2, um zum normalen Kamerajagd-Modus zurückzukehren.

Wenn Sie die „Freie“ Kamera benutzen, können Sie Ihr Schiff von jedem Blickwinkel und aus jeder Entfernung betrachten, indem Sie die Tasten Ins, Del, PgUp, PgDn, Plus und Minus auf Ihrer Zifferntastatur verwenden, um die Kamera zu bewegen.

- F6 Hintere Kamera an/aus
- F7 Waffenkamera an/aus



Punkte, Zeiten und Platzpreise

Wenn Sie im Meisterschaft-Modus sind, kämpfen Sie nicht nur um den ersten Platz und die Punkte, Sie kämpfen auch um Geld. Schließlich ist die Ausrüstung des eigenen Flitzers teuer. Die folgende Liste zeigt die Geldbeträge und Punkte, die Sie erhalten, wenn Sie unter den ersten sechs ins Ziel kommen (weiter unten gibt es nichts!):

1. Platz	\$650	10 Punkte
2. Platz	\$450	6 Punkte
3. Platz	\$350	4 Punkte
4. Platz	\$200	3 Punkte
5. Platz	\$100	2 Punkte
6. Platz	\$50	1 Punkt

Ende des Spiels,
„Good night, Biggles“

Wenn der Schaden an Ihrem Motor oder Ihrer Steuerung den Höchstpunkt erreicht hat und Sie nicht Ihre Reparaturboni sammeln oder rechtzeitig zu einer Nachladebox gelangen, bevor ein Absturz oder Aufprall erfolgt, explodiert Ihr Schiff und das Spiel ist aus.

EIN KLEINES BOMBON

Für alle, die bei Slipstream mal richtig den Frust abbauen wollen, gibt es einen Cheat, der Geld und freie Streckenwahl verschafft. Nach erfolgreicher Eingabe des Cheats erscheint im Hauptmenü folgende Zeile: „Cheating will get you everywhere“. Lassen Sie sich durch die gesperrten Streckeneinträge und den eher bescheidenen Kontostand nicht täuschen. Nehmen Sie sich einfach, was Sie brauchen!

Geben Sie im Hauptmenü „refinery“ (ohne Anführungszeichen) ein. Beachten Sie, daß bei der amerikanischen Tastatur das „y“ auf der deutschen „Z“-Taste zu Hause ist.



Geben Sie hier REFINERY ein.

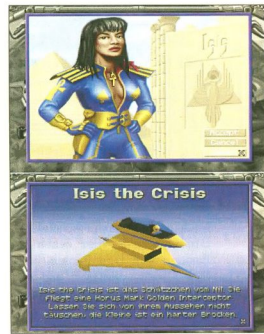
Slipstream: Fahrer und Gefährte



Horst: Ruppig, aber erfolgreich

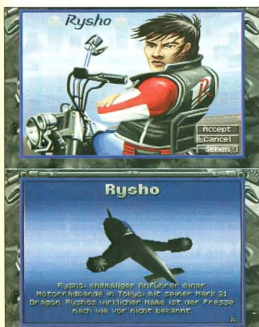


Charles: Ein Charmeur, wie er im Buche steht



Isis: Die knallharte Schönheit vom Nil

Anleitung



Rysho: Der geheimnisvolle Asiate



Shaman: Der rasende Medizinmann



Cobra: Courageig und nicht zum Spaß aufgelegt



Vicky: Schön und klug



Ted: Der Sunnyboy aus Malibu



Slayed: Er ist einfach der Härteste



Kin und Gin: Doppelte Psi-Power

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

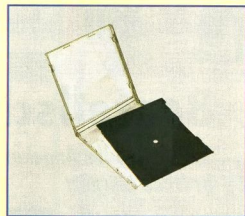
Vorderseite

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



BG SPECIAL 10 • „Extreme Action Compilation“

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

Systemanforderungen

Um alle Programme der „Extreme Action Compilation“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS DOS 3.1 oder höher
- - Prozessor: mind. 386DX mit 40 Mhz oder 100 % Kompatible
- mind. 4 MB RAM (EMS)
- mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 16 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- Netzwerk mit IPX-Protokoll (für Slipstream 5000)
- Soundblaster, Adlib, Roland oder 100% Kompatible Soundkarte

Installation und Programmstart

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

BGIN/STAL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Zum Starten der Spiele wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das jeweilige Spiel installiert haben, und geben

- DIVIL - für Lethal Divil
- RET - für Räuber
- SLIP - für Slipstream 5000

CD-Inhalt

Versionen:

Lethal Divil
Räuber
Slipstream 5000

- Demo zur Architektursoftware ARCON
- Decoder zum Online-Dienst T-ONLINE
- E-Mail-Verwaltung PROTONMAIL 1.0 F. WIN95
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR und LHA
- Musikstück „Chance“ von der Gruppe „Pidgeon Styles“
- Microsoft „Wordview“
- Handbucker zu den Spielen der „Extreme Action Compilation“ im Microsoft Word-Format



Bestseller
Special

BG SPECIAL 10 • „Extreme Action Compilation“

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 10“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programme

Lital Divil • Retribution • Slipstream 5000

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. Sie unterliegen damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold** ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibungen. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 10, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

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

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen der Programme **Lital Divil, Retribution und Slipstream 5000** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Special 10**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

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

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Bestseller Games
Special 10

REKLAMATIONSSCHEIN

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

Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

EXTREME ACTION COMPILATION

Litil Divil • Slipstream 5000 • Retribution

**Das totale Action-Erlebnis im Dreier-Pack:
Wer Nervenkitzel, Hochspannung, rasante
Rennen und puren Spielspaß liebt, liegt mit
dieser Action-Compilation von SOFTGOLD
genau richtig!**

- * Drei uneingeschränkte deutsche Originalversionen, lizenziert von SOFTGOLD
- * Behilderte Spielanleitungen und Tips im Heft
- * Erstklassige animierte 3D-VGA-Grafik
- * Sound-Effekte und Musik



Slipstream 5000

Erleben Sie den totalen Rausch der Geschwindigkeit! Im 21. Jahrhundert fliegen Sie knallharte, gnadenlose **Straßenrennen mit wendigen Raketen-gleitern**, die alle Gesetze der Schwerkraft hinter sich lassen. Ausgerüstet mit zahlreichen Waffen, um die Konkurrenten von der Strecke zu blasen, geht es in 10 halbschwererischen Rennkursen aufs Ganze! Die atemberaubend **echte 3D-Rendering-Grafik** mit Cockpit- oder Zuschauer-Sicht versetzt Sie mitten ins Geschehen. Wählen Sie unter **Rennmodus** oder **Gefechtsmodus** und spielen Sie gegen fiese Computergegner oder via Netzwerk bzw. Modem gegen andere Mitspieler!

Tolle Idee, technisch perfekte und schöne Grafik, hübsche Musik...
(POWER PLAY 6/95, GUT)

...ohne Zweifel ein tolles Rennspiel...
(POWER PLAY 13/95, 81%)

...ein reines Rennspiel... optisch eindrucksvoll verpackt und packend...
(PC PLAYER 6/95, 76%)

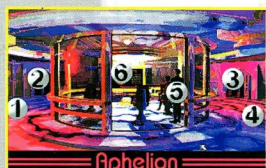


Litil Divil

Mutt, der Held dieses im wahrsten Sinne verteuflten **Arcade-Jump'n-Run-Spiels**, ist ein „echter“ kleiner Teufel. Er wurde dazu verdonnert, zur Oberwelt aufzusteigen, um dort die „mystische Super-Pizza“ zu besorgen. Nichts schwieriger als das – denn ein **riesiges Labyrinth**, massig gespickt mit **Tunnels, Fallen, bösen Monstern und Gags** erwartet Mutt auf dem Weg dorthin. Die erstklassige **Iso-3D-Grafik mit cartoonartiger Animation**, die ausgefuchsten Levels mit haarsträubenden Überraschungen und die abgedrehten Sound-Effekte machen „Litil Divil“ zum **preisgekrönten Suchtspiel** für alle Joystick-Akrobaten!

„Höllisches Actionadventure mit himmlisch viel Abwechslung.“
(PC JOKER 2/94: 76%)

„Fun: 80%“ (PLAYTIME 3/94)



Retribution

Vergeltung! Während Sie in das Cockpit Ihres Space-Fighters steigen, schießt Ihnen nur dieser eine Gedanke durch den Kopf. Millionen Menschen mußten durch die Invasion der außerirdischen Krellaner sterben – sie wurden von den Aliens verspeist! Jetzt starten Sie als einer der wenigen Überlebenden einen **Kamikaze-Rachefeldzug** per Raumschiff oder Panzer. Ballern Sie, was die Bordwaffen hergeben! In diesem **packenden 3D-Shoot 'em-up** erwartet Sie „Action pur“ in **über 50 Missionen**: volle 100 MB mit erstklassiger Grafik, **realistischen Landschaften, rasanten Echtzeit-Flügen**, aufwendigen Spezial-effekten und fetzigen Soundtracks!

„Gute Grafik in schneller voxel-artiger Technik.“
(PLAYTIME 3/95: Grafik 82%, Fun 70%)